

Jogos eletrônicos como instrumentos de aprendizagem dentro da Educação Física escolar

Electronic games as learning instruments in school Physical Education

Los juegos Electrónicos como instrumentos de aprendizaje en la Educación Física escolar

Recebido: 26/10/2022 | Revisado: 05/11/2022 | Aceitado: 07/11/2022 | Publicado: 14/11/2022

Francisco Pereira de Holanda Segundo

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4718-0905>

Instituto Santa Catarina, Brasil

E-mail: segundoholanda9797@gmail.com

Joedson Batista de Sousa

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9622-6981>

Instituto Santa Catarina, Brasil

E-mail: jdsbatista@hotmail.com

Ana Rachel da Silva e Silva

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4228-2080>

Instituto Santa Catarina, Brasil

E-mail: anarachels@gmail.com

Resumo

O presente artigo visa o estudo acerca da possibilidade de Educação Física escolar apresentar os jogos eletrônicos como conteúdo a ser trabalhado nas aulas, onde existem diversas formas de serem aplicadas nas aulas. A BNCC compreende que os jogos eletrônicos são um fenômeno que não pode se dissociar do universo das crianças e adolescentes da nova geração, como prova foram incluídos como competências gerais e habilidades específicas na Educação do Brasil. Jogos e brincadeiras são atividades baseadas no lúdico e são de extrema importância para a formação de crianças e jovens. Hoje em dia a tecnologia possui grande influência na vida das pessoas, passando a ser essencial no cotidiano de todos, o que causou ampliação das tecnologias desenvolvidas. A partir das inovações houve o aumento do uso da internet, sendo ela atuante em várias áreas, como na educação, na mídia, na política, na cultura etc. Esses jogos sofrem influência a partir do cenário cultural ou histórico em que se encontram ou pretendem reproduzir, tornando-se uma expressão da sociedade além de desenvolver também habilidades motoras, sociais e cognitivas. A história dos jogos virtuais está totalmente ligada com a evolução da internet e dos aparelhos de computação. Tendo início com os primeiros desenvolvedores e seus games feitos de maneiras simples, sem nenhuma projeção de como esses jogos funcionam; com o primeiro feito para rodar em osciloscópios.

Palavras-chave: Benefícios; Jogos eletrônicos; E-sports; Exercício físico.

Abstract

This article aims to study the possibility of physical education at school to present electronic games as content to be worked on in classes, where there are several ways to be applied in classes. The BNCC understands that electronic games are a phenomenon that cannot be dissociated from the universe of children and adolescents of the new generation, as evidence they were included as general competences and specific skills in Education in Brazil. Games and games are activities based on playfulness and an extremely important part of the education of children and young people. Nowadays technology has a great influence on people's lives, becoming essential in everyone's daily life, which caused an expansion of the technologies developed. From the innovations there was an increase in the use of the internet, being active in several areas, such as education, media, politics, culture, etc. These games are influenced by the cultural or historical scenario in which they are or intend to reproduce, becoming an expression of society in addition to developing motor, social and cognitive skills. The history of virtual games is closely linked with the evolution of the internet and computing devices. Starting with the first developers and their games made in simple ways, without any projection of how these games work; with the first made to run on oscilloscopes.

Keywords: Benefits; Electronic games; E-sports; Physical exercise.

Resumen

Este artículo tiene como objetivo estudiar la posibilidad que tiene la educación física en la escuela de presentar los juegos electrónicos como contenidos a trabajar en las clases, donde existen diversas formas de ser aplicados en las clases. El BNCC entiende que los juegos electrónicos son un fenómeno indisoluble del universo de niños y adolescentes de la nueva generación, como evidencia fueron incluidos como competencias generales y habilidades específicas en la Educación en Brasil. Los juegos y juegos son actividades basadas en la diversión y una parte sumamente importante de la educación de niños y jóvenes. En la actualidad la tecnología tiene una gran influencia en la vida de las personas,

