

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIENCIAS HUMANAS, NATURAIS, SAUDE E TECNOLOGIA
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

FRANÇUAL RODRIGUES SANTOS

**ENSINO-APREDIZADO NA EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA ANÁLISE DO USO DE
JOGOS ELETRONICOS À LUZ DA REVISÃO DE LITERATURA**

São Luís
2023

FRANÇUAL RODRIGUES SANTOS

**ENSINO-APREDIZADO NA EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA ANÁLISE DO USO DE
JOGOS ELETRONICOS À LUZ DA REVISÃO DE LITERATURA**

Monografia apresentada para elaboração do Trabalho de Conclusão de Curso de Educação Física, da Universidade Federal do Maranhão, para análise e aprovação junto ao colegiado do curso.

Orientadora: Prof.^a Dr^a Jucileia Neres Ferreira

São Luís

2022

FRANÇUAL RODRIGUES SANTOS

**ENSINO-APREDIZADO NA EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA ANÁLISE DO USO DE
JOGOS ELETRONICOS À LUZ DA REVISÃO DE LITERATURA**

Monografia apresentada para elaboração do Trabalho de Conclusão de Curso de Educação Física, da Universidade Federal do Maranhão, para análise e aprovação junto ao colegiado do curso.

Aprovada em: ___/___/___

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr^a Jucileia Neres Ferreira (Orientador)

Universidade Federal do Maranhão

Prof.

Universidade Federal do Maranhão

Prof.

Universidade Federal do Maranhão

*“Não espere o futuro mudar sua vida,
porque o futuro é consequência do
presente”*

Dedico o meu trabalho às pessoas mais importantes da minha vida: minha Mãe, minha Vó, Meus filhos e a minha irmã que foram meus pilares nesse longo processo de graduação. Ao meu amigo e irmão Michell, pelo apoio e conselhos nessa reta final. Agradeço por tudo que fizeram por mim, pois sem vocês talvez eu não tivesse aqui finalizando essa etapa importante da minha vida.

RESUMO

Diante do desenvolvimento tecnológico e sua interferência no cotidiano das pessoas, a tecnologia tem ficado confinada ao ambiente escolar, bem como nas aulas de educação física. Portanto, para análise dos dados, foram selecionados 5 (cinco) estudos. Após a pesquisa e triagem, foram baixados e lidos todos os trabalhos e, em seguida, conduza uma análise qualitativa sistemática de acordo com as questões norteadoras deste estudo. Os resultados demonstram que os jogos esportivos integrados ao ambiente escolar podem potencializar as aulas de educação física e estimular a participação prática no processo de ensino e aprendizagem. A esse respeito, Ramos e Cruz (2017, p. 41) enfatizam: os jogos fornecem um campo de experimentação, dando às pessoas a oportunidade de superar condicionamentos prévios por meio da exploração, ação e reflexão, muitas vezes dessa forma. Aprender é mais divertido e envolvente. Além disso, Finco et al. (2015) destacaram que, no contexto da intervenção, os exergames promoveram a cooperação entre os alunos, evidência que vai ao encontro de McGonigal (2012), que observou que os jogos digitais permitem maiores conexões sociais dentro e fora do ambiente de jogo. E incentivar o trabalho em equipe. De maneira geral, sugere-se que os jogos digitais no campo da educação superem a relação de minimalismo e agreguem um elemento lúdico ao currículo. Diante de todas as representações dos jogos digitais atuais, é imperativo questioná-los no contexto da educação como um elemento cultural imaterial que possui uma linguagem própria e, por sua vez, oferece novas formas de interagir e lidar com a vida cotidiana. Os resultados aqui apresentados demonstram que os periódicos estudados são fontes de divulgação de pesquisas envolvendo jogos digitais e esportes. Nesse sentido, propomos pesquisas adicionais nas áreas de educação física e jogos digitais, ampliando as possibilidades de compreensão de como ocorre a relação entre eles.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos; Educação Física Escolar; Diretrizes Curriculares.

ABSTRACT

Faced with technological development and its interference in people's daily lives, technology has been confined to the school environment, as well as in physical education classes. Therefore, for data analysis, 5 (five) studies were selected. After the search and screening, all papers were downloaded and read, and then conduct a systematic qualitative analysis according to the guiding questions of this study. The results show that sports games integrated into the school environment can enhance physical education classes and encourage practical participation in the teaching and learning process. In this regard, Ramos and Cruz (2017, p. 41) emphasize: games provide a field of experimentation, giving people the opportunity to overcome previous conditioning through exploration, action and reflection, often in this way. Learning is more fun and engaging. Furthermore, Finco et al. (2015) highlighted that, in the context of the intervention, exergames promoted cooperation among students, evidence that is in line with McGonigal (2012), who observed that digital games allow greater social connections inside and outside the game environment. And encourage teamwork. In general, it is suggested that digital games in the field of education overcome the relationship of minimalism and add a playful element to the curriculum. Faced with all the representations of current digital games, it is imperative to question them in the context of education as an immaterial cultural element that has its own language and, in turn, offers new ways of interacting and dealing with everyday life. The results presented here demonstrate that the periodicals studied are sources of dissemination of research involving digital games and sports. In this sense, we propose additional research in the areas of physical education and digital games, expanding the possibilities of understanding how the relationship between them occurs.

Keywords: Electronic games; School Physical Education; Curriculum Guidelines.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Maze Wars sendo jogado em um no computador Imlac PDS-D1	21
Figura 2: Jogo Half-life	22
Figura 3: Modelo de jogo digital	23
Quadro 1 - Artigos utilizados na pesquisa	29
Figura 4: Cronograma de pesquisa.....	30

LISTA DE ABREVIações

TDICs - Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação

TIC - Tecnologias de Informação e Comunicação

PC - Computador Pessoal

HD - Hard Disk [Disco Rígido]

TV - Televisão

FPS - Frames Per Second [Quadros Por Segundo]

3D - Três Dimensões

MIT - Instituto de Tecnologia de Massachusetts

RSL - Revisão Sistemática Da Literatura

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
1.1. PROBLEMA DA PESQUISA	12
1.2. OBJETIVOS	13
1.2.1 Objetivo Geral	13
1.2.2 Objetivos Específicos	13
1.3 JUSTIFICATIVA	14
2 REVISÃO TEÓRICA	16
2.1 EDUCAÇÃO FÍSICA	16
2.2 ENSINO-APRENDIZADO	17
2.3 A EVOLUÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS	19
2.4 USO DOS JOGOS DIGITAIS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA	24
3 METODOLOGIA	28
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO	30
5 CONCLUSÃO	36
REFERÊNCIAS.....	38

1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, observamos grandes avanços tecnológicos em várias áreas do conhecimento, sobretudo com avanços em no campo das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), presentes nos diversos setores da sociedade. As TIC proporcionam ao indivíduo novas oportunidades de vivenciar processos criativos, estabelecer abordagens e associações inesperadas, combinar significados antes desconexos e ampliar a capacidade de diálogo por meio de diferentes linguagens que fornecem tais recursos (MARTINSI, 2008).

Segundo Santos (2014, p.36)¹ as TIC mais utilizadas são:

Computadores pessoais (PC, Notebook, Tablet, Netbook, Ipad, Ultrabook); Webcams; Discos rígidos ou HD, cartões de memória e pendrives; Celulares; TV a cabo (por antena parabólica ou digital); Correio Eletrônico (e-mail); Internet, a World Wide Web, Websites e portais; Streaming, Podcasting, Wikipedia entre outros; Tecnologias de captação e tratamento de imagens e sons (Vimeo, Youtube, LastFM); Captura eletrônica ou digitalização de imagens por meio de scanner; A fotografia, cinema, vídeo e som digital (TV e rádio digital); e Tecnologias de acesso remoto (Wifi, Bluetooth).

As tecnologias de maneira geral afetam a maneira como as pessoas pensam e agem, levando-as a novas práticas sociais em diferentes formas de interação, estando presente no universo escolar e no cotidiano dos professores e alunos. Faz-se necessário considerar a inclusão digital dos mesmos neste ambiente a fim de cooperar no processo de ensino-aprendizagem.

Os jogos eletrônicos, no contexto escolar, se desenvolveram tornando-se mais populares e sem dúvida uma fonte de entretenimento para muitas crianças e adolescentes em detrimento dos jogos tradicionais (RODRIGUES JÚNIOR; SALES, 2012).

Os videogames e jogos eletrônicos lançados na década de 1960 cresceram em popularidade, porém seu uso excessivo contribuía para desenvolvimento de doenças crônicas como diabetes, hipertensão, sedentarismo e síndromes, sistema musculoesquelético, obesidade desenvolvimento, violência do usuário, apatia e isolamento social. Por outro lado, os praticantes mostraram alguns benefícios, como desenvolvimento do raciocínio lógico e habilidades cognitivas (RODRIGUES JÚNIOR; SALES, 2012).

¹ Alguns exemplos de tecnologias educacionais são: sala virtual de reunião, Ambiente Virtual de Aprendizagem, Mesa Educacional, lousa digital, LEGO® Education, jogos virtuais e realidade virtual.

