



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

EIDY KEELY ROGRIGUES DA MOTA SILVEIRA

JOGOS DIGITAIS NO AMBIENTE ESCOLAR

RECIFE

2019



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

EIDY KEELY RODRIGUES DA MOTA SILVEIRA

JOGOS DIGITAIS NO AMBIENTE ESCOLAR

Monografia apresentada ao departamento de Educação Física, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Licenciada em Educação Física.

Orientador:

**Prof^a. Dr^a. ROSÂNGELA CELY BRANCO
LINDOSO**

RECIFE
2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal Rural de Pernambuco
Sistema Integrado de Bibliotecas
Gerada automaticamente, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

587j

Silveira, Eidy Keely Rodrigues da Mota

JOGOS DIGITAIS NO AMBIENTE ESCOLAR / Eidy Keely Rodrigues da Mota Silveira. - 2019.
35 f. : il.

Orientadora: Rosangela Cely Branco.
Inclui referências.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal Rural de Pernambuco,
Licenciatura em Educação Física, Recife, 2019.

1. JOGOS DIGITAIS. 2. ENSINO. 3. EDUCAÇÃO FÍSICA. I. Branco, Rosangela Cely, orient. II. Título

CDD 613.7

EIDY KEELY ROGRIGUES DA MOTA SILVEIRA

JOGOS DIGITAIS NO AMBIENTE ESCOLAR

Monografia apresentada ao Curso de licenciatura em Educação Física, do Departamento de Educação Física da Universidade Federal Rural de Pernambuco – UFRPE, como requisito para a obtenção de título de licenciada em Educação Física, orientada pela Prof.^a Dr.^a Rosângela Cely Branco Lindoso.

Aprovada em: ____/____/____

Prof.^a Dr.^a Rosângela Cely Branco Lindoso
Orientadora

Prof.^a Ms.^a Ana Flávia Araújo Pinho
Examinadora I

Prof.^a Dr.^a Maria Cecília Marinho Tenório
Examinadora II

RECIFE
2019

Dedico este trabalho a mim mesma, a todo meu esforço e vontade de concluir o curso de Licenciatura em Educação Física, em uma Universidade Pública, gratuita e de qualidade.

AGRADECIMENTOS

Este trabalho é dedicado à Deus, pois sem ele não teria norte a seguir. Agradeço a toda minha família pelo apoio.

Agradeço a minha amiga Isabelle Cavalcanti por ter me mostrado a porta de entrada para a UFRPE, e pelas palavras de autoestima e ter chorado comigo as dificuldades que enfrentei pra entrar aqui. Não posso também deixar de agradecer aos amigos e amigas que fiz na rural, e que me acompanharam durante minha trajetória acadêmica, sendo eles: Nayara F.; Valderez; Anne E.; Laís S.; Tarcila; Thiago C.; Marcelo O.; Ednaldo S.; Lizandra B. e Maíra G.

Agradeço a todos do Programa Residência Pedagógica da UFRPE, que me auxiliaram e vivenciaram momentos importantes na minha formação, em especial a professora Andrea Paiva, e ao preceptor Bruno Cesar, professor da Escola Olinto Victor, local de intervenções do residência pedagógica.

Agradeço também a minha orientadora professora Rosângela Lindoso, por todo o auxílio e paciência em produzir esse trabalho ao meu lado.

Agradeço a professora Ana Flavia, por todos os ensinamentos e por aceitar compor a minha banca avaliadora.

Agradeço a professora Maria Cecília, por contribuir na minha formação e por aceitar compor a minha banca avaliadora.

Agradeço a todos os amigos que ganhei durante a minha trajetória, desejo sucesso a todos vocês.

Agradeço a todos os funcionários da UFRPE e em especial do Departamento de Educação Física.

Agradeço aos que não me apoiaram, pois foi o que me deu força e garra pra chegar até o final, e por fim agradeço a mim mesma, pela minha determinação e por não ter desistido desse desejo de ser professora de Educação Física.

Obrigada Mulheres!

RESUMO

O presente trabalho teve o objetivo geral analisar na literatura a utilização dos jogos digitais nas aulas de educação física. E como objetivos específicos: Compreender o jogo enquanto conteúdo da educação física e suas possibilidades; compreender a história e evolução dos jogos; analisar os jogos e suas classificações; identificar os jogos digitais apresentados na literatura voltados para as aulas de educação física escolar; e verificar como o jogo Just Dance pode auxiliar a aprendizagem dos alunos nas aulas de educação física escolar. O interesse em torno da temática surgiu a partir de experiências na disciplina de metodologia do ensino do jogo, do curso de Licenciatura em Educação Física da UFRPE, que tem como finalidade discutir o ensino dos jogos e seus desdobramentos. A pesquisa possui uma abordagem qualitativa e realiza uma revisão bibliográfica no Scielo. Foi possível verificar que poucas obras foram publicadas com o tema dos jogos digitais, durante as análises dos textos, identificamos que os autores apresentam os jogos digitais como possibilidade não só na aula de educação física, mas também em outras disciplinas. Conclui-se que os jogos digitais são sim uma ferramenta pedagógica para as aulas de educação física escolar.

Palavras-chave: Jogos digitais; Ensino; Educação Física.

ABSTRACT

The present work had the general objective to analyze in the literature the use of digital games in physical education classes. And as specific objectives: Understand the game as content of physical education and its possibilities; understand the history and evolution of games; analyze games and their ratings; identify the digital games presented in the literature aimed at school physical education classes; and see how Just Dance can help students learn in PE classes. The interest about the theme arose from experiences in the discipline of methodology of teaching games, from the Physical Education Degree course at UFRPE, which aims to discuss the teaching of games and its consequences. The research has a qualitative approach and performs a literature review in Scielo. It was possible to verify that few works were published with the theme of digital games, during the analysis of the texts, we identified that the authors present the digital games as a possibility not only in the physical education class, but also in other subjects. It is concluded that digital games are a pedagogical tool for school physical education classes.

Keywords: Digital games; Teaching; Physical Education.

LISTA DE FIGURAS

Ilustração 1 – Ícone do Jogo Just Dance Now	17
Ilustração 2 – Tela com Print do site Scielo.....	20
Ilustração 3 – Tela com Print do site Scielo.....	20

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

OTM'S	Orientações Teórico-Metodológicas
QUALIS	Conjunto de procedimentos utilizados pela Capes para estratificação da qualidade da produção intelectual dos programas de pós-graduação

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	09
2. REFERENCIAL TEÓRICO	11
2.1 O jogo enquanto conteúdo da educação física	11
2.2 O jogo e sua evolução: algumas considerações	11
2.3 O jogo e suas classificações	13
2.4 Os jogos digitais como conteúdo da educação física: uma estratégia de ensino	14
3. METODOLOGIA	19
4. RESULTADO E DISCUSSÃO	21
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	31
6. REFERÊNCIAS	32

1 INTRODUÇÃO

Segundo Huizinga (2000) o jogo é o fato mais antigo que a cultura, uma atividade exercida em limites de tempo e espaço, seguindo regras que podem ser livremente modificadas, mas obrigatórias, reunindo sentimentos de alegria, cooperação e tensão. Está inserida na humanidade desde os primórdios, que ao longo do tempo foi adquirindo diferentes sentidos e significados e que muito ao contrário do que imediatamente se pensa, é uma prática propagada não só na população mais jovem, de crianças e adolescentes, mas também na população adulta, se caracterizando por ser uma prática realizada por todas as faixas etárias.

