

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO  
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE-CCBS  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

**DOUGLAS LEONARDO SILVA DE SOUSA**

**BENEFÍCIOS DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA APRENDIZAGEM MOTORA NAS  
AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA REVISÃO INTEGRATIVA**

São Luís - MA

2024

**DOUGLAS LEONARDO SILVA DE SOUSA**

**BENEFÍCIOS DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA APRENDIZAGEM MOTORA NAS  
AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA REVISÃO INTEGRATIVA**

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal do Maranhão, como Requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Augusto Scansette Fernandes

São Luís - MA

2024

**DOUGLAS LEONARDO SILVA DE SOUSA**

**BENEFÍCIOS DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA APRENDIZAGEM MOTORA NAS  
AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA REVISÃO INTEGRATIVA**

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal do Maranhão, como Requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Aprovado em: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

**BANCA EXAMINADORA**

---

**Prof. Dr. Carlos Augusto Scansette Fernandes**  
Doutor em Políticas Públicas  
Universidade Federal do Maranhão (UFMA)

---

**Examinador 1**

---

**Examinador 2**

Dedico este trabalho à Deus, sem Ele nada  
aconteceria.

## AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente a Deus, que me colocou no caminho certo e me deu forças pra nunca desistir apesar de todos os problemas, seus planos são entendidos por ele para fazer o melhor para nós e foi o que me amparou todos esses dias.

A minha mãe Rosângela Garcês Silva, expressei todo meu amor por ela que sempre fez o melhor para me deixar sempre feliz e que me deu os melhores conselhos quando eu precisava, toda vitória que conquisto é por ela que eu faço isso. Também ao meu Pai José Gino Gonçalves de Sousa, que me instruiu a seguir o caminho da Licenciatura sendo um exemplo de professor.

Gostaria de expressar meu agradecimento às minhas avós que pensam no melhor para seus netos e que me encheram de bronca para que um dia eu me tornasse alguém incrível.

Também a minha querida irmã Maria Clara que é a minha parceira e será o vínculo mais forte de amizade que tenho na vida. A família é o motivo mais importante pelo qual chego ao final desse curso, as responsabilidades e cobranças são para provar que me guiaram ao caminho certo.

Todas aquelas pessoas que passaram na minha vida e não acreditaram em mim, também irei agradecer, pois sem esses desafios eu não chegaria aqui, tendo a possibilidade de fazer um futuro melhor para minha vida. Também aqueles que eu não consigo ou posso mencionar que fizeram parte dessa jornada mesmo assim, colegas de curso e de vivências pedagógicas.

Das minhas grandes amizades que levo pra vida, lembro daqueles que moravam perto da minha casa e não tiveram tantas oportunidades como eu, dedico principalmente a João Pedro e Paulo, meus irmãos que conheci na rua e que sempre irão me apoiar quando precisar. Queria ser um orgulho para eles mostrando que o “Nilsinho” também pode ser um professor.

Agradeço a minha namorada Cleone de Sousa Paula por me ajudar em cada dificuldade dessa vida e sempre me apoiando não me deixando desistir dos meus sonhos, minha companheira, amiga e amante. Não poderia dedicar esse trabalho a mais ninguém a não ser ela.

A turma que me acolheu todos esses anos de estudos na UFMA desde 2017.2, a PREDADORES só desejo carinho a cada um dos amigos que fizeram parte dessa

trajetória me apoiando e evoluindo como profissional, participando de atividades pelo núcleo de esportes me fizeram entender o quão é maravilhoso estar perto de pessoas com o mesmo objetivo.

Ao Professor Carlos Augusto que me ajudou nesse processo final de curso e também sendo um mentor no início dele, minha enorme gratificação por entender que mesmo como professor, o sistema ainda precisa melhorar para os alunos terem o máximo de acesso ao conhecimento possível.

E por último eu quero deixar essa ressalva para mim, agradeço ao Douglas Leonardo, que sei que não tive dias fáceis, passei por momentos em que jurava desistir até mesmo da vida, mas que sempre deixou essa luz no coração brilhar por um propósito maior na vida, evoluindo como pessoa e as vezes deixando os problemas de lado para fazer as pessoas felizes, essa que vos fala é uma pessoa guerreira e mesmo com suas dificuldades se empenha para melhorar a cada dia. Durante anos a principal motivação foi uma Professora da UFMA que disse que eu não conseguiria chegar até o final, mas quem não desiste nunca, pode ter um final memorável.

Quem olha para fora sonha,  
Quem olha para dentro desperta

Carl Jung

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Gráfico mundial a partir de dados da União Internacional de telecomunicações (UIT) com mais nativos digitais .....	17
Quadro 1 - Benefícios específicos para melhoria das habilidades motoras e cognitivas .....	19
Quadro 2 - Exemplos de jogos eletrônicos utilizados nas aulas de Educação Física .....	21
Quadro 3 - Demonstrativos de artigos selecionados com os benefícios dos jogos eletrônicos na aprendizagem motora nas aulas de educação física .....	24

## LISTA DE ABREVIATURAS

BVS	Biblioteca Virtual da Saúde
CAPES	Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CNS	Conselho Nacional de Saúde
LILACS	Literatura Latino Americana e do Caribe em Ciências da Saúde
SCIELO	<i>Scientific Eletronic Library Online</i>

## RESUMO

O objetivo desse estudo foi analisar os benefícios dos Jogos eletrônicos como conteúdo programático na aprendizagem motora dos alunos nas aulas de Educação Física, apresentando a influência que a tecnologia tem sobre os discentes e como a prática desses jogos podem envolver movimentos que desenvolvam a coordenação motora criando estratégias e desafios para alcançar os objetivos, através de uma revisão de literatura. Neste estudo foi realizado um levantamento bibliográfico de artigos científicos publicados de 2013 a 2023, foram analisadas as bases Scielo, Google Acadêmico e CAPES, que falem a respeito do uso de Jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, seus benefícios na aprendizagem motora e influência da tecnologia no desenvolvimento dos alunos. O desafio de trabalhar os Jogos Eletrônicos em sala de aula principalmente na Educação Física é um importante fator para a análise dos resultados, porém os benefícios na aprendizagem motora são vistos pelo interesse dos alunos ao experimentar essa vivência da prática de atividade física através da tecnologia, trabalhando movimentos específicos dos esportes ou habilidades motoras básicas, os jogos envolvem movimentos sincronizados que melhora a coordenação entre corpo e mente. Os jogos mais abordados foram *Just Dance*, *Wii Sports*, *Ring FitAdventure*, *Knockout League* e alguns jogos em que são utilizados recursos físicos e virtuais. Os jogos sempre foram queridos pelos alunos em sala de aula, porém a influência tanto negativa como positiva que podem fazer em sua aprendizagem motora e cognitiva são abordados como tema principal, deixando a movimentação de lado. Além do interesse dos alunos em trabalhar com esse conteúdo, os benefícios de sua aplicação em sala de aula foram vistos de forma efetiva com a melhora de habilidades motoras de principal, deixando e coordenação motora, a prática regular dos jogos que fazem o corpo interagir com a mente e a tecnologia tornam o aprendizado mais fácil pela ludicidade, que auxilia na promoção da saúde prevenindo o Sedentarismo. Desse modo os estudos se mostram escassos pelo fato de os Jogos Eletrônicos serem vistos como um desafio em sala de aula por ser um assunto mais dominante pelos alunos do que pela docência, é necessário mais profissionais de Educação Física abordando esse conteúdo afim de explorar todos seus benefícios e aplicações em sala de aula para uma melhor discussão dos resultados.

