JOGAR É TAMBÉM MOVER-SE

O corpo e suas experiências no mundo dos jogos eletrônicos



Adjair Martins

JOGAR É TAMBÉM MOVER-SE

O corpo e suas experiências no mundo dos jogos eletrônicos

Adjair Martins

Uberlândia

2026

Obra: Jogar é também mover-se: O corpo e suas experiências no mundo dos jogos eletrônicos
Autor: Adjair Martins
Editora: Tessáurea Editorial
Capa: Tessáurea Editorial
Diagramação: Eduardo Lucas
Ano de publicação: 2026
Formato: Livro digital
ISBN: 978-65-02-50422-2

Esta obra foi adaptada editorialmente a partir de pesquisa acadêmica previamente desenvolvida pelo(a) autor(a), com autorização formal para publicação em formato de livro digital. É permitida a distribuição gratuita desta obra, desde que preservados os créditos de autoria, a identificação da editora e a integridade do arquivo original.

© Copyright 2026 Adjair Martins
1ª Edição (Publicado em Novembro de 2026)
Todos os direitos reservados e protegidos pela lei no 9.610, de 19/02/1998.

Esta obra está licenciada nos termos da Licença Cretive Commons Atribuição NãoComercial-SemDerivações, podendo a obra ser compartilhada por download desde que atribuídos crédito aos Autores, mas sem que possam alterá-los de nenhuma forma ou utilizá-los para fins comerciais.

CONSELHO EDITORIAL

Editor-chefe e responsável editorial: Eduardo Lucas
Conselheira Editorial: Marina Ariente Angelocci
Conselheira Editorial: Débora Ornellas de Almeida
Conselheiro Editorial: Renato Marques Prado
Assistente Editorial: Angela Silva

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Martins, Adjair
Jogar é também mover-se [livro eletrônico] : o corpo e suas experiências no mundo dos jogos eletrônicos / Adjair Martins. -- 1. ed. -- Uberlândia, MG : Ed. do Autor, 2026.
PDF

Bibliografia
ISBN 978-65-02-50422-2

1. Corpo - Percepção 2. Cultura digital 3. Educação física (Ensino fundamental) 4. Jogos eletrônicos 5. Movimento 6. Tecnologia I. Título.

26-415577.0 CDD-371.397

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos eletrônicos na educação 371.397

Camila Aparecida Rodrigues - Bibliotecária CRB - SP-010133/O

A **Tessáurea Editorial** nasce com o propósito de transformar pesquisas acadêmicas em livros digitais acessíveis, organizados e socialmente relevantes, ampliando o alcance de produções que, muitas vezes, permanecem restritas aos espaços institucionais.

Esta obra integra nosso catálogo de publicações acadêmicas e resulta de um processo de adaptação editorial voltado à valorização do conhecimento produzido em contextos de formação, pesquisa e prática profissional.

Ao publicar pesquisas em formato de livro digital e disponibilizá-las de forma gratuita, a Tessáurea Editorial contribui para a democratização do conhecimento, fortalecendo a circulação de ideias, experiências e investigações que podem apoiar novos estudantes, professores, pesquisadores e profissionais.

Mais do que publicar livros, nosso compromisso é criar pontes entre a produção acadêmica e a sociedade, permitindo que trabalhos relevantes ultrapassem os limites da banca, da sala de aula e dos arquivos institucionais, alcançando leitores que podem se beneficiar, dialogar e construir novos conhecimentos a partir dessas obras.

Eduardo Lucas
Tessáurea Editorial

Dedicatória

Dedico esta obra a todos os educadores que acreditam que ensinar é também aprender a enxergar o mundo de outras maneiras.

Aos que reconhecem, para além das telas, a riqueza dos gestos, dos movimentos e das experiências humanas.

E, sobretudo, àqueles que nunca deixaram de acreditar que a educação é um caminho de descobertas, transformações e possibilidades.

Agradecimentos

Toda conquista carrega consigo histórias que nem sempre cabem nas páginas de um livro. São gestos de incentivo, palavras de apoio, encontros e aprendizados que ajudam a construir os caminhos que percorremos.

Agradeço a Deus, pela vida, pela força e pela sabedoria necessárias para seguir adiante, mesmo diante das dificuldades.

À minha família, pelo amor, pela compreensão e pela presença constante. Por compreender minhas ausências e compartilhar comigo os desafios e as alegrias desta caminhada.

Aos professores e mestres que cruzaram minha trajetória, por mostrarem que o conhecimento não se encerra nas respostas que encontramos, mas se renova nas perguntas que aprendemos a fazer. À minha orientadora, professora Dra. Camile Gonçalves Hesketh Cardoso, pela orientação e pelas contribuições ao desenvolvimento desta pesquisa.

Aos colegas de profissão e a todos os educadores que fazem da escola um espaço de descobertas, inquietações e transformações. Suas experiências e seu compromisso com a educação alimentam a convicção de que ensinar exige sensibilidade para compreender um mundo em permanente mudança.

Aos estudantes, que, com sua curiosidade, seus gestos e suas diferentes maneiras de experimentar o mundo, nos lembram diariamente que a educação precisa permanecer viva, aberta ao novo e disposta a aprender.

Por fim, agradeço a todos que, de alguma maneira, fizeram parte desta jornada.

Este livro nasce de uma pesquisa, mas também da certeza de que educar é reconhecer que existem muitas formas de aprender, de se expressar e de estar no mundo. E que, enquanto houver disposição para descobrir novos caminhos, haverá sempre algo a ensinar e muito mais a aprender.

Nota Editorial

Esta obra foi desenvolvida a partir de um trabalho acadêmico previamente aprovado sob orientação da Profª. Drª. Camile Gonçalves Hesketh Cardoso (MUST University), posteriormente adaptado para o formato de livro digital.

Durante o processo editorial, foram realizados ajustes de linguagem, organização estrutural, revisão textual, complementação de conteúdo e adequação dos elementos gráficos e bibliográficos, preservando-se a autoria intelectual da pesquisa original. O objetivo desta publicação é ampliar o acesso ao conhecimento produzido e oferecer aos leitores uma obra organizada, clara e útil para estudos, pesquisas e práticas profissionais.

Sumário

1. Introdução **11**

2. Os caminhos da investigação **33**

3. Educação Física Escolar nos Anos Finais do Ensino Fundamental **67**

3.1 A Educação Física Escolar e a Cultura Corporal de Movimento 70

3.2 A Educação Física na BNCC: Unidades Temáticas e Objetos de Conhecimento 73

3.3 As Habilidades EF67EF01 e EF67EF02 76

4. Jogos Eletrônicos: Conceitos, Transformações e Relações com a Cultura Corporal de Movimento **80**

4.1 Conceitos e Características dos Jogos Eletrônicos 83

4.2 Jogos Eletrônicos, Cultura Digital e Transformações Sociais 87

4.3 Jogos Eletrônicos, Corpo e Movimento 89

5. Possibilidades Pedagógicas dos Jogos Eletrônicos nas Aulas de Educação Física **93**

5.1 Jogos Eletrônicos e Experimentação das Práticas Culturais 95

5.2 Jogos Eletrônicos e Compreensão das Transformações Tecnológicas e Corporais 98

5.3 Estratégias Pedagógicas, Desafios e Condições de Implementação 100

6. Resultados e Discussão **108**

6.1 Fundamentos Curriculares e Cultura Corporal 110

6.2 Sentidos Sociais e Transformações Tecnológicas 114

6.3 Corpo, Movimento e Experimentação 117

6.4 Possibilidades e Desafios Pedagógicos 121

7. Considerações Finais **125**

Referências **135**

Capítulo 1

Introdução

O que nos move a abrir a primeira página de um livro? Muitas vezes, é a busca por respostas; em outras, o desejo de nos perder em perguntas que ainda não sabemos formular. O início de uma leitura é sempre um pacto de confiança entre quem escreve e quem lê. Nas páginas que se seguem, você não encontrará um manual de verdades absolutas, mas sim um convite à exploração de novas perspectivas e cenários.

A relação entre os jogos eletrônicos e a Educação Física escolar nos conduz a uma questão que ultrapassa o funcionamento dos equipamentos digitais e o interesse que essas tecnologias despertam entre crianças e adolescentes, pois envolve a maneira como compreendemos o corpo, o movimento e as experiências culturais que participam da formação humana, especialmente em uma sociedade na qual as tecnologias modificam as formas de comunicação, convivência e aprendizagem.

Durante muito tempo, associamos a Educação Física às atividades realizadas em quadras, pátios e espaços destinados às práticas corporais. A corrida, os saltos, as brincadeiras, as danças e os esportes constituem referências conhecidas desse componente curricular. Entretanto, o desenvolvimento dos jogos eletrônicos acrescentou novas possibilidades de interação entre as pessoas, os dispositivos e os ambientes digitais. Diante dessa realidade, precisamos examinar o significado dessas experiências antes de estabelecer conclusões sobre suas contribuições educacionais.

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

Os jogos eletrônicos integram a cultura contemporânea e participam das relações sociais de diferentes grupos, com características que variam conforme os contextos históricos, os recursos tecnológicos disponíveis e os significados atribuídos à atividade de jogar, razão pela qual sua compreensão requer um exame das práticas culturais que acompanham o desenvolvimento dessas tecnologias e das relações estabelecidas entre seus participantes, sem considerar o entretenimento como sua única finalidade.

