

Jogos eletrônicos e suas possibilidades na educação física escolar – Uma revisão sistemática**Electronic games and their possibilities in school physical education - A systematic review**

DOI:10.34117/bjdv6n6-009

Recebimento dos originais:08/05/2020

Aceitação para publicação:01/06/2020

George Tawlinson Soares Gadêlha

Mestre em Educação Física pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

Instituição: Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

Endereço: Rua das Embarcações, 1, Bloco 12 - apto. 102, Bairro Nova Parnamirim,
Parnamirim/RN - CEP: 59.152-822

E-mail: georgegadêlha@gmail.com

Karluza Araújo Moreira Dantas

Mestranda em Educação Física pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

Instituição: Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

Endereço: Avenida Airton Senna, 1000 Bloco 5 Ap 504 Nova Parnamirim- Parnamirim/ RN
- Cep: 59151600

E-mail: karluzaaraujo@yahoo.com.br

Wanessa Cristina Maranhão de Freitas Rodrigues

Mestre em Educação Física pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

Instituição: Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

Endereço: Rua capitão aviador Heraldo Cunha Martinho, 2026 nova Parnamirim - 59151-
590 Parnamirim RN

E-mail: wanessacristy@hotmail.com

Érika Janaina Santiago Moreira Freire

Mestre em Educação Física pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

Instituição: Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

Endereço: Avenida Olavo Lacerda Montenegro 2685 Central Park I casa 219 CEP 59158-
400 Parque das Nações Parnamirim

E-mail: erikafreire@outlook.com.br

Leilane Shamara Guedes Pereira Leite

Graduanda em Educação Física pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

Instituição: Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

Endereço: Rua Adail Pamplona de Menezes, 524, bloco E, Nova Parnamirim – Parnamirim
RN

E-mail: shamaradantas@hotmail.com

Aguinaldo César Surdi

Doutor em Educação Física pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)
Instituição: Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)
Endereço: Avenida Praia de Ponta Negra, 9119 – Ponta Negra 59094-100 – Natal RN
E-mail: aguinaldosurdi@yahoo.com.br

RESUMO

O presente estudo teve como objetivo, realizar uma revisão sistemática de artigos científicos produzidos nos últimos cinco anos sobre o uso dos Jogos Eletrônicos na Educação Física Escolar. Depois de uma busca nos bancos de dados foram selecionados cinco artigos para serem analisados. Os estudos apontam que o uso dos JEs abre um leque de possibilidades para o ensino dos conteúdos da Educação Física. Diante da produção científica sobre o tema, ratifica-se a necessidade de mais estudos sobre o uso dessa ferramenta no cotidiano escolar.

Palavras-chave: Jogos de Vídeo; Educação Física; Escola.

ABSTRACT

The present study carried out a systematic review of scientific articles produced in the last five years on the use of Electronic Games and their educational possibilities. After a search of the databases, five articles were selected for analysis. The studies indicate that the use of the Electronic Games opens a range of possibilities for the teaching of the contents of Physical Education. In view of the scientific production on the subject, the need for further studies on the use of this tool in daily school life is confirmed.

Keywords: Video Games; Physical Education; School.

1 INTRODUÇÃO

Os avanços tecnológicos vêm mudando a nossa forma de estarmos no mundo e de como nos relacionamos. A tecnologia está entranhada na sociedade e ela se tornou algo normal no cotidiano para a maioria das pessoas. Em um período de tempo relativamente curto, essas tecnologias passam por ampliações dos mais variados recursos técnicos, popularmente chamadas de atualizações ou evoluções tecnológicas, cujo o seu propósito é, ou pelo menos pretende ser, o de garantir dias e condições melhores para toda humanidade, para que todos tivessem uma melhor qualidade de vida.