**Palavras-chave:** Jogos Eletrônicos; Aprendizagem Motora; Educação Física Escolar.

## ABSTRACT

The objective of this study was to analyze the benefits of electronic games as programmatic content in students' motor learning in Physical Education classes, presenting the influence that technology has on students and how the practice of these games can involve movements that develop motor coordination, creating strategies and challenges to achieve the objectives, through a literature review. In this study, a bibliographical survey of scientific articles published from 2013 to 2023 was carried out, the Scielo, Google Scholar, CAPES and data bases were analyzed, which talk about the use of electronic games in Physical Education classes, their benefits in motor learning and the influence of technology in student development. The challenge of working with Electronic Games in the classroom, especially in Physical Education, is an important factor for analyzing the results, but the benefits in motor learning are seen through students' interest in experiencing this experience of practicing physical activity through technology. Working on sports specific movements or basic motor skills, games involve synchronized movements that improve coordination between body and mind. The most discussed games were Just Dance, Wii Sports, Ring Fit Adventure, Knockout League and some games in which physical and virtual resources are used. Games have always been loved by students in the classroom, but the negative and positive influence they can have on their motor and cognitive learning are addressed as the main topic, leaving movement a side. In addition to the students' interest in working with this content, the benefits of its application in the classroom were seen effectively with the improvement of motor skills in jumping, balancing, agility and motor coordination, the regular practice of games that make the body interacting with the mind and technology makes learning easier through playfulness, which helps promote health by preventing a sedentary lifestyle. Therefore, studies are scarce due to the fact that Electronic Games are seen as a challenge in the classroom as it is a subject more dominated by students than by teaching staff. More Physical Education professionals need to address this content in order to explore all its benefits. And applications in the classroom for a better discussion of the results.

**Keywords:** Electronic Games; Motor Learning; School Physical Education

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>12</b>
<b>1.1 Justificativa .....</b>	<b>13</b>
<b>1.2 Problematização.....</b>	<b>13</b>
<b>1.3 Objetivos .....</b>	<b>14</b>
1.3.1 Objetivo geral.....	14
1.3.2 Objetivos específicos .....	14
<b>2 APRENDIZAGEM MOTORA E SEU PAPEL NA EDUCAÇÃO FÍSICA.....</b>	<b>15</b>
2.1 A influência dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física.....	16
<b>3 BENEFÍCIOS DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA APRENDIZAGEM MOTORA.</b>	<b>18</b>
3.1 Promoção dos jogos eletrônicos na motivação e engajamento dos alunos nas aulas de Educação Física.....	20
<b>4 METODOLOGIA.....</b>	<b>23</b>
<b>5 RESULTADOS E DISCUSSÃO .....</b>	<b>24</b>
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>26</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>27</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, os jogos eletrônicos são compreendidos como ferramentas promissoras que aprimoram na aprendizagem motora, principalmente no que diz respeito as aulas de Educação Física. Podem ajudar a melhorar aspectos como agilidade, flexibilidade, resistência e coordenação motora, encorajando os alunos a praticarem em um ambiente seguro e controlado (Lima et al., 2021). A influência da tecnologia ainda é estudada pelos profissionais da Educação Física e se tratando de uma aprendizagem motora o seu aspecto pode ser positivo visando a melhoria das habilidades motoras (Pontes, 2022).

A aprendizagem motora é uma componente essencial da Educação Física, que visa não apenas o desenvolvimento físico, mas também o cognitivo e emocional dos alunos. Tradicionalmente, atividades físicas e esportivas têm sido os principais meios de promover a aprendizagem motora nas aulas de Educação Física. No entanto, os jogos eletrônicos apresentam características únicas que podem complementar e enriquecer essa abordagem (De Lima, 2018).

Com o avanço da tecnologia, os jogos eletrônicos têm se tornado cada vez mais imersivos, envolventes e personalizáveis, oferecendo uma variedade de desafios e cenários que estimulam a aprendizagem motora de maneira lúdica e interativa. Além disso, eles podem proporcionar um ambiente seguro para os alunos experimentarem e praticarem habilidades motoras específicas, sem o risco de lesões ou fracassos (Costa et al., 2023).

Conforme a tecnologia vai avançando, os jogos eletrônicos têm se tornado cada vez mais imersivos, envolventes e personalizáveis, oferecendo uma variedade de desafios e cenários que estimulam a aprendizagem motora de maneira lúdica e interativa. Além disso, eles podem proporcionar um ambiente seguro para os alunos experimentarem e praticarem habilidades motoras específicas, sem o risco de lesões ou fracassos (Führ, 2022).

Com os Jogos Eletrônicos também não pode ser diferente, usados da maneira correta pode ter as mesmas contribuições para os alunos ainda ajudando a trabalhar o desenvolvimento cognitivo e social através de desafios que levam ao raciocínio lógico, estratégias e tática, o aspecto lúcido faz com que o aprendizado seja sempre mais fácil por proporcionar atividades que necessitam de respeito, liderança, trabalho em grupo e interação social desenvolvendo confiança, autoestima e o divertimento enquanto estão aprendendo, seu papel é global melhorando as capacidades físicas, cognitivas, emocionais e sociais para uma promoção de vida ativa e saudável (Real; Flores; Michiloff, 2017).

### **1.1 Justificativa**

A tecnologia tem estado cada vez mais presente em nossas vidas, desde a Revolução Industrial os aparelhos eletrônicos têm influenciado na vida cotidiana seja para fins industriais como fuga social e entre os jovens essa interação fica cada vez maior já que essa imersão acontece cada vez mais cedo na vida. A aplicação dos Jogos Eletrônicos como conteúdo da Educação Física visa trabalhar a evolução dos jogos e suas características, e ainda é um tema muito discutido e difícil de implementar em sala de aula.

