



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO - UFRPE
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

JÚLIO DANIEL CABRAL DOS SANTOS

JOGOS ELETRÔNICOS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA
NA EDUCAÇÃO FÍSICA

RECIFE

2026

JÚLIO DANIEL CABRAL DOS SANTOS

**JOGOS ELETRÔNICOS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA
NA EDUCAÇÃO FÍSICA**

Trabalho de Monografia apresentado
ao curso de Licenciatura em Educação
Física da Universidade Federal Rural de
Pernambuco como requisito parcial para
a obtenção do grau de Licenciado
em Educação Física.
Orientadora: Prof. Dra. Rosângela Lindoso.

RECIFE

2026

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Sistema Integrado de Bibliotecas da UFRPE
Bibliotecário(a): Suely Manzi – CRB-4 809

S237j Santos, Júlio Daniel Cabral dos.
Jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica na
educação física / Júlio Daniel Cabral dos Santos. – Recife,
2026.

54 f.; il.

Orientador(a): Rosângela Cely Branco Lindoso.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) –
Universidade Federal Rural de Pernambuco, Licenciatura
em Educação Física, Recife, BR-PE, 2026.

Inclui referências.

1. Jogos eletrônicos. 2. Educação física escolar - Estudo e
ensino. 3. Estratégias de aprendizagem. 4. Jogos de
computador 5. Cibercultura. I. Lindoso, Rosângela Cely
Branco, orient. II. Título

CDD 613.7

JÚLIO DANIEL CABRAL DOS SANTOS

Aprovado em 02 de Julho de 2026.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dra. Rosângela Cely Branco Lindoso

Orientadora

Prof. Dra. Andréa Carla de Paiva

Examinador I

Prof. Dr. Antonino Fernandes da Silva Júnior

Examinador II

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus, por ter me dado força, sabedoria e perseverança para continuar mesmo nos momentos mais difíceis da minha caminhada acadêmica. Durante essa trajetória, especialmente no ano de 2025, enfrentei perdas e desafios pessoais que, em vários momentos, me fizeram pensar em desacelerar ou até interromper a graduação. Ainda assim, encontrei forças para seguir em frente e concluir esse ciclo tão importante da minha vida.

Agradeço profundamente aos meus pais, por todo apoio, esforço, cuidado e incentivo ao longo da minha formação. Tudo o que sou hoje também é resultado da dedicação deles, que sempre buscaram me oferecer o melhor possível e nunca deixaram faltar apoio nos momentos em que mais precisei.

Às minhas avós, Vovó Nina e Vovó Nice (*in memoriam*), deixo minha eterna gratidão e carinho. Cada uma, à sua maneira, teve participação fundamental na minha vida, na minha criação e na pessoa que me tornei. Levarei comigo todos os ensinamentos, cuidados, memórias e demonstrações de amor que recebi ao longo da vida.

Gostaria de agradecer de maneira especial à minha professora e orientadora Rosângela Lindoso, por toda paciência, apoio, compreensão e dedicação ao longo da construção deste trabalho e também durante minha formação acadêmica. Sua orientação foi fundamental para que esta pesquisa pudesse ser desenvolvida da melhor forma possível. Além dos ensinamentos acadêmicos, agradeço pela forma acolhedora com que sempre conduziu os momentos de orientação, transmitindo segurança, incentivo e confiança durante essa etapa tão importante da graduação.

Gostaria também de agradecer à professora Ana Luiza Vieira, que teve grande importância na minha formação acadêmica e profissional. Deixou marcas muito significativas na minha trajetória dentro da universidade. Tive a oportunidade de ser monitor da disciplina Educação Física A e também monitor do Projeto de Extensão de Voleibol da UFRPE, experiências que contribuíram diretamente para meu crescimento acadêmico e pessoal. Seus conselhos, sua postura firme e seu jeito muitas vezes bruto sempre vieram acompanhados da intenção de extrair o melhor de cada aluno, e sou muito grato por todos os ensinamentos e oportunidades proporcionadas.

Agradeço ao meu amigo Jadson Câmara, parceiro constante durante a graduação, principalmente nos trabalhos acadêmicos e atividades da universidade. Além de sempre quebrar o galho quando necessário, tornou-se uma pessoa extremamente importante nessa trajetória, alguém com quem pude contar em diversos momentos e que sei que poderei contar pelo decorrer da vida.

Ao meu amigo Emerson Matheus, agradeço pela amizade, parceria e companheirismo que ultrapassaram os limites da universidade. As resenhas, conversas e momentos compartilhados tornaram essa caminhada mais leve. Vai ser para sempre “meu pato”.

Ao meu amigo Gleydson Batista, deixo também minha gratidão pela parceria de sempre, pelos conselhos, pelas conversas e pela amizade construída ao longo desses anos. Uma amizade que certamente vai além do ambiente acadêmico e que levarei para a vida.

Agradeço também aos meus colegas de turma, que fizeram parte dessa caminhada e contribuíram para tornar as manhãs da graduação mais leves e divertidas. Apesar de muitas pessoas enxergarem nossa sala como desunida, sempre acreditei que existia união entre nós, ainda que nem sempre isso fosse demonstrado de maneira explícita. Nos momentos em que alguém precisou, sempre houve disposição para ajudar, apoiar e caminhar junto.

Por fim, agradeço a todos que fizeram parte, direta ou indiretamente, da minha trajetória acadêmica. Cada apoio, conselho, conversa, incentivo e momento compartilhado teve importância para que eu chegasse até aqui. Esta conquista não é construída sozinho, mas junto de todas as pessoas que, de alguma forma, caminharam comigo ao longo desses anos.

GRATIDÃO À TODOS!

RESUMO

A presente pesquisa aborda os jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica na Educação Física escolar, buscando compreender suas possibilidades de utilização no processo de ensino-aprendizagem. O estudo parte da compreensão de que os jogos eletrônicos constituem manifestações culturais contemporâneas amplamente presentes no cotidiano de crianças e adolescentes, tornando-se relevantes para as discussões educacionais atuais. Assim, o objetivo geral da pesquisa consistiu em compreender como os jogos eletrônicos podem ser utilizados enquanto estratégia pedagógica nas aulas de Educação Física. Como objetivos específicos, buscou-se investigar o jogo enquanto estratégia pedagógica da Educação Física; analisar o jogo em seus aspectos históricos, conceituais e classificatórios; diferenciar o jogo enquanto conteúdo de ensino e enquanto estratégia pedagógica; e analisar o jogo eletrônico enquanto ferramenta pedagógica nas aulas de Educação Física. Metodologicamente, a pesquisa caracteriza-se como uma revisão bibliográfica de abordagem qualitativa, fundamentada na análise de artigos científicos publicados entre os anos de 2016 e 2025. Os resultados evidenciaram que os jogos eletrônicos apresentam potencial significativo para ampliar o interesse, a motivação e a participação dos estudantes nas aulas de Educação Física, além de favorecerem experiências pedagógicas mais dinâmicas, inclusivas e contextualizadas. Os estudos analisados também demonstraram que os jogos digitais podem contribuir para o desenvolvimento de aspectos cognitivos, sociais e motores, especialmente quando utilizados de forma planejada e mediados pedagogicamente pelo professor. Além disso, verificou-se que os exergames possuem importante potencial inclusivo, ampliando as possibilidades de participação de estudantes com deficiência ou dificuldades de inserção nas práticas corporais tradicionais. Contudo, a pesquisa também identificou desafios relacionados à infraestrutura escolar, à formação docente e à permanência de concepções reducionistas sobre os jogos eletrônicos no contexto educacional. Conclui-se que os jogos eletrônicos podem atuar como importantes ferramentas pedagógicas na Educação Física escolar, desde que utilizados de maneira crítica, intencional e articulada aos objetivos educacionais da disciplina.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos; Educação Física escolar; Estratégia pedagógica; Exergames; Cultura digital.

ABSTRACT

This research addresses electronic games as a pedagogical tool in school Physical Education, aiming to understand their possibilities of use in the teaching-learning process. The study is based on the understanding that electronic games are contemporary cultural manifestations widely present in the daily lives of children and adolescents, making them relevant to current educational discussions. Thus, the general objective of the research was to understand how electronic games can be used as a pedagogical strategy in Physical Education classes. As specific objectives, the study sought to investigate games as a pedagogical strategy in Physical Education; analyze games in their historical, conceptual, and classificatory aspects; differentiate games as teaching content and as a pedagogical strategy; and analyze electronic games as a pedagogical tool in Physical Education classes. Methodologically, the research is characterized as a qualitative bibliographic review based on the analysis of scientific articles published between 2016 and 2025. The results showed that electronic games have significant potential to increase students' interest, motivation, and participation in Physical Education classes, in addition to promoting more dynamic, inclusive, and contextualized pedagogical experiences. The analyzed studies also demonstrated that digital games can contribute to the development of cognitive, social, and motor aspects, especially when used in a planned manner and pedagogically mediated by the teacher. Furthermore, exergames showed important inclusive potential by expanding participation possibilities for students with disabilities or difficulties engaging in traditional physical practices. However, the research also identified challenges related to school infrastructure, teacher training, and the persistence of reductionist conceptions regarding electronic games in the educational context. It is concluded that electronic games can act as important pedagogical tools in school Physical Education, provided they are used critically, intentionally, and aligned with the educational objectives of the discipline.

Keywords: Electronic games; School Physical Education; Pedagogical strategy; Exergames; Digital culture.

LISTA DE SIGLAS

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
2. REFERENCIAIS TEÓRICOS.....	12
2.1 O Papel da Educação Física na Escola e a Inserção dos Jogos Eletrônicos.....	12
2.2 O Jogo como Conteúdo Pedagógico da Educação Física.....	16
2.3 A Abordagem Pedagógica do Jogo.....	19
3. METODOLOGIA DA PESQUISA.....	23
3.1 Procedimentos de Busca e Amostragem.....	24
3.2 Resultados.....	25
3.3 Análise dos dados.....	27
3.4 Discussão dos resultados.....	45
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	48
5. REFERÊNCIAS.....	51

1. INTRODUÇÃO

A presença das tecnologias digitais na sociedade contemporânea tem provocado mudanças significativas nas formas de comunicação, interação social, lazer e aprendizagem. Entre essas transformações, os jogos eletrônicos passaram a ocupar espaço cada vez mais presente no cotidiano de crianças e adolescentes, tornando-se parte importante da cultura juvenil contemporânea. Nesse contexto, a escola também passa a ser desafiada a refletir sobre novas possibilidades pedagógicas que dialoguem com as experiências vivenciadas pelos estudantes fora do ambiente escolar.

Na Educação Física escolar, esse cenário gera discussões relevantes acerca da necessidade de atualização das práticas pedagógicas, considerando que muitos conteúdos ainda são desenvolvidos a partir de metodologias tradicionais pouco conectadas à realidade tecnológica atual. Dessa forma, os jogos eletrônicos surgem como uma possibilidade de aproximação entre os conteúdos da disciplina e os interesses dos estudantes, podendo contribuir para aulas mais atrativas, participativas e significativas.

A escolha deste tema também está relacionada a uma vivência pessoal construída desde a infância com os jogos eletrônicos. Ao longo da graduação em Educação Física, esse interesse passou a dialogar diretamente com as discussões acadêmicas sobre tecnologia, cultura digital e metodologias de ensino, despertando o interesse em compreender como os jogos eletrônicos poderiam ser utilizados pedagogicamente no contexto escolar. Assim, a pesquisa representa não apenas uma investigação acadêmica, mas também uma aproximação entre experiências pessoais e futuras possibilidades de atuação profissional.

A relevância deste estudo se justifica em diferentes aspectos. No âmbito social, torna-se importante compreender fenômenos culturais que já fazem parte da realidade de crianças e adolescentes, considerando que a escola precisa acompanhar as transformações presentes na sociedade contemporânea. No âmbito acadêmico, o estudo busca contribuir para ampliação das discussões sobre o uso pedagógico dos jogos eletrônicos na Educação Física escolar, área que ainda apresenta necessidade de aprofundamento teórico e metodológico. Já no âmbito profissional, a pesquisa possibilita refletir sobre estratégias de ensino capazes de

diversificar as práticas pedagógicas da Educação Física, aproximando os conteúdos escolares da realidade dos estudantes.

Diante desse contexto, emerge a seguinte problemática: como os jogos eletrônicos podem ser utilizados como ferramenta pedagógica nas aulas de Educação Física escolar?