Um dos pilares de uma sociedade desenvolvida é uma Educação de qualidade. O Brasil, um país com dimensões continentais, lança na Constituição de 1988, que a Educação está a serviço (1) do pleno desenvolvimento da pessoa, (2) preparo para o exercício da cidadania e (3) qualificação para o trabalho. Em 1996 a Lei de Diretrizes e Bases (LDB) determinava que a “União” firmasse um Pacto Interfederativo, um acordo com vários níveis do governo, onde

estabeleciam competências e diretrizes capazes de orientar os currículos. Em 2014, o Plano Nacional de Educação (PNE) reafirmava a necessidade de estabelecer diretrizes pedagógicas para uma educação básica e criar uma base nacional que orientasse os currículos de todas as unidades da federação. Em dezembro de 2017, o Ministério da Educação e Cultura (MEC) homologa a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que tem como objetivos (1) elaboração dos currículos e das propostas pedagógicas, (2) políticas para formação de professores, (3) de produção de material didático e (4) avaliação.

Na BNCC para o Ensino Fundamental, a Educação Física encontra-se na área de linguagens, incorporam-se às práticas corporais das unidades temáticas escolhidas para a EF: (1) Esportes, (2) Brincadeiras e Jogos, (3) Ginástica, (4) Dança, (5) Lutas e (6) Prática naturais de aventura. Para elaboração do currículo e dos planos de aula da EF, esta deverá conter habilidades para cada objeto de conhecimento proposto pela BNCC. Para isso, uma característica desse documento é a união dos anos de ensino, que propõe a divisão em quatro blocos: Ensino Fundamental Anos Iniciais em dois blocos (1º e 2º anos) e (3º, 4º e 5º anos); Ensino Fundamental Anos Finais mais dois blocos (6º e 7º anos) e (8º e 9º anos). Neste contexto, as aulas devem ser pensadas para aprendizagem das práticas corporais dentro da escola e a sua transposição para outros momentos no dia a dia dos alunos. Neste trabalho, enfatizamos o bloco dos 6º e 7º anos, na unidade temática Brincadeiras e Jogos, que têm como objetivo de conhecimento os Jogos Eletrônicos (JEs). Desta forma, a presente revisão baseou-se na indispensabilidade de se conhecer o que está sendo produzido sobre os JEs na educação física escolar.

2 METODOLOGIA

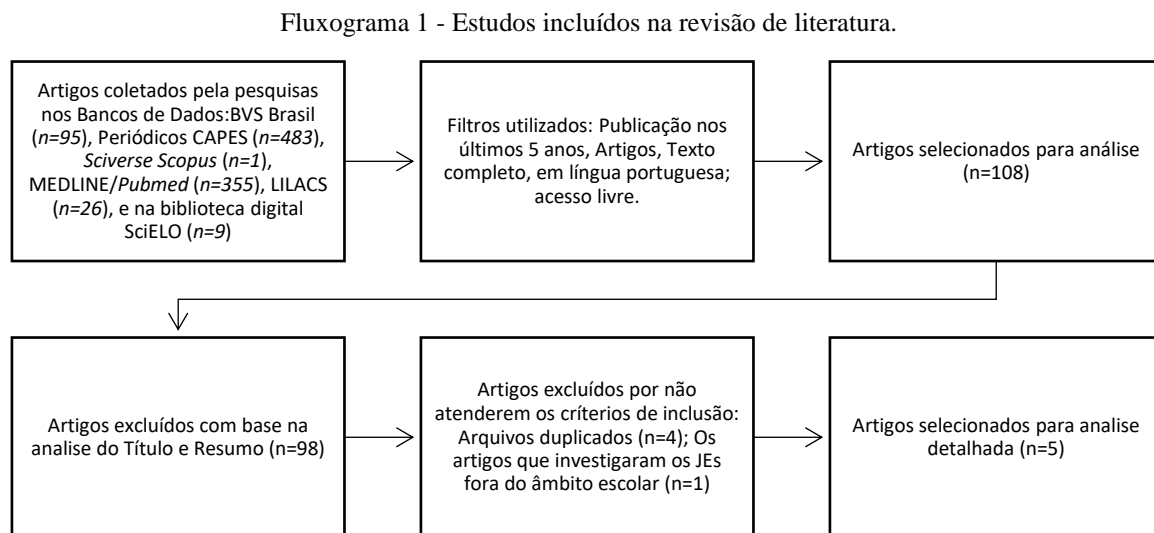
A presente pesquisa configura-se como uma revisão sistemática de trabalhos científicos que estudaram os Jogos Eletrônicos (JEs) na Educação Física Escolar (EFE) e as suas potencialidades educacionais no processo de ensino e aprendizagem na escola.