O jogo inicia-se e, em determinado momento, "acabou". Joga-se até que se chegue a um certo fim. Enquanto está decorrendo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação. E há, diretamente ligada à sua limitação no tempo, uma outra característica interessante do jogo, a de se fixar imediatamente como fenômeno cultural. Mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido, toma-se tradição. Pode ser repetido a qualquer momento, quer seja "jogo infantil" ou jogo de xadrez, ou em períodos determinados, como um mistério (HUIZINGA, 2000, p.11).

O interesse em torno da temática surgiu a partir de experiências na disciplina de metodologia do ensino do jogo, do curso de Licenciatura em Educação Física da UFRPE, que tem como finalidade discutir o ensino dos jogos e seus desdobramentos.

Assim, partindo das vivências nas aulas da disciplina de metodologia do ensino do jogo, decidimos aprofundar a procura por questionamentos sobre o ensino dos jogos digitais como conteúdo da educação física, através do problema: Os jogos digitais são utilizados nas aulas de educação física escolar?

Tendo como base a problemática citada acima, a pesquisa busca analisar a utilização dos jogos digitais nas aulas de educação física, a partir de uma revisão bibliográfica.

Como objetivos específicos, buscou-se:

a) Compreender o jogo enquanto conteúdo da Educação Física e suas possibilidades

- b) Compreender a história e evolução dos jogos;
- c) Analisar os jogos e suas classificações;
- d) Identificar os jogos digitais apresentados na literatura voltados para as aulas de educação física escolar;
- e) Verificar como o jogo Just Dance pode auxiliar a aprendizagem dos alunos nas aulas de educação física escolar.

Para alcançar os objetivos, realizamos uma pesquisa bibliográfica sobre a ideia de alguns pesquisadores acerca dos jogos. A partir das leituras, a pesquisa encontra-se organizada da seguinte forma: O referencial teórico deste trabalho será dividido em 4 capítulos, todos relacionados com o tema tratado no nosso estudo. O primeiro capítulo será o jogo enquanto conteúdo da Educação Física; o segundo será sobre o jogo e sua evolução: algumas considerações; o terceiro será sobre o jogo e suas classificações e o último capítulo sobre os jogos digitais como conteúdo da educação física: uma estratégia de ensino.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O JOGO ENQUANTO CONTEÚDO DA EDUCAÇÃO FÍSICA

De acordo com as OTM'S (Orientações Teórico-Metodológicas) (2010) existem vários objetivos da Educação Física, entre eles, refletir sobre a cultura corporal, contribuindo para o interesse das camadas mais populares; conhecer, valorizar, respeitar as diferentes manifestações culturais do Brasil e do Mundo; participar de atividade corporais, reconhecendo e respeitando características físicas e de desempenho de si próprio e do outro, sem discriminação; conhecer a diversidade de padrões de saúde, de beleza, entre outros.

Ainda sobre as OTM'S (2010) o professor deve contemplar a memória lúdica do meio em que o aluno esteja inserido, proporcionando também, conhecimentos de jogos de outras regiões brasileiras e de outros países, podendo encontrar durante o processo de escolarização, as brincadeiras regionais, os jogos de salão, jogos de mesa, jogos de tabuleiro, entre outros.

Jogos e brincadeiras são sinônimos em diversas línguas. Oferecem tanto aos alunos quanto ao professor a possibilidade de viver conflitos e de buscar solução para eles, assim como estimulam a negociação, a lealdade, a solidariedade e a cooperação de estratégias. Os jogos, graças ao seu valor formativo e educativo, contribuem para a formação da personalidade, para a tomada de decisão coletiva como fator de integração social e socialização, bem como para compreensão das possibilidades e necessidades (PERNAMBUCO, p.27, 2010).

2.2 O JOGO E SUA EVOLUÇÃO: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Para Huizinga (2000), a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, todo ser pensante pode ser capaz de entender que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que a língua não possua um termo geral capaz de defini-lo, a existência do jogo é inegável.

A história mostra que a evolução dos jogos, brinquedos e brincadeiras acompanha a modificação da imagem da criança, da forma de ver a própria criança na sociedade. A forma como a criança era vista é a chave para perceber a história dos jogos e localizá-la em determinado período histórico, pois tais jogos se correlacionavam com a vida das crianças na sociedade. Sendo que, de qualquer forma, os jogos seguiram tendo um objetivo determinado de acordo com o momento histórico de onde surgiam (SILVA, CÂNDIDO, 2014, p.11).

Para Kishimoto (1996) não é fácil definir a palavra jogo, podendo ter mais de um sentido na língua portuguesa, sendo visto também como brinquedo e brincadeira. Sobre essa afirmação, Kishimoto (1996) afirma que:

Tentar definir a palavra jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar histórias, brincar de "mamãe e filhinha", futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma finalidade de outros. Tais jogos, embora recebam a mesma denominação, têm suas especificidades (KISHIMOTO, 1996, p.13).

Já para Böhm (2014) a palavra jogo vem do latim "incus" significando diversão ou brincadeira, podendo ser conceituado como divertimento, distração ou passatempo sendo individual ou coletivo e não apenas ligado somente para crianças.

O Coletivo de Autores (1998) apresenta que o jogo seja uma invenção do homem, um ato que resulta em um processo criativo de modificar imaginariamente a realidade e o presente, e que brincar e jogar são sinônimos em diversas línguas. Segundo Araújo (2004, p. 72), o jogo é elemento da cultura mesmo que existente antes dela, ele é uma de suas marcas desde civilizações mais remotas até a contemporaneidade. Para que se possa avaliar o jogo, é necessário considerá-lo a partir de sua totalidade.

Segundo Paula (1996) o jogo é uma entidade sem definição, não há como dizer tudo sobre o jogo sem que nada falte ou nada sobre. De acordo com a autora, todo o ser que joga está procurando satisfazer uma necessidade, todo ser que está jogando busca prazer. Já Darido e Junior afirmam que:

A palavra *jogo* representa uma infinidade de significados de acordo com o contexto. Permitindo uma flexibilidade de regulamentações que o esporte não admite, os jogos podem compreender diferentes espaços, materiais, tempo, número de participantes, etc., podendo ainda se manifestar nas formas competitiva, cooperativa e recreativa (DARIDO; JUNIOR, 2015, p. 155).