Para responder a essa questão, o objetivo geral desta pesquisa consiste em compreender como os jogos eletrônicos podem ser utilizados enquanto estratégia pedagógica nas aulas de Educação Física. Para tanto, definem-se os seguintes objetivos específicos: investigar o jogo enquanto estratégia pedagógica da Educação Física; analisar o jogo em seus aspectos históricos, conceituais, fundamentos e classificações; diferenciar o jogo enquanto conteúdo de ensino e enquanto estratégia pedagógica; e analisar o jogo eletrônico enquanto ferramenta pedagógica nas aulas de Educação Física.

Metodologicamente, a pesquisa caracteriza-se como uma revisão bibliográfica de abordagem qualitativa, realizada por meio da análise de produções científicas relacionadas aos jogos eletrônicos e suas possibilidades pedagógicas na Educação Física escolar. A partir dessa investigação, busca-se compreender como as tecnologias digitais podem contribuir para construção de práticas pedagógicas mais significativas e conectadas à realidade contemporânea dos estudantes.

2. REFERENCIAIS TEÓRICOS

O embasamento teórico desta monografia não se pretende uma mera revisão bibliográfica passiva, mas uma construção dialética que busca sustentar a inserção dos jogos eletrônicos no currículo da Educação Física escolar. Para tanto, é imperativo mergulhar nas raízes da disciplina no Brasil, compreendendo como o conceito de corpo foi sendo ressignificado até o advento da cibercultura.

2.1 O Papel da Educação Física na Escola e a Inserção dos Jogos Eletrônicos

A Educação Física escolar ocupa uma posição singular no currículo: é a única disciplina cujo objeto de estudo é a própria prática corporal humana em suas múltiplas manifestações culturais. Mais do que uma aula de exercícios, ela representa um espaço privilegiado de formação integral, no qual dimensões motoras, afetivas e sociais do desenvolvimento humano se articulam de maneira indissociável (DARIDO; RANGEL, 2005).

Historicamente, a Educação Física brasileira esteve subordinada a projetos de nação que reduziam sua função ao adestramento corporal, à higienização e ao rendimento físico. Durante o período que compreende o início do século XX até meados da década de 1970, o paradigma dominante era o médico-militarista, no qual o corpo era entendido sob uma lógica puramente biológica: uma máquina que precisava de manutenção e rendimento. O exercício físico era o óleo dessa engrenagem, e o jogo, quando aparecia, era apenas um recurso recreativo para aliviar a tensão do trabalho ou do treinamento (SOARES, 1994). Nesse modelo, não havia espaço para pensar a aula de Educação Física como espaço de reflexão, criatividade e criticidade.

A virada começa a se esboçar a partir das reformas educacionais das décadas de 1980 e 1990. Com a promulgação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB 9.394/96) e, mais recentemente, com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), o componente curricular conquistou um papel mais amplo e humanista no projeto educativo brasileiro. A BNCC posiciona a Educação Física como componente curricular que tematiza as práticas corporais em suas dimensões de desempenho, conhecimento e fruição, organizadas em unidades temáticas que incluem brincadeiras e jogos, esportes, ginásticas, lutas, danças e

práticas corporais de aventura. Essa estrutura evidencia que a disciplina não se restringe ao ensino do fazer, mas abarca também o saber sobre o fazer e o querer fazer, dimensões que implicam reflexão crítica, apreciação estética e engajamento subjetivo (BRASIL, 2018).

Nesse sentido, o papel da Educação Física na escola ultrapassa a mera transmissão de habilidades motoras. Ela contribui para a formação de sujeitos que compreendem o corpo como construção histórica e social, capazes de se posicionar criticamente diante das práticas corporais impostas pela mídia, pelo mercado e pela cultura de consumo (BETTI, 2001). A escola, enquanto instituição social, tem a responsabilidade de não reproduzir acriticamente os valores dominantes, e a Educação Física é um campo fértil para essa educação emancipatória.

É justamente nesse ponto que a questão das novas tecnologias e, em especial, dos jogos eletrônicos, passa a integrar o debate pedagógico da disciplina. A geração de estudantes que hoje ocupa as escolas brasileiras cresceu imersa em uma cultura digital que tem no jogo eletrônico uma de suas expressões mais presentes. Segundo Betti (2003), a mídia e as tecnologias digitais não são fenômenos externos à Educação Física: elas fazem parte da cultura corporal contemporânea e, por isso, precisam ser tematizadas dentro da disciplina. Ignorar esse universo seria o mesmo que ignorar o esporte, a dança midiática ou qualquer outra prática corporal que se consolidou socialmente fora dos muros da escola mas que influencia diretamente a relação dos alunos com o movimento e com o corpo.

Nesse cenário, o jogo eletrônico surge como uma ferramenta pedagógica com potencial real de aproximar o currículo da Educação Física da realidade cultural dos estudantes. Ao ser utilizado de forma intencional e mediada pelo professor, ele deixa de ser apenas entretenimento e passa a funcionar como um recurso que provoca engajamento, estimula a participação e cria condições para a aprendizagem de conteúdos da disciplina. Santos e Monteiro (2022) identificaram que professores de Educação Física que utilizaram jogos eletrônicos em suas práticas relataram maior motivação e envolvimento dos alunos nas aulas, mesmo em contextos escolares nos quais o interesse pela disciplina costumava ser baixo.

Essa potência pedagógica dos jogos eletrônicos não é, contudo, automática. Ela depende fundamentalmente da mediação docente, ou seja, da intencionalidade com que o professor seleciona, apresenta e conduz a atividade. Borges e Colombo

(2019) destacam que o uso dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física só adquire sentido pedagógico quando articulado a objetivos claros e a uma proposta de ensino que vá além da mera reprodução do jogo. O professor precisa planejar o uso do recurso, antecipar as situações que ele vai provocar, conduzir reflexões sobre o que foi vivenciado e estabelecer conexões entre a experiência do jogo e os conteúdos da Cultura Corporal de Movimento.

Nessa perspectiva, os jogos eletrônicos podem ser mobilizados como ferramentas pedagógicas em diferentes contextos da Educação Física escolar. Uma das modalidades mais estudadas nesse campo são os exergames, termo que resulta da junção das palavras em inglês *exercise* e *game*, e que designa jogos eletrônicos desenvolvidos com a finalidade de exigir o movimento corporal do jogador como condição para a interação com o ambiente digital. Diferentemente dos jogos eletrônicos convencionais, nos quais a interação se restringe ao uso de controles manuais, os exergames utilizam sensores de movimento, câmeras e dispositivos de captação corporal para traduzir os gestos, deslocamentos e esforços físicos do jogador em comandos dentro do jogo. Trata-se, portanto, de um recurso que ocupa uma posição intermediária entre o jogo eletrônico e a prática corporal, combinando a linguagem digital com a exigência de movimento real (SALGADO; SCAGLIA, 2020). Salgado e Scaglia (2020) demonstraram que o uso de exergames no ensino do atletismo permitiu aos alunos experimentar virtualmente modalidades como corridas e saltos, desenvolvendo noções táticas e compreensão das regras que depois puderam ser transpostas para a prática real. Bittencourt et al. (2018) verificaram que a introdução de um laboratório de exergames em aulas de Educação Física gerou uma atitude mais positiva dos alunos em relação à disciplina, especialmente entre aqueles que habitualmente demonstravam resistência às atividades propostas.

Além dos exergames, outros tipos de jogos eletrônicos também têm sido explorados pedagogicamente. Vasques e Cardoso (2020) relataram uma experiência na qual jogos eletrônicos sem movimento corporal explícito, como os jogos de estratégia e de simulação esportiva, foram utilizados como conteúdo das aulas de Educação Física, gerando debates ricos sobre violência, competição, gênero e valores veiculados pela indústria dos games. Araújo et al. (2021) apresentaram uma proposta educativa na qual diferentes tipos de jogos eletrônicos

foram utilizados para introduzir e discutir conteúdos da Educação Física escolar, concluindo que a ferramenta favoreceu a participação de alunos que costumavam se manter à margem das atividades tradicionais da disciplina.

Pimenta de Carvalho e Castro e Rocha de Oliveira (2025) avançaram nessa direção ao investigar especificamente o uso dos jogos eletrônicos nas aulas de lutas, conteúdo historicamente marcado pela dificuldade de inserção no ambiente escolar. Os autores identificaram que o jogo eletrônico funcionou como uma porta de entrada para a temática, permitindo que os alunos conhecessem os fundamentos, a história e os valores das lutas antes de qualquer vivência prática, o que reduziu resistências e ampliou o repertório cultural dos estudantes.

Santana, Fortes e Porto (2016) contribuem com a discussão ao analisar os jogos digitais como ferramentas no processo ensino-aprendizagem de forma mais ampla, apontando que o elemento lúdico presente nos jogos favorece a criação de situações-problema que desafiam o aluno a pensar, tomar decisões e aprender pela experiência, o que vai ao encontro dos princípios pedagógicos defendidos pela Educação Física crítica.

Martini e Viana (2016), por sua vez, avançaram na proposta de transposição da linguagem dos jogos eletrônicos para experiências corporais educativas, mostrando que é possível utilizar a lógica, a estética e os elementos narrativos dos games como ponto de partida para a criação de atividades que mobilizem o corpo dos alunos no espaço físico da quadra ou do pátio escolar. Essa ideia de transposição é particularmente interessante do ponto de vista pedagógico, pois ela não substitui a experiência corporal direta pelo jogo eletrônico, mas usa o jogo eletrônico como mediador para chegar até ela.

Diante do exposto, fica evidente que a inserção dos jogos eletrônicos na Educação Física escolar não é uma tendência passageira nem uma concessão ao entretenimento. Trata-se de uma resposta pedagógica coerente com o papel que a disciplina deve assumir na contemporaneidade: o de uma área que lê criticamente a cultura corporal do seu tempo, que dialoga com a realidade dos seus alunos e que utiliza os recursos disponíveis com intencionalidade, criatividade e rigor pedagógico.

2.2 O Jogo como Conteúdo Pedagógico da Educação Física

Para compreender o papel que os jogos eletrônicos podem assumir nas aulas de Educação Física, é necessário retornar à raiz do próprio conceito de jogo, compreendendo o que o torna, o que é, quais são suas formas e como ele se insere no campo pedagógico da disciplina.

O jogo é uma das manifestações mais antigas e universais da humanidade. Antes mesmo de se constituir como objeto de estudo científico, ele já ocupava um lugar central na vida dos povos, funcionando como ritual, celebração, preparação para a guerra e forma de transmissão cultural entre gerações. Huizinga (2000), em sua obra *Homo Ludens*, defende que o jogo precede a própria cultura, sendo uma atividade livre, consciente e delimitada no tempo e no espaço, capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. Para o autor, essa capacidade de absorção se explica por um elemento fundamental: o jogo transporta o jogador para um mundo à parte, um espaço simbólico regido por regras próprias, no qual a lógica do cotidiano são temporariamente suspensas. Essa suspensão da realidade, que Huizinga (2000) denomina de círculo mágico, é justamente o que torna o jogo tão poderoso como experiência humana: dentro dele, o jogador aceita uma nova ordem, assume papéis, enfrenta desafios e age com um grau de engajamento raramente alcançado em outras situações.

Caillois (1990), ampliando a perspectiva de Huizinga, propõe uma classificação do jogo a partir de dois eixos centrais: o grau de liberdade presente na atividade e o tipo de prazer que ela provoca. Para o autor, os jogos podem ser agrupados em quatro categorias: os jogos de competição, nos quais dois ou mais jogadores se enfrentam em condições de igualdade; os jogos de sorte, nos quais o resultado independe da habilidade do jogador; os jogos de simulacro, baseados na imitação e no faz de conta; e os jogos de vertigem, que buscam a sensação de desequilíbrio e instabilidade. Essa classificação evidencia a riqueza e a diversidade do universo lúdico, mostrando que o jogo não é um fenômeno uniforme, mas uma família de práticas com perfis, lógicas e experiências distintas.

Essa diversidade se manifesta também nas formas socialmente reconhecidas de jogar. Os jogos de salão, por exemplo, como o xadrez, o dominó e as cartas, são

caracterizados pela reunião de jogadores em torno de uma mesa, pela predominância da estratégia e pelo contexto de sociabilidade que promovem. Os jogos pré-desportivos e esportivos, por sua vez, exigem habilidades corporais mais amplas, envolvendo deslocamento, coordenação e interação física com outros jogadores e com objetos como bolas, raquetes e redes. Cada uma dessas formas de jogo carrega consigo uma lógica interna própria e produz experiências específicas para quem as vivencia.