Nos critérios de elegibilidade foram incluídos estudos publicados nos últimos cinco anos (2014 a 2018), com texto completo disponível, livre acesso e com restrição de idioma em português. Os artigos que investigaram os JEs em outro cenário; os que não investigaram os JEs na Educação Física (EF); estudos em formato de Monografias, Teses, Dissertações, Revisões Sistemáticas e os artigos em duplicata foram excluídos.

Essa revisão foi realizada no período entre janeiro e março de 2019. Os estudos foram buscados nas bases de dados BVS Brasil (Biblioteca Virtual da Saúde), Periódicos CAPES

(Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), *Sciverse Scopus*, MEDLINE/ *Pubmed (Medical Literature Analysis and Retrieval System on-line)*, LILACS (Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde), e na biblioteca digital SciELO (*Scientific Electronic Library Online*). Os descritores utilizados para a busca, conforme os descritores em ciências da saúde (DESCs) foram: “Jogos de Vídeo e Educação Física”. As estratégias para avaliação metodológica incluíram uma etapa para análise dos dados e dos critérios de inclusão e exclusão, uma vez que, para essa etapa, os artigos foram examinados de acordo com título e resumo. Subsequentemente, os artigos avaliados na primeira etapa, e que se apresentavam na íntegra, foram lidos para que se coletassem as informações referentes à temática. Por fim, os estudos selecionados foram catalogados, considerando-se autores, ano de publicação, periódicos, Qualis, bases, título do estudo, objetivos, instrumentos e principais resultados.

A figura 1 apresenta o fluxograma da estratégia utilizada para a seleção de inclusão e exclusão dos estudos desta revisão sistemática, bem como os filtros utilizados para estes resultados.



Fonte: autoria própria.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A primeira etapa da pesquisa incluiu uma busca com a utilização dos termos “Jogos de vídeo e Educação Física”. Dessa etapa resultou a seleção de 969 artigos. Em um segundo levantamento, foram verificadas as obras publicadas nos últimos cinco anos (2014 a 2018), com restrição de idioma em português, que estavam disponíveis na íntegra e de livre acesso,

juntamente com estudos em formato de Monografias, Teses, Dissertações, Revisões Sistemáticas resultando em 861 publicações rejeitadas. Após leitura do título e resumo foram selecionados 10 artigos para leitura na íntegra. Outras exclusões ocorreram em função dos artigos não atenderem aos critérios de inclusão: os artigos que pesquisaram os JEs em outro cenário fora do âmbito escolar ($n = 1$) e os artigos em duplicata ($n = 4$).

Desta forma, apenas cinco publicações atenderam aos critérios de inclusão desta revisão sistemática, incidindo em quatro artigos na BVS Brasil, sendo este encontrado em duplicata na base LILACS, um na base SCOPUS, e um na base SciELO, não podendo ser incluído na amostra, os quais foram lidos na íntegra, pois apresentaram o texto completo disponível online.

O Quadro 1 apresenta os estudos selecionados nesta revisão sistemática. Desses textos selecionados, todos foram publicados a partir de 2015, indicando uma baixa produção referente a essa área nos últimos cinco anos, observando-se o período estipulado para as publicações incluídas nesta pesquisa, de 2014 a 2018. Esses resultados sugerem que o interesse dos pesquisadores a respeito da temática “Jogos Eletrônicos na Educação Física Escolar” é reduzido.

Nos periódicos, no que se refere à classificação dos artigos (Qualis - Capes), houve pouca diversidade, tendo sido encontrado apenas um artigo para a designação A2, dois artigos para B1 e dois artigos para B2.

As bases de dados, PubMed, LILACS, SCOPUS, BVS Brasil e Periódicos Capes são bases de dados em ciências da saúde, literatura biomédica e multidisciplinar, respectivamente. Entre os artigos selecionados, quatro foram extraídos na base BVS Brasil, ocorreu como referência cruzada com a base LILACS, deixando esta base sem representação neste trabalho, apenas um artigo na base SCOPUS. Nenhum artigo encontrado nas bases de dados, SciELO, PubMed e Periódicos Capes.