Segundo Ferreira & Francisco (2017), esta nova tecnologia demanda a necessidade de usar constantemente os movimentos do próprio corpo para ser jogado. Essa nova forma de interação entre o usuário e o jogo eletrônico tem sido chamada de exergame - uma combinação das palavras exercício e jogo - porque a interação entre o jogador e o console (computador), vai além de apertar botões e mover alavancas.

Nessa perspectiva, torna a tecnologia diferenciada e atrativa no campo da Educação Física Escolar, aliando o esforço físico à sua jogabilidade e constituindo um instrumento lúdico através do uso de jogos e brincadeiras. Assim, há a perspectiva de que esses jogos eletrônicos sejam uma ferramenta pedagógica que possibilite a relação ensino-aprendizagem na educação física escolar (FERREIRA & FRANCISCO, 2017).

O desenvolvimento tecnológico representa um paradoxo por causa de sua conquista. Praticidade por um lado e conveniência por outro; ambos dependentes de tecnologias específicas. Sendo assim, a presente pesquisa busca responder o seguinte questionamento: “De que maneira os jogos eletrônicos contribuem no processo de Ensino-Aprendizado na Educação Física?”

A presente monografia tem por objetivo: Analisar o uso de jogos eletrônicos como metodologia de ensino aprendizagem. Como objetivos específicos, destacam: apresentar os jogos digitais; destacar as capacidades físicas e psicológicas estimuladas pelos jogos, e por fim identificar o uso dos jogos digitais nas aulas de Educação Física pelos professores da disciplina.

O estudo será realizado por meio da pesquisa bibliográfica, especificamente artigos científicos, pois permitem a discussão de um leque de fenômenos muito mais amplo e atualizado, de modo a realizar uma reflexão crítica sobre o tema em estudo.

1.1 PROBLEMA DA PESQUISA

Considerando que a necessidade de se comunicar permeia qualquer relação humana, especialmente estabelecida no campo da prestação de serviços, o uso de novas tecnologias, principalmente aquelas de fácil acesso, torna-se a base para a necessidade de um estudo analítico dos possíveis métodos introduzidos na educação física novas tecnologias de comunicação.

O interesse nesta pesquisa decorre da necessidade de melhorar os métodos de uso em sala de aula. Esta direção de pesquisa subsidia a elaboração do projeto intitulado "Uso de Tecnologia na Educação Física: Uma Revisão de Literatura". No contexto educacional, as transformações lidas por esses autores fazem do processo de ensino um desafio permanente para encontrar alternativas profissionais.

Estes sugerem que as tecnologias digitais são um importante recurso pedagógico para os cursos de educação física, pois os alunos julgam as lições aprendidas mais importantes (FERREIRA, 2014). Com base nesses entendimentos, realizamos uma revisão de literatura para verificar como as novas tecnologias podem potencializar essas mídias nas disciplinas de educação física para potencializar o aprendizado e a motivação dos alunos.

O desenvolvimento deste programa de pesquisa incorpora a ideia de formação de novos professores para o século XXI, pois é importante que, na utilização dos recursos tecnológicos, os professores compreendam o uso desses recursos no processo de construção do conhecimento.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo Geral

O objetivo geral se resume a analisar a importância das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) como ferramenta de ensino-aprendizagem nas aulas de Educação Física.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Identificar a importância da tecnologia na Educação Física escolar.
- Analisar o papel do professor de Educação Física no uso de Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC)
- Analisar as contribuições da tecnologia na Educação Física.

1.3. JUSTIFICATIVA

No contexto da presença cada vez maior da tecnologia no cotidiano, inclusive na educação, é preciso discutir até que ponto a tecnologia pode beneficiar o ensino da educação física em sala de aula e analisar as possibilidades e alternativas. Recursos pedagógicos no ensino.

Com base nas regras pedagógicas, as escolas podem promover uma exploração mais consciente dos recursos técnicos, evitando assim o abuso de recursos técnicos e ajudando a mobilizar o entusiasmo dos alunos pela educação física. Assim, a aula ficará mais interessante e atrairá mais a atenção dos alunos.

Portanto, é razoável discutir as tecnologias digitais de informação e comunicação (TICT) na educação, pois suas possibilidades e dificuldades precisam ser analisadas de forma mais ampla.

Portanto, é necessário reconhecer a importância da tecnologia na educação física, discutir suas abordagens teóricas e propor como utilizá-las de forma eficaz. Diante disso, professores e alunos podem se beneficiar da responsabilidade social de mudar a postura institucional, implementar o modelo digital de ensino e a formação integral de pessoas.

Portanto, o trabalho atual começa com a necessidade de entender os diferentes aspectos relacionados ao uso da tecnologia nas aulas de educação física, para que escolas, professores e alunos não apenas entendam a necessidade de adotar uma atitude responsável em seu relacionamento com a tecnologia, mas também sejam capazes de avaliar o processo de mudança necessário para sustentar a aprendizagem em novos contextos.

Diante disso, este estudo teve como objetivo esclarecer os pontos norteadores da importância da incorporação da tecnologia nas aulas de educação física, discutindo o desenvolvimento pedagógico e os benefícios da persistência da tecnologia no contexto da educação física escolar. Quando se trata de tecnologia no ensino, um dos elos mais importantes do processo são os professores, que precisam decidir como agir na era digital. Não se pode assumir que a tecnologia substituirá professores e alunos que vivem à margem do mundo digital sem cair na exclusão acadêmica.

Como a tecnologia aplicada ao ensino é um assunto atual, este estudo teve como objetivo ampliar o conhecimento de como os professores podem utilizar essa ferramenta a seu favor, introduzir incentivos para o uso de recursos digitais na educação e avaliar como as conexões e recursos. As redes podem acompanhar o desenvolvimento do processo de ensino.

O estudo adota uma abordagem metodológica qualitativa, pois a pesquisa qualitativa tem como foco a compreensão da significação dos fenômenos e processos sociais. Leva em consideração as motivações, crenças, valores e representações sociais que contribuem para a complexa rede de relações sociais dentro de um processo de aprendizagem.

A justificativa para este trabalho decorre da realização de uma ampla revisão da literatura existente, defendendo a integração e utilização de recursos tecnológicos nas aulas de Educação Física. Esta é uma questão de grande importância social. A pesquisa traz uma contribuição acadêmica para a área, sem pretender esgotar o tema, mas sim contribuir para a discussão teórica em curso na comunidade acadêmica.

2 REVISÃO TEÓRICA

Essa seção apresenta o referencial teórico da pesquisa, o qual teve papel fundamental para atingimento os objetivos do trabalho, quais sejam: analisar a importância das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) como ferramenta de ensino-aprendizagem nas aulas de Educação Física.

2.1 EDUCAÇÃO FÍSICA

A educação física é componente obrigatório do currículo da educação básica e situa-se no âmbito das linguagens (BRASIL, 1998). De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), a educação física centra seu estudo em várias atividades físicas, considerando também as dimensões histórica, social e política do esporte. Dentro dessas atividades físicas, a presença do lúdico é facilmente perceptível, servindo como um elemento cultural que se manifesta em diversas formas de recreação.

Ao longo da história, o esporte tem sido associado às ações físicas fundamentais necessárias para a existência humana em um mundo que opera de forma independente. A documentação mais antiga sobre educação física no Brasil data de 1500. No relato de Pero Vaz de Caminha, é mencionado que a população nativa praticava atividades como dançar, pular, girar e festejar ao som da gaita tocada pelos portugueses (OLIVEIRA, 2006).

Registros oficiais indicam que a educação física foi incluída nos currículos escolares desde meados do século XIX, mas seu impacto nas escolas brasileiras não foi significativo até o século XX. As origens do currículo de educação física atual podem ser rastreadas até os tempos antigos, particularmente na Grécia Antiga, onde o foco da educação de uma criança era o crescimento físico e a preparação atlética (ALVES, 2013).

Como resultado, o início dos esportes serviu a um duplo propósito: primeiro, promover a formação de um físico obediente e funcional e, segundo, facilitar o crescimento pessoal por meio da educação alinhada com as demandas da força de trabalho. Com o tempo, a ênfase no desenvolvimento humano evoluiu, levando à transformação do esporte escolar. Essa transformação deu origem a uma dimensão social e cultural, em que os processos de ensino e aprendizagem são integrados ao

tecido das instituições educativas e ambientes inovadores de aprendizagem (DARIDO; RANGEL, 2014).

A educação física entrou, assim, nos currículos das primeiras escolas brasileiras como ginástica nos discursos de higiene (promoção da saúde e hábitos moralmente corretos) e eugenia (aperfeiçoamento racial). Nos tempos modernos, a educação física busca compreender o corpo, o brincar, o lazer e o prazer, possibilitando que crianças, adolescentes e jovens reflitam sobre si mesmos, sobre sua formação e sobre os diferentes comportamentos nos espaços culturais modernos (KUNZ, 2012).