O jogo eletrônico, por sua vez, configura-se como uma forma distinta e contemporânea de jogo. Diferentemente dos jogos pré-desportivos ou esportivos tradicionais, o jogo eletrônico não se realiza no espaço físico imediato, mas em um ambiente mediado pela tecnologia. Nele, a interação entre o jogador e o jogo ocorre por meio de dispositivos como controles, teclados, telas e sensores, e o mundo à parte descrito por Huizinga (2000) é construído digitalmente. Isso não significa, entretanto, que o jogo eletrônico seja destituído dos elementos essenciais que definem o jogo: ele possui regras, objetivos, desafios, a possibilidade de vitória e derrota e, sobretudo, a capacidade de envolver o jogador em uma experiência de imersão intensa (VASQUES; CARDOSO, 2020).

A história dos jogos eletrônicos é também a história de uma profunda transformação social. Nos primórdios, na década de 1970, os games eram experiências essencialmente solitárias: um jogador, uma máquina e um desafio individual. Com o desenvolvimento tecnológico, logo surgiram os primeiros jogos para dois jogadores, nos quais era possível competir ou cooperar com outra pessoa sentada ao lado. Esse avanço foi significativo, pois introduziu uma dimensão social que o jogo eletrônico solitário não possuía. Com a popularização da internet e das redes digitais a partir dos anos 1990 e 2000, essa dimensão social se expandiu de forma exponencial: hoje, é possível jogar com ou contra milhares de pessoas simultaneamente, em diferentes países e fusos horários, sem que haja qualquer contato físico entre os jogadores (BORGES; COLOMBO, 2019).

Essa dimensão coletiva dos jogos eletrônicos modernos possui implicações pedagógicas relevantes. Quando dois ou mais jogadores compartilham uma experiência de jogo, ocorre um processo de aprendizagem mútua que vai além das regras formais da atividade. Os jogadores observam as estratégias uns dos outros, experimentam formas diferentes de solucionar um mesmo problema, desenvolvem

linguagens comuns e constroem, juntos, um repertório de ações e decisões. Nesse sentido, o jogo eletrônico multiplayer replica, em ambiente digital, a mesma dinâmica de aprendizagem social que Kishimoto (1994) identificou nas brincadeiras infantis tradicionais: aprende-se jogando com o outro, não apenas contra ele.

No campo da Educação Física, a relação com o jogo percorreu um caminho longo e nem sempre linear. Durante o paradigma médico-militarista que dominou a disciplina no Brasil até meados do século XX, o jogo era admitido apenas como pausa entre os exercícios físicos sistematizados (SOARES, 1994). Era visto como algo menor, desprovido de valor pedagógico autônomo. A virada epistemológica que ocorre a partir da década de 1980, com o Movimento de Renovação da Educação Física brasileira, é que vai ressignificar o lugar do jogo na disciplina, elevando-o ao status de manifestação da Cultura Corporal de Movimento e, portanto, conteúdo legítimo de ensino (COLETIVO DE AUTORES, 1992).

É a partir dessa compreensão ampliada que se torna possível identificar, na Educação Física contemporânea, duas grandes vertentes de trabalho com os jogos. A primeira trata o jogo como conteúdo de ensino: nesse caso, o jogo é o próprio objeto do conhecimento a ser trabalhado, e o professor não o utiliza para ensinar outra coisa, mas ensina sobre o jogo, sua história, suas regras, suas variações culturais, seus valores e contradições. O jogo é, então, um saber da Cultura Corporal que precisa ser compreendido, analisado e ressignificado pelos alunos (COLETIVO DE AUTORES, 1992). A segunda vertente trata o jogo como ferramenta pedagógica: nela, o jogo é mobilizado como meio para o alcance de outros objetivos educacionais, servindo como recurso didático que facilita a aprendizagem e o engajamento dos alunos (SOLER, 2006). Essas vertentes não são excludentes e podem coexistir numa mesma prática docente.

No presente trabalho, o jogo eletrônico será abordado predominantemente a partir da segunda vertente, ou seja, como ferramenta pedagógica nas aulas de Educação Física escolar. Isso significa que o interesse central não é apenas discutir o jogo eletrônico como manifestação cultural, mas compreender de que maneira ele pode ser mobilizado pelo professor como recurso intencional para enriquecer as práticas pedagógicas da disciplina.

2.3 A Abordagem Pedagógica do Jogo

A Abordagem Crítico-Superadora representa um dos marcos mais importantes do pensamento pedagógico na Educação Física brasileira. Sistematizada na obra Metodologia do Ensino de Educação Física, produzida pelo Coletivo de Autores em 1992, essa proposta emerge no contexto da redemocratização do Brasil e do intenso debate político-pedagógico que marcou as ciências da educação na década de 1980. Fundamentada no materialismo histórico-dialético e na pedagogia histórico-crítica de Dermeval Saviani, ela representa uma ruptura explícita com as concepções tecnicistas e biologicistas que dominaram a Educação Física por décadas, propondo que a disciplina deixe de ser um espaço de adestramento corporal para se tornar um lugar de formação humana ampla e crítica.

Para compreender o que essa abordagem representa, é preciso situá-la no contexto em que foi produzida. Durante as décadas de 1960 e 1970, a Educação Física brasileira estava fortemente atrelada ao paradigma da aptidão física, no qual o rendimento, a performance e a saúde biológica eram os únicos critérios de valor pedagógico. O corpo era tratado como objeto de treinamento, e o professor como um técnico cuja função era transmitir gestos e desenvolver capacidades físicas mensuráveis. Não havia espaço, nesse modelo, para pensar a aula como um lugar de reflexão sobre a sociedade, a cultura ou as relações de poder que atravessam as práticas corporais (SOARES, 1994).

A crise desse paradigma começa a se instalar a partir do final da década de 1970, quando acadêmicos brasileiros, influenciados pelas teorias críticas da educação e pela sociologia do esporte, passam a questionar o caráter alienante e reprodutivista da disciplina. É nesse contexto que o Movimento de Renovação da Educação Física brasileira ganha força, e é dentro desse movimento que a Abordagem Crítico-Superadora se consolida como uma das propostas mais elaboradas e consistentes (COLETIVO DE AUTORES, 1992).

O ponto de partida dessa abordagem é a compreensão de que a educação não é um processo neutro: ela sempre está a serviço de um projeto de sociedade. A escola, nessa perspectiva, pode tanto reproduzir as desigualdades sociais

existentes quanto contribuir para a formação de sujeitos capazes de compreender criticamente sua realidade e atuar para transformá-la. Cabe à Educação Física, portanto, fazer uma escolha pedagógica clara: a de se colocar a serviço da emancipação humana, instrumentalizando os alunos para que leiam o mundo em que vivem a partir das práticas corporais que nele existem (COLETIVO DE AUTORES, 1992).

Para que isso seja possível, a Abordagem Crítico-Superadora propõe uma ressignificação do objeto de estudo da disciplina. O foco deixa de ser o exercício físico ou a aptidão corporal e passa a ser a Cultura Corporal de Movimento: o conjunto de práticas que os seres humanos construíram historicamente sobre o movimento, abrangendo o jogo, o esporte, a dança, a ginástica e as lutas. Esses conteúdos não são tratados como técnicas a serem aprendidas e reproduzidas, mas como produções culturais que carregam em si mesmas marcas históricas, políticas, econômicas e sociais. Ao tratar o esporte, por exemplo, o professor não ensina apenas as regras e os fundamentos de uma modalidade, mas provoca o aluno a pensar sobre como esse esporte foi criado, por quem, para quem, que valores ele carrega e como ele se transformou ao longo do tempo (COLETIVO DE AUTORES, 1992).

Essa forma de tratar o conhecimento exige do professor um posicionamento que vai muito além da transmissão de conteúdos. O Coletivo de Autores (1992) propõe que o trato pedagógico do conhecimento na Educação Física se oriente por quatro princípios fundamentais. O primeiro é a relevância social do conteúdo, que pressupõe que os temas trabalhados em aula precisam ter significado para a vida dos alunos e para a compreensão da realidade em que estão inseridos. O segundo é a contemporaneidade do conteúdo, que implica trazer para a aula os fenômenos culturais do tempo presente, sem perder de vista sua historicidade. O terceiro é a adequação às possibilidades sociocognoscitivas do aluno, que orienta o professor a considerar o nível de compreensão e as experiências concretas de seus estudantes ao organizar os conteúdos. O quarto é a simultaneidade dos conteúdos enquanto dados da realidade, que propõe que os diferentes temas da cultura corporal sejam tratados de forma integrada e não fragmentada, evitando a compartimentação artificial dos saberes.

A esses princípios, somam-se ainda o da provisoriedade do conhecimento,

que reconhece que o saber científico é historicamente situado e passível de revisão, e o do confronto e contraposição de saberes, que estimula o diálogo entre o conhecimento cotidiano do aluno e o saber sistematizado pela ciência. Esses dois princípios são especialmente relevantes para o debate sobre os jogos eletrônicos na Educação Física, pois reconhecem que os alunos chegam à escola com saberes e experiências construídos fora dela, e que esses saberes não devem ser descartados, mas sim confrontados, problematizados e enriquecidos pelo trabalho pedagógico (COLETIVO DE AUTORES, 1992).

É precisamente nesse ponto que a Abordagem Crítico-Superadora oferece uma lente poderosa para pensar o uso dos jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica. Os alunos de hoje chegam às aulas de Educação Física com um repertório extenso de experiências com games: conhecem personagens, dominam mecânicas complexas, participam de comunidades virtuais de jogadores e constroem identidades parcialmente ancoradas nesse universo digital. Esse saber, que foi construído fora da escola, é um ponto de partida legítimo para o trabalho pedagógico. O professor que ignora esse repertório desperdiça uma oportunidade valiosa de estabelecer conexões entre a cultura dos alunos e os conteúdos da disciplina.

Ao inserir os games no currículo da Educação Física sob a perspectiva crítico-superadora, o professor não os legitima ingenuamente como simples diversão tecnológica. Ao contrário, ele os submete a uma análise que revela suas dimensões culturais, políticas e econômicas: quem produz esses jogos? Que valores de corpo, gênero, violência e competição eles veiculam? Como eles se relacionam com a indústria do entretenimento e com o esporte espetáculo? De que forma a lógica do consumo está presente nas estruturas dos games modernos, como as compras dentro do jogo, os sistemas de recompensa e os modelos de assinatura? (VASQUES; CARDOSO, 2020). Essas questões, quando trabalhadas em aula, transformam o jogo eletrônico de produto de consumo passivo em objeto de reflexão crítica, o que está plenamente alinhado com os objetivos formativos da abordagem.

Santos e Monteiro (2022) reforçam essa perspectiva ao analisar as tensões e possibilidades do uso dos jogos eletrônicos na Educação Física escolar, concluindo que a inserção desses recursos exige dos professores não apenas conhecimento

técnico dos games, mas sobretudo clareza pedagógica sobre os objetivos que se pretende alcançar com seu uso. Sem essa clareza, o jogo eletrônico corre o risco de se tornar apenas mais um recurso de entretenimento dentro da escola, desprovido de intencionalidade formativa. Com ela, torna-se uma ferramenta poderosa de aproximação entre a cultura dos alunos e os saberes da Educação Física.

Nesse sentido, a Abordagem Crítico-Superadora não apenas autoriza o uso dos jogos eletrônicos na Educação Física escolar, como fornece os fundamentos teóricos e metodológicos para que esse uso seja feito de forma pedagogicamente responsável. Ela oferece ao professor um referencial que orienta a seleção dos conteúdos, a condução das atividades, a mediação das reflexões e a avaliação dos resultados, garantindo que o jogo eletrônico seja tratado não como fim em si mesmo, mas como um meio para alcançar os objetivos mais amplos de formação humana que a disciplina se propõe a perseguir. É essa articulação entre o recurso tecnológico e o projeto pedagógico crítico que confere ao uso dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física sua legitimidade e seu potencial transformador.

3. METODOLOGIA DA PESQUISA

A metodologia é o alicerce que confere credibilidade e rigor científico ao estudo, servindo como o caminho lógico para a construção do conhecimento. Esta pesquisa caracteriza-se como um estudo de natureza qualitativa e descritiva, adotando a revisão bibliográfica como procedimento metodológico principal.

A pesquisa bibliográfica constitui-se a partir da utilização de instrumentos como livros, artigos científicos e periódicos já publicados, tratando-se do levantamento e análise dessas obras com o intuito de direcionar o trabalho científico. Conforme Gil (2002, p. 44), a pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos, e tem como principal vantagem permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente.

A opção pela abordagem qualitativa justifica-se pela necessidade de compreender as nuances pedagógicas e as percepções dos autores sobre o uso pedagógico dos jogos eletrônicos, indo além da mera catalogação de dados. Segundo Minayo (2014, p. 21), a pesquisa qualitativa trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis. Nessa perspectiva, Lakatos e Marconi (2003) reforçam que a abordagem qualitativa permite ao pesquisador interpretar os fenômenos sociais a partir dos sentidos que os sujeitos atribuem a suas experiências, o que se mostra especialmente adequado para o campo da educação.

