

# JOGOS ELETRÔNICOS E A EDUCAÇÃO FÍSICA: ENTRE LAZER E AS POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS

## *ELECTRONIC GAMES AND PHYSICAL EDUCATION: BETWEEN LEISURE AND PEDAGOGICAL POSSIBILITIES*

Ruhena Kelber Abrao 1

Lucas Coelho dos Santos 2

Alderise Pereira da Silva Quixabeira 3

Ana Gabriella Coelho Muniz 4

**Resumo:** O presente trabalho teve como objetivo discorrer sobre a relevância dos jogos eletrônicos e a educação física entre o lazer as suas possibilidades pedagógicas das crianças inseridas no contexto escolar, bem como seus benefícios no desenvolvimento de aprendizado das crianças. A partir disso, tendo por base uma pesquisa do tipo bibliográfica, optou-se por utilizar das referências de utilizadas nas disciplinas de Recreação, Lazer e Meio Ambiente, Práticas Corporais de Aventura, Educação Física na Educação Infantil e Jogos e Brincadeiras, do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal do Tocantins, Câmpus de Miracema. A escolha pelas bibliografias destas disciplinas se deu pelo fato das mesmas apresentarem conteúdos relacionados as temáticas de jogo, jogos eletrônicos, infâncias e lazer, os quais são proposituras deste estudo. Logo, os jogos eletrônicos contribuem no desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem dos alunos por meio da didática do professor. Assim, os resultados alcançados mostram que dentre os vários tipos de jogos hoje existentes, os eletrônicos, de uma forma geral, ocupam espaço privilegiado na preferência dos alunos e se tornam uma ferramenta potente para o processo de ensinagem na educação física escolar.

**Palavras-chave:** Educação Física. Jogos Eletrônicos. Lazer

**Abstract:** This study aimed to discuss the relevance of electronic games and physical education between leisure and their pedagogical possibilities for children inserted in the school context, as well as their benefits in the development of children's learning. From this, based on a bibliographical research, it was decided to use the references used in the disciplines of Recreation, Leisure and Environment, Body Adventure Practices, Physical Education in Early Childhood Education and Games and Play, from the course of Degree in Physical Education from the Federal University of Tocantins, Miracema Campus. The choice of bibliographies of these subjects was due to the fact that they present contents related to the themes of games, electronic games, childhood and leisure, which are the purposes of this study. Therefore, electronic games contribute to the development of the teaching and learning process of students through teacher didactics. Thus, the results achieved show that among the various types of games that exist today, electronics, in general, occupy a privileged space in the students' preferences and become a powerful tool for the teaching process in physical education at school.

**Keywords:** Physical Education. Eletronic Games. Leisure

- 
- 1 Doutor em Educação em Ciências, Química da Vida e Saúde. Universidade Federal do Tocantins (UFT), Palmas, Tocantins, Brasil. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5372413745002335>. ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-5280-6263>. E-mail: [kelberabrao@gmail.com](mailto:kelberabrao@gmail.com)
  - 2 Graduação em Educação Física pela Universidade Federal do Tocantins ( UFT). Especialista em Medicina dos Esporte. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5710-8675>. E-mail: [lcto77@gmail.com](mailto:lcto77@gmail.com)
  - 3 Mestra em Ensino em Ciências e Saúde pela Universidade Federal do Tocantins (UFT). ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7465-2587>. E-mail: [alderisep@hotmail.com](mailto:alderisep@hotmail.com)
  - 4 Graduanda em Educação Física pela Universidade Federal do Tocantins (UFT). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6052-5365>. E-mail: [gabriellacmuniz@gmail.com](mailto:gabriellacmuniz@gmail.com)

## Introdução

De acordo com Monteiro, Velásquez e Silva (2016), os Jogos Eletrônicos surgem na década de 1970 como uma inovação tecnológica bem sucedida no mercado de entretenimento, mas atualmente as vendas de Jogos Eletrônicos são mais expressivas do que quando lançados, fazendo com que o mercado dos jogos superasse o faturamento da indústria cinematográfica nos últimos anos. Nesse sentido, Monteiro; Velásquez e Silva (2016), a melhoria no desenvolvimento tecnológico dos jogos eletrônicos e seus acessórios, a baixa nos custos e a sua visibilidade despertaram o interesse da população de diferentes faixas etárias, em especial, pelo fomento à interação social e à atividade física.

Os jogos eletrônicos para os autores supracitados tem ganhado espaço no meio social e foram ainda mais propagados com a chegada da Internet. Esses jogos se apresentam como um grande desafio para os professores, principalmente para os alfabetizadores, para as políticas públicas e até mesmo para as próprias crianças. Para Magagnin; Carniell e Araujo (2010), os jogos sempre fizeram parte de todas as etapas da vida humana. Além de servirem como entretenimentos, contribuem para formação de variadas competências e habilidades das pessoas. Com o advento do desenvolvimento tecnológico, criaram-se jogos eletrônicos de computadores que foram ainda mais propagados por meio do desenvolvimento da informática (TAVARES *et al*, 2021).