volviéndose imprescindible en el día a día de todos, lo que provocó una expansión de las tecnologías desarrolladas. A partir de las innovaciones hubo un aumento en el uso de internet, siendo activo en varias áreas, como educación, medios, política, cultura, etc. Estos juegos están influenciados por el escenario cultural o histórico en el que se encuentran o pretenden reproducirse, convirtiéndose en una expresión de la sociedad además de desarrollar habilidades motrices, sociales y cognitivas. La historia de los juegos virtuales está estrechamente ligada a la evolución de Internet y los dispositivos informáticos. Comenzando con los primeros desarrolladores y sus juegos hechos de manera simple, sin ninguna proyección de cómo funcionan estos juegos; con el primero hecho para funcionar con osciloscopios.

Palabras clave: Beneficios; Juegos eletrônicos; E-sports; Ejercicio físico.

1. Introdução

Os jogos e brincadeiras são parte essencial da formação da criança. Essas atividades, se feitas de forma lúdica, trabalham no desenvolvimento da criança e do jovem. (E esse jogos passam por transformações ao longo dos anos, dependendo da região que se encontra e no atual cenário, sendo assim se tornando uma forma de manifestação cultural do povo de determinado local. (Loçasso & Venâncio, 2019; Oliveira & Souza, 2018).

Segundo Silva (2016) Os jogos eletrônicos ou jogos digitais vem se integrando cada dia mais, na realidade e rotina das pessoas de diversas gerações. Podemos encontrá-los de diversas formas, seja no computador, no celular, em tablets, na televisão, no console portátil através de plataformas digitais, sites ou até mesmo em redes sociais, como, o Facebook e o extinto Orkut.

A origem próxima dos jogos eletrônicos se dá com o surgimento e popularização em meados dos anos 70 e 80. Sabe-se que este movimento é novo e que ainda é vivência nas etapas iniciais da vida, infância e adolescência. Portanto podemos dizer, que este movimento dos jogos eletrônicos, deve se ampliar e estabelecer-se de maneira significativa e duradoura, é percebido que tal ascensão tem origem na sociedade, em um novo modelo de cultura virtual, que procura conhecer e experimentar novas características dentro da viagem ao mundo dos games, desta forma induzindo uma sensação de alegria e contentamento quando experimentados. (Leal & Machado, 2019).

Autores como Aranha (2004) e Costa (2017) explicam a história e o progresso dos jogos virtuais inteiramente ligados com a evolução da internet, consoles e dos aparelhos de computação e tecnologia no geral. Tendo princípio com os primeiros desenvolvedores e seus jogos feitos de maneiras simplificadas, sem nenhuma projeção de como esses jogos funcionam; com o primeiro feito para rodar em um osciloscópio, (um aparelho eletrônico que permite a observação de eletricidade), com a TV e as telas de computador até chegar ao televisor juntamente a consoles, dando origem a uma nova série de equipamentos e periféricos que viriam a mudar o modo de se fazer entretenimento, dando a possibilidade assim de se ter acesso a esses jogos em lugares específicos como fliperamas, Lan houses ou até mesmo as próprias residências e aparelhos móveis pessoais.

Jogos eletrônicos, jogos virtuais ou comumente denominado videogames têm se demonstrado uma atividade de extrema disseminação na sociedade atual. Muitos jovens e adultos fazem o uso dos jogos eletrônicos como forma de entretenimento, nos mais variados lugares como afirmam os autores Franco (2014) e Silva. (2016). Além disso, com o decorrer do tempo essas práticas virtuais tornaram-se protagonistas, deram origem aos e-Sportes (ou eSports) sendo este um termo usado para diferir jogos digitais casuais daqueles que possuem um caráter mais competitivo. (Anastacio, & Savonitti, G. 2021)

O e-Sport trata-se de uma modalidade competitiva que se baseia primariamente em jogos eletrônicos competitivos que ocorrem em arenas e estádios modernos denominados "Stages" que atraem público com suas estruturas ligadas às dos esportes tradicionais. (Anastacio, & Savonitti, G. 2021)

Dada estas informações, o presente artigo tem como objetivo abordar a utilização dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física. Com o surgimento de novas tecnologias, o interesse por atividades físicas de crianças e adolescentes vem diminuindo. Por ser uma opção mais atrativa e menos desgastante fisicamente, os Jogos Eletrônicos vêm se tornando cada vez mais tendência entre as crianças.