Os benefícios que os Jogos Eletrônicos podem ter na Educação Física escolar vão além do conhecimento sobre o seu funcionamento, ou entender que o uso excessivo pode causar problemas de os desenvolvimentos e corporais. O uso de movimentos básicos em jogos que requerem a interação com o corpo do jogador pode ter um papel importante na aprendizagem motora dos alunos.

Sendo assim a necessidade de uma revisão bibliográfica sobre os benefícios e outras influências que os Jogos Eletrônicos podem ter sobre os alunos em sua aprendizagem motora nas aulas de Educação Física.

### **1.2 Problematização**

Apesar dos avanços tecnológicos e da crescente integração da tecnologia na educação, ainda existe uma lacuna significativa no entendimento dos benefícios específicos dos jogos eletrônicos na aprendizagem motora nas aulas de Educação

Física. Embora haja evidências anedóticas e alguns estudos isolados que sugerem impactos positivos, a falta de uma revisão sistemática e abrangente sobre o tema limita nossa compreensão dos mecanismos pelos quais os jogos eletrônicos podem influenciar o desenvolvimento das habilidades motoras dos alunos (Moraes, 2024).

Além disso, a falta de consenso sobre os critérios de seleção e avaliação dos jogos eletrônicos usados nas aulas de Educação Física dificulta a identificação das melhores práticas e intervenções para maximizar os benefícios dessas ferramentas no contexto educacional. Essa lacuna de conhecimento representa um desafio significativo para os educadores físicos que desejam aproveitar ao máximo o potencial dos jogos eletrônicos como uma ferramenta complementar para promover a aprendizagem motora dos alunos.

Diante deste contexto, questiona-se: Como os jogos eletrônicos podem ser efetivamente utilizados para promover a aprendizagem motora nas aulas de Educação Física, levando em consideração as características dos jogos, as necessidades individuais dos alunos e os objetivos educacionais?

### **1.3 Objetivos**

#### **1.3.1 Objetivo geral**

Identificar na literatura possíveis benefícios para as aulas de educação física a partir da utilização de jogos eletrônicos

#### **1.3.2 Objetivos específicos**

- Compreender a relação possível entre jogos eletrônicos e aulas de educação física;
- Reconhecer jogos eletrônicos como parte integrante de conteúdos programáticos das aulas de educação física;
- Analisar a influência dos Jogos Eletrônicos na aprendizagem motora;
- Demonstrar Jogos Eletrônicos que usam o movimento como principal objetivo.

## 2 APRENDIZAGEM MOTORA E SEU PAPEL NA EDUCAÇÃO FÍSICA

A aprendizagem motora refere-se ao processo pelo qual os indivíduos adquirem e aprimoram habilidades motoras, como movimentos corporais, gestos e técnicas específicas. Este processo envolve a integração de informações sensoriais, a coordenação de padrões de movimento e a adaptação às demandas do ambiente, resultando em mudanças relativamente permanentes no desempenho motor (Silva, 2023). Na Educação Física, a aprendizagem motora desempenha um papel central no desenvolvimento físico, cognitivo e social dos alunos. Ao adquirirem e aprimorarem habilidades motoras, os alunos não apenas melhoram seu desempenho em atividades físicas e esportivas, mas também desenvolvem competências essenciais, como autoconfiança, resiliência e trabalho em equipe (Souza, 2021).

Um programa de atividade física bem planejado, que incorpora experiências de movimento apropriadas, desempenha um papel crucial no desenvolvimento das habilidades perceptivas do aluno durante essa fase crucial de crescimento e desenvolvimento. As atividades físicas ajudam a desenvolver as habilidades motoras fundamentais, como correr, pular, equilibrar-se e lançar, que são essenciais para o funcionamento eficaz do corpo (Sousa, 2023).

As experiências de movimento envolvem uma variedade de estímulos sensoriais, incluindo visual, tátil, auditivo e proprioceptivo. Esses estímulos ajudam o aluno a desenvolver suas habilidades perceptivas, como a capacidade de perceber e interpretar informações sensoriais do ambiente ao seu redor.

A prática regular de atividades físicas ajuda a melhorar a coordenação motora e o controle do movimento. Isso é essencial para que a criança execute movimentos de maneira precisa e eficiente, desenvolvendo uma maior consciência e controle sobre seu próprio corpo (Costa; Pfeifer, 2020).

Participar de um programa de atividade física bem planejado e alcançar sucesso em diferentes habilidades motoras ajuda a construir a autoconfiança e a autoestima do aluno. Isso ocorre à medida que ele experimenta o progresso e o domínio das habilidades, desenvolvendo um senso de competência e realização pessoal (Marcossi et al., 2020).

## 2.1 A influência dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física

A tecnologia está cada vez mais presente no cotidiano da sociedade, pois é uma ferramenta que permite muito mais agilidade no dia a dia. Com as crianças e adolescentes não é diferente, pois além do uso de tablets, computadores e celulares auxiliarem nos estudos e comunicação, são usados de maneira crescente como símbolo de lazer e diversão, isso porque a disponibilidade de jogos, filmes, séries e músicas é imensa (Cambará, 2020).

Os jogos eletrônicos possuem grande potencial no aumento de participação das aulas, tendo em vista que é uma estratégia de alcançar as experiências dos alunos além da sala de aula (Jerônimo, 2022). Entretanto, cumpre salientar que ainda não é muito bem aceito nas escolas, pois não é de caráter formal e tradicional, e sim uma prática pedagógica que utiliza o “lazer” como forma de aprendizagem (Constantino et al., 2015).

