



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
Faculdade de Ciências - Bauru



Gabriel Lopes Giacomini

**JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:
UM ESTUDO DE REVISÃO SISTEMÁTICA DA LITERATURA**

Bauru
2022

Gabriel Lopes Giacomini

Jogos eletrônicos na educação física escolar:
um estudo de revisão sistemática da literatura

Orientadora: Profa. Dra. Denise Aparecida Corrêa

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
a Faculdade de Ciências da Universidade
Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” -
Câmpus de Bauru, para obtenção do grau de
Licenciado em Educação Física.

Bauru

2022

Giacomini, Gabriel Lopes

G429j

Jogos eletrônicos na educação física escolar: um estudo de revisão sistemática da literatura / Gabriel Lopes Giacomini. -- Bauru, 2022

46 p.

Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura - Educação Física) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Ciências, Bauru

Orientadora: Denise Aparecida Corrêa

1. Jogos eletrônicos. 2. Educação física. 3. Currículos. 4. Educação básica. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de Ciências, Bauru. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

AGRADECIMENTOS

Inicialmente, gostaria de agradecer a minha orientadora, Prof. Dra. Denise Aparecida Corrêa, por toda a parceria, compreensão, paciência e principalmente apoio, durante todo o processo de elaboração e produção deste trabalho. Trocar experiências com você durante as reuniões de TCC, as disciplinas da graduação e as atividades do Projeto de Extensão Brincando e Dialogando foi um privilégio imensurável.

Partindo rumo a minha cidade natal, São José do Rio Pardo, quero agradecer imensamente aos meus pais, por todo o suporte e apoio durante a minha graduação, sem vocês nada disso seria possível, gratidão por tudo!

Agradeço também aos meus amigos de São José do Rio Pardo e região, alguns que convivem comigo há muito mais tempo que os quatro anos da graduação, que ouviram diversas vezes as minhas reclamações por conta das “altas demandas da faculdade”, e sempre estiveram de prontidão para me ajudar no que fosse preciso, vocês são muito especiais!

Retornando a Bauru, quero agradecer a minha família, em especial os meus tios e padrinhos, meus primos, e minha priminha Amanda, sem o acolhimento de vocês, talvez eu não estaria terminando a minha primeira graduação, muito obrigado!

Agradeço também, os meus professores e professoras, em especial os/as que eu tive oportunidade de conviver além das disciplinas, através de projetos de extensão e núcleos de ensino, e aos meus colegas de turma, cada momento com vocês foi de grande valia para minha formação, muito obrigado por todas as trocas!

Por fim, não poderia deixar de mencionar um grupo, cuja diversidade de integrantes me proporcionou diversos momentos inesquecíveis na graduação e fora dela também, compartilhar esses quatro anos com vocês foi incrível, e tenho total certeza de que sem vocês, a minha formação não seria a mesma, muito obrigado “Cookies”, vocês são sensacionais!

Gratidão a todos, todas e todes, que dividiram experiências, ensinamentos, e principalmente momentos marcantes comigo!

RESUMO

Os jogos eletrônicos, objeto de conhecimento presente na Base Nacional Comum Curricular e no Currículo Paulista, representam um fenômeno cultural que entusiasma diversas gerações, incluindo as crianças, adolescentes e jovens na idade escolar, de modo a ser considerado atualmente uma das principais atividades de lazer da sociedade. Diante disso, o presente estudo pretendeu identificar o estado da arte da produção acadêmica acerca da temática dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física no contexto escolar, bem como, caracterizar os estudos identificados e analisá-los em relação aos resultados alcançados. Para isso, através do método de pesquisa qualitativo, foi realizada uma revisão sistemática de literatura, que se caracteriza como um estudo de natureza descritiva e bibliográfica, permitindo priorizar temáticas e esclarecer temas. As produções foram analisadas e discutidas nas seguintes categorias: a) Ano de publicação e natureza dos estudos; b) Objetivos dos estudos; c) Contexto e participantes e d) Principais conclusões dos estudos. Como resultados, observamos que a temática jogos eletrônicos na Educação Física escolar têm sido abordada de forma significativa no campo acadêmico-científico, sobressaindo as pesquisas de campo em relação às de revisão de literatura. Os estudos indicam a aceitação dos/as estudantes quanto à presença do conteúdo dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física e destacam o papel dos/as professores/as de Educação Física na busca por formações, para melhor compreensão e aproveitamento do universo dos jogos eletrônicos. Os estudos também traçaram os desafios e dificuldades para abordagem do conteúdo, tais como: falta de recursos e acessibilidade. Concluímos através do estudo, que a temática dos jogos eletrônicos é um conhecimento no universo da cultura corporal de movimento para fruição de crianças, adolescentes e jovens, sendo necessária a implementação de cursos de formação inicial e continuada de professores/as, bem como, aprimoramento dos recursos e acessibilidade para garantir sua inserção como conteúdo da Educação Física escolar.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos; Educação Física Escolar; Diretrizes Curriculares

ABSTRACT

Electronic games, an object of knowledge present in the National Common Curricular Base and in the Paulista Curriculum, represent a cultural phenomenon that excites several generations, including children, adolescents and young people of school age, so that it is currently considered one of the main leisure activities. of society. Therefore, the present study aimed to identify the state of the art of academic production on the theme of electronic games in Physical Education classes in the school context, as well as to characterize the identified studies and analyze them in relation to the results achieved. For this, through the qualitative research method, a systematic literature review was carried out, which is characterized as a descriptive and bibliographic study, allowing prioritizing themes and clarifying themes. The productions were analyzed and discussed in the following categories: a) Year of publication and nature of the studies; b) Objectives of the studies; c) Context and participants and d) Main conclusions of the studies. As a result, we observed that the theme of electronic games in school Physical Education has been, in a significant way in the academic-scientific field highlighting the field research in relation to the literature review. The studies indicate the students' acceptance of the presence of electronic games content in Physical Education classes and highlight the role of Physical Education teachers in the search for training, for a better understanding and use of the electronic games universe. The studies also outlined the challenges and difficulties in approaching the content, such as: lack of resources and accessibility. We conclude through the study that the theme of electronic games is a knowledge in the universe of body culture of movement for the enjoyment of children, adolescents and young people, requiring the implementation of initial and continuing training courses for teachers, as well as, improvement resources and accessibility to ensure its inclusion as content in physical education at school.

Keywords: Electronic games; School physical education; Curriculum Guidelines

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 - Características dos estudos incluídos na revisão sistemática da literatura	25
---	----

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
2. JOGO E EDUCAÇÃO	10
3. JOGOS ELETRÔNICOS: PERCURSO HISTÓRICO E INSERÇÃO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR	15
3.1 Jogos eletrônicos: um percurso histórico	15
3.2 Jogos eletrônicos como conteúdo da educação física escolar	20
4. METODOLOGIA.....	23
5. APRESENTAÇÃO DOS DADOS E DISCUSSÃO	25
5.1 Ano de publicação e natureza dos estudos	28
5.2 Objetivos dos estudos.....	29
5.3 Contexto e participantes	31
5.4 Principais conclusões dos estudos	33
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	39
REFERÊNCIAS.....	42

1. INTRODUÇÃO

Os avanços tecnológicos das últimas décadas se tornaram cada vez mais populares, e dentre esses avanços estão presentes os jogos eletrônicos, que representam um fenômeno cultural que entusiasma diversas gerações, incluindo as crianças, adolescentes e jovens na idade escolar, de modo a ser considerado atualmente, uma das principais atividades de lazer da sociedade (RODRIGUES JÚNIOR; SALES, 2012; ROSA, 2018; VIANA, 2019).

O recente período de isolamento social, por conta da pandemia de COVID-19, impôs a suspensão das aulas, e gerou alterações nas rotinas dos alunos, aumentando o tempo de uso e permanência nas telas como os celulares, computadores e televisão, tanto para a educação, quanto para o lazer (SILVA *et al.* 2021), o que conseqüentemente pode ter aumentado o acesso e interesse dos estudantes aos jogos eletrônicos.

Durante minha trajetória, o interesse pelos jogos eletrônicos sempre se fez presente, sendo o aparelho celular o recurso tecnológico que eu mais utilizei para usufruir desse universo, seja jogando os jogos online sozinho e simultaneamente com amigos, ou assistindo através da plataforma *Youtube*, diversos vídeos de outras pessoas demonstrando como eram suas experiências jogando determinados jogos eletrônicos.

Ao ingressar na universidade, meu primeiro contato com os jogos eletrônicos na vida acadêmica, ocorreu graças a uma disciplina denominada “Jogos, Atividades Lúdicas e Lazer”, na qual descobri e experimentei uma nova forma de vivenciar os jogos eletrônicos, através do livro “Webgames com o corpo: vivenciando jogos virtuais no mundo real”, que propõe a transposição dos jogos eletrônicos on-line, para serem vivenciados com o corpo de modo presencial, ou seja, é proposto uma adaptação dos jogos eletrônicos, que permeiam o universo virtual, para o universo real, como a quadra de uma escola, visando manter o estímulo e os princípios característicos dos jogos (SCHWARTZ; TAVARES, 2015).

Cerca de um ano e meio após a vivência em aula de alguns jogos eletrônicos *on-line* no ambiente real, surgiu através de uma conversa com minha orientadora, a possibilidade de aprofundarmos os estudos sobre a abordagem dos jogos eletrônicos como um conteúdo nas aulas de Educação Física, através de uma intervenção em uma escola escolhida aleatoriamente, que envolveria

aproximadamente 8 a 10 aulas com o conteúdo jogos eletrônicos, ministradas pelo pesquisador em conjunto com a/o professor/a da turma, abordando vivências corporais no ambiente virtual e no real, com base na proposta de Schwartz e Tavares (2015).

Entretanto, por conta da suspensão das aulas presenciais e o período de distanciamento social, resultante da pandemia de COVID-19 (SILVA, 2021), a proposta inicial de realizar uma intervenção com o conteúdo jogos eletrônicos de forma presencial em uma determinada escola teve que ser adiada, sendo realizado um redirecionamento do estudo, que resultou no presente trabalho.

Apesar da familiarização destacada anteriormente com aspectos do universo dos jogos eletrônicos, buscamos inicialmente destacar o que são os jogos eletrônicos, que segundo Mendes (2006), podem ser compreendidos como:

[...] artefatos tecnoculturais que estão envolvidos com o consumo, com o marketing, com a educação, com a escola, com a internet, com a mídia, com os computadores, com as tecnologias da informática, com nosso cotidiano, com a nossa vida. E, em suma, com nós, seres humanos. (MENDES, 2006, p. 12)

O autor considera ainda, que os jogos eletrônicos, incluindo os mini games, os jogos para computadores, os aparelhos de videogames, simuladores e fliperamas, são: “artefatos de grande fascínio econômico, tecnológico e social” (MENDES, 2006, p.15).

Tais definições, demonstram a complexidade e amplitude da temática, que perpassa por diversos meios, como o econômico, tecnológico, social, e cultural, o que acaba por tornar os jogos eletrônicos um conteúdo muito rico para ser trabalhado nos ambientes educacionais.

A nomenclatura dos jogos eletrônicos também pode ser complexa e controversa, visto que na literatura, os autores, seja por conta das traduções, seja devido aos elementos que estão sendo englobados, utilizam diferentes terminologias para se referir a temática (CORRÊA, 2010), que poderão ser observadas durante o desenvolvimento do presente estudo.

Assim como Corrêa (2010), consideramos os termos jogos eletrônicos, videogames, jogos de computador, games e jogos digitais como sinônimos. Acrescentamos ainda, a esse grupo de nomenclaturas, os jogos virtuais, visto que, segundo Krüger; Cruz (2001), os jogos eletrônicos contemplam, além das diferentes

linguagens e a multimídia, o ambiente virtual, com um grau de interatividade e realismo.

A Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018) e o Currículo Paulista (SÃO PAULO, 2019) apresentam a nomenclatura “Jogos Eletrônicos”, sendo o mesmo tratado como um objeto de conhecimento pertencente à unidade temática Jogos e Brincadeiras no componente curricular Educação Física. Devido a isso, optamos por priorizar essa nomenclatura no presente estudo.

O fato de os jogos eletrônicos estarem previstos nas diretrizes curriculares (BRASIL, 2018; SÃO PAULO; 2019) como conteúdo das aulas de Educação Física na escola, e a sua relevância no cotidiano das crianças e dos jovens fora da escola, especialmente no contexto pandêmico, originou a questão que permeou este estudo: Como estão caracterizados os estudos acadêmico-científicos referentes aos jogos eletrônicos como conteúdo nas aulas de Educação Física?

Diante das questões propostas, esta pesquisa pretendeu identificar o estado da arte da produção acadêmica acerca da temática dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física no contexto escolar, bem como, caracterizar os estudos identificados e analisá-los em relação aos resultados alcançados.

Assim, este estudo foi estruturado em quatro etapas, sendo a primeira intitulada “Jogo e Educação”, a qual foi destinada a exposição e compreensão do conceito de jogo, e a relação desse fenômeno com a educação.

Na sequência, no capítulo intitulado “Jogos eletrônicos: percurso histórico e inserção na educação física escolar”, abordamos o percurso histórico dos jogos eletrônicos e a relação da temática como um conteúdo do componente curricular Educação Física.

O terceiro momento deste trabalho focou os aspectos metodológicos do estudo para obtenção e análise dos dados. Em seguida, na quarta etapa, são apresentados e discutidos os dados obtidos através do estudo realizado.

A partir dos dados analisados realizamos o fechamento do estudo nas Considerações Finais, sinalizando os achados para a área.

2. JOGO E EDUCAÇÃO

Segundo Wittgenstein (1975), equivalente as diferenças e semelhanças encontradas dentre os membros de uma família, que acabam se envolvendo e se cruzando, de modo a formar a união familiar, os jogos também possuem diversas diferenças e semelhanças entre si, formando o que o autor denomina como a “família dos jogos”, sendo os jogos eletrônicos um dos membros desse grande grupo. Diante disso, antes de ser feito um aprofundamento sobre os jogos eletrônicos, neste capítulo, abordaremos o conceito de jogo, apresentando algumas definições e classificações desse fenômeno, e a relação dos jogos com a educação, retratando um breve percurso histórico do início da relação até o presente momento.

Diversos autores buscaram definir o conceito de jogo, Johan Huizinga, um dos pioneiros nessa pretensão, conceituou o jogo como uma:

[...] atividade livre, conscientemente tomada como “não séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, seguindo uma certa ordem e certas regras (HUIZINGA, 2012, p. 16).

A partir das definições de Johan Huizinga, Caillois (1990) definiu o jogo como:

- a) atividade livre, pois só se joga se quiser, quando quiser e o tempo que quiser, e se a atividade assume um caráter obrigatório, perde imediatamente a sua natureza alegre e de diversão;
- b) delimitada, pois ocorre em limites de espaço e tempo próprios e previamente estabelecidos;
- c) incerta, pois não é possível determinar o seu desenrolar e seus resultados;
- d) improdutiva, pois não gera nem bens, nem riqueza, nem qualquer outro elemento novo; regulamentada, pois está sujeita a normas e regras;
- e) fictícia, pois acompanha a consciência de uma outra realidade ou irrealidade da vida normal. Sendo as duas últimas características consideradas opostas, de modo que a presença de uma exclui automaticamente a presença da outra.

Apoiada nas duas definições de jogo apresentadas (HUIZINGA, 2012; CAILLOIS, 1990), juntamente com as contribuições de outros autores que discutiam em suas obras a natureza do jogo e suas características como Jacques Henriot, Doris Fronberg e James Christie, Kishimoto (2017), ao analisar as características do jogo, traçou pontos comuns, como elementos ou características que permitem

identificar fenômenos que pertencem à grande família dos jogos, sendo eles:

[...] liberdade de ação do jogador ou o caráter voluntário, de motivação interna e episódica da ação lúdica; prazer (ou desprazer), futilidade, o “não sério” ou efeito positivo; regras (implícitas ou explícitas); relevância do processo de brincar (o caráter improdutivo), incerteza de resultados; não-literalidade, reflexão de segundo grau, representação da realidade, imaginação e contextualização no tempo e no espaço (KISHIMOTO, 2017, p. 27)

Segundo Caillois (1990), a natureza íntima dos dados que buscam definir o jogo, implica em uma divisão, a qual deve ser realizada a partir de características que os distribuem em grupos de originalidade incontestável. Diante disso, o autor propôs uma divisão a partir da predominância nos jogos, do papel da competição, da sorte, do simulacro, ou da vertigem, de modo que para denominar cada categoria, o sociólogo utilizou quatro expressões, sendo elas: “Agon”, que representa o grupo de jogos que se apresenta como competição, nas quais as condições são ideais e igualitárias, e o jogador busca a excelência sobre as ações, de modo que o valor do vencedor é incontestável; “Alea”, que representa os jogos em que o jogador não tem muito influência sobre o jogo, se tratando mais de vencer o destino do que o adversário, sendo a sorte a principal característica; “Mimicry”, que representa o grupo de jogos em que o indivíduo faz crer a si próprio ou faz que outros creiam, que ele é outra pessoa, tendo como característica principal a simulação; “Ilinx”, que representa o grupo de jogos que se pauta na busca da vertigem, atingindo uma espécie de transe, de espasmo, ou de estonteamento que faz com que a noção de realidade desapareça bruscamente.

Além da divisão em categorias, Caillois (1990), também dividiu os jogos, de forma mais geral, em dois polos antagônicos, os quais serviram para hierarquizá-los dentre os quadrantes, de modo que de um extremo, denominado de “paidia”, constituiu um princípio comum de diversão, improviso, turbulência e despreocupada expansão, manifestando uma certa fantasia, e de outro extremo, denominado de “ludus”, constituiu uma crescente subordinação a regras, criando incessantes obstáculos para dificultar o alcance do objetivo desejado. Sendo os jogos distribuídos conforme sua maior proximidade com um extremo ou outro.

As categorias podem induzir o pensamento de que os jogos são divididos em quatro grupos fechados, como se fossem quatro gavetas de um armário, os quais são armazenados cada qual em um lugar, entretanto, alguns jogos não se limitam a

somente uma categoria, como demonstrado no seguinte trecho:

[...] Determinados jogos como o dominó, o gamão e a maioria dos jogos de cartas, combinam agôn e alea: o acaso preside à composição das <<mãos>> de cada jogador e estes, em seguida, exploram o melhor que puderem e com o vigor que tiverem o quinhão que uma sorte cega lhes reservou [...] (CAILLOIS, 1990, p. 37).

Nesse sentido, de modo sintético, as quatro significações “Agon, Alea, Mimicry e Ilinx”, buscam distribuir os jogos em quadrantes, cada um comandado por um princípio original, sendo eles, respectivamente: a competição, a sorte, a simulação e a vertigem. Desse modo, agrupam os jogos que apresentam os mesmos princípios, e dentre os grupos os diferentes jogos são dispostos seguindo uma ordem igualitária, tendo como base a “paidia” e o “ludus”. (CAILLOIS, 1990)

Tal divisão classifica os jogos conforme as atitudes dos jogadores e expõe, juntamente com a definição de jogo da qual ela foi originada, a ampla diversidade que o universo do jogo representa, e conseqüentemente a dificuldade que há em mensurar esse fenômeno, de modo que a classificação aqui sintetizada, assim como suas definições, não abrange por inteiro todo o universo do jogo, mas auxiliam de forma positiva o entendimento mais amplo sobre esse fenômeno (CAILLOIS, 1990).

Kishimoto (2017) ressalta a dificuldade de se elaborar uma definição de jogo que englobe todas as suas manifestações concretas, e pautada nos estudos de Gilles Brougère e Jacques Henriot, discute sobre o termo jogo, a partir de três níveis de diferenciação: “1. o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; 2. um sistema de regras; e 3. um objeto” (KISHIMOTO, 2017, p. 16).

No presente trabalho, será focalizado a análise sobre o primeiro nível de diferenciação, que aborda o jogo como fato social, e compreende que a concepção de jogo é criada e definida conforme o contexto social que ela está inserida, de modo que os jogos podem assumir diferentes sentidos e significados, dependendo dos períodos e lugares que eles são referidos (KISHIMOTO, 2017).

Dessa forma, enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que nos mostra por que, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas. Se o arco e a flecha hoje aparecem como brinquedos, em certas culturas indígenas representavam instrumentos para a arte da caça e da pesca. Em tempos passados, o jogo era visto como inútil, como coisa não-séria. Já nos

tempos do Romantismo, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança (KISHIMOTO, 2017, p. 17).

A partir dessa compreensão, é possível analisar a relação dos jogos com a educação, que como já destacado, teve início no período do Romantismo, quando o jogo deixou de ser visto como uma atividade de relaxamento, que fazia oposição ao trabalho, sem muita importância, visão essa predominante no período da Idade Moderna, e passou a ser relacionado às crianças, ganhando um caráter educativo e pedagógico, controlado pelo educador. Tal concepção, foi ganhando destaque no final do século XIX, com o surgimento da Psicologia da Criança, trazendo novos discursos sobre o jogo e a educação (LEAL, 2014).

Pautada em bases românticas e biológicas, a psicologia, em síntese, construiu uma ciência sobre o jogo, a qual lhe atribuiu o lugar da expressão espontânea, própria, natural da criança. Surge então a pedagogia, um campo de conhecimento educativo, que utiliza-se de princípios provindos da moderna psicologia infantil, e faz com que um novo conceito de jogo e educação infantil aflore (LEAL, 2014).

Ainda no final do século XIX, o jogo assume um estatuto educativo pautado em três sentidos, sendo eles: recreação, artifício para fazer surgir o desejo de aprender, e exercício físico. A recreação abarca ainda duas ideias, sendo os jogos organizados pelos professores, uma delas, que se trata do momento educativo sem permitir a espontaneidade das crianças, e a outra, os momentos de liberdade concedida às crianças, que são os momentos educativos que ocorrem sem a interferência de um adulto (LEAL, 2014).

A importância atribuída ao jogo se dá a partir da associação da recreação com o jogo, o que se constitui em uma contribuição à Educação Física, e as formas de diversões destinadas às lições e exercícios, porém no jogo considerado educativo a espontaneidade não é vista como valorizada, pois conforme Leal (2014, p. 182),: “O jogo está presente apenas através dos jogos disciplinados, controlados, vigiados, dirigidos, organizados. Não há espaço para valorização da espontaneidade no âmbito de um jogo considerado em si educativo”.

A compreensão romântica do jogo como forma de expressão da criança, e relacionado a educação da pequena infância, ainda pode ser observada nos documentos curriculares mais recentes, como a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018) e o Currículo Paulista (SÃO PAULO, 2019), visto que, na área de

conhecimento Educação Física, a temática jogos, juntamente com as brincadeiras, se encontram presentes em sua maioria, destinadas aos anos iniciais do ensino fundamental, estando presente também nos dois primeiros anos finais do ensino fundamental.

O jogo no campo educacional atual pode tomar dois sentidos, o primeiro faz relação com o sentido de artifício para fazer surgir o desejo de aprender (LEAL, 2014), de modo que os jogos são utilizados, e muitas vezes criados, como um instrumento pedagógico, uma ferramenta que auxilia no aprendizado de determinados conhecimentos. O outro sentido, que vai ao encontro com o foco deste estudo, é o jogo como um conteúdo propriamente dito, que tem valor em si e deve ser estudado em suas diversas manifestações (BRASIL, 2018).