Desse modo os jogos podem ser usados para facilitar a aprendizagem, ajudando na autonomia e criatividade do aluno, melhorando a sua relação com a sociedade.

2.3 O JOGO E SUAS CLASSIFICAÇÕES

Segundo Souza Júnior e Tavares (1996) os jogos podem ser descritos em três categorias, são elas: jogos de salão, jogos populares e jogos esportivos, nos trazendo uma estruturação mais específica a respeito do conhecimento jogo, como pode ser visto a seguir:

a) Jogos de Salão: São aqueles conhecidos também como jogos de mesa, em que o jogador desprende menos energia por parte da movimentação corporal, realizados em pequenos espaços, geralmente em ambientes mais fechados (salas), usando-se tabuleiros e pequenas peças para representação dos jogadores, em que suas regras são pré-determinadas. Na atualidade muitos desses jogos são pré-fabricados - industrializados;

b) Jogos Populares: São aqueles conhecidos também como jogos de rua, em que seus elementos podem ser alterados/decididos pelos próprios jogadores, portanto apresentando-se com uma variabilidade no número de participantes, com uma flexibilidade de regras, e sem exigir recursos materiais mais sofisticados, pois sua gênese está na cultura popular;

c) Jogos Esportivos: São aqueles que assumem características de esportivização, geralmente são conhecidos como esportes coletivos, salvo algumas exceções como o tênis, tênis de mesa etc. Estes fazem, ou tem como meta fazer, parte dos jogos olímpicos, devido ao próprio processo de reconhecimento enquanto esporte. Seus elementos são bem definidos, padronizados, e institucionalizados por entidades organizacionais, suas regras são determinadas com rigorosidade procurando atingir a universalidade, podendo apenas ser alterada por aquelas entidades (SOUZA; TAVARES, 1996. p.53).

Ainda sobre os tipos de jogos Michelet (1992) acredita que as classificações de jogos e brinquedos são numerosas, e os organiza em diversas categorias, classificadas da seguinte forma:

- a) classificações etnológicas ou sociológicas: que analisam os brinquedos em função do papel que lhes é atribuído (ou que a classificação lhes atribui) nas diversas sociedades;
- b) classificações filogenéticas: que analisam os brinquedos em função da evolução da humanidade, evolução esta reproduzida pela criança em seus jogos;
- c) classificações psicológicas: que se fundamentam na explicação do desenvolvimento da criança e em função das quais se estabelece uma hierarquia dos jogos;
- d) classificações pedagógicas: que distribuem os brinquedos segundo diferentes aspectos e opções dos métodos educativos (MICHELET, 1992, p.1).

2.4 OS JOGOS DIGITAIS COMO CONTEÚDO DA EDUCAÇÃO FÍSICA : UMA ESTRATÉGIA DE ENSINO

Segundo Falkembach (2007) é por meio dos jogos que podemos conduzir a criança à atividade, a auto-expressão, ao conhecimento e a socialização e o jogo por meio lúdico, gera uma aprendizagem dentro e fora da escola.

O uso das ferramentas computacionais, de forma lúdica propicia flexibilidade e criatividade fazendo o aluno explorar, pesquisar, encorajando o pensamento criativo, ampliando o universo, saciando a curiosidade, alimentando a imaginação e estimulando a intuição, e tudo isso contribui para o aprendizado (FALKEMBACH, 2007, p.1).

De acordo com Araújo (2004) ao jogar a crianças se relaciona com a realidade, constrói conhecimentos, expressa suas necessidades, resolve conflitos e desenvolve seus pensamentos; e o jogo, deve ser objeto de interesse dos envolvidos no processo educacional, para auxiliar o desenvolvimento da criança.

A Educação Física percebe o jogo como um dos seus conteúdos clássicos, que possibilita desenvolver uma educação baseada em um processo lúdico e criativo, permitindo modificar imaginariamente a realidade como processo educativo. Nesse contexto, destaca-se a Educação Física Escolar que tem como uma de suas funções propor aos alunos novas formas de brincar exercitando sua criatividade, visto que não se nasce com a mesma, porém pode ser ensinada no espaço de Educação Física (SILVA, 2007, p.10).

Os jogos podem ser utilizados em diferentes níveis de ensino, desde a pré-escola, O Coletivo de Autores (1998) organiza uma sistematização definida para se trabalhar esse conteúdo em determinados ciclos de aprendizagem, como podemos ver a seguir.

2.4.1 O Jogo no Ciclo de Educação Infantil (Pré-Escolar) e no Ciclo de Organização da Identificação da Realidade (1ª a 3ª séries do Ensino Fundamental)
(Coletivo de Autores, 1998, p.46)

- a) Jogos cujo conteúdo implique o reconhecimento de si mesmo e das próprias possibilidades de ação.
- b) Jogos cujo conteúdo implique reconhecimento das propriedades externas dos materiais/objetos para jogar, sejam eles do ambiente natural ou construídos pelo homem.
- c) Jogos cujo conteúdo implique a identificação das possibilidades de ação com os materiais/objetos e das relações destes com a natureza.
- d) Jogos cujo conteúdo implique a inter-relação do pensamento sobre uma ação com a imagem e a conceituação verbal dela, como forma de facilitar o sucesso da ação e da comunicação.
- e) Jogos cujo conteúdo implique inter-relações com as outras matérias de ensino.
- f) Jogos cujo conteúdo implique relações sociais: criança-família, criança-crianças, criança-professor, criança-adultos.
- g) Jogos cujo conteúdo implique a vida de trabalho do homem, da própria comunidade, das diversas regiões do país, de outros países.
- h) Jogos cujo conteúdo implique o sentido da convivência com o coletivo, das suas regras e dos valores que estas envolvem.

- i) Jogos cujo conteúdo implique auto-organização.
- j) Jogos cujo conteúdo implique a auto-avaliação e a avaliação coletiva das próprias atividades.
- k) Jogos cujo conteúdo implique a elaboração de brinquedos, tanto para jogar em grupo como para jogar sozinho

2.4.2 O Jogo no Ciclo de Iniciação à Sistematização do Conhecimento (4ª a 6ª séries do Ensino Fundamental) (Coletivo de Autores, 1998, p.47)

- a) Jogos cujo conteúdo implique jogar tecnicamente e empregar o pensamento tático.
- b) Jogos cujo conteúdo implique o desenvolvimento da capacidade de organizar os próprios jogos e decidir suas regras, entendendo-as e aceitando-as como exigência do coletivo.