O Quadro 2 refere-se ao detalhamento dos estudos selecionados quanto ao Tipo de Estudo, aos objetivos e principais resultados. Em relação ao delineamento dos estudos analisados, dos cinco artigos, dois eram relatos de experiência, um estudo do tipo qualitativo, um se tratava de uma pesquisa descritiva e um trabalho de intervenção terapêutica. Quanto aos objetivos apresentados nos artigos analisados, em relação às possibilidades pedagógicas do uso dos Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física, foram os mais diversos. Um dos estudos tinha como objetivo analisar o Jogo Eletrônico Kinect Sports (Xbox 360), relacionando as semelhanças com o atletismo (modalidade esportiva oficial) e suas possibilidades pedagógicas nas aulas de Educação Física.

Um outro estudo buscou compreender de que maneira o uso dos JEs que se utilizam os sensores de movimento poderia contribuir com a prática de atividade física, bem como com o desenvolvimento de habilidades sociais, e analisou, também, se promoveu uma maior adesão às aulas de Educação Física. Outro artigo analisado verificou a percepção dos alunos em relação aos valores presentes nestes JEs e sua relação com os valores desenvolvidos na prática da Educação Física. Um dos estudos, buscava se apropriar, ressignificar e promover experiências a partir das mais diferentes linguagens, a fim de ampliar o repertório de vivências e trazer implicações para a formação e atuação em Educação Física escolar de forma crítica. Outro objetivo apresentado em um dos artigos analisados foi o de verificar o uso do vídeo game como estratégia na promoção da saúde com crianças que apresentava paralisia cerebral e a possibilidade do seu uso como recurso pedagógico nas aulas de Educação Física para crianças com esse tipo de necessidade educativa especial.

Quadro 1 - Estudos que investigaram os Jogos Eletrônicos e a Educação Física Escolar.

Título do artigo	Autores	Periódicos/Qualis	Ano
O jogo de videogame relacionado ao atletismo e suas possibilidades pedagógicas	Guilherme Correa Camuci Sara Quenzer Matthiesen Guy Ginciene	Motrivivência B2	2017
Laboratório de exergames: um espaço complementar para as aulas de educação física	Mateus David Finco Eliseo Berni Reategui, Milton Antonio Zaro	Movimento A2	2015
Perfil e percepção do uso de jogos eletrônicos por Alunos do ensino fundamental: relações com a Educação física	Marcio Turini Constantino Carlos Henrique Ribeiro Vasconcellos Lamartine Pereira Da Costa Leonardo José Mataruna dos Santos	Pensar a Prática B2	2015
“Jogando” com as diferentes linguagens: a Atualização dos jogos na	Cristiane Oliveira Pisani Martinia Juliana de Alencar Viana	Revista Brasileira de Ciência do Esporte	2016

educação física escolar		B1	
Vídeo game na escola e na clínica: Auxiliar da inclusão	Ligia Maria Presumido Braccialli Vanessa da Silva Almeida, Fernanda Carolina Toledo da Silva Michelle Zampar Silva	Journal of Research in Special Educational Needs B1	2016

Quadro 2 - Detalhamento quanto ao tipo de estudo, aos objetivos e principais resultados.

Tipo de estudo	Objetivos	Resultados
Pesquisa Qualitativa	Analisar o jogo de videogame Kinect Sports (Xbox 360), relacionado ao atletismo, verificando as proximidades e distanciamentos em relação à modalidade esportiva oficial e suas possibilidades pedagógicas.	Videogame pode ser um importante aliado do professor de Educação Física, já que, além de consistir em uma estratégia diferente, poderá contribuir para a exploração do universo do atletismo.
Relato de experiência	Compreender de que maneira o uso de exergames pode contribuir com a prática de atividade física e com o desenvolvimento de habilidades sociais. Entender como a prática com esses jogos em pequenos grupos pode envolver crianças e adolescentes desmotivados em participar de aulas regulares de Educação Física.	Exergames pode ser uma ferramenta de apoio às aulas regulares Educação Física, oferecendo uma alternativa para alunos desmotivados nas aulas da disciplina; envolvendo esses alunos na prática de atividade física e trabalhando também suas habilidades sociais;
Pesquisa do tipo descritiva	Identificar o perfil comportamental de alunos do ensino fundamental de uma	Os resultados indicaram a inserção do uso TICs na cultura dos alunos, e os valores percebidos por esses alunos na

