

Jogos eletrônicos na educação física escolar: uma revisão da produção de conhecimento

Francisco Flávio Sales Galdino¹

Vicente Cabrera Calheiro²

Resumo:

Embora as novas tecnologias sejam amplamente debatidas na educação, a relação dos Jogos Eletrônicos com a Educação Física ainda carece investigações. Este estudo objetiva investigar a produção científica sobre o uso de Jogos Eletrônicos na Educação Física Escolar, para compreender as principais temáticas emergentes dessa associação. Foi realizada uma revisão sistemática da literatura, resultando na seleção de 20 estudos das bases de dados Scielo, Lilacs e Capes. Os achados evidenciaram quatro eixos de investigação acerca dos Jogos Eletrônicos: como aspecto motivacional, mediadores de aprendizagem, implicações na saúde e os desafios para sua implementação. Observou-se que a inclusão desses jogos nas aulas exige melhorias na infraestrutura escolar e na formação docente, para que sua tematização promova reflexões críticas e o uso consciente pelos alunos. Além disso, são concebidos como elementos capazes de diversificar o currículo e ampliar o engajamento e a motivação nas aulas. Conclui-se que as pesquisas sobre os Jogos Eletrônicos têm se intensificado, fomentando debates acerca de sua inserção no contexto escolar, sobre a capacitação docente, e investimentos em tecnologia. Este estudo contribui para campo científico ao fornecer um panorama sobre esses jogos nas aulas, evidenciando a multiplicidade de sentidos e apontando lacunas pedagógicas e estruturais para sua efetivação.

Palavras-chave:

Jogos de vídeo. Educação física. Tecnologia educacional.

Electronic games in school physical education: a review of knowledge production

Abstract: Although new technologies are widely debated in education, the relationship between electronic games and Physical Education still lacks sufficient investigation. This study aims to investigate the scientific production on the use of electronic games in school Physical Education, in order to understand the main emerging themes of this association. A systematic literature review

¹Mestre em Educação Física pela Universidade Federal do Tocantins, docente nos municípios de Viseu-PA e Cachoeira do Piriá-PA. E-mail: flavioedfisica@outlook.com. ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-6692-7334>.

² Doutor em Educação pela Universidade Federal de Santa Maria, professor da graduação e do programa de pós-graduação em Educação Física PROEF/UFT, Palmas, Tocantins, Brasil. E-mail: vicente.calheiros@mail.uft.edu.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8980-2920>.

was conducted, resulting in the selection of 20 studies from the Scielo, Lilacs, and Capes databases. The findings revealed four key research areas concerning electronic games: as a motivational aspect, learning mediators, health implications, and challenges to their implementation. It was observed that the inclusion of these games in classes requires improvements in school infrastructure and teacher training, so that their integration promotes critical reflection and conscious use by students. Furthermore, they are conceived as elements capable of diversifying the curriculum and increasing engagement and motivation in classes. It is concluded that research on electronic games has intensified, fostering debates regarding their inclusion in the school context, teacher training, and investments in technology. This study contributes to the scientific field by providing an overview of these games in classes, highlighting the multiplicity of meanings attributed to them and pointing out pedagogical and structural gaps that need to be addressed for their effective implementation.

Keywords: Video games. Physical education. Educational technology.

Juegos electrónicos en la educación física escolar: una revisión de la producción de conocimiento

Resumen: Aunque las nuevas tecnologías son ampliamente debatidas en la educación, la relación de los Juegos Electrónicos con la Educación Física aún carece de investigaciones. Este estudio tiene como objetivo investigar la producción científica sobre el uso de los Juegos Electrónicos en la Educación Física Escolar, para comprender las principales temáticas emergentes de esta asociación. Se realizó una revisión sistemática de la literatura, resultando en la selección de 20 estudios provenientes de las bases de datos Scielo, Lilacs y Capes. Los hallazgos evidenciaron cuatro ejes de investigación acerca de los Juegos Electrónicos: como aspecto motivacional, mediadores del aprendizaje, implicaciones en la salud y los desafíos para su implementación. Se observó que la inclusión de estos juegos en las clases exige mejoras en la infraestructura escolar y en la formación docente, para que su tematización promueva reflexiones críticas y el uso consciente por parte de los alumnos. Además, son concebidos como elementos capaces de diversificar el currículo y ampliar el compromiso y la motivación en las clases. Se concluye que las investigaciones sobre los Juegos Electrónicos se han intensificado, fomentando debates acerca de su inserción en el contexto escolar, la capacitación docente y las inversiones en tecnología. Este estudio contribuye al campo científico al ofrecer un panorama sobre estos juegos en las clases, evidenciando la multiplicidad de sentidos y señalando brechas pedagógicas y estructurales para su efectivación.

Palabras clave: Juegos de vídeo. Educación física. Tecnología educativa.

1 Introdução

As sociedades têm vivenciado, ao longo da trajetória histórica, transformações em múltiplas dimensões da experiência humana, abrangendo as esferas política, econômica, social e cultural. Tais alterações propiciaram o aparecimento de novas concepções de mundo, bem como diferentes maneiras de organização e interação entre os indivíduos. Muitas dessas novas visões resultam de inovações em dispositivos tecnológicos, como computadores, smartphones, aplicativos de mensagens e tablets, que atuam como recursos determinantes na maneira como refletimos sobre e interagimos com o ambiente ao nosso redor (ARAÚJO; BATISTA; OLIVEIRA, 2016).

No contexto contemporâneo, a utilização de telas digitais abrange diversas finalidades, incluindo a produção de conteúdo, o consumo de produtos e serviços, a

comunicação e o lazer. Isso significa que estamos vivenciando um período no qual as esferas social e virtual se entrelaçam, apontando para uma nova forma de relacionamento (BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012). Entre as várias manifestações tecnológicas que surgiram ao longo dos anos encontram-se os Jogos Eletrônicos (JEs) que emergiram como um fenômeno amplamente acessado não apenas por crianças e jovens, mas pela população em geral.

Conforme descrito por Pozzebon, Frigo e Oliveira (2014), o Jogo Eletrônico³ ou *Videogame* é aquele que utiliza tecnologia computacional e é jogado por meio de celulares, tablets, consoles ou computadores. O primeiro jogo eletrônico remonta ao ano de 1958, quando o físico *Willy Higinbotham* desenvolveu um jogo durante suas horas livres no trabalho com o intuito de atrair visitantes para o laboratório *Brookhaven National Laboratories*, situado no estado de *Nova York*. O jogo era jogado por meio de um osciloscópio e ficou conhecido como *Tennis for Two* (BATISTA *et al.*, 2007). A evolução dos JEs não se deu de maneira linear; seu sucesso atual é resultado de processos criativos contínuos e do aprimoramento estratégico empreendido por diversas empresas ao longo do tempo para dominar o mercado nas suas respectivas épocas (SCHWARTZ; TAVARES, 2012).

Recentemente, esse elemento afastou-se das características tradicionais associadas aos consoles do passado. Inovações nos gráficos, sons e níveis de interatividade são algumas das mudanças observadas nas formas contemporâneas dos JEs. Sem dúvida alguma, um fator crucial para o êxito desses jogos foi a ascensão da internet – uma inovação que derrubou barreiras temporais e espaciais – oferecendo maior interatividade nas experiências lúdicas e contribuindo significativamente para sua popularização (SCHWARTZ; TAVARES, 2012).

No Brasil, a popularidade dos JEs é notável tal que cerca de 73% da população declara jogar algum tipo de jogo, sendo até mesmo considerado uma das principais formas de entretenimento por aproximadamente 85% desses indivíduos, conforme evidenciado pelos dados da Pesquisa Game Brasil (2024).

Além da concepção de entretenimento, os JEs se destacam como uma atividade econômica rentável; o número de jogadores do mercado nacional ultrapassa a marca de 100 milhões, representando 3% do total de gamers no planeta. Isso posiciona o mercado nacional, conforme dados disponibilizados pela Newzoo⁴, como a décima maior potência mundial no consumo de títulos relacionados aos JEs, gerando uma receita aproximada de 12,66 bilhões de reais (ASSUMPÇÃO, 2023). Nesse contexto de avanço, esses jogos começaram a ser reconhecidos como uma possível profissão, em especial por meio dos e-sports (esporte eletrônico).

Em âmbito educacional, o uso dessas novas tecnologias não é novidade, em especial na Educação Física Escolar (EFE). Conforme Mezzaroba (2020), desde a década de 1990 há a presença de pesquisadores e grupos buscando investigar a relação entre Mídia-educação na EFE, a exemplo o movimento iniciado pelo professor Sérgio Carvalho em 1991 quando criou

³ Apesar de haver distintas formas de conceituar este fenômeno: Videogames, Jogos Digitais, Games, Jogos Virtuais, entre outros. Nos embasamos nos estudos de Salen e Zimmerman (2003), entendendo-os como sinônimos, pois necessitam dos mesmos aspectos para seu funcionamento, *hardware* e *software*. Optamos, pois, utilizar o termo Jogos Eletrônicos por ser a nomenclatura que se convencionou chamar em nosso contexto cultural, seja nas interações extraescolar ou diante dos afazeres do trabalho pedagógico. Além disso, esta é forma que está expressa no documento que orienta os currículos da Educação Básica, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

⁴ A *Newzoo* é considerada uma das empresas de consultoria em jogos eletrônicos mais confiável do mundo (CASÉ, 2023).

o Laboratório de Comunicação, Movimento e Mídia (LCMMEF), permitindo o início dos debates acerca das interfaces da mídia, esporte e cultura corporal. Outros tantos personagens também figuram nesse cenário de alianças e reelaborações, o Núcleo de Pesquisa Comunicação e esporte na INTERCOM, o Grupo de Trabalho Temático (GTT) Educação Comunicação e Mídia do Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte, criado em 1997, tornando-se um dos grandes contribuidores dos debates acerca da Mídia-educação e EFE por meio das diversas edições do CONBRACE. Destaque também para autores como Mauro Betti, com o livro “A Janela de Vidro” (1998) e “Educação Física e Mídia” (2003), e Giovani De Lorenzi Pires, com “Educação Física e o Discurso Midiático” (2002), referências que fornecem bases teóricas sobre esse campo de conhecimento.

Com essas tessituras sobre a inserção da Mídia-educação na EFE, e os debates que se estabelecem há mais de 20 anos (ZYLBERBERG *et al.*, 2022), em 2018 foi promulgada a versão mais recente da BNCC que menciona os JEs como objetos de conhecimento. Esse documento tem servido como fundamento para o desenvolvimento do currículo da Educação Física em diversas instituições de ensino públicas e privadas em todo o país. Na Base, esses jogos são tratados como objetos de conhecimento no âmbito de “Jogos e Brincadeiras” entre o 6º e 7º ano, abrangendo as seguintes habilidades:

Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários. Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos (BRASIL, 2018, p. 233).