Podemos considerar a presença dos jogos eletrônicos de maneira positiva, tanto no ambiente escolar quanto também no âmbito do lazer e da recreação. O mundo virtual está cada vez mais presente no cotidiano de crianças e jovens, e conseqüentemente passa a estar presente no meio social (ABRÃO; RODRIGUES, 2018). Assim como outras atividades de lazer, os jogos eletrônicos têm como maior atrativo a excitação, emoções e sentimentos que não são facilmente despertados com as atividades do cotidiano (ALMEIDA, *et al*. 2008).

No mundo virtual, infinitas são as possibilidades de jogos eletrônicos, e embora haja controvérsias quanto a comodidade que estes oferecem aos jogadores, com as inovações tecnológicas é possível até mesmo, a prática de atividade física utilizando os jogos virtuais (QUIXABEIRA; ABRÃO, 2021). Os *exergames*, por exemplo, são jogos que utilizam praticamente o corpo inteiro para jogar, necessitando de movimentos amplos com o auxílio de uma televisão, computador e até mesmo sensores ligados ao jogador, podendo contribuir para a promoção de um estilo de vida saudável, sendo possível jogá-lo na escola, em casa como também, em ambientes sociais (OLIVEIRA E SHWARTZ, 2019).

Para Monteiro; Velásquez e Silva (2016), ao invés de ignorar os jogos eletrônicos na escola é importante que se tenha a preocupação em reduzir os impactos negativos dos jogos eletrônicos e aperfeiçoar suas contribuições para a formação dos alunos, aproveitando seu interesse para desenvolver aprendizagens cognitivas, afetivas e sociais.

Assim, de acordo com as autoras supracitadas o uso dos jogos eletrônicos na escola certamente deve ser voltado para os alunos e para a aprendizagem, como um dos recursos utilizados para o desenvolvimento de diversas habilidades, dentre elas: a coordenação motora, concentração, memória, atenção e raciocínio lógico. Da mesma forma, podemos utilizar de maneira direcionada os jogos eletrônicos nas aulas de educação física, não só na educação infantil mais em todo período estudantil do sujeito objetivando assim, pensar uma educação interativa e colaborativa mediada às tecnologias (ANDRADE *et al*, 2021).

Dessa forma, devemos ter consciência que cada vez mais as tecnologias e, obviamente, os jogos eletrônicos, permeiam nossas ações e atividades cotidianas, influenciando a cultura social, o modo de viver, de se relacionar, de aprender e ensinar (TAVARES *et al*, 2021). Logo, a inter-relação dos jogos eletrônicos com o mundo da vida, segundo Alves (2014), propicia que diversos conhecimentos sejam explorados com as crianças, implicando-os e responsabilizando-os como futuros cidadãos que tem um papel importante na sociedade contemporânea e que precisam pensar e refletir sobre o que acontece no mundo e principalmente participar.

## Procedimentos metodológicos

Para a realização do presente estudo, foi utilizada uma abordagem qualitativa por meio da metodologia de pesquisa bibliográfica, tendo em vista atribuir com eficiência os aspectos que foram levantados na pesquisa com o objetivo de se tornarem determinados.

No que se refere à abordagem qualitativa Lakatos (2001), afirma, que a pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc. Os pesquisadores que adotam a abordagem qualitativa opõem-se ao pressuposto que defende um modelo único de pesquisa para todas as ciências, já que as ciências sociais têm sua especificidade, o que pressupõe uma metodologia própria (AIRES, *et al*, 2020).

Acerca da Pesquisa Bibliográfica ela discute um tema ou problema, com base em Lakatos (2001, p.66) a pesquisa bibliográfica discorre sobre “a documentação, seleção e levantamento de todas as bibliografias já publicadas” sobre um determinado assunto que esta sendo pesquisadas em monografias, teses, revistas, jornais, livros dentre outros, com o objetivo de conectar-se o leitor com o material escrito.

Assim, para iniciarmos esse estudo utilizamos como base teórica as referências utilizadas nas disciplinas de Recreação, Lazer e Meio Ambiente, Práticas Corporais de Aventura, Educação Física na Educação Infantil e Jogos e Brincadeiras, do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal do Tocantins, Câmpus de Miracema. A escolha pelas bibliografias destas disciplinas se deu pelo fato das mesmas apresentarem conteúdos relacionados as temáticas de jogo, jogos eletrônicos, infâncias e lazer, os quais são proposituras desta pesquisa.

## Tessituras teóricas

Para melhor entendimento do leitor o referido artigo na parte do desenvolvimento encontra-se estruturado em sub tópicos, no qual o primeiro deles é abordado a educação física e infância e tem como aporte teórico Brasil (1996), abordando a temática no que se refere aos princípios da legalidade; proposta pedagógica e componente curricular, discorrendo sobre a introdução da Educação Física no Brasil (DARIDO, 2004).

O segundo sub tópico tem como temáticos Jogos eletrônicos na formação do aluno: Uma possibilidade possível a partir da didática do professor, para discorrer acerca do tema em questão, foram usados os pensamentos de Magro e Couto Júnior (2015), no que se refere a mídias digitais e sua presença cotidianamente entre as crianças tanto na escola quanto no âmbito familiar ou em outros contextos socioculturais dos quais participam. Abordamos ainda sobre a influência do professor no uso dessa ferramenta de forma a contribuir com o desenvolvimento da criança. Toschi e Martins (2015), discorrendo sobre a formação humana; a relação de crianças e professoras com as tecnologias digitais e o trabalho pedagógico.