Dentre as formas de organizar os jogos, os documentos curriculares apresentam os Jogos Eletrônicos, tema central do presente estudo, como um dos objetos de conhecimento a serem trabalhados, tendo como uma justificativa, a expansão e influência desses jogos no estilo de vida das pessoas (BRASIL, 2018; SÃO PAULO, 2019). Em vista disso, compreender melhor essa expansão, bem como entender essa influência na vida das pessoas, e na educação, será o foco do capítulo a seguir.

3. JOGOS ELETRÔNICOS: PERCURSO HISTÓRICO E INSERÇÃO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

3.1 Jogos eletrônicos: um percurso histórico

Neste tópico abordamos o percurso histórico dos jogos eletrônicos, para situá-lo e melhor compreendê-lo diante de sua complexidade observada desde o seu surgimento, que segundo Luz (2010), dependendo do critério utilizado, pode haver até três datas plausíveis para o surgimento do primeiro videogame, cada qual com seus próprios e válidos argumentos.

Considerando como critério a interação com um monitor de vídeo, a primeira data, sendo a mais antiga, retrata o surgimento do videogame em 1958, com a criação de William Higinbotham, para uma exposição permanente no Laboratório Nacional de Brookhaven (LUZ, 2010):

Seu experimento permitia a dois jogadores jogar uma partida de tênis, controlando o saque da bolinha e o momento da rebatida. Não havia placares, início ou fim de jogo, era somente ação e reação. Seu brinquedo foi um grande sucesso na exposição permanente por alguns anos, e no ano seguinte ganhou até algumas melhorias, como uma tela maior (de cinco polegadas passou para 15) e novos cálculos no computador, permitindo ao jogador escolher entre jogar na gravidade da Terra, da Lua ou de Júpiter (LUZ, 2010, p. 21)

A experiência foi a primeira a propor a interação em um monitor (tubo de raios catódicos), e o interesse do público na exposição, indicavam o encantamento por controlar objetos em uma tela. Entretanto, Higinbotham não imaginou aplicações mais complexas, e nenhum uso comercial de seu invento, de modo a nem sequer patentear sua criação, o que acaba por gerar discussões sobre ele ser o inventor do videogame (LUZ, 2010).

A segunda possível data do surgimento do videogame, considera como critério a soma da interação em um monitor de vídeo com o uso de um software, e tem como local de origem o Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), que juntamente com a Universidade de Utah em Sanford, eram as duas universidades, que durante a década de 60, possuíam computadores com monitores de vídeo acoplados (LUZ, 2010).

Com a chegada no MIT, de um novo computador, o PDP-i, da Digital Equipment, do tamanho de um carro médio, o que era muito menor que os

computadores anteriores, totalmente baseado em transistores, e que também utilizava um monitor como saída de dados. Steve Russell, membro de um clube de entusiastas em eletrônica e apreciador de livros de ficção científica, resolveu desenvolver um jogo interativo usando o monitor do novo computador, e o tema escolhido para o jogo foi justamente uma batalha espacial (LUZ, 2010).

Foram seis meses de programação até Russell completar Spacewar!, uma batalha espacial entre duas naves. Os jogadores, usando os desajeitados switches do computador controlavam duas espaçonaves e podiam atirar torpedos um no outro. Alguns outros amigos de Russell acrescentaram elementos ao jogo, como um cenário de fundo com o mapa estelar preciso daquele período e um sol no centro da tela, com gravidade que atraía as espaçonaves se estas chegassem muito perto (LUZ, 2010, p. 22-23).

Assim como Higinbotham, Russell e seus amigos, não pensaram em lucrar financeiramente com seu jogo, e apesar da polêmica que Spacewar!, seja ou não o primeiro videogame, ele é considerado o primeiro jogo de computador e o primeiro software de entretenimento (LUZ, 2010).

A terceira, e última data, não é considerada precisa, pois em 1951, Ralph Baer, trabalhando em um fabricante de televisores, teve a ideia de utilizar a televisão de um modo interativo, com uma espécie de jogo em sua tela, porém seu chefe não aprovou sua ideia, que acabou sendo arquivada por 15 anos. Em 1966, já em outro cargo, dessa vez como engenheiro chefe de uma fabricante de produtos militares, Baer retomou sua antiga ideia, contando com um auxílio de um dos seus funcionários, e em pouco tempo foi criado um aparelho capaz de rodar um jogo, considerado rudimentar, de perseguição em uma tela, com dois pequenos pontos que perseguiam um ao outro (LUZ, 2010).

Entretanto as ideias e criações não cessaram com esse jogo, e:

Em dois anos, Baer e sua equipe conseguem criar um jogo rudimentar de pingue-pongue e suas variantes como Hockey e Voleibol, jogos de perseguição e conceitos inovadores como a da pistola ótica (light gun) que podia apontar e atirar em objetos na tela (LUZ, 2010, p. 23).

Diferente dos outros dois possíveis inventores do videogame, já apresentados neste trabalho, Ralph Baer deu à sua criação uma forma de produto de mercado, e criou o conceito de mídia de entretenimento na sala de estar, devido a isso, ele é considerado o pai do videogame. Em 1971, sua criação foi licenciada pela Magnavox, e transformou-se no Odyssey, o primeiro console de videogame a ser

comercializado (LUZ, 2010).

Apesar do início gerar discussões, os jogos eletrônicos desde que surgiram foram se tornando cada vez mais populares, por serem atrativos e terem um grande potencial de diversão, tomando patamares cada vez maiores no âmbito tecnológico. Devido às extraordinárias capacidades no processamento e a rapidez na geração de recursos gráficos, os videogames atuais são capazes de sintetizar imagens cada vez mais semelhantes com a realidade (REIS; CAVICHIOLLI, 2008).

Segundo Azevedo (2012), os jogos eletrônicos têm grande destaque contemporâneo, de modo a repercutir nas formas de compreender e se expressar no mundo, nas demais artes como as músicas e os filmes, e no sistema econômico através da crescente venda dos jogos e produtos relacionados.

Os JEs têm conquistado grande destaque econômico e cultural tanto em escala global, quanto local, fato perceptível pelo crescente aumento das vendas dos produtos a eles relacionados e da sua popularidade entre pessoas de todas as faixas etárias. Diversos são os produtos relacionados aos JEs, tais como os consoles de JEs, consoles portáteis de JEs, telefones celulares com enfoque nos JEs, fliperamas, acessórios para os JEs, softwares de JEs, as assinaturas de JEs online, assim como vestimentas, brinquedos, revistas e sites especializados e filmes que os tematizam, entre outros. (AZEVEDO, 2012, p. 29)

Através do desenvolvimento das tecnologias necessárias para a criação dos jogos eletrônicos, que acaba por diminuir os custos para a produção dos jogos e plataformas, é possível que cada vez mais jogadores possam consumir os jogos eletrônicos. Além disso, os jogos podem ser compartilhados e jogados por muito mais jogadores ao mesmo tempo, podendo ser em um mesmo ambiente online, ou encontrando com amigos em suas casas, ou em espaços específicos como lan houses, através de modos de jogo multiplayer offline (AZEVEDO, 2012).

Entretanto, com o avanço tecnológico, a uma crescente produção de jogos eletrônicos que buscam oferecer novas experiências para os jogadores, o que acaba por gerar também a necessidade de se adquirir novos recursos ou aparelhos tecnológicos para usufruir das novidades, sendo na maioria das vezes necessário um investimento financeiro para essa aquisição.

Azevedo (2012), em sua obra, retrata esse outro ponto de vista:

[...] os jogadores necessitam de novos e mais potentes hardwares para acompanharem a evolução dos JEs, assim como JEs que lhes interessem. Um exemplo recente é o jogo Crysis 2⁷, que procura apresentar gráficos,

sons e elementos físicos extremamente realistas, exigindo computadores 'top de linha' para ser jogado em suas configurações mais elevadas de qualidade. (AZEVEDO, 2012, p. 31)

Nesse sentido, Caillois (1990), corrobora com a necessidade retratada de se adquirir equipamentos novos ou de pagar locais como as *lan houses*, para poder usufruir de determinados jogos eletrônicos ao argumentar que: “o jogo é ocasião de gasto total: de tempo, de energia, de engenho, de destreza, e muitas vezes de dinheiro, para a compra de acessórios ou para eventualmente pagar o aluguel do local” (p. 25).

Diante disso, atrelado com o pensamento de Ramos (2008), outra forma de compreender e entender os jogos eletrônicos é o considerando como parte de uma categoria mais ampla que é o jogo. De modo que muitas características já descritas no capítulo 1, estão presentes nos jogos eletrônicos, assim como, há outras que se diferenciam e acabam por revelar as especificidades desse tipo de jogo.

Corrêa (2010), buscou elencar alguns pontos de convergência entre as propriedades dos jogos e os videogames, de modo a evidenciar que os videogames são sobretudo, jogos:

[...] o videogame é jogado voluntariamente (o jogador escolhe tanto jogar como o que jogar); o jogador é livre para fazer suas escolhas (jogadas) no decorrer do jogo; embora os videogames possam ter seus conteúdos fundamentados em fatos reais, durante um jogo há uma evasão da vida real; os videogames têm regras que sustentam seu desenvolvimento; por mais realistas que possam ser as imagens, o conteúdo do jogo é fictício; os sentidos das ações são atribuídos pelos jogadores, diante das situações num jogo, o jogador é levado a buscar alternativas de ação; enquanto joga, a atenção do jogador está dirigida à atividade em si. Enfim, certamente, muitas dos atributos dos videogames coincidem com os atributos dos jogos, evidenciando a ideia de que videogames são jogos e que isso, por si só, já é motivo de atração para os jogadores (CORRÊA, 2010, p.94-95).

Pautado nos conceitos de jogo de Gilles Brougère, Mendes (2006, p.18), também destaca que os jogos eletrônicos possuem os atributos dados ao conceito de jogo, pois: “representam uma atividade lúdica, tem um sistema de regras previamente estabelecidos, e igualmente, são objetos para se jogar”. Porém para o autor, descrever os jogos eletrônicos vai além, devido ao fato de estarem inseridos em uma grande complexidade social, e conseqüentemente serem altamente complexos, compostos por diversos tipos de máquinas e softwares.

Uma característica dos jogos eletrônicos é que, normalmente, as histórias,

personagens e ações dos jogos são planejadas pelos seus desenvolvedores, e não criadas pelo jogador, o que pode ocasionar em um jogar limitado, porém ainda pode haver situações em que os jogadores criem novas formas de jogar, não planejadas pelos desenvolvedores, conforme as potenciais possibilidades oferecidas nos ambientes dos jogos. As formas de jogar, podendo utilizar diferentes movimentos corporais, assim como os aparelhos tecnológicos como as placas de vídeo e som dos computadores, os consoles e os controles, vão variar conforme as características de cada jogo eletrônico (AZEVEDO, 2012).

Apesar do histórico, que contempla mais de seis décadas, segundo Azevedo (2012), os jogos eletrônicos:

[...] ainda não têm uma linguagem própria bem definida, e, por isso, utilizam criativamente de elementos da linguagem televisiva, como a locução esportiva; do cinema, como os planos e a forma como contam suas histórias; do rádio, com suas músicas e narrações; dos livros, retirando deles suas histórias e formas de narrativa; etc. (AZEVEDO, 2012, p.38).

Azevedo (2012) considera os jogos eletrônicos uma mídia relativamente jovem, mas que tem a interatividade como a característica que se destaca em relação às outras formas de mídia. Segundo o autor, o desenvolvimento tecnológico contínuo dos jogos eletrônicos, faz surgir novas formas de interação, que aperfeiçoam a sensação de imersão que se tem ao jogar, sendo o efeito de imersão proporcionado aos jogadores, uma outra característica dos jogos eletrônicos.