As orientações presentes na BNCC representam a busca por considerar as “novas” formas de brincar emergidas a partir do advento das novas tecnologias. Essa Cultura Digital, definida por Levy (2010) como *Cibercultura*, permeia a vida dos estudantes e se estende para o âmbito escolar, já que eles a levam consigo para aulas. Nesse espaço, essa influência pode ser observada em conversas diárias, seja sobre os personagens dos jogos, utensílios adquiridos, ou até mesmo na prática de determinados JEs em momentos livres, como o próprio recreio.

Toda essa bagagem cultural, impacta diretamente no trabalho pedagógico⁵ do professor, a quem cabe o papel de mediador do conhecimento. É de responsabilidade desse agente elucidar os pontos positivos e negativos advindos dessa manifestação, formulando práticas pedagógicas voltadas à emancipação dos sujeitos e favorecendo o uso consciente e reflexivo dessas mídias, especialmente os JEs.

Assim, diante da relação entre Mídias e EFE, é imprescindível examinar como o campo científico tem abordado este fenômeno, pois isso nos permitirá compreender os sentidos e significados⁶ oriundos dessa associação. A fim de estreitar laços com a cultura dos JEs na EFE, levantamos as seguintes questões: De que maneira têm sido inseridos os JEs nas

⁵ Compreende-se Trabalho Pedagógico a forma de trabalho que, no modo de produção capitalista, ocorre no espaço escolar onde os professores vendem a sua de força de trabalho (aulas) em troca de salário (Calheiros, 2018).

⁶ A expressão “sentidos” refere-se a nossa inquietação em compreender os direcionamentos dos estudos associados aos Jogos Eletrônicos nas aulas. Já o termo “significados” foi utilizado para indicar, em termos práticos, o resultado dessa associação entre Jogos Eletrônicos e Educação Física, ou seja, as implicações dos aspectos emergidos dessa relação, possibilidades e desafios para o ensino de Educação Física, em especial, para os sujeitos a quem este componente curricular se direciona.

aulas de Educação Física? Quais são as discussões em torno desse objeto de conhecimento?

Considerando os aspectos supracitados, esta pesquisa objetivou investigar a produção científica sobre o uso dos JEs na EFE, para compreender as principais temáticas emergentes dessa associação. Para tal, realizamos um levantamento sistemático de artigos publicados em periódicos indexados em bases de dados nacionais, compreendidos entre 2009 e 2024.

2 Metodologia

A questão norteadora deste estudo envolveu a produção de conhecimento sobre os JEs nas aulas de EFE nos últimos quinze anos. De acordo com Donato e Donato (2019), este tipo de revisão bibliográfica, além de sua importância, é caracterizado como uma metodologia de alta qualidade, pois emprega procedimentos abrangentes que possibilitam a análise individual e crítica de cada estudo mapeado. Nessa mesma linha de pensamento, Galvão e Ricarte (2019) enfatizam o aspecto reprodutível deste método de investigação, evidenciando a transparência na execução das etapas para a coleta de dados nas bases científicas, assim como os critérios de inclusão e exclusão empregados.

Nos ancoramos ainda nos preceitos dos estudos exploratórios e descritivos, pois além de buscarmos uma aproximação do objeto de estudo desta pesquisa, os JEs, procuramos descrever, por meio da bibliografia, as principais temáticas emergidas na associação desses jogos com o universo da EFE (GIL, 2008). Para tal finalidade, a fim de mapear as produções relacionadas ao tema nas bases *Scientific Electronic Library Online* (SciELO), Literatura Latino-americana e do Caribe em Ciências da Saúde (Lilacs) e Portal de Periódicos da Capes, foram utilizados os seguintes descritores: “Jogos Eletrônicos”, “Jogos de Vídeo”, “Vídeo Game”, “Educação Física”, “Educação Física Escolar” e “Webgames”. A busca pelos artigos abrangeu o período de janeiro de 2009 até abril de 2024, sendo realizada uma combinação dessas palavras por meio do operador booleano “AND”.

Para compor o escopo da pesquisa, era necessário que a combinação das expressões “Jogos Eletrônicos”, “Jogos de Vídeo”, “Vídeo Game” e “Educação Física” ou “Educação Física Escolar” e “Webgames” estivesse presente em pelo menos um dos seguintes elementos: título, palavras-chave ou resumo. É importante ressaltar que, para atender algumas particularidades das bases de dados, na plataforma *SciELO* os termos foram pesquisados sem aspas.

3 Resultados

A adoção dos descritores mencionados anteriormente possibilitou o mapeamento de 301 artigos. A Tabela 1 sintetiza a quantidade de artigos encontrados inicialmente.

Tabela 1 - Número de inicial de artigos encontrados.

Indexadores	Descritores				Artigos por base de dados
	“Jogos Eletrônicos” AND “Educação Física”	“Jogos de Vídeo” AND “Educação Física”	“Vídeo Game” AND “Educação Física”	Webgames	
Lilacs	24	60	68	03	155

Scielo	5	03	03	03	14
Capes	52	18	53	09	132
Total de artigos					301

Fonte: Elaborado pelo autor.

Após este processo, foram aplicados os seguintes critérios de inclusão: a) artigos disponíveis *on-line*; b) pesquisas com um recorte temporal de abril de 2009 a abril de 2024; c) artigos originais, completos e acessíveis para leitura; d) artigos redigidos em língua portuguesa, com o objetivo de identificar a produção nacional sobre o tema. Após essa estratégia, restaram 138 artigos, para os quais realizamos a análise do título, resumo e palavras-chave, buscando identificar nesses elementos a relação dos JEs no contexto da EFE. A Tabela 2 apresenta a quantidade de artigos selecionados após uma leitura preliminar.

Tabela 2 - Número de artigos após a leitura inicial.

Indexadores	Descritores				Artigos por base de dados
	“Jogos Eletrônicos” AND “Educação Física”	“Jogos de Vídeo” AND “Educação Física”	“Vídeo Game” AND “Educação Física”	Webgames	
Lilacs	14	15	16	02	47
Scielo	01	02	02	01	6
Capes	08	05	08	01	22
Total de artigos					75

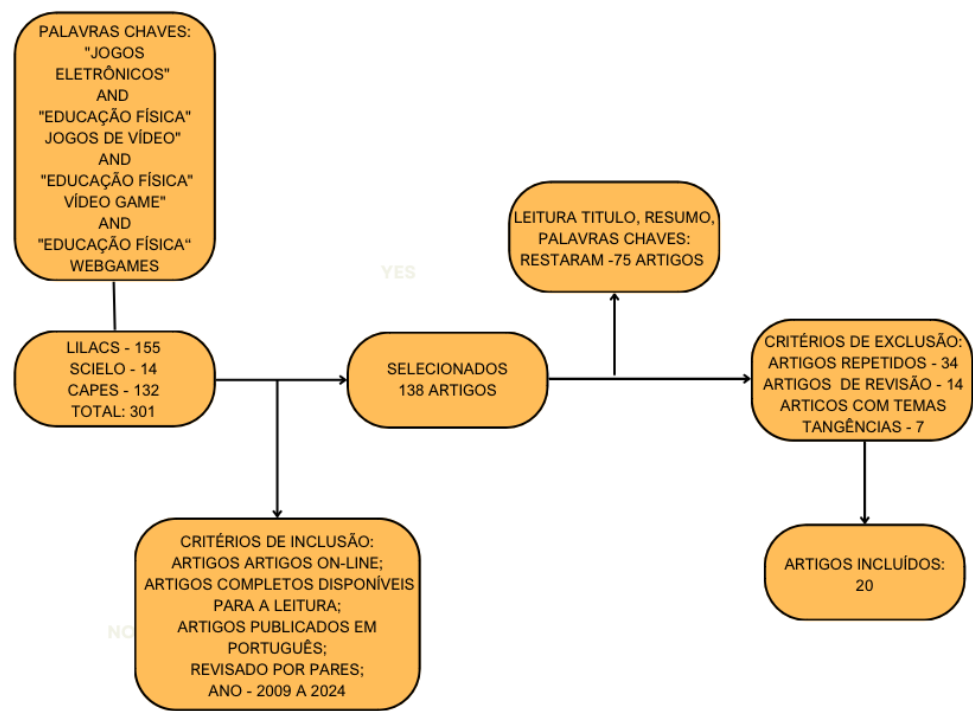
Fonte: Elaborado pelo autor.

Por meio da estratégia de leitura adotada, os 75 artigos selecionados foram submetidos a critérios de exclusão, quais sejam: a) não abordarem a utilização de JEs nas aulas de EFE; b) serem artigos de revisão; c) apresentarem repetições. Nesse momento, 34 artigos foram eliminados por ocorrência em duplicidade nas bases de dados, 14 pela natureza de revisão bibliográfica e 7 por não tratarem de propostas relacionadas à EFE. Assim sendo, 20 estudos foram selecionados para integrar o escopo da presente pesquisa. É importante salientar que a busca ocorreu entre os dias 1 e 22 de abril de 2024. Portanto, produções bibliográficas disponibilizadas nas bases de dados consultadas após esse período foram desconsideradas.

Os artigos identificados foram organizados em planilhas do *Excel* com base no título, resumo, palavras-chave, ano de publicação e referência. Essa abordagem possibilitou uma leitura preliminar dos estudos, visando à formulação das categorias temáticas e à exclusão daqueles que não se relacionavam com propostas de JEs no contexto da EFE.

A Figura 1, a seguir, exhibe o fluxograma referente à quantidade de artigos identificados, de acordo com as palavras-chave empregadas na pesquisa, utilizando os critérios e filtros previamente estabelecidos.

Figura 1 - Fluxograma de seleção dos artigos.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Conforme exposto no percurso mencionado, as abordagens metodológicas empregadas possibilitaram a identificação de 20 artigos, cujas principais características estão delineadas no Quadro 1⁷ a seguir.

Quadro 1 - Descrição dos artigos incluídos.