O terceiro sub tópico traz a seguinte temática o professor de educação física frente ao desenvolvimento de trabalhos envolvendo jogos eletrônicos, tendo como base teórica: Monteiro; Magagnin e Araújo (2015), afirmando que o professor não pode ficar alheio à realidade das experiências vividas pelos alunos; Silva (2007), afirmando que a educação física percebe o jogo como um dos seus conteúdos clássicos e Vygotsky (2002), afirmando que com os jogos as crianças aprendem também regras fixas.

## Educação física e infância

Para discorrer a respeito da temática Educação Física e Infância faz-se necessário abordar um pouco acerca do assunto. Para falar de educação física trazemos aqui os aportes legais da Lei de Diretrizes e Base da Educação nº 9.394/96 (LBDEN), pois no atual cenário escolar, desde a Lei de Diretrizes e Bases no artigo 26, 3º parágrafo “A educação Física, integrada à proposta pedagógica da escola, é componente curricular obrigatório da educação básica”. Porém, apenas a sua inserção

no currículo escolar, não garantiu respeito à disciplina. Assim, é possível perceber que a Educação Física no contexto pedagógico vem sendo questionado no que diz respeito aos seus conteúdos, sua importância e a sua correlação com as outras disciplinas dentro do projeto político pedagógico, sobre o quê e como ensinar e até mesmo a sua permanência nas escolas (BRASIL, 1996).

Darido (2004), afirma que a introdução da Educação Física no Brasil ocorreu oficialmente na escola com a reforma Couto Ferraz em 1851. Em 1882, outra reforma foi realizada por Rui Barbosa, em que a ginástica fosse obrigatória, para ambos os sexos, e que fosse oferecida para as Escolas Normais. Tal fato ocorreu em parte no Rio de Janeiro e nas escolas militares, mas foi somente a partir da década de 1920 que os Estados da Federação começam a realizar suas reformas educacionais e incluindo a ginástica com o nome da Educação Física.

Ao discutir sobre infância, novamente nos apropriamos do aporte legal LDBEN, que em sua Seção II, trata especificamente da Educação Infantil e dispõe em seu Artigo 29 que: “A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até cinco anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade” (BRASIL, 1996). Desse modo, percebe-se que a LDBEN regulamenta o fato de que a educação da criança com até cinco anos de idade é uma ação a ser compartilhada entre a família e a comunidade, ou seja, a responsabilização exclusiva das famílias é revista (ABRÃO, 2012).

Ressalta-se ainda, que a Educação Infantil, a partir de então, passa a ser reconhecida como parte constitutiva do sistema educacional, sendo demarcada como primeira etapa do que se convencionou denominar Educação Básica. A demarcação da faixa etária das crianças e a nomeação dos espaços institucionais que deverão realizar seu processo educativo contribuem para que se supere a prática do assistencialismo, pautada, exclusivamente, na guarda das crianças durante o momento em que suas mães exercem atividade profissional remunerada (ABRÃO, 2012).

Todavia, considerando que,

A fase da vida infantil reserva algumas peculiaridades no desenvolvimento físico, motor e cognitivo: o modo de construção do conhecimento, de percepção e ação no mundo, que faz da criança um ser humano diferente do adulto, por isso elas devem ser educadas de um modo que respeite suas peculiaridades, através de brincadeiras, faz-de-conta, através do lúdico e de forma prazerosa. Seus direitos devem ser respeitados e sua integridade preservada. (SANTOS; LAURO, 2010, p.05)

É inoportuno refletir uma prática pedagógica que não respeite a diversidade da criança, pois não se pode ignorar a realidade e peculiaridade de cada infante. Assim, para continuar com a pesquisa no intuito de realizar o presente artigo, citamos no segundo sub tópico assuntos que se referem a jogos eletrônicos na formação do aluno e as possibilidades do uso do mesmo a partir da didática do professor (FERREIRA, SANTOS, 2021).

## Jogos eletrônicos e lazer

Os jogos eletrônicos são considerados atualmente como a maior indústria de entretenimento moderno tornando-se com o passar do tempo, uma ferramenta de diversão cada vez mais popular, constituindo-se como uma atividade de lazer com amplo mercado consumidor. Os investimentos nesse setor estão cada vez maiores e estima-se o aumento do público interessado nestes produtos e neste tipo de divertimento (REIS E CAVICHIOLOI, 2008).

A popularidade dos jogos eletrônicos vem aumentando significativamente entre o público de diferentes faixas etárias. Em 2006, a média de idade dos jogadores avaliada em um encontro de games era de 33 anos, comprovando que os jogos eletrônicos que antes eram considerados entretenimento para crianças e jovens, tem alcançado um público cada vez maior, tornando-se uma importante opção de lazer para diferentes faixas etárias (REIS E CAVICHIOLOI, 2008).