Apesar de sabermos das consequências que o sedentarismo pode trazer, este estudo, propõe realizar um levante de conteúdo, para que através da interpretação dos autores, haja a análise da informação estudada e por fim a síntese dessas ideias,

acerca das possibilidades da utilização do JE como um instrumento transformador dentro das aulas de Educação Física e suas possibilidades dentro da BNCC.

Costa. et al. (2021), afirmam que o desafio não é apenas dos professores, mas é também uma questão de as escolas aderirem essas mudanças em seus processos de ensino aprendizagem e se adequarem a esta realidade atualizando e buscando novas maneiras de aplicar o ensino para uma melhor aprendizagem.

Com isto entendemos que não só os professores devem se adequar a esta realidade como também a escola e seu cotidiano, em um uma nova perspectiva de ensino aprendizagem que poderá ser aplicado e assim auxiliando a alcançar resultados no desenvolvimento completo dos alunos, de maneira que seja uma experiência nova ou até mesmo familiar para aqueles que já experimentaram ou tem familiaridade com estes jogos.

Prensky (2021) diz que essa forma de aprendizagem apoiado em jogos eletrônicos trata primariamente da diversão, da imersão e da junção da aprendizagem, seria ao entretenimento interativo um meio novo e empolgante para os usuários.

Portanto, ao lecionarmos utilizando estes conteúdos devemos procurar em primeiro lugar, o envolvimento e entretenimento dos alunos que experimentaram essas novas maneiras de assimilar o conteúdo.

Diante disso, nos questionamos como o uso destes jogos eletrônicos podem auxiliar dentro das aulas de Educação Física na escola?

Durante a pandemia decorrente do aparecimento do COVID-19, foi percebido que novas maneiras de ensino-aprendizagem a distância são um conhecimento necessário para o professor de Educação Física. Com isto se tornou óbvio que as tecnologias e o uso dela em aulas escolares, podem se tornar comuns no currículo das escolas mesmo após o período de pandemia.

2. Metodologia

Para a construção do atual artigo, buscamos por meio de uma pesquisa revisão de literatura como forma de escrita dissertativa optamos por adotar o estilo de revisão narrativa, visando auxiliar outros pesquisadores em futuros estudos científicos. Desta maneira, a técnica de pesquisa para a construção dos dados foi utilizada a análise de conteúdo para este presente trabalho de pesquisa, tendo como objetivo primordial o aprofundamento nas interpretações e teorias dos autores pesquisados trazendo uma revisão atualizada do conteúdo estudado. Para a construção deste artigo os dados foram realizados por meio da tabulação do banco de dados na busca de autores nos últimos 18 anos, com isso, a buscas por informações ocorreram através do google scholar, science direct e scielo, teses, google acadêmico, dissertações, artigos acadêmicos entre outros, por meio das palavras-chaves, como: Benefícios; Jogos Eletrônicos; e-sports; Exercício Físico e Educação Física

Nesta circunstância, após a leitura e interpretação minuciosa de 26 artigos, somente 20 preencheram os critérios essenciais para a construção desse estudo. Os critérios de inclusão dos artigos foram abordar sobre o tema os benefícios dos jogos eletrônicos e trazendo a proposta da importância dessas práticas quando se busca o desenvolvimento completo dos nossos jovens no sistema de ensino escolar. Como critério de exclusão optou por artigos que não faziam parte do tema. Em vista disso, a principal base para construção de presente artigo utilizou o Google Acadêmico para levantamento de materiais que seriam propícios ao trabalho.