A análise dos dados foi realizada de forma descritiva, o que significa que os conteúdos levantados na revisão bibliográfica serão apresentados, organizados e interpretados sem a pretensão de estabelecer relações de causalidade ou generalizações estatísticas, mas sim de descrever e compreender o fenômeno estudado em sua complexidade. Segundo Gil (2002, p. 42), as pesquisas descritivas têm como objetivo primordial a descrição das características de determinado fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis, sendo amplamente

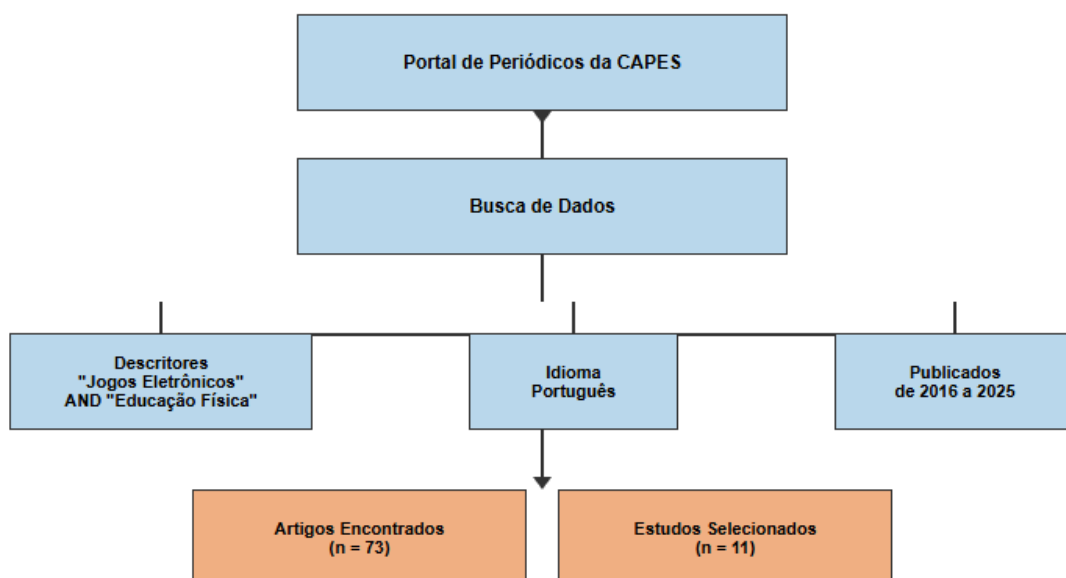
utilizadas por pesquisadores que se preocupam com a atuação prática. Essa abordagem se mostra coerente com os objetivos deste trabalho, na medida em que busca descrever como os jogos eletrônicos têm sido utilizados como ferramenta pedagógica nas aulas de Educação Física, a partir do que a produção científica já acumulou sobre o tema.

3.1 Procedimentos de Busca e Amostragem

Para a coleta de dados, foi utilizado o Portal de Periódicos CAPES. A busca foi conduzida através da combinação dos descritores "jogos eletrônicos" + descritor booleano AND "educação física".

A estratégia de coleta de dados adotada nesta pesquisa está sintetizada na Figura 1, a seguir:

FIGURA 1: Estratégia de Coleta de Dados

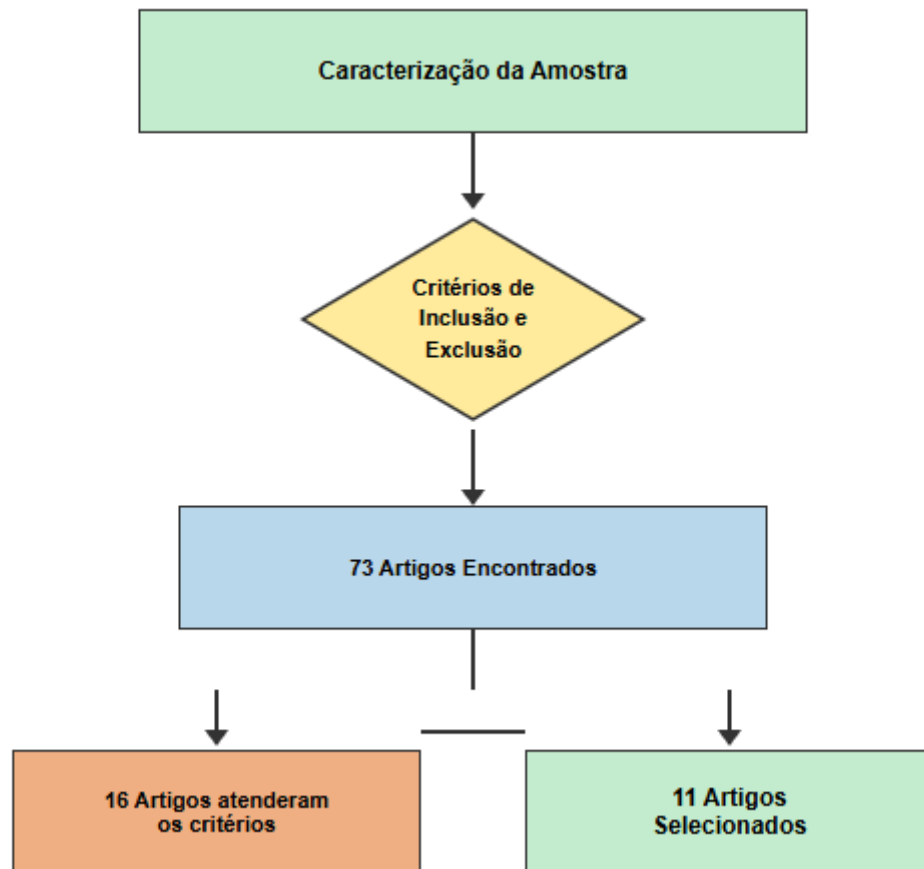


Fonte: O autor (2026)

O processo de caracterização da amostra, com a aplicação dos critérios de

inclusão e exclusão, está representado na Figura 2:

FIGURA 2: Caracterização da Amostra



Critérios de Inclusão: artigos em português, publicados entre 2016 e 2026, que abordassem jogos eletrônicos no contexto da Educação Física escolar.

Critérios de Exclusão: artigos duplicados, fora do período definido ou sem relação direta com o uso pedagógico dos jogos eletrônicos na Educação Física.

Fonte: O autor (2026)

3.2 Resultados

QUADRO 1 - Artigos selecionados do Portal de Periódicos da CAPES/MEC

ANO	AUTORES	TÍTULO
2025	PIMENTA DE CARVALHO E CASTRO, R. M.; ROCHA DE OLIVEIRA, P. L.	JOGOS ELETRÔNICOS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NAS AULAS DE LUTAS DA EDUCAÇÃO FÍSICA: DESAFIOS E POSSIBILIDADES
2022	SANTOS, MARCIO ANTONIO RAIOL DOS; MONTEIRO, ELANE PINHEIRO	JOGOS ELETRÔNICOS E EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: TENSÕES, ALTERNATIVAS E PERSPECTIVAS DOCENTES
2021	ARAÚJO, J. S.; SOUZA, W. L.; SOUZA, A. A.; SANTOS, J. C.; RIBEIRO, J. C.; BRITO, A. F.	EDUCAÇÃO FÍSICA E JOGOS ELETRÔNICOS: UMA PROPOSTA EDUCATIVA PARA AS AULAS.
2021	SILVA, FERNANDA CAROLINA TOLEDO; BRACCIALLI, LÍGIA MARIA PRESUMIDO	PROGRAMA DE ATIVIDADE FÍSICA ADAPTADA COM USO DE VÍDEO GAME: O QUE PENSAM OS ALUNOS?
2020	VASQUES, DANIEL GIORDANI; CARDOSO, NOE MARIA NARDI	JOGOS ELETRÔNICOS E EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA
2020	SALGADO, KAREN REGINA; SCAGLIA, ALCIDES JOSÉ	OS EXERGAMES COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DO ATLETISMO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

2019	BORGES, CARLA; COLOMBO, BRUNO DANDOLINI;	OS JOGOS ELETRÔNICOS COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR
2018	BITTENCOURT, M. Z.; REATEGUI, E.; RADAELLI, R.; MOSSMANN, J. B	O POTENCIAL DOS EXERGAMES PARA DESENVOLVIMENTO DE ATITUDE POSITIVA NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR
2017	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
2016	SANTANA, P. F. C.; FORTES, D. X.; PORTO, R. A.	JOGOS DIGITAIS: A UTILIZAÇÃO NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM
2016	MARTINI, CRISTIANE OLIVEIRA PISANI; VIANA, JULIANA DE ALENCAR	“JOGANDO” COM AS DIFERENTES LINGUAGENS: A ATUALIZAÇÃO DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Fonte: O autor (2026)

3.3 Análise dos dados

A etapa de análise de dados representa o núcleo interpretativo da pesquisa, onde as informações levantadas são organizadas para fornecer respostas ao problema proposto. Sobre a natureza desse processo, Gil (2002, p. 115) estabelece que:

A análise tem como objetivo organizar e sumariar os dados de tal forma que possibilitem o fornecimento de respostas ao problema proposto para investigação. A interpretação, por sua vez, busca o sentido mais amplo das respostas, o que é feito mediante a sua ligação a outros conhecimentos anteriormente obtidos.

Nesse sentido, a análise dos onze artigos selecionados permite construir um panorama consistente sobre como os jogos eletrônicos têm sido aplicados como ferramenta pedagógica na Educação Física. Os trabalhos que compõem o corpus desta pesquisa foram produzidos entre 2016 e 2025, evidenciando uma produção científica crescente sobre o tema.

O artigo **“Jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica nas aulas de lutas da educação física: desafios e possibilidades”** (2025) tem como foco investigar de que maneira os jogos eletrônicos podem contribuir pedagogicamente para o ensino das lutas nas aulas de Educação Física escolar. O estudo parte do entendimento de que os jogos eletrônicos fazem parte da cultura contemporânea dos estudantes e, por esse motivo, não devem ser ignorados pela escola, mas incorporados criticamente como ferramentas mediadoras do processo de ensino-aprendizagem. Nesse contexto, os autores problematizam o distanciamento existente entre os conteúdos tradicionalmente trabalhados na Educação Física e os interesses culturais das novas gerações, ressaltando que as tecnologias digitais podem funcionar como estratégias de aproximação entre os estudantes e os conteúdos curriculares.

Os autores destacam que o conteúdo das lutas ainda enfrenta resistências históricas no ambiente escolar. Essas resistências estão frequentemente associadas à associação equivocada entre lutas e violência, além da insegurança de muitos professores em trabalhar o conteúdo devido à falta de formação específica. Assim, o estudo busca demonstrar que os jogos eletrônicos podem atuar como instrumentos introdutórios capazes de reduzir preconceitos e ampliar a compreensão dos

estudantes acerca das lutas enquanto manifestação da cultura corporal. A pesquisa enfatiza que os jogos eletrônicos relacionados às lutas possuem potencial pedagógico por apresentarem elementos históricos, técnicos, culturais e filosóficos das modalidades. Dessa forma, antes mesmo da vivência prática corporal, os estudantes puderam entrar em contato com fundamentos das lutas, compreender regras, identificar movimentos específicos e reconhecer valores como respeito, disciplina e autocontrole. Esse aspecto é relevante porque desloca a utilização do jogo eletrônico da perspectiva puramente recreativa para uma dimensão educativa e cultural. Outro ponto importante discutido pelos autores é que o jogo eletrônico funcionou como recurso de motivação e engajamento dos estudantes.

A aproximação com uma linguagem já presente no cotidiano juvenil favoreceu maior interesse pelas aulas e ampliou a participação dos alunos durante as discussões e atividades propostas. Os autores identificam que a familiaridade dos estudantes com os games permitiu que o conteúdo fosse introduzido de maneira menos resistente, especialmente entre adolescentes que inicialmente demonstravam pouco interesse pelas práticas corporais tradicionais da Educação Física. Além disso, o estudo evidencia que os jogos eletrônicos não foram utilizados como substitutos da prática corporal, mas como instrumentos mediadores do processo pedagógico. Após as experiências virtuais, os estudantes participaram de vivências práticas relacionadas às modalidades trabalhadas, possibilitando uma articulação entre conhecimento teórico, observação virtual e experimentação corporal. Essa perspectiva reforça uma compreensão contemporânea da Educação Física, na qual os conteúdos não se restringem apenas ao “saber fazer”, mas envolvem também dimensões conceituais e atitudinais. Os autores também problematizam a necessidade de formação docente para utilização crítica das tecnologias digitais na escola.