Os eventos tecnológicos trouxeram para o mundo escolar um novo aluno imerso em tecnologia e mídias sociais, e nesse desenvolvimento, uma nova visão do currículo de educação física e novos profissionais focados nessas mudanças. Essa realidade delinea um novo paradigma de educação, principalmente da educação física, influenciado pela presença da tecnologia já sentida das mais diversas formas, sua presença conhecida, nas escolas e abertamente percebida hoje. Portanto, os professores não podem mais ignorar a existência e as necessidades de utilização dos videogames e dos recursos midiáticos como diferencial na aplicação da Educação Física nas escolas, integrando-se a essa nova realidade (FINCK, 2012)

Uma visão da educação física escolar aliada ao avanço tecnológico vê a formação do aluno como uma disciplina global que exige dos professores uma reflexão sobre suas práticas pedagógicas, aproveitando as oportunidades de utilização das TDIC em sala de aula para desenvolver a sensibilidade crítica dos alunos. o jovem desenvolve uma consciência crítica da sociedade que o rodeia, confronta-a com a realidade, pondera as vantagens e desvantagens de cada situação.

Sendo assim, a presente pesquisa busca responder o seguinte questionamento: “De que maneira os jogos eletrônicos contribuem no processo de Ensino-Aprendizado na Educação Física?”

2.2 ENSINO-APRENDIZADO

Através de preceitos de aprendizagem, a relação professor-aluno desempenha um papel importante no desenvolvimento e sucesso do processo educacional. É importante que o aluno aprenda o conteúdo e, mais importante ainda,

ele deve aprender a refletir criticamente sobre o conteúdo e aprender a aplicá-lo à vida cotidiana de maneira significativa.

A educação percorre a vida e é um processo não neutro. Um estudo propõe quatro pilares do conhecimento e da educação continuada e é considerado inspirador: i) aprender conhecimentos; ii) aprender a fazer as coisas; iii) aprender a viver juntos; iv) aprender a se tornar humano (GUERRA; TEIXEIRA, 2016).

Eles apontam a nova direção da consulta educacional e apontaram que é necessário atualizar o método educativo de acordo com a realidade atual. O processo de ensino estabeleceu um relacionamento diferenciado com os alunos e, neste curso, foram estabelecidos módulos para construir conhecimentos e promover o aprendizado (KOPELKE; BOEIRA, 2016). É um relacionamento que ativa o processo de aprendizado com base nas habilidades a serem adquiridas. O ensino não está apenas relacionado à capacidade de ensino, mas também à eficácia da aprendizagem na aprendizagem.

A relação entre aprendizado e ensino não é causal, sendo assim, o ensino, por si só, não causa aprendizado e não desenvolve novas habilidades que podem levar ao aprendizado. O ensino e a aprendizagem estão relacionados. A importância do ensino depende da importância do aprendizado, e a importância do aprendizado depende das atividades geradas pelo ensino (PASSOS; WOLLINGER, 2018).

A aprendizagem requer conhecimento que é reconstruído pelo próprio sujeito, e não apenas mecanicamente reproduzido. Ensinar e aprender é algo dialético, isto é, pessoas que estão constantemente se movendo e se formando, e o ensino e a aprendizagem estão diretamente conectados. Os alunos conversam com alunos instruídos e ambos são o sujeito do processo (GODOI; FERREIRA, 2016).

O ensino exige métodos rigorosos; pesquisa; respeito ao conhecimento dos alunos; principais valores estéticos e morais, aceitar novas falas e rejeitar qualquer forma de discriminação; pensamento crítico sobre a prática; reconhecer e promover a identidade cultural. Estes, atribuídos ao aumento dos atributos do ensino e à orientação das recomendações educacionais que rejeitam o ensino de uma perspectiva simples, são considerados como pura transferência de conhecimento e ensino errado (GOBBO; BEBER; BONFIGLIO, 2016).

2.3 A EVOLUÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS

O conceito do jogo e suas aplicações segundo Huizinga (2007) define o construto "jogo" da seguinte forma:

Jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 2007, p. 33).

Huizinga (2007) entende o jogo como uma atividade que tem um fim em si mesma, baseada em regras pré-determinadas e percebida de forma "frívola", ou seja, associada ao brincar, e que tem a capacidade de "absorver o jogador de forma intensa e total. Nesse sentido, os Jogos digitais também possuem essas características, mas talvez tenham maior alcance em nossa sociedade atual devido ao amplo acesso às tecnologias digitais.

No entanto, apesar de ser uma atividade familiar aos alunos e a todos, pelas oportunidades que oferece, ainda vejo que existe alguma resistência ao uso de jogos como auxílio ao processo de ensino/aprendizagem. Muitos ainda consideram os jogos apenas como uma forma de recreação e diversão e não os veem como uma fonte motivacional que possa fazer com que os alunos interajam e se interessem pelo conteúdo que está sendo ensinado (ZARDINI, 2009). Ou, ainda mais criticamente, Leffa et al., (2012) afirmam que o maior obstáculo na utilização de jogos nas escolas é o desconhecimento desse instrumento por parte dos professores. Em suas palavras:

O videogame parece reverter a expectativa do professor, que, no contexto da escola, sempre se identificou como condutor do aluno, ensinando-o a ler e escrever, por saber mais do que ele; no caso do videogame, acontece o contrário: é o aluno que sabe mais e, se a tecnologia fosse adotada pela escola, teria de ser levada por ele, não pelo professor, que tipicamente ainda não adquiriu o letramento digital que o aluno já possui. É uma situação estranha e inaceitável para o conceito que normalmente se tem de escola, e provavelmente mais um aspecto que contribui para a rejeição do videogame (LEFFA et al., 2012, p 212).

Zardini (2009) também lista quatro características dos bons jogos e nos leva a pensar como associar essas características à aprendizagem efetiva, mostrando que "além de motivação, fracasso, competição e colaboração, muitas formas de desenvolvimento de jogos parecem dar-lhes características que promovam a aprendizagem e o sentido de domínio nos seus jogadores, no sentido de que se sintam capazes de completar os jogos com sucesso, sejam capazes de compreender o funcionamento do jogo e de aplicar o que aprenderam em jogos semelhantes.

Da mesma forma, os jogos possuem níveis de dificuldade que podem ser ajustados de acordo com o perfil do jogador. Isso ajuda aqueles que têm mais dificuldades de desenvolvimento e também incentiva os mais experientes a serem abordados em níveis mais avançados. A escola, por sua vez, geralmente não apresenta a flexibilidade que os jogos apresentam, e muitas vezes não atinge seu objetivo educacional e pedagógico.

Ao tentar integrar os saberes e as práticas da cultura dos alunos nos currículos e na prática escolar, por exemplo, através de jogos digitais que interessam a esses alunos, temos a chance de começar a transformar a escola, bem como preencher a lacuna que existe entre os mundos dos alunos fora da escola e o que é feito e ensinado nas escolas.

Conforme publicado no The Strong-National museum of play (2020) em 1974, Maze Wars introduziu o primeiro jogo de tiro em primeira pessoa, levando os jogadores por um labirinto de passagens feitas com gráficos de grade. Além disso, de acordo com Jeremy Norman (2004-2020, nossa tradução), este foi o primeiro FPS multiplayer 3D. Abaixo está uma descrição simples de como era sua jogabilidade.

O jogo é simples. Dois jogadores passeiam por um labirinto "3D"; ao se encontrarem, podem trocar tiros. O jogador atingido morria e era teleportado para outro local no labirinto, e a caçada recomeçava. Havia um placar na parte de baixo da tela, contabilizando a pontuação dos adversários. (IZZY NOBRE, 2011, p. 23).

O jogo foi até banido da rede porque o Instituto de Tecnologia de Massachusetts - MIT e Stanford era tão dependente deles que a quantidade de dados consumidos pelo jogo se tornou muito alta. A figura 1 ilustra o jogo Maze Wars (jogo de labirinto em primeira pessoa multijogar em 3D), sendo jogado por um computador:

Figura 1: Maze Wars sendo jogado em um no computador Imlac PDS-D1



Fonte: Pixe Ljudge (2020)

De acordo com a Valve Corporation (2020), o jogador interage com um mundo digital e modificando e afetando tudo a sua volta sendo Half-Life 2 interativo e inovador para sua época causando reações entre amigos e inimigos. Na opinião de Esdras (2019), o formato de Half-Life (série de jogos de tiro em primeira pessoa, jogo de ficção científica, são lineares e narrativos e de apenas um jogador) com uma história em evolução focada na narrativa, sendo algo inimaginável para um game. A jogabilidade intensiva e simultânea segundo a Valve Corporation (2020), só foi possível através da Source, uma tecnologia de engine pioneira da Valve. A seguir está uma breve sinopse de sua narrativa imersiva do jogo, seguida por sua foto:

O jogador novamente pega o pé de cabra do cientista pesquisador Gordon Freeman, que se encontra numa Terra invadida por aliens, com seus recursos esgotados, com sua população se encolhendo. Freeman é enviado ao nada invejável papel de resgatar o mundo dos males que ele liberou tempo atrás, em Black Mesa. E muitas pessoas com as quais ele se importa estão contando com ele (Valve Corporation, 2020, p. 18).

Chegamos ao Counter-Strike logo após o lançamento de Half-Life. Counter-Strike, impactou uma geração inteira, e converteu em uma mania mundial. Esse tempo foi denominado como segunda ciclo do FPS e fomentando o desenvolvimento do e-Sports (ESDRAS, 2019).