Portanto, no Quadro 1 abaixo demonstramos os principais autores que contribuíram de fundamental importância para a construção do referencial teórico, como (Brito et al., 2021) que serviu como norte de pesquisa através de seus ensinamentos onde afirmam que a análise de conteúdo por ser contributa a sistematização de propriedades qualitativas, auxilia em uma boa assimilação de método acerca de questões educacionais das quais necessitam de informação promovendo a pesquisa e entendimento do texto advindo de um fenômeno social. Além deste também procuramos autores como (Campos 2004) para a moldagem deste método de análise de conteúdo através de um conjunto de técnicas utilizadas na análise de dados qualitativos

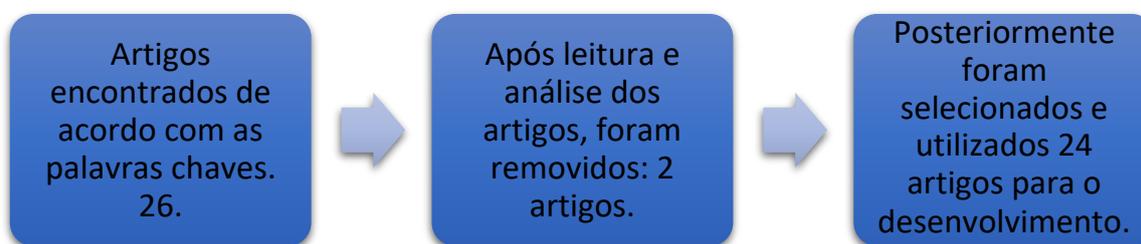
para esta tarefa. Em seguida apresenta-se a metodologia descritiva que teve utilidade nas referências do artigo. Posteriormente encontra-se a Figura 1, que demonstra a estratégia que foi utilizada nas bases de dados.

Quadro 1 - Representam-se os principais autores do referencial teórico.

Nº	Autores	Ano
01	Brito, A. P. G. de Oliveira, G. S. & da Silva, B. A.	2021
02	Vagheti, R., et. al.	2015
03	Stahl, N. W.	2021
04	Felício e Morais	2017
05	De Oliveira, L., Fonseca & Soares	2022

Fonte: Autores (2022).

Figura 1.



Fonte: Autores (2022).

3. Resultados e Discussão

Os jogos eletrônicos de acordo com a BNCC e suas possibilidades pedagógicas

Segundo a BNCC (2018), os jogos eletrônicos fazem parte das aulas de Educação Física e podem ser realizados com alunos do 6º e 7º ano do ensino fundamental II. Sendo categorizado como objeto de conhecimento da unidade temática: brincadeiras e jogos. Dentre as habilidades das quais esse objeto de conhecimento trabalha estão:

(EF67EF01) Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários e (EF67EF02) Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos. (Brasil, 2018)

Mas por que não vemos esses jogos sendo trabalhados de forma comum nas aulas tanto de Educação física como em também em outras disciplinas?

De acordo com (Papastergiou, 2009), os videogames foram por muito tempo, visto como uma prática que poderia causar diversas consequências negativas, como introversão social, lesões como tendinite e além disto também se acreditava que jogar esses jogos poderia levar ao usuário a apresentar comportamentos agressivos.

De acordo com Junior (2013) existe uma desconfiança das instituições e professores em relação aos novos modelos de comunicação tecnológicas mediadas, é uma tendência que tem se perpetuado através da história da humanidade, e que ganhou mais força ao longo do último século. Essa desconfiança errônea impede que novas formas de ensino e aprendizagem sejam abordadas, desta forma limitando as ferramentas de ensino que poderiam ser utilizadas pelos docentes para aderir novos significados nas aulas de Educação Física.

Stahl (2021) aponta que apesar da falta de estrutura que se mostra uma realidade das escolas brasileiras, é possível transpor certos jogos eletrônicos para a prática real realizando algumas adaptações nos jogos, ou seja, fazer uma releitura dos

jogos, e trazê-los para a prática na escola, num ambiente real, trazendo os elementos dos games, da onde surge fenômeno chamado gamificação, que é exatamente a utilização dos conceitos do game, trazendo para a prática.