2.4.3 O Jogo no Ciclo de Ampliação da Sistematização do Conhecimento (7ª a 8ª séries do Ensino Fundamental) (Coletivo de Autores, 1998, p.47)

- a) Jogos cujo conteúdo implique a organização técnico-tática e o julgamento de valores na arbitragem dos mesmos.
- b) Jogos cujo conteúdo implique a necessidade do treinamento e da avaliação individual e do grupo para jogar bem tanto técnica quanto taticamente.
- c) Jogos cujo conteúdo implique a decisão de níveis de sucesso

2.4.4 O Jogo no Ciclo de Sistematização do Conhecimento (1ª a 3ª séries do Ensino Médio) (Coletivo de Autores, 1998, p.48)

- a) Jogos cujo conteúdo implique o conhecimento sistematizado e aprofundado de técnicas e táticas, bem como da arbitragem dos mesmos,
- b) Jogos cujo conteúdo implique o conhecimento sistematizado e aprofundado sobre o desenvolvimento/treinamento da capacidade geral e específica de jogar.

c) Jogos cujo conteúdo propicie a prática organizada conjuntamente entre escola/comunidade.

Para Athayde (2016) o Just Dance Now é um jogo cujo objetivo é se mexer conforme os gestos que estão passando na tela, à medida que os movimentos são realizados de maneira correta, o jogador ganha pontos.

Trata-se de uma forma do aluno de dançar aquelas músicas que está acostumado, usando o próprio smartphone e qualquer tela que conseguir conectar a internet. Para jogar Just Dance Now⁴ é necessário um dispositivo móvel (celular, smartphone, tablet) para ser usado como um controlador de movimento e uma tela principal, computador, notebook, smartTV, onde o jogo é exibido (ATHAYDE, p.31, 2016).

Ilustração 1 – Ícone do jogo Just Dance Now



Segundo Ferreira (2014) os jogos digitais são uma representação virtual dos jogos, sendo realizados em um ambiente obrigatoriamente eletrônico como o console, o computador ou o celular, apresentando ao jogador vasta gama de possibilidades.

Estes jogos proporcionam a criação de mundo fictício essencialmente abstrato, promovem interatividade mediada por um sistema eletrônico e são formados por um conjunto de regras rígidas, pouco flexíveis e negociáveis por serem controladas por um sistema computacional (FERREIRA, 2014, p.51).

Ainda para Ferreira (2014) os jogos digitais podem auxiliar o professor em sua prática pedagógica, já que esses jogos estão cada vez mais presentes na vida cotidiana dos alunos, é pertinente pensar em uma educação contextualizada com a realidade do aluno, sendo o espaço escolar um ambiente de desenvolvimento e uma ferramenta para a motivação, estando associados as dimensões dos conteúdos (conceitual, atitudinal e procedimental).

Vivemos numa sociedade em que o acesso à mídia eletrônica (televisão, celulares, computadores, *videogames*, internet, etc.) e, em especial, aos jogos eletrônicos, tem crescido vertiginosamente. Estes jogos representam não só o que há de mais moderno e inovador em matéria de diversão eletrônica, mas também aparentam ser uma das expressões culturais do processo de mundialização (SILVEIRA; TORRES, 2007, p.2).

Assim sendo, para Silva (2007) os jogos devem ser atrelados ao projeto pedagógico da escola, o professor deve saber de onde partir e aonde quer chegar com o conteúdo, desenvolvendo os aspectos sociais, afetivos, motores e cognitivos dos seus alunos.

Enquanto instrumento de intervenção pedagógica, acreditamos que os jogos devem ser considerados como um recurso metodológico do qual os professores podem utilizar-se durante ensino dos mais diferentes conteúdos. Neste sentido, os tipos de jogos são classificados quanto ao objetivo da criança enquanto participante das atividades, ou seja, o critério utilizado foi a intenção da criança ao jogar (ARAÚJO, 2004, p.148).

3. METODOLOGIA

O estudo consiste em uma pesquisa que utiliza a dialética como método interpretativo, segundo Minayo (2009), a dialética é a arte diálogo, da permuta e da controvérsia, pois como há tanta transparência tanto na linguagem quanto na vida, na qual a relação de poder e de produção contrapõem pessoas, grupos e classes. A autora reconhece a própria linguagem como forma de dominação que precisa ser desmitificada tornando-se objeto de reflexão.

Trata-se de uma pesquisa qualitativa, segundo Minayo (2009) trabalha o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes. Esse conjunto de fenômenos humanos é entendido aqui como parte da realidade social.

Nosso estudo trata de uma pesquisa bibliográfica delimitada a partir de artigos pesquisados na Biblioteca Eletrônica Científica Online, SciELO, determinando-se para essa pesquisa artigos no período de 2009 a 2019, resgatando os trabalhos mais recentes sobre o tema nos últimos 10 anos, tendo como critérios também estarem em língua portuguesa, tratarem sobre os jogos digitais na perspectiva pedagógica e na educação física escolar.

Uma pesquisa bibliográfica, de acordo com Gil (2007) a pesquisa bibliográfica é elaborada a partir de um material já organizado, constituído principalmente de livros e artigos científicos.

A pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de websites. Qualquer trabalho inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem, porém, pesquisas científicas que se baseiam unicamente em pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta (FONSECA, 2002, p.32).

A coleta de dados foi realizada a partir dos descritores: Educação Física, Jogos, e Jogos Digitais e encontramos apenas duas obras, com o intuito de procurar mais resultados, pesquisamos no descritor as palavras "jogos digitais" de modo separadamente para obter melhores resultados.

Ilustração 2 - Tela com Print do site Scielo com 2 artigos



Já ao pesquisarmos “jogos digitais” utilizando os mesmos critérios, encontramos 24 referências sobre o tema.

Ilustração 2 - Tela com Print do site Scielo com 24 artigos



4. RESULTADO E DISCUSSÃO

Organizamos todos os 24 artigos encontrados na seguinte tabela e para selecionar os textos de acordo com o nosso trabalho. Destrinchamos a tabela da seguinte forma: título do artigo; nome do(s) autor(es); ano de publicação e em qual periódico foi publicado. Separamos nossa pesquisa em 3 momentos, sendo eles: 1º momento: leitura dos títulos; 2º momento: leitura dos resumos e 3º momento: leitura dos textos completos.