	<p>escola pública da cidade do Rio de Janeiro quanto ao uso de TICs, em especial ao uso dos JEs; Verificar a percepção dos alunos em relação aos valores presentes nestes JEs e sua relação com os valores desenvolvidos na prática da Educação Física.</p>	<p>prática dos JEs se coadunaram com os valores do esporte desenvolvidos na prática da Educação Física. Os resultados parecem sugerir uma possibilidade de desenvolver valores do esporte integrando a prática da Educação Física com JEs constituintes da cultura desses alunos.</p>
Relato de Experiência	<p>Buscou-se incrementar uma formação crítica para apropriação, ressignificação e promoção de Experiências a partir das mais diferentes linguagens, a fim de ampliar o repertório de vivências e trazer implicações para a formação e atuação em educação física escolar.</p>	<p>A participação da turma foi significativamente maior do que durante as outras aulas com temas já bastante trabalhados pelos conteúdos da educação física. A forma e conteúdo resinificaram não só as práticas da educação física escolar, mas também as relações entre pessoas e a organização do grupo. Ao trabalhar conteúdos escolares de formas distintas daquelas já “viciadas”, podemos possibilitar novas organizações e a constituições de outras relações entre os grupos envolvidos.</p>
Intervenção Terapêutica	<p>Verificar o uso do vídeo game como estratégia de prática de atividades motoras complexas em terapia convencional de fisioterapia com crianças com paralisia cerebral, e como recurso pedagógico em aulas de Educação Física com criança com paralisia cerebral matriculada em escola de ensino regular em uma</p>	<p>Foi encontrado que o vídeo game estimulou a criança e tornou a terapia mais interessante. Nas aulas de Educação Física, o aluno participou das atividades e gostou da experiência com vídeo game. Conclui-se que a intervenção com vídeo game dá a oportunidade do uso de estratégias que visam a melhora do paciente com paralisia cerebral, além de que no</p>

	cidade do interior do estado de São Paulo/ Brasil.	ambiente escolar que motivou a participação dos alunos.
--	--	---

Fonte: autoria própria.

Apesar de termos encontrados poucos estudos a respeito do tema JEs, na EFE. Observamos a importância desse objeto de conhecimento, uma vez que, os JEs está presente no documento da BNCC na Unidade Temática Brincadeiras e Jogos e tem grande relevância para a população a quem este se destina por ser algo presente no dia-a-dia dos alunos/adolescentes fora do âmbito escolar. Em relação aos resultados encontrados nos artigos analisados fica evidente que o Videogame pode ser um importante aliado do professor de Educação Física por ser mais uma possibilidade de aproximar os conteúdos da EF e a realidade dos alunos, tornando-se uma ferramenta de apoio às aulas Educação Física, na qual, indica um maior envolvimento por parte dos alunos no processo de ensino-aprendizagem. Os estudos apontam que os valores sociais trabalhados no esporte podem ser estimulados também com a experiências com os JEs nas aulas de EFE. Um outro aspecto importante encontrado foi a inserção das TIC's na cultura dos alunos ressignificando a prática docente na cultura digital.

Com o avanço das tecnologias de simulação da realidade, os JEs interativos que utilizam os sensores de movimento se constituem atrativos justamente por permitirem cada vez mais uma maior semelhança com o mundo real. Tori (2005) cita como um exemplo do grande potencial educativo da simulação os chamados Mod-Games, que permitem que os jogadores modifiquem o jogo original, desde a adição de novos cenários até a criação de um jogo totalmente diferente. Com isso, o potencial criativo de usar JEs pode ir desde a sua utilização pura e simples até a modificação de um game existente ou mesmo da criação de um novo.