O autor Stahl (2021) cita ainda a importância de se proporcionar a vivência acerca dessa cultura digital é que essa inclusão deve também proporcionar umas experiências significativas para experiência vivenciada no mundo virtual, expressão de suas qualidades e perigos.

Conforme o autor os jogos digitais têm, na sua capacidade tecnológica, a possibilidade de ofertar experiências multissensoriais através desses mundos virtuais de ficção e imaginativo, essa é a principal característica que diferencia os jogos não digitais. Quando levado para o nosso mundo 'real' esse mundo imaginário fica limitado à criatividade dos participantes. Outra característica que difere essas práticas é a não maleabilidade das regras do jogo digital comparado com as possibilidades de alteração das regras quando praticados no mundo real, caso necessário, explica que os jogos eletrônicos trazem estímulos positivos, para o desenvolvimento da cognição daqueles que os pratiquem, trazendo influências positiva, não apenas na aprendizagem, mas ao mesmo tempo em habilidades motoras, como orientação espacial, coordenação motora, percepção visual, formas, raciocínio, etc. (Silva, 2016)

De acordo com Medeiros (2013), Estudos realizados com jovens, que ao experimentar games online, que funcionam com a criação de avatares de acordo com suas características físicas, proporcionam uma imersão no mundo virtual e o aumento de prazer dos praticantes é aumento com a situação em se tornar outra pessoa. Jogos eletrônicos são capazes de nos fazer sentir coisas que no mundo real não se pode alcançar, assim passando a aumentar o interesse pelos jogos.

A BNCC entende que os jogos eletrônicos são um fenômeno que não pode se dissociar do universo das crianças e adolescentes da nova geração, como prova, foram incluídas como competências gerais e habilidades específicas na Educação do Brasil.

E-Sports

Devido a evolução dos jogos eletrônicos, que passaram a trazer certa competitividade e engajamento ao ambiente dos games, pelas realizações na realização de metas, respeito às regras, etc., mas que alguns jogadores apenas desejam a sensação de prazer e liberdade que os games proporcionam (Jesen, 2017). Havendo pessoas que pensam o contrário, buscam evoluir o nível de jogo, melhoram suas habilidades, treinam suas estratégias e buscam freneticamente melhorar suas técnicas no jogo.

Tendo isso em mente, entram em cena os E-Sports, ou eSports, que são esportes eletrônicos, com jogos organizados pro federações, divididas por modalidade e gênero, conquistando a nova geração assim como o futebol conquistou as anteriores.

Fazendo uma análise acerca da evolução cultural dos E-Sports, que passam de jogos locais, para competições em casa, após isso abertura de casa de jogos que a partir disso partiram para competições em grandes estádios, com o surgimento do primeiro E-Sport e a popularização do mesmo. (Pereira, 2014)

Exergames

Por estar relacionado em sua grande maioria a atividade para crianças e adolescentes, muitos adultos são relutantes em relação a prática dos exergames, que são jogos eletrônicos que captam e virtualizam os movimentos reais dos usuários. (Baracho, 2022). Mas essa modalidade possui muitas vantagens, não somente corporais, mas culturais, devido a possibilidade de se experimentar, mesmo que virtualmente alguns esportes.

Os EXG's (Exergames) também funcionam para a possibilidade de encontro e vivência com esportes considerados elitistas ou até mesmo de natureza perigosa em ambiente escolar, como por exemplo: o golfe, arco e flecha, tênis, hockey, baseball, boliche, a trilha, snowboard, esqui, boxe, esgrima, outras artes marciais entre outras que poderiam ser facilmente experimentadas pelos estudantes. Há também a disposição do jogo online, no em espaços virtuais que criam a possibilidade do

ensino a distância, sem a participação presencial do professor, o que seria um dos maiores desafios para a Educação Física escolar brasileira. (Vagheti et al., 2015.)