Figura 2: Jogo Half-life



Fonte: Steampo Werde (2020)

O princípio da sua história foi em 1999 no momento em que o desenvolvedor Minh Le produziu o MOD intitulado de Counter-Strike quando a primeira versão foi lançada, sua popularidade foi exponencial, sendo tamanha que Minh Le passou a se dedicar integralmente MOD, deixando sua universidade (SILVA, 2011)

Conforme Battaiola (2020), existe a partir do Counter Strike, isso será: Bombas: Os terroristas têm a tarefa de colocar bombas em vários locais; Específico para o mapa, enquanto o contra-terrorista (polícia) deve impedir; Está armado ou explodido (desarmado). Refém: Neste modo, o contra-terrorista deve resgatar/resgatar um controlada por terroristas. Assassinato: Neste tipo de jogo, a tarefa do terrorista é eliminar (Assassinato) um dos contra-terroristas, e os contra-terroristas devem impedir que isso aconteça (BATTAIOLA, 2000).

Depois de anos de desenvolvimento, a Valve viu uma oportunidade. Segundo Lopes et al. (2017) Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) sendo uma variação suportada no Xbox 360. De acordo com a Valve Corporation (2020) "CS: GO inclui novos mapas, Personagens e armas, bem como versões atualizadas contendo conteúdo clássico de CS, como de_dust2). Fora isso, CS: GO apresenta um novo modo de jogo, matchmaking (correspondência), tabelas de classificação e muito mais. "De acordo com a Valve Corporation, o game teve seu lançamento em agosto de 2012.

Lopes et al. (2017) apontam que o conceito de jogos digitais é mais amplo do que o conceito de videogame. O termo videogame sempre foi associado a jogos de console e arcade, mas hoje vemos o uso do mesmo em outros dispositivos como

computadores, notebooks e smartphones. Segundo Schuytema (2008), o jogo digital pode ser conceituado como uma atividade divertida que surge através de ações e decisões que se movem em direção à sua posição final. Essas etapas de ação e decisão são limitadas pelo conjunto de regras e pelo universo controlado por um programa de computador.

Segundo Battaiola (2000), o jogo eletrônico é composto por três partes: um enredo, um motor e uma interface interativa. O autor alega que "O enredo define o tema, enredo, objetivo(s) do jogo, cuja realização o usuário deve perseguir através de uma série de etapas", enquanto o motor do jogo "é seu sistema de controle, o mecanismo que controla a resposta do jogo em função da ação do usuário" e finalmente a interface interativa controla a comunicação entre o motor e o usuário, relatando graficamente o novo estado do jogo. O desenvolvimento da interface inclui aspectos artísticos, cognitivos e técnicos.

De acordo com Pinheiro (2007) o jogo digital é dividido em três partes: Narrativa, Interface e Estatuto Tecnológico (Figura 2). O autor afirma que a relação entre essas dimensões ocorre naturalmente e não há garantia de que qualquer uma dessas dimensões possa ser descrita sem citar outra dimensão. Como exemplo, Pinheiro (2007) cita: "É a dialógica do jogo digital, não podemos encerrar a interface na representação gráfica de um objeto de jogo, se aquele objeto é decisivo para o contexto narrativo".



Fonte: Pinheiro (2007)

Caillois (1990) afirma que antes do advento dos jogos digitais já existiam mundos ficcionais no imaginário humano. Esses mundos muitas vezes surgiram de

jogos não digitais. No entanto, com o avanço dos computadores, a existência desses mundos ficcionais tornou-se visual nos jogos digitais, e esse recurso visual é a principal diferença entre jogos digitais e não digitais. Outra característica que diferencia um jogo digital de um jogo não digital são as regras. Em um jogo não digital, as regras podem mudar dependendo de quem está jogando, podendo até haver consenso entre os jogadores para “suavizar” alguma penalidade para um ou todos os jogadores (BORBA, 2013).

No entanto, no caso da aprendizagem crítica, o aluno deve conscientemente ser capaz de lidar com eles, refletir, criticar e manipulá-los no nível profundo. Isso reforça a necessidade das pessoas de desempenhar um papel ativo em lidar com esses campos no nível de alfabetização crítica. Até recentemente, os jogos eletrônicos eram vistos como entretenimento e principalmente uma fonte de um estilo de vida sedentário e propenso ao desenvolvimento de doenças crônicas como obesidade, diabetes e hipertensão (BORBA, 2013). Nos últimos anos, porém, o videogame passou por algumas inovações. Jogos como esses fornecem mais interação, pois os jogadores precisam fazer movimentos para que os sensores os leiam e os apliquem ao jogo.

Os jogos eletrônicos possibilitam atividades e movimentos, sendo capazes de motivar e relacionar com as habilidades físicas, além de extremamente relevantes. Dessa forma, são ferramentas eficientes e inovadoras no ambiente escolar, capazes de garantir o desenvolvimento de alunos atraídos pela tecnologia e dinâmica que os permeiam (CAILLOIS, 1990). Portanto, torna-se importante avaliar como as pesquisas relacionadas à aprendizagem de línguas por meio de jogos digitais podem contribuir para aumentar o envolvimento dos alunos no processo e capacitá-los a serem críticos e reflexivos em relação à sua realidade.

2.4 USO DOS JOGOS DIGITAIS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

A Educação Física é uma disciplina de primordial importância no desenvolvimento intelectual, social, cultural e físico das crianças e jovens que frequentam o 1.º e o 2.º Ensino Básico. É um componente curricular obrigatório e, tendo esse valor, não está isento e diretamente influenciado pela nova ordem social digital (BORBA, 2013).

Os diferentes conteúdos e atividades disponíveis nesta disciplina dão liberdade à atividade pedagógica. Entre os preferidos dos alunos estão os jogos cujo significado está relacionado à composição do desenvolvimento humano ao longo da história, enriquecendo a cultura que podemos identificar na visão de

Caillois (1990, p. 86): “Entretanto, o que revelam os jogos não é diferente do que revela uma cultura”. Vemos nossos alunos inseridos no mundo da tecnologia da informação e Comunicação - TDIC, o tempo todo na escola. Eles se comunicam pelas redes sociais, resolvem problemas relacionados ao conteúdo da sala de aula, pedem informações aos professores, conversam, assistem vídeos, tiram selfies o tempo todo - porque adoram - pesquisam, leem, ouvem e assistem aos cliques favoritos, e o professor? Ele se atualiza ou corre o risco de se tornar um dinossauro nesse sistema social.

Os professores da atualidade estão enfrentando um grande dilema na carreira. Atualmente existem diversas encruzilhadas, que vão desde a evolução tecnológica e a necessidade de atualizar constantemente os modelos de ensino e aprendizagem; Entre alunos cada vez mais com características “multitarefa” e com hábito de manter diferentes focos de atenção (BORBA, 2013, p. 31).

A grande contradição dos tempos modernos é o uso de jogos digitais na infância e adolescência, seu impacto positivo ou negativo no desenvolvimento e aprendizagem. Como em todas as escolhas feitas pelas pessoas, é importante ter um equilíbrio ao usá-las que as torne boas ou ruins. Esses jogos afetam diversas áreas do desenvolvimento humano, desde o aspecto intelectual até o processo linguístico.

À sombra desse ideário, os jogos digitais, desde os seus primeiros títulos comerciais lançados na década de 1970, não mais se constituem como atividade exclusiva dos nichos infanto juvenis, pertencentes às classes abastadas das nações de centro. Na verdade, seu campo de abrangência tem se dilatado, propaga-se por diferentes regiões, grupos sociais, tempos, suportes e instituições, que, por sua vez, encarregam-se de permeá-lo com novos significados e inaugurar uma série de práticas culturais (CRUZ JÚNIOR; CRUZ 2012, p.6).

Uma das tecnologias que mais crescem à venda são jogos e estúdios digitais indicam um enorme potencial educativo, bem articulado com o conteúdo escolar como mostram as pesquisas acima, crianças, adolescentes e jovens cada dia mais apegados aos jogos educativos e até mesmo aos esportes, e estes, se bem utilizados, podem, na maioria das vezes, provocar avanços no sentido de uma vida melhor. Segundo Ferreira (2014, p. 50):

Porém, a maioria dos jogos digitais é criada com fins comerciais, para atrair público e ascender em vendas. E muitos deles podem ser aproveitados também na educação como, por exemplo, os jogos de RPG que podem

auxiliar no desenvolvimento da dimensão afetiva e social dos alunos. Na utilização dos jogos digitais comerciais na educação é a intervenção do professor e como ele irá discutir o jogo que vai torná-lo um bom aliado ao processo de ensino-aprendizagem.

Jogos que atraem a atenção de crianças e adolescentes oferecem diversas oportunidades de contato com a realidade virtual. O compromisso da indústria com pesquisa, criação e avanço mostra a melhoria desses dispositivos ou plataformas online. Hoje, esses são os meios de entretenimento, cultura e lazer, ao lado da televisão, cinema e quadrinhos (BARRACHO et al., 2012).