Título	Autor(es) / Ano	Periódico
1. Conteúdo sobre drogas em jogos para dispositivos móveis.	PASQUIM, H. M.; LACHTIM, S. A. F.; SOARES, C. B. 2019.	Revista da Escola de Enfermagem da USP.
2. Estratégias enunciativas de subversão da espacialidade nos jogos eletrônicos <i>Portal</i> , <i>Antichamber</i> e <i>Monument Valley</i> .	MÉDOLA, A. S. L. D.; OLIVEIRA, B. J. 2019.	Galáxia. Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica.
3. Jogos Digitais e Aprimoramento do Controle Inibitório: um Estudo com Crianças do Atendimento Educacional Especializado.	RAMOS, D. K.; GARCIA, F. A. 2019.	Revista Brasileira de Educação Especial.
4. Desenvolvimento da Imaginação e da Criatividade por meio de <i>Design de Games</i> por Crianças na Escola Inclusiva.	ALVES, A. G.; HOSTINS, R. C. L. 2019.	Revista Brasileira de Educação Especial.
5. A centralidade do telejornal no ambiente midiático convergente: repensando como as interações entre produção e recepção atribuem sentidos aos Jogos Rio 2016.	BECKER, B. et al. 2018.	Intercom. Revista Brasileira de Ciências da Comunicação.
6. Jogos Digitais na Escola: aprimorando a atenção e a flexibilidade cognitiva.	RAMOS, D. K.; SEGUNDO, F. R. 2018.	Educação e Realidade.
7. Jogos eletrônicos e funções executivas de universitários.	RAMOS, D. K.; FRONZA, F. C. A. O.; CARDOSO, F. L. 2018.	Estudos de Psicologia.
8. Uso de <i>Internet</i> e de Jogos Eletrônicos entre Adolescentes em Situação de Vulnerabilidade Social.	OLIVEIRA, M. P. M. O. et al. 2017.	Trends in Psychology.
9. Vivendo o jogo ou jogando a vida? Notas sobre jogos (digitais) e educação em meio à cultura ludificada.	JUNIOR, G. C. 2017.	Revista Brasileira de Ciências do Esporte.
10. Análise de jogos digitais em dispositivos móveis para aprendizagem de línguas estrangeiras.	CANI, J. B. et al. 2017.	Revista Brasileira de Língua Aplicada.

11. Protocolo de avaliação de softwares pedagógicos: Analisando um jogo educacional digital para o ensino de língua portuguesa.	ARAÚJO, N. M. C.; FREITAS, F. R. R. F. 2017.	Alfa: Revista de Linguística.
12. Contribuições das tecnologias educacionais digitais no ensino de habilidades de enfermagem: revisão integrativa	SILVEIRA, M. S.; COGO, A. L. P. 2017	Revista Gaúcha de Enfermagem.
13. Trabalhadores digitais: as novas ocupações no trabalho informacional	LIMA, J. C.; OLIVEIRA, D. R. 2017.	Sociedade e Estado.
14. “Brincadeira do desmaio”: uma nova moda mortal entre crianças e adolescentes. Características psicofisiológicas, comportamentais e epidemiologia dos ‘jogos de asfixia’	GUILHERI, J.; ANDRONIKOF, A. YAZIGI, L. 2017.	Ciência & Saúde Coletiva.
15. Quando a brincadeira vira coisa séria: dos mitos e (in)verdades sobre as relações entre jogos digitais, cultura e consumo	JUNIOR, G. C.; CRUZ, D. M. 2016.	Revista Brasileira de Ciências do Esporte.
16. Aprendizagem e Jogos: diálogo com alunos do ensino médio-técnico.	AMORIM, M. C. M. S. 2016.	Educação & Realidade.
17. Prevalência de cefaleia em adolescentes e associação com uso de computador e jogos eletrônicos	XAVIER, M. K. A. et al. 2015.	Ciência & Saúde Coletiva.
18. Condições e possibilidades de uma tecnopolítica de gênero/sexualidade	GOULART, L. A.; HENNINGEN, I. 2014.	Revista Estudos Feministas.
19. Entre prisões da imagem, imagens da prisão.	AMADOR, F. S.; FONSECA, T. M. G. 2014	Revista Psicologia & Sociedade.
20. Efeitos da fisioterapia convencional e da wii-terapia na dor e capacidade funcional de mulheres idosas com osteoartrite de joelho.	WIBELINGER, L. M. 2013.	Revista Dor.
21. Jogos para capacitação de profissionais de saúde na atenção à violência de gênero.	ALMEIDA, L. R.; SILVA, A. T. M. C.; MACHADO, L. S. 2013.	Revista Brasileira de Educação Médica.
22. Rompendo fronteiras na Educação Física através dos videogames com interação corporal.	FINCO, M. D.; FRAGA, A. B. 2012.	Motriz: Revista de Educação Física.
23. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital.	BARACHO, A. F. O.; GRIPP, F. J.; LIMA, M. R. 2012.	Revista Brasileira de Ciências do Esporte.
24. Utilização de atividades lúdicas na educação em saúde: uma revisão integrativa da literatura.	COSCRATO, G.; PINA, J. C.; MELLO, D. F. 2010.	Acta Paulista de Enfermagem.

Com os trabalhos já identificados, o próximo passo como já descrito nos objetivos específicos, foi o de analisar os jogos digitais apresentados na literatura voltados para as aulas de educação física escolar. De todos os artigos encontrados, notamos que apenas 2 (dois) atendiam nossos critérios, o 1º intitulado de “Rompendo fronteiras na Educação Física através dos videogames com interação corporal” e o 2º intitulado de “Os exergames e a educação física escolar na cultura digital”.

Para completar nossa pesquisa também optamos por utilizar os artigos que tratassem os jogos digitais de forma educacional, sendo eles: o 1º intitulado de “Jogos Digitais na Escola: aprimorando a atenção e a flexibilidade cognitiva”; o 2º foi “Vivendo o jogo ou jogando a vida? Notas sobre jogos (digitais) e educação em meio à cultura ludificada” e o 3º foi “Aprendizagem e Jogos: diálogo com alunos do ensino médio-técnico”.

Os periódicos nos quais os artigos que utilizamos no nosso estudo foram publicados: 2 artigos na Educação & Realidade, revista acadêmica da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Qualis¹ A1; 2 artigos na Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Qualis B1 e 1 artigo na Motriz: Revista de Educação Física, Qualis B2.

O primeiro artigo intitulado “Rompendo fronteiras na Educação Física através dos videogames com interação corporal”, publicado no periódico Motriz: Revista de Educação Física, no ano de 2012, com os autores Mateus David Finco e Alex Branco Fraga.

● **Rompendo fronteiras na Educação Física através dos videogames com interação corporal.**

Os autores iniciam o estudo relatando que para a Educação Física, os videogames foram por muito tempo visto como uma atividade que poderia ocasionar diversos problemas, como lesões, promoção de comportamento agressivo, sedentarismo

1 Qualis o conjunto de procedimentos utilizados pela Capes para estratificação da qualidade da produção intelectual dos programas de pós-graduação.

e obesidade, causado pelo número elevado de horas que os jovens passavam jogando. Porém essa visão está sendo modificada, a medida que os jogos evoluíram, possibilitando jogos mais complexos e possibilitando a interatividade corporal.

De acordo com Lieberman (2006) os videogames com interação corporal são envolventes e motivadores, apresentando desafios aos usuários, possibilitando realizarem atividades físicas e interação com outros jogadores.

Para fazer a relação dos jogos digitais e a Educação Física, os autores citam Hayes e Silberman (2007), que afirmam que os jogos eletrônicos podem atrair os usuários a participarem de uma vasta gama de esportes e atividades baseadas em movimento.