Autor/ano	Título	Resultados
Pereira; Silva e Pires (2009).	Representações de corpo e movimento no ciberespaço: notas de um estudo etnográfico no jogo Second Life.	A reconfiguração de corpo nos espaços virtuais pode ser uma oportunidade valiosa para a Educação Física repensar a corporeidade e o movimento em uma perspectiva <i>online</i> .
Baracho; Gripp e Lima (2012).	Os exergames e a educação física escolar na cultura digital.	Novas perspectivas de utilização da virtualidade dos videogames na EFE, pode ampliar e recriar as possibilidades das práticas e vivências corporais.
Rodrigues Júnior e Sales (2012).	Os jogos eletrônicos no	A maioria dos professores e dos alunos mostrou-se favorável à utilização de jogos

⁷ Cabe destacar que as informações apresentadas na coluna “Resultados” do quadro constituem uma síntese da análise dos trabalhos selecionados, sendo de inteira responsabilidade da autora desta revisão.

	contexto pedagógico da educação física escolar.	eletrônicos como parte do conteúdo pedagógico das aulas de educação física.
Rauber <i>et al.</i> , (2013).	Variáveis cardiovasculares durante e após a prática do Vídeo Game ativo “Dance Dance Revolution” e televisão.	Benefícios cardiovasculares observados após a sessão de DDR, sugerindo um potencial significativo para combater o sedentarismo infantil.
Schwartz <i>et al.</i> , (2013).	Apropriação das tecnologias virtuais como estratégias de intervenção no campo do lazer: os webgames adaptados.	Os resultados indicaram que os futuros profissionais apontaram boa aceitação das estratégias envolvendo os <i>webgames</i> adaptados, salientando o grande potencial de vivências emocionais e de criatividade nas propostas.
Cezario e Romanzini (2014).	Escala de satisfação para uso de jogos de videogame ativo de estudantes.	O uso do videogame ativo oferece elevada satisfação entre os estudantes, independentemente do sexo e dos grupos de idade, sendo o fator de satisfação mais destacado a “diversão”.
Bento e Romanzini (2014).	Percepção dos pais quanto ao tempo de uso de jogos de videogame ativo de seus filhos: estudo preliminar comparando o uso por sexo e grupos de idade	A percepção dos pais apontou para o fato de que seus filhos não extrapolam o tempo de tela.
Martins; Souza e Trompieri Filho (2015).	Fatores associados ao tempo de tela em estudantes do Ensino Médio de Fortaleza, região Nordeste do Brasil.	Fatores sociodemográficos e comportamentais, incluindo hábitos alimentares, estão associados ao tempo de tela em adolescentes.
Finco; Reategui e Zaro (2015).	Laboratório de <i>exergames</i> : um espaço complementar para as aulas de Educação Física.	Os <i>exergames</i> promoveram maior cooperação e interação social entre os alunos.
Constantino <i>et al.</i> , (2015).	Perfil e percepção do uso de jogos eletrônicos por alunos do ensino fundamental: relações com a Educação Física	Os valores percebidos na prática de JEs estão alinhados com aqueles percebidos nos esportes desenvolvidos na Educação Física.
Martini e Viana (2016).	‘Jogando’ com as diferentes linguagens: a atualização dos jogos na EFE.	A transposição da linguagem midiática dos jogos eletrônicos para práticas corporais proporcionou uma experiência rica e diversificada na formação de professores.

Silva e Bracciali (2017).	<i>Exergames</i> como recurso facilitador da participação de aluno com deficiência física nas aulas de Educação Física.	Os <i>exergames</i> melhoraram a participação e a motivação dos alunos com deficiência física nas aulas de Educação Física.
Romanzini <i>et al.</i> , (2018).	Intervenção para o controle do peso corporal de adolescentes usando videogames ativos	Redução significativa na circunferência da cintura dos participantes, sugerindo um impacto direto na distribuição de gordura corporal, especificamente ao redor da cintura.
Medeiros <i>et al.</i> , (2018).	Efeitos dos <i>exergames</i> em crianças com risco e dificuldade significativa de movimento: um estudo cego randomizado	Melhoria significativa no desempenho motor das crianças após intervenção com <i>exergames</i> .
Salgado e Scaglia (2020).	Os <i>exergames</i> como recurso didático no ensino do atletismo na educação física escolar	Impacto positivo dos <i>exergames</i> no engajamento dos alunos e compreensão do atletismo.
Cordeiro <i>et al.</i> , (2021).	Os desafios da profissão docente enfrentados pelos professores de educação física na rede estadual de ensino de Ponta Grossa–Paraná.	Com os resultados foi possível observar que os professores apresentam dificuldade em trabalhar com alguns conteúdos do currículo, principalmente os que exigem materiais diversificados, como esportes de aventura e jogos eletrônicos.
Freitas <i>et al.</i> , (2021).	Capacidades e habilidades motoras no jogo de atletismo do <i>Kinect Sport</i>	O estudo mostrou que o jogo de atletismo do <i>Kinect Sport</i> exige uma coordenação motora significativa dos jogadores.
Godtsfriedt, Godtsfriedt e Cardoso (2022).	Efeito de uma intervenção com jogos digitais e <i>webgames</i> na motivação intrínseca em escolares	Não houve aumento significativo na motivação intrínseca entre os grupos de intervenção e controle.
Nunes <i>et al.</i> , (2023).	Jogo eletrônico: contribuições teórico-metodológicas para a formação de professores de Educação Física	O diálogo, ou transposição entre a realidade virtual e a realidade concreta, pode ser percebido como uma das principais possibilidades pedagógicas para o tema jogo eletrônico.
Silva; Lourenço e Caríssimo (2024).	A educação física escolar e o envolvimento prático dos alunos:	Foi observado nas aulas de Educação Física, que em vários momentos os alunos estavam desmotivados com as atividades, e com a inserção dos jogos eletrônicos, obteve-se uma motivação maior dos alunos nas práticas.

	o uso dos <i>exergames</i> .	
--	---------------------------------	--

Fonte: Elaborado pelo autor.

Na análise dos artigos mencionados anteriormente, buscamos identificar conexões entre os conteúdos para a elaboração de categorias temáticas. De acordo com Bardin (2016), a definição de categorias é estabelecida a partir de elementos constitutivos que configuram uma relação expressiva no núcleo da pesquisa. À vista disso, a análise categorial refere-se à segmentação das etapas da análise de conteúdo, seguida do agrupamento ou reagrupamento das unidades de registro apresentadas nos textos.

A repetição de palavras e/ou termos identificados na análise dos artigos selecionados é considerada uma estratégia viável para codificação e formação das unidades de registros, além da construção das categorias temáticas. Assim, registramos os principais temas abordados nos 20 artigos analisados. É importante destacar que a classificação dos estudos dentro dos eixos temáticos apresentou algumas divergências, visto que certos trabalhos poderiam ser alocados em mais de um eixo. Neste estudo, optamos por classificar os artigos segundo a temática que consideramos mais pertinente, assegurando que cada um fosse alocado em apenas uma categoria temática. Concluído o processo de catalogação, os artigos foram organizados dentro dos eixos temáticos a seguir, de acordo com o Quadro 2.

Quadro 2 - Principais eixos temáticos emergidos.

Eixos Temáticos		
Categoria	Descrição	N
JEs e suas implicações na EFE	Salienta os principais obstáculos que os educadores encontram diante das novas tecnologias, ressaltando as potencialidades pedagógicas dos JEs como instrumentos de aprendizagem.	7
JEs como mediadores de aprendizagem	Demonstra a habilidade dos <i>exergames</i> em unir tecnologia e educação, favorecendo um aprendizado que é tanto inclusivo quanto eficaz.	4
JEs como aspecto motivacional	Demonstra de que maneira os JEs podem favorecer a criação de ambientes educacionais mais interativos, suscitando nos alunos um sentido de pertencimento, engajamento e uma maior participação nas aulas.	4
JEs e as implicações na Saúde	Investiga de que maneira a prática de JEs pode impactar a saúde dos estudantes, destacando suas repercussões tanto benéficas quanto prejudiciais.	5

Fonte: Elaborado pelo autor.

3.1 Jogos eletrônicos e suas implicações na educação física escolar

Nesta categoria apresentamos os 7 artigos que abordaram as implicações das novas tecnologias no campo educacional, com foco nos JEs, os desafios e possibilidades que representam para as aulas de EFE (RODRIGUES JÚNIOR; SALES, 2012; SCHWARTZ *et al.*, 2013; MARTINI; VIANA, 2016; CORDEIRO *et al.*, 2021; NUNES *et al.*, 2023; GODTSFRIEDT; GODTSFRIEDT; CARDOSO, 2022; PEREIRA; SILVA; PIRES, 2009).

Considerando a perspectiva da qualificação profissional, Nunes *et al.*, (2023) analisaram as contribuições dos JEs na formação docente em cursos de Licenciatura em

Educação Física. Como estratégia metodológica, os autores utilizaram o método hermenêutico-dialético, e consistiu na aplicação de questionários a nove doutores de uma universidade pública em Recife-PE. Os achados destacaram a valorização da cultura digital, quando tematizadas práticas relacionadas aos JEs, a possibilidade de transposição entre real e virtual, por meio de jogos e brincadeiras nas aulas, bem como o uso dos *exergames*⁸ como aspectos motivacionais. Ao final, encontraram que os JEs integram aspectos culturais, tecnológicos e pedagógicos, enriquecendo a formação docente e preparando estes profissionais para os desafios do trabalho pedagógico no panorama educacional da atualidade.

Rodrigues Júnior e Sales (2012) conduziram uma análise sobre as percepções de professores e alunos a respeito da utilização de JEs na EFE, avaliando tanto sua aceitação quanto suas possibilidades como ferramenta de aprendizado nas aulas. A pesquisa quantitativa envolveu 100 professores e 350 alunos de escolas públicas e privadas de Minas Gerais, com uso de questionários. Os resultados mostraram ampla adesão aos JEs, destacando benefícios como ludicidade e cognição, mas também apontaram limitações estruturais. Os autores concluíram que os JEs são promissores, desde que acompanhados de adaptações no ambiente escolar.

Levando em conta os múltiplos desafios que os educadores encontram no desempenho de suas atividades pedagógicas, Cordeiro *et al.*, (2021) investigaram os desafios enfrentados por professores de Educação Física da rede estadual em Ponta Grossa-PR. A pesquisa qualitativa, com entrevistas a 12 docentes, utilizou o *software Iramuteq* para análise dos dados. Os resultados apontaram que 75% dos educadores encontram-se na etapa de diversificação profissional, enfrentando dificuldades como infraestrutura precária e escassez de materiais, o que compromete a implementação das práticas corporais previstas na BNCC, especialmente aquelas relacionadas aos JEs.

Adicionalmente, os autores identificaram resistência dos alunos às aulas teóricas e a percepção de desvalorização da disciplina no ambiente escolar. Apesar disso, os docentes apresentaram capacidade de adaptação metodológica, mesmo em contextos com limitações estruturais. Concluíram que os obstáculos enfrentados refletem problemas recorrentes na educação pública, sendo necessário investir em infraestrutura, formação contínua e valorização da Educação Física como área essencial ao desenvolvimento integral.

Schwartz *et al.*, (2013) investigaram a aceitação e os impactos pedagógicos dos *webgames* com o corpo⁹ na formação de licenciandos em Educação Física. A pesquisa qualitativa, realizada com 60 estudantes de uma universidade pública em São Paulo, apontou elevada aceitação, destacando motivação, criatividade e intensa interação corporal e social. Os participantes adaptaram jogos virtuais¹⁰ ao ambiente físico, evidenciando o potencial dos *webgames* como recurso formativo inovador.