O estudo reconhece que a simples inserção dos jogos eletrônicos não garante aprendizagem significativa, sendo indispensável a mediação pedagógica do professor para contextualizar os conteúdos, estimular reflexões e transformar o recurso tecnológico em ferramenta educativa. Dessa maneira, o trabalho reforça que o potencial pedagógico dos jogos eletrônicos depende diretamente da intencionalidade metodológica adotada pelo educador. Nas considerações finais, o

artigo conclui que os jogos eletrônicos podem contribuir significativamente para o ensino das lutas na Educação Física escolar ao favorecerem o interesse dos estudantes, ampliarem o repertório cultural dos alunos e reduzirem resistências relacionadas ao conteúdo.

Os autores defendem que as tecnologias digitais, quando utilizadas de maneira crítica e planejada, possuem capacidade de enriquecer as práticas pedagógicas e aproximar a escola das experiências culturais vivenciadas pelos jovens fora do ambiente escolar. Dessa forma, o estudo apresenta os jogos eletrônicos como possibilidade concreta de inovação metodológica no ensino das lutas, valorizando tanto a cultura digital quanto a cultura corporal de movimento.

O artigo **“Jogos eletrônicos e educação física escolar: tensões, alternativas e perspectivas docentes”** (2022) tem como foco compreender como professores de Educação Física percebem e utilizam os jogos eletrônicos no contexto escolar, investigando tanto as dificuldades quanto as possibilidades pedagógicas relacionadas à inserção dessas tecnologias nas aulas.

O estudo parte do reconhecimento de que os jogos eletrônicos já fazem parte do cotidiano cultural de crianças e adolescentes e, por esse motivo, precisam ser compreendidos pela escola não apenas como entretenimento, mas também como fenômeno social, cultural e educativo. Nesse sentido, os autores problematizam as tensões existentes entre a tradição corporal da Educação Física e a crescente presença das tecnologias digitais na vida dos estudantes, discutindo de que forma os docentes lidam com essa nova realidade no ambiente escolar.

Os autores destacam que ainda existe uma visão conservadora em parte da Educação Física escolar, marcada pela compreensão de que os jogos eletrônicos seriam responsáveis pelo sedentarismo, isolamento social e afastamento dos estudantes das práticas corporais. Essa perspectiva faz com que muitos professores resistam à utilização das tecnologias digitais nas aulas, enxergando os games como ameaça à prática corporal tradicional. Entretanto, o estudo demonstra que essa compreensão limitada ignora a complexidade cultural dos jogos eletrônicos e desconsidera o potencial pedagógico que esses recursos podem assumir quando mediados criticamente pelo professor. A pesquisa evidencia que muitos docentes,

mesmo sem formação específica voltada às tecnologias digitais, já utilizam conhecimentos relacionados aos jogos eletrônicos para aproximar os conteúdos da Educação Física da realidade vivida pelos estudantes.

Os autores identificam que os professores empregam os games tanto como conteúdo de discussão quanto como ferramenta didática capaz de estimular debates sobre esporte, cultura corporal, lazer, competição, violência, gênero e consumo. Esse aspecto é relevante porque demonstra que os jogos eletrônicos podem ampliar as possibilidades metodológicas da Educação Física, permitindo que os estudantes reflitam criticamente sobre elementos presentes em sua própria cultura juvenil. Outro ponto importante apresentado pela pesquisa refere-se ao aumento da motivação e do engajamento dos alunos durante as aulas. Segundo os autores, os estudantes demonstraram maior participação quando os conteúdos trabalhados dialogavam com experiências já conhecidas fora da escola, especialmente aquelas relacionadas aos jogos digitais e ao universo gamer. Nesse contexto, os jogos eletrônicos aparecem como estratégias capazes de aproximar o ambiente escolar da realidade contemporânea dos jovens, favorecendo o interesse e a participação ativa nas aulas. O estudo também problematiza a formação docente frente às novas demandas tecnológicas da Educação Física escolar.

Os autores apontam que muitos professores ainda apresentam insegurança para trabalhar com jogos eletrônicos devido à ausência de formação inicial e continuada voltada às tecnologias digitais. Essa limitação faz com que parte dos educadores utilize os games apenas de forma superficial ou recreativa, sem aprofundar suas potencialidades pedagógicas. Assim, a pesquisa reforça que a mediação crítica do professor é elemento indispensável para que os jogos eletrônicos deixem de ser apenas entretenimento e passem a contribuir efetivamente com o processo de ensino-aprendizagem. Além disso, os autores defendem que a Educação Física não deve ignorar as transformações culturais provocadas pelas tecnologias digitais. Pelo contrário, a disciplina precisa reconhecer os jogos eletrônicos como manifestações contemporâneas da cultura corporal, capazes de produzir sentidos, comportamentos, interações sociais e novas formas de relação com o movimento humano. Dessa forma, os jogos eletrônicos não aparecem como substitutos das práticas corporais, mas como ferramentas complementares que podem enriquecer o

ensino quando utilizadas de maneira planejada e contextualizada. Nas considerações finais, o estudo conclui que os jogos eletrônicos já constituem uma realidade presente na Educação Física escolar, ainda que existam resistências e limitações estruturais para sua utilização mais ampla. Os autores defendem que o avanço das tecnologias digitais exige da escola novas estratégias pedagógicas e maior investimento na formação dos professores, possibilitando que os jogos eletrônicos sejam incorporados de forma crítica, reflexiva e alinhada aos objetivos educacionais da disciplina.

O artigo **“Educação física e jogos eletrônicos: uma proposta educativa para as aulas”** (2021) tem como foco analisar possibilidades de inserção dos jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica nas aulas de Educação Física escolar, discutindo de que maneira esses recursos podem contribuir para a ampliação do repertório metodológico dos professores e para o engajamento dos estudantes no processo de ensino-aprendizagem.

O estudo parte do entendimento de que os jogos eletrônicos fazem parte da cultura juvenil contemporânea e, por isso, podem ser ressignificados no contexto escolar como instrumentos de mediação pedagógica, desde que utilizados com intencionalidade educativa.

Os autores destacam que a presença dos jogos eletrônicos no cotidiano dos estudantes é um fator que não pode ser ignorado pela escola. Nesse sentido, o estudo problematiza a distância existente entre as práticas corporais tradicionais da Educação Física e as novas formas de interação cultural mediadas pelas tecnologias digitais.

A pesquisa evidencia que essa desconexão pode gerar desinteresse dos alunos pelas aulas, especialmente quando os conteúdos não dialogam com suas experiências socioculturais fora do ambiente escolar. O trabalho de Araújo et al. (2021) apresenta uma proposta educativa baseada na utilização de diferentes tipos de jogos eletrônicos como estratégia de introdução e desenvolvimento de conteúdos da Educação Física escolar.

A intervenção analisada demonstra que os jogos eletrônicos podem ser utilizados tanto como meio quanto como conteúdo, permitindo ao professor trabalhar

dimensões conceituais, procedimentais e atitudinais de forma integrada. Nesse sentido, os jogos deixam de ser compreendidos apenas como entretenimento e passam a assumir função pedagógica estruturada dentro do planejamento docente. Os autores observam que a utilização dos jogos eletrônicos favoreceu a participação de estudantes que, em situações tradicionais de aula, apresentavam baixa adesão às atividades propostas. Esse dado indica que a mediação tecnológica pode atuar como elemento de aproximação entre o conteúdo escolar e os interesses dos alunos, especialmente quando há reconhecimento prévio dos jogos como parte de sua cultura cotidiana.

Assim, o engajamento não decorre apenas do aspecto lúdico, mas da possibilidade de reconhecimento cultural dentro da prática pedagógica. Outro ponto relevante apresentado pelo estudo refere-se à necessidade de planejamento pedagógico para a utilização desses recursos. Os autores enfatizam que os jogos eletrônicos, por si só, não garantem aprendizagem significativa, sendo indispensável a atuação do professor como mediador do processo educativo. É essa mediação que possibilita transformar a experiência lúdica em aprendizagem sistematizada, articulando o jogo às finalidades educativas da disciplina.

O artigo também reforça a importância de compreender os jogos eletrônicos como ferramentas que podem contribuir para a democratização do acesso aos conteúdos da Educação Física. Ao diversificar as estratégias de ensino, o professor amplia as possibilidades de participação dos estudantes, contemplando diferentes perfis de aprendizagem e favorecendo a inclusão de alunos que não se identificam inicialmente com práticas corporais tradicionais.

Nas considerações do estudo, os autores defendem que os jogos eletrônicos representam uma alternativa metodológica viável para a Educação Física escolar, desde que utilizados de forma crítica, planejada e alinhada aos objetivos pedagógicos da disciplina. Dessa forma, a pesquisa contribui para a consolidação da ideia de que as tecnologias digitais podem atuar como aliadas no processo de ensino-aprendizagem, ampliando as possibilidades didáticas e fortalecendo o vínculo entre escola e cultura juvenil.

O artigo **“Programa de atividade física adaptada com uso de vídeo game: o que**

pensam os alunos?” (2021), de Silva e Braccialli, analisa a percepção dos estudantes em relação à utilização de videogames ativos como recurso pedagógico em programas de atividade física adaptada no contexto escolar. O estudo parte do pressuposto de que a inclusão de tecnologias interativas pode contribuir para ampliar a participação de alunos em práticas corporais, especialmente aqueles que apresentam dificuldades ou limitações motoras, promovendo maior acessibilidade às experiências da Educação Física.

Inicialmente, as autoras destacam que a Educação Física escolar, quando estruturada de forma tradicional e pouco flexível, pode limitar a participação de determinados estudantes, sobretudo aqueles com necessidades específicas ou menor adaptação às práticas esportivas convencionais. Nesse cenário, os videogames ativos surgem como alternativa metodológica capaz de reorganizar a dinâmica das aulas, permitindo que diferentes perfis de alunos participem de forma mais efetiva das atividades propostas.

A pesquisa evidencia que os estudantes avaliaram positivamente a experiência com o uso dos videogames, descrevendo as aulas como mais dinâmicas, motivadoras e agradáveis. Esse resultado indica que a introdução de tecnologias interativas pode alterar significativamente a percepção dos alunos em relação à disciplina, especialmente quando comparada às práticas tradicionais. O componente lúdico presente nos jogos é apontado como elemento central para o aumento da motivação e do envolvimento discente.

Silva e Braccialli (2021) também destacam que o uso dos videogames ativos não se restringe ao aspecto recreativo, mas pode ser integrado a objetivos pedagógicos claros, especialmente no que se refere ao desenvolvimento motor, à coordenação e à socialização dos estudantes. Nesse sentido, o recurso tecnológico é compreendido como mediador de experiências corporais que podem ser adaptadas às necessidades individuais dos alunos, favorecendo uma prática mais inclusiva. Outro ponto relevante apresentado pelo estudo refere-se à ampliação das possibilidades de participação dos estudantes com deficiência ou limitações físicas. A pesquisa indica que o ambiente mediado pelos videogames reduz barreiras de execução motora mais complexa, permitindo que esses alunos participem de forma mais ativa e autônoma das atividades propostas. Esse aspecto reforça o potencial

inclusivo da tecnologia dentro da Educação Física escolar. As autoras também ressaltam a importância da mediação pedagógica do professor no processo de utilização dos videogames. Embora os estudantes apresentem percepções positivas, o estudo enfatiza que a aprendizagem significativa depende da intencionalidade docente, que deve orientar as atividades, estabelecer objetivos e relacionar a experiência virtual com os conteúdos da cultura corporal de movimento. Nas considerações finais, o artigo conclui que o uso de videogames ativos em programas de atividade física adaptada é percebido pelos alunos como uma estratégia positiva, capaz de aumentar o interesse, a motivação e a participação nas aulas de Educação Física. Além disso, os resultados reforçam o potencial inclusivo dessa abordagem, ao possibilitar maior acesso às práticas corporais por estudantes com diferentes condições físicas, desde que haja planejamento pedagógico adequado e mediação docente qualificada.