A indústria considerava os jogos como brinquedos para crianças. A situação atual é completamente diferente. “Os jogos há muito tempo deixaram de ser coisa de garotos trancados em casa. Os viciados em Atari e em fliperamas durante os anos 80 cresceram, mas não abandonaram o hábito” (KENSKI; AGUERRE, 2003).

A evolução dos videogames levou a avanços tecnológicos na busca por novos hardwares. Outro fator dominante nesse aspecto foi a facilidade de acesso à internet, como a divulgação de jogos, tanto online quanto offline, jogos em rede, atividades que poderiam ser desenvolvidas em grupo ou individualmente, como afirmam Cruz Júnior (2012, p. 217): “Uma das premissas fundamentais aos videogames está ligada à sua natureza tipicamente desafiadora, que se sustenta à base da proposição e resolução de problemas progressivamente complexos”.

Os benefícios dos jogos digitais se estendem à área da saúde. A “revista especializada BMC Pediatrics publicou um estudo no qual recomenda que hospitais deixem as crianças que estão internadas jogar videogames de realidade virtual como complemento a remédios para reduzir a dor” (BRASIL, 2008).

Os jogos contemporâneos combinam desafios, criando gráficos, graças aos quais é atraente focar o usuário em seu aplicativo, graças ao qual a atividade física passa do virtual ao real. Esses parâmetros exigem que a escola considere a incorporação de um jogo virtual no currículo, não apenas na educação física escolar, mas em todas as disciplinas em que possa ser utilizado como ferramenta de ensino e de aprendizagem, conforme afirma Moraes (S/D): “Há necessidade de as escolas refletirem sobre a seleção dos jogos eletrônicos como conteúdo, objetivando a interação social entre crianças e familiares e o incentivo à atividade física”.

Nesse sentido, a proposta de uma mediação pedagógica com a utilização dos jogos digitais se enquadra na realidade da Educação Física escolar por sua modernidade e dinamismo e aceitação pelos alunos na atualidade.

3 METODOLOGIA

O percurso metodológico deste estudo pautou-se por uma pesquisa bibliográfica do tipo revisão sistemática da literatura (RSL), que segundo Minayo (2017) se refere à conferência e síntese crítica dos resultados de diferentes estudos. Nesse sentido, o objetivo desse tipo de pesquisa é fornecer uma visão abrangente da literatura acadêmica sobre um determinado fenômeno. Portanto, para coletar os dados necessários, o RSL precisa seguir um caminho investigativo rigoroso e pré-determinado baseado em protocolo.

Isso ajuda a não ter lacunas na pesquisa e a respeitar o rigor científico. Portanto, este estudo foi realizado de acordo com o protocolo apresentado (GIL, 2018). Para definir os periódicos que serão as fontes primárias de dados para este estudo, foram utilizados o Scielo e o Google Acadêmico.

A fim de otimizar a busca e alinhá-la com os objetivos principais deste estudo, foram determinados os critérios de inclusão dos periódicos na busca, a saber: (i) ser de nacionalidade; (iii) ser publicado em língua portuguesa; (iv) ser disponível em sua plataforma digital para todos os números; (v) o campo acadêmico da educação física como escopo da divulgação científica. Após busca e aplicação de critérios, oito periódicos foram selecionados e selecionados como fontes para a busca bibliográfica conforme tabela abaixo.

A próxima fase do RSL consiste em definir a busca para extração de dados. Para esta etapa, foram escolhidos os seguintes termos: “Jogos Digitais”; “Jogos Eletrônicos”, “Educação Física”, “e-Sports”, “Esportes Eletrônicos” e “Ensino-Aprendizagem”. A extração de dados foi realizada manualmente, para o que acessamos as plataformas digitais dos periódicos selecionados um a um.

A busca abrange todos os periódicos com publicações seriadas e suplementos para o período de 2015 a 2023. Os periódicos foram pesquisados de 1º de março de 2023 a 1º de junho de 2023. A seleção é baseada na leitura do título e resumo do estudo. A fim de refinar adequadamente o estudo, foram aplicados os critérios de inclusão: 1 - Artigo original ou dissertação; 2 - Publicado no período de 2023/2023; 3 - Disponível em português; 4 - Considerando jogos digitais e educação física no contexto educacional; Critérios de exclusão: 1 - é uma revisão sistemática da literatura ou pesquisa de ponta; 2 - pesquisa realizada no campo do esporte informal.

Quadro 1 - Artigos utilizados na pesquisa

Autor/Data	Objetivo	Metodologia	Resultados	Conclusão
Finco, Reategui, Zaro (2015)	De que maneira o uso de exergames pode contribuir com a prática de atividade física e com o desenvolvimento de habilidades sociais.	Os videogames foram historicamente associados a problemas como obesidade e introversão social, os exergames trouxeram uma nova perspectiva para esses artefatos culturais. Com 24 entre 8 e 14 anos participaram do estudo, no laboratório.	Os estudantes que não demonstravam interesse pelas aulas de Educação Física passaram a apresentar uma atitude positiva em com a prática dos exergames, e se dispoñdo a ajudar os colegas	Os resultados apontam um quadro positivo sobre a introdução dos exergames em práticas escolares, acompanhando a tendência global de novas tecnologias na educação.
Camuci; Matthiesen; Ginciene (2017)	Analisar jogo (Xbox 360), relacionado ao atletismo, verificando as proximidades e sobre a modalidade esportiva e pedagógica.	Foram duas as etapas desta pesquisa: coleta de dados (método visual e observação participante) e análise temática dos dados	Apresentou-se por prova do atletismo analisada, que cada qual foi analisada com as categorias: descrição, comparações e possibilidades pedagógicas	O videogame pode ser um aliado do professor de E. F, além de consistir em estratégia diferente, pode contribuir para a exploração do atletismo.
Cruz Junior (2017)	Discutir as intercessões entre jogos (digitais), movimento e educação com game Pokémon Go, refletindo suas potencialidades e pontos de tensão sob formativa	a) apresenta fundamentos da aprendizagem e dos sistemas de realidade aumentada; b) descrição das principais mecânicas de jogo em Pokémon Go; c) riscos e oportunidades sobre jogos e o movimento da educação	Os desafios suscitados nos jogos são: qualificação e diversificação das experiências que propiciam a desvinculação de negócios relacionados a interesses econômicos	necessário reconhecer que Pokémon Go se apresenta como um mote preñhe de questionamentos para o campo acadêmico.
Cruz Junior (2017)	De que maneira a educação pode contribuir na preparação de sujeitos capazes de enfrentar esse cenário	Discute os desafios das atividades lúdico-digitais em relação às modo pelas quais os indivíduos lidam com a separação entre jogo e “mundo real”, reflete nas demandas decorrentes desse cenário.	Jogos devem ser entendidos além de materialidade tecnológica (consoles, joysticks, acessórios) e imaterialidade com significados pelas relações humanas.	Games representam uma autonomia que traz implicações para como os indivíduos interpretam significados aos contextos lúdicos e interação.
Constantino et al. (2015)	Identificar o uso de TICs por alunos do ensino fundamental a relação entre os valores percebidos na prática de JEs com os valores desenvolvidos nas aulas de EF.	Um questionário validado por dois professores doutores de Educação Física e dois especialistas na área Informática foi aplicado a 348 alunos	A inserção do uso TICs na cultura dos alunos, e os valores percebidos por esses alunos na prática dos JEs se contribuem com os valores do esporte na prática da EF.	Sugerem uma possibilidade de desenvolver valores do esporte integrando a prática da E.F. com JEs constituintes da cultura dos alunos.

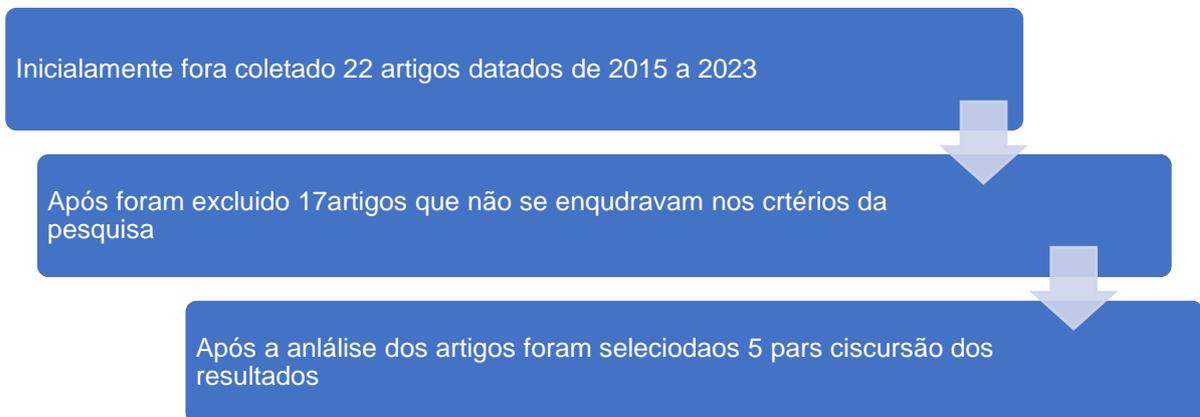
Fonte - Elaborado pelo autor (2013)

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nessa fase, os estudos selecionados são sistematizados para responder às questões que norteiam a RSL. A identificação dos dados de busca selecionou 22 estudos obtidos por meio de busca. Os estudos encontrados foram submetidos a critérios de inclusão e exclusão pré-determinados. Após a aplicação dos critérios de inclusão e exclusão, foram retirados 17 (dezesete) estudos, sendo 4 (quatro) de revisão sistemática da literatura e 13 (treze) estudos realizados na área de esportes informais, como hospitais, hotéis, rendimento e rendimento.