O termo interatividade tem sido empregado contemporaneamente para definir as diversas formas de relação entre as novas mídias e seus usuários. Também é um dos principais termos utilizados na busca da compreensão das características presentes nas novas mídias. Conversar com diversas pessoas simultaneamente em um chat, editar imagens, sons e vídeos, participar de fóruns online, criar sites e blogs, jogar JEs, por exemplo, são exemplos da interatividade proporcionada pelos recursos existentes nos computadores (AZEVEDO, 2012, p.39).

Considerando o potencial financeiro, os jogos eletrônicos atualmente sofrem uma grande influência midiática, o que acaba implicando nas interações entre os sujeitos, de modo a despertar novas condutas sociais, assim como, novas formas de educar pelas próprias mídias (SOUSA, 2019).

Os jogos eletrônicos podem ser considerados uma nova opção de lazer, que está presente no cotidiano de diversas pessoas, às quais dedicam horas por

semana ou por dia para usufruir dos ambientes virtuais e suas potencialidades, o que acaba por evidenciar um crescente interesse por essas atividades. (NOVAIS, 2012). Esse interesse, que atinge um público cada vez mais amplo, não se resume somente às crianças e adolescentes, sendo, portanto, um importante instrumento de lazer para diversas faixas etárias (REIS; CAVICHIOELLI, 2008).

Cabe ressaltar que, além de um potencial instrumento de lazer, muitos jogos eletrônicos atingiram um elevado patamar de disputa, tornando-se atividades competitivas de alto nível, as quais acabam possuindo características similares às dos esportes modernos, como o incentivo governamental e a remuneração dos atletas (REIS; CAVICHIOELLI, 2008).

3.2 Jogos eletrônicos como conteúdo da educação física escolar

Devido ao interesse, que os jogos eletrônicos proporcionam aos diversos públicos, por serem repletos de histórias fantásticas, com heróis, monstros, mundos exóticos, entre outras atrações, é importante que os profissionais de Educação Física reconheçam e valorizem essa influência dos jogos eletrônicos no cotidiano dos estudantes (REIS; CAVICHIOELLI, 2008).

Uma forma de realizar esse reconhecimento pode ser o reaproveitamento, durante as aulas de Educação Física, das vivências eletrônicas dos estudantes, de modo a possibilitar uma reinterpretação através dos jogos, brincadeiras e expressões corporais (REIS; CAVICHIOELLI, 2008).

Azevedo (2012) também ressalta que não se pode deixar um conteúdo tão presente no cotidiano dos alunos, como os jogos eletrônicos, de fora das aulas, e apresenta outras formas de desenvolver o conteúdo, além do jogar propriamente dito:

[...] os professores poderiam problematizar com os alunos o conteúdo 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. (AZEVEDO, 2012, p. 21-22)

Em relação às diretrizes curriculares, a incorporação do termo jogos eletrônicos, como um objeto de conhecimento do componente curricular Educação Física, é relativamente recente, a partir da publicação da Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), entretanto a temática já estava presente em documentos

curriculares anteriores, apesar de não ser utilizado a nomenclatura jogos eletrônicos.

No ano de 2008, a Proposta Curricular do Estado de São Paulo, apresentou o termo “jogos virtuais” relacionado ao eixo temático “contemporaneidade” na terceira série do ensino médio, no qual foi proposto a análise da virtualização do corpo e dos jogos virtuais como o vídeo game e o jogos de botão. Sendo os jogos virtuais considerados como parte da amplitude do fenômeno “jogo”, como pode ser observado no seguinte trecho: “Vale ainda destacar a amplitude do fenômeno ‘jogo’, que inclui os jogos virtuais (vídeo game e futebol de botão, por exemplo), também já praticados como modalidades esportivas [...]” (SÃO PAULO, 2008, p. 44).

O Currículo do Estado de São Paulo, manteve as considerações realizadas no documento de 2008 e também a série a ser trabalhada os “jogos virtuais”, acrescentando as habilidades que eram esperadas que os alunos desenvolvessem no bimestre. Entre as habilidades destacadas, duas são relacionadas aos “jogos virtuais”. Uma de forma indireta: “Identificar a influência das mídias (jogos virtuais) na vida cotidiana.” e outra de forma direta: “Elaborar estratégias cooperativas e competitivas para os jogos virtuais” (SÃO PAULO, 2011, p. 258).

A Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), atual diretriz curricular nacional, apresenta um novo termo para o conteúdo que até então não era utilizado nos documentos curriculares, o termo “jogos eletrônicos”. Além disso, o conteúdo passa a fazer parte do eixo temático “Brincadeiras e jogos”, sendo destinado a turmas de 6º e 7º anos, tendo como aprendizagens essenciais a serem garantidas acerca da temática, as seguintes habilidades:

(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.

(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, 2017, p. 233)

O Currículo Paulista (SÃO PAULO, 2019), documento curricular mais atual do estado de São Paulo, seguiu o que foi proposto na Base Nacional, tanto em relação ao termo, quanto em relação ao nível de ensino que o conteúdo foi destinado, sendo 6º e 7º anos. A única diferença proposta no currículo foi o conteúdo ser abordado em mais uma unidade temática no 7º ano, além da unidade “Brincadeiras e jogos”, sendo também abordado no eixo “Corpo, Movimento e Saúde”, com intuito de

possibilitar que o aluno consiga identificar as exigências corporais, relacionando as capacidades físicas, na prática de diferentes jogos eletrônicos. Além disso, é apresentado uma breve explicação da inclusão do conteúdo jogos eletrônicos na unidade temática “Brincadeiras e jogos”:

No 6º e 7º anos, essa Unidade Temática inclui o objeto de conhecimento jogos eletrônicos, em razão de sua expansão e influência no estilo de vida das pessoas. Entre outros aspectos, são exploradas as sensações provocadas pela prática desses jogos (SÃO PAULO, 2019, p. 257).

Apesar de não apresentarem nenhum aspecto relacionado à temática dos jogos eletrônicos, cabe ressaltar que os Parâmetros Nacionais Curriculares (BRASIL, 1997) também foram analisados durante o estudo.

Em suma, o potencial educacional da temática jogos eletrônicos é notório, pois esses jogos acompanham os avanços tecnológicos, e os interesses de diversos públicos, estando presente nos contextos de lazer, e também em contextos competitivos, tendo relação direta com os meios eletrônicos e midiáticos, e não menos importante, relação direta com o universo dos jogos, e consequentemente com a Educação Física. Além de estarem presentes nas atuais diretrizes curriculares, como um dos objetos de conhecimento a serem desenvolvidos durante as aulas de Educação Física (BRASIL, 2018; SÃO PAULO, 2019).

Diante disso, a abordagem dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física pode ocorrer de diversas formas, as quais vão ter vínculo com o objetivo pretendido e os recursos disponíveis, cabendo ao professor, em parceria com toda comunidade escolar, encontrar as melhores formas de desenvolver esse conteúdo, que não deve ficar de fora das instituições educacionais.

Na sequência, serão expostos os aspectos e recursos metodológicos utilizados no presente estudo para obtenção e análise dos dados.

4. METODOLOGIA

O presente trabalho trata-se de uma pesquisa qualitativa, método que busca responder a questões muito particulares, trabalhando com o universo dos significados, motivos, aspirações, crenças, valores e significados (MINAYO, 2002).

Para atingir tal objetivo, acerca das características dos estudos acadêmicos-científicos referentes aos jogos eletrônicos como conteúdo nas aulas de Educação Física, foi efetuado um estudo de revisão sistemática de literatura, que se caracteriza como um estudo de natureza descritiva e bibliográfica, no qual são utilizados diversos métodos de análise de produção do conhecimento da literatura referente a uma determinada temática, o que permite priorizar temáticas e esclarecer temas (SIMÕES; MIZUNO; ROSSI, 2019).

Segundo Barros *et al.* (2008), a primeira etapa de uma revisão sistemática, corresponde a coleta de todas as publicações que têm potencial para serem relevantes sobre a questão analisada. Diante disso, foi realizada a construção de uma ficha de pesquisa, para sistematizar os critérios de busca, sendo definido as bases de dados, as equações de pesquisas, e o período das publicações (SIMÕES; MIZUNO; ROSSI, 2019).

As bases de dados foram selecionadas, tendo como critério os conteúdos que eram disponibilizados por elas, os quais deveriam reunir produções acadêmicos-científicas, sendo utilizadas neste estudo: Google Scholar, Scielo, Repositório Institucional Unicamp, Repositório Institucional Unesp, Repositório da Produção USP, Repositório Institucional da Universidade Federal de São Carlos/UFSCar, Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do ABC/UFABC e Portal de Periódicos da Capes.

Os descritores que compuseram as equações de pesquisa, foram definidos a partir da temática e do objetivo do estudo, sendo eles: I) Jogos eletrônicos E Educação Física, II) Jogos eletrônicos E educação, III) Jogos eletrônicos E Educação Física escolar, IV) Abordagem dos jogos eletrônicos E Educação Física, V) Conteúdo Jogos eletrônicos

A pesquisa foi direcionada para produções realizadas a partir de 2008, ano de publicação da Proposta Curricular para as escolas do Estado de São Paulo (SÃO PAULO, 2008), documento em que a temática estudada se fez presente como conteúdo para as aulas de Educação Física, até o ano de 2021, ano de realização do presente estudo.

Dando sequência a segunda etapa da revisão sistemática, foi realizada uma seleção dentre as publicações encontradas, através da análise dos resumos de modo a selecionar aquelas que satisfaziam a critérios de elegibilidade (BARROS *et al.*, 2008; SIMÕES; MIZUNO; ROSSI, 2019), dentre os quais, tematizar os jogos eletrônicos no âmbito da Educação Física no contexto escolar, sendo excluídos trabalhos que tematizaram os jogos eletrônicos fora do contexto escolar ou que abordaram o tema em outros componentes curriculares que não a Educação Física.

Ao final, para realização deste estudo, foram identificados quinze estudos que se enquadraram nos critérios estabelecidos, dentre eles, artigos publicados em periódicos, trabalho de conclusão de curso (monografias), e anais de eventos científicos.

Para análise e apresentação das variações dos estudos, que corresponde a terceira etapa da revisão sistemática (BARROS *et al.*, 2008), foi utilizado o trabalho com categorias, no qual as categorias são empregadas para se estabelecer classificações (GOMES, 2002).

As categorias utilizadas na análise contemplaram: a) ano de publicação e natureza dos estudos; b) objetivos dos estudos; c) contexto de estudo e participantes e d) principais conclusões dos estudos.

Os dados coletados através da revisão sistemática da literatura, bem como a análise desses dados, estão evidenciados a seguir.

5. APRESENTAÇÃO DOS DADOS E DISCUSSÃO

A síntese das características (título, autoria, objetivo(s), natureza e ano de publicação, contexto do estudo e participantes) dos 15 estudos incluídos na revisão sistemática de literatura, relacionado ao conteúdo jogos eletrônicos na Educação Física escolar, está apresentada no Quadro 01 e organizada em ordem cronológica conforme o ano de publicação.