Senra e Vieira (2022) compreendem os jogos eletrônicos como fenômeno social, cultural e histórico, associado a formas de consumo, interação e produção de significados. Essa compreensão nos ajuda a reconhecer que a experiência de jogar não termina necessariamente quando uma partida chega ao fim. As conversas entre participantes, a troca de estratégias, as experiências compartilhadas e os conhecimentos adquiridos durante o contato com os jogos também integram as relações construídas em torno dessas práticas.

Quando examinamos os jogos eletrônicos como manifestações culturais, precisamos considerar que diferentes pessoas podem atribuir significados distintos a uma mesma experiência, conforme suas histórias, seus interesses e as relações que estabelecem com as práticas de jogo, pois uma atividade que representa diversão para determinado grupo pode constituir uma experiência de competição, convivência ou aprendizagem para pessoas de idades e contextos sociais diferentes, sem que essas interpretações tenham necessariamente o mesmo significado.

A infância e a adolescência, nesse contexto, não correspondem a experiências culturais uniformes. Os estudantes estabelecem relações variadas

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

com as tecnologias e podem conhecer jogos distintos, participar de comunidades digitais ou ter contato restrito com equipamentos eletrônicos. Reconhecer essa diversidade contribui para compreender a necessidade de propostas pedagógicas que respeitem as experiências anteriores dos estudantes sem pressupor conhecimentos iguais entre todos.

A compreensão do jogo como prática cultural também requer atenção às regras, às decisões e às formas de participação que constituem as experiências lúdicas, uma vez que jogar envolve reconhecer possibilidades de ação e interpretar acontecimentos que modificam o desenvolvimento das partidas, além de estabelecer relações com os participantes e com os sistemas de regras que organizam cada atividade, conforme as características do jogo e do contexto em que ele ocorre. Caillois (2017) examina as práticas lúdicas a partir de aspectos como incerteza, regras e participação.

Juul (2005) relaciona os sistemas de regras dos jogos eletrônicos aos ambientes ficcionais que apresentam aos jogadores. Salen e Zimmerman (2003) contribuem para compreender os jogos como sistemas interativos nos quais as decisões dos participantes produzem consequências. Com base nesses referenciais, podemos reconhecer que a experiência de jogar envolve conhecimentos que ultrapassam a execução de comandos, pois inclui interpretação de situações, identificação de alternativas e compreensão das relações entre regras e ações.

Essa compreensão adquire relevância para a Educação Física escolar porque as práticas corporais não correspondem exclusivamente à execução de movimentos, mas também envolvem conhecimentos históricos, valores, regras e significados construídos nas relações sociais, conforme os fundamentos que

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

orientam o estudo da cultura corporal de movimento e sua relação com a formação dos estudantes, especialmente no contexto das aprendizagens desenvolvidas pela escola. Bracht (1997) e o Coletivo de Autores (2012) contribuem para compreender a Educação Física como componente curricular vinculado às manifestações culturais do corpo.

Nessa concepção, ensinar determinada prática corporal envolve criar condições para que os estudantes conheçam sua organização, experimentem suas possibilidades e compreendam os significados atribuídos a ela. Assim, o trabalho pedagógico com os jogos eletrônicos pode ultrapassar a utilização de aparelhos e favorecer a compreensão das relações entre jogo, cultura e movimento.

A relação entre corpo e tecnologia constitui uma questão relevante para esse debate, especialmente porque os jogos eletrônicos apresentam formas variadas de interação que modificam as ações realizadas pelos jogadores e as respostas produzidas pelos dispositivos, o que nos conduz à necessidade de examinar as características corporais de cada experiência sem estabelecer uma oposição automática entre o movimento humano e a utilização de telas, como se essas experiências pertencessem a campos necessariamente incompatíveis.

Keogh (2018) compreende a experiência do videogame a partir das relações estabelecidas entre jogador, interface e sistema. Wang (2025) também examina os padrões corporais envolvidos nas práticas digitais. Essas contribuições favorecem o reconhecimento de movimentos que nem sempre recebem destaque nas comparações entre jogos eletrônicos e atividades físicas convencionais. A coordenação dos dedos, a orientação do olhar, os ajustes posturais e as respostas aos estímulos visuais e sonoros constituem aspectos corporais que participam das experiências de jogo, embora suas características

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

sejam distintas daquelas encontradas em atividades com movimentos de maior amplitude.

Podemos compreender melhor essa diferença quando comparamos formas de interação oferecidas por dispositivos eletrônicos distintos, considerando que cada tecnologia estabelece possibilidades específicas de comando e requer determinadas respostas corporais durante a experiência de jogar, sem que a quantidade de movimento realizada constitua o único critério para compreender as relações entre corpo, jogo e tecnologia, ou para interpretar os conhecimentos envolvidos nessas práticas.

Em jogos operados por controles convencionais, por exemplo, os movimentos dos dedos podem produzir ações representadas na tela, como saltos, corridas e mudanças de direção. Em experiências mediadas por sensores, o jogador pode realizar gestos mais amplos, modificar sua postura ou acompanhar sequências de movimentos. Essas diferenças não autorizam afirmar que todas as experiências produzem benefícios equivalentes. Elas indicam, contudo, que a participação corporal nos jogos eletrônicos apresenta características variadas, cuja compreensão pode contribuir para o ensino da Educação Física.

Os estudos sobre os chamados exergames acrescentam elementos importantes a essa reflexão, pois investigam experiências nas quais os dispositivos eletrônicos solicitam movimentos corporais e estabelecem relações entre as ações dos participantes e as respostas apresentadas pelos sistemas digitais, com possibilidades de experimentação que dependem das características dos jogos, das condições de realização das atividades e dos objetivos estabelecidos pelos professores, sem assegurar resultados educacionais uniformes.

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

Silva et al. (2024) descrevem experiências com exergames no contexto da Educação Física escolar e examinam aspectos relacionados ao envolvimento dos estudantes. Costa e Cruz Junior (2024) situam os jogos digitais no debate educacional e midiático do componente curricular. Esses trabalhos contribuem para compreender que a relação entre jogos eletrônicos e Educação Física não corresponde apenas à utilização de recursos destinados ao exercício corporal. Ela envolve também o reconhecimento de práticas culturais e de conhecimentos que podem integrar o planejamento das aulas.

A inserção dos jogos eletrônicos no ensino requer uma distinção entre utilizar uma tecnologia como recurso pedagógico e reconhecer as práticas de jogo como conhecimentos que integram a formação escolar, pois essas possibilidades correspondem a finalidades educacionais diferentes, embora possam compartilhar equipamentos, atividades e experiências de participação corporal no cotidiano das aulas, conforme as escolhas realizadas pelos professores.

Na primeira situação, o jogo eletrônico pode funcionar como instrumento para ensinar conteúdos relacionados a esportes, danças, lutas ou demais práticas corporais. Na segunda, os próprios jogos constituem objeto de ensino, com conhecimentos referentes às regras, às características históricas, aos significados culturais e às formas de interação. Essa diferença é relevante porque o acesso a determinado equipamento não assegura a compreensão dos conhecimentos envolvidos na atividade. Para que o jogo constitua conteúdo escolar, precisamos reconhecer o que pretendemos ensinar e quais experiências podem contribuir para essa aprendizagem.

A escola participa de um contexto histórico no qual as tecnologias digitais modificam os meios de comunicação, as relações sociais e as formas de circulação

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

das produções culturais, circunstância que também interfere nos repertórios de conhecimentos construídos por crianças e adolescentes, especialmente quando consideramos as experiências que acontecem fora do ambiente escolar e que podem estabelecer relações com os conteúdos previstos para a formação básica, sem que essas experiências substituam a função pedagógica da instituição. Lévy (2010) relaciona a cibercultura a práticas sociais, valores e formas de comunicação vinculadas às tecnologias digitais.

Jenkins (2022) contribui para compreender a circulação de conteúdos entre diferentes meios e as formas de participação dos públicos. No universo dos jogos eletrônicos, essas transformações envolvem novas maneiras de produzir, compartilhar e experimentar conteúdos digitais. Para a Educação Física, interessa compreender de que forma essas manifestações culturais podem contribuir para o estudo das práticas corporais e para a interpretação das mudanças que acompanham o desenvolvimento tecnológico.

A Base Nacional Comum Curricular oferece uma referência para essa reflexão ao reconhecer os jogos eletrônicos como objeto de conhecimento da Educação Física no 6º e no 7º ano do Ensino Fundamental, dentro da unidade temática Brincadeiras e jogos, com aprendizagens que contemplam a experimentação, a fruição, os significados sociais e as transformações tecnológicas relacionadas às características dos jogos e às exigências corporais, conforme as habilidades EF67EF01 e EF67EF02 (Brasil, 2018).

Esse reconhecimento curricular estabelece um vínculo entre a cultura digital e os conhecimentos escolares. Entretanto, a inclusão de determinado conteúdo em um documento normativo não esclarece integralmente as condições necessárias para seu desenvolvimento nas aulas. Cabe aos professores

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

interpretar as orientações curriculares, considerar os conhecimentos dos estudantes e organizar experiências adequadas às possibilidades de cada realidade escolar.