Portanto, para análise dos dados, foram selecionados 5 (cinco) estudos. Após a pesquisa e triagem, foram baixados e lidos todos os trabalhos e, em seguida, conduza uma análise qualitativa sistemática de acordo com as questões norteadoras deste RSL. Quanto aos objetivos da pesquisa, os artigos selecionados visam entender, analisar, identificar e discutir a relação entre jogos digitais, ensino de educação física e o desenvolvimento de habilidades sociais e valores no contexto da educação física.

Figura 4: Cronograma de pesquisa dos artigos



Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

Há uma clara preferência por jogos que estimulem o movimento ativo, como jogos esportivos (FINCO et al., 2015; CAMUCI et al. 2015) e realidade aumentada (RA) (CRUZ JÚNIOR, 2017a). Para Araújo et al. al. (2018), as respostas geradas no contexto dos jogos podem re-representar a cultura corporal do movimento, gerando novos significados e, portanto, novas formas de conceber as experiências corporais no contexto da cultura digital.

Os objetivos apresentados no estudo são relevantes dado o foco nas mudanças que a cultura digital promove na sociedade em geral e nos ambientes educacionais em particular. A visibilidade proporcionada permite a reflexão sobre a integração do jogo digital como elemento cultural imbuído de sentido e significado (ALVES, 2008).

Quanto à abordagem metodológica e frequência de publicação, quanto à abordagem metodológica, existem dois artigos (CRUZ JÚNIOR, 2017a; 2017b), dois estudos que utilizam métodos qualitativos, sendo um do tipo relato empírico (FINCO et al., 2015) e outro não especificado (CAMUCI et al., 2017) Ambos os estudos utilizaram a observação participante e entrevistas semiestruturadas como técnicas de coleta de dados. Por fim, o estudo de Constantino et al. (2015), utilizando métodos descritivos quantitativos e qualitativos, onde foram utilizadas entrevistas semiestruturadas como método de coleta de dados (CONSTANTINO et al., 2015).

No que diz respeito à frequência relativa das publicações, vale destacar que, apesar dos cortes propostos para os estudos de 2015 a 2019, houve concentração de publicações em 2015 (2) e 2017 (3). Quanto às principais evidências. Após a leitura dos cinco artigos que compõem esta RSL, foram estruturados dois tipos de análise de dados para a organização das principais características.

O primeiro deles, "Prática de Ensino", reúne pesquisas empíricas que discutem o uso pedagógico de jogos digitais nos processos de ensino e aprendizagem. A segunda categoria, "Suposições sobre a Integração dos Jogos Digitais", é uma reflexão teórica sobre a integração dos jogos digitais na educação como elemento cultural.

A importância do uso dos jogos digitais, como recursos pedagógicos, no ensino aprendizagem da disciplina de Educação Física, pode ser relevante porque tem o objetivo de fazer com que os alunos gostem e se interessem em aprender por meio das metodologias utilizadas, não porque ele precise ir bem na matéria, mas sim, porque na prática eles adquirem o gosto pela disciplina.

Alguns pesquisadores Kishimoto (1994) destacam a liberdade como atributo principal do jogo, no campo da educação procura-se conciliar a liberdade, típica dos jogos, com a orientação própria dos processos educativos. São inúmeras as situações acadêmicas que podem ser criadas para ensinar repertórios básicos aos alunos, mas provavelmente a mais produtiva dentre elas é a que envolve o jogo digital, em que o elemento mais importante é o envolvimento do indivíduo que brinca.

Nos estudos de Kishimoto (2011), o jogo assume a imagem e o sentido que a sociedade lhe atribui, ou seja, cada contexto social constrói sua imagem dos jogos conforme os valores e modo de vida dos indivíduos. Cada tempo histórico possui uma hierarquia de valores que oferece uma organicidade. São esses valores que orientam a elaboração de um banco de imagens culturais que se refletem nas concepções do aluno.

Na disciplina de Educação Física, os jogos digitais são importantes porque visam gerar descontração no modo de utilizar a atenção do aluno na prática das atividades. Azevedo (2014), afirma que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve. Com embasamento nisto, pode-se compreender que os jogos fazem parte da vida não só das crianças, mas do ser humano de modo geral, passam tempo vivendo num mundo de fantasia e sonhos, onde a realidade e o faz-de-conta se entrelaçam.

Segundo Mattos (2010) Os jogos podem ser aproveitados para inserir, amadurecer conteúdos e preparar o aluno para aprofundar os elementos já trabalhados. Necessitam ser selecionados e organizados com cuidado para que o aluno adquira descrições importantes. Além de ser uma atividade rica em estimulação, contém o desafio necessário para provocar uma determinada aprendizagem ao liberar um potencial existente, tendo como consequência uma situação de descoberta.

Segundo Souza (2007), através dos jogos, o professor tem a possibilidade de observar e estabelecer uma visão dos processos de desenvolvimento dos alunos, em conjunto ou em particular, registrando suas habilidades sociais, emocionais e dos recursos afetivos que dispõem. É imprescindível que o professor consiga aliar de modo interativo e dinâmico esse recurso, para não persistir na rotina, tão conhecida da sala de aula.

O jogo é importante na sala de aula, onde a introdução de jogos nas aulas tem a possibilidade de ensinar e diminuir bloqueios apresentados por alunos que temem a disciplina e se sentem incapazes de aprendê-la. Segundo Maluta (2007), o jogo pode ser usado como um instrumento facilitador na aprendizagem, muitas vezes de difícil assimilação. Neste sentido, a expressão facilitar a aprendizagem está associada à necessidade de tornar dinâmico o ato de aprender. O uso de jogos em sala de aula é um apoio metodológico correspondente a todos os níveis de ensino, desde que os objetivos deles fiquem claros, representem uma atividade desafiadora e estejam adequados ao nível de aprendizagem dos alunos.

De acordo com Figueiredo (2009, p. 65) a ludicidade pode ser empregada várias outras finalidades, onde cada uma das artes precisa ser tratada de maneira consistente na escola e na educação em geral". A ampliação da visão de mundo do aluno está relacionada ao ato de conhecer novas modalidades em que a linguagem pode ser utilizada, bem como, a associação de que os jogos aos quais teve contato, possuem um espaço em seu cotidiano através dos ensinamentos repassados.

Pestun (2001) infere que nem todos os alunos irão reagir da mesma maneira quando da aplicação de conteúdos que envolvam jogos na escola, mas esse fator não pode ser considerado como um empecilho que venha a fazer com que o educador desista de tentar, pois essa é uma oportunidade até mesmo para que se faça uma análise minuciosa sobre quais os instrumentos que chamam mais a atenção da maioria dos alunos.

No contexto atual, as tecnologias digitais estão se tornando cada vez mais fundamentais na educação, devido a sua capacidade de desenvolver os processos de ensino aprendizagem, promovendo a capacidade criativa, a pesquisa e a resolução de problemas, estando diretamente relacionadas a Base Nacional Comum Curricular.

Camucci et al. (2017), propondo uma investigação sobre as possibilidades pedagógicas dos jogos na educação física e sua proximidade e distanciamento em relação aos modelos oficiais. Este estudo aponta para a possibilidade de que a integração dos videogames ao ambiente escolar ofereça aos professores de educação física a possibilidade de explorar o vasto mundo do atletismo um meio de diferenciação.

Outro estudo desenvolvido por Finco et al. (2015), investigaram o uso de jogos digitais nas aulas de educação física e criaram laboratórios de exergames como espaços complementares às aulas de educação física. Este estudo buscou entender como o uso de jogos esportivos nas aulas de educação física sinergiza com a prática de atividade física e o desenvolvimento de habilidades sociais.

Para Camuci et al. (2017) e Finco et al. (2015) Jogos esportivos integrados ao ambiente escolar podem potencializar as aulas de educação física e estimular a participação prática no processo de ensino e aprendizagem. A esse respeito, Ramos e Cruz (2017, p. 41) enfatizam: os jogos fornecem um campo de experimentação, dando às pessoas a oportunidade de superar condicionamentos prévios por meio da exploração, ação e reflexão, muitas vezes dessa forma. Aprender é mais divertido e envolvente.

Além disso, Finco et al. (2015) destacaram que, no contexto da intervenção, os exergames promoveram a cooperação entre os alunos, evidência que vai ao encontro de McGonigal (2012), que observou que os jogos digitais permitem maiores conexões sociais dentro e fora do ambiente de jogo. E incentivar o trabalho em equipe.

O estudo também constatou que a experiência de jogos digitais estimula os alunos a buscarem novos conhecimentos sobre atividade física e movimento fora do ambiente de jogo, o que segundo Albuquerque (2018) constitui aprendizagem tangencial¹ onde jogadores de elementos do jogo sob determinados motivos, buscam outras fontes para expandir determinado conhecimento.