O artigo **“Jogos eletrônicos e educação física escolar: um relato de experiência”** (2020), de Vasques e Cardoso, apresenta e analisa uma intervenção pedagógica que utilizou jogos eletrônicos como recurso metodológico nas aulas de Educação Física escolar. O estudo assume caráter descritivo, centrado na sistematização de uma experiência prática, buscando compreender de que forma os games podem ser integrados ao contexto escolar não apenas como ferramenta de motivação, mas como dispositivo pedagógico capaz de provocar reflexões sobre a cultura corporal. Inicialmente, os autores contextualizam a crescente presença dos jogos eletrônicos no cotidiano dos estudantes, destacando que esses elementos já fazem parte de sua realidade cultural e social. Nesse sentido, o trabalho parte da premissa de que a escola não pode ignorar tais manifestações contemporâneas, sendo necessário incorporá-las criticamente ao processo educativo.

A Educação Física, enquanto componente curricular que trata das práticas corporais e da cultura de movimento, aparece como um campo particularmente fértil para essa integração. A experiência relatada evidencia que os jogos eletrônicos foram utilizados não apenas como atividade prática, mas como ponto de partida para discussões mais amplas sobre temas relacionados ao esporte e à sociedade. Entre os conteúdos abordados, destacam-se debates sobre violência, gênero, regras esportivas e a relação entre jogos digitais e esportes tradicionais. Essa abordagem

amplia o escopo da Educação Física, deslocando o foco exclusivo da execução motora para uma perspectiva mais crítica e reflexiva.

Os autores observam que a utilização dos jogos eletrônicos contribuiu para um maior engajamento dos estudantes durante as aulas, especialmente por se tratar de uma linguagem familiar ao universo juvenil. Esse fator contribuiu para uma participação mais ativa nas discussões e nas atividades propostas, indicando que a aproximação entre conteúdo escolar e cultura digital pode funcionar como estratégia de mediação pedagógica eficiente. Outro aspecto relevante do estudo refere-se à ressignificação do papel do jogo eletrônico dentro da Educação Física escolar. Em vez de ser compreendido apenas como entretenimento, o game passa a ser tratado como ferramenta de análise e reflexão sobre a cultura esportiva e suas múltiplas dimensões sociais. Essa mudança de perspectiva permite que os estudantes desenvolvam uma compreensão mais crítica sobre o fenômeno esportivo e suas representações midiáticas. Vasques e Cardoso (2020) também ressaltam a importância da atuação docente na condução da experiência pedagógica. O professor é compreendido como mediador fundamental para transformar a vivência com os jogos em aprendizagem significativa, articulando as atividades práticas às discussões teóricas e aos objetivos educacionais da disciplina.

Sem essa mediação, o potencial pedagógico dos jogos eletrônicos tende a ser reduzido a uma prática meramente recreativa. Nas considerações finais, o artigo conclui que os jogos eletrônicos podem ser utilizados como recurso pedagógico relevante na Educação Física escolar, especialmente quando integrados a propostas que valorizem a reflexão crítica sobre a cultura corporal. A experiência analisada demonstra que os games podem contribuir para o engajamento dos estudantes e para a ampliação das possibilidades didáticas da disciplina, desde que inseridos em um planejamento pedagógico estruturado e intencional.

O artigo **“Os exergames como recurso didático no ensino do atletismo na educação física escolar”** (2020), de Salgado e Scaglia, analisa a utilização de jogos eletrônicos ativos como estratégia pedagógica para o ensino do atletismo na Educação Física escolar. O estudo parte da compreensão de que o atletismo, apesar de sua relevância histórica e formativa dentro da cultura corporal, ainda enfrenta dificuldades de inserção efetiva no contexto escolar, principalmente por

limitações estruturais e pela predominância de metodologias tradicionais e tecnicistas.

Os autores problematizam o distanciamento entre o conteúdo atletismo e o interesse dos estudantes, apontando que a forma como a modalidade é frequentemente ensinada na escola tende a se restringir à reprodução técnica de gestos motores, sem articulação com dimensões conceituais e contextuais. Nesse cenário, os exergames surgem como alternativa metodológica capaz de aproximar os alunos do conteúdo de forma mais dinâmica e interativa, utilizando recursos tecnológicos que simulam movimentos do atletismo em ambiente virtual.

A pesquisa demonstra que os exergames possibilitam aos estudantes vivenciar, ainda que de forma mediada, experiências relacionadas a modalidades como corridas, saltos e arremessos. Essa vivência inicial contribui para a construção de noções básicas sobre regras, dinâmica das provas e princípios técnicos do atletismo, funcionando como etapa preparatória para a transposição do conhecimento ao contexto real de prática corporal.

Assim, o jogo eletrônico ativo atua como mediador entre o conhecimento teórico e a execução prática. Salgado e Scaglia (2020) destacam que o uso dos exergames favorece a compreensão global das modalidades, permitindo que os estudantes desenvolvam não apenas habilidades motoras, mas também entendimento sobre aspectos táticos e organizacionais do atletismo. Esse processo contribui para uma aprendizagem mais significativa, na medida em que integra diferentes dimensões do conhecimento da Educação Física.

Outro ponto relevante apresentado pelo estudo refere-se ao impacto motivacional da utilização dos exergames. Os autores observam que a introdução de recursos tecnológicos no ensino do atletismo contribui para aumentar o interesse dos estudantes pelas atividades propostas, especialmente por se tratar de uma abordagem mais próxima da realidade cultural juvenil. Esse fator é importante porque atua diretamente sobre uma das principais dificuldades identificadas no ensino da modalidade: o desinteresse discente.

O artigo também evidencia que os conhecimentos adquiridos por meio dos exergames podem ser transferidos para a prática corporal convencional. Os autores

relatam que os estudantes conseguem estabelecer relações entre as experiências virtuais e as atividades realizadas em quadra ou campo, indicando um processo de transposição didática efetiva. Esse resultado reforça a ideia de que os jogos eletrônicos ativos não substituem a prática corporal, mas funcionam como ferramentas complementares ao processo de ensino-aprendizagem. Além disso, o estudo reforça a necessidade de planejamento pedagógico estruturado para a utilização dos exergames, destacando que a mediação docente é essencial para garantir que a experiência não se limite ao entretenimento.

O professor desempenha papel central na articulação entre o conteúdo do jogo e os objetivos educacionais da disciplina, promovendo reflexões e consolidando o aprendizado. Nas considerações finais, Salgado e Scaglia (2020) concluem que os exergames representam uma alternativa viável e inovadora para o ensino do atletismo na Educação Física escolar, contribuindo para a ampliação das possibilidades metodológicas da disciplina. O estudo evidencia que, quando utilizados de forma intencional e planejada, esses recursos podem favorecer tanto o engajamento dos estudantes quanto a compreensão mais ampla dos conteúdos da cultura corporal.

O artigo **“Os jogos eletrônicos como instrumento pedagógico nas aulas de educação física escolar”** (2019), de Borges e Colombo, discute a inserção dos jogos eletrônicos no contexto da Educação Física escolar a partir de uma perspectiva crítica, defendendo que esses recursos não devem ser compreendidos apenas como entretenimento, mas como manifestações da cultura corporal contemporânea capazes de assumir função pedagógica quando mediadas intencionalmente pelo professor. O estudo parte da compreensão de que os jogos eletrônicos já fazem parte do cotidiano dos estudantes e, por isso, sua exclusão do ambiente escolar representa um distanciamento entre escola e realidade sociocultural dos alunos.

Os autores problematizam a postura de parte do campo educacional que ainda enxerga os jogos eletrônicos de forma reducionista, frequentemente associados ao sedentarismo e à alienação dos estudantes. Essa visão, segundo o estudo, contribui

para a rejeição do uso pedagógico dos games na Educação Física, reforçando uma oposição entre tecnologia e prática corporal que não corresponde às dinâmicas culturais contemporâneas. Nesse sentido, os autores defendem a necessidade de superação dessa leitura dicotômica, propondo uma compreensão mais ampliada dos jogos eletrônicos enquanto fenômeno cultural.

O artigo argumenta que os jogos eletrônicos podem ser mobilizados como ferramenta pedagógica para o ensino de diferentes conteúdos da Educação Física, especialmente aqueles relacionados às práticas esportivas, às regras, às estratégias e aos aspectos táticos das modalidades. Essa abordagem permite que o aluno tenha contato prévio com elementos conceituais e procedimentais antes da vivência corporal direta, favorecendo a construção de uma aprendizagem mais contextualizada e significativa. Assim, o jogo eletrônico passa a funcionar como mediador entre o conhecimento escolar e a experiência cultural do estudante. Borges e Colombo (2019) enfatizam que a simples inserção dos jogos eletrônicos nas aulas não garante inovação pedagógica, sendo fundamental a intencionalidade docente na condução das atividades.

Nesse sentido, os autores reforçam que o professor precisa assumir o papel de mediador crítico, capaz de transformar o uso do jogo em uma experiência formativa, evitando que ele se reduza a uma prática recreativa descontextualizada. Essa mediação envolve planejamento, definição de objetivos claros e articulação com os conteúdos estruturantes da disciplina. Outro ponto relevante abordado pelo estudo refere-se ao potencial dos jogos eletrônicos para ampliar o engajamento dos estudantes nas aulas de Educação Física.

Os autores observam que, ao integrar elementos presentes no cotidiano juvenil, os jogos favorecem maior identificação dos alunos com os conteúdos trabalhados, o que pode resultar em maior participação e interesse pelas atividades propostas. Esse aspecto é interpretado como uma possibilidade concreta de aproximação entre escola e cultura digital. O artigo também destaca que os jogos eletrônicos podem contribuir para a ampliação das dimensões do conhecimento trabalhadas na Educação Física escolar, especialmente ao possibilitar a articulação entre aspectos conceituais, procedimentais e atitudinais. Dessa forma, o uso pedagógico dos games pode favorecer não apenas a aprendizagem técnica, mas também a reflexão

crítica sobre temas como competição, cooperação, regras e cultura esportiva. Nas considerações finais, os autores defendem que ignorar os jogos eletrônicos no contexto escolar representa uma limitação pedagógica, uma vez que esses recursos já fazem parte da realidade sociocultural dos estudantes. Assim, o estudo conclui que os jogos eletrônicos podem ser incorporados de forma crítica e planejada à Educação Física escolar, contribuindo para a diversificação metodológica e para o fortalecimento do processo de ensino-aprendizagem, desde que haja mediação docente qualificada e intencionalidade pedagógica bem definida.

O artigo **“O potencial dos exergames para desenvolvimento de atitude positiva na educação física escolar”** (2018) investiga de que maneira os exergames podem influenciar a atitude dos estudantes em relação às aulas de Educação Física, especialmente no que se refere à motivação, engajamento e predisposição para a participação nas atividades corporais escolares. O estudo parte da compreensão de que os exergames, por envolverem interação corporal mediada por tecnologias digitais, configuram uma possibilidade de aproximação entre o universo dos jogos eletrônicos e a prática motora, podendo contribuir para a ressignificação da experiência dos estudantes com a disciplina.

Nesse contexto, os autores problematizam a relação tradicionalmente construída entre Educação Física escolar e desinteresse discente, especialmente em turmas onde há baixa adesão às práticas corporais convencionais. A pesquisa destaca que esse fenômeno não pode ser compreendido apenas como falta de motivação individual dos estudantes, mas também como resultado de metodologias pouco diversificadas e distantes da cultura juvenil contemporânea. Assim, os exergames surgem como uma alternativa pedagógica capaz de dialogar com o repertório cultural dos alunos, promovendo maior identificação com as atividades propostas.

A investigação realizada por Bittencourt et al. (2018) ocorreu a partir de uma intervenção pedagógica prolongada, na qual os exergames foram inseridos como recurso sistemático nas aulas de Educação Física ao longo de 20 semanas. Essa duração permite compreender os efeitos do uso contínuo da ferramenta, não apenas como experiência pontual ou recreativa, mas como estratégia pedagógica

integrada ao currículo escolar. Os resultados apontam que houve elevada aceitação dos estudantes em relação às atividades desenvolvidas, indicando que a presença dos exergames contribuiu para modificar a percepção inicial negativa ou indiferente de parte dos alunos em relação à disciplina. Os autores destacam que os exergames possuem a particularidade de combinar movimento corporal com estímulos digitais interativos, o que favorece uma experiência híbrida entre o virtual e o físico. Essa característica se mostra relevante para a Educação Física escolar, pois permite que o aluno participe de atividades motoras em um ambiente que remete diretamente à sua vivência cotidiana com tecnologias digitais. Nesse sentido, o estudo sugere que a motivação gerada não está apenas no caráter lúdico do jogo, mas na possibilidade de reorganização da relação entre corpo, tecnologia e aprendizagem. Outro aspecto relevante identificado na pesquisa refere-se à transformação da atitude dos estudantes ao longo do processo de intervenção. Os autores observam que, inicialmente, muitos alunos apresentavam resistência ou baixo interesse pelas aulas de Educação Física, mas passaram a demonstrar maior envolvimento à medida que os exergames foram incorporados às práticas pedagógicas. Esse dado evidencia que a mudança metodológica pode influenciar diretamente na forma como os estudantes percebem e se relacionam com a disciplina. Além disso, o estudo reforça a importância do papel do professor como mediador da experiência pedagógica. Os exergames, embora apresentem potencial motivador, não garantem por si só a construção de aprendizagem significativa. É a intervenção docente que permite contextualizar as atividades, estabelecer objetivos educacionais claros e articular a experiência lúdica com os conteúdos da Educação Física escolar. Dessa forma, a tecnologia é compreendida como instrumento pedagógico subordinado à intencionalidade didática do professor.