A habilidade EF67EF01 orienta o trabalho com a experimentação e a fruição de jogos eletrônicos variados, com respeito aos sentidos e significados atribuídos a essas práticas por diferentes grupos sociais e etários, o que favorece a compreensão de que a experiência de jogar pode constituir uma oportunidade de aprendizagem quando acompanhada por atividades de observação, comparação e interpretação, conforme os objetivos curriculares estabelecidos para a etapa escolar (Brasil, 2018). Nessa orientação, não basta proporcionar contato com um equipamento ou realizar partidas durante as aulas.

Os estudantes podem examinar regras, comparar preferências, reconhecer diferenças entre formas de jogar e compreender como determinados grupos atribuem significados às experiências lúdicas. Tais possibilidades dependem da organização do ensino e das condições concretas de participação, razão pela qual a experimentação constitui uma referência curricular e não uma garantia antecipada de aprendizagem.

A habilidade EF67EF02 acrescenta a necessidade de identificar mudanças nas características dos jogos eletrônicos em função do desenvolvimento tecnológico e das diferentes exigências corporais associadas às interfaces e aos sistemas de interação, o que estabelece possibilidades de estudo sobre as relações entre os dispositivos utilizados, os comandos realizados e as respostas corporais solicitadas em cada experiência de jogo, conforme as transformações históricas das tecnologias digitais (Brasil, 2018). Podemos considerar, por exemplo, as diferenças entre jogos operados por controles convencionais, teclados, telas de

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

toque e sensores de movimento. Essas interfaces apresentam formas específicas de participação e modificam as relações entre as ações realizadas pelos jogadores e os acontecimentos representados nos ambientes digitais. Para a Educação Física escolar, a compreensão dessas mudanças favorece o estudo do movimento humano em sua relação com as tecnologias e com os significados culturais atribuídos às práticas de jogo.

As aprendizagens previstas nas duas habilidades não correspondem a atividades necessariamente isoladas, pois a experimentação dos jogos eletrônicos pode favorecer questionamentos sobre suas regras, suas características tecnológicas e os significados atribuídos pelos participantes, ao mesmo tempo que a comparação entre dispositivos pode contribuir para a compreensão das diferentes ações corporais envolvidas nas experiências de jogo, conforme os objetivos estabelecidos no planejamento pedagógico.

Essa relação, entretanto, precisa ser compreendida como possibilidade de ensino. A realização de uma atividade não assegura, automaticamente, a construção dos conhecimentos esperados. Os estudantes podem demonstrar interesse por determinado jogo sem reconhecer suas características históricas, e podem executar comandos sem compreender as mudanças tecnológicas que modificaram as formas de interação. Por isso, a mediação docente constitui um elemento relevante para relacionar as experiências realizadas aos conhecimentos previstos no currículo.

A realidade das escolas acrescenta questões importantes ao desenvolvimento dessas propostas, pois as condições de infraestrutura, a disponibilidade de equipamentos, a formação dos professores e as possibilidades de acesso dos estudantes interferem na organização das atividades, especialmente

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

quando consideramos as diferenças existentes entre instituições e redes de ensino e a necessidade de respeitar as condições materiais de cada comunidade escolar, sem atribuir a todas as escolas possibilidades equivalentes de utilização das tecnologias digitais. Santos e Monteiro (2022) examinam experiências e alternativas docentes relacionadas aos jogos eletrônicos na Educação Física.

Galdino e Calheiros (2025) identificam desafios vinculados à formação e às condições de implementação das propostas pedagógicas. Esses elementos indicam que a utilização de tecnologias nas aulas não depende exclusivamente da decisão individual do professor. O planejamento precisa considerar recursos, tempo, objetivos e formas de participação compatíveis com as condições de ensino.

A disponibilidade restrita de equipamentos constitui uma questão relevante para a Educação Física escolar, especialmente porque o reconhecimento dos jogos eletrônicos como conteúdo curricular não significa que todas as instituições disponham de computadores, consoles ou dispositivos destinados às atividades, circunstância que requer examinar alternativas pedagógicas capazes de relacionar os conhecimentos previstos na BNCC às condições efetivas de trabalho dos professores e de participação dos estudantes, sem transformar a falta de recursos em característica desejável do ensino.

Lourenço (2023) apresenta contribuições relacionadas ao trabalho com jogos eletrônicos em escolas com poucos recursos digitais. Suas proposições favorecem a compreensão de que o estudo das regras, das características históricas e dos significados culturais dos jogos pode integrar propostas que não dependam exclusivamente de equipamentos individuais. Entretanto, essas

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

possibilidades não eliminam a responsabilidade das instituições e dos sistemas educacionais pela oferta de recursos e pela formação docente.

Também precisamos considerar que o interesse despertado por determinada tecnologia não corresponde necessariamente à aprendizagem dos conhecimentos escolares, pois a participação dos estudantes depende de fatores que envolvem objetivos pedagógicos, características das atividades e experiências anteriores, além das relações estabelecidas entre os participantes, os professores e os recursos disponíveis durante as aulas, conforme os contextos examinados pelas produções acadêmicas.

Costa et al. (2021) e Silva et al. (2024) relatam experiências com jogos eletrônicos e exergames que contribuem para compreender possibilidades de participação corporal e envolvimento dos estudantes. Entretanto, os resultados registrados nessas experiências correspondem a contextos específicos. Não podemos transferi-los automaticamente para todas as escolas ou atribuir aos jogos efeitos educacionais independentes das condições em que são utilizados. O interesse pedagógico dessas experiências está na compreensão das possibilidades identificadas e dos fatores que interferem em sua realização.

Essas considerações justificam a investigação das relações entre jogos eletrônicos, cultura corporal de movimento e Educação Física escolar, uma vez que o reconhecimento curricular desse conteúdo convive com diferentes possibilidades de ensino e com dificuldades de implementação, o que torna necessário examinar como a produção acadêmica compreende essas práticas e quais contribuições oferece para o planejamento de atividades vinculadas às aprendizagens previstas na BNC, sem antecipar conclusões que dependem do exame das publicações selecionadas. A questão não consiste em decidir se os

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

jogos eletrônicos são superiores ou inferiores às práticas corporais convencionais. Interessa-nos compreender que conhecimentos podem integrar sua tematização escolar e em quais condições os professores podem desenvolver propostas adequadas ao componente curricular.

A partir dessas considerações, formulamos a questão central que orientou nossa investigação, com atenção às possibilidades pedagógicas registradas na literatura acadêmica e às aprendizagens previstas para o 6º e o 7º ano do Ensino Fundamental, tomando como referência as habilidades EF67EF01 e EF67EF02 da BNCC e a compreensão dos jogos eletrônicos como práticas culturais passíveis de estudo na Educação Física escolar, sem atribuir ao trabalho bibliográfico a função de comprovar efeitos educacionais diretamente observados em estudantes. Assim, buscamos responder quais possibilidades pedagógicas para o uso de jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física do 6º e do 7º ano do Ensino Fundamental são apontadas pela literatura acadêmica, considerando as habilidades EF67EF01 e EF67EF02 da BNCC.

Para responder a essa questão, estabelecemos como objetivo geral examinar, com base na literatura acadêmica, as possibilidades pedagógicas dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física do 6º e do 7º ano do Ensino Fundamental, com atenção às aprendizagens previstas nas habilidades EF67EF01 e EF67EF02 e às relações entre as práticas digitais, os conhecimentos escolares e a cultura corporal de movimento, conforme o recorte curricular definido para a investigação.

Esse objetivo orientou as escolhas teóricas e metodológicas e favoreceu a delimitação dos conhecimentos necessários à compreensão do problema. Não pretendemos avaliar os resultados de uma intervenção pedagógica nem medir

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

efeitos dos jogos sobre o desempenho escolar. Nosso interesse concentrou-se nas contribuições, nas condições de realização e nas limitações identificadas nas publicações acadêmicas selecionadas.

O desenvolvimento da investigação também considerou quatro objetivos específicos relacionados à compreensão dos jogos eletrônicos como manifestações culturais, ao reconhecimento curricular dessas práticas e às aprendizagens previstas para os estudantes, de modo que cada objetivo contribuísse para o exame do problema central e para a organização dos conhecimentos necessários à interpretação das publicações acadêmicas, sem antecipar resultados que dependeriam da leitura do material selecionado.

Inicialmente, buscamos compreender os jogos eletrônicos como manifestações contemporâneas da cultura corporal de movimento e suas relações com a Educação Física escolar. Em seguida, examinamos a forma como a BNCC contempla esses jogos no 6º e no 7º ano. Também caracterizamos as aprendizagens previstas nas habilidades EF67EF01 e EF67EF02, com atenção à experimentação, aos sentidos sociais, às transformações tecnológicas e às exigências corporais. Por fim, investigamos as possibilidades pedagógicas identificadas na literatura acadêmica e suas relações com essas aprendizagens.

