

## **JOGOS ELETRÔNICOS E SUAS POSSIBILIDADES NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR – UMA REVISÃO SISTEMÁTICA**

**George Tawlinson Soares Gadêlha<sup>1</sup>**

*georgegadelha@gmail.com*

**Karluza Araújo Moreira Dantas<sup>1</sup>**

*karluzaaraujo@yahoo.com.br*

**Wanessa Cristina Maranhão de Freitas Rodrigues<sup>2</sup>**

*wanessacristy@hotmail.com*

**Erika Janaina Santiago Moreira Freire<sup>3</sup>**

*erikafreire@outlook.com.br*

**Leilane Shamara Guedes Pereira<sup>2</sup>**

*shamaradantas@hotmail.com*

**Aguinaldo César Surdi<sup>1</sup>**

*aguinaldosurdi@yahoo.com.br*

**<sup>1</sup>Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)**

**<sup>2</sup>Secsecretaria Municipal de Educação de Natal, RN**

**<sup>3</sup>Secsecretaria Municipal de Ceará Mirim, RN**

### **RESUMO**

O presente estudo realizou uma pesquisa de 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 EF. 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 1; Educação Física 2; Educação 3.*

## **INTRODUÇÃO**

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, cujo o seu propósito é, ou pelo menos pretendia ser, o de garantir dias e condições melhores para toda humanidade.



Na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para o Ensino Fundamental, a Educação Física (EF) 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. 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 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 (EFE).

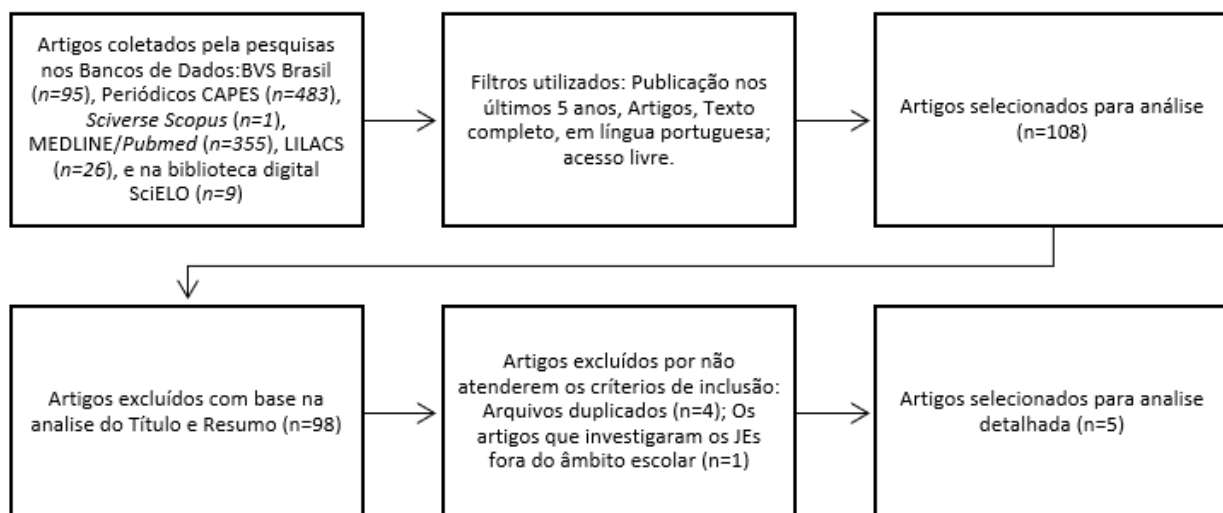
## METODOLOGIA

A presente pesquisa configura-se como uma revisão sistemática de trabalhos científicos que estudaram os JEs na EFE e 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; não investigaram os JEs na EF; estudos em formato de Monografias, Teses, Dissertações, Revisões Sistemáticas e os artigos em duplicata foram excluídos.

Esta revisão foi realizada no período entre janeiro e março de 2019. Os estudos foram buscados nas bases de dados BVS Brasil, Periódicos CAPES, Sciverse Scopus, MEDLINE/ Pubmed, LILACS e SciELO. Os descritores utilizados para a busca, conforme os descritores em ciências da saúde (DESCs) foram: "Jogos de Vídeo 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.