Os autores trazem a informação que em 2007, o Dance Dance Revolution - DDR (tapete de dança), era utilizado por centenas de escolas americanas como parte regular do currículo de Educação Física. Segundo Finco e Fraga (2012, p.535, 2012), muitos jogos passaram a simular esportes, como futebol, golfe e dança, aproximando cada vez mais os usuários de movimentos reais junto à utilização dos videogames.

Sobre os jogos relacionados a Educação Física, os autores apresentam o Console Wii e o jogo Wii Fit. O console Wii da Nintendo foi lançado em 2006, com o intuito de proporcionar aos usuários uma maneira fácil de realizar atividades físicas, as características do console, permitiu aos jogadores não mais ficar restritos a apertar os botões ou joysticks para controlar os jogos, agora o usuário pode apontar, mexer e movimentar o Wii remote.

Já em 2007, o Wii Fit foi lançado, um jogo para todas as idades, crianças; jovens; adultos e idosos, o objetivo do jogo é criar um personagem próprio e acompanhar a sua trajetória na realização de várias atividades, como yoga, jogos de equilíbrio, treinamento de força e exercícios aeróbicos, tendo cada um, suas próprias características, permitindo que o jogador realize diversos movimentos para mover um jogador de futebol, realizar postura de yoga, esquiar, entre outros.

Por fim, os autores acreditam que o jogo Wii Fit seja uma ferramenta educativa com potencial para conscientização de seus usuários em relação à prática regular de exercício físico, cuidados com a saúde, manutenção de uma alimentação saudável e controle de peso corporal.

O segundo artigo intitulado “Os exergames e a educação física escolar na cultura digital”, publicado no periódico Revista Brasileira de Ciências do Esporte, no ano de 2012, com os autores Ana Flávia Baracho; Fernando Joaquim Gripp e Márcio Roberto de Lima.

● **Os exergames e a educação física escolar na cultura digital.**

Os autores iniciam o artigo trazendo ao leitor que a sociedade está cada vez mais se apropriando das funcionalidades das tecnologias digitais, sendo referências de consumo, lazer, comunicação, entre outros.

Com o aprimoramento das tecnologias digitais, a realidade virtual passou a ser utilizada amplamente por diferentes segmentos, como no entretenimento, na saúde, nos negócios, em treinamentos e na educação. A partir de suas características básicas - a imersão, a interação e o envolvimento - é possível pensar em sua utilização como meio de ampliação das formas de ensino-aprendizagem (BARACHO; GRIPP; LIMA, p.112, 2012).

De acordo com Gee (2009) os bons videogames incorporam alguns princípios de aprendizagem, como por exemplo: identidade, interação, customização, desafio, sentidos contextualizados, pensamento sistemático, exploração, e outros, e que a aprendizagem pode ser mais parecida com os videogames, no sentido de usar os princípios de atividades, dentro e fora das escolas.

O professor de educação física precisa estar preparado para se relacionar e dialogar com os alunos que emergem com essa nova cultura. Porém, é indispensável manter visão crítica sobre o uso das tecnologias digitais, não considerando o virtual como substituto imediato do real, mas sim como um desafio de incorporação de uma nova linguagem, que amplia e recria as possibilidades das práticas corporais na cibercultura (BARACHO; GRIPP; LIMA, p.122, 2012).

Para os autores, os videogames são ícones da cultura digital, se o jogador pensa e joga de forma reflexiva, incorpora bons princípios e para a Educação Física, os jogos assumem o papel de “mover-se para jogar”, criando novas possibilidades de vivências corporais.

Os trabalhos que trataram o objeto de forma educacional foram 3 artigos.

O primeiro artigo intitulado “Jogos Digitais na Escola: aprimorando a atenção e a flexibilidade cognitiva”, publicado no periódico Educação & Realidade, no ano de 2018, com os autores Daniela Karine Ramos e Fabio Rafael Segundo.

● **Jogos Digitais na Escola: aprimorando a atenção e a flexibilidade cognitiva.**

Os autores iniciam o artigo citando Li et al., (2010) apontando que ultimamente os jogos digitais são associados a ganhos em relação ao aprimoramento de aspectos cognitivos, pois a partir da interação com esses jogos, os jogadores melhoram o desempenho relacionado às habilidades visuais básicas e de atenção.

O objetivo do estudo foi de avaliar os efeitos do uso de jogos digitais no contexto escolar para o aprimoramento da atenção e da flexibilidade cognitiva. A pesquisa não foi realizada necessariamente nas aulas de educação física, mas trás relevâncias ao nosso trabalho.

Os jogos digitais são atividades lúdicas estruturadas que envolvem uma série de tomadas de decisões, ações limitadas por regras, sistemas de desafios e metas, a narrativa do jogo, a representação gráfica e feedbacks (Schuytema, 2011).

Os autores trazem no seu trabalho a “Escola do Cérebro”, um aplicativo desenvolvido pela Universidade Federal de Santa Catarina, de acesso livre, que integra alguns jogos cognitivos digitais a uma base de dados, acompanhando o desempenho do jogador e a avaliação das habilidades.

O uso da Escola do Cérebro tem sido investigado no contexto escolar para a oferta de atividades diversificadas integradas ao currículo que possam contribuir com as atividades escolares, por meio do aprimoramento de funções cognitivas fundamentais ao processo de ensino e aprendizagem (RAMOS; SEGUNDO, p.534 2018).

Para as intervenções, foram utilizadas sete jogos, sendo eles: Connectome, Joaninha, Breakout, LookTable e Genius. Durante a pesquisa, os autores notaram que poucas são as propostas para o uso dos jogos digitais na escola, afirmando que a discussão desse tema no âmbito escolar é extremamente importante, em favor da diversificação das atividades escolares para um desenvolvimento mais integral e globalizador.

Ao mesmo tempo propõe-se o uso de recursos tecnológicos e de jogos que criem contextos de aprendizagem mais lúdicos e motivadores para as crianças e, ainda, o uso desses recursos em sala de aula possibilita que a mediação pedagógica oriente melhor as crianças sobre os usos feitos no cotidiano, alertando tanto sobre suas contribuições, como também sobre possíveis problemas e más influências, quando utilizadas em excesso e sem orientação de adulto (RAMOS; SEGUNDO, p.547, 2018).

Por fim, para os autores, os resultados do estudo revelam que os jogos digitais podem trazer contribuições para o aprimoramento das habilidades cognitivas, melhorando o desempenho dos sujeitos.

O segundo artigo intitulado “Vivendo o jogo ou jogando a vida? Notas sobre jogos (digitais) e educação em meio à cultura ludificada”, publicado no periódico Revista Brasileira de Ciências do Esporte, no ano de 2017, com o autor Gilson Cruz Junior.

● **Vivendo o jogo ou jogando a vida? Notas sobre jogos (digitais) e educação em meio à cultura ludificada.**

O autor inicia seu trabalho trazendo um pouco sobre os jogos digitais, afirmando que esse tipo de jogo está entre as principais formas de expressão e entretenimento da contemporaneidade, por sua popularidade entre crianças, jovens e adultos. O artigo discute a ludificação da cultura, evidencia e problematiza suas implicações no que diz respeito às relações entre jogos digitais e educação.