Para desenvolver esses objetivos, realizamos uma pesquisa bibliográfica de natureza qualitativa e caráter exploratório, pois nosso interesse concentrou-se na interpretação de conhecimentos produzidos por pesquisadores que investigaram os jogos eletrônicos no contexto educacional, com atenção aos argumentos, aos procedimentos, aos resultados e às condições descritas nas publicações selecionadas para o exame do problema, sem realizar intervenção escolar ou construção direta de dados com estudantes. Gil (2022) e Lakatos e Marconi

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

(2021) oferecem fundamentos para compreender a pesquisa bibliográfica como procedimento de investigação que envolve seleção, comparação e interpretação de produções acadêmicas. Com base nessas contribuições, procuramos estabelecer relações entre os trabalhos consultados, identificar aproximações e diferenças e construir uma compreensão fundamentada das possibilidades pedagógicas relacionadas aos jogos eletrônicos.

O levantamento bibliográfico contemplou publicações de janeiro de 2018 a agosto de 2026, com consultas à SciELO, ao Portal de Periódicos CAPES e, de maneira complementar, ao Google Acadêmico, conforme os procedimentos descritos no capítulo metodológico, e após a definição e a utilização dos critérios de seleção reunimos um conjunto de 14 produções acadêmicas publicadas entre 2021 e 2026, que constituiu o material utilizado para a construção dos resultados. Para examinar essas produções, utilizamos procedimentos de leitura, codificação e categorização com base em Bardin (2020). Também consideramos as recomendações do PRISMA 2020, apresentadas por Page et al. (2021), como referência para registrar o fluxo de identificação e seleção das publicações. Esse recurso de organização não modifica a natureza bibliográfica, qualitativa e exploratória da investigação.

A organização das fontes também requereu distinguir os referenciais utilizados para fundamentar conceitos, o documento curricular que orientou o recorte escolar e as publicações selecionadas para a construção dos resultados, pois cada conjunto de materiais desempenhou uma função específica na investigação e contribuiu de maneira diferente para a compreensão do problema formulado, conforme os objetivos e os procedimentos definidos. Utilizamos

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

autores da Educação Física, da cultura digital e dos estudos dos jogos para fundamentar as relações conceituais necessárias ao trabalho.

Empregamos a BNCC como referência normativa para identificar as aprendizagens do 6º e do 7º ano. Reservamos às 14 produções do corpus a função de fornecer os registros examinados na etapa de resultados. Essa distinção contribuiu para manter a correspondência entre as afirmações apresentadas e as fontes que oferecem sustentação a cada interpretação.

A leitura das publicações também considerou a necessidade de reconhecer diferenças entre experiências pedagógicas, contextos escolares e formas de utilização dos jogos eletrônicos, pois os resultados encontrados em determinadas situações não representam necessariamente a realidade de todas as instituições, especialmente quando os trabalhos apresentam objetivos, recursos tecnológicos, grupos participantes e procedimentos distintos, que interferem nas possibilidades de comparação entre as experiências.

Por essa razão, nossas conclusões permaneceram vinculadas ao material consultado. Não atribuímos efeitos universais aos jogos eletrônicos nem consideramos que a utilização de uma tecnologia assegure determinada aprendizagem. Procuramos identificar contribuições recorrentes, condições de implementação e aspectos ainda pouco examinados nas produções acadêmicas, com atenção à relação entre os conhecimentos previstos na BNCC e as possibilidades pedagógicas relatadas pelos pesquisadores.

A organização dos capítulos acompanha os objetivos da investigação e estabelece uma sequência de conhecimentos que parte dos fundamentos da Educação Física escolar e alcança as possibilidades pedagógicas associadas aos jogos eletrônicos, com atenção à relação entre cultura corporal de movimento,

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

transformações tecnológicas, orientações curriculares e condições de ensino, conforme as questões apresentadas nesta abertura. No segundo capítulo, descrevemos os procedimentos metodológicos e os critérios utilizados para selecionar e examinar as publicações. No terceiro, estudamos a Educação Física escolar, a cultura corporal de movimento e as habilidades da BNCC relacionadas aos jogos eletrônicos.

No quarto, examinamos os conceitos de jogo eletrônico e suas relações com a cultura digital, o corpo e o movimento. No quinto, apresentamos possibilidades pedagógicas e condições para sua implementação. No sexto, reunimos os resultados obtidos por meio da leitura das 14 produções, com atenção às convergências, às diferenças e às lacunas identificadas. Nas considerações finais, retomamos a questão da investigação e os conhecimentos construídos a partir do material bibliográfico.

O encontro entre Educação Física e jogos eletrônicos representa uma oportunidade para examinar mudanças nas formas de brincar, competir, interagir e compreender o movimento humano em uma sociedade marcada pelo desenvolvimento das tecnologias digitais, sem pressupor que essas transformações eliminem as práticas corporais conhecidas ou determinem uma substituição das experiências realizadas nos espaços escolares, mas reconhecendo que novas manifestações culturais acrescentam questões ao trabalho pedagógico.

Ao investigar os jogos eletrônicos como objeto de conhecimento, procuramos compreender suas relações com o corpo, com as experiências sociais e com as aprendizagens curriculares. Essa compreensão não encerra o debate sobre o uso das tecnologias na Educação Física. Ao contrário, oferece fundamentos para que professores e pesquisadores continuem a examinar suas

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

possibilidades, suas condições de realização e seu significado para a formação dos estudantes.

Capítulo 2

Os caminhos da investigação

No início do século XXI, a promessa de um mundo globalizado trazia consigo a utopia da proximidade absoluta. Supunha-se que, ao conectar cada indivíduo a uma rede planetária de informações, as barreiras do preconceito, da ignorância e do isolamento ruiriam por terra. Décadas depois, o cenário que se desenha diante de nós nos Debates Contemporâneos é consideravelmente mais complexo e fraturado. A mesma tecnologia que encurtou distâncias geográficas parece ter dilatado os abismos de incompreensão mútua.

Investigar as possibilidades pedagógicas dos jogos eletrônicos na Educação Física escolar requer mais do que reunir publicações sobre tecnologias digitais e identificar experiências consideradas bem-sucedidas, pois precisamos compreender como os pesquisadores formularam seus problemas, quais conhecimentos produziram e de que maneira suas contribuições podem ser relacionadas às aprendizagens previstas no currículo. A escolha dos procedimentos metodológicos decorreu dessa necessidade de examinar um conjunto de produções acadêmicas sem atribuir aos jogos eletrônicos benefícios educacionais antecipadamente definidos. Partimos do entendimento de que a investigação científica constitui uma atividade orientada por perguntas e decisões

Tessáurea Editorial Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

fundamentadas, nas quais a seleção das fontes, os critérios de leitura e a interpretação dos resultados precisam manter correspondência com os objetivos estabelecidos.

Ao reconhecer os jogos eletrônicos como manifestações culturais que podem integrar os conhecimentos da Educação Física escolar, assumimos a necessidade de examinar produções que tratassem tanto das experiências corporais quanto das questões curriculares e pedagógicas relacionadas a essas práticas. Para desenvolver esse propósito, realizamos uma pesquisa bibliográfica de natureza qualitativa e caráter exploratório, com foco nas possibilidades pedagógicas dos jogos eletrônicos no 6º e no 7º ano do Ensino Fundamental. Utilizamos as habilidades EF67EF01 e EF67EF02 da Base Nacional Comum Curricular como referências para delimitar os conhecimentos investigados. Não realizamos intervenções pedagógicas nem construímos dados diretamente com estudantes, uma vez que nosso interesse esteve concentrado nas contribuições registradas pela produção acadêmica.

A pesquisa bibliográfica oferece condições para compreender um problema científico a partir de conhecimentos já publicados, desde que a consulta às fontes ultrapasse a reunião de informações e seja acompanhada por procedimentos de seleção, comparação e interpretação fundamentados em critérios definidos. Gil (2022) caracteriza essa modalidade de investigação pela utilização de materiais publicados, cuja consulta contribui para o conhecimento de diferentes aspectos de determinado fenômeno. Lakatos e Marconi (2021) também ressaltam a importância do exame criterioso das fontes e da organização dos conhecimentos encontrados. Essas contribuições orientaram nossas decisões porque não pretendíamos reproduzir conclusões individuais dos autores, mas

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

estabelecer relações entre as publicações, reconhecer aproximações e diferenças e construir uma síntese correspondente ao problema investigado.

Podemos compreender melhor essa escolha quando consideramos que duas pesquisas sobre jogos eletrônicos podem chegar a conclusões distintas sem que uma delas esteja necessariamente equivocada, pois os objetivos, os participantes, os equipamentos e as condições pedagógicas podem apresentar características diferentes. Um trabalho desenvolvido com jogos que utilizam sensores corporais, por exemplo, oferece informações sobre formas de interação que não correspondem integralmente àquelas encontradas em jogos operados por controles convencionais. Da mesma forma, experiências realizadas em instituições com equipamentos disponíveis não representam necessariamente as condições encontradas em escolas com poucos recursos digitais. A pesquisa bibliográfica possibilitou examinar essas diferenças a partir dos registros dos próprios autores, com atenção às condições nas quais cada experiência foi desenvolvida.