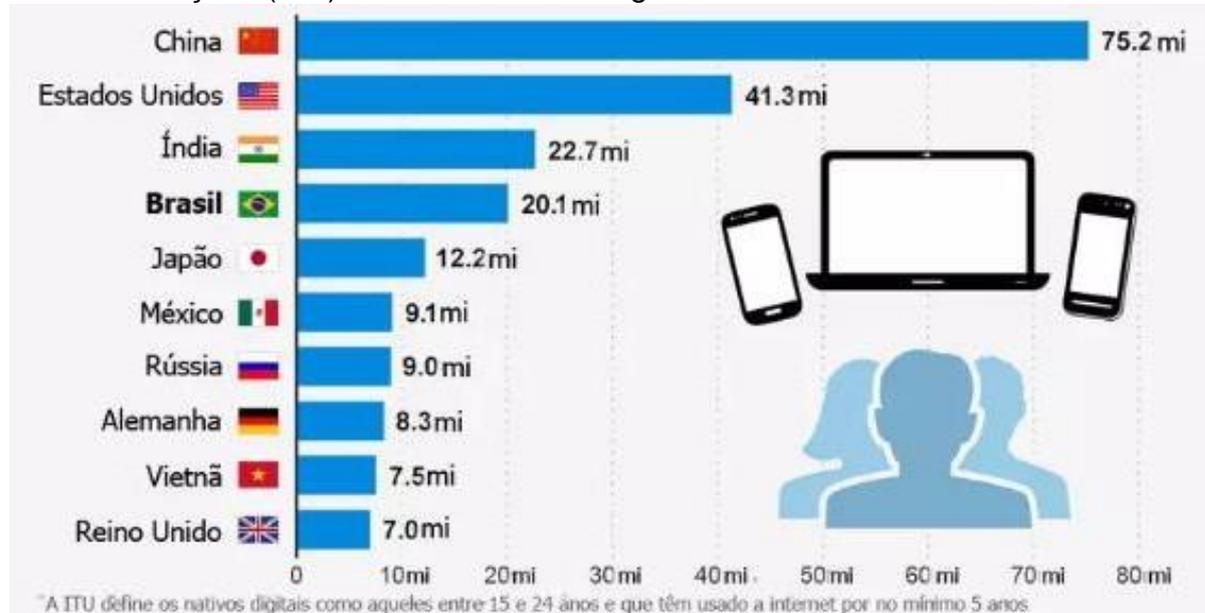
As aulas de Educação Física é uma forte influência não apenas para a prática de exercícios físicos, mas também para o conhecimento dos variados tipos de esportes existentes, de forma que possibilita o alcance de muitas culturas diferentes. Os jogos eletrônicos podem ser utilizados como meio para práticas que não seriam possíveis com a limitação de recursos que as escolas possuem, como o espaço (Silva, 2020).

A tecnologia traz grandes possibilidades, como os jogos eletrônicos que possibilitam realidades diversas, como jogar e interagir com grandes nomes dos esportes brasileiro e mundial (Feitoza, 2018). Ao trabalhar com a tecnologia e o cotidiano dos alunos em sala de aula, o professor apresenta as possibilidades da educação além do convencional, ou seja, amplia as possibilidades educacionais buscando envolver os alunos nas aulas e nos conteúdos, de maneira que seja possível associar o aprendizado para além da escola, nas suas vivências e experiências, isso é possível quando a escola permite uma educação criativa e inovadora (Bacich; Moran, 2017).

Nessa perspectiva, é importante destacar que a questão principal de trabalhar com uma ferramenta como jogos eletrônicos, é a grande influência que o mesmo possui na sociedade, visto que o Brasil é o quarto país que mais consome essa tecnologia (Figura 1), usá-las para prática de atividades físicas é apresentar as

possibilidades educacionais contidas neles, e ainda tornar o ambiente escolar mais prazeroso (Pereira, 2017).

**Figura 1.** Gráfico mundial a partir de dados da União Internacional de telecomunicações (UIT) com mais nativos digitais\*



\*Indivíduos atuais que tem entre 15 e 24 anos de idade e nasceram em um mundo onde a internet já existia.

**Fonte:** União Internacional de Telecomunicações

Assim, ao fazer uso dessa tecnologia, o educador apresenta aos alunos as possibilidades de mesclar a forma de sua utilização, na medida em que ensina o conteúdo disciplinar, abrange a forma de ensinar, e reforça a necessidade de hábitos saudáveis, e da prática do exercício físico constantemente, é uma maneira de melhorar o uso da tecnologia, usando jogos eletrônicos que permitem executar movimentos, evitando o sedentarismo e visando uma qualidade de vida. Ressaltando que são práticas que podem ser trabalhadas fora da escola, no dia a dia com a família, amigos, ou seja, trazendo benefícios corporais, mentais, sócias e conscientizando alunos e alunas a grande importância do movimento corporal para uma vida saudável. (Hunger, 2017)

### 3 JOGOS ELETRÔNICOS NA APRENDIZAGEM MOTORA

A evolução da tecnologia principalmente durante o século XXI, fez com que o mundo fosse adaptado ao seu avanço com uso de aparelhos eletrônicos como vibração, computadores, entre outros (Xavier, 2023). Logo, esse avanço iria chegar ao contexto escolar já que grande parte da sociedade vive com esse estilo de vida tecnológico, e os jovens são influenciados por esses meios desde seu nascimento através do convívio com essa realidade (Andrade, 2022).

A Educação Física escolar tem papel importante na aprendizagem motora dos seus alunos e envolve processos que trabalham o cognitivo e as interações sociais por meio de movimentos corporais. Os jogos são uma forma de ensinar por meio do lúdico para que vivenciem práticas corporais e disciplinas dos esportes e habilidades motoras.

O uso dos Jogos Eletrônicos como conteúdo da Educação Física tem seus desafios e limitações principalmente para os docentes já que essa área requer um bom conhecimento, visto que fazem parte do cotidiano da maioria dos estudantes, porém deve ser trabalhado de forma que os alunos compreendam os efeitos positivos que esses jogos podem ter na sua aprendizagem motora cognitiva e social, reduzindo impactos negativos que a tecnologia pode influenciar na vida dos discentes (Abrao et al., 2022).

Os jogos eletrônicos proporcionam oportunidades de praticar habilidades motoras repetidamente, de uma forma divertida e variada. A prática repetitiva é essencial para o desenvolvimento da aprendizagem motora, pois ajuda a consolidar padrões de movimento e a aprimorar a precisão e a consistência do desempenho (Paolucci et al., 2023).

Muitos jogos eletrônicos permitem a personalização do nível de dificuldade e das configurações de jogo, o que permite adaptar a experiência de aprendizagem às necessidades individuais de cada aluno. Isso é especialmente útil para alunos com diferentes níveis de habilidade ou necessidades específicas de aprendizagem (Cox; Bittencourt, 2017).

Os jogos eletrônicos oferecem uma gama de benefícios específicos para a melhoria da coordenação motora, habilidades perceptivas e cognitivas dos alunos (Werkhausen, 2017). O Quadro 1 evidencia uma análise detalhada desses benefícios:

**Quadro 1.** Benefícios específicos para melhoria das habilidades motoras e cognitivas

Melhoria da coordenação motora	Prática específica de movimentos	Os jogos eletrônicos frequentemente exigem que os jogadores realizem movimentos precisos e coordenados para alcançar objetivos no jogo. Essa prática repetitiva de movimentos ajuda a desenvolver e aprimorar a coordenação motora fina e grossa dos alunos (Lemos Filho JP, 2020).
	Desenvolvimento da propriocepção	Muitos jogos eletrônicos requerem que os jogadores tenham consciência da posição e do movimento de seu próprio corpo no espaço. Isso promove o desenvolvimento da propriocepção, ou seja, a capacidade de perceber a posição e o movimento do corpo sem depender da visão direta (Vezzá FMG, 2018).
	Estímulo da lateralidade	Alguns jogos eletrônicos podem ajudar a desenvolver a lateralidade, ou seja, a preferência por um lado do corpo sobre o outro. Por exemplo, jogos de ritmo que exigem que os jogadores realizem movimentos específicos com as mãos ou os pés podem promover o desenvolvimento da lateralidade (Maniglia M et al., 2023)
Aprimoramento das habilidades perceptivas	Estímulo sensorial	Os jogos eletrônicos frequentemente envolvem uma variedade de estímulos sensoriais, como visão, audição e tato. Esses estímulos ajudam a desenvolver e aprimorar as habilidades perceptivas dos alunos, como a capacidade de perceber e interpretar informações sensoriais do ambiente ao seu redor (Costa RC, 2023).
	Melhoria da discriminação visual	Alguns jogos eletrônicos podem ajudar a melhorar a capacidade dos alunos de discriminar entre diferentes formas, cores, padrões e texturas. Isso é especialmente útil para o desenvolvimento da percepção visual e da capacidade de reconhecer e interpretar informações visuais com precisão (Valente VCPN, 2019).
	Aprimoramento da percepção auditiva	Jogos eletrônicos que envolvem elementos sonoros, como músicas, efeitos sonoros e feedback auditivo, podem ajudar a aprimorar a percepção auditiva dos alunos, incluindo a capacidade de identificar padrões sonoros, localizar fontes de som e discriminar entre diferentes tons e ritmos (Hirata AI et al., 2023).

Desenvolvimento das habilidades cognitivas	Melhoria da atenção e concentração	Os jogos eletrônicos frequentemente exigem que os jogadores mantenham a atenção e concentração por períodos prolongados para alcançar objetivos no jogo. Isso ajuda a desenvolver e aprimorar a capacidade dos alunos de se concentrarem em tarefas específicas e de filtrarem distrações externas (Tibola LR, 2018).
	Estímulo do raciocínio espacial	Muitos jogos eletrônicos requerem que os jogadores visualizem e manipulem objetos no espaço tridimensional. Isso estimula o desenvolvimento do raciocínio espacial dos alunos, incluindo a capacidade de entender e interpretar relações espaciais, como distâncias, direções e perspectivas (Silva TA, 2023).
	Promoção do pensamento estratégico	Alguns jogos eletrônicos envolvem elementos de estratégia e tomada de decisões, exigindo que os jogadores planejem e executem ações de forma estratégica para alcançar objetivos no jogo. Isso promove o desenvolvimento do pensamento estratégico dos alunos, incluindo a capacidade de antecipar consequências, avaliar alternativas e tomar decisões com base em objetivos específicos (Soares MAA, 2017).

**Fonte:** adaptado pelo autor, 2024.

Ao integrar adequadamente jogos eletrônicos no currículo de Educação Física, os educadores podem aproveitar esses benefícios para enriquecer a experiência de aprendizagem dos alunos e contribuir para o desenvolvimento holístico de suas habilidades físicas, cognitivas e sociais (Kishimoto, 2017).

### **3.1 Promoção dos jogos eletrônicos na motivação e engajamento dos alunos nas aulas de Educação Física**

A promoção dos jogos eletrônicos na motivação e engajamento dos alunos nas aulas de Educação Física é um aspecto importante a ser considerado. Os jogos eletrônicos são intrinsecamente divertidos e oferecem uma experiência de aprendizagem mais descontraída e prazerosa para os alunos (Pereira et al., 2023). O elemento lúdico dos jogos pode tornar as aulas de Educação Física mais atrativas e motivadoras, incentivando os alunos a participarem ativamente das atividades propostas (Da Silva, 2023).

Muitos jogos eletrônicos envolvem elementos de competição, nos quais os alunos podem competir entre si ou contra o próprio desempenho para alcançar objetivos no jogo. Essa competição saudável pode estimular a motivação intrínseca dos alunos, promovendo o desejo de superar desafios e alcançar melhores resultados (Fernandes, 2022).

Fornecem feedback imediato sobre o desempenho dos jogadores, permitindo que eles identifiquem erros e façam ajustes em tempo real. Esse feedback imediato pode aumentar a autoeficácia dos alunos, ajudando-os a desenvolver uma maior confiança em suas habilidades e a se engajarem mais nas atividades propostas. Muitos jogos eletrônicos são projetados com uma progressão de níveis, nos quais os jogadores avançam de desafios mais fáceis para mais difíceis à medida que progredem no jogo. Essa progressão de níveis pode proporcionar um senso de realização e progresso para os alunos, incentivando-os a persistirem e a se esforçarem para alcançar novos objetivos (Prensky, 2021).

Existem vários jogos eletrônicos que são frequentemente usados nas aulas de Educação Física devido à sua capacidade de promover atividade física, coordenação motora e engajamento dos alunos (Motinho, 2023). O Quadro 2 demonstra alguns jogos eletrônicos adequados ao nível de habilidade dos alunos.

**Quadro 2.** Exemplos de jogos eletrônicos utilizados nas aulas de Educação Física

Tipo de Jogos	Conteúdo	Ilustração
Just dance	Este jogo de dança requer que os jogadores imitem movimentos de dança coreografados exibidos na tela, o que é ótimo para melhorar a coordenação motora, o ritmo e a atividade física (Smouter L; Coutinho SS, 2017).	 <p>Fonte: Konder, 2016</p>
Wii Sports	Uma coleção de jogos que inclui tênis, boliche, golfe, boxe e beisebol. Esses jogos usam os controles de movimento do Wii para simular a prática de esportes reais, promovendo atividade física e desenvolvimento de habilidades motoras (De Souza ABC et al., 2022).	 <p>Fonte: Souto, 2018</p>

Kinect Sports	<p>Similar ao Wii Sports, o Kinect Sports oferece uma variedade de atividades esportivas, como corrida, futebol, tênis e esqui, usando os sensores de movimento do Kinect para Xbox (vaghetti CAO et al., 2018).</p>	 <p>Fonte: bomconselho, 2019</p>
FIFA ou Pro Evolution Soccer	<p>Jogos de simulação de futebol que podem ser usados para ensinar habilidades táticas, técnicas e estratégicas relacionadas ao esporte (Viana LSM, 2019).</p>	 <p>Fonte: SLE, 2019</p>
Ring Fit Adventure	<p>Um jogo de fitness para o Nintendo Switch que combina elementos de RPG com exercícios físicos utilizando o Ring-Con e a alça de perna. Oferece uma variedade de atividades físicas e desafios para os jogadores (Amaro R et al., 2023).</p>	 <p>Fonte: Tunholi, 2022</p>

Fonte: adaptado pelo autor, 2024.

Estes são apenas alguns exemplos, e a escolha dos jogos eletrônicos pode variar dependendo dos objetivos educacionais, dos recursos disponíveis e das preferências dos alunos e educadores. O importante é selecionar jogos que sejam seguros, adequados ao nível de habilidade dos alunos e que promovam a participação ativa e o aprendizado significativo durante as aulas de Educação Física.