Os autores também chamam atenção para o fato de que os exergames podem atuar como estratégia de inclusão pedagógica, ao oferecer possibilidades de participação a estudantes que apresentam dificuldades ou menor afinidade com práticas esportivas tradicionais. Essa ampliação do acesso às atividades corporais contribui para uma Educação Física mais democrática, na qual diferentes perfis de alunos podem se engajar de acordo com suas potencialidades e interesses. Nas considerações finais, o estudo conclui que os exergames apresentam potencial significativo para promover atitudes mais positivas em relação à Educação Física

escolar, especialmente no que se refere ao aumento da motivação e da participação discente. Contudo, os autores reforçam que sua eficácia depende diretamente da forma como são incorporados ao planejamento pedagógico, sendo indispensável a mediação crítica do professor e a articulação com os objetivos educacionais da disciplina. Dessa maneira, os exergames são compreendidos não como substitutos das práticas corporais tradicionais, mas como recursos complementares capazes de ampliar as possibilidades metodológicas da Educação Física contemporânea.

O artigo **“Exergames como recurso facilitador da participação de aluno com deficiência física nas aulas de educação física: percepção do aluno”** (2017), de Silva e Braccialli, investiga de que maneira os exergames podem contribuir para a participação de estudantes com deficiência física nas aulas de Educação Física escolar, tomando como foco central a percepção do próprio aluno sobre essa experiência. O estudo parte da premissa de que a inclusão na Educação Física ainda enfrenta barreiras significativas, sobretudo quando as práticas corporais tradicionais não contemplam as diferentes possibilidades de execução motora dos estudantes.

As autoras discutem o contexto da Educação Física inclusiva, destacando que, embora haja avanços teóricos e legais no campo da inclusão escolar, a prática ainda apresenta limitações relacionadas à adaptação de atividades e ao acesso efetivo dos estudantes com deficiência às aulas. Nesse sentido, os exergames são apresentados como uma alternativa tecnológica capaz de minimizar parte dessas barreiras, ao possibilitar formas alternativas de interação corporal mediadas por ambientes virtuais interativos.

A pesquisa evidencia que a utilização dos exergames favoreceu a participação ativa do aluno com deficiência física, permitindo que ele se envolvesse nas atividades propostas de maneira mais autônoma e integrada ao grupo. Esse aspecto é central para o estudo, pois indica que a tecnologia pode atuar como instrumento de mediação pedagógica, reduzindo desigualdades de participação frequentemente observadas em contextos tradicionais da Educação Física escolar. Silva e Braccialli (2017) destacam que a experiência com os exergames contribuiu não apenas para

a participação motora do estudante, mas também para sua integração social com os colegas. O ambiente de jogo, ao promover interações compartilhadas e objetivos comuns, favoreceu processos de socialização, reduzindo possíveis barreiras de exclusão que poderiam surgir em atividades físicas convencionais nas quais o desempenho motor é mais exigente. Outro ponto relevante apresentado pelo estudo refere-se à percepção positiva do aluno em relação às aulas mediadas pelos exergames. O participante descreve a experiência como motivadora e prazerosa, indicando que a utilização desse recurso contribuiu para uma relação mais positiva com a disciplina. Esse dado reforça a importância da dimensão afetiva no processo de ensino-aprendizagem, especialmente em contextos de inclusão.

As autoras também ressaltam que os exergames não devem ser compreendidos como substitutos das práticas corporais tradicionais, mas como recursos complementares que ampliam as possibilidades de participação e aprendizagem na Educação Física. Nesse sentido, o papel do professor é novamente enfatizado como essencial para planejar, adaptar e mediar as atividades, garantindo que a tecnologia seja utilizada com intencionalidade pedagógica e não apenas como elemento recreativo.

Nas considerações finais, o artigo conclui que os exergames representam uma ferramenta promissora para a promoção da inclusão nas aulas de Educação Física escolar, especialmente ao possibilitar maior participação de estudantes com deficiência física. Além disso, o estudo evidencia que a utilização desse recurso pode contribuir para o desenvolvimento da socialização e para a construção de experiências positivas em relação à disciplina, desde que inserido em um planejamento pedagógico adequado e orientado por objetivos educacionais claros.

O artigo **“Jogos digitais: a utilização no processo ensino-aprendizagem”** (2016), de Santana, Fortes e Porto, discute o uso dos jogos digitais como recurso pedagógico no processo de ensino-aprendizagem, com ênfase na sua aplicabilidade em contextos educacionais que envolvem a Educação Física e áreas afins. O estudo parte da compreensão de que os jogos digitais representam uma linguagem contemporânea amplamente presente no cotidiano dos estudantes, configurando-se

como um elemento cultural relevante que pode ser apropriado pela escola de forma crítica e intencional.

Inicialmente, os autores destacam que o processo educativo contemporâneo demanda novas estratégias metodológicas capazes de dialogar com os interesses e as experiências dos alunos. Nesse sentido, os jogos digitais são apresentados como ferramentas que favorecem a construção de ambientes de aprendizagem mais dinâmicos, interativos e motivadores.

A pesquisa problematiza a distância entre as práticas pedagógicas tradicionais e o universo tecnológico vivenciado pelos estudantes, apontando que essa lacuna pode impactar diretamente o engajamento e a participação discente. O estudo evidencia que os jogos digitais possuem potencial para estimular o desenvolvimento cognitivo dos alunos, especialmente por meio da criação de situações-problema que exigem tomada de decisão, resolução de desafios e construção de estratégias. Esses elementos são considerados relevantes para o processo educativo, pois favorecem a aprendizagem ativa e a participação mais autônoma dos estudantes na construção do conhecimento. Santana, Fortes e Porto (2016) também destacam o papel do elemento lúdico presente nos jogos digitais como fator determinante para a motivação intrínseca dos estudantes.

O caráter interativo e desafiador dos jogos contribui para a criação de um ambiente de aprendizagem no qual o aluno se envolve de forma mais espontânea com as atividades propostas, o que pode potencializar os resultados pedagógicos quando há mediação adequada do professor. Outro aspecto relevante abordado pelo artigo refere-se à necessidade de intencionalidade pedagógica no uso dos jogos digitais. Os autores reforçam que a simples inserção dessas tecnologias no ambiente escolar não garante, por si só, a aprendizagem significativa. É indispensável que o professor planeje suas intervenções, estabeleça objetivos claros e articule os conteúdos curriculares com as experiências proporcionadas pelos jogos, transformando-os em instrumentos de mediação do conhecimento.

O estudo também aponta que os jogos digitais podem contribuir para a formação integral do estudante, ao promover não apenas habilidades cognitivas, mas também aspectos relacionados à convivência, à cooperação e ao desenvolvimento de

competências socioemocionais. Dessa forma, os jogos são compreendidos como ferramentas multifacetadas, capazes de atuar em diferentes dimensões do processo educativo. Nas considerações finais, os autores concluem que os jogos digitais representam uma alternativa metodológica relevante para o processo de ensino-aprendizagem, especialmente quando utilizados de forma planejada e contextualizada. O estudo reforça que essas tecnologias devem ser incorporadas ao ambiente escolar como recursos complementares, capazes de ampliar as possibilidades didáticas e fortalecer o vínculo entre escola e cultura digital contemporânea.

O artigo **“Jogando com as diferentes linguagens: a atualização dos jogos na educação física escolar”** (2016), de Martini e Viana, discute a atualização do conceito de jogos no contexto da Educação Física escolar a partir da incorporação das diferentes linguagens contemporâneas, especialmente aquelas mediadas pelas tecnologias digitais. O estudo parte da compreensão de que os jogos, enquanto manifestação da cultura corporal, não podem ser entendidos de forma estática, uma vez que sofrem transformações contínuas influenciadas pelas mudanças sociais, culturais e tecnológicas. As autoras problematizam a forma tradicional como os jogos são abordados na escola, frequentemente restritos a práticas convencionais e desvinculadas das experiências culturais vividas pelos estudantes fora do ambiente escolar.

Nesse sentido, o artigo propõe uma ampliação dessa perspectiva, defendendo que a Educação Física deve reconhecer e incorporar as novas formas de linguagem presentes nos jogos contemporâneos, incluindo os jogos eletrônicos, como parte integrante da cultura corporal de movimento. O estudo argumenta que a linguagem dos jogos eletrônicos pode ser utilizada como ponto de partida para a construção de experiências corporais educativas, permitindo que os estudantes estabeleçam relações entre o ambiente virtual e o espaço físico da escola.

Essa articulação possibilita a criação de atividades pedagógicas que mobilizam o corpo em diálogo com as estruturas simbólicas e culturais presentes nos games, ampliando as possibilidades de ensino da Educação Física. Martini e Viana (2016)

destacam que essa abordagem não propõe a substituição das práticas corporais presenciais pela experiência digital, mas sim a utilização dos jogos eletrônicos como mediadores para a ressignificação do movimento humano no contexto escolar. Dessa forma, o jogo eletrônico passa a ser compreendido como uma linguagem que pode ser traduzida e adaptada para experiências corporais concretas, promovendo aprendizagens mais significativas.

Outro ponto relevante apresentado pelo artigo refere-se à importância da criatividade docente na elaboração de propostas pedagógicas que integrem diferentes linguagens. As autoras ressaltam que o professor desempenha papel central nesse processo, sendo responsável por transformar elementos presentes nos jogos eletrônicos em situações didáticas que estimulem a participação ativa dos estudantes e a compreensão crítica da cultura de movimento. O estudo também evidencia que a incorporação das diferentes linguagens dos jogos contribui para aproximar a Educação Física da realidade cultural dos estudantes, tornando o processo de ensino mais significativo e contextualizado. Essa aproximação favorece o engajamento discente e amplia as possibilidades de interpretação e vivência dos conteúdos da disciplina. Nas considerações finais, as autoras concluem que a atualização dos jogos na Educação Física escolar é um movimento necessário diante das transformações culturais contemporâneas. O artigo reforça que a incorporação das linguagens dos jogos eletrônicos e de outras formas de interação digital pode contribuir para o enriquecimento das práticas pedagógicas, desde que haja intencionalidade educativa e mediação crítica por parte do professor.

3.4 Discussão dos resultados

De forma geral, observa-se que os estudos analisados convergem quanto à relevância dos jogos eletrônicos como recurso pedagógico na Educação Física escolar, sobretudo quando compreendidos como manifestações da cultura corporal contemporânea. Em vez de serem tratados como elementos externos ao processo educativo, os jogos digitais aparecem nos diferentes trabalhos como componentes culturais já incorporados ao cotidiano dos estudantes, exigindo da escola uma postura de ressignificação pedagógica.

Nesse contexto, um primeiro aspecto recorrente entre os estudos diz respeito à superação de visões reducionistas que associam os jogos eletrônicos exclusivamente ao sedentarismo ou ao afastamento das práticas corporais. Os trabalhos de Borges e Colombo (2019) e Santana, Fortes e Porto (2016) evidenciam esse deslocamento teórico ao defenderem que os jogos digitais devem ser reconhecidos como linguagem cultural legítima, passível de mediação pedagógica. Assim, observa-se um movimento de reinterpretação dos games, que deixam de ser compreendidos como oposição à Educação Física e passam a integrar seu campo de possibilidades.

Outro elemento central identificado nas pesquisas refere-se ao papel dos jogos eletrônicos como mediadores do processo de ensino-aprendizagem. Em diferentes experiências, os estudos apontam que os games contribuem para aproximar os conteúdos escolares da realidade dos estudantes, favorecendo maior engajamento e participação nas aulas. Essa tendência é especialmente evidente nos trabalhos de Araújo et al. (2021), Vasques e Cardoso (2020) e Salgado e Scaglia (2020), nos quais os jogos são utilizados tanto como estratégia de introdução quanto de consolidação dos conteúdos da Educação Física.