Nesta perspectiva de transposição de realidade virtual para a prática, Martini e Viana (2016) analisaram a integração de linguagens midiáticas na EFE, utilizando JEs como ferramentas pedagógicas. A pesquisa, realizada com licenciandos, envolveu aulas

⁸ Os *exergames* são um tipo de jogo eletrônico que demanda a realização de movimentos físicos para interação com o videogame, englobando aspectos como diversão e prática de exercício físico através da realidade virtual (Baracho, Gripp; Lima, 2012; Vaggetti *et al.*, 2014).

⁹ O termo *webgames* com o corpo caracteriza-se pela transposição da realidade virtual para a prática, adaptando jogos jogados virtualmente pelos alunos para experiência corporais nas aulas de Educação Física (Schwartz; Tavares, 2012).

¹⁰ O jogo Tetris foi utilizado para a transposição do virtual para a prática na pesquisa. Jogo que consiste basicamente em encaixar peças que descem na tela (Schwartz *et al.*, 2013).

expositivas, experimentação e adaptação criativa dos jogos¹¹ para práticas corporais. Os resultados indicaram ampliação da ludicidade, interação social e ressignificação das práticas docentes. Concluíram que os JEs contribuem para tornar o currículo mais inclusivo e alinhado às demandas culturais contemporâneas, superando a hegemonia esportiva.

Recentemente, Godtsfriedt *et al.*, (2022) avaliaram o impacto dos JEs e *webgames* com o corpo na motivação intrínseca de 50 crianças do 1º ano do ensino fundamental. O estudo, de delineamento quase-experimental, comparou grupos com e sem JEs utilizando o Inventário de Motivação Intrínseca. Embora 80% dos alunos tenham demonstrado interesse nas atividades, não houve diferenças estatisticamente significativas entre os grupos. Os autores atribuíram isso à curta duração da intervenção e à limitação da escala, concluindo que apesar do potencial dos *webgames* para engajar os alunos e diversificar as abordagens pedagógicas, são necessárias estruturas adequadas e maior tempo de aplicação para efeitos pedagógicos mais consistentes.

Já Pereira, Silva e Pires (2009) investigaram as representações de corpo e movimento no ciberespaço¹², por meio de um estudo etnográfico no jogo *Second Life*, ambiente virtual multijogador em que usuários criam avatares e interagem em cenários digitais. A pesquisa analisou os avatares como extensões simbólicas do “corpo físico”. Os resultados revelaram que os avatares funcionam como uma extensão simbólica do corpo físico, facilitando interações sociais e estabelecendo um diálogo com a cultura digital. Concluíram que os JEs expandem a noção de corporalidade, integrando cultura, tecnologia e Educação Física em ambientes educacionais interativos.

3.2 JEs como mediadores de aprendizagem

Nesta seção, apresentamos quatro pesquisas que abordam implementações benéficas dos JEs nas aulas de EFE, contribuindo para a criação de ambientes em que a aprendizagem se torna mais acessível e agradável (BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012; SALGADO; SCAGLIA, 2020; CONSTANTINO *et al.*, 2015; FREITAS *et al.*, 2021).

Salgado e Scaglia (2020) avaliaram o uso de *exergames* no ensino do atletismo na EFE. A pesquisa descritivo-exploratória envolveu 42 alunos do 4º e 5º anos, em 13 aulas que combinaram práticas atléticas com o jogo *Kinect Sports*¹³, via *Xbox 360*. Os resultados indicaram melhor compreensão de regras e técnicas, além de maior engajamento por meio de experiências lúdicas. Concluíram que os *exergames*, quando mediados pelo professor, ampliam as possibilidades de aprendizagem no contexto da cultura digital.

Baracho, Gripp e Lima (2012) investigaram o uso de *exergames* como recurso pedagógico na EFE, no contexto da cultura digital. O estudo descritivo-exploratório envolveu 117 estudantes de 13 a 14 anos, que participaram de questionários sobre o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) e experiências práticas com o jogo de

¹¹ Entre os JEs adaptados para a prática, destacam-se: *Mortal Kombat* e *Street Fighter* (combate), *Mario Kart* (jogos de corrida), *Pong* (jogo esportivo), e o famoso *Pacman* (jogo de plataforma) (Martini; Viana, 2016).

¹² Ciberespaço é compreendido como o meio de comunicação que surge da interação da rede de diversos computadores. Neste conceito estão inseridos os aspectos físicos (computadores, teclados, mouses etc.), o conteúdo, que se reflete nas mensagens transitadas nesse meio, e por último, os seres humanos (Lévy, 2010).

¹³ O *Kinect Sports* é um jogo eletrônico que engloba um conjunto de modalidades esportivas que podem ser jogadas por meio dele, entre eles, as provas do Atletismo (SALGADO; SCAGLIA, 2020).

baseball, nas versões real e virtual. Os resultados mostraram maior engajamento com o ambiente digital, associado à familiaridade tecnológica. Concluíram que os *exergames* ampliam as possibilidades pedagógicas, contribuindo para combater o sedentarismo e integrar práticas corporais ao universo tecnológico, desde que utilizados com mediação crítica pelos professores para evitar dependência.

Constantino *et al.*, (2015) investigaram a percepção de 348 alunos do 8º e 9º anos sobre o uso dos JEs e sua relação com valores da Educação Física. A pesquisa, conduzida em uma escola pública do Rio de Janeiro, mostrou que 67% jogam JEs regularmente, com preferência por jogos de ação, esportivos e de luta. Além disso, 68,9% reconhecem os JEs como ferramentas pedagógicas, associando-os a valores como cooperação, respeito e criatividade. Concluíram que os JEs podem reforçar os valores das práticas corporais, desde que aplicados, assim como em Baracho, Gripp e Lima (2012), com mediação crítica por parte dos professores.

Freitas *et al.*, (2021) analisaram as capacidades motoras exigidas pelo jogo de atletismo no *Kinect Sports*, com base na avaliação de um grupo focal composto por três doutores e quatro mestres em comportamento motor. O estudo abordou cinco modalidades e identificou maior exigência de coordenação, equilíbrio dinâmico e força explosiva, especialmente na corrida com barreiras. Apesar de simplificações nos gestos virtuais, os autores destacaram o potencial dos *exergames* para diversificar práticas corporais e complementar o ensino “tradicional”.

3.3 JEs como aspecto motivacional

Os quatro estudos referentes a esta categoria incluem artigos que examinaram os JEs como instrumento de engajamento dos estudantes nas aulas (CEZARIO; ROMANZINI, 2014; FINCO; REATEGUI; ZARO, 2015; SILVA; LOURENÇO; CARÍSSIMO, 2024; SILVA; BRACCIALLI, 2017).

Cezario e Romanzini (2014) investigaram os fatores de satisfação no uso de *exergames* por crianças e adolescentes de 6 a 13 anos em duas escolas particulares de Londrina-PR. Utilizando uma escala adaptada de motivação, identificaram a diversão como principal elemento de adesão, com preferência por jogos esportivos entre meninos e de dança entre meninas. Concluíram que os *exergames* possuem potencial pedagógico para tornar as atividades físicas mais atrativas e promover hábitos saudáveis, sendo úteis inclusive em estratégias de saúde pública.

Silva e Braccialli (2017) analisaram o uso de *exergames* como ferramenta de inclusão para um aluno com paralisia cerebral em aulas de Educação Física em Marília-SP. A intervenção, realizada em seis aulas com circuitos de atividades, demonstrou avanços na coordenação motora, interação social e engajamento. Concluíram que os *exergames*, se bem planejados, são recursos eficazes para a inclusão escolar e o enriquecimento pedagógico na Educação Física.

Finco, Reategui e Zaro (2015) implementaram um laboratório de *exergames* como complemento às aulas de EFE em uma escola no sul do Brasil. A pesquisa com 24 estudantes de 8 a 14 anos, que participaram de sessões semanais de jogos do *Kinect Sports* e *Kinect Adventures*, revelou alta aceitação dos jogos, especialmente entre alunos desinteressados pelas aulas tradicionais. Concluíram que os *exergames* são eficazes para motivar,

desenvolver habilidades sociais e promover cooperação, diversificando as práticas pedagógicas e tornando as aulas mais inclusivas.

Silva, Lourenço e Caríssimo (2024) investigaram o uso de *exergames* para aumentar a motivação e participação dos alunos do Ensino Fundamental II em Ouro Preto-MG. A pesquisa-ação, com observações e entrevistas, revelou que os *exergames* criaram um ambiente mais dinâmico, engajando até alunos desinteressados e promovendo a aceitação de modalidades como dança. Concluíram que os *exergames* são eficazes para diversificar o currículo, engajar os alunos e promover a colaboração e o trabalho em equipe.

3.4 JEs e implicações na saúde

Esta seção analisa cinco estudos mapeados que investigam como a prática dos JEs pode influenciar a saúde de estudantes, enfatizando suas implicações tanto positivas quanto negativas (BENTO; ROMANZINI, 2014; MARTINS; SOUZA; TROMPIERI FILHO, 2015; MEDEIROS *et al.*, 2018; RAUBER *et al.*, 2013; ROMANZINI *et al.*, 2018).

Medeiros *et al.*, (2018) investigaram os efeitos de um programa de *exergames* no desempenho motor de crianças com dificuldades significativas de movimento. O estudo, realizado com 18 sessões de 45 minutos, utilizou a bateria MABC-2 para avaliar as crianças antes e depois da intervenção. Os resultados mostraram melhorias expressivas no desempenho motor, com a maioria das crianças superando as dificuldades iniciais: ao final da intervenção, apenas duas crianças continuaram com dificuldades, enquanto quatro não apresentaram mais problemas motores. Concluíram que os *exergames* são instrumentos eficazes para estimular o movimento e melhorar as habilidades motoras de crianças com limitações, além de promoverem uma abordagem lúdica para o ensino da Educação Física.

Romanzini *et al.*, (2018) investigaram o impacto de uma intervenção com *exergames* no peso corporal de adolescentes, conduzindo um estudo descritivo longitudinal com 8 alunos de 10 a 13 anos, em Londrina-PR. A intervenção consistiu em sessões de 60 minutos, utilizando jogos como *Dance Central 3*, *Kinect Sports* e *Kinect Adventure*. Os resultados mostraram redução significativa na circunferência da cintura (de 62,0 cm para 59,1 cm, $p=0,028$), mas os pesquisadores alertaram para a dificuldade em atribuir os efeitos exclusivamente aos *exergames*, devido à possibilidade de outros fatores, como incentivo à prática regular de atividade física. Concluíram que mais estudos de longo prazo são necessários para confirmar a eficácia dos *exergames* no controle de variáveis corporais.