QUADRO 1 - Características dos estudos incluídos na revisão sistemática da literatura

Nº	Título	Autores	Objetivos	Natureza e ano de publicação	Contexto/ Participantes
1	A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR E OS JOGOS ELETRÔNICOS: INFLUÊNCIAS E POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS PERCEBIDAS PELOS PROFESSORES DE FLORIANÓPOLIS/ SC	SILVA, A. P. S. da; AZEVEDO, V.	Analisar o olhar dos professores de Educação Física escolar sobre os JE's, suas influências e seus usos nas práticas educativas na escola.	Anais de evento 2009	Professores das escolas básicas municipais da cidade de Florianópolis.
2	VIRTUALIZAÇÃO ESPORTIVA E OS NOVOS PARADIGMAS PARA O MOVIMENTO HUMANO	ARAÚJO, B. M. R. de. <i>et al.</i>	Analisar os processos de virtualização esportiva, vinculados aos jogos eletrônicos, sua interferência na cultura corporal de movimento e quais as possíveis implicações para a Educação Física e o Esporte.	Artigo em periódico 2011	30 Atores Sociais, entre 11 e 15 anos de idade, do Ensino Fundamental II de duas Escolas da rede pública e privada do Estado da Paraíba.
3	ADAPTAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS PARA AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA	NOVAIS, I. T.	Propor a adaptação de alguns jogos eletrônicos para poderem ser aplicados na prática, corporalmente, como uma proposta de novas atividades em aulas de Educação Física. Investigar os níveis de estado de ânimo e de satisfação dos alunos frente às aulas que utilizam os jogos eletrônicos adaptados.	Trabalho de conclusão de curso de graduação 2012	60 alunos de ambos os sexos, de 10 a 15 anos, pertencentes ao ciclo II do ensino fundamental de uma escola da rede oficial de ensino da cidade de Rio Claro/SP.
4	OS EXERGAMES	BARACHO	Contribuir com uma	Artigo em	117 jovens de

	E A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NA CULTURA DIGITAL	, A. F. de. O.; GRIPP, F. J.; LIMA, M. R. de.	discussão sobre as potencialidades e perspectivas da utilização da virtualidade, especificamente dos exergames, na Educação Física escolar, a partir do relato de alunos, que vivenciaram um determinado jogo nos ambientes real e virtual.	periódico 2012	ambos os sexos, com idade entre 13 e 14 anos, de uma escola estadual da rede pública de ensino localizada em Diamantina- - MG.
5	OS JOGOS ELETRÔNICOS NO CONTEXTO PEDAGÓGICO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR	RODRIGUES JÚNIOR, E.; SALES, J. R. L. de.	Verificar a opinião dos professores de Educação Física e estudantes das escolas públicas e privadas do Norte de Minas Gerais quanto ao uso dos jogos eletrônicos no conteúdo pedagógico da Educação Física escolar.	Artigo em periódico 2012	100 professores da rede pública e privada / 350 estudantes, sendo dividida em pelo menos 30 escolas que pertencem ao norte de Minas Gerais.
6	PERFIL E PERCEPÇÃO DO USO DE JOGOS ELETRÔNICOS POR ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL: RELAÇÕES COM A EDUCAÇÃO FÍSICA	CONSTANTINO, M. T. <i>et al.</i>	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 jogos eletrônicos. Verificar a percepção dos alunos em relação aos valores presentes nestes jogos eletrônicos e sua relação com os valores desenvolvidos na prática da Educação Física.	Artigo em periódico 2015	348 alunos, entre 13 e 14 anos de idade, de 18 turmas do 8º e 9º ano do ensino fundamental de uma escola pública do Rio de Janeiro.
7	JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA REVISÃO SOBRE O TEMA	MEDEIRO S, A. F. de.	Investigar se o conteúdo jogo eletrônico está sendo utilizado na escola pela Educação Física, contribuindo no processo de formação de seres autônomos e críticos.	Trabalho de conclusão de curso de graduação 2015	Revisão crítica da literatura.
8	O LUGAR DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR PARA JOVENS DO	MACHADO, H. L. R.	Compreender a aplicabilidade dos Jogos Eletrônicos na Educação Física Escolar, a partir das manifestações dos	Trabalho de conclusão de curso de graduação 2017	Alunos de turmas de segundo e terceiro ano do ensino médio de uma escola de

	ENSINO MÉDIO		estudantes do ensino médio.		Porto Alegre/RS.
9	JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA	ROSA, A. S. da.	Investigar a produção científica sobre os jogos eletrônicos na Educação Física escolar.	Trabalho de conclusão de curso de graduação 2018	Revisão sistemática de literatura.
10	“A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR ENTRE O REAL E O VIRTUAL”: A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS COMO POSSIBILIDADE PEDAGÓGICA	SOUSA, J. A. de.	Analisar as contribuições didático-pedagógicas que os jogos eletrônicos podem proporcionar às aulas de Educação Física.	Trabalho de conclusão de curso de graduação 2019	Uma turma de 6º ano, com 25 alunos, de faixa etária entre 10 a 14 anos, de uma escola pública de ensino integral localizada no município de Tocantinópolis – TO
11	JOGOS ELETRÔNICOS E A EDUCAÇÃO FÍSICA: POSSIBILIDADES E DESAFIOS NA ESCOLA	VIANA, L. S. M.	Abordar o tema jogos eletrônicos, enquanto atividade de entretenimento das novas culturas, com intuito de refletir sobre possíveis implicações de suas práticas.	Anais de evento 2019	Cinco turmas de 9º ano, tendo em média 40 alunos por turma, durante o 1º bimestre de 2019, com 2 aulas de Educação Física semanais.
12	JOGOS ELETRÔNICOS: INVESTIGAÇÃO SOBRE AS POSSIBILIDADES NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR	RODRIGUES, S. E. D.	Refletir sobre os jogos eletrônicos, a partir da produção acadêmica brasileira e da prática dos professores de Educação Física da rede municipal de Natal/RN.	Trabalho de conclusão de curso 2019	42 Professores do grupo da Formação Continuada dos Professores de Educação Física da Rede Municipal de Natal.
13	JOGOS ELETRÔNICOS E EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA	VASQUES, D. G.; CARDOSO, N. M. N.	Refletir sobre o trato pedagógico dos jogos eletrônicos como conteúdo da Educação Física escolar nos anos finais do EF.	Artigo em periódico 2020	Alunos do 8º ano do ensino fundamental, sendo 56 alunos de 13 a 14 anos - 27 meninos e 29 meninas.
14	EDUCAÇÃO FÍSICA E JOGOS ELETRÔNICOS: UMA PROPOSTA EDUCATIVA PARA AS AULAS	ARAÚJO, J. dos S. et al.	Verificar se os exergames podem ser considerados uma proposta educativa para a participação dos alunos nas aulas de Educação Física na cidade de Teresina-PI.	Artigo em periódico 2021	Alunos de ambos os gêneros, sendo 22 do 7º ano e 36 do 9º ano do turno da manhã do ensino fundamental.
15	JOGOS ELETRÔNICOS E EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA OPÇÃO PARA OS ANOS INICIAIS DO	SILVA, M. A.	Descrever os caminhos percorridos na construção e execução de uma proposta de ensino na EFE tendo como	Artigo em periódico 2021	97 alunos do 3º ao 5º ano do ensino fundamental, que estudam em regime

	ENSINO FUNDAMENTAL		objeto de conhecimento os jogos eletrônicos, sendo este abordado em uma perspectiva da cultura corporal do movimento, durante o período de distanciamento social e suspensão das aulas presencial decorrente da pandemia de COVID-19.		integral.
--	--------------------	--	---	--	-----------

Fonte: adaptado de Simões; Mizuno; Rossi (2019).

Como forma de aprofundar o que foi encontrado, os estudos foram analisados e discutidos nas seguintes categorias: a) Ano de publicação e natureza dos estudos; b) Objetivos dos estudos; c) Contexto e participantes e d) Principais conclusões dos estudos.

5.1 Ano de publicação e natureza dos estudos

Nesta categoria, é apresentada uma análise acerca dos anos em que os estudos incluídos na revisão sistemática da literatura foram publicados, e a natureza desses estudos, que contemplam artigos publicados em periódicos, trabalhos de conclusão de curso de graduação em licenciatura em Educação Física, e trabalhos publicados em anais de evento científico.

No conjunto de produções na temática do conteúdo jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, identificamos 15 estudos publicados após o ano de 2008, contemplando o período posterior à primeira versão da Proposta Curricular das escolas do Estado de São Paulo (SÃO PAULO, 2008).

O primeiro estudo que encontramos foi no ano de 2009, sendo um trabalho publicado em anais de evento científico. Posteriormente em 2011, foi publicado um artigo sobre a temática em periódico.

Dentre os anos com mais produções, está 2012, no qual se concentrou um conjunto de 3 estudos, sendo um trabalho de conclusão de curso de graduação em licenciatura em Educação Física, e dois artigos publicados em periódicos.

Em 2015, houve um trabalho de conclusão de curso de graduação em licenciatura em Educação Física, e um artigo publicado em periódico.

No período entre 2017 e 2018, foram encontrados dois trabalhos de conclusão de curso de graduação em licenciatura em Educação Física, sendo um

em cada ano.

O ano de 2019, que foi o outro ano com mais produções, concentrou três publicações, sendo dois trabalhos de conclusão de curso em licenciatura em Educação Física e um estudo publicado em anais de evento científico.

Por fim, nos anos seguintes, encontramos mais 3 artigos publicados em periódicos, sendo 1 no ano de 2020, e 2 no ano de 2021.

Com este quadro, verificamos que a maioria dos estudos incluídos na revisão sistemática referem-se a artigos publicados em periódicos, sendo sete publicações nesta categoria, seguidas por trabalho de conclusão de curso de graduação em licenciatura em Educação Física, com seis publicações, e trabalhos publicados em anais de eventos científicos, com duas publicações.

5.2 Objetivos dos estudos

O foco desta categoria é apresentar uma análise sobre as metas dos estudos incluídos na revisão sistemática da literatura, de modo a destacar as semelhanças entre os objetivos traçados por cada um.

Dentre os quinze estudos analisados, dois tiveram como objetivo a análise da produção acadêmica (ROSA, 2018; MEDEIROS, 2015). O estudo de Rosa (2018) buscou classificar as perspectivas abordadas nos estudos, identificando como a temática dos jogos eletrônicos era abordada e analisar a relevância e contribuições para as aulas de Educação física. Já Medeiros (2015), propôs investigar através dos materiais acadêmicos, se o conteúdo jogos eletrônicos, estava sendo utilizado na escola pela Educação Física, de forma a contribuir no processo de formação de seres autônomos e críticos.

Três estudos destacaram em seus objetivos a análise das percepções e opiniões de professores (SILVA; AZEVEDO, 2009; RODRIGUES, 2019; RODRIGUES JÚNIOR; SALES, 2012). Em seu estudo, Azevedo (2009) buscou analisar a opinião de professores de Educação Física sobre as influências e usos, nas práticas educativas na escola, dos jogos eletrônicos. Já Rodrigues (2019) propôs explorar a temática dos games junto com os professores de Educação Física da rede municipal de Natal/RN.

Rodrigues Júnior e Sales (2012), buscaram verificar não somente a opinião dos professores, mas também dos estudantes quanto ao uso dos jogos eletrônicos no contexto pedagógico da Educação Física escolar.

Além do estudo de Rodrigues Júnior e Sales (2012), mais três estudos abordaram, em seus objetivos, a opinião e percepção dos estudantes. (BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012; CONSTANTINO *et al.*, 2015; MACHADO, 2017). Através de relatos de alunos que vivenciaram um jogo específico nos ambientes virtuais e reais, Baracho; Gripp e Lima (2012) buscaram analisar as potencialidades e perspectivas da utilização das virtualidades, especificamente dos exergames, na Educação Física escolar. Já Machado (2017), objetivou compreender a visão dos alunos do Ensino Médio, destacados como protagonista da Educação Física escolar, em relação aos jogos eletrônicos na Educação Física.

Constantino *et al.*, (2015) exploraram o perfil comportamental de alunos do ensino fundamental, quanto ao uso de TICs, em especial ao uso dos jogos eletrônicos, e verificou a percepção dos alunos em relação aos valores presentes nestes jogos eletrônicos e a relação deles com os valores desenvolvidos na prática da Educação Física.