Os *exergames* segundo Oliveira e Shwartz (2019), são videogames ativos com movimento

e que tem ganhado um espaço cada vez maior no âmbito do lazer, podendo ser vistos como uma forma interessante e variada de divertimento além de já serem eficazes em diversos setores da sociedade. Este tipo de videogame necessita do movimento do jogador, captado por sensores de movimento, para que sejam alcançados os objetivos do jogo (MENEZHINI et al. 2016).

Como atividade de lazer, os *exergames* proporcionam interações sociais por meio de jogos virtuais lúdicos, em diversos setores do convívio social. Seja pela presença significativa dos jogos eletrônicos nos lares de todo o mundo, seja pela junção da tecnologia aos momentos de diversão ou até mesmo como alternativa para a prática de atividade física. Podendo ser praticados em diversos locais, principalmente em casa possibilitam ao praticante ser autônomo em relação aos dias e horários de prática, tipo de jogo ou optando por jogar em grupo, proporcionando relações afetivas mais próximas tanto com os familiares, quanto com outras pessoas (MENEZHINI, et al, 2016)

Em um estudo realizado pelos autores supracitados, em um programa de exercício físico com *exergames*, no qual os participantes eram adultos mais velhos, os resultados apontaram que além dos benefícios identificados para a saúde dos participantes, os mesmos relataram benefícios psicológicos como autoestima, concentração, bem estar, e de interação social como, troca de experiências, amizade, principalmente pela prática ter sido realizada em grupo e em momentos de lazer (MENEZHINI, et al, 2016).

A inserção dos jogos eletrônicos em ambientes sociais como atividade de lazer, tem se propagado cada dia mais diante de uma sociedade moderna que segue e se beneficia dos avanços tecnológicos.

De acordo com Pereira, Serapião e Govone (2017) com o aperfeiçoamento das tecnologias, a realidade virtual passou a ser englobada amplamente por diversos setores como o entretenimento. Em suas características básicas como a interação e o envolvimento, a realidade virtual nos possibilita conhecer, visitar e aprender sobre lugares distantes, ou até mesmo aqueles que não existem mais, fruto da evolução humana.

Os jogos criados para o ambiente virtual como descreve Shwartz, et al (2013) tornaram-se uma ferramenta pedagógica que pode ser aplicada na atuação profissional no campo do lazer em hotéis, acampamentos no âmbito recreativo, na recreação hospitalar, incentivando novas reflexões á cerca da relação humana com a tecnologia.

Em uma pesquisa realizada por Oliveira e Shwartz (2019) a respeito do uso dos *exergames* em um programa recreativo em hotéis, os resultados apontaram que 75% do público apresentaram aceitação quanto ao uso destas tecnologias como atividade de lazer. Ressaltando o que afirma Shwartz, et al (2013) ao descrever o potencial que os *exergames* demonstram possuir e oferecer aos seus usuários, tanto no campo do entretenimento, quanto em proporcionar engajamento em outras atividades da vida cotidiana.

## **Jogos eletrônicos na formação do aluno: Uma possibilidade possível a partir da didática do professor**

Para Magro e Couto Júnior (2015), as mídias digitais estão presentes cotidianamente e as crianças também apropriam-se dessas, seja na escola ou no âmbito familiar ou até mesmo em outros contextos socioculturais dos quais participam. Para os autores, a os jogos eletrônicos na infância fazem parte do processo de aprendizagem e estabelece na interação entre os homens e o seu meio, os quais vivenciam uma relação de interdependência.

Os autores supracitados ressaltam ainda, que em muitos lares brasileiros, crianças das mais variadas idades convivem com diversos aparatos tecnológicos, que promovem distintas formas de entrar em contato com os conhecimentos. Nesse sentido, Martins e Toschi (2015), afirmam que a formação humana recebe influência de diversos fatores ambientais como: social, cultural, educacional, midiático dentre outros fatores. Ressaltam também, que a influência exercida pelos jogos eletrônicos na formação da personalidade tem sido objeto de muita polêmica. Os autores acrescentam que a internet tem contribuído significativamente para o aumento do interesse por jogos por computador, uma vez que os jogos “*on line*” possibilitam a interação do jogador não apenas

com o software, mas também com outros jogadores, por meio da virtualidade no ciberespaço.

Ainda sobre o assunto Martins e Toschi (2015 p. 02), afirma que, “o uso dos jogos eletrônicos na escola certamente deve ser voltado a alunos e para a aprendizagem, como um dos recursos utilizados para o desenvolvimento de habilidades como: concentração, memória, atenção, raciocínio lógico, dentre outras.” Para Magro e Couto Junior (2015), a relação de crianças e professoras com as tecnologias digitais precisa ser estudada como forma de compreender e potencializar novos processos de ensinar e aprender. Ainda do ponto de vista dos autores, os jogos eletrônicos podem auxiliar na tarefa de promover ainda mais a ludicidade na sala de aula, encorajando processos educacionais que estejam sintonizados com os interesses das crianças.

Nesse sentido, Martins e Toschi (2015 p. 03), lembram que.