Hipóteses para Incorporação de Jogos Digitais Nesta categoria são coletadas pesquisas que refletem a incorporação de jogos digitais em ambientes educacionais como elemento cultural, vislumbrando seu potencial para além da incorporação de ferramentas. O conceito de aprendizagem tangencial não significa que você busque informações sobre o jogo em si, mas envolve elementos de dimensões culturais para além do jogo (ALBUQUERQUE, 2020).

O estudo de Constantino et al. (2015), visando testar percepções sobre os valores que existem nos jogos digitais e que são desenvolvidos nas aulas de educação física. O estudo constatou que os jogos estudados (The Sims, GTA – Grand Theft Auto, FIFA/PES; Minecraft) fomentaram na percepção dos alunos os seguintes valores organizacionais, gerenciais e de tomada de decisão; honestidade, paz e respeito; trabalho em equipe e colaboração; pensamento estratégico, criatividade e resolução de problemas.

Segundo Ramos e Cruz (2017), os jogos digitais são muito úteis em termos de desenvolvimento de atitudes porque envolvem valores, atitudes e normas, pois neles desempenhamos papéis, realizamos ações e arcamos com consequências, interagimos com outros jogadores e de diversas formas. de acordo com regras definidas. Outro estudo de Cruz Júnior (2017a) discute a relação entre jogos digitais, educação e esportes por meio do jogo Pokémon Go (Niantic), com base em tendências emergentes na indústria de aprendizagem e entretenimento móvel.

O estudo afirma que os jogos digitais por meio de mídia móvel podem ajudar a entender novos comportamentos e formas de pensar, entender formas específicas de movimento relacionadas à possibilidade de realidade aumentada e reinterpretar a cultura corporal do esporte. O último estudo dessa categoria, também desenvolvido por Cruz Júnior (2017), tem como foco a relação entre jogos digitais, cultura e

educação. A discussão baseia-se na forma como as pessoas lidam com a separação entre os jogos e o mundo real e as necessidades formativas que surgem neste contexto.

O estudo destaca duas categorias que o sistema cria para abranger o círculo mágico, ou seja, gamificação e jogos de realidade alternativa. Em geral, ambas as categorias buscam promover mudanças reais na vida dos participantes por meio do uso da mecânica e da linguagem do jogo. Para tanto, Cruz Júnior (2017b) propõe pensar os jogos digitais como simbolicamente materiais, imbuídos dos sentidos e significados gerados pela interação humana. Isso porque os jogos digitais representam uma linguagem autônoma que traz formas únicas de assimilar e interpretar o significado dentro e fora do contexto dos jogos interativos.

Cruz Junior (2017), Ramos e Cruz (2018) estão de acordo quanto à necessidade de reestruturação dos referenciais teóricos no âmbito da educação. Isso implica ir além da mera aplicação instrumental dos conteúdos curriculares e incorporar os Jogos Digitais na Educação desde uma perspectiva cultural. O objetivo é valorizar as experiências sensoriais e significativas que são construídas pelos jogadores, em vez de focar apenas no relaxamento e no lazer. Esse consenso enfatiza a importância de redefinir as abordagens tradicionais da educação.

5 CONCLUSÃO

Este estudo tem como objetivo analisar os resultados acadêmicos brasileiros sobre jogos digitais no campo acadêmico das ciências do esporte no contexto educacional. O Scielo e o Google Acadêmico, portanto, analisaram a produção dos últimos cinco anos em oito artigos da área de educação física. Após a aplicação dos critérios de inclusão e exclusão, cinco artigos foram selecionados.

Diante do exposto, os dados resultantes mostram que o campo da educação física tem trabalhado para abordar o fenômeno do jogo digital em ambientes educacionais, enfatizando a relação entre o jogo digital e o processo de ensino, o que levou a que dois tipos de análise fossem estruturados: possibilidades pedagógicas e a hipótese de incorporação dos jogos digitais na educação. Este debate suscita algumas considerações.

Primeiramente, identificam-se avanços em pesquisas empíricas sobre a inclusão de jogos digitais na educação física escolar. Vale ressaltar que há uma preferência por jogos de números esportivos. A pesquisa aponta para a presença dos jogos digitais como elemento cultural no cotidiano dos alunos, elemento que facilita a incorporação desses jogos em sala de aula.

Nesse sentido, outro fator que merece destaque é a possibilidade de construção do conhecimento em ambientes digitais estimulando o brincar. Além disso, vale ressaltar que os jogos digitais promovem um ambiente propício para a cooperação. No que diz respeito à pesquisa teórica, pode-se destacar a existência de dois artigos que levantam questões sobre a relação entre jogos digitais, lúdico e educação.

O ponto de partida para ambos os estudos é quebrar o círculo mágico, a linha tênue que separa a vida real dos jogos. Os jogos interagem cada vez mais com o mundo real, o que oferece uma nova maneira de se envolver com o mundo. A preocupação em incorporar os jogos digitais como elemento cultural para superar seu uso maniqueísta foi observada no estudo considerando a relação dos alunos com esse artefato.

De maneira geral, sugere-se que os jogos digitais no campo da educação superem a relação de minimalismo e agreguem um elemento lúdico ao currículo. Diante de todas as representações dos jogos digitais atuais, é imperativo questioná-los no contexto da educação como um elemento cultural imaterial que possui uma

linguagem própria e, por sua vez, oferece novas formas de interagir e lidar com a vida cotidiana. Os resultados aqui apresentados demonstram que os periódicos estudados são fontes de divulgação de pesquisas envolvendo jogos digitais e esportes. Nesse sentido, propomos pesquisas adicionais nas áreas de educação física e jogos digitais, ampliando as possibilidades de compreensão de como ocorre a relação entre eles.

Depois de examinar as evidências encontradas neste RSL, tornou-se evidente que e-Sports (esportes eletrônicos) é uma área com potencial significativo para pesquisa e desenvolvimento. Este aspecto competitivo dos jogos digitais ainda não foi amplamente investigado, tornando-se um campo excitante e promissor para uma maior exploração. Além disso, há uma oportunidade de pesquisa na produção de jogos digitais como jogos sérios, que são projetados com um propósito educacional específico em mente.

É importante ressaltar que o foco deste estudo na divulgação científica por meio de artigos publicados em periódicos nacionais não é exaustivo. Portanto, ainda há inúmeras possibilidades de novas pesquisas sobre esse tema. Recomenda-se que outros estudos de revisão de literatura sejam realizados de forma mais abrangente, englobando teses, dissertações e anais de eventos da área, bem como periódicos de origem internacional.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Rafael Marques de. Como a curiosidade pode enriquecer o jogar? **In:** RAMOS, Daniela Karine; CRUZ, Dulce Marcia. Jogos digitais em contextos educacionais. 1 ed. Curitiba: CRV, 2018. p. 21-42.

ALVES, Rogerio Othon Teixeira. **Educação Física:** Historia da educação física e dos esportes. Ed. UNIMONTES, Montes Claros-MG, 2013.

ALVES, Lynn. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. **Educação, Formação & Tecnologias**, América do Norte, v. 1, n. 2, dez. 2008, p. 3-10. 365 vol.16 nº37 jan/abr 2021 issn: 1809-7286 Disponível em: <https://eft.educom.pt/index.php/eft/article/view/58> . Acesso em: 20 Set. 2020.

ARAÚJO, Bruno Medeiros Roldão de; et al. O corpo virtualizado nas relações tecnológicas com o esporte nos jogos de vídeo e mídias informacionais. **Journal of Physical Education**, v. 29, n. 1, fev. 2018, p. 2923. Disponível em: <http://www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/RevEducFis/article/view/33831> . Acesso em: 14 ago. 2020.

AZEVEDO, L. M, Vygotsky e a educação, **Rev. REVE MAT**, Vitoria, v. 2, n. 17, p. 75-86, dezembro 2014.

BARRACHO, A. F. de Oliveira. GRIPP, F. J. LIMA, M. R. de. Os exergames e a educação física Escolar na cultura digital. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Florianópolis, v. 34, n. 1, p. 111-126, jan./mar. 2012.

BATTAIOLA, A. L. Jogos por computador: Histórico, relevância tecnológica e mercadológica, tendências e técnicas de implementação. **Anais do XIX Jornada de Atualização em Informática**, 2000.

BORBA, J. **PROFESSOR OU DINOSSAURO?** 2013. Disponível em: <http://www.jborba.com.br/professor-ou-dinossauro/>. Acesso em 06 de junho de 2022.

BRASIL, **Ministério da Educação. Base nacional comum curricular: educação é a base.** Brasília: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 20 set 2020.

BRASIL, Ministério de Educação e do Desporto. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos: Educação Física / Secretaria de Ensino Fundamental.** Brasília: MEC/SEF, 1998.

CAMUCI, Guilherme Correa; et al. O jogo de videogame relacionado ao atletismo e suas possibilidades pedagógicas. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 29, n. 50, p. 62-76, abr. 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2017v29n50p62>. Acesso em: 14 ago. 2020.