Seis estudos apresentaram em seus objetivos um direcionamento para as contribuições didático-pedagógicas, e o trato pedagógico, dos jogos eletrônicos na Educação Física escolar. A partir de vivências relacionadas aos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, Sousa (2019) buscou analisar as contribuições didático pedagógicas que os jogos eletrônicos podem proporcionar às aulas de Educação Física. Já Viana (2019) buscou abordar o tema jogos eletrônicos enquanto atividade de entretenimento das novas culturas, com intuito de refletir sobre as possíveis implicações de suas práticas, de forma a aprender o significado do jogo e suas relações com a sociedade, sendo isso atrelado a vivência dos jogos, possibilitando a criação e recriação de regras e transpondo o virtual para o real.

Acompanhando o pensamento de transpor o virtual para o real, NOVAIS (2012) propôs a adaptação de alguns jogos eletrônicos para poderem ter a possibilidade de aplicação deles corporalmente, como proposta de novas atividades em aulas de Educação Física. Além disso, o estudo buscou investigar os níveis de estado de ânimo e de satisfação dos alunos nas aulas que realizaram os jogos eletrônicos adaptados.

Vasques e Cardoso (2020) tiveram como objetivo a reflexão sobre o trato pedagógico dos jogos eletrônicos como conteúdo da Educação Física escolar nos anos finais do ensino fundamental. Já Araújo *et al.* (2021), investigaram se os exergames podem ser considerados uma proposta educativa para a participação

dos alunos nas aulas de Educação Física.

Tendo como cenário o período de distanciamento social e suspensão das aulas presenciais decorrente da pandemia de COVID-19, Silva (2021) buscou descrever os caminhos percorridos na construção e execução de uma proposta de ensino, que teve como objeto de conhecimento os jogos eletrônicos, na Educação Física escolar.

Por fim, o estudo de Araújo *et al.* (2021), foi o único que trouxe em seu objetivo um olhar para o contexto esportivo, de modo a objetivar a análise dos processos de virtualização esportiva, vinculados aos jogos eletrônicos, sua interferência na cultura corporal de movimento e quais as possíveis implicações para a Educação Física e o Esporte.

Ao analisarmos os objetivos dos estudos no âmbito do conteúdo jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, identificamos que as proposições, de um modo sintético, incluíram análises das produções acadêmicas sobre a temática, análise da opinião de professores e alunos sobre os jogos eletrônicos e suas influências e aplicabilidades, análise acerca das contribuições didático-pedagógicas e do trato pedagógico dos jogos eletrônicos, e análise dos processos de virtualização esportiva.

As proposições dos estudos indicaram que, além da análise de opiniões de professores e estudantes, há uma preocupação, no âmbito acadêmico, em compreender quais são as contribuições didático-pedagógicas da abordagem do conteúdo jogos eletrônicos, atrelado a forma como realizar o trato pedagógico da temática, visto que dos quinze trabalhos analisados, seis apresentaram esses aspectos nos objetivos, o que pode ter relação com as novas proposições das diretrizes curriculares, que trazem a temática como um conteúdo das aulas de Educação Física (BRASIL, 2018; SÃO PAULO, 2019), assim como, com a cultura dos novos estudantes, que cada vez mais estão imersos no universo tecnológico.

5.3 Contexto e participantes

Nesta categoria, é apresentada a análise realizada sobre o contexto dos estudos, buscando destacar o ambiente em que os estudos ocorreram, os participantes dos estudos, e os instrumentos utilizados para a coleta dos dados, de modo a destacar as correspondências entre os contextos analisados.

Acerca do contexto dos estudos, dois trabalhos realizaram revisão de

literatura (ROSA, 2018; MEDEIROS, 2015), e treze trabalhos realizaram estudo de campo (SILVA; AZEVEDO, 2009; ARAÚJO *et al.*, 2011; NOVAIS, 2012; BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012; RODRIGUES JÚNIOR; SALES, 2012; CONSTANTINO *et al.*, 2015; MACHADO, 2017; SOUSA, 2019; VIANA, 2019; RODRIGUES, 2019; VASQUES; CARDOSO, 2020; ARAÚJO *et al.*, 2021; SILVA, 2021).

Dentre os trabalhos que realizaram estudo de campo, doze ocorreram no ambiente escolar, sendo sete durante as aulas de Educação Física (NOVAIS, 2012; MACHADO, 2017; VIANA, 2019; SOUSA, 2019; ARAÚJO *et al.*, 2021; CONSTANTINO *et al.*, 2015; VASQUES; CARDOSO, 2020), três durante horários disponíveis na escola (SILVA; AZEVEDO, 2009; ARAÚJO *et al.*, 2011; RODRIGUES JÚNIOR; SALES, 2012), um em aula de formação continuada dos professores de Educação Física (RODRIGUES, 2019) e um em horário extracurricular (BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012). O estudo de Silva (2021), também foi realizado durante aulas de Educação Física, entretanto o ambiente foi de aulas remotas por conta da pandemia de COVID-19.

Em relação aos participantes, três estudos de campo foram realizados com professores de Educação Física, um com professores das escolas básicas municipais da cidade de Florianópolis (SILVA; AZEVEDO, 2009), um com professores de Educação Física da rede pública e privada do Norte de Minas Gerais (RODRIGUES JÚNIOR e SALES, 2012), e um com professores participantes de um grupo de formação continuada de professores de Educação Física da rede municipal de Natal (RODRIGUES, 2019). Onze estudos tiveram estudantes como participantes, sendo um com alunos dos anos iniciais do ensino fundamental (SILVA, 2021), oito com alunos pertencentes aos anos finais do ensino fundamental (ARAÚJO *et al.*, 2011; NOVAIS, 2012; BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012; CONSTANTINO *et al.*, 2015;; SOUSA, 2019; VIANA, 2019; VASQUES; CARDOSO, 2020; ARAÚJO *et al.*, 2021;), um com alunos do ensino médio (MACHADO, 2017), e um que não detalhou os níveis de ensino dos alunos (RODRIGUES JÚNIOR; SALES, 2012).

Os estudos analisados tiveram duração variada, entre um dia até meses de intervenção, e como instrumentos de coleta dos dados, foram utilizados questionários abertos e/ou fechados (SILVA; AZEVEDO, 2009; NOVAIS, 2012; BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012; RODRIGUES JÚNIOR; SALES, 2012; CONSTANTINO *et al.*, 2015; RODRIGUES, 2019; VASQUES; CARDOSO, 2020; ARAÚJO *et al.*, 2021; SILVA, 2021), entrevistas semiestruturadas (ARAÚJO *et al.*,

2011; RODRIGUES JÚNIOR; SALES, 2012; MACHADO, 2017), lista de estados de ânimo reduzida e ilustrada (LEA-RI) (NOVAIS, 2012), e diário de campo (SOUSA, 2019).

Diante das informações apresentadas, analisamos que a maioria dos trabalhos inclusos na revisão sistemática, realizaram estudo de campo, tendo o ambiente escolar como o foco das pesquisas. Os estudantes foram o público com maior incidência nos estudos, mais especificamente os estudantes dos anos finais do ensino fundamental. Entre os instrumentos para coleta dos dados, o mais utilizado nos estudos foram os questionários com questões abertas e/ou fechadas.

A maior incidência, nos estudos, de estudantes dos anos finais do ensino fundamental se relaciona com as atuais diretrizes curriculares, de âmbito nacional (BRASIL, 2018) e estadual (SÃO PAULO, 2019), visto que, em ambos os documentos, o conteúdo jogos eletrônicos é orientado aos alunos dos 6º e 7º anos, pertencentes aos anos finais do ensino fundamental.

Diante disso, a tendência é que mais estudos abordem os anos finais do ensino fundamental, mais especificamente os 6º e 7º anos, pois é com esse público que a temática jogos eletrônicos se fará mais presente no âmbito escolar. Entretanto, consideramos que a temática tem potencial para ser abordada em todos os níveis de ensino, e não pode se restringir a somente uma parcela dos estudantes.

5.4 Principais conclusões dos estudos

Com base no que as produções acadêmicas incluídas na revisão sistemática da literatura apontaram em seus estudos, esta categoria apresenta a análise realizada sobre as principais conclusões que os estudos indicaram, destacando as aproximações entre esses apontamentos.

Em relação a inserção e utilização dos jogos eletrônicos no contexto da Educação Física escolar, Silva e Azevedo (2009) destacaram que a maioria dos professores, participantes da pesquisa, não utilizavam ou tematizavam os jogos eletrônicos em suas práticas pedagógicas. O que corrobora com o estudo de Rodrigues (2019), que evidenciou que mais da metade dos professores, da pesquisa, não trabalhavam com o tema jogos eletrônicos, apesar de a grande maioria relatar seguir a BNCC em seu planejamento, porém foi constatado que o tema já estava inserido no ensino das escolas, mesmo que abordado de forma ainda incipiente. No estudo de Silva e Azevedo (2009), foi relatado também, que os

professores viam a utilização dos jogos eletrônicos como possível forma de demonstração dos conteúdos da Educação Física, porém não foi comentado por eles como seria realizado essa inserção nas aulas.

Sobre a conexão dos jogos eletrônicos com o cotidiano e a cultura dos estudantes, os estudos destacaram que os ambientes virtuais estão fortemente presentes no cotidiano dos jovens (BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012), de modo que os estudantes estão imersos no contexto da cibercultura, e os jogos eletrônicos por já fazerem parte do cotidiano desses indivíduos, podem ser considerados importantes na vida escolar dos mesmos (CONSTANTINO *et al.*, 2015), visto que é notório a abrangência e relevância do tema na vida social dos alunos e da população em geral (RODRIGUES, 2019), e foi constatado que a maioria dos professores e alunos tem conhecimento dos jogos eletrônicos (RODRIGUES JÚNIOR; SALES, 2012), e que também há uma influência significativa dos jogos eletrônicos na cultura esportiva dos escolares e consequentemente na cultura corporal de movimento (ARAÚJO *et al.*, 2011). Desse modo, pensar nos jogos eletrônicos no ambiente escolar, é uma forma de proporcionar aos estudantes uma representatividade da sua cultura (MACHADO, 2017), sendo a aproximação da escola ao cotidiano dos jovens, uma possível auxiliar na construção de valores, de acesso a conhecimentos e práticas que são, progressivamente, bens culturais (VASQUES; CARDOSO, 2020).

A presença e abordagem do conteúdo jogos eletrônicos foi exposta como positiva e bem aceita pelos estudantes em quatro estudos (NOVAIS, 2012; SOUSA, 2019; ARAÚJO *et al.*, 2021; SILVA, 2021), sendo notado mudanças no estado de ânimo e satisfação dos estudantes perante às atividades (NOVAIS, 2012). Entre as características que podem justificar a boa aceitação, estão a ludicidade e significância presente nesses jogos, e a relação de domínio dos aspectos dos jogos eletrônicos por parte dos estudantes (SILVA, 2021), de modo que a satisfação e a atenção dos alunos perante o conteúdo comprovaram a eficácia que os jogos eletrônicos podem atingir aliados a Educação Física escolar (SOUSA, 2019).

Aprofundando sobre as vantagens da abordagem do conteúdo jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, os estudos destacaram que os jogos eletrônicos, quando jogados de forma reflexiva e estratégica, incorporam bons princípios, e são capazes de dinamizar a reconfiguração do ensino-aprendizagem às exigências da cibercultura (BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012), além de ser possível

notar valores como a organização, gerenciamento, tomada de decisões, honestidade, paz, respeito, trabalho em equipe, cooperação, pensamento estratégico, criatividade e solução de problemas, associados a prática dos jogos eletrônicos, que podem ser discutidos e mediados produtivamente pelos professores em sala de aula (CONSTANTINO, 2015), sendo o uso dos jogos eletrônicos plausível tanto como conteúdo, por apresentar algo novo e que venha a contribuir com a motivação dos estudantes em participar mais das aulas, visto que os jogos eletrônicos são um relevante mecanismo de socialização, diversão e aprendizagem (MACHADO, 2017; NOVAIS, 2012; ARAÚJO *et al.* 2021), quanto como estratégia metodológica para se atingir objetivos pertinentes a cultura corporal de movimento (MACHADO, 2017).