A natureza qualitativa da investigação esteve relacionada ao interesse pelos significados, pelos argumentos e pelas interpretações apresentados nas publicações, uma vez que nossa questão central não pretendia medir um efeito único dos jogos eletrônicos sobre a aprendizagem ou o desempenho corporal dos estudantes. Lakatos e Marconi (2021) contribuem para fundamentar esse tipo de investigação ao relacionar a compreensão dos fenômenos aos contextos e às características das situações estudadas. Dessa maneira, examinamos os objetivos das produções, os referenciais empregados, os procedimentos descritos e os resultados apresentados pelos pesquisadores. Procuramos compreender o significado das contribuições encontradas antes de estabelecer aproximações

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

entre elas. Essa escolha foi relevante porque a quantidade de trabalhos que mencionam determinada estratégia pedagógica não constitui, necessariamente, evidência de sua eficácia em diferentes realidades escolares.

O caráter exploratório correspondeu à necessidade de conhecer e organizar a produção acadêmica relacionada aos jogos eletrônicos na Educação Física escolar, especialmente após seu reconhecimento como objeto de conhecimento da BNCC para o 6º e o 7º ano do Ensino Fundamental. Segundo Gil (2022), pesquisas exploratórias contribuem para estabelecer maior familiaridade com os problemas investigados e identificar aspectos relevantes para sua compreensão. No presente trabalho, essa característica não significou ausência de critérios ou liberdade irrestrita para selecionar publicações. Definimos previamente as fontes de consulta, o intervalo temporal, os descritores, os idiomas e as condições de inclusão e exclusão. Essas decisões forneceram referências para a seleção do material e favoreceram a correspondência entre as publicações examinadas e os objetivos da investigação.

As escolhas metodológicas também precisaram considerar uma característica importante do objeto investigado, pois os jogos eletrônicos podem aparecer na literatura como recursos didáticos, manifestações culturais, tecnologias de interação corporal ou conteúdos curriculares, conforme as perguntas formuladas pelos pesquisadores. Essa variedade de tratamentos poderia conduzir a um conjunto de publicações pouco relacionado ao problema central caso adotássemos critérios excessivamente abrangentes. Por essa razão, concentramos a investigação nas produções que apresentavam relação efetiva com a Educação Física escolar e com as possibilidades pedagógicas dos jogos eletrônicos. Também consideramos estudos sem referência explícita ao 6º ou ao

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

7º ano quando seu conteúdo contribuía diretamente para compreender as aprendizagens previstas nas habilidades EF67EF01 e EF67EF02.

Antes de examinar as produções selecionadas, definimos referências iniciais para orientar a leitura e reconhecer conteúdos relacionados ao problema da pesquisa, sem estabelecer antecipadamente as categorias que organizariam os resultados. Essas referências tiveram função heurística, pois serviram como instrumentos para conduzir a investigação e identificar aspectos pertinentes ao objeto. A partir dos objetivos e das orientações curriculares, consideramos inicialmente a experimentação e a fruição dos jogos eletrônicos, os sentidos e significados sociais atribuídos a essas práticas, as transformações tecnológicas e as diferentes exigências corporais. Esses elementos orientaram a leitura, mas não determinaram a organização final dos resultados. Consolidamos os quatro eixos temáticos somente após examinar e agrupar os conteúdos registrados nas publicações.

A organização do trabalho bibliográfico teve como referência os princípios de planejamento, delimitação e coerência metodológica apresentados por Gil (2022), Lakatos e Marconi (2021) e Lamy (2020), com atenção à necessidade de tornar compreensíveis as decisões adotadas em cada etapa. Para registrar o processo de identificação e seleção das publicações, utilizamos também recomendações do *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*, conhecido como PRISMA 2020, conforme Page et al. (2021). Empregamos essas orientações exclusivamente como referência para apresentar o fluxo de identificação, triagem, elegibilidade e inclusão dos trabalhos. Não classificamos nossa investigação como revisão sistemática, pois adotamos uma pesquisa bibliográfica de natureza qualitativa e caráter exploratório. Para

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

examinar o conteúdo das publicações selecionadas, empregamos posteriormente os procedimentos descritos por Bardin (2020).

A definição das fontes de consulta constituiu uma etapa necessária para estabelecer quais publicações poderiam contribuir para a investigação, pois a escolha dos ambientes de busca interfere na identificação dos trabalhos e no alcance do levantamento bibliográfico. Realizamos as buscas principais na Scientific Electronic Library Online (SciELO) e no Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Escolhemos a SciELO por sua cobertura de periódicos científicos brasileiros e latino-americanos, com publicações relacionadas à Educação e à Educação Física. O Portal de Periódicos CAPES ofereceu acesso a periódicos e bases com estudos sobre currículo, tecnologias digitais, jogos e práticas pedagógicas. Utilizamos o Google Acadêmico como ferramenta complementar para localizar registros adicionais e versões integrais de publicações relacionadas aos descritores definidos.

A delimitação temporal também decorreu das características do problema investigado, pois o reconhecimento dos jogos eletrônicos como objeto de conhecimento da Educação Física na BNCC de 2018 estabeleceu uma referência curricular para a produção acadêmica posterior. Por esse motivo, delimitamos o levantamento às publicações compreendidas entre janeiro de 2018 e agosto de 2026, período em que realizamos as buscas. Essa escolha favoreceu a identificação de trabalhos publicados após a consolidação da orientação curricular e manteve a relação entre o objeto investigado e as habilidades previstas para o 6º e o 7º ano. O recorte temporal não impediu a utilização de obras anteriores para fundamentar conceitos sobre jogo, cultura corporal,

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

tecnologias digitais e metodologia científica. Reservamos, contudo, às produções selecionadas conforme os critérios estabelecidos a função de constituir o corpus da investigação.

A definição dos descritores requereu atenção à variedade de expressões utilizadas pelos pesquisadores para tratar das tecnologias digitais relacionadas às práticas de jogo, pois uma busca restrita a uma única denominação poderia deixar de identificar publicações pertinentes ao problema. Empregamos combinações com os termos jogos eletrônicos, jogos digitais, videogames, exergames, Educação Física, Educação Física escolar, Ensino Fundamental e Anos Finais. Para aproximar os resultados do recorte curricular, acrescentamos combinações com 6º ano, 7º ano, BNCC, EF67EF01 e EF67EF02. Não estabelecemos a obrigatoriedade desses códigos nos títulos ou resumos, uma vez que determinadas pesquisas poderiam tratar de experiências pertinentes às habilidades sem mencioná-las expressamente nos campos de identificação bibliográfica.

Para organizar as combinações dos descritores, utilizamos operadores booleanos que possibilitaram reunir expressões relacionadas ao mesmo conteúdo e estabelecer correspondências entre os núcleos temáticos da investigação, com atenção à necessidade de recuperar publicações relevantes sem restringir antecipadamente o conjunto de registros. Empregamos o operador OR entre termos pertencentes ao mesmo núcleo conceitual e o operador AND para relacionar núcleos diferentes. Entre as combinações utilizadas, consideramos a expressão (‘jogos eletrônicos’ OR ‘jogos digitais’) AND ‘Educação Física’ AND (‘6º ano’ OR ‘7º ano’). Também utilizamos a BNCC e os códigos EF67EF01 e EF67EF02 como referências para examinar a pertinência curricular dos registros

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

identificados. A correspondência efetiva com o problema foi verificada nas etapas de triagem e leitura integral.

Nas bases consultadas, empregamos os recursos de busca e os filtros disponíveis conforme as características de cada ambiente, com atenção aos campos de identificação bibliográfica e às informações necessárias para reconhecer a relação das publicações com a Educação Física escolar. Na SciELO, utilizamos os campos de título, resumo e palavras-chave, com delimitação por período e idioma. No Portal de Periódicos CAPES, recorremos à busca avançada, com prioridade para título, assunto e resumo, seguida dos filtros relacionados à data, ao idioma e ao tipo de produção. No Google Acadêmico, realizamos consultas complementares para localizar trabalhos adicionais e textos integrais. Registramos os quantitativos consolidados dessas buscas na Tabela 1, que apresenta as etapas de seleção e delimitação do corpus.

Os critérios de elegibilidade foram definidos para assegurar que as publicações selecionadas apresentassem relação efetiva com as possibilidades pedagógicas dos jogos eletrônicos na Educação Física escolar e contribuíssem para compreender as aprendizagens previstas no recorte curricular da investigação. Consideramos materiais publicados a partir de 2018, disponíveis em texto integral e relacionados ao problema e aos objetivos estabelecidos. Para integrar o corpus, os trabalhos precisavam examinar jogos eletrônicos, jogos digitais, videogames ou exergames e apresentar pertinência direta à Educação Física escolar ou ao tratamento pedagógico dessas práticas. Também admitimos publicações sem indicação expressa do 6º ou do 7º ano quando identificamos contribuições diretamente relacionadas às aprendizagens previstas nas habilidades EF67EF01 e EF67EF02.