Na atividade de resolução dos jogos eletrônicos, o computador pode ser um importante aliado no desenvolvimento das funções motoras, pois algumas soluções dos jogos eletrônicos surgem na forma de um programa de computador que exige o raciocínio e suas funções motoras, que têm um encadeamento de ideias e procedimentos, o que possibilita a interação mediadora feita pelo professor.

Ainda sob a luz da teoria das autoras supracitadas, é necessário entendermos que para que os jogos eletrônicos não se transformem em simples ferramentas didáticas que instrumentalizem o trabalho pedagógico, consideramos imprescindível colocar em funcionamento uma abordagem lúdica que promova processos de ensinar e aprender significativos em sala de aula.

Outro ponto citado pelos autores e que merece destaque, é o fato de que no ambiente escolar, o professor pode propor o uso dos jogos eletrônicos para serem explorados de forma intencional, partindo de algo prazeroso para os alunos e, ao mesmo tempo, atingindo importantes objetivos em relação ao seu desenvolvimento psicomotor. Em complemento ao parágrafo acima, e ainda sob a luz das teóricas Martins e Toschi (2015, p. 03)

O professor não pode ficar alheio à realidade dos alunos, mas, ao contrário, necessita conhecer aquilo que lhes interessa, contextualizando ao máximo as situações de ensino-aprendizagem, deixando que o aluno traga para sala de aula comentários de jogos eletrônicos, fazendo assim um aproveitamento da realidade do aluno, do que está próximo a ele.

Assim, para os autores, o jogo é uma maneira de imitar situações reais ou fictícias, permitindo ao homem fazer descobertas, desenvolver sua criatividade, ir ao encontro do eu e do outro e renovar sua energia. Afirmam ainda, que por meio do jogo se aprende a agir, estimulando a curiosidade, a iniciativa e autoconfiança, ao mesmo tempo em que o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração é proporcionado (MARTINS E TOSCHI, 2015).

## **Professor de Educação Física frente ao desenvolvimento de trabalhos envolvendo jogos eletrônicos.**

De acordo com as contribuições de Monteiro; Magagnin e Araújo (2015), o professor não pode ficar alheio à realidade das experiências vividas pelos alunos; mas, ao contrário, necessita conhecer aquilo que lhes interessa e lhes desperta curiosidade, contextualizando ao máximo as situações de ensino-aprendizagem, permitindo que o estudante traga para a sala de aula seus conhecimentos adquiridos anteriormente, inclusive por meio dos jogos eletrônicos. Ainda sob este aspecto para que a criança desenvolva o controle mental de sua expressão motora, a Educação Física realiza atividades considerando seus níveis de maturação biológica e, na parte recreativa, proporciona a aprendizagem das crianças em várias atividades esportivas, que ajudam na conservação da sua saúde física e mental e no equilíbrio sócio afetivo.

Desse modo, para Monteiro; Magagnin e Araújo (2015), não há como negar as inúmeras habilidades que podem ser desenvolvidas por meio desses jogos: agilidade, raciocínio lógico e pensamento estratégico, dentre várias outras. É neste momento que o professor de Educação Física deve mostrar que pode contribuir para a formação desse aluno. Nessa lógica de contribuição do professor de educação física corrobora Silva (2007, p. 09), afirmando que.

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.

Para Vygotsky (2002), com os jogos as crianças aprendem também regras fixas, pois todo jogo tem regras, o que permite uma consciência cada vez maior do objetivo a ser alcançado. O gosto das crianças pelos jogos depende da diferença de motivação que ela tem em seu ambiente cultural. No entanto, a ação dos jogos é o caminho que leva a criança à descoberta da realidade objetiva porque para ela o objeto sempre é real. E nessa busca do desenvolvimento da criança a didática do professor de educação física é fundamental.

## Possibilidades Pedagógicas com os jogos eletrônicos

Com o aprimoramento das tecnologias digitais, é possível pensar em sua utilização como meio de ampliação das formas de ensino-aprendizagem, sendo um recurso potencializador do tradicional espaço de sala de aula, podendo ser utilizada como forma de motivação dos alunos, dado o fato do seu poder de ilustração oportunizar diferentes experiências, constituindo-se como ferramenta educacional (BRAGA, 2011).

De acordo com Braga (2011), as novas tecnologias permitem a interatividade, a participação, além de contribuir na concentração do conteúdo a ser ensinado, nas relações com o exterior, sendo importante estarmos atentos para esse novo modelo do processo de ensino-aprendizagem. Nesta mesma perspectiva, Abrão e Del Pino (2016), mencionam que a realidade virtual tem proporcionado uma evolução no processo de ensino-aprendizagem, ocupando um papel definitivo na educação.

De acordo com Baracho, Gripp e Lima (2012) os jogos eletrônicos, especificamente os *exergames*, podem contribuir na educação física escolar de uma forma direta na participação dos alunos nas aulas, oferecendo para as aulas de educação física práticas diferentes, conteúdo diversificado, esportes inabituais e formas diferentes de ser abordar os temas nos ambientes educacionais.