Considerando a relevância dos videogames ativos (*exergames*) no fomento à prática de atividade física em ambientes domésticos, Rauber *et al.*, (2013) compararam as respostas cardiovasculares de crianças de 9 a 10 anos durante o *Dance Dance Revolution* (DDR) e enquanto assistiam televisão. O estudo mostrou que a frequência cardíaca, pressão arterial sistólica e pressão arterial média aumentaram significativamente durante o DDR, indicando maior gasto energético e ativação cardiovascular. Após a atividade, foi observada uma tendência à estabilização desses indicadores. Concluíram que o DDR pode ser uma ferramenta eficaz para aumentar a atividade física em crianças e reduzir os riscos cardiovasculares a longo prazo.

Bento e Romanzini (2014) avaliaram a percepção dos pais sobre o uso de *exergames* por seus filhos, com idades entre 6 e 13 anos, por meio de questionários aplicados em duas escolas privadas. O estudo revelou que as crianças jogavam de uma a duas vezes por semana,

com sessões de até duas horas. Os pais reconheceram os *exergames* como uma alternativa positiva para incentivar a prática esportiva. Concluíram que são necessárias mais investigações para compreender os impactos dos *exergames* nos hábitos infantis e nas consequências para a saúde.

Por fim, abordando os efeitos adversos associados ao uso excessivo das telas diante da saúde, foi incluído nesta discussão apenas um artigo focado nas implicações negativas desse fenômeno. Martins, Souza e Trompieri Filho (2015) realizaram um estudo transversal nas escolas públicas de Fortaleza/CE, com o objetivo de examinar os fatores que influenciam o tempo dedicado às telas por adolescentes de 14 a 19 anos. A pesquisa, envolvendo 786 estudantes, revelou que mais de 79% dos participantes passavam muito tempo diante de dispositivos eletrônicos, especialmente os do sexo masculino. Esse comportamento estava associado ao sedentarismo e a uma alimentação não saudável. Concluíram que a exposição excessiva às telas está diretamente ligada a impactos negativos na saúde, destacando a necessidade de estratégias de promoção de hábitos saudáveis e intervenções educativas para reduzir o uso excessivo de tecnologias.

4 Resultados

Uma produção significativa tem emergido sobre JEs na EFE, tendo sido identificados 20 artigos que exploram essa temática, a despeito de seu caráter relativamente recente. É possível notar que as investigações realizadas estabelecem uma inter-relação entre o contexto cultural dos estudantes e a busca pelo potencial pedagógico dos JEs.

Os estudos dos autores (MARTINI; VIANA, 2016; SALGADO; SCAGLIA, 2020; FINCO; REATEGUI; ZARO, 2015; SILVA; LOURENÇO; CARÍSSIMO, 2024) indicam que os JEs favorecem a diversificação do currículo. A questão da diversificação de conteúdos na Educação Física é um tema que tem sido abordado desde aproximadamente a década de 1970, recebendo maior atenção no contexto do debate acerca da cultura corporal, que visa expandir os conteúdos do componente para além da prática esportiva (CASTELLANI FILHO, 1998).

Tenório e Silva (2015) realizaram uma pesquisa qualitativa, com enfoque bibliográfico, para investigar os fatores que causam o afastamento dos alunos nas aulas de Educação Física. Os resultados indicaram que esse afastamento está relacionado ao desinteresse dos alunos, à falta de intervenção pedagógica dos professores e à limitação na diversificação dos conteúdos. Os autores destacam a importância de diversificar as práticas corporais para atender às necessidades dos alunos, ampliando o repertório cultural da área. A falta de diversificação, aliada ao desinteresse dos alunos e à escassez de intervenção pedagógica, é apontada como um dos principais fatores para a desmotivação nas aulas.

Essa perspectiva é complementada pelos estudos de Fensterseifer e Gonzáles (2013), que ressaltam a necessidade de proporcionar experiências com diversas manifestações culturais corporais, alinhadas aos documentos curriculares e ao contexto cultural e social dos alunos. Ambos os estudos convergem ao enfatizar a necessidade de uma abordagem que considere a diversificação e contextualização dos conteúdos da Educação Física, para que o componente curricular seja mais conectado à realidade dos estudantes, evitando tanto a fragmentação do conhecimento quanto a supercarga curricular.

Sem uma sistematização curricular clara e um propósito pedagógico bem definido, o ensino de Educação Física tende a ser disperso, comprometendo o ensino-aprendizagem.

ABNCC (2018) surge como uma diretriz para orientar a organização dos conteúdos, visando uma Educação Física mais alinhada aos objetivos da educação básica. De acordo com Rufino e Souza Neto (2016), a BNCC propõe uma estrutura que auxilia os professores a integrar os conteúdos de maneira eficaz e coerente, atendendo às necessidades e diversidades dos alunos, enquanto mantém a especificidade da área.

A elevação da motivação para a participação nas aulas de Educação Física emergiu como um tema amplamente abordado nos artigos que compõem esta pesquisa (CEZARIO; ROMANZINI, 2014; FINCO; REATEGUI; ZARO, 2015; SILVA; LOURENÇO; CARÍSSIMO, 2024; SILVA; BRACCIALLI, 2017; SCHWARTZ *et al.*, 2013; GODTSFRIEDT; GODTSFRIEDT; CARDOSO, 2022; BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012). A motivação pode ser entendida como a força interna que orienta e impulsiona o comportamento do indivíduo em diversas atividades. Trata-se de um processo complexo e multifacetado, que não apenas inicia uma tarefa, mas também sustenta sua continuidade com dedicação e energia ao longo de sua execução (RYAN; DECI, 2000). Estudos sugerem que a introdução de JEs e outras práticas temáticas, diferentes das tradicionalmente utilizadas, pode aumentar o envolvimento dos alunos. Nesse contexto, a introdução de JEs tem se mostrado pertinente para este propósito, pois oferece uma abordagem diversificada e alinhada aos interesses culturais contemporâneos dos estudantes, como apontado por Araújo *et al.* (2021), que destacam o aumento significativo na motivação e participação dos estudantes nas aulas de Educação Física utilizando *exergames*.

Araújo *et al.* (2021) analisaram o uso de *exergames* como ferramentas educativas nas aulas de Educação Física em uma escola pública de Teresina-PI. A pesquisa, com abordagem de pesquisa-ação, envolveu alunos do 7º e 9º anos, dividida em diagnóstico, planejamento e implementação das aulas. Os resultados mostraram um aumento significativo na participação e motivação dos alunos, destacando a capacidade dos *exergames* de dinamizar o ensino. Os autores concluíram que os JEs são essenciais para promover a motivação dos alunos, alinhando-se ao seu contexto cultural.

Contudo, um aspecto fundamental que não foi amplamente discutido nas pesquisas é o papel do professor na promoção da motivação, tanto dos alunos quanto dos próprios docentes. Farias *et al.* (2018), ao investigarem os ciclos¹⁴ de desenvolvimento na carreira dos professores, identificaram que a motivação dos educadores evolui conforme os diferentes estágios de sua trajetória profissional. No ciclo inicial, a motivação está associada ao desejo de aprimoramento e domínio pedagógico, enquanto, em estágios mais avançados, pode ser influenciada pelo desgaste da profissão e pela iminência da aposentadoria. A motivação docente é crucial, pois impacta diretamente o ensino e a forma como o professor implementa novas abordagens pedagógicas, como o uso dos JEs.

Adicionalmente, Favatto e Both (2019) investigaram os fatores que determinam a permanência ou o abandono na carreira docente, destacando que a desvalorização financeira, problemas disciplinares e o estresse gerado pelas condições ofertadas no desempenho do trabalho pedagógico são aspectos que podem desmotivar os educadores iniciantes. A falta de apoio institucional adequado, somada à pressão das políticas educacionais, pode resultar no esgotamento emocional e, conseqüentemente, no abandono da profissão. Favatto e Both (2019) ressaltam a importância de políticas públicas voltadas à valorização profissional e ao apoio pedagógico contínuo, fundamentais para garantir a permanência e o desenvolvimento

¹⁴ Para mais informações a respeito dos “ciclos” na carreira docente, conferir em: https://centrorecursos.movimentoescolamoderna.pt/dt/3_2_formacao_professores/32_20_desenv_profis_carreira_docente_jagoncalves.pdf. Acesso em: 15 mai. 2024.

dos educadores, permitindo-lhes enfrentar os desafios da profissão e, por consequência, contribuir de forma eficaz para o desenvolvimento dos alunos.

Portanto, é vital considerar não somente práticas ou estratégias destinadas à diversificação curricular ou ao incremento da motivação dentro das salas munidas pelas ações dos professores, mas igualmente refletir sobre as possibilidades pedagógicas estruturais disponíveis aos mesmos para garantir seu fortalecimento pessoal assim podendo colaborar efetivamente ao desenvolvimento dos estudantes via Educação Física.

Os obstáculos à implementação dos JEs nas aulas de Educação Física emergiram como um debate comum na análise dos estudos, e estão relacionados a uma variedade de fatores, incluindo questões estruturais das instituições de ensino (CORDEIRO *et al.*, 2021; GODTSFRIEDT; GODTSFRIEDT; CARDOSO, 2022).

Cordeiro *et al.*, (2021) salientam que a falta de materiais tecnológicos e de espaços apropriados nas escolas públicas compromete a efetividade de práticas como os JEs. Essa limitação resulta na criação de um descompasso entre as diferentes propostas apresentadas pela BNCC¹⁵ e sua aplicação prática.

Gros (2007) destaca que países com melhor infraestrutura conseguem integrar os JEs de forma mais efetiva no currículo, promovendo habilidades como pensamento estratégico, colaboração e coordenação motora. Entretanto, esses aspectos ficam comprometidos pela falta de infraestrutura, políticas curriculares claras e formação docente insuficiente, o que dificulta a transição dos JEs de ferramentas recreativas para recursos pedagógicos eficientes. A partir dessas proposições, é possível concordar com Galdino *et al.*, (2025, p.19) quando afirmam que mesmo a Educação Física sendo uma só “pode-se perceber que as distintas realidades tornam a área diversa, sendo, ao mesmo tempo, mais de uma”. O contexto em que se desenvolve a área influencia diretamente na qualidade do ensino e na oportunidade de experiências ofertadas aos alunos, podendo tanto contribuir para sua emancipação, quanto, de certo modo, restringi-la.

A desigualdade social exerce um impacto negativo na implementação dos JEs, especialmente em áreas mais vulneráveis. Nardon e González (2019) examinam a integração das TICs nas aulas de Educação Física, apontando obstáculos como a ausência de dispositivos apropriados e a falta de capacitação docente. Essas limitações restringem o potencial das TICs, exigindo investimentos em recursos tecnológicos adequados e capacitação contínua para os professores. Gemente, Silva e Matthiesen (2021) corroboram essa análise, observando que a escassez de equipamentos e a falta de programas de formação docente contínuos dificultam a implementação das TICs, como JEs e mídias digitais nas escolas.