Para o autor, o círculo mágico consiste em uma barreira que resguarda as estruturas simbólicas do jogo, ficando a cargo dos próprios jogadores organizá-la, atuando como participantes e guardiões da ordem e integridade do jogo.

O círculo mágico se rompeu. As fronteiras que demarcam o território do jogo e que o separam do não jogo entraram em colapso. Os códigos de conduta da vida cotidiana cedem cada vez mais espaço aos modos de ação e pensamento oriundos de atividades lúdicas e vice-versa (JUNIOR, p.227, 2017).

Sobre os jogos digitais, o autor traz o exemplo do jogo “Chore Wars”, jogo cujo objetivo é incentivar famílias a se envolverem coletivamente com o trabalho doméstico, nesse jogo, cada membro da família cria e assume um personagem fictício, recebendo e acumulando pontos à medida que cumpre algumas missões, como: tarefas do lar, lavar louça, fazer o jantar e etc. O intuito do jogo é o de reorganizar a lógica dos afazeres diários, incentivando uma distribuição mais igualitária dessas funções entre pais e filhos.

De acordo com o autor os jogos digitais podem fazer parte da formação do indivíduo, como, por exemplo, no campo educacional, nas noções de alfabetização e letramento.

[...] os jogos digitais abrangem um vasto e crescente conjunto de gêneros (RPG, tiro em primeira pessoa, estratégia), plataformas (consoles, computadores pessoais, tablets, smartphones, arcades), contextos (casa, trabalho, estabelecimentos especializados, clínicas, redes sociais) e intenções de jogo (diversão, aprendizagem, treinamento, reabilitação, socialização). (JUNIOR, p.230, 2017).

A ideia da pesquisa, é que o leitor entenda que os jogos digitais não são apenas materialidades tecnológicas (consoles, joysticks, acessórios), mas um emaranhado de sentidos e significados sustentados no âmbito das relações humanas.

Cada vez mais os jogos digitais são reconhecidos como sistemas formais de signos abertos à (inter)ação humana que têm inaugurado novas formas de leitura e escrita. Ao banhar a vida cotidiana com sua aura brincante, os jogos transbordam para fora de seu próprio território, plasmam novas maneiras de compreender e enfrentar o real. Cada jogo põe em circulação conjuntos e arranjos específicos de significados, dos quais seus jogadores precisam se apropriar, para que assim tenham condições de reconhecer, executar ou mesmo reinventar, de forma consciente, os movimentos possíveis no interior das regras e mecânicas que constituem as experiências do jogar e, cada vez mais, do viver (JUNIOR, p.232, 2017).

O terceiro artigo intitulado “Aprendizagem e Jogos: diálogo com alunos do ensino médio-técnico”, publicado no periódico Educação & Realidade, no ano de 2016, com os autores Myrna Cecília Martins dos Santos Amorim; Eloíza Silva Gomes Oliveira; Joel André Ferreira Santos e João Roberto de Toledo Quadros.

● **Aprendizagem e Jogos: diálogo com alunos do ensino médio-técnico.**

A ideia central desse trabalho foi aproveitar as habilidades que os alunos possuíam com jogos e mostrar como o desenvolvimento de jogos digitais pode auxiliar no ensino de algoritmos e programação de forma lúdica.

Os autores iniciam o artigo afirmando que nos dias de hoje para ser um educador, não basta ter conhecimento específico sobre a sua área, mas o professor deve ser um incentivador de conhecimento e motivar os alunos a pensar e desenvolver suas habilidades e competências.

Resolver problemas, ter iniciativa, compartilhar, aprender, cooperar, colaborar, ser criativo, buscar inovação, ter senso crítico, tomar decisões (muitas vezes rápidas), usar a tecnologia, ter capacidade para buscar e filtrar os dados em informações úteis, entre outras, são habilidades que em geral não são ensinadas na escola, mas que são essenciais para a vida pessoal e profissional (AMORIM, et.al, p.92, 2016).

Para os autores, está cada vez mais difícil desvincular tecnologia da educação, pois o aluno já chega à sala portando smartphones, tablets, notebooks e outros dispositivos, e questiona se o professor sente-se preparado para lidar com todos os recursos e ferramentas disponíveis e aplicá-las em seu trabalho. O trabalho apresenta que muito tem se escrito e debatido sobre as tecnologias digitais, políticas públicas e projetos governamentais afirmam a inclusão das tecnologias na educação, porém, nas escolas existem professores com pouco domínio dos conteúdos que ministra, e com dificuldade de relacioná-los com a prática social dos alunos.

Dentre utilizar os jogos digitais na escola, os autores utilizam de Aldrich (2005) para sugerir que a interação entre os elementos pedagógicos, os games e a utilização de simuladores deveria ser utilizada nas salas de aulas, principalmente quando o aluno encontra dificuldade em assimilar o conteúdo transmitido.

Outra perspectiva em relação à aprendizagem baseada em jogos digitais está no conceito de desenvolvê-los, ou seja, aproveitar as disciplinas de programação e incentivar os alunos do ensino médio-técnico integrado a criarem seus próprios jogos, aplicando o conteúdo abordado nessas disciplinas (AMORIM, et.al, p.94, 2016).

Para explicar sobre como os jovens da atualidade enxergam o mundo tecnológico, os autores partem da afirmativa de que os jovens de hoje aprendem de uma forma diferente dos seus pais aprenderam no passado, utilizando de Tapscott para explicar as características dessa geração.

[...] existem oito características da net generation que mostram como os alunos de hoje aprendem. São elas: a) Liberdade: desejam flexibilidade de opções nas situações de aprendizagem. b) Customização: desenvolvimento de um aprendizado próprio, segundo suas necessidades e interesses. c) Investigação: tendência a questionar e investigar a informação obtida. d) Integridade: relacionada aos aspectos éticos do comportamento. e) Colaboração: capacidade de criar conhecimento com foco coletivo, em equipe. f) Entretenimento: desejam que o aprendizado seja prazeroso, divertido. g) Velocidade: querem aprender rapidamente, de forma objetiva e prática. h) Inovação: estímulo à apresentação de soluções novas, diferentes (TAPSCOTT, p.95, 1999).

De acordo com Prensky (2012) a aprendizagem baseadas nos jogos deve ser motivadora, divertida, versátil e que seja capaz de se adaptar em qualquer disciplina, sendo utilizada de acordo com as necessidades de cada geração e estilos de aprendizagem.

No estudo, os autores trazem alguns jogos digitais que podem ser utilizados na escola e em diversas disciplinas, como por exemplo: Age of Empires ; Angry Birds; Assassin's Creed; Brain Age; Civilization; Spore; entre outros.