Em um estudo realizado pelos autores acima citados, com jovens de idade entre 13-14 anos de uma escola da rede pública de Minas Gerais, os participantes tiveram a oportunidade de praticar o jogo virtual de baseball do Wii Sports da Nintendo, que foi o primeiro videogame a trazer essa tecnologia de captação de movimentos. Os resultados foram positivos quanto a experiência com *exergames*, pelo relato dos alunos foi possível identificar um envolvimento positivo com a atividade (BARACHO, GRIPP, LIM, 2012).

Dos *exergames* de grande sucesso podemos citar o *Dance Dance Revolution (DDR)* criado em 1998, o *Nintendo Wii Sports* citado acima desenvolvido em 2006, sendo o primeiro a possibilitar a experiência do movimento de diversos esportes como golfe, baseball, tênis, boliche, o *Wii Fit* que permite a prática do Yoga, Skate e *snowboard*, e o *Eye Toy* do console *Play Station* que também possibilita esse tipo de interação (VAGHETTII, MUSTARO, BOTELHO, 2010).

Os jogos eletrônicos cognitivos são outra possibilidade de inserção destas ferramentas tecnológicas no contexto escolar. Segundo Ramos (2013) os jogos cognitivos eletrônicos propõem desafios que exigem o exercício de aspectos cognitivos como memória, raciocínio lógico, cálculo,

criatividade, norteando-se pela inserção do lúdico e a diversão presente nos jogos eletrônicos.

Para a autora os jogos cognitivos eletrônicos podem exercitar diferentes habilidades cognitivas dependendo do objetivo do jogo, citando como exemplo os jogos: *Organizando cores colorsok*, *jogo do estacionamento*, *labirinto logico*, *torre de hanói* entre outros. A autora afirma que o uso os jogos eletrônicos cognitivos no contexto escolar, propõe a inserção da diversão, cognição, e ao mesmo tempo em que se revela como possibilidade pedagógica, incentiva a inserção das tecnologias digitais (RAMOS, 2013).

Atualmente podemos citar os jogos eletrônicos: *O mito da caverna*, um jogo de aventura em que o aluno encara desafios propostos em cada etapa, o aplicativo *Alfabetizando* que auxilia na alfabetização dos alunos utilizando imagens e sons e jogo *Minecraft Education Edition* que pode ser usado na educação para desenvolver habilidades estratégicas como foco e criatividade (BARBOSA et al., 2021).

Portanto ancorados nos aportes teóricos de Gadêlha et al (2020), os jogos eletrônicos podem ser um importante aliado do docente, especialmente do professor de Educação Física, por ser mais uma possibilidade de aproximar os conteúdos da disciplina á realidade dos alunos, sendo importante reconhecê-los como fenômeno cultural da sociedade contemporânea que se relaciona com a educação, não podendo ficar de fora de sua maior área de atuação institucionalizada.

## Considerações do processo

Com base na realização da pesquisa foi possível observa que, ao pensar em um jogo ou em uma brincadeira, a criança realiza seus desejos, porque ela age. A imaginação, a interpretação e a vontade, constituem processos internos conduzidos pela ação externa e ocorrendo uma reprodução da situação real, além da criação de uma zona de desenvolvimento proximal da criança.

Partindo do ponto de vista teórico abordado ao longo da pesquisa percebemos que os jogos eletrônicos proporcionam as emoções e geram necessidades de ordem afetiva. Essa efetividade mobiliza o sujeito em uma determinada direção como o objetivo de obter prazer. Os desafios proporcionados pelo jogo mobilizam o sujeito na busca de soluções ou de formas de adaptação a situações problemáticas e, gradativamente, o conduz ao esforço voluntário. A atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso didático do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual.

Notamos ainda, que o mercado de tecnologia vem crescendo de forma vertiginosa nas últimas décadas que as crianças e adolescentes se adaptam facilmente com as novas tecnologias, pois são curiosos e procuram, por meio do instinto, o conhecimento e a necessidade de saber conduzir e monitorar determinados aparelhos.

Levando em consideração os estudos realizados, somos levados a acreditar que vivemos um momento em que as práticas sociais são cada vez mais mediadas pelas tecnologias digitais, o que traz questões para serem refletidas, no campo da educação, principalmente no que se referem às novas possibilidades de ensinar e aprender que emergem da relação das pessoas com esses artefatos culturais.

Com base nos estudos percebemos que dentre os vários tipos de jogos hoje existentes, os eletrônicos, de uma forma geral, ocupam espaço privilegiado na preferência dos alunos. Desta forma, os jogos eletrônicos combinam diferentes linguagens, o ambiente virtual e multimídia, que associam imagens, sons e textos, incluindo os mini games, os jogos para computador (em rede ou não), os *softwares* para videogames e os simuladores que se constituem como artefatos de grande fascínio econômico, tecnológico e social.

É possível perceber que o professor por sua vez deve inserir em seus planejamentos o uso desses jogos, pois os mesmos são de fundamental importância no desenvolvimento do processo de ensino e aprendizado das crianças. Para tanto, utilizar os recursos midiáticos de forma lúdica e prazerosa com as crianças nas aulas de educação física é o caminho metodológico que devemos defender para trabalhar os conhecimentos na educação e desenvolvimento no aprendizado destas.