## 4 METODOLOGIA

Tratou-se de uma revisão de literatura integrativa, que consiste em uma abordagem metodológica mais ampla, pois admite a inclusão de estudos experimentais e não experimentais para que seja realizada uma compreensão completa do estudo analisado (Dantas et al., 2022)).

Para a elaboração da revisão integrativa da literatura, foram percorridas seis etapas: 1ª etapa ocorreu a identificação do tema e seleção da hipótese ou questão de pesquisa para a elaboração da revisão integrativa. Na 2ª etapa foi realizado o estabelecimento de critérios para inclusão e exclusão de estudos, amostragem ou busca na literatura. Para realizar a busca nas bases de dados, foram definidos os critérios: Critérios de inclusão: artigos publicados entre os anos de 2017 a 2023, nos idiomas português e inglês, além dos artigos disponíveis para consulta na íntegra. Quanto aos critérios de não inclusão, optou-se por artigos com datas inferiores a 2017, e publicações que não estejam na íntegra e nem gratuita e que condizia com o tema proposto para esse trabalho.

Na 3ª etapa, foi feita a definição das informações a serem extraída dos estudos selecionados/categorização dos estudos. O estudo foi realizado a partir de buscas de publicações pertinentes ao tema na Biblioteca Virtual da Saúde (BVS) em base eletrônica de dados: Literatura Latino Americana e do Caribe em Ciências da Saúde (LILACS), *Scientific Eletronic Library Online* (SCIELO) e Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

Foi realizada a avaliação dos estudos incluídos na revisão integrativa na 4ª etapa, sendo que para análise e síntese do material selecionado seguiram-se os seguintes passos: escolha do tema; determinação dos objetivos; elaboração do plano de trabalho; identificação e localização da fonte; obtenção e leitura reflexiva do material; levantamento e análise da ideia principal e dos dados significativos. A interpretação dos resultados foi realizada na 5ª etapa e por fim, a apresentação da revisão/síntese do conhecimento foi apresentada na 6ª etapa.

Quanto aos aspectos éticos, o estudo não foi submetido à avaliação do Comitê de Ética em Pesquisa Resolução 466/12 do Conselho Nacional de Saúde (CNS) por se caracterizar de uma revisão de literatura, porém todas os preceitos éticos estabelecidos zelaram pela legitimidade das informações, privacidade e sigilo das informações.

## 5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foram encontrados 6 artigos que analisa como os jogos eletrônicos podem influenciar positivamente o desenvolvimento das habilidades motoras em alunos de educação física, destacando aspectos como coordenação, velocidade de reação e precisão dos movimentos.

**Quadro 3.** Demonstrativos de artigos selecionados com os benefícios dos jogos eletrônicos na aprendizagem motora nas aulas de educação física

<b>Título</b>	<b>Autor, Ano</b>	<b>Métodos</b>	<b>Principais resultados</b>
Jogos eletrônicos de movimento: esporte ou simulação na percepção de jovens?	Da Silva; Silva, 2017	Observacional	Ainda que as técnicas corporais utilizadas pelos jogadores durante o jogo não sejam familiares às técnicas corporais de danças socialmente conhecidas à familiaridade se encontra na relação estabelecida entre o movimento e o ritmo, proporcionando uma sensação de telepresença a partir da experiência com o movimento rítmico.
O potencial dos exergames para desenvolvimento de atitude positiva na Educação Física Escolar.	Bittencourt; Reategui; Mossmann, 2018	Pesquisa do tipo quantitativa	O laboratório experimental de exergames pode representar novo um espaço para desenvolvimento de práticas educacionais na Educação Física envolvendo tecnologia, em virtude da atitude positiva dos estudantes perante o mesmo.
Os exergames como recurso didático no ensino do atletismo na educação física escolar.	Salgado; Scaglia, 2020	Pesquisa não probabilística	São envolventes, desafiadores e possibilitam a realização de atividades físicas com a interação de outras pessoas
Jogos eletrônicos e Educação Física escolar: um relato de experiência.	Vasques; Cardoso, 2020	Relato de experiência	As aulas de dança virtual trouxeram um exemplo de superação
A intenção de uso de jogos virtuais nas aulas de Educação Física escolares.	Da Silva et al., 2020	Observação	Podemos evidenciar a influência positiva da utilidade percebida nas intenções de uso de jogos virtuais na Educação Física escolar, visto que, quanto maior a percepção de utilidade sobre determinado jogo, maior a intenção de uso nas aulas de Educação Física

A linguagem lúdica do jogo Just Dance como estratégia de ensino para aulas de dança no Curso de Graduação em Educação Física	De Azevedo; Marins; André, 2020	Relato de experiência	O Just Dance pode ser utilizado como estratégia de uma nova forma de prática de atividade física, por meio de movimento corporal
--	---------------------------------	-----------------------	--

**Fonte:** Adaptação do autor (2024).

Pesquisas sugerem que alunos que participam de jogos eletrônicos que requerem precisão e rapidez podem mostrar melhorias significativas na coordenação mão-olho e nas habilidades motoras finas. Isso é particularmente útil em esportes que exigem essas habilidades, como badminton, tênis ou basquete (Oliveira, 2019; Abreu, 2023).

Para Pontin (2017), alunos que anteriormente mostravam pouco interesse em atividades físicas tradicionais podem se sentir mais motivados a participar quando os jogos eletrônicos são incorporados ao currículo. Isso pode levar a um aumento geral na atividade física e ao desenvolvimento de um hábito de vida ativa.

Jogos que exigem estratégia, tomada de decisão rápida e resolução de problemas podem ajudar no desenvolvimento cognitivo. Essas habilidades são transferíveis para esportes e outras áreas da vida, onde a tomada de decisão rápida e a estratégia são cruciais (Ramos et al., 2017).

Apesar de preocupações sobre sedentarismo associado a jogos eletrônicos, Araújo; Batista; Moura (2017) citam que os jogos ativos podem efetivamente aumentar os níveis de atividade física, promovendo saúde e bem-estar entre os alunos. Estudos mostram que jogos ativos podem contribuir para o cumprimento das recomendações de atividade física diária.

O sucesso em jogos eletrônicos, especialmente aqueles que fornecem feedback positivo e recompensas, pode aumentar a autoestima e a confiança dos alunos. Essa melhoria pode encorajar a participação contínua em atividades físicas, dentro e fora do ambiente escolar (Klettemberg et al., 2023).