Outro ponto observado durante análise crítica desta temática foi a instrumentalização relativa ao uso prioritário dos JEs como ferramentas auxiliares na aprendizagem em outros conteúdos didáticos (FINCO; REATEGUI; ZARO 2015; CONSTANTINO *et al.*, 2015; SILVA; BRACCIALLI 2017; SALGADO; SCAGLIA 2020; FREITAS *et al.*, 2021; SILVA;

¹⁵ Embora a BNCC tenha como propósito a ideia de um documento que oriente a construção dos currículos das escolas brasileiras, propondo conhecimentos e habilidades mínimas ao processo de ensino-aprendizagem (IMPOLCETTO; MOREIRA, 2023), ainda não há, no campo de estudos da Educação Física, uma unidade de entendimento quanto a sua efetividade. Para Callai, Becker e Sawitzki (2019), está normativa avança ao propor a formação de indivíduos capazes de refletir de forma crítica sobre as manifestações da cultura corporal. Porém, para Neira (2018, p. 222), a BNCC apresenta algumas incoerências e inconsistências por “[...] ter ressuscitado princípios, taxonomias e tipologias da segunda metade do século XX traz à tona a racionalidade técnica revestida pelo discurso neoliberal”.

LOURENÇO; CARÍSSIMO, 2024), ao invés deles serem explorados enquanto objetos próprios do conhecimento dentro do contexto educacional.

O estudo de Salgado e Scaglia (2020) por exemplo, investigou o uso de *exergames* no ensino do atletismo, visando ampliar as potencialidades educativas desse conteúdo. Freitas *et al.* (2021), por sua vez, exploraram as capacidades motoras exigidas pelo jogo *Kinect Sports*, com foco nas dinâmicas motoras. No entanto, a JEs como recursos pedagógicos pode limitar sua eficácia se não forem usados de forma crítica, impedindo que os alunos desenvolvam uma compreensão mais ampla sobre sua aplicação no cotidiano. De acordo com a BNCC (BRASIL, 2018), os JEs devem ser abordados entre o 6º e 7º anos, visando tanto a experiência prática quanto a reflexão sobre as transformações dos jogos e suas exigências corporais ao longo do tempo.

Leite *et al.* (2022) destacam que as rápidas mudanças tecnológicas afetam as interações sociais e reconfiguram os espaços educacionais, o que exige a incorporação da Educação Midiática nos currículos escolares, permitindo aos alunos a capacidade de refletir sobre as questões que envolvem os JEs, os impactos sociais, questões de gênero, violência e sedentarismo. Essas múltiplas dimensões são abordadas por Cruz Junior e Cruz (2016), quando dialogam sobre a importância dos JEs para o campo em questão, onde, para além do caráter lúdico ou instrumentalista, eles são concebidos como conteúdo nas aulas.

Cruz Junior e Cruz (2016) analisaram a relação dos JEs com a cultura e o consumo na indústria do entretenimento, por meio de um levantamento bibliográfico a fim de identificar os perfis dos jogadores, a faixa-etária, dispositivos, jogos praticados e a maneira como acessavam este meio. Encontraram que os JEs mesmo sendo práticas de lazer no contexto das diferentes idades, são estigmatizadas. Carregam contradições que envolvem práticas ilegais (pirataria) e busca pela democratização dos dispositivos para o acesso à cultura digital. Concluíram que existe uma ambivalência sobre a questão, enquanto empresas buscam meios para amenizar e criminalizar os agentes propulsores de pirataria, a popularização dos JEs, especialmente no Brasil, ocorre em grande parte pela utilização de tais práticas.

Direcionando para escopo da Educação Física, estes questionamentos devem ser debatidos nas aulas, o professor deve mediar a busca do conhecimento indicando quais as implicações para a vida dos alunos. Negar sua tematização sem analisar de forma crítica as questões implícitas, ou enaltecer seu uso sem o devido cuidado com a prática indiscriminada, pode limitar o desenvolvimento de habilidades e dificultar a formação para a ação consciente nos espaços que remetem à cultura digital.

Considerando essas perspectivas, um aspecto observado sobre os JEs nos diversos estudos analisados, foram os desafios relacionados à formação docente (BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012; SCHWARTZ *et al.*, 2013; MARTINI; VIANA, 2016; CORDEIRO *et al.*, 2021; NUNES *et al.*, 2023). A incorporação das novas tecnologias frequentemente não está contemplada nos programas de formação inicial docente e está sujeita a constantes mudanças. Isso requer um letramento digital adequado para professores assim como ações formativas proporcionadas pelas redes educacionais.

Conforme afirmam Leite *et al.*, (2022), a formação inicial docente é um momento crucial para construção da identidade profissional e desenvolvimento das competências necessárias para efetivar práticas pedagógicas eficazes. Contudo, quando se trata do uso das tecnologias digitais nesse contexto formativo específico tem demonstrado ser insuficiente. Apesar da BNCC junto a outros documentos orientadores indicarem a relevância das tecnologias no processo educativo materializado através do uso dos JEs demanda uma

formação específica com caráter crítico. Carvalho e Lima (2019) argumentam que muitas vezes a formação inicial se concentra no domínio técnico dessas ferramentas deixando em segundo plano considerações pedagógicas ou culturais relacionadas às mesmas, o que compromete sua aplicação significativa na educação formal.

A perspectiva de interação com novas tecnologias é interpretada por Freitas (2010) como Letramento Digital, que se caracteriza pelo desenvolvimento de habilidades que permitem ao indivíduo não apenas acessar, mas também interpretar e utilizar informações de maneira crítica. No âmbito dos JEs, tais conceitos indicam que o professor deve não apenas dominar esses jogos ou empregá-los como recurso didático, mas também compreender suas dinâmicas, narrativas e possibilidades pedagógicas, mediando o aprendizado dos alunos de forma reflexiva.

As análises realizadas sugerem que o uso dos JEs contribui para o desenvolvimento de habilidades motoras e cognitivas, além de promover o combate ao sedentarismo e o desenvolvimento de benefícios cardiovasculares (RAUBER *et al.*, 2013; ROMANZINI *et al.*, 2018; MEDEIROS *et al.*, 2018; FREITAS *et al.*, 2021). Contudo, a exposição prolongada e excessiva às telas tem ocasionado efeitos prejudiciais à saúde (MARTINS; SOUZA; TROMPIERI FILHO, 2015).

Ramos e Segundo (2018) investigaram os impactos dos JEs no desenvolvimento da atenção e flexibilidade cognitiva em crianças de 7 a 9 anos em uma escola pública. A pesquisa, de caráter quase-experimental, envolveu 15 minutos diários de intervenções durante seis semanas, com jogos da plataforma *Escola do Cérebro*. Os resultados indicaram melhorias no grupo experimental em termos de atenção e flexibilidade cognitiva, destacando que os JEs podem favorecer o desenvolvimento das funções executivas. O estudo enfatiza a importância de integrar essas tecnologias ao currículo escolar para promover o aprendizado de forma lúdica.

Convém ressaltar que o uso excessivo de dispositivos eletrônicos tem causado impactos negativos na saúde de crianças, adolescentes e jovens. A Organização Mundial da Saúde (OMS) alerta sobre os riscos do tempo prolongado em frente às telas, recomendando que crianças abaixo de dois anos não usem dispositivos audiovisuais, e que o tempo de exposição de crianças a partir dos cinco anos não ultrapasse 60 minutos diários. O uso precoce pode aumentar a probabilidade de problemas físicos, mentais e emocionais. Em 2018, a OMS reconheceu o uso excessivo de JEs como transtorno comportamental, sugerindo a implementação de políticas públicas para prevenção e tratamento (WHO, 2020).

Uma pesquisa de Souza, Marques e Reuter (2020) investigou a relação entre o tempo excessivo de tela e fatores de saúde e comportamento familiar em crianças e adolescentes. O estudo revelou que a exposição prolongada às telas está frequentemente ligada ao sedentarismo, com 57,1% dos estudantes excedendo o tempo recomendado. Observou-se que os adolescentes com pais com sobrepeso ou obesidade apresentaram maior risco, destacando a importância de estratégias familiares para incentivar estilos de vida ativos.

Em resposta a isso, é necessário que o uso de JEs nas aulas de Educação Física seja cuidadosamente planejado, com objetivos claros focados no movimento corporal e benefícios à saúde. Embora haja aspectos negativos associados ao uso excessivo, os JEs podem ser usados de maneira crítica e educativa, estimulando o pensamento reflexivo sobre suas implicações na sociedade, assim como questões controversas em outros contextos, como o *doping* nos esportes.

5 Considerações finais

Este estudo teve como objetivo analisar a produção científica sobre o uso de JEs nas aulas de EFE, com o intuito de compreender as principais temáticas emergentes dessa associação. Observou-se que a integração dos JEs nas aulas de Educação Física pode proporcionar diversificação do currículo escolar, além de promover maior engajamento e motivação entre os alunos. No entanto, a implementação efetiva desses jogos enfrenta desafios relacionados à infraestrutura tecnológica das escolas e à formação docente, aspectos que são essenciais para que os JEs sejam utilizados de forma crítica e pedagógica.

Conforme a análise dos dados levantados, constatou-se que as implicações pedagógicas dos JEs nas aulas de Educação Física são evidentes, especialmente na promoção de um ambiente mais interativo e favorável ao desenvolvimento do ensino-aprendizagem, haja vista sua relação com os interesses culturais dos alunos. A incorporação dos JEs nas aulas pode ocorrer tanto como ferramenta de aprendizagem, ampliando o conhecimento sobre as diversas manifestações da cultura corporal, quanto como objeto de conhecimento, possibilitando que os alunos reflitam sobre sua lógica de funcionamento, origem, evolução e questões ligadas ao tempo de tela e sedentarismo. Mas como observado, a resistência de alguns educadores ou dificuldade na incorporação de novas tecnologias em seu trabalho pedagógico ainda são barreiras persistentes.

O estudo ressaltou a importância de uma formação inicial que contemple conhecimentos relacionados à Mídia educação, em especial os JEs, que prepare os professores não apenas para o uso das tecnologias, mas também para a reflexão crítica sobre seus impactos pedagógicos e sociais. Por fim, embora este estudo tenha contribuído para o entendimento dos JEs na EFE, algumas limitações precisam ser destacadas. A pesquisa foi baseada em artigos publicados em apenas três bases de dados, o que pode ter restringido a abrangência dos resultados. Além disso, a análise foi limitada a estudos disponíveis *online* e em português, o que pode ter deixado de fora contribuições que podem ter sido publicadas em línguas estrangeiras.

Por fim, acreditamos que futuras pesquisas podem explorar, entre outros, os impactos de intervenções em diferentes contextos das aulas com uso prolongado, a fim de contribuir com novas metodologias e o fortalecimento pedagógico da área.