A relação dos Jogos Eletrônicos com o movimento e até mesmo com o conteúdo esportivo, abrem novas perspectivas para a execução das aulas de Educação Física, todavia, é benéfico que os



educadores reflitam, pois enquanto os jogos eletrônicos forem vistos como objetos de divertimento, tanto para os alunos como para seus autores e professores, e com o objetivo direcionado apenas para a distração, sem uma proposta educativa a respeito das mensagens que transmitem, a tendência é que continuem a ser apenas divertidos.

Devemos ter em mente que os jogos eletrônicos, é algo que tem que ser trabalhado em sala de aula, não apenas pelos professores de educação física, mais por todos os professores das demais disciplinas, pois vivemos um momento em que as práticas sociais são cada vez mais mediadas pelas tecnologias digitais. O que traz questões para serem refletidas, no campo da educação, principalmente no que se referem às novas possibilidades de ensinagem e aprendizagem que emergem da relação das pessoas com esses artefatos culturais.

## Referências

ABRÃO, R. K. A política de organização das infâncias e o currículo da Educação Infantil e do primeiro ano. **Zero-a-seis**, v.1. Florianópolis: UFSC, 2012.

ABRÃO, R. K. e RODRIGUES, M. M. Criar, Montar, divertir e aprender: os jogos, brinquedos e brincadeiras. **Uniabeu**, v.1. n.27, 2018.

ABRÃO, K. R.; DEL PINO, J. C. Cognição e aprendizagem no espaço da tecnologia. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 11, n. 4, p. 1776–1798, 2016. DOI: 10.21723/riiae.v11.n4.5934. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/5934>. Acesso em: 7 dez. 2021.

ABRÃO, R. K. et al. A constituição da infância permeada pelo contexto social, mídia e brinquedo. **Zero-a-seis**, Florianópolis, v. 17, n. 31, p. 79-90, jun./2015

AIRES, M. V. ; RODRIGUES, A. C. S. ; SCHWARTZ, S. ; FERREIRA, R.K.A. . Estratégias para o trabalho com textos na universidade. **Research, society and development**, v. 9, p. 1-19, 2020.

ALVES, L. R. G. A cultura lúdica e a cultura digital. In: **Revista Entre ideias**, Salvador, v. 3, n. 2, p. jul./dez. 2014. Disponível em: <https://portalseer.ufba.br/index.php/entreideias/article/view/7873/8969> Acesso em: 02 set. 2021.

ANDRADE, D. C.; SOUSA, L. G. S.; ROCHA, P. R. M.; SANTOS, T. S.; QUIXABEIRA, A. P.; FERREIRA, R.K.A.. A Educação física na infância: a importância das brincadeiras tradicionais como forma de aprendizagem no ambiente escolar. **Multidebates**, v. 21, p. 205, 2021.

BARACHO, A. F. O., GRIPP, F. J., LIMA, M. R.. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte** 34 (1). Mar. 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0101-32892012000100009> Acesso em 02 de dezembro de 2021.

BARBOSA, E. O. ; BARBOSA, E. O. ; SALES, D. F. O. ; PIMENTEL, D. M. ; VAGHETTI, C. A. O. ; CARNEIRO, L. S. F. ; RODRIGUES-SOBRA, M. M. ; Monteiro-Junior, R. S. . Virtual Reality-Based Exercise Reduces Childrens Simple Reaction Time. **International journal of sports science**, v. 10, p. 112-116, 2020.

BRAGA, M. **Realidade virtual e educação**. **Revista biológica e ciências da terra**. V1, n 1, 2011.

BRASIL. **Lei nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, DF, Seção I, 23 dez. 1996.

DARIDO, S. C. A educação física na escola e o processo de formação dos não praticantes de atividades físicas. **Revista Brasileira de Educação Física e esporte**. v. 18, n. 1, p., 2004.

FERREIRA, R. K. A. .; SANTOS, E. da S. . Breves considerações sobre a documentação pedagógica . **Research, Society and Development**, [S. l.], v. 10, n. 9, p. e15010917782, 2021. DOI: 10.33448/rsd-v10i9.17782. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/17782>. Acesso em: 6 dez. 2021.

GADÊLHA, G. T. S, et al. Jogos eletrônicos e suas possibilidades na educação física escolar- Uma revisão sistemática. **Brazil. J. of Develop**. Curitiba. V. 6, n 6, p.32950-32961. Jun. 2021.

LAKATOS, E. M. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2001.

MAGAGNIN. C. D. M.; CARNIELLO. L. B. C. e TOSCHI; M. S.. **A interferência dos jogos eletrônicos na prática da educação física**. Disponível em: <<http://www.nehte.com.br/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2010/Claudia-Dolores-Magagnin&Luciana-Barbosa-Candido&Mirza-Seabra-Toschi.pdf>>. Acesso em: 16 de mai de 2021.

MAGRO, C. F. L.; COUTO JUNIOR, D. R.. **Os jogos eletrônicos na educação infantil: outras possibilidades de ensinar e aprender**. Ano XI, n. 09. Setembro/2015. NAMID/UFPB - <http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/tematica>. Disponível em: <http://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/25724/13887>. Acesso em: 02 Mai. 2017.