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A integração de jogos eletrônicos nas aulas de educação física representa uma oportunidade inovadora para enriquecer o currículo, promovendo não apenas o desenvolvimento de habilidades motoras, mas também cognitivas e sociais. Os benefícios potenciais incluem a melhoria da coordenação mão-olho, aumento da motivação e engajamento dos alunos, desenvolvimento de habilidades estratégicas e de tomada de decisão, promoção da atividade física, feedback instantâneo e adaptativo, melhoria da autoestima e confiança, e o desenvolvimento de habilidades sociais.

No entanto, a eficácia dessa integração depende da seleção cuidadosa de jogos que se alinhem aos objetivos educacionais, da moderação adequada por parte dos educadores e do equilíbrio entre as atividades físicas tradicionais e os jogos eletrônicos. É crucial que os jogos escolhidos incentivem a atividade física ativa e promovam uma aprendizagem significativa, ao invés de simplesmente servir como uma forma de entretenimento passivo.

Ademais, é importante considerar questões como o tempo de tela e o risco de promover estilos de vida sedentários. Os educadores devem ser criteriosos ao incorporar jogos eletrônicos, assegurando que estes complementem as atividades físicas regulares e promovam um estilo de vida ativo e saudável.

Por fim, mais pesquisas são necessárias, devido poucos estudos para explorar plenamente o impacto dos jogos eletrônicos na aprendizagem motora e no desenvolvimento de habilidades em contextos educacionais. A colaboração entre educadores físicos, desenvolvedores de jogos e pesquisadores pode levar ao desenvolvimento de jogos eletrônicos ainda mais eficazes e específicos para o contexto educacional, maximizando os benefícios para os alunos e contribuindo para a evolução da educação física no século XXI.

## REFERÊNCIAS

- ABRAO, Ruhena Kelber et al. Jogos eletrônicos e a educação física: entre lazer e as possibilidades pedagógicas. **Humanidades & Inovação**, v. 9, n. 11, p. 286-296, 2022.
- ABREU, Dayanna. O ensino dos esportes de rede com implementos nas aulas de educação física: do jogo possível ao protagonismo discente. 2023.
- AMARO, Rosana et al. Situação de aprendizagem na formação docente: aproximação pedagógica e tecnológica. **Cadernos do Aplicação**, v. 36, 2023.
- ANDRADE, Cássio Clayton Martins. **Projetos de vida de jovens rurais estudantes do IFRN**. 2022. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal do Rio Grande do Norte.
- ARAÚJO, João Gabriel Eugênio; BATISTA, Cleyton; MOURA, Diego Luz. Exergames na educação física: uma revisão sistemática. **Movimento**, v. 23, n. 2, p. 529-541, 2017.
- BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Penso Editora, 2017.
- BITTENCOURT, Marlom Zotti; REATEGUI, Eliseo Berni; MOSSMANN, João Batista. O potencial dos exergames para desenvolvimento de atitude positiva na Educação Física Escolar. **RENOTE: revista novas tecnologias na educação**. Vol. 16, n. 2 (dez. 2018), p. 190-199, 2018.
- CAMBARÁ, Daniele Aparecida. A influência da tecnologia na dinâmica familiar: estudo qualitativo de famílias na fase de aquisição. 2020.
- Colégio Bom Conselho. Games são tema de trabalho de Educação Física. 2019. Disponível em: <https://www.bomconselho.com.br/servicos/noticias/games-sao-tema-de-trabalho-de-educacao-fisica>. Acesso em: 08 de março de 2024.
- 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**, v. 18, n. 4, 2015.
- COSTA, Francielly Caroline Silva; PFEIFER, Luzia Iara. Tradução, adaptação cultural e validação do School Companion Sensory Profile 2 para crianças brasileiras. 2020.
- COSTA, Rayane Camila Chagas et al. TICS: o uso do GCompris como recurso tecnológico na educação infantil. 2023.
- COSTA, Rebeca Cavalcante. Se essa rua fosse minha, eu mandava, eu mandava vir brincar. 2023.
- COX, Kenia Kodel; BITTENCOURT, Roberto Almeida. Estudo bibliográfico sobre o processo de construção de jogos digitais: A necessidade de sinergia entre o educar

e o divertir. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, v. 25, n. 01, p. 16, 2017.

DA SILVA, Ana Paula Salles; SILVA, Ana Márcia. Jogos eletrônicos de movimento: esporte ou simulação na percepção de jovens?. **Motrivivência**, v. 29, n. 52, p. 157-172, 2017.

DA SILVA, Manoel De Jesus Gomes. Os jogos no processo de ensino-aprendizagem nas aulas de educação física em turmas de EJA Do Colégio Municipal Ministro Apolônio Sales–São Lourenço Da Mata/PE. **Repositorio de Tesis y Trabajos Finales UAA**, 2023.

DA SILVA, Pedro et al. A intenção de uso de jogos virtuais nas aulas de Educação Física escolares. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 18, n. 1, 2020.

DANTAS, Hallana Laisa de Lima et al. Como elaborar uma revisão integrativa: sistematização do método científico. **Revista Recien-Revista Científica de Enfermagem**, v. 12, n. 37, p. 334-345, 2022.

DE AZEVEDO, Priscilla Gonçalves; MARINS, João Luiz Lima; ANDRÉ, Bianka Pires. A linguagem lúdica do jogo Just Dance como estratégia de ensino para aulas de dança no Curso de Graduação em Educação Física. **Revista Philologus**, v. 26, n. 78 Supl., p. 391-401, 2020.

DE LIMA, Tiago França Melo et al. Jogos sérios em saúde: conceitos e aplicações. **Tecnologias Aplicadas em Educação e Saúde**, p. 181, 2021.

DE LIMA, Valquíria. **Ginástica laboral: atividade física no ambiente de trabalho**. Phorte Editora, 2018.

DE SOUZA, Alison Brendo Cintra et al. Exergames como ferramenta de promoção de atividade física em crianças: uma revisão integrativa. **Research, Society and Development**, v. 11, n. 1, p. e43911125241-e43911125241, 2022.

FEITOZA, Hugo Augusto Caldas. **JOGOS ELETRÔNICOS E LAZER: uma análise da produção científica brasileira**. 2018. Tese de Doutorado. [sn].

FERNANDES, Maria Aparecida. Gamificação no ensino fundamental II: uso das novas tecnologias como ferramentas de motivação à aprendizagem. 2022.

FÜHR, Regina Candida. **Educação 4.0 nos impactos da quarta revolução industrial**. Editora Appris, 2022.

HIRATA, Andrei Inoue et al. **Recomendações de acessibilidade para game design document**. 2023. Dissertação de Mestrado. Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

HUNGER, Dagmar ACF. Cultura corporal de movimento: os saberes docentes no campo das tecnologias. **Educação em Foco**, p. 69-93, 2017.

JERÔNIMO, Wellington Hencklein. Jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física no ensino fundamental: visão docente. 2022.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez editora, 2017.