Referências

ARAÚJO, Allyson Carvalho de.; BATISTA, Alison Pereira.; OLIVEIRA, Márcio Romeu Ribas de. **Vamos pensar as mídias na escola?** Educação Física, movimento, tecnologia. Natal: EDUFRN, 2016.

ARAÚJO, Javan dos Santos.; SOUZA, Wellington Lins de.; SOUZA, Alessandra Araújo de.; SANTOS, José Carlos dos.; RIBEIRO, Jhonata de Carvalho.; BRITO, Aline de Freitas. Educação física e jogos eletrônicos: uma proposta educativa para as aulas. **Educação: Teoria e Prática** (Online), v. 31, n. 64, p. 1-18, 2021. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S1981-81062021000100112&script=sci_arttext. Acesso em: 6 nov 2024.

ASSUMPCÃO, Adriano. Brasil é o maior mercado gamer da América Latina e Top 10 mundial em 2023. TechTudo, 30 nov. 2023. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2023/11/brasil-e-o-maior-mercado-gamer-da-america-latina-e-top-10-mundial-em-2023-esports.ghtml>. Acesso em: 14 maio 2025.

BARACHO, Ana Flávia de Oliveira.; GRIPP, Fernando Joaquim.; LIMA, Márcio Roberto de. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte** (Online), v. 34, n. 1, p. 111-126, 2012. Disponível em: <https://www.scielo.br/rbce/a/n9NWYkWYZf4Tmzk4L7kRJzr/?format=html&lang=pt>. Acesso em: 10 jun 2024.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. 3ª ed. São Paulo: Edições 70, 2016.

BATISTA, Mônica de Lourdes Souza.; QUINTÃO, Patrícia Lima.; LIMA, Sérgio Muinhos Barroso.; CAMPOS, Luciana Conceição Dias.; BATISTA, Thiago José de Souza. Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista** (Online), n. 3, p. 1-24, 2007. Disponível em: https://www.academia.edu/40013187/UM_ESTUDO SOBRE A HIST%C3%93RIA DOS JOGOS ELETR%C3%94NICOS. Acesso em: 25 fev. 2024.

BENTO, Francieli de Fátima.; ROMANZINI, Catiana Leila Possamai. Percepção dos pais quanto ao tempo de uso de jogos de videogame ativo de seus filhos: estudo preliminar comparando o uso por sexo e grupos de idade. **Caderno de Educação Física e Esporte** (Online), v. 12, n. 1, p. 67-74, 2014. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8766472>. Acesso em: 19 abr. 2024.

BETTI, Mauro. A janela de vidro: esporte, televisão e educação física. Campinas, Brazil: Papirus Editora, 1998.

BETTI, Mauro. Educação Física e mídia: novos olhares, outras práticas. Editora Hucitec, 2003.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 20 ago 2024.

CALLAI, Ana Nathalia Almeida; BECKER, Eriques Piccolo; SAWITZKI, Rosalvo Luis. Considerações acerca da Educação Física escolar a partir da BNCC. **Conexões**, Campinas, SP, v. 17, p. e019022, 2019. DOI: 10.20396/conex.v17i0.8654739. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8654739>. Acesso em: 24 ago. 2023.

CALHEIROS, Vicente Cabrera. **O trabalho pedagógico da educação física: em busca das múltiplas determinações**. 2018. Tese de Doutorado. Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/16385>. Acesso em: 13 abri. 2025.

CARVALHO, Daiane Aparecida Costa.; LIMA, Marcio Roberto de. Formação de professores para o uso pedagógico das tecnologias digitais de informação e comunicação: uma visão dos marcos legais contextualizada nos cursos da UFSJ. **Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia** (Online), v. 12, n. 1, p. 290-313, 2019. Disponível em: <https://revistas.utfpr.edu.br/rbect/article/view/7586>. Acesso em: 16 dez 2024.

CASÉ, Rafael Orazem. **E-sports e a nova geração de ídolos midiáticos**: um estudo de caso do “fenômeno” Nobru. Tese (Doutorado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação

Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023. Disponível em: <http://www.bdt.d.uerj.br/handle/1/20864>. Acesso em: 5 abr. 2024.

CASTELLANI FILHO, Lino. **Política educacional e educação física**. Campinas: Autores Associados, 1998.

CEZARIO, Taynara Lais Pereira.; ROMANZINI, Catiana Leila Possamai. Escala de satisfação para uso de jogos de videogame ativo de estudantes. **Caderno de Educação Física e Esporte** (Online), v. 12, n. 2, p. 31-37, 2014. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8766478>. Acesso em: 20 abr. 2024.

CONSTANTINO, Marcio Turini.; VASCONCELLOS, Carlos Henrique Ribeiro.; COSTA, Lamartine Pereira da.; MATARUNA-DOS Leonardo José. Perfil e percepção do uso de jogos eletrônicos por alunos do ensino fundamental: relações com a Educação Física. **Pensar a Prática** (Online), v. 18, n. 4, p. 848-863, 2015. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/fef/article/view/36492/19784>. Acesso em: 15 abr. 2024.

CORDEIRO, Mariana Gaburro.; SOUSA, Diego Petyk de.; PAULA, Erica Fernanda.; ANTUNES, Alfredo Cesar. Os desafios da profissão docente enfrentados pelos professores de educação física na rede estadual de ensino de Ponta Grossa–Paraná. **Caderno de Educação Física e Esporte** (Online), v. 19, n. 3, p. 95-100, 2021. Disponível em: <https://openurl.ebsco.com/EPDB%3Aagcd%3A9%3A13708585/detailv2?sid=ebsco%3Aplink%3Ascholar&id=ebsco%3Aagcd%3A153133943&crl=c>. Acesso em: 20 abr. 2024.

CRUZ JUNIOR, Gilson; CRUZ, Dulce Márcia. Quando a brincadeira vira coisa séria: dos mitos e (in) verdades sobre as relações entre jogos digitais, cultura e consumo. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 38, n. 2, p. 179-185, 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbce/a/xWyQYbttWYQ3DMpGXzhtnrB/?lang=pt>. Acesso em: 10 abr. 2024.

DONATO, Helena.; DONATO, Mariana. Etapas na condução de uma revisão sistemática. **Acta Médica Portuguesa** (Online), v. 32, n. 3, p. 227-235, 2019. Disponível em: <https://www.actamedicaportuguesa.com/revista/index.php/amp/article/view/11923>. Acesso em: 12 out 2024.

FARIAS, Gelcemar Oliveira.; BATISTA, Paula Maria Fazendeiro.; GRAÇA, Amândio.; NASCIMENTO, Juarez Vieira do. Ciclos da trajetória profissional na carreira docente em educação física. **Movimento** (Online), v. 24, n. 2, p. 441-454, 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/mov/a/TcbJRW5ZS7DSHyNNpx8hnRw/>. Acesso em: 6 dez. 2024.

FAVATTO, Naline Cristina.; BOTH, Jorge. Motivos para abandono e permanência na carreira docente em educação física. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte** (Online), v. 41, n. 2, p. 127-134, 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbce/a/hZwxpF3d73HW6xPkNqMzskB/?lang=pt>. Acesso em: 6 dez 2024.

FENSTERSEIFER, Paulo Evaldo.; GONZÁLEZ, Fernando Jaime. Desafios da legitimação da educação física na escola republicana. **Horizontes-Revista de Educação**, v. 1, n. 2, p. 33-42, 2013. Disponível em: <https://ojs.ufgd.edu.br/index.php/horizontes/article/view/3163>. Acesso em: 3 mar 2025.

FINCO, Mateus David.; REATEGUI, Eliseo Berni.; ZARO, Milton Antonio. Laboratório de exergames: um espaço complementar para as aulas de educação física. **Movimento** (Online),

v.21, n.3, p.687-699, 2015. Disponível em:
<https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/52435>. Acesso em: 19 abr. 2024.

FREITAS, Kamyla Thais Dias de.; MEDEIROS, Pâmella de.; CARVALHO, Helton Pereira de.; CARDOSO, Fernando Luiz. Capacidades e habilidades motoras no jogo de atletismo do kinect sport: avaliação por meio de um grupo focal. **Revista Brasileira de Ciência e Movimento** (Online), v. 29, n. 1, p. 1-20, 2021. Disponível em:
<https://portalrevistas.ucb.br/index.php/rbcm/article/view/12299>. Acesso em: 10 abr. 2024.

FREITAS, Maria Teresa. Letramento digital e formação de professores. **Educação em revista** (Online), v.26, n.3, p.335-352, 2010. Disponível em:
https://www.scielo.br/j/edur/a/N5RryXJcsTcm8wK56d3tM3t/?lang=pt&utm_source=blog&utm_medium=post_blog&utm_campaign=o_que_e_letramento_digital. Acesso em: 16 dez 2024.

GALDINO, Francisco Flávio Sales et al. TRABALHO PEDAGÓGICO DA EDUCAÇÃO FÍSICA EM DIFERENTES CONTEXTOS NA EDUCAÇÃO BÁSICA. **Temas em Educação Física Escolar**, v. 10, n. 1, p. e4276-e4276, 2025. Disponível em:
<https://portalespiral.cp2.g12.br/index.php/temasemedfisicaescolar/article/view/4276>. Acesso em: 10 abr. 2025.

GALVÃO, Maria Cristiane Barbosa.; RICARTE, Ivan Luiz Marques. Revisão sistemática da literatura: conceituação, produção e publicação. **Logeion: Filosofia da informação** (Online), v. 6, n. 1, p. 57-73, 2019. Disponível em: <https://revista.ibict.br/fiinf/article/view/4835>. Acesso em: 1 abr 2024.

GEMENTE, Flórence Rosana Faganello.; SILVA, Ana Paula Salles da.; MATTHIESEN, Sara Quenzer. Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação: desafios e possibilidades para a inserção na Educação Física escolar. **Revista eletrônica pesquiseduca** (Online), v. 12, n. 28, p. 570–586, 2021. Disponível em:
<https://periodicos.unisantos.br/pesquiseduca/article/view/958>. Acesso em: 22 dez 2024.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GODTSFRIEDT, Jonas.; GODTSFRIEDT, Carla Elane Silva.; CARDOSO, Fernando Luiz. Efeito de uma intervenção com jogos digitais e webgames na motivação intrínseca em escolares. **Journal of Physical Education** (Online), v. 33, p. 1-11, 2022. Disponível em:
<https://www.scielo.br/j/jpe/a/kCRcKmFQMCdNW9Mq4Yc5P9v/>. Acesso em: 15 abr. 2024.

GONÇALVES, José Alberto. Desenvolvimento profissional e carreira docente: fases da carreira, currículo e supervisão. **Sísifo: Revista de Ciências da Educação**, v. 8, p. 23-36, 2009. Disponível em:
https://centrorecursos.movimentoescolamoderna.pt/dt/3_2_formacao_professores/32_20_desenv_profis_carreira_docente_jagoncalves.pdf. Acesso em: 15 mai. 2024.