Por fim, segundo os autores, a aprendizagem baseada nos jogos digitais é um desafio, tanto para os alunos, quanto para os professores, mas deve ser utilizada nas salas de aulas.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste trabalho foi o de analisar se os jogos digitais são utilizados nas aulas de educação física. Pudemos notar que poucos trabalhos discutem esta temática, mesmo sendo relevante para a Educação Física, foram encontrados apenas 2 (dois) artigos sobre o assunto, na base de dados que utilizamos, atendendo os critérios já mencionados nesse estudo.

Mesmo com poucas pesquisas encontrados, pode-se concluir que os jogos digitais são sim uma ferramenta importante para o processo de aprendizagem dos alunos, encontrados alguns jogos digitais relevantes usados tanto nas aulas de educação física, como em outras disciplinas, sendo eles: Just Dance, Age of Empires ; Angry Birds; Assassin's Creed; Brain Age; Civilization; Spore, entre outros.

No decorrer do referencial teórico observamos que o ensino dos jogos digitais nas aulas de educação física deve ter sentidos e significados para os alunos, com atividades motivadoras, divertidas e utilizada a partir da necessidade e realidade do grupo.

Observamos e identificamos também que os videogames podem proporcionar aos alunos, princípios de aprendizagem, como identidade, exploração e interação com o outro. É dentro e fora da escola que o aluno poderá desenvolver aspectos sociais, afetivos, motores e cognitivos, sendo atrelado ao projeto pedagógico da escola, o professor terá subsídios para realizar suas aulas com esse conteúdo.

Sendo assim, o conteúdo dos jogos digitais tem relevância nas aulas de educação física, para desenvolvimento e formação do indivíduo, o jogo faz parte da cultura e deve ser valorizado pelos professores dentro da sala de aula.

REFERÊNCIAS

ALDRICH, C. **Learning by Doing: a comprehensive guide to simulations, computer games, and pedagogy in e-Learning and other educational experiences.** Hoboken: John Wiley & Sons, 2005.

ALVES, L. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: **delineando percurso. Educação, Formação & Tecnologia.** Vol. 1(2); p. 3-10. novembro de 2008.

AMORIM, M. C. M. S. Aprendizagem e Jogos: **diálogo com alunos do ensino médio-técnico.** Educação & Realidade, Porto Alegre, v. 41, n. 1, p. 91-115, jan./mar. 2016.

ARAÚJO, K. T. Os jogos sob diferentes vertentes: **para além do ensino de educação física.** Terra e Cultura, nº38, Centro Universitário Filadélfia, 2004.

ATHAYDE, Rafael. Jogos Digitais na Educação Física Escolar: **JUST DANCE NOW vai para sala de aula.** UFSC. Florianópolis, SC. 2016.

BARACHO, A. F. O.; GRIPP, F. J.; LIMA, M. R. **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.

BOHM, Ottopaulo. **Jogo, brinquedo e brincadeira na educação.** Chapecó, SC, UNOESC, 2015

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia de ensino de educação Física.** São Paulo: Cortez, 1992

DARIDO, S. C.; JUNIOR, O. M. S. J. Para ensinar educação física: Possibilidades de intervenção na escola. Campinas, São Paulo: Papirus, 2015.

FALKEMBACH, G. A. M. **O lúdico e os jogos educacionais.** In: Mídias na Educação. CINTED, UFRGS. 2007

FERREIRA, A. F. **Os jogos digitais como apoio pedagógico nas aulas de educação física escolar pautadas no currículo do estado de São Paulo.** Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências de Rio Claro. Rio Claro. SP. 2014.

FINCO, M. D.; FRAGA, A. B. **Rompendo fronteiras na Educação Física através dos videogames com interação corporal.** Motriz, Rio Claro, v.18 n.3, p.533-541, jul./set. 2012.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica.** Fortaleza: UEC, 2002.

GEE, P. **Bons videogames e boa aprendizagem.** Perspectiva, Florianópolis, v. 27, n.1, p.167- 78, jan./jun. 2009.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

HAYES, E., SILBERMAN, L. **Incorporating Video Games into Physical Education.** Journal of Physical Education Recreation and Dance, Reston, v. 78, n. 3, 2007.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens.** 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

JUNIOR, G. C. Vivendo o jogo ou jogando a vida? **Notas sobre jogos (digitais) e educação em meio à cultura ludificada.** Rev Bras Ciênc Esporte.226-232, 2017.

LI, R. et al. **Reducing Backward Masking Through Action Game Training.** Journal of Vision, Rockville, v. 10, n. 14, p. 33-33, 2010.

LIEBERMAN, D. Dance games and other exergames: **what the research says.** 2006

LUCCHESI, F.; RIBEIRO, B. **Conceituação de jogos digitais.** 2009. São Paulo, 2009.

KISHIMOTO, T. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo; Pioneira, 2003.

MICHELET, A. **A classificação de jogos e brinquedos.** A classificação I.C.C.P. Em A. Friedman (Org.), O direito de brincar. A brinquedoteca. SP: Página Aberta Ltda. 1992.

MINAYO, M. C. de L. (Org.) Pesquisa social: teoria, método e criatividade. Petrópolis: Vozes, 2009.

PAULA, J. . **Refletindo sobre o jogo.** Motriz: Revista de Educação Física, 1996.

PECCHINENDA, G. **Videogiochi e cultura della simulazione – La nascita dell’"homo game".** Milão: Editori Laterza, 2003.

PERNAMBUCO. Governo do Estado. Secretaria de Educação. Orientações teórico-metodológicas– ensino fundamental e ensino médio: **EDUCAÇÃO FÍSICA.** Recife : SEDE-PE, 2010.

PRENSKY, M. **Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais.** São Paulo: Senac, 2012

RAMOS, D. K.; SEGUNDO, F. R. Jogos Digitais na Escola: **aprimorando a atenção e a flexibilidade cognitiva.** Educação & Realidade, Porto Alegre, v. 43, n. 2, p. 531-550, abr./jun. 2018.

SCHUYTEMA, P. Design de Games: **uma abordagem prática**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

SILVA, M. C. T.; CÂNDIDO, F. P. **O jogo na educação física escolar**. Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor pde. Paraná: Secretaria de Educação, 2014.

SILVA, A. **A importância dos jogos/brincadeiras para a aprendizagem dos esportes nas aulas de educação física**. Monografia (especialização) – Universidade de Brasília. Centro de Ensino a Distância. 2007.

SILVEIRA, G. C. F.; TORRES, L. M. Z. B. Educação Física escolar: **um olhar sobre os jogos eletrônicos**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 15., Recife, 2007. Anais. Recife: CBCE, 2007.

SOUZA J; M. B. M; MELO, Marcelo Soares Tavares . **O jogo como conteúdo de ensino para a prática pedagógica da Educação Física na escola**. Corporis (Recife), Recife, v. ano 1,n.1, p.49-53, 1996.

TAPSCOTT, D. **Geração Digital**. São Paulo: Makron Books, 1999.