Os jogos eletrônicos podem ser grandes aliados na busca por maior equidade no planejamento dos objetos de conhecimento da Educação Física escolar e engajamento dos alunos (SILVA, 2021), e podem servir para debater e repensar pontos significativos da realidade escolar, como o gênero, o esporte e a violência, sendo aliados também no processo de compreensão dos limites entre o mundo virtual e o real (SOUSA, 2019).

Apesar da abordagem do conteúdo jogos eletrônicos ser destacada como vantajosa, quatro estudos salientaram sobre os desafios e dificuldades para a utilização dos jogos eletrônicos como conteúdo (SILVA; AZEVEDO, 2009; RODRIGUES JÚNIOR; SALES, 2012; VIANA, 2019; VASQUES; CARDOSO, 2020), sendo eles: o desconhecimento em diferentes níveis, dos professores, em relação aos jogos eletrônicos; a violência presente nos jogos; a falta de tempo e incentivo para os professores planejarem as atividades (SILVA; AZEVEDO, 2009); a questão financeira das escolas (RODRIGUES JÚNIOR; SALES, 2012); os recursos materiais; o fato de as escolas e os professores não visualizarem a temática como conteúdo e sim como metodologia de ensino ou atividade de lazer; a falta de trabalho pedagógico na escola orientado para a execução da temática (VIANA, 2019); a utilização do aparelho celular como ferramenta (VASQUES; CARDOSO, 2020).

Silva e Azevedo (2009), destacam em seu estudo, que para os jogos eletrônicos serem constituídos enquanto conteúdo esclarecido e pertinente de ser discutido e utilizado pelos professores, seria necessário, além de uma mudança na proposta curricular, a elaboração e aplicação de cursos de formação inicial e continuada de professores, que tematizem a temática dos jogos eletrônicos.

Em relação ao papel dos professores de Educação Física associado aos jogos eletrônicos, Araújo *et al.* (2011), destacam a necessidade dos professores compreenderem o que ocorre na virtualização do corpo e do esporte, possibilitando a superação de dificuldades nas relações com os estudantes, os preconceitos e ordens de caráter cultural que possam levar a atitudes que prejudicam a boa convivência, como a discriminação de gênero, etnias, credos e o ódio, que pode ser transmitido de maneira subliminar aos sujeito-jogadores. Já Baracho; Gripp e Lima (2012), aponta que os professores devem ser capazes de dialogar e transitar na cultura digital, para que possam dialogar e se relacionar com os alunos que emergem com essa nova cultura. Para isso, torna-se fundamental que os professores de Educação Física busquem, através de formações, se atualizar quanto à utilização dos recursos tecnológicos que estão adentrando cada vez mais no ambiente escolar (ARAÚJO *et al.*, 2021), pois os vínculos dos jogos eletrônicos com as aulas de Educação Física devem ser aproveitados como estratégias pelos professores da área (NOVAIS, 2012), visto que o tempo requer mudanças estruturais e atitudes inclusivas, por parte dos docentes, das linguagens digitais, no sentido de comunicar, ensinar, e principalmente, aprender (CONSTANTINO *et al.*, 2015).

Entre as formas de abordar os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, seis estudos argumentaram sobre esse aspecto (SILVA; AZEVEDO, 2009; RODRIGUES JÚNIOR; SALES, 2012; CONSTANTINO *et al.*, 2015; VIANA, 2019; VASQUE; CARDOSO, 2020; SILVA, 2021). Em seu estudo, Viana (2019), concluiu que os jogos eletrônicos podem ser abordados como espaços de aprendizagem e ressignificação, oportunizando que os alunos entrem em contato com o conhecimento a partir de suas vivências cotidianas e de sua realidade social, contribuindo para o desenvolvimento da consciência crítica e de resistência ideológica, em relação a essa forma atual de atividade humana.

Constantino *et al.* (2015) sugerem a promoção de discussões e reflexões sobre os valores, sentido e significados que os alunos adquirem nos jogos eletrônicos e associação deles ao sentido estético das práticas da Educação Física, para reforçar valores importantes na formação moral dos alunos, como a gestão e tomada de decisões, a criatividade, o espírito de grupo e o compartilhamento de informações. Já Silva e Azevedo (2009) destacam a violência presente nos jogos eletrônicos como um assunto que deve ser discutido e esclarecido com alunos,

assim como diversas outras representações veiculadas nos jogos eletrônicos, como estereótipos e ideologias.

Para Silva (2021), uma proposta de ensino aprendizagem permeada pelos jogos eletrônicos pode abarcar, de forma lúdica, criativa e significativa, outros objetos de ensino, permitindo uma ressignificação sobre a temática e uma ligação com os aspectos sociais envolvidos para sua ocorrência.

Ao analisar as possíveis formas de abordar os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, Rodrigues Júnior e Sales (2012) destacaram como positiva para os professores, a utilização dos jogos eletrônicos como recurso didático no trabalho da ludicidade, lazer, desenvolvimento cognitivo e outras habilidades, já a possibilidade de transformar certos jogos eletrônicos em realidades nas aulas também foi vista como positiva, porém as dificuldades para a ocorrência dessa abordagem tiveram um destaque maior. No mesmo sentido, Vasques e Cardoso (2020), destacaram a programação e criação de jogos eletrônicos por parte dos estudantes como uma possível forma de abordar o conteúdo, porém essa forma seria mais viável através da realização de um trabalho multidisciplinar, já a transferência/construção do ambiente virtual para o ambiente real, como por exemplo a execução das regras e ações de um jogo virtual na quadra esportiva, foi considerada uma forma positiva de inserção dos jogos eletrônicos na Educação Física.

Por fim, três estudos concluíram que a temática dos jogos eletrônicos ainda foi pouco explorada nas produções acadêmicas (MEDEIROS, 2015; ROSA, 2018; RODRIGUES, 2019). Em sua revisão de literatura, Medeiros (2015), notou que os jogos eletrônicos, assim como outros jogos possuem uma amplitude imensurável de possibilidades de aplicações e podem estar não sendo abordados como conteúdo, de forma crítica pelo professor de Educação Física. Já Rosa (2018), percebeu que os trabalhos analisados apresentaram diversos benefícios, porém o foco dos estudos foram os videogames de movimento, o que nega outros conhecimentos que poderiam ser abordados, limitando a apenas atividades práticas. Outro ponto destacado, é que nas pesquisas de campos analisadas, houve preferência por explorar o conteúdo esporte, o que limitou a diversidade das práticas que os jogos eletrônicos poderiam proporcionar, a somente virtualização de modalidades esportivas habituais dos alunos.

Em suma, as conclusões dos estudos analisados na revisão sistemática,

abarcaram a inserção e utilização dos jogos eletrônicos no contexto da Educação Física escolar, a relação dos jogos eletrônicos com o cotidiano e a cultura dos estudantes, a aceitação dos estudantes quanto a presença do conteúdo jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, as vantagens da abordagem do conteúdo jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, os desafios e dificuldades para a utilização dos jogos eletrônicos como conteúdo, o papel dos professores de Educação Física em relação aos jogos eletrônicos, as formas de abordar os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, e a temática jogos eletrônicos na literatura.

Diante das principais conclusões dos estudos, é possível destacar que a temática jogos eletrônicos tem um grande potencial para ser abordada como conteúdo nas aulas de Educação Física, porém para que isso ocorra de forma positiva, o trabalho dos professores é algo essencial, principalmente no que diz respeito a abordagem crítica sobre o conteúdo, para que de fato seja algo significativo e proveitoso para os estudantes.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do objetivo do estudo que foi identificar o estado da arte da produção acadêmica acerca da temática dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física no contexto escolar, e caracterizar os estudos identificados e analisá-los em relação aos resultados alcançados, encontramos um número significativo de publicações, totalizando quinze trabalhos acerca do tema proposto, que envolveram artigos publicados em periódicos, trabalhos de conclusão de curso de graduação e trabalhos publicados em anais de eventos científicos. Cabe ressaltar que, para este estudo, não foram contempladas dissertações e teses de mestrado e doutorado, o que potencialmente ampliaria ainda mais o número de publicações acerca da temática.

Percebemos que dentre os trabalhos analisados, os estudos de campo se sobressaíram, encontrando apenas dois que realizaram revisão de literatura. Entre os participantes das pesquisas, os estudantes foram o grupo com maior incidência, em especial os estudantes dos anos finais do ensino fundamental, o que condiz com o nível de ensino em que o conteúdo é proposto na Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018) e no Currículo Paulista (SÃO PAULO, 2019). Enquanto que o grupo de professores foi contemplado em somente três estudos, sendo dois exclusivamente com professores, e um com professores e alunos juntos, o que demonstra que os estudos deram maior prioridade em compreender a opinião dos estudantes referente a temática.

Os objetivos dos estudos, em suma, incluíram análise das produções literárias acerca da temática, análise das percepções e opiniões de professores e estudantes sobre a temática, e as contribuições didático-pedagógicas e o trato pedagógico, dos jogos eletrônicos na Educação Física escolar.

As conclusões dos estudos indicaram que a maioria dos professores não utilizam ou tematizam os jogos eletrônicos em suas práticas, porém esses jogos já fazem parte do cotidiano dos jovens em idade escolar, sendo a abordagem dos mesmos como conteúdo nas aulas Educação Física bem aceita pelos estudantes, e uma potencial forma de aproximação dos saberes escolares com a cultura dos estudantes.

Outras potencialidades da abordagem dos jogos eletrônicos são expostas nos estudos, como a dinamização da reconfiguração das formas de ensino-aprendizagem às exigências da cibercultura, o aproveitamento e discussão de

valores relacionados à organização, tomada de decisão, trabalho em equipe, criatividade, entre outros presentes nos jogos eletrônicos.

Neste aspecto, também foi possível observar a utilização dos jogos eletrônicos tanto como conteúdo quanto estratégias metodológicas. O primeiro apontado como forma de proporcionar maior motivação por parte dos/as estudantes nas aulas, já que é um conteúdo novo, significativo e atrativo para as culturas infanto juvenis; e o segundo, para atingir outros objetivos da cultura corporal de movimento, dentre os quais, o potencial aumento no engajamento dos alunos nas aulas e maior equidade no planejamento dos objetos de conhecimento da Educação Física escolar, bem como, para promover debates sobre pontos significativos da realidade escolar (gênero, esporte, violência) e a compreensão dos limites entre virtual e real.

Em contrapartida, entre os estudos também foram destacados desafios e dificuldades a serem superados para a abordagem dos jogos eletrônicos como conteúdos, dentre os quais: o desconhecimento dos professores em relação à temática; a violência presente nos jogos eletrônicos; a falta de tempo, trabalho pedagógico e incentivo para os professores planejarem as atividades; os recursos financeiros das escolas; a falta de visualização das escolas e dos professores dos jogos eletrônicos com um conteúdo e a utilização de determinados recursos tecnológicos como os celulares por todos os estudantes de forma igualitária.

Diante dos desafios e dificuldades, concordamos com Silva e Azevedo (2009), que destacaram que além de uma mudança nas propostas curriculares, é necessária a elaboração e aplicação de cursos de formação inicial e continuada de professores, que tematizem os jogos eletrônicos, para dar subsídios para o tratamento deste conteúdo nas aulas de Educação Física.