GROS, Begoña. Digital games in education: The design of games-based learning environments. **Journal of research on technology in education** (Online), v. 40, n. 1, p. 23-38, 2007. Disponível em:
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15391523.2007.10782494>. Acesso em: 13 maio 2024.

IMPOLCETTO, Fernanda Moreto; MOREIRA, Evando Carlos. A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NA BNCC: AVANÇOS E DESAFIOS. **Corpoconsciência**, [S. l.], v. 27, p. e15228, 2023. DOI: 10.51283/rc.27.e15228. Disponível em:

<https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/15228>. Acesso em: 05 setembro. 2023.

LEITE, Leilane Shamara Guedes Pereira.; COSTA, Alan Queiroz da.; OLIVEIRA, Marcio Romeu Ribas de.; ARAÚJO, Allyson Carvalho de. O ensino remoto de Educação Física em narrativa: entre rupturas e aprendizados na experiência com a tecnologia. **Movimento** (Online), v. 28, p. 1-17, 2022. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/mov/a/zwjhPff8QG3cFgQ8xxVQQZD/>. Acesso em: 10 abr 2024.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2010.

MARTINI, Cristiane Oliveira Pisani.; VIANA, Juliana de Alencar. “Jogando” com as diferentes linguagens: a atualização dos jogos na educação física escolar. **Revista brasileira de ciências do esporte** (Online), v. 38, n. 3, p. 243-250, 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbce/a/nGvwHbLh4sKJyW4GsmcqzRg/?lang=pt>. Acesso em: 19 set 2023.

MARTINS, Jéssica dos Santos.; SOUZA, Evanice Avelino de.; TROMPIERI FILHO, Nicolino. Fatores associados ao tempo de tela em estudantes do ensino médio de Fortaleza, região Nordeste do Brasil. **Sci. Med** (Online), v. 25, n. 4, p. 20985-20985, 2015. Disponível em: <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/biblio-834003>. Acesso em: 5 abr 2024.

MEDEIROS, Pâmella.; SANTOS, João Otacílio Libardoni dos.; CAPISTRANO, Renata.; CARVALHO, Helton Pereira.; BELTRAME, Thaís Silva.; CARDOSO, Fernando Luiz. Efeitos dos exergames em crianças com risco e dificuldade significativa de movimento: um estudo cego randomizado. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte** (Online), v. 40, n. 1, p. 87-93, 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbce/a/5TGpdHgidMPDZxXSKbcTfBb>. Acesso em: 5 abr 2024.

MEZZAROBBA, Cristiano. A mídia, as tecnologias e a educação física no Brasil: uma descrição genealógica. **Revista Tempos e Espaços em Educação**, São Cristóvão, v. 13, n. 32, p. 1–23, 2020. DOI: 10.20952/revtee.v13i32.13065. Disponível em: <https://periodicos.ufs.br/revtee/article/view/13065>. Acesso em: 22 set. 2025.

NARDON, Tiago Aparecido; GONZÁLEZ, Fernando Jaime. Jogos e brincadeiras: o ensino mediado pelas tecnologias da informação e comunicação. **Motrivivência** (Online), v. 31, n. 59, p. 1-15, 2019. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S2175-80422019000300010&script=sci_arttext. Acesso em: 21 dez 2024.

NEIRA, Marcos Garcia. Incoerências e inconsistências da BNCC de Educação Física. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 40, p. 215-223, 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbce/a/m5NJPS7PQnCCxZZtCsdjsqL/>. Acesso em: 30 agosto. 2023.

NUNES, Rodrigo Tavares.; FÚ, Ho Shin.; OLIVEIRA, Rodrigo Falcão Cabral de.; SOUZA, Larissa da Silva.; SILVA, Pedro Henrique Bezerra da.; MELO, Marcelo Soares Tavares de. Jogo eletrônico: contribuições teórico-metodológicas para a formação de professores de Educação Física. **Pensar a Prática** (Online), v. 26, p. 1-22, 2023. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/fe/article/view/72943>. Acesso em: 16 dez 2024.

PEREIRA, Rogério Santos.; SILVA, Maurício Roberto da.; PIRES, Giovani de Lorenzi. Representações de corpo e movimento no ciberespaço: notas de um estudo etnográfico no

jogo Second Life. **LICERE** (Online), v. 12, n. 2, p. 1-23, 2009. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/874>. Acesso em: 5 abr 2024.

PESQUISA GAME BRASIL. **Pesquisa Game Brasil: edição gratuita 2024**. 2024. Disponível em: <https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/2024-painel-gratuito-pgb24>. Acesso em: 13 mar 2024.

POZZEBON, Eliane.; FRIGO, Luciana Bolan.; OLIVEIRA, Lucas Vinicius. Perfil dos jogadores brasileiros de MMO-massively multiplayer online game. **SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL**, 13, 2014. Porto Alegre. [...] **Anais**. Porto Alegre: SBC. p. 499-506. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/268513012_Perfil_dos_jogadores_brasileiros_de_MMO_-_Massively_Multiplayer_Online_Game. Acesso em: 3 mar 2025.

RAMOS, Daniela Karine.; SEGUNDO, Fabio Rafael. Jogos Digitais na Escola: aprimorando a atenção ea flexibilidade cognitiva. **Educação & Realidade** (Online), v. 43, n. 2, p.531-550, 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edreal/a/MFpkYYqT4x9cZXQtwLSXpBm/?lang=pt>. Acesso em: 20 dez 2024.

RAUBER, Suliane Beatriz et al. Variáveis cardiovasculares durante e após a prática do VÍDEO GAME ativo" Dance Dance Revolution" e televisão. **Motriz** (Online), v. 19, n.2, p. 358-367, 2013. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/motriz/a/4h6cf8vMbcJsKgYsWt6KVZb/?lang=pt>. Acesso em: 5 abr 2024.

RODRIGUES JÚNIOR, Emilio; SALES, José Roberto Lopes de. Os jogos eletrônicos no contexto pedagógico da educação física escolar. **Conexões** (Online), v. 10, n. 1, p. 70-82, 2012. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8637689>. Acesso em: 10 mar 2024.

ROMANZINI, Catiana Leila Possamai.; PAVANELLO, Beatriz Lara Leile.; IAROSZ, Kessi Cassiane.; PIRES, Vinicius Zandonadi. Intervenção para o controle do peso corporal de adolescentes, utilizando videogames ativos: um estudo piloto. **Caderno de Educação Física e Esporte** (Online), v. 16, n. 2, p. 51-55, 2018. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6722974>. Acesso em: 20 abr 2024.

RUFINO, Luiz Gustavo Bonatto.; SOUZA NETO, Samuel de. Saberes docentes e formação de professores de educação física: análise da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) na perspectiva da profissionalização do ensino. **Motrivivência** (Online), v. 28, n. 48, p. 42-60, 2016. Disponível em: <https://pesquisa.bvsalud.org/porta1/resource/pt/biblio-2076>. Acesso em: 6 ago. 2024.

RYAN, Richard; DECI, Edward. Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. **American Psychologist** (Online), v. 55, n.1, p. 68-78, 2000. Disponível em: <https://psycnet.apa.org/record/2000-13324-007>. Acesso em: 15 dez. 2024.

SALGADO, Karen Regina.; SCAGLIA, Alcides José. Os exergames como recurso didático no ensino do atletismo na educação física escolar. **Journal of Physical Education** (Online), v. 31, p. 1-11, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/jpe/a/NgrLVhXNd3HrD8gPzVmCHtM>. Acesso em: 5 abr 2024.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play**: game design fundamentals. Cambridge, MA: The MIT Press, 2003.

SCHWARTZ, Gisele Maria et al. Apropriação das tecnologias virtuais como estratégias de intervenção no campo do lazer: os webgames adaptados. **LICERE** (Online), v. 16, n. 3, p. 1-26, 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/1882>. Acesso em: 1 abr. 2024.

SCHWARTZ, Gisele Maria.; TAVARES, Giselle Helena. **Webgames com o corpo**: vivenciando jogos virtuais no mundo real. São Paulo: Phorte, 2012.

SILVA, Fernanda Carolina Toledo.; BRACCIALLI, Lígia Maria Presumido. Exergames como recurso facilitador da participação de aluno com deficiência física nas aulas de educação física: percepção do aluno. **Revista Cocar** (Online), v. 11, n. 21, p. 184-208, 2017. Disponível em: <https://periodicos.uepa.br/index.php/cocar/article/view/1288>. Acesso em: 10 abr. 2024.

SILVA, Siomara Aparecida da.; LOURENÇO, Guilherme Roberto.; CARÍSSIMO, João Marcelo Niquini. Educação física escolar e o envolvimento dos alunos: o uso dos exergames. **Caderno de Educação Física e Esporte** (Online), v. 22, p. 1-7, 2024. Disponível em: <https://e-revista.unioeste.br/index.php/cadernoedfisica/article/view/31753>. Acesso em: 15 nov. 2024.

SOUZA, Sonimar de.; MARQUES, Kelin Cristina.; REUTER, Cézane Priscila. Tempo de tela acima das recomendações em crianças e adolescentes: análise dos fatores nutricionais, comportamentais e parentais associados. **J. Hum. Growth Dev.**, (Online), v.30, n.3, p.363-370, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.7322/jhgd.v30.11067>. Acesso em: 23 dez. 2024.

TENÓRIO, Jederson Garbin.; SILVA, Cinthia Lopes da. O desinteresse dos estudantes pelas aulas de educação física em uma escola de ensino público do estado de Mato Grosso. **Rev. Salusvita** (Online), v. 34, n. 1, p. 27-44, 2015. Disponível em: <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/lil-758311>. Acesso em: 15 dez. 2024.

WORLD HEALTH ORGANIZATION – WHO. Addictive Behaviours: Gaming disorder. WHO, 22 out. 2020. Disponível em: <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>. Acesso em: 27 dez. 2024.

VAGHETTI, César Augusto Otero et al. Exergames na Educação Física: ferramentas para o ensino e promoção da saúde. XIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. Anais... Porto Alegre, v. 13, p. 491-98, 2014. Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/exergamelabbrasil/files/2018/07/SBgames-2014-original-Full.pdf>. Acesso em: 26 dez. 2024.

ZYLBERBERG, Tatiana Passos et al. Grupo de Trabalho Temático de Comunicação e Mídia (GTT 2): Cenários e perspectivas a partir de contribuições do comitê científico. CONGRESSO CBCE REGIÃO SUDESTE, 7, 2022, São Paulo. **Anais** [...] São Paulo: CBCE, 2022, p.12-44.

Contribuições da autoria

Francisco Flávio Sales Galdino: Conceitualização, Organização, Interpretação e Análise de Dados, Investigação, Metodologia, Redação.
Vicente Cabrera Calheiros: Supervisão/Orientação, Redação.

Data de submissão: 28/05/2025

Data de aceite: 14/10/2025