O primeiro console lançado, pioneiro na utilização dos chamados "exergames", possibilitando atividade física, juntamente com o entretenimento do jogo, foi o Nintendo Wii. Lançado em 2006 (Sousa, 2022) que implica que o jogador se movimenta, para que seus movimentos aconteçam no jogo, acarretando por desenvolver melhor a concentração, já que deve estar olhando para a tela da TV, ao mesmo tempo que faz os movimentos, trabalhando acuidade visual, mobilidade articular e coordenação motora, isso colabora com o gasto calórico, devido a movimentação, que para muitas pessoas que não praticam atividade física, pode acabar por sendo bastante desafiador.

A inserção de atividades físicas que contribuem para o fortalecimento físico, psicológico e emocional do ser humano que tiveram COVID-19

De acordo com Soares et al., (2022, p.2), hoje em dia a tecnologia possui grande influência na vida das pessoas, passando a ser essencial no cotidiano de todos, o que causou ampliação das tecnologias desenvolvidas. A partir das inovações houve o aumento do uso da internet, sendo ela atuante em várias áreas, como na educação, na mídia, na política, na cultura etc., e com a facilidade acesso, muitas pessoas puderam contribuir com a criação de conteúdos e ou mesmo somente o consumo, o que se intensificou devido ao Isolamento Social causado pela Pandemia da Corona Virus Disease (Doença do Coronavírus – COVID-19), que se iniciou em 2020 no Brasil.

Há diversos estudos na literatura sobre o desenvolvimento motor através das tecnologias, como por exemplo, os autores Felício e Moraes (2017) que resultaram em sua pesquisa que a tecnologia pode ser utilizada a favor das habilidades motoras, auxiliando, como estímulo positivo para o desenvolvimento motor da criança. Pois, hoje em dia encontrasse no mercado aparelhos que integram o jogador no jogo através dos seus próprios movimentos. Como por exemplo, o Kinect (aparelho que integra aos aparelhos XBox, no qual os movimentos dos indivíduos são percebidos pelo aparelho e transmitidos como comandos ao console) que em interação ao jogo Just Dance, pode ser grande auxiliador no desenvolvimento de capacidades físicas e habilidades motoras relacionadas à dança.

Através de suas pesquisas, utilizando como base o jogo Wii Fit, os autores Finco e Fraga (2012) afirmam que ao utilizarem jogos eletrônicos em suas aulas, esses jogos influenciaram positivamente os usuários em relação à prática de atividades físicas regular como também levaram esses indivíduos a buscar manter uma alimentação saudável.

Outros autores como Stahl (2021) elaboram atividades transpostas do contexto eletrônico para o contexto da prática física e presencial da educação física elaborando jogos como: PacManos, GunBall e School of Legends, sendo estas adaptações dos jogos Pacman, GunBound e League of legends. Desta forma, mesmo alunos ao qual a tecnologia não faz parte de sua realidade, por limitação financeira ou religiosa, poderiam desfrutar da experiência que esses jogos proporcionam ao se realizar essa vivência.

Os jogos digitais, Jogos eletrônicos ou Videogames são importante ferramenta para que haja um aumento da motivação dos educandos e podem ser ligados a dimensões dos conteúdos conceituais atitudinal e procedimental como afirma a autora Ferreira (2014). Através destes jogos se mostra uma possibilidade atingir essas dimensões do conhecimento na qual pretendem desenvolver em sua totalidade os usuários que os experimentem.

Em outros estudos Vagheti e Esperotto (2015) apresentam os Exergames, sendo estes jogos eletrônicos que exigem esforço físico, possibilitando que o usuário ou jogador tenha uma experiência motora similar através de suas atividades físicas realizadas durante os jogos. Os autores ainda dizem que esses Exergames podem ser utilizados como ambientes virtuais para a aprendizagem dos alunos, porém exigem que o professor utilize uma nova abordagem pedagógica, que se baseie na interação do ser humano com o computador e nessa realidade virtual.