KLETTEMBERG, Janaina Schlickmann et al. Avaliação escolar e gamificação: estratégia para diminuir a ansiedade de teste. 2023.

LEMOS FILHO, Joacks de Paula. A experiência de fluxo nos Esports: uma análise do contexto universitário. 2020.

MANIGLIA, Mariana et al. Aplicação de tecnologias de inteligência artificial na educação infantil. **In Revista| ISSN: 1980-6418**, v. 15, n. 1, 2023.

MARCOSSI, Diego Tavares et al. O ensino da técnica na Educação Física escolar: uma perspectiva de empoderamento e autonomia. 2020.

MORAES, Elizuita da Conceição Mourão. “Mana, não te afoba! Que hoje a aula vai ser diferente”: as competências digitais dos estudantes nas aulas de Educação Física. 2024.

MOTINHO, Julio Kippert. Desenvolvimento motor e o ensino de educação física: uma avaliação do crescimento e aprendizagem de crianças do ensino fundamental. Dissertação (Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação) – Centro Universitário Vale do Cricaré, São Mateus - ES, 2023.

OLIVEIRA, Emerson Matos de. Análise do trabalho psicomotor no desenvolvimento motor e cognitivo de crianças na educação infantil. 2019.

PAOLUCCI, Karina et al. Aprendendo com a ciência cognitiva da leitura: um estudo de caso de intervenção fônica na alfabetização. 2023.

PEREIRA, AM de O. **O protagonismo do jovem na relação com o conhecimento geográfico: possibilidades e limitações no uso das tecnologias digitais nas aulas**. 2017. Tese de Doutorado. Tese (Doutorado em Diversidade Cultural e Inclusão Social)-Universidade Feevale, Novo Hamburgo, RS.

PEREIRA, Patrícia Kelly Leite et al. Química na escola: avanço no ensino de química, através de jogos lúdicos. 2023.

PONTES, Leandro Baroni Camara. **Estudo dos efeitos da experiência profissional dos professores de educação física na elaboração de dicas para o ensino de habilidades motoras**. 2022. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

PONTIN, Gabriela. Jogos eletrônicos e movimento: transformando o digital em real nas aulas de educação física. 2017.

PONTIN, Gabriela. **JOGOS ELETRÔNICOS E MOVIMENTO: TRANSFORMANDO O DIGITAL EM REAL NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**. 2017. 51 f. 2017. Tese de Doutorado. Dissertação (Mestrado em Educação e Ciências: Química da Vida e Saúde) Instituto de Ciências Básicas da Saúde, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. Editora Senac São Paulo, 2021.

RAMOS, Daniela Karine et al. O uso de jogos cognitivos no contexto escolar: contribuições às funções executivas. **Psicologia escolar e educacional**, v. 21, p. 265-275, 2017.

REAL, Luciane Magalhães Corte; FLORES, Juliana Duarte; MICHILOFF, Franceline. League of Legends: o que move os jogadores?. **XVI SBGames**, Curitiba 2017.

SALGADO, Karen Regina; SCAGLIA, Alcides José. Os exergames como recurso didático no ensino do atletismo na educação física escolar. **Journal of Physical Education**, v. 31, p. e3146, 2020.

SILVA, Denicio Silva. O desenvolvimento cognitivo através da aprendizagem motora em séries iniciais do ensino fundamental: projeto de ensino e pesquisa em educação física. **Revista Contemporânea**, v. 3, n. 10, p. 18449-18461, 2023.

SILVA, Jailton de Santana. **A importância da prática da educação física nas escolas para o desenvolvimento integral em crianças entre 5 a 7 anos de idade**. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso.

SILVA, Peterson Amaro da. Planejamento participativo nas aulas de educação física escolar: significados existentes nesta proposta. 2020.

SILVA, Tâmara Augusto da. Caixa tátil, geometria e possibilidades didáticas. 2023.

SLE. Sistema Logosófico de Educação. Entusiasmo em aprender novas atividades marca as aulas de Educação Física do Infantil. Disponível em: <https://www.colegiologosofico.com.br/noticias/73543/entusiasmo-em-aprender-novas-atividades-marcam-as-aulas-de-educacao-fisica-do-infantil#prettyPhoto>. Acesso em: 08 de março de 2024.

SMOUTER, Leandro; DA SILVA COUTINHO, Silvano. Just dance como possibilidade na dança criativa em contexto escolar. **Cadernos de formação RBCE**, v. 7, n. 2, 2017.

SOARES, Moisés de Assis Alves. **Competências empreendedoras emergentes do comportamento de dirigentes que atuam em empresas desenvolvedoras de jogos mobile no Portomídia**. 2017. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pernambuco.

SOUSA, Antônia Miliene de Araújo. **Ensino e aprendizagem de música em projetos sociais: mapeamento e aspectos da prática educativa no Alto Oeste Potiguar**. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. 2023.

SOUTO D. A educação física escola, jogos virtuais e o videogame 2018. Disponível em: <http://escola.educacaofisicaa.com.br/2018/10/a-educacao-fisica-escolar-jogos.html>. Acesso em: 08 de março de 2024.

TIBOLA, Leandro Rosniak. Fatores ensejadores de engajamento em ambientes de mundos virtuais. 2018.

TUNHOLI, Murilo. Ring Fit Adventure vale a pena para exercícios? Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/ring-fit-adventure-vale-a-pena-para-exercicios/>. Acesso em: 08 de março de 2024.

VAGHETTI, César Augusto Otero et al. Exergames na educação física: aproximações com o currículo escolar. **Revista Didática Sistemática**, v. 20, n. 2, p. 79-92, 2018.

VALENTE, Vânia Cristina Pires Nogueira. **Desenvolvimento da visão espacial por games digitais**. Editora Appris, 2019.

VASQUES, Daniel Giordani; CARDOSO, Nicole Marcelli Nunes. Jogos eletrônicos e Educação Física escolar: um relato de experiência. **Cadernos do Aplicação**, v. 33, n. 1, 2020.

VEZZÁ, Flora Maria Gomide. **Afinar o movimento: educação do corpo no ensino de instrumentos musicais**. Editora SESI-Serviço Social da Indústria, 2018.

VIANA, Ludmila Siqueira Mota. Jogos eletrônicos e a Educação Física: possibilidades e desafios na escola. **Anais da Jornada de Educação Física do Estado de Goiás (ISSN 2675-2050)**, v. 1, n. 2, p. 58-63, 2019.

WERKHAUSEN, Caciane Roso. Experiência na aplicação de tecnologias assistivas em sala de aula. 2017.

XAVIER, Pablo Salgado. O uso da realidade virtual no ensino das artes visuais: imersão como parte do processo de aprendizagem. 2023.