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

A decisão de não excluir automaticamente publicações sem referência explícita ao ano escolar decorreu da necessidade de reconhecer conhecimentos pertinentes ao currículo que poderiam aparecer em pesquisas com recortes educacionais diferentes, desde que apresentassem relação demonstrável com o objeto investigado. Nesses casos, examinamos a contribuição do trabalho para compreender a experimentação dos jogos, seus significados sociais, as transformações tecnológicas, as exigências corporais ou as condições de mediação pedagógica. Mantivemos a exigência de vínculo efetivo com a Educação Física escolar. Produções dedicadas exclusivamente à história dos jogos, à comunicação, à indústria digital ou ao desenvolvimento tecnológico foram utilizadas como referenciais teóricos ou materiais de contextualização, sem integrar o corpus destinado ao exame dos resultados.

Os critérios de exclusão tiveram a finalidade de evitar que a quantidade de registros encontrados comprometesse a correspondência entre o material selecionado e as perguntas que orientaram a investigação, especialmente porque determinadas publicações mencionavam jogos eletrônicos sem examinar suas relações com a Educação Física escolar. Excluímos trabalhos duplicados, materiais anteriores a 2018, textos sem acesso integral, resumos de eventos sem publicação completa, editoriais, resenhas, notícias, materiais publicitários e textos de opinião. Também excluímos produções que apenas mencionavam jogos eletrônicos e trabalhos cuja relação com as possibilidades pedagógicas, com a Educação Física escolar ou com as aprendizagens previstas nas habilidades selecionadas não apresentou sustentação suficiente após a leitura integral.

A seleção das publicações ocorreu por etapas sucessivas, de modo que cada decisão pudesse ser relacionada aos critérios anteriormente definidos e ao

Tessáurea Editorial Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

conteúdo efetivamente apresentado nos registros, sem considerar apenas a coincidência de palavras entre os títulos encontrados e os descritores empregados. Inicialmente, reunimos os resultados das três fontes e eliminamos as duplicidades identificadas. Em seguida, examinamos os títulos e os resumos para reconhecer os trabalhos potencialmente pertinentes. Posteriormente, localizamos os textos integrais disponíveis e verificamos sua correspondência com o problema, os objetivos e o recorte curricular. Na conferência final, distinguimos os materiais que integrariam o corpus das publicações destinadas exclusivamente à fundamentação teórica, documental ou contextual.

Tabela 1

Fluxo quantitativo da seleção e delimitação do corpus

Etapa do processo	Descrição	Quantidade
Identificação na SciELO	Resultados recuperados pelas combinações de descritores	**92**
Identificação no Portal de Periódicos CAPES	Resultados recuperados pelas combinações de descritores	**248**
Apoio do Google Acadêmico	Resultados adicionais localizados nas buscas complementares	**53**
Total identificado	Soma dos resultados provenientes das três fontes	**393**
Exclusão de duplicidades	Publicações repetidas entre as fontes consultadas	**97**
Triagem por título	Publicações submetidas à leitura dos títulos	**296**
Exclusão após leitura dos títulos	Materiais sem compatibilidade evidente com o tema	**154**
Triagem por resumo	Publicações submetidas à leitura dos resumos	**142**

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

Exclusão após leitura dos resumos	Materiais sem relação suficiente com o problema e os objetivos	**70**
Busca do texto integral	Publicações consideradas potencialmente elegíveis	**72**
Textos integrais não localizados	Materiais sem acesso ao conteúdo completo	**5**
Avaliação de elegibilidade	Publicações lidas integralmente	**67**
Exclusão após leitura integral	Materiais que não atenderam aos critérios definidos	**37**
Conferência final de aderência ao *corpus*	1 duplicidade residual e 15 produções reclassificadas como referencial teórico, documental ou contextual	**16**
Corpus final	Produções acadêmicas selecionadas para exame de conteúdo	**14**

Nota. Elaborado pelo autor, 2026.

Os números apresentados na Tabela 1 demonstram as decisões que conduziram da identificação inicial dos registros à definição das publicações que efetivamente contribuíram para responder ao problema da investigação, com atenção às exclusões e às verificações realizadas nas diferentes etapas. Identificamos inicialmente 393 registros, dos quais 92 foram recuperados na SciELO, 248 no Portal de Periódicos CAPES e 53 nas consultas complementares do Google Acadêmico. Após eliminar 97 duplicidades, examinamos 296 títulos e excluímos 154 registros sem compatibilidade evidente com o tema. A leitura dos 142 resumos restantes resultou na exclusão de 70 publicações. Dos 72 textos considerados potencialmente elegíveis, não localizamos cinco em versão integral, razão pela qual submetemos 67 trabalhos à avaliação de elegibilidade.

A etapa de leitura integral foi necessária porque a identificação de termos relacionados aos jogos eletrônicos nos títulos ou resumos não assegurava correspondência efetiva com as aprendizagens previstas no currículo e com as

Tessáurea Editorial — Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

possibilidades pedagógicas investigadas. Após examinar os 67 textos integrais, excluímos 37 produções que não atenderam aos critérios definidos. Na conferência final, identificamos uma duplicidade residual e reclassificamos 15 produções como materiais destinados ao referencial teórico, à fundamentação documental ou à contextualização. Dessa forma, reunimos as 14 produções que constituíram o corpus. O resultado desse processo não corresponde a uma seleção baseada exclusivamente no número de publicações disponíveis, mas à aplicação dos critérios de pertinência e elegibilidade estabelecidos para a investigação.

A definição do corpus constitui uma decisão metodológica importante porque estabelece quais publicações poderão fundamentar diretamente os resultados apresentados ao final da investigação, sem confundir contribuições conceituais com registros efetivamente examinados segundo os procedimentos de codificação e categorização. Por essa razão, organizamos uma relação das 14 produções selecionadas, com identificação de autoria, ano, título, fonte ou ferramenta de localização e justificativa de pertinência. A Tabela 2 apresenta esse conjunto e explicita as razões pelas quais cada trabalho contribuiu para o exame das possibilidades pedagógicas dos jogos eletrônicos na Educação Física escolar.

Tabela 2

Produções acadêmicas que compõem o corpus e sua aderência ao recorte da pesquisa

Autoria e ano	**Título**	**Base ou ferramenta de localização**	**Justificativa de aderência ao recorte**

Tessáurea Editorial — Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

Pinheiro e Andrade (2026)	A utilização dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física — estado da arte	Portal de Periódicos CAPES	Examina a produção acadêmica sobre jogos eletrônicos na Educação Física e contribui para reconhecer possibilidades e limites pedagógicos relacionados ao objeto investigado.
Castro e Oliveira (2025)	Jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica nas aulas de lutas da Educação Física — desafios e possibilidades	Portal de Periódicos CAPES	Examina o uso pedagógico de jogos eletrônicos no ensino das lutas, com contribuições referentes à mediação docente, às adaptações e às condições de ensino.
Galdino e Calheiros (2025)	Jogos eletrônicos na Educação Física escolar — uma revisão da produção de conhecimento	SciELO	Reúne conhecimentos sobre jogos eletrônicos na Educação Física escolar e contribui para identificar temas recorrentes, possibilidades pedagógicas e lacunas da produção acadêmica.
Teixeira (2025)	Educação Física, games e esports — relato de experiência sobre práticas, desafios e oportunidades educacionais	SciELO	Apresenta experiência educacional relacionada a games e esports, com contribuições para compreender práticas, condições de ensino e mediação pedagógica.
Neuenfeldt et al. (2024)	Educação Física escolar e tecnologias digitais — experimentado essa relação	SciELO	Examina relações entre tecnologias digitais e Educação Física escolar, com contribuições para compreender experiências e condições

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

			de inserção dos recursos tecnológicos.
Silva et al. (2024)	Educação Física escolar e o envolvimento dos alunos — o uso dos *exergames*	Portal de Periódicos CAPES	Examina experiências com *exergames* na Educação Física escolar e oferece informações sobre envolvimento dos estudantes, participação corporal e formas de interação.
Costa e Cruz Junior (2024)	Jogos digitais e Educação Física — desafios à pesquisa e às práticas pedagógicas	Portal de Periódicos CAPES	Relaciona jogos digitais, Educação Física e prática pedagógica, com contribuições referentes ao currículo e à mediação docente.
Mascanhi (2024)	O contexto real na era digital dos *exergames* na Educação Física escolar	SciELO	Examina *exergames* na Educação Física escolar, com atenção às experiências corporais, aos recursos tecnológicos e às condições de ensino.
Moreira e Pereira (2023)	Educação Física, jogos eletrônicos e BNCC — como os livros didáticos abordam a temática?	Portal de Periódicos CAPES	Relaciona jogos eletrônicos, livros didáticos e BNCC, com contribuições para compreender o tratamento curricular e as aprendizagens das habilidades investigadas.
Cruz Junior e Pereira (2023)	A atividade física em jogo — o conhecimento científico sobre *exergames* no SBGAMES	SciELO	Examina a produção científica sobre *exergames* e contribui para compreender as diferentes exigências corporais associadas aos jogos eletrônicos.