MARTINS, M. C. D.; TOSCHI, M. S. **Aprendizagem escolar: os jogos eletrônicos na formação do aluno**. Texto sem ano e páginas. Disponível em: [https://anaisdosimposio.fe.ufg.br/up/248/o/1.4.\\_\\_52\\_.pdf](https://anaisdosimposio.fe.ufg.br/up/248/o/1.4.__52_.pdf). Acesso em: 03 Mai. 2021.

MENEZHINI, V., et al. Percepção de adultos mais velhos quanto à participação em um programa de exercício físico com *exergames*: estudo qualitativo. **Ciências e saúde coletiva**, 21(4):1033-1041,2016. Disponível em: <https://www.scielo.org/pdf/csc/2016.v21n4/1033-1041/pt> Acesso em 02 de dezembro de 2021.

MONTEIRO, L. de C. S.; VELÁSQUEZ, F. S. C.; SILVA, A. P. S. Jogos eletrônicos de movimento e educação física: uma revisão sistemática. DOI 10.5216/rpp.v19i2.39153. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 19, n. 2, abr./jun. 2016.

MONTEIRO, T. V. B.; MAGAGNIN, C. D. M.; ARAÚJO, C. H. dos S.. **Importância dos jogos eletrônicos na formação do aluno**. 2015. Disponível em: [https://anaisdosimposio.fe.ufg.br/up/248/o/Tairine\\_Vieira\\_Barros\\_Monteiro\\_\\_Cla\\_\\_dia\\_Dolores\\_Martins\\_Magagnin\\_e\\_Cl\\_\\_udia\\_Helena\\_dos\\_Santos\\_Ara\\_\\_jo.pdf](https://anaisdosimposio.fe.ufg.br/up/248/o/Tairine_Vieira_Barros_Monteiro__Cla__dia_Dolores_Martins_Magagnin_e_Cl__udia_Helena_dos_Santos_Ara__jo.pdf). Acesso em: 02 set. 2021.

OLIVEIRA, L. A. P. SHWARTZ, G. M. Exergames em casa e na recreação hoteleira: Perspectiva de pais. **Licere**, Belo Horizonte, v 22, n 2, jun/2019.

QUIXABEIRA, A.; ABRÃO. K. . Uma análise da produção do conhecimento em periódicos da educação física: o corpo em destaque. **PESQUISEDUCA**, v. 13, p. 372-384, 2021

RAMOS, D. K.. **Jogos cognitivos eletrônicos na escola: exercício e aprimoramento dos aspectos cognitivos**. Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós Graduação em Educação, Departamento de Metodologia de Ensino, Brasil, 2013. Disponível em: <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/files/Jogos%20cognitivos%20eletr%C3%B4nicos%20na%20escola.pdf> Acesso em 02 dez. 2021.

REIS, L. J. de A. CAVICHOLLI, F. R. Jogos eletrônicos e a busca da excitação. **Movimento**, vol 14, núm 3, septiembre-diciembre, 2008, pp. 163-183 Escola de Educação Física Rio Grande do Sul, Brasil. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=115316012009> Acesso em 02 de dez. 2021.

SANTOS. A.; LAURO, B. R. **Infância, criança e diversidade**: proposta e análise. Juiz de Fora - MG, 2010, 08 p. Disponível em: <http://www.ufff.br/virtu/files/2010/04/artigo-2a23.pdf>. Acesso em: 26 mai. 2017.

SHWARTZ, G. M. , et al. **Apropriação das tecnologias virtuais como estratégias de intervenção no campo do lazer**: os webgames adaptados. *Licere*, Belo Horizonte, v 16, n 3, set/2013. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/1882/1263>. Acesso em: 02 de Dezembro de 2021

SILVA. A. P. **A importância dos jogos/brincadeiras para a aprendizagem dos esportes nas aulas de educação física**. São Luís, 2007. Disponível em: [http://www.ufrgs.br/ceme/uploads/1381975809-Copia\\_de\\_Monografia\\_Antonia\\_Pereira\\_da\\_Silva.pdf](http://www.ufrgs.br/ceme/uploads/1381975809-Copia_de_Monografia_Antonia_Pereira_da_Silva.pdf). Acesso em: 02 Mai. 2021.

TAVARES, A. L.; QUIXABEIRA, A. P.; ARAÚJO, B. C. de; KELBER ABRAO, R. . NOTAS SOBRE a relevância dos jogos populares na educação física na infância. **RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar - ISSN 2675-6218**, [S. l.], v. 2, n. 7, p. e27526, 2021. DOI: 10.47820/recima21.v2i7.526. Disponível em: <https://recima21.com.br/index.php/recima21/article/view/526>. Acesso em: 6 dez. 2021.

VAGHETTI, C. A. O.; MUSTARO, P. N. ; BOTELHO, S. S. C. . Exergames no ciberespaço: uma possibilidade para a educação física. **Tecnologia Educacional**, v. 40, p. 32, 2011.

VYGOTSKY, L. S. **Psicologia pedagógica**. Edição comentada Guillermo Blanck (org.). Porto Alegre: Artmed, 2002.

Recebido em 18 de abril 2022.  
Aceito em 23 de maio de 2022.