Essa mediação tecnológica também se reflete na ampliação das dimensões do conhecimento trabalhadas na disciplina. Os estudos indicam que os jogos eletrônicos possibilitam a articulação entre aspectos conceituais, procedimentais e atitudinais, superando uma abordagem restrita à execução motora. Em diversas experiências analisadas, especialmente em Vasques e Cardoso (2020) e Santana, Fortes e Porto (2016), os jogos são utilizados como ponto de partida para discussões sobre regras, estratégias, cultura esportiva, relações sociais e aspectos

mediáticos do esporte, ampliando o potencial formativo da Educação Física escolar.

De maneira recorrente, os trabalhos também enfatizam que o uso pedagógico dos jogos eletrônicos depende diretamente da intencionalidade docente. Em todos os estudos, mesmo aqueles que apresentam resultados positivos quanto ao engajamento dos estudantes, há o reconhecimento de que a tecnologia, por si só, não garante aprendizagem significativa. A mediação do professor aparece como elemento central para transformar a experiência lúdica em processo educativo, articulando objetivos pedagógicos, conteúdos e estratégias didáticas de forma coerente.

No que se refere aos impactos sobre os estudantes, os estudos apontam predominantemente para efeitos positivos relacionados à motivação, ao interesse e à participação nas aulas de Educação Física. Os jogos eletrônicos e exergames são descritos como elementos que aproximam a disciplina da cultura juvenil, reduzindo resistências frequentemente observadas em práticas tradicionais. Esse aspecto é reforçado, por exemplo, em Bittencourt et al. (2018), Silva e Braccialli (2021) e Salgado e Scaglia (2020), nos quais o componente lúdico e interativo dos jogos contribui para a ressignificação da relação dos estudantes com a disciplina.

Outro ponto relevante identificado na literatura refere-se ao potencial inclusivo dos jogos eletrônicos, especialmente nos estudos de Silva e Braccialli (2017; 2021). Nessas pesquisas, os exergames são apresentados como recursos que favorecem a participação de estudantes com deficiência ou com diferentes níveis de habilidade motora, ampliando as possibilidades de acesso às práticas corporais. Além do aspecto motor, destaca-se também o impacto positivo na socialização e no sentimento de pertencimento dos estudantes durante as aulas.

Os estudos também indicam que os jogos eletrônicos podem funcionar como instrumentos de transposição didática, articulando experiências virtuais com vivências corporais reais. Essa característica é evidenciada, por exemplo, no ensino do atletismo em Salgado e Scaglia (2020), onde os exergames são utilizados como etapa intermediária para compreensão das modalidades antes da prática concreta. Esse movimento reforça uma perspectiva pedagógica que integra o virtual e o físico de forma complementar, sem substituição entre eles.

Por fim, é possível identificar que, apesar das potencialidades apresentadas, os estudos também sugerem a existência de desafios relacionados à formação docente e às condições estruturais das escolas. Ainda que nem sempre esses aspectos sejam o foco central das pesquisas, eles aparecem como elementos condicionantes para a efetivação de práticas pedagógicas mais consistentes com o uso das tecnologias digitais.

Dessa forma, a análise das produções evidencia que os jogos eletrônicos e exergames, quando inseridos de maneira planejada e mediada, apresentam significativo potencial pedagógico para a Educação Física escolar. Esse potencial se manifesta tanto na ampliação do engajamento discente quanto na diversificação das estratégias metodológicas da disciplina. Ao mesmo tempo, os estudos reforçam que tal potencial não se concretiza de forma automática, dependendo diretamente da intencionalidade pedagógica e da mediação qualificada do professor.

Em síntese, os jogos eletrônicos passam a ser compreendidos como parte integrante da cultura corporal contemporânea, não representando uma ruptura com a Educação Física tradicional, mas sim uma reconfiguração de suas práticas diante das transformações culturais e tecnológicas. Essa perspectiva indica que sua incorporação ao contexto escolar pode contribuir para uma formação mais ampla, significativa e conectada às experiências vividas pelos estudantes fora do ambiente escolar.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo compreender como os jogos eletrônicos podem ser utilizados enquanto estratégia pedagógica nas aulas de Educação Física, buscando analisar suas possibilidades educativas, seus fundamentos teóricos e sua relação com os processos de ensino-aprendizagem no contexto escolar. A partir da análise da literatura investigada, foi possível observar que os jogos eletrônicos vêm assumindo um espaço cada vez mais relevante nas discussões educacionais, especialmente por integrarem de forma significativa a cultura contemporânea vivenciada por crianças e adolescentes.

Inicialmente, os estudos analisados permitiram compreender que o jogo, historicamente, sempre esteve relacionado aos processos educativos, sociais e culturais da humanidade. Ao longo do desenvolvimento histórico da Educação Física, o jogo consolidou-se como importante recurso pedagógico capaz de favorecer não apenas o desenvolvimento motor, mas também aspectos cognitivos, afetivos e sociais dos estudantes. Nesse sentido, a pesquisa evidenciou que o jogo ultrapassa a dimensão do entretenimento, constituindo-se como ferramenta de aprendizagem e mediação pedagógica.

Da mesma forma, foi possível identificar diferenças importantes entre o jogo enquanto conteúdo de ensino e o jogo enquanto estratégia pedagógica. Enquanto conteúdo, o jogo representa um elemento da cultura corporal que deve ser estudado, compreendido e vivenciado pelos estudantes. Já enquanto estratégia pedagógica, o jogo funciona como instrumento metodológico utilizado pelo professor para facilitar a aprendizagem de diferentes conteúdos da Educação Física. Essa diferenciação mostrou-se fundamental para compreender como os jogos eletrônicos podem ser inseridos pedagogicamente no ambiente escolar sem descaracterizar os objetivos educacionais da disciplina.

No que se refere especificamente aos jogos eletrônicos, os estudos analisados demonstraram que esses recursos possuem potencial significativo para contribuir com o processo de ensino-aprendizagem na Educação Física escolar. Os jogos digitais aparecem na literatura como ferramentas capazes de ampliar o interesse, a motivação e a participação dos estudantes nas aulas, especialmente por dialogarem diretamente com a cultura juvenil contemporânea. Além disso, os

trabalhos evidenciaram que os jogos eletrônicos podem favorecer experiências de aprendizagem mais dinâmicas, interativas e contextualizadas.

Outro aspecto relevante identificado na pesquisa refere-se à capacidade dos jogos eletrônicos de ampliar as possibilidades metodológicas da Educação Física. Os estudos demonstraram que os games podem ser utilizados tanto para introduzir conteúdos quanto para aprofundar discussões relacionadas à cultura corporal, às regras esportivas, às estratégias, à socialização e até mesmo a temas sociais e culturais presentes no cotidiano dos estudantes. Dessa forma, os jogos eletrônicos não se restringem ao caráter recreativo, podendo assumir função educativa quando mediados de maneira crítica e planejada.

Os resultados também evidenciaram que os exergames apresentam potencial importante para o desenvolvimento da inclusão escolar, principalmente ao favorecerem a participação de estudantes com deficiência ou com dificuldades de inserção nas práticas corporais tradicionais. Nesse contexto, os jogos eletrônicos demonstraram contribuir não apenas para aspectos motores, mas também para a motivação, autoestima, socialização e sentimento de pertencimento dos estudantes nas aulas de Educação Física.

Entretanto, a pesquisa também permitiu compreender que a utilização dos jogos eletrônicos no contexto escolar ainda enfrenta desafios significativos. Entre eles, destacam-se a carência de infraestrutura tecnológica em muitas escolas, a ausência de formação específica para os professores e a permanência de concepções conservadoras que enxergam os jogos digitais apenas como elementos de lazer ou como ameaça às práticas corporais tradicionais. Dessa forma, ficou evidente que o potencial pedagógico dos jogos eletrônicos depende diretamente da mediação docente, do planejamento pedagógico e da intencionalidade educativa atribuída ao recurso.

Assim, conclui-se que os jogos eletrônicos podem atuar como importantes ferramentas pedagógicas na Educação Física escolar, desde que utilizados de maneira crítica, contextualizada e alinhada aos objetivos educacionais da disciplina. Mais do que substituir práticas corporais tradicionais, os jogos digitais apresentam potencial para complementar e enriquecer as experiências pedagógicas, aproximando a escola das transformações culturais e tecnológicas da sociedade contemporânea.

Por fim, espera-se que esta pesquisa contribua para ampliar as discussões sobre o uso das tecnologias digitais na Educação Física escolar, incentivando professores e pesquisadores a refletirem sobre novas possibilidades metodológicas para o ensino da disciplina. Além disso, considera-se importante a realização de novas pesquisas de campo que investiguem, na prática, os impactos pedagógicos dos jogos eletrônicos em diferentes contextos escolares, ampliando o conhecimento científico sobre o tema e fortalecendo sua inserção crítica no ambiente educacional.

5. REFERÊNCIAS

ARAÚJO, J. S.; SOUZA, W. L.; SOUZA, A. A.; SANTOS, J. C.; RIBEIRO, J. C.; BRITO, A. F. Educação física e jogos eletrônicos: uma proposta educativa para as aulas. *Educação: Teoria e Prática*, Rio Claro, v. 31, n. 64, p. 1-19, 2021.

BETTI, M. Educação física e mídia: novos olhares, outras práticas. São Paulo: Hucitec, 2003.

BETTI, M. Imagem e ação: a televisão e a educação física escolar. In: BETTI, M. (org.). Educação física e mídia: novos olhares, outras práticas. São Paulo: Hucitec, 2001.

BITTENCOURT, M. Z.; REATEGUI, E.; RADAELLI, R.; MOSSMANN, J. B. O potencial dos exergames para desenvolvimento de atitude positiva na educação física escolar. *RENOTE: Revista Novas Tecnologias na Educação*, Porto Alegre, v. 16, n. 2, p. 190-199, dez. 2018.

BORGES, C. G.; COLOMBO, B. D. Os jogos eletrônicos como instrumento pedagógico nas aulas de educação física escolar. *Kinesis*, Santa Maria, v. 37, p. 1-9, 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.

COLETIVO DE AUTORES. Metodologia do ensino de educação física. São Paulo: Cortez, 1992.

DARIDO, S. C.; RANGEL, I. C. A. Educação física na escola: implicações para a prática pedagógica. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.

ELIAS, N.; DUNNING, E. A busca da excitação. Lisboa: Difel, 1992.

HUIZINGA, J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.

MARTINI, C. O. P.; VIANA, J. A. Jogando com as diferentes linguagens: a atualização dos jogos na educação física escolar. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, Porto Alegre, v. 38, n. 3, p. 243-250, jul./set. 2016.

PIMENTA DE CARVALHO E CASTRO, R. M.; ROCHA DE OLIVEIRA, P. L. Jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica nas aulas de lutas da educação

física: desafios e possibilidades. SCIAS Educação Comunicação e Tecnologia, v. 7, n. 1, p. 90-108, jan./set. 2025.

SALGADO, K. R.; SCAGLIA, A. J. Os exergames como recurso didático no ensino do atletismo na educação física escolar. Journal of Physical Education, Maringá, v. 31, p. 1-11, 2020.

SANTANA, P. F. C.; FORTES, D. X.; PORTO, R. A. Jogos digitais: a utilização no processo ensino-aprendizagem. RIOS: Revista Científica da Faculdade Sete de Setembro, v. 10, n. 10, p. 218-229, 2016.

SANTOS, M. A. R.; MONTEIRO, E. P. Jogos eletrônicos e educação física escolar: tensões, alternativas e perspectivas docentes. Debates em Educação, v. 14, n. 35, p. 526-548, 2022.

SILVA, F. C. T.; BRACCIALLI, L. M. P. Exergames como recurso facilitador da participação de aluno com deficiência física nas aulas de educação física: percepção do aluno. Revista Cocar, Belém, v. 11, n. 21, p. 184-208, jan./jul. 2017.

SILVA, F. C. T.; BRACCIALLI, L. M. P. Programa de atividade física adaptada com uso de vídeo game: o que pensam os alunos? Revista da Associação Brasileira de Atividade Motora Adaptada, Marília, v. 15, n. 2, 2021.

SOARES, C. L. Educação física: raízes europeias e Brasil. Campinas: Autores Associados, 1994.

SOLER, R. Jogos cooperativos. Rio de Janeiro: Sprint, 2006.

VASQUES, D. G.; CARDOSO, N. M. N. Jogos eletrônicos e educação física escolar: um relato de experiência. Cadernos do Aplicação, Porto Alegre, v. 33, n. 1, p. 1-9, jan./jul. 2020.

CAILLOIS, R. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Petrópolis: Vozes, 1990.

GIL, A. C. Métodos e técnicas de pesquisa social. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. Fundamentos de metodologia científica. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MINAYO, M. C. S. O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2014.