Segundo Johnson (2005), o fascínio do jogo se deve mais ao desafio de decifrar as regras e menos no manuseio dos comandos. O autor observou, também, que a maior parte do jogo é consumida em solucionar problemas menores de modo progressivo, hierárquico e agrupado, uma habilidade de concentrar-se no que é urgente resolver e, ao mesmo tempo, manter a atenção naquilo que ainda está por vir. É por essas razões que o jogador aprende por tentativa e erro, a partir de desafios vencidos paulatinamente. Neste sentido, o jogo pode ser utilizado enquanto estratégia de ensino, como também conteúdo de ensino.

Os JEs também são considerados divertidos pelos jogadores, que têm grande interesse e motivação pela sua prática. Esses jogos podem ser considerados uma das formas preferidas de lazer entre os jovens, público principal das escolas, ficando ao lado ou à frente de práticas

como assistir televisão, ouvir música, conversar em aplicativos de bate papo, brincar em espaços abertos ou em clubes, ir a festas, e praticar esportes (AZEVEDO, SILVA, 2009).

Para Kunz (2006), a capacidade comunicativa deve ser estimulada para o seu pleno desenvolvimento, uma vez que é através dessa ação comunicativa que se sustenta a possibilidade da função do esclarecimento e da prevalência racional de todo o agir educacional, propiciando um ambiente emancipatório. Logo, quando se possibilita ao aluno a estruturação por meio da linguagem, estamos oferecendo a ele o desenvolvimento de sua capacidade rumo à criticidade.

Como profissionais da área educacional, devemos analisar e reconhecer os JEs como forma de fenômeno cultural da sociedade contemporânea que se relaciona com a educação, não podendo esta ficar de fora da sua maior área de atuação institucionalizada. Dessa forma, a escola não poderá deixar os JEs, que se encontram presentes no cotidiano dos alunos, de fora das aulas. Não para levá-los às aulas simplesmente enquanto jogo recreativo, mas para problematizar com os alunos os conteúdos presentes nos JEs, como a violência, os estereótipos de gênero, a competitividade contra oponentes humanos e/ou de inteligência artificial, as ideologias a eles veiculados por seus criadores, dentre outras questões que precisam ser discutidas e problematizadas pelos educadores com os alunos, relacionando-as com o cotidiano dos mesmos (AZEVEDO, SILVA, 2009).

Entretanto, Fatin e Rivoltella (2010) expõem que frequentemente os professores não aproveitam as potencialidades que as tecnologias oferecem. Acarretando, assim, o distanciamento em relação aos conhecimentos de seus alunos, que podem ficar passos à frente deles, usando os meios tecnológicos com grande habilidade.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Não podemos negar que os avanços tecnológicos presentes na atualidade têm influenciado a nossa forma de “*ser-no-mundo*”. Professores e alunos devem estar em sintonia com essas inovações, oportunizando aos sujeitos transferir, para dentro da sala aula, suas vivências fora do ambiente escolar. Suscitando que, juntos, possam arquitetar uma nova forma de ensinar e aprender, uma forma em que também se perceba sentido e significado no aprendizado

Diante dos poucos estudos encontrados sobre o tema em questão ratifica-se a necessidade de aprofundar os estudos sobre os JEs e suas possibilidades na EFE. Visto que, as crianças e os jovens estão em constante contato com os mesmos, dessa forma amplia-se o

leque de possibilidades educativas, na qual, dialoga com os conteúdos da EFE de forma integrada e significativa à prática pedagógica. Caberá aos professores apropriar-se dessas ferramentas, pois os JEs além de atrativos, fogem do cotidiano tornando as aulas mais motivantes para os alunos.

Para além de contribuir para o acervo de trabalhos relativos ao tema, a necessidade de práticas inovadoras para o ensino da Educação Física, utilizando as tecnologias como meio para despertar o senso crítico dos alunos nos mais diversos níveis de ensino (básico, médio e superior), bem como a indispensabilidade de uma formação continuada para os atuais e futuros docentes, ratifica a importância do presente artigo. Esta é, portanto, uma jornada que se inicia, e diversos são os desafios, pois há ainda muito a se investigar, pesquisar e compreender.