As conclusões dos estudos também destacaram possíveis ações que os professores de Educação Física poderiam realizar para um melhor aproveitamento do conteúdo jogos eletrônicos nas aulas, e também apresentaram algumas formas de abordar os jogos eletrônicos durante as aulas de Educação Física, que contemplam discussões acerca das vivências com os jogos eletrônicos durante o cotidiano, a partir das diversas realidades sociais, abordagem de aspectos lúdicos e criatividade, gerando ressignificação, debates e esclarecimentos sobre a questão da violência, assim como outros estereótipos e ideologias presente nos jogos eletrônicos, discussões e reflexões sobre os valores, sentidos e significados, transformar jogos eletrônicos em realidade durante as aulas, promovendo novas

formas de vivências, e a programação e criação de jogos eletrônicos.

Concluímos através do presente estudo, que a temática jogos eletrônicos relacionada à Educação Física escolar, já está sendo abordada de forma significativa no campo acadêmico-científico, com estudos que abarcam diversos aspectos que permeiam e implicam a temática, de modo a já apresentarem alguns caminhos para auxiliar no aproveitamento e aplicação dos jogos eletrônicos como um conteúdo nas aulas de Educação Física.

Consideramos também, a realização de novos estudos, em especial estudos de campo, com diferentes intervenções e contextos, algo muito positivo e necessário para que a temática se torne cada vez mais presente no contexto da Educação Física escolar, sendo a realização de uma intervenção, como a destacada na introdução, que infelizmente não foi possibilitada, uma de nossas metas futuras.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, B. M. R. de. *et al.* Virtualização esportiva e os novos paradigmas para o movimento humano. **Motriz**, Rio Claro, v. 17, n. 4, p. 600-609, out.-dez. 2011. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/motriz/a/hBftGWHjJGnQHYdjpSQ86QF/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 18 fev. 2022.
- ARAÚJO, J. dos S. *et al.* Educação física e jogos eletrônicos: uma proposta educativa para as aulas. **Educação: Teoria e Prática**, Rio Claro, SP, v. 31, n. 64, p. e13, 15 mar. 2021. Disponível em: <https://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/educacao/article/view/14832>. Acesso em: 18 fev. 2022.
- AZEVEDO, V. de A. **Jogos eletrônicos e educação: construindo um roteiro para sua análise pedagógica**. 2012. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2012. Disponível em: <http://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/96260>. Acesso em: 24 fev. 2022.
- BARACHO, A. F. de. O.; GRIPP, F. J.; LIMA, M. R. de. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Florianópolis, v. 34, n. 1, p. 111-126, jan.-mar. 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0101-32892012000100009>. Acesso em: 18 fev. 2022.
- BARROS, A. C. *et al.* Uso de computadores no ensino fundamental e médio e seus resultados empíricos: uma revisão sistemática da literatura. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, v. 16, n.1, jan.-abr. 2008. Disponível em: <http://www.br-ie.org/pub/index.php/rbie/article/view/22>. Acesso em: 24 fev. 2022.
- BRASIL. Ministério de Educação e Cultura. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/a-base>. Acesso em: 24 fev. 2022.
- _____. Secretária da Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>. Acesso em: 24 fev. 2022.
- CAILLOIS, R. Os Jogos e os Homens: A máscara e a vertigem. Trad. de José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990
- 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: 18 fev. 2022.
- CORRÊA, E. S. **Aprende-se com videogames? com a palavra, os jogadores**. 2010. Dissertação (Mestrado em Educação) – Centro de Ciências da Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Santa

Catarina, Florianópolis, 2010. Disponível em:
<http://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/93742>. Acesso em: 23 fev. 2022.

GOMES, R. A análise de dados em pesquisa qualitativa. In: DESLANDES, S. F.; NETO, O. C.; GOMES, R.; MINAYO, M. C. S. (org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 21. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002. cap. 4, p. 67-80.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2017. E-book.

KRÜGER, F. L.; CRUZ, D. M. Os jogos eletrônicos de simulação e a criança. In: CONGRESSO BRASILEIRO DA COMUNICAÇÃO. 26, 2021, Campo Grande. **Anais [...]**. Campo Grande - MS, set. 2001. Disponível em:
<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2001/papers/NP8KRUGER.PDF>. Acesso em: 24 fev. 2022.

LEAL, L. A. B. Jogo e educação. **Entreideias: educação, cultura e sociedade**, Salvador, v.3, n. 2, p. 117-183, jul.-dez. 2014. Disponível em:
<https://periodicos.ufba.br/index.php/entreideias/article/view/10928>. Acesso em: 24 fev. 2022.

LUZ, A. R. da. **Vídeo games: história, linguagem e expressão gráfica**. São Paulo. Blucher, 2010. E-book.

MACHADO, H. L. R. **O lugar dos jogos eletrônicos na educação física escolar para jovens do ensino médio**. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Licenciatura em Educação Física) - Escola de Educação Física, Fisioterapia e Dança, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/172139>. Acesso em: 18 fev. 2022.

MEDEIROS, A. F. de. **Jogos eletrônicos na educação física: uma revisão sobre o tema**. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Licenciatura em Educação Física) - Centro Acadêmico de Vitória, Universidade Federal de Pernambuco, Vitória de Santo Antão, 2015. Disponível em:
<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/18172>. Acesso em: 18 fev. 2022.

MENDES, C. L. **Jogos Eletrônicos: diversão, poder e subjetivação**. 1. ed. Campinas, SP: Papirus, 2006. E-book.

MINAYO, M.C.S. Ciência técnica e arte: o desafio da pesquisa social. A análise de dados em pesquisa qualitativa. In: DESLANDES, S. F.; NETO, O. C.; GOMES, R.; MINAYO, M. C. S. (org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 21. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002. cap. 1, p. 9-29.

NOVAIS, I. T. **Adaptação de jogos eletrônicos para aulas de educação física**. 2012. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Licenciatura em Educação Física) - Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Rio Claro, 2012. Disponível em:
<https://repositorio.unesp.br/handle/11449/120212>. Acesso em: 18 fev. 2022.

RAMOS, D. K. A escola frente ao fenômeno dos jogos eletrônicos: aspectos morais e éticos. **Renote: Novas Tecnologias na Educação**, Rio Grande do Sul, v.6, n. 1, jul. 2008. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/renote/article/view/14512>. Acesso em: 24 fev. 2022

REIS, L. J. de A.; CAVICHIOILLI, F. R. Jogos eletrônicos e a busca da excitação. **Movimento**, Rio Grande do Sul, v. 14, n. 3, p. 163-183, set.-dez. 2008. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/1153/115316012009.pdf>. Acesso em: 24 fev. 2022.

RODRIGUES JÚNIOR, E.; SALES, J. R. L. de. Os jogos eletrônicos no contexto pedagógico da educação física escolar. **Conexões**, Campinas, SP, v. 10, n.1, p. 70-82, jan.-abr. 2012. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8637689>. Acesso em: 18 fev. 2022.

RODRIGUES, S. E. D. **Jogos eletrônicos: investigação sobre as possibilidades na educação física escolar**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Licenciatura em Educação Física) - Departamento de Educação Física, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/39423>. Acesso em: 18 fev. 2022.

ROSA, A. S. da. **Jogos eletrônicos na educação física escolar: uma revisão sistemática**. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Licenciatura em Educação Física) - Escola de Educação Física, Fisioterapia e Dança, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/196565>. Acesso em: 18 fev. 2022.

SÃO PAULO. Secretaria da Educação do Município de São Paulo. **Currículo do Estado de São Paulo: Linguagens, códigos e suas tecnologias**. 2. ed. São Paulo: SE, 2011. Disponível em: <https://www.educacao.sp.gov.br/a2sitebox/arquivos/documentos/237.pdf>. Acesso em: 24 fev. 2022.

_____. Secretaria da Educação do Município de São Paulo. **Currículo Paulista**. São Paulo: SE, 2019. Disponível em: <https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/>. Acesso em: 24 fev. 2022.

_____. Secretaria da Educação do Município de São Paulo. **Proposta Curricular do Estado de São Paulo: Educação física**. São Paulo: SEE, 2008. Disponível em: http://www.rededosaber.sp.gov.br/portais/portals/18/arquivos/prop_edf_comp_red_md_20_03.pdf. Acesso em: 24 fev. 2022

SCHWARTZ, G. M.; TAVARES, G. H. **Webgames com o corpo: vivenciando jogos virtuais no mundo real**. 1. ed. São Paulo: Phorte, 2015.

SILVA, A. P. S. da; AZEVEDO, V. de A. A educação física escolar e os jogos eletrônicos: influências e possibilidades pedagógicas percebidas pelos professores de Florianópolis/SC. In: SEMINÁRIO JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO, 5, 2009, Maceió, **Anais [...]**. 2009. Disponível em: <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/2009/trabalhos-aprovados/>. Acesso em: 18 fev. 2022.

SILVA, L. C. B. *et al.* 2021. Sleep, sedentary behavior and physical activity: changes on children's routine during the COVID-19. **Rev. Bras. Ativ. Fis. Saúde**, v. 25, e0143, 2020. Disponível em: <https://rbafs.org.br/RBAFS/article/view/14415/11076>. Acesso em: 23 fev. 2022

SILVA, M. A. Jogos eletrônicos e Educação Física: uma opção para os anos iniciais do ensino fundamental. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 33, n. 64, p. 01-17, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/77451>. Acesso em: 18 fev. 2022.

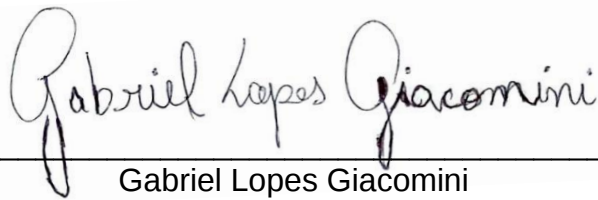
SIMÕES, B. D.; MIZUNO, J.; ROSSI, F. Yoga para crianças: um estudo de revisão sistemática da literatura. **Cocar**, v.13. n. 27, p.597-618, set./dez. 2019. Disponível em: <https://periodicos.uepa.br/index.php/cocar/article/view/2859>. Acesso em: 24 fev. 2022

SOUSA, J. A. de. **“A educação física escolar entre o real e o virtual”: a utilização dos jogos eletrônicos como possibilidade pedagógica.** 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Licenciatura em Educação Física) - Campus Universitário de Tocantinópolis, Universidade Federal do Tocantins, Tocantinópolis, 2019. Disponível em: <http://repositorio.uft.edu.br/handle/11612/1602>. Acesso em: 18 fev. 2022.

VASQUES, D. G.; CARDOSO, N. M. N. Jogos eletrônicos e Educação Física escolar: um relato de experiência. **Cadernos do Aplicação**, Porto Alegre, v. 33, n. 1, jan.-jun. 2020. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/CadernosdoAplicacao/article/view/104420>. Acesso em: 18 fev. 2022.

VIANA, L. S. M. Jogos eletrônicos e a educação física: possibilidades e desafios na escola. *In*: JORNADA DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO ESTADO DE GOIÁS: EDUCAÇÃO FÍSICA E EPISTEMOLOGIA DO CONHECIMENTO: CRISES, DESAFIOS E PERSPECTIVAS, 4, 2019. Goiânia. **Anais [...]** Goiânia: UEG, v. 1, n. 2, p. 58-63, 10 a 12 de dez. 2019. Disponível em: <https://www.anais.ueg.br/index.php/jefco/index>. Acesso em: 18 fev. 2022.

WITTGENSTEIN, L. **Investigações Filosóficas.** Trad. de José Carlos Bruni. São Paulo, Abril Cultural e Industrial, 1975.

A handwritten signature in black ink, reading "Gabriel Lopes Giacomini". The signature is written in a cursive style with a large initial 'G' and 'J'.

Gabriel Lopes Giacomini
(Discente)

A handwritten signature in blue ink, reading "Profa. Dra. Denise Aparecida Corrêa". The signature is written in a cursive style with a large initial 'D' and 'C'.

Profa. Dra. Denise Aparecida Corrêa
(Docente Orientadora)