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

Lourenço (2023)	Jogos eletrônicos na Educação Física — possibilidades para escolas com poucos recursos digitais	Portal de Periódicos CAPES	Examina possibilidades pedagógicas em escolas com limitações de infraestrutura, com relação direta às condições de ensino investigadas.
Santos e Monteiro (2022)	Jogos eletrônicos e Educação Física escolar — tensões, alternativas e perspectivas docentes	Portal de Periódicos CAPES	Examina concepções e alternativas docentes relacionadas aos jogos eletrônicos, com contribuições para compreender condições e possibilidades de ensino.
Araújo et al. (2021)	Educação Física e jogos eletrônicos — uma proposta educativa para as aulas	Portal de Periódicos CAPES	Apresenta proposta educativa para o trabalho com jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, com relação direta às possibilidades pedagógicas investigadas.
Costa et al. (2021)	O uso de jogos eletrônicos digitais nas aulas de Educação Física — uma experiência com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental	SciELO	Relata experiência pedagógica com estudantes do 6º ano, com correspondência direta ao recorte escolar e ao objeto investigado.

Nota. Elaborado pelo autor, 2026.

A composição do corpus revela a variedade de tratamentos que os pesquisadores conferiram aos jogos eletrônicos no contexto da Educação Física escolar, com trabalhos voltados à produção acadêmica, às experiências pedagógicas, aos materiais didáticos e às condições de utilização das tecnologias. Essa variedade foi relevante para nossos objetivos porque ofereceu registros sobre questões curriculares, mediação docente, formas de participação corporal e

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

dificuldades de implementação. Entretanto, a inclusão de trabalhos com características diferentes requereu atenção aos respectivos objetivos e procedimentos. Não atribuímos o mesmo alcance a relatos de experiência, levantamentos de produções acadêmicas e pesquisas sobre materiais didáticos. Examinamos cada publicação segundo suas características e sua contribuição efetiva para o problema investigado.

A pertinência dos trabalhos não dependeu exclusivamente da indicação do 6º ou do 7º ano em seus títulos, pois determinadas pesquisas apresentavam conhecimentos necessários à compreensão das habilidades curriculares mesmo quando desenvolvidas em contextos educacionais com recortes diferentes. Para cada publicação, registramos a autoria, o ano, o título, a ferramenta de localização e a justificativa de inclusão. Quando o recorte escolar não aparecia expressamente, verificamos a relação do conteúdo com a experimentação dos jogos, seus significados sociais, suas características tecnológicas, suas exigências corporais ou suas possibilidades de ensino. Mantivemos, assim, o vínculo entre a seleção dos trabalhos e as aprendizagens previstas na BNCC, sem atribuir aos autores objetivos que não integravam suas investigações.

Após a definição do corpus, iniciamos o exame do conteúdo das 14 produções com base nos procedimentos apresentados por Bardin (2020), pois precisávamos identificar unidades de significado que contribuíssem para responder à questão central e estabelecer relações entre os registros encontrados. A utilização desse referencial favoreceu a organização da leitura e a definição das operações de codificação e categorização. Não pretendíamos classificar os trabalhos apenas por palavras recorrentes ou reunir publicações segundo semelhanças superficiais de seus títulos. Procuramos compreender os

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

argumentos em seus contextos e reconhecer como diferentes pesquisadores trataram aspectos relacionados ao corpo, ao movimento, à cultura digital e às possibilidades pedagógicas dos jogos eletrônicos

A definição das unidades de registro constituiu uma etapa necessária para identificar os conteúdos pertinentes ao problema sem perder as condições de interpretação oferecidas pelo próprio texto de cada publicação, especialmente quando determinado conceito assumia significados distintos conforme o objetivo ou o contexto investigado. Adotamos como unidade de registro o tema expresso em trechos relacionados aos objetivos da pesquisa. Para compreender adequadamente cada registro, consideramos como unidade de contexto o segmento argumentativo mais extenso, constituído por seção, parágrafo ou conjunto de parágrafos necessário à interpretação. Essa escolha evitou que palavras isoladas fossem classificadas sem referência ao argumento desenvolvido pelo autor. Cada unidade recebeu um código descritivo, posteriormente comparado com registros de conteúdo semelhante.

Podemos compreender a importância dessa escolha quando consideramos que a expressão movimento corporal pode aparecer em pesquisas com significados diferentes, conforme o interesse do pesquisador pelas experiências motoras, pelos dispositivos tecnológicos ou pelos conhecimentos curriculares da Educação Física. Uma publicação pode examinar os gestos solicitados por sensores, e uma segunda pode investigar os significados atribuídos às práticas de jogo. Embora ambas tratem de aspectos corporais, seus objetivos e suas contribuições não são idênticos. Por essa razão, examinamos os trechos no contexto dos argumentos apresentados pelos autores e evitamos reunir conteúdos de naturezas diferentes apenas porque utilizavam expressões

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

semelhantes. O critério de aproximação entre registros considerou o significado e a função que desempenhavam em relação ao problema investigado.

A codificação das unidades de registro ocorreu após a leitura dos conteúdos pertinentes, com identificação de temas recorrentes e comparação entre registros que apresentavam proximidade de significado, sem estabelecer antecipadamente a organização final das categorias. Nesse processo, também consideramos conteúdos menos frequentes quando apresentavam contribuição relevante para a compreensão das possibilidades pedagógicas ou das lacunas encontradas. A recorrência de uma ideia constituiu um elemento de interpretação, mas não funcionou como critério exclusivo para definir sua importância. Procuramos compreender tanto os aspectos compartilhados pelas publicações quanto as diferenças relacionadas aos contextos, aos procedimentos e aos resultados registrados pelos pesquisadores.

A construção dos eixos temáticos decorreu da aproximação entre unidades de registro que apresentavam significados relacionados e contribuíam para examinar aspectos semelhantes do problema investigado, com atenção às aprendizagens previstas nas habilidades EF67EF01 e EF67EF02. Durante esse processo, reunimos conteúdos próximos e distinguimos agrupamentos que apresentavam finalidades interpretativas diferentes. Quando determinado conjunto reunia temas muito diversos, examinamos a necessidade de separá-los. Quando agrupamentos apresentavam conteúdos equivalentes, consideramos sua integração. Essas decisões conduziram à consolidação de quatro eixos temáticos, definidos após a exploração das produções e apresentados na Tabela 3.

Tabela 3

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

Eixos temáticos finais, critérios de composição e finalidade interpretativa

Eixo temático	**Conteúdos reunidos**	**Critério de composição**	**Relação com a pesquisa e com a BNCC**
Fundamentos curriculares e cultura corporal	Currículo da Educação Física, objetos de conhecimento, habilidades, cultura corporal e organização curricular do 6º e do 7º ano.	Trechos do corpus que examinam a legitimação e o tratamento curricular dos jogos eletrônicos na Educação Física escolar.	Relacionar os conteúdos encontrados ao recorte curricular e às habilidades EF67EF01 e EF67EF02, sem considerar a BNCC como dado do corpus.
Sentidos sociais e transformações tecnológicas	Significados atribuídos aos jogos, participação social, mudanças nos dispositivos, interfaces, conectividade e formas de jogar.	Trechos que tratam dos sentidos sociais dos jogos ou de mudanças tecnológicas com repercussões nas experiências de jogo.	Examinar os conteúdos encontrados em relação aos sentidos sociais previstos na EF67EF01 e às transformações tecnológicas previstas na EF67EF02.
Corpo, movimento e experimentação	Experimentação, fruição, gestos, coordenação, percepção, interação corporal, *exergames* e diferentes exigências corporais.	Trechos que descrevem ou interpretam experiências corporais relacionadas às práticas de jogo.	Examinar a experimentação e a fruição em relação à EF67EF01 e as diferentes exigências corporais em relação à EF67EF02.

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

Possibilidades e desafios pedagógicos	Planejamento, mediação docente, formação, recursos, acesso, inclusão, avaliação, estratégias, condições e limites de ensino.	Trechos que apresentam possibilidades, condições ou dificuldades para o ensino dos jogos eletrônicos na Educação Física escolar.	Sistematizar as possibilidades e os limites pedagógicos encontrados no corpus, com foco no 6º e no 7º ano e nas aprendizagens das duas habilidades.

Nota. Elaborado pelo autor, 2026.

Os quatro eixos apresentados na Tabela 3 correspondem aos agrupamentos temáticos construídos após o exame das 14 produções e não devem ser confundidos com os elementos curriculares definidos previamente para orientar a investigação, pois cada conjunto desempenhou uma função metodológica diferente. As habilidades da BNCC forneceram referências normativas para estabelecer a relação entre os conteúdos identificados e as aprendizagens previstas no currículo. Os eixos, por sua vez, resultaram da comparação entre os registros encontrados nas publicações. Essa distinção foi importante para não apresentar como resultado da literatura uma classificação que tivesse sido inteiramente determinada antes do contato com o material.

O primeiro eixo reuniu conhecimentos relacionados aos fundamentos curriculares e à cultura corporal, com atenção à maneira como os pesquisadores compreendem a inserção dos jogos eletrônicos no componente Educação Física e sua relação com os objetos de conhecimento previstos para a formação escolar. Nesse agrupamento, consideramos registros sobre currículo, legitimação do conteúdo e organização pedagógica. O interesse esteve em compreender de que forma as publicações relacionavam os jogos eletrônicos aos conhecimentos próprios da Educação Física. Também examinamos diferenças entre sua

Tessáurea Editorial Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

utilização como recurso para ensinar conteúdos já conhecidos e seu reconhecimento como objeto de ensino. Essa distinção contribuiu para interpretar a relação entre as experiências descritas e as orientações da BNCC.