Podemos admitir que a educação e o processo de ensino-aprendizagem passam por um aperfeiçoamento decorrente dos avanços tecnológicos. No entanto, é preciso dar continuidade nas investigações das possíveis contribuições do uso das novas tecnologias nas aulas de EF, utilizando os JEs como um instrumento pedagógico, possibilitando aos alunos trazerem suas vivências de fora do ambiente escolar, associando assim, ao conteúdo específico da disciplina, na qual professores e alunos possam arquitetar esse aprendizado.

Entendemos que se fazem necessárias novas pesquisas sobre a temática dos JEs, tanto como estratégia e /ou conteúdo de ensino da EF. Assim podemos colaborar e ampliar o debate da referida temática na área da EF, afinal, devemos considerar que os alunos estão dominando com certa facilidade essas novas formas de linguagens e conhecimentos tecnológicos, de modo que nós, professores, devemos estar atentos a essa realidade, ressignificando nossa ação pedagógica.

REFERÊNCIAS

AZEVEDO, V. A.; SILVA, A. P. S. “Press start”: possibilidades educativas dos jogos eletrônicos. Salvador: [s.n.]. 2009. p. 1-13.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Presidência da República Casa Civil, 1988. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso em: 28 Fev. 2019.

BRASIL. Lei de diretrizes e bases da educação nacional. Brasília. 1996.

BRASIL. Base Nacional Comum. Base Nacional Comum Curricular. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 4 Março 2019.

CAMUCI, G. C.; MATTHIESEN, S. Q.; GINCIENE, G. O jogo de videogame relacionado ao atletismo e suas possibilidades pedagógicas. *Motrivivência*, Florianópolis, n. 50, p. 62-76, Maio 2017. ISSN 21758042. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/21758042.2017v29n50p62>>. Acesso em: 4 Mar 2019.

CONSTANTINO, M. T. et al. Perfil e percepção do uso de jogos eletrônicos por alunos do ensino fundamental: relações com a educação física. *Pensar a Prática*, Goiânia, v. 18, n. 4, p. 848-863, out./dez. 2015. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/fef/article/view/36492>>. Acesso em: 4 Mar. 2019.

FANTIN, M.; RIVOLTELLA, P. C. Interfaces da docência (des)conectada: usos das mídias e consumos culturais de professores. REUNIÃO ANUAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA EM EDUCAÇÃO – ANPED, Caxambu, MG, v. 33, p. 1-16, 2010. Disponível em: <<http://33reuniao.anped.org.br/33encontro/app/webroot/files/file/Tra%20balhos%20em%20PDF/GT16-6512--Int.pdf>>. Acesso em: 6 Jan 2017.

FINCO, M. D.; REATEGUI, E. B.; ZARO, M. A. Laboratório de exergames: um espaço complementar para as aulas de educação física. *Movimento*, Porto Alegre, v. 21, n. 3, p. 687-699, jul./set. 2015. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/52435>>. Acesso em: 4 Mar 2019.

JOHNSON, S. Surpreendente! A televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes. 1ª. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005. 216 p. ISBN 8535218823.

KUNZ, E. Transformação didático-pedagógico do esporte. 7ª. ed. Ijuí: Unijuí, 2006. 160 p

MARTINI, C. O. P.; VIANA, J. D. A. "Jogando" com as diferentes linguagens: a atualização dos jogos na educação física escolar. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, Porto Alegre/RS, v. 38, n. 3, p. 243-250, Jul/Set. 2016. ISSN 2179-3255. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32892016000300243>. Acesso em: 13 Mar. 2019.

SILVA, A. P. S. D.; SILVA, A. M. Jogos eletrônicos de movimento: esporte ou simulação na percepção de jovens? *Motrivivência*, Florianópolis/SC, v. 29, n. 52, p. 157-172, Set. 2017. ISSN 21758042. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2017v29n52p157/35037>>. Acesso em: 13 Mar. 2019

TORI, R. Game e treinamento profissional. *Game Cultura: Festival de Jogos Eletrônicos*. São Paulo. 2005.