4. Considerações Finais

O uso dos jogos eletrônicos nas aulas de educação física, vem como meio de fazer com que o aluno se sinta mais motivado a participar das aulas, uma vez que esses jogos estão intimamente ligados ao mundo em que os alunos estão vivendo no momento, a era da tecnologia impulsiona o desenvolvimento dessas atividades no mundo virtual, sendo papel da educação física escolar, se atrelar a esse conteúdo e trazer o aluno para o mundo da atividade física, utilizando os jogos eletrônicos de maneira adaptada em sala de aula. Sendo dever do professor de educação física, se empenhar em aprender novos conteúdos para trazer para a sala de aula.

Ao adotarmos essas novas abordagens pedagógicas, abrem-se novas possibilidades para que essa prática se expanda para além do jogo, por possibilitar diferentes trocas de culturas entre jogadores de diferentes regiões, ou países. Além disso, a prática desses jogos pode mostrar os benefícios das práticas corporais e bons hábitos para aqueles que vivenciem, servindo assim como influência positiva para crianças e jovens que se renderiam ao sedentarismo tão comum atualmente.

Em decorrência dessas abordagens pedagógicas, é importante que haja mais estudo a respeito da introdução dos jogos eletrônicos dentro das aulas de Educação Física, que devido ao cenário atual, torna-se necessário a especialização do professor, de forma que este esteja sempre a par de novas tecnologias e ferramentas que possam auxiliá-lo em suas didáticas em conteúdos tecnológicos para que haja um maior engajamento dos alunos em suas aulas.

Portanto é necessário que tanto o professor quanto a escola abandonem preconceitos e receios relacionados ao mundo contemporâneo, novos modelos de ensino, novas possibilidades e passem a adotar políticas em seus currículos, que sejam mais integradas ao cotidiano de crianças e jovens, desta forma administrando conteúdos que aproximam estes indivíduos do ambiente escolar.

Referências

- Anastácio, B. S., Savonitti, G. A., Oliveira, M. A., & Mocarzel, R. C. S. (2022). Jogos Eletrônicos, E-Sports e Educação Física: Aproximações e Distanciamentos. *LICERE - Revista Do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar Em Estudos Do Lazer*. 25(1), 459–86. <https://doi.org/10.35699/2447-6218.2022.39115>.
- Augusto, C., Vaghetti, O., Penna, R., & Silva Da Costa Botelho, S. (n.d.). Exergames: um desafio à educação física na era da tecnologia. https://inict.furg.br/images/Exergames_um_desafio_a_educacao_fisica.pdf
- “Baracho, A. F. O. Gripp, F. J., & Lima, M. R. (2012). Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*. 34(1), 111-26. <https://doi.org/10.1590/S0101-32892012000100009>
- Brito, A. P. G., de Oliveira, G. S., & da Silva, B. A. (2021) análise de conteúdo: uma perspectiva metodológica qualitativa no âmbito da pesquisa em educação. *Cadernos da Fucamp*, 20(44), 1-15/2021, <https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/2353>
- Brasil. (2018). Base Nacional Comum Curricular. *Ministério da Educação*. Brasília.
- Campos, C., J., G. (2004) método de análise de conteúdo: ferramenta para a análise de dados qualitativos no campo da saúde. *Rev. Bras Enferm*, Brasília (DF) 57(5):611-4, <https://www.scielo.br/j/reben/a/wBbjs9fZBDrM3c3x4bDd3rc/?format=pdf&lang=pt>
- Costa, A. Q. (2017). Comunicação e Jogos Digitais em ambientes educacionais: Literacias de Mídia e Informação dos professores de Educação Física da cidade de São Paulo. *Tese de Doutorado, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo*. <https://doi.org/10.11606/T.27.2017.tde-06072017-113805>.
- Costa, J. S., Andrade, A. N., Dantas X., M., & Gonçalves, C. B. (2021). O uso de jogos eletrônicos digitais nas aulas de educação física. *Revista Labor*, 1(25), 261–273. <https://doi.org/10.29148/labor.v1i25.44465>
- Cruz, C., & Gilson. (2013). Entre bolas, cones e consoles: desafios dos jogos digitais no contexto da mídia-educação física. *Repositório institucional, UFSC*. disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/240337>
- Felício, L. F., & Moraes, S. S. de. (2018). A influência das novas tecnologias nos aspectos psicomotores no ensino Fundamental I. *Conhecimento & Diversidade*, 9(18), 13. <https://doi.org/10.18316/rcd.v9i18.4098>
- Ferreira, A. F. (2014). Os jogos digitais como apoio pedagógico nas aulas de educação física escolar pautadas no currículo do Estado de São Paulo. *Universidade Estadual Paulista, UNESP*. disponível em: <http://acervodigital.unesp.br/handle/11449/108686>
- Fino, M. D., & Fraga, A. B. (2012). Rompendo fronteiras na Educação Física através dos videogames com interação corporal. *Motriz, Rio Claro*, 18(3), 533-541.