**Figura 1.** Fluxograma dos estudos incluídos na revisão.



## RESULTADOS

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 mesmos não atenderem os critérios de inclusão: os artigos que pesquisaram os JEs em outro cenário que 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. Destes textos selecionados, todos foram publicados a partir de 2015, indicando uma baixa produção referente a esta área nos últimos cinco anos, observando-se o período estipulado para as publicações incluídas nesta pesquisa, de 2014 a 2018. Nos periódicos, no que se refere à classificação dos artigos (Qualis - Capes), houve pouca diversidade, tendo sido encontrado apenas um artigo para as seguintes designações: 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. Dentre os principais objetivos apresentados nos artigos analisados em relação às possibilidades pedagógicas do uso dos JEs nas aulas de EF foram os mais diversos.

**Quadro 1.** Estudos que investigaram os JEs e a EFE.

Título do artigo	Autores	Periódicos/Qualis	Ano
O jogo de videogame relacionado ao atletismo e suas possibilidades pedagógicas	Guilherme Correa Camuci Sara QuenzerMatthiesen Guy Ginciene	Motrivivência B2	2017
Laboratório de exergames: um espaço complementar para as aulas de educação física	Mateus David Finco EliseoBerniReategui, Milton AntonioZaro	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 RibeiroVasconcellos Lamartine Pereira Da Costa Leonardo José MatarunadosSantos	Pensar a Prática B2	2015
“Jogando” com as diferentes linguagens: a Atualização dos jogos na educação física escolar	Cristiane Oliveira PisaniMartinia Juliana de Alencar Viana	Revista Brasileira de Ciência do Esporte B1	2016
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.** Estudos que investigaram os Jogos Eletrônicos e a Educação Física Escolar

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 EF, 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 EF.	Exergames pode ser uma ferramenta de apoio às aulas regulares EF, 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 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 EF.	Os resultados indicaram a inserção do uso TICs na cultura dos alunos, e os valores percebidos por esses alunos na prática dos JEs se coadunaram com os valores do esporte desenvolvidos na prática da EF. Os resultados parecem sugerir uma possibilidade de desenvolver valores do esporte integrando a prática da EF com JEs.
Relato de Experiência	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 EFE.	A forma e conteúdo resinificaram não só as práticas da EF escolar, mas também as relações entre pessoas e a organização do grupo. Ao trabalhar conteúdos escolares de formas distintas, podemos possibilitar novas organizações e a constituições de outras relações entre os grupos envolvidos.
Intervenção Terapêutica	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 EF com criança com paralisia cerebral matriculada em escola de ensino regular em uma cidade do interior do estado de São Paulo/ Brasil.	Observou-se que o vídeo game estimulou a criança e tornou a terapia mais interessante. Nas aulas de EF, 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 ambiente escolar que motivou a participação dos alunos.

**Fonte:** Autores da pesquisa

## DISCUSSÃO

Apesar 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 grande relevância para a população a quem este se destina por ser algo presente no dia-a-dia dos alunos 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.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

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.



## ELECTRONIC GAMES AND THEIR POSSIBILITIES IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION – A SYSTEMATIC REVIEW

### 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 EG opens a range of possibilities for the teaching of the contents of PE. 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 1; Physical Education 2; Education 3.*

## JUEGOS ELECTRÓNICOS Y SUS POSIBILIDADES EN LA EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR – UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA

### RESUMEN

El presente estudio realizó una investigación de revisión sistemática de artículos científicos producidos en los últimos cinco años sobre el uso de los Juegos Electrónicos y sus posibilidades educativas. Después de una búsqueda en los bancos de datos se seleccionaron cinco artículos para ser analizados. Los estudios apuntan que el uso de los JE abre un abanico de posibilidades para la enseñanza de los contenidos de la EF. Ante la producción científica sobre el tema, se ratifica la necesidad de más estudios sobre el uso de esta herramienta en el cotidiano escolar.

**PALABRAS CLAVES:** *Juegos de Video 1; Educación Física 2; Educación 3.*

### REFERÊNCIAS

- 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](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 2175-8042. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2017v29n50p62>>. 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.
- 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.
- 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](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 2175-8042. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2017v29n52p157/35037>>. Acesso em: 13 Mar. 2019.