CAILLOIS. Roger. **Os jogos e os Homens.** Lisboa: Cotovia, 1990. Disponível em: <http://corpoementenafisica.blogspot.com.br/2011/03/os-jogos-e-oshomens-rogercaillois.html>. Acesso em 19 de maio de 2022.

CRUZ Junior G, CRUZ DM. Quando a brincadeira vira coisa séria: dos mitos e (in)verdades sobre as relações entre jogos digitais, cultura e consumo. **Rev Bras Ciênc Esporte.** 2015. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1016/j.rbce.2015.10.003>. Acesso em 06 de junho de 2022.

CONSTANTINO, Marcio Turini; et al. Perfil e percepção do uso de jogos eletrônicos por alunos do ensino fundamental: relações com a educação física. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 18, n. 4, out./dez. 2015, p. 848-863. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/fef/article/download/36492/19784>. Acesso em: 14 ago 2020.

DARIDO, S. C.; RANGEL, I. C. A. **Educação física na escola: implicações para a prática pedagógica.** Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2014.

ESDRAS, Daniel. **O legado de "Half-Life", um dos games mais importantes de todos os tempos.** GameHall. Publicado em: 27 de novembro de 2019.

FERREIRA, Aline Fernanda. **Os jogos digitais como apoio pedagógico nas aulas de educação física escolar pautadas no currículo do Estado de São Paulo Rio Claro**, 2014. Disponível em: <http://repositorio.unesp.br/handle/11449/108686>. Acesso em 05 de junho de 2022.

FERREIRA, Adilson Rocha; FRANCISCO, Deise Juliana. Explorando o potencial dos jogos digitais: uma revisão sobre a utilização dos exergames na educação. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, [S.l.], v. 12, n. 2, p. 1177-1193, ago. 2017.

FIGUEIREDO, M. X. B. **O poder simbólico no cotidiano escolar: reflexões sobre o corpo da criança**. Ijuí: Unijui, 2009.

FINCO, Mateus David; et al. Laboratório de exergames: um espaço complementar para as aulas de educação física. **Movimento (ESEFID/UFRGS)**, Porto Alegre, v. 21, n. 3, jul./set. 2015, p. 687-699. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/52435>. Acesso em: 14 ago. 2020. 366 Revista Intersaberes vol.16 nº37

FINCK, S. C. M. A. **Educação física e o esporte na escola: cotidiano, saberes e formação**. Curitiba: Inter Sabres, 2012

GODOI, Alexandre Franco de; FERREIRA, Jeferson Vinhas. Metodologia ativa de aprendizagem para o ensino em administração: relatos da experiência com a aplicação do peer instruction em uma instituição de ensino superior. **Revista Eletrônica de Administração (Online)** ISSN: 1679-9127, v. 15, n.2, ed. 29, Jul-Dez 2016.

GUERRA, Cicero Jose Oliveira; TEIXEIRA, Aridelmo José Campanharo. Os impactos da adoção de metodologias ativas no desempenho dos discentes do curso de ciências contábeis de instituição de ensino superior mineira. **Revista de Educação e Pesquisa em Contabilidade**, v. 10, n. 4, p. 380-397, 2016.

GOBBO, André; BEBER, Bernadette; BONFIGLIO, Simoni Urnau. Metodologias Ativas de Aprendizagem: uma experiência de qualidade no ensino superior de Administração. **Revista Educação e Emancipação**, São Luís, v. 9, n. 3, ed. especial, jul./dez. 2016.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: O jogo como elemento da Cultura. SP: Perspectiva, 2007.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6.ed. São Paulo: Atlas, 2018.

JÚNIOR, Gilson Cruz. Temos que pegar? Pokémon Go e as interfaces entre movimento, jogos digitais e educação. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 29, n. especial, dez. 2017, p. 257- 273. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2017v29nespp257>. Acesso em: 14 ago. 2020.

JÚNIOR, Gilson Cruz. Vivendo o jogo ou jogando a vida? Notas sobre jogos (digitais) e educação em meio à cultura ludificada. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Porto Alegre, v. 39, n. 3, p. 226-232, Set. 2017. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010132892017000300226&lng=e n&nrm=iso. Acesso em: 14 ago. 2020.

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

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos infantis**: jogo, brinquedo. São Paulo, 14.e.d.2011.

KENSKI, Kenski; AGUERRE, Gabriela. **Armas de diversão em massa**. 2003. Disponível em: <http://super.abril.com.br/historia/armas-de-diversao-em-massa>. Acesso 03 de junho de 2022.

KOPELKE, André Luiz; BOEIRA, Sérgio Luís. Reflexividade e criticidade no ensino de graduação em administração. **Revista Pensamento Contemporâneo em Administração**, vol. 10, núm. 1, 2016, pp. 78-95.

KUNZ, E. **Educação Física: ensino e mudança**. 2. Ed. Ijuí: Unijuí, 2012

LEFFA, V. J.; BOHN, H. I.; DAMASCENO, V. D.; MARZARI, G. Q. Quando jogar é aprender: o videogame na sala de aula. **Rev. Est. Ling**, Belo Horizonte, v. 20, n. 1, p. 209- 230, jan./jun. 2012.

LOPES, Luana Monique D. et al. Jogos digitais como recurso de incentivo à leitura: uma revisão sistemática. **RENOTE – Revista Novas Tecnologias na Educação**. Rio Grande do Sul, V. 15, Nº 2, 2017. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/79241/46130>. Acesso em: 25 de abr. de 2022.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo**. Rio de Janeiro: Bestseller, 2012.

MALUTA. T. P. O jogo nas aulas: das possibilidades e limites, **Rev. Educa**, São Carlos, v. 2, n. 1, p. 17- 22, agosto, 2007.

MARTINSI. M.C. **Situando o uso da mídia em contextos educacionais**. 2008.

PESTUN, M. S. V. **Distúrbio do Aprendizado**. Londrina: Editora UEL. 2001.

MATTOS, S. A. O brincar e aprendizagem na educação infantil de quatro a seis ano, **Rev. Educa**, São Paulo, v. 20, n. 8, p. 28-35, maio 2010.

MINAYO, M. C. S. Amostragem e saturação em pesquisa qualitativa: consensos e controvérsias. **Revista Pesquisa Qualitativa**, São Paulo, v. 5, n. 7, p. 1-12, abr. 2017.

OLIVEIRA, V.M. **Historia da educação Física e do Esporte no Brasil: Panorama e Perspectivas**, 3ª ed. São Paulo: Ibrasa, 2006.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. **Apontamentos para uma Aproximação entre Jogos Digitais e Comunicação**. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) –

Faculdade de Comunicação Social – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, RS, 2007.

PASSOS, Ana Paula Pereira dos; WOLLINGER, Helena. Estilos de aprendizagem: um estudo bibliométrico na área de administração. **RAU/UEG – Revista de Administração da UEG** – ISSN 2236-1197, v.9, n.1 jan./abr. 2018.

RAMOS, Daniela Karine; CRUZ, Dulce Marcia. A tipologia de conteúdos de aprendizagem nos jogos digitais: o que podemos aprender? **In:** RAMOS, Daniela Karine. (Org) Jogos digitais em contextos educacionais. 1 ed. Curitiba: CRV, 2018. p. 21-42.

RODRIGUES JÚNIOR, Emílio; SALES, José Roberto Lopes de. Os jogos eletrônicos no contexto pedagógico da educação física escolar. **Conexões: revista da Faculdade de Educação Física da UNICAMP**, Campinas, v. 10, n. 1, p. 70-82, abr. 2012.

SANTOS, Jussara V. **O uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) na disseminação da informação religiosa**. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal da Paraíba (UFPB/CCSA), 102p, 2014.

SCHUYTEMA, P. **Projeto de jogos: uma abordagem prática**. São Paulo, Cengage Learning, 2008.

SILVA, Alexandre. **A história de Counter-Strike**. TechTudo. Publicado em: 22 de agosto de 2011. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/08/historia-de-counterstrike.html>. Acesso em: 14 de maio de 2022.

SOUZA, S. E. de. O uso de recursos didáticos no ensino escolar. **I Encontro de Pesquisa em Educação, IV Jornada de Prática de Ensino, XIII Semana de Pedagogia da UEM: “Infância e Práticas Educativas”**. 2007.

THE STRONG - **National museum of play. Video Game History Timeline.**
Disponível em: <https://www.museumofplay.org/about/icheg/video-gamehistory/timeline>. Acesso em: 10 de abril de 2022.

VAGHETTI, César Augusto Otero; VIEIRA, Karina Langone; BOTELHO, Sílvia Silva da Costa. Cultura digital e Educação Física: problematizando a inserção de Exergames no currículo. **Educação: Teoria e Prática**, Rio Claro, v. 26, n. 51, p. 3- 18, abr. 2016.

VALVE CORPORATION. Disponível em:
https://store.steampowered.com/app/220/HalfLife_2/?l=brazilian. Acesso em: 18 de maio de 2022.

ZARDINI, A. S. **Software educativo para ensino de inglês: Análise e Considerações Sobre Seu Uso.** 2009. 159 p. Dissertação (Mestrado em Educação Tecnológica). CEFET: Belo Horizonte.