- Franco, L. C. P. (2014). Jogos digitais educacionais nas aulas de Educação Física: Olympia, um videogame sobre os jogos olímpicos. *Universidade Estadual Paulista (UNESP)*, disponível em: <https://acervodigital.unesp.br/handle/11449/108693>
- Leal, L., & Machado, R. (2019) E-sports e esporte: aproximações entre a cultura corporal de movimento virtual e os cybers megaeventos. *Olimpianos - Journal Of Olympic Studies*, 3, 1-14, <http://dx.doi.org/10.30937/25266314.v3.id69>.
- Silva e Silva, S., & Segundo, P. (2018). Jogos eletrônicos: Uma nova modalidade desportiva. *FIBRA Lex*, 0(4). <https://fibrapara.edu.br/periodicos/index.php/fibralex/article/view/100>
- Medeiros, M. D. (2013). Jogos eletrônicos, mundos virtuais e identidade: o si mesmo como experiência alteritária. *Repositorio.ufc.br*. <https://repositorio.ufc.br/ri/handle/riufc/6044>
- Oliveira, V. M., & Souza, J. de. (2018). A infância, o brincar e o jogar: reflexões a partir do referencial teórico de Norbert Elias. *Educação Em Revista*, 34. <https://doi.org/10.1590/0102-4698186748>
- Santos, M. A. R., & Monteiro, E. P. (2022). Jogos eletrônicos e educação física escolar: tensões, alternativas e perspectivas docentes. *Debates Em Educação*, 14(35), 526–548. <https://doi.org/10.28998/2175-6600.2022v14n35p526-548>
- Stahl, N. W. (2021). Jogos eletrônicos na BNCC: uma proposta para educação física escolar. *Oasisbr.ibict.br*. https://oasisbr.ibict.br/vufind/Record/UNSP_2f59fbf6ba659e78cf64a6d7231284d
- Sousa, A. et al. (2022) Nintendo® Wii? Para os Idosos, Sim! Contributos para uma Melhor Inclusão e Qualidade de Vida dos Idosos. *Repositório Científico do Instituto Politécnico de Castelo Branco*. <http://hdl.handle.net/10400.11/8051>
- Pereira, S. K. (2014). O videogame como esporte: uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais. *Bdm.unb.br*. <https://bdm.unb.br/handle/10483/9385>
- Papastergiou, M. (2009). Exploring the potential of computer and video games for health and physical education: A literature review. *Computers & Education*, 53(3), 603–622. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.04.001>
- Vagheti, A., O., I., Esperotto, R., I., et al. (2015) exergames: um desafio à educação física na era da tecnologia. *Revista Educação & Tecnologia*, n.12, <http://revistas.utfpr.edu.br/pb/index.php/revedutec-ct/article/view/1547>