No segundo eixo, reunimos registros referentes aos sentidos sociais atribuídos aos jogos eletrônicos e às transformações tecnológicas que modificam suas características, seus dispositivos e suas formas de interação, com atenção às relações entre cultura digital e práticas de jogo. Examinamos conteúdos sobre participação social, modos de jogar, interfaces e mudanças nas tecnologias utilizadas pelos participantes. A organização desse eixo favoreceu a aproximação entre os significados culturais contemplados pela habilidade EF67EF01 e as transformações tecnológicas previstas na habilidade EF67EF02. Entretanto, mantivemos a distinção entre os registros efetivamente encontrados e os conhecimentos do referencial teórico utilizados para interpretá-los.

O terceiro eixo reuniu conteúdos relacionados ao corpo, ao movimento e à experimentação dos jogos eletrônicos, com atenção aos gestos, às formas de coordenação, às respostas perceptivas e às experiências corporais relatadas nas publicações acadêmicas. Consideramos registros referentes à fruição, à participação corporal, aos exergames e às exigências associadas às diferentes interfaces. Essa organização favoreceu o exame das relações entre as experiências descritas pelos pesquisadores e as aprendizagens curriculares referentes à experimentação e às características corporais dos jogos. Também possibilitou reconhecer diferenças entre práticas que solicitam movimentos de maior amplitude e experiências nas quais predominam comandos manuais, ajustes posturais e respostas perceptivas.

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

O quarto eixo concentrou os conteúdos referentes às possibilidades e aos desafios pedagógicos do trabalho com jogos eletrônicos, com atenção às escolhas docentes, às condições materiais das escolas e às estratégias descritas nas produções acadêmicas. Reunimos registros sobre planejamento, formação de professores, acesso aos equipamentos, inclusão, avaliação e organização das atividades. Essas informações contribuíram para compreender as condições necessárias ao desenvolvimento das propostas apresentadas pelos pesquisadores. Também favoreceram a identificação de dificuldades recorrentes e diferenças entre experiências realizadas em contextos escolares distintos. Nossa interpretação permaneceu vinculada às condições relatadas nas publicações, sem considerar que uma estratégia produziria necessariamente os mesmos resultados em qualquer instituição.

A organização desses conteúdos seguiu os três momentos previstos nos procedimentos de Bardin (2020), que compreendem a pré-leitura e a preparação do material, a exploração com codificação e categorização e o tratamento dos resultados por meio de inferências e interpretações fundamentadas, com adaptações correspondentes às operações efetivamente realizadas na investigação. Na primeira etapa, efetuamos uma leitura global das 14 produções e conferimos sua correspondência com os critérios de inclusão. Também organizamos uma ficha de leitura comum para registrar as informações necessárias ao exame do material. Retomamos o problema, os objetivos e as habilidades EF67EF01 e EF67EF02 como referências iniciais, sem transformá-los em categorias finais antes da exploração das publicações.

Na etapa de exploração, selecionamos trechos relacionados ao problema e aos objetivos e examinamos seu significado no contexto dos argumentos

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

apresentados pelos respectivos autores, de modo que a codificação considerasse o conteúdo e a função de cada registro. Atribuímos códigos descritivos aos trechos selecionados e comparamos os registros conforme a proximidade de significado. Esse procedimento contribuiu para reconhecer recorrências e diferenças entre as publicações, mesmo quando os autores empregavam expressões distintas para tratar de questões semelhantes. Posteriormente, agrupamos os registros nos quatro eixos temáticos, definidos a partir do conteúdo encontrado nas produções. Não utilizamos a contagem isolada de ocorrências como fundamento exclusivo para a composição das categorias.

Na etapa de tratamento e interpretação, examinamos os conteúdos reunidos em cada eixo com atenção às aproximações, às diferenças, às condições de realização das propostas e às limitações identificadas pelos pesquisadores, mantendo a correspondência entre as afirmações construídas e os registros das publicações. Utilizamos as habilidades EF67EF01 e EF67EF02 como referências para interpretar as relações dos resultados com as aprendizagens curriculares. A BNCC, contudo, não integrou o corpus submetido aos procedimentos de Bardin (2020). Sua função permaneceu normativa, vinculada à definição do recorte e à interpretação dos conhecimentos encontrados. Essa separação contribuiu para evitar que orientações curriculares fossem confundidas com evidências produzidas pelas pesquisas examinadas.

A distinção entre a pesquisa bibliográfica e os procedimentos de exame de conteúdo também constitui um aspecto importante das escolhas metodológicas, pois a primeira correspondeu à estratégia utilizada para localizar, selecionar e reunir as publicações acadêmicas, ao passo que os procedimentos de Bardin (2020) orientaram o tratamento dos registros encontrados nas 14 produções. As

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

duas etapas participaram da construção da investigação, mas desempenharam funções diferentes. Os critérios bibliográficos definiram quais trabalhos poderiam integrar o corpus. A leitura, a codificação e a categorização forneceram referências para organizar os conhecimentos encontrados e formular interpretações vinculadas ao problema. Essa diferenciação favoreceu a identificação das relações entre fontes, registros, categorias e resultados apresentados no capítulo correspondente.

O rigor metodológico também dependeu do reconhecimento dos limites da investigação, especialmente porque não realizamos observações diretas em aulas de Educação Física nem construímos dados com estudantes ou professores participantes de intervenções desenvolvidas especificamente para este trabalho. Nossas interpretações tiveram como referência as informações disponibilizadas pelas 14 produções selecionadas. Por esse motivo, não atribuímos às propostas pedagógicas efeitos que os autores não demonstraram, nem consideramos que os resultados registrados em determinadas experiências representassem necessariamente o conjunto das escolas brasileiras. Procuramos construir afirmações compatíveis com os dados publicados, com atenção aos contextos investigados e às condições descritas em cada trabalho.

Por não envolver recrutamento de participantes ou tratamento de dados pessoais, a investigação concentrou seus cuidados metodológicos na seleção das fontes, na interpretação dos registros e na correspondência entre os objetivos e os procedimentos empregados, conforme os fundamentos apresentados por Gil (2022), Lakatos e Marconi (2021) e Bardin (2020). Explicitamos os critérios de inclusão e exclusão, distinguimos o corpus dos materiais de fundamentação e definimos as unidades utilizadas na codificação. Também mantivemos o vínculo

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

entre os eixos temáticos e as aprendizagens previstas nas habilidades da BNCC. Essas decisões contribuíram para que o processo de construção dos resultados pudesse ser compreendido a partir dos registros efetivamente examinados.

Ao final dessa etapa, reunimos um conjunto de 14 produções acadêmicas e organizamos seus conteúdos em quatro eixos temáticos que forneceram referências para compreender as possibilidades pedagógicas dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física do 6º e do 7º ano do Ensino Fundamental. A organização metodológica não teve como finalidade confirmar antecipadamente a importância educacional dos jogos eletrônicos, mas estabelecer condições para examinar o que a literatura efetivamente apresenta sobre essas práticas. O interesse científico esteve na compreensão das contribuições encontradas, das diferenças entre os trabalhos e das condições que interferem na realização das propostas pedagógicas. Com essa base, passamos ao exame dos fundamentos da Educação Física escolar, dos conhecimentos relacionados à cultura corporal de movimento e das orientações curriculares que sustentam o objeto investigado.

Capítulo 3

Educação Física Escolar nos Anos Finais do Ensino Fundamental

A Educação Física nos Anos Finais do Ensino Fundamental constitui, na BNCC, um componente curricular da área de Linguagens voltado ao estudo das práticas corporais como manifestações culturais e conhecimentos produzidos historicamente e socialmente (Brasil, 2018). Nessa perspectiva, o ensino não se

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

restringe ao exercício de habilidades motoras: envolve compreender formas de participação, significados, regras, valores e modos de apropriação das práticas corporais. O Coletivo de Autores (2012) oferece uma referência clássica para essa compreensão ao situar a cultura corporal como objeto de conhecimento da Educação Física escolar.

A legitimidade da Educação Física na escola depende, portanto, de sua capacidade de produzir e organizar conhecimentos próprios do componente curricular. Bracht (1997) discute a necessidade de superar concepções que reduzem a Educação Física à aptidão física ou ao treinamento, enquanto González e Fensterseifer (2009, p. 9) destacam a importância de "identificar o campo de conhecimento que lhe é particular e o modo como os conhecimentos são tratados". Essa compreensão sustenta uma abordagem em que vivência corporal e reflexão integram o processo de aprendizagem.

Nos Anos Finais do Ensino Fundamental, essa tarefa exige considerar estudantes que já acumulam experiências culturais diversas e que ampliam sua capacidade de analisar, comparar e argumentar sobre as práticas estudadas. Darido e Rangel (2005) defendem uma Educação Física escolar que contemple dimensões conceituais, procedimentais e atitudinais do conhecimento, contribuindo para que o estudante não apenas realize uma prática, mas também compreenda seus significados e desenvolva formas responsáveis de participação.

A BNCC incorpora essa compreensão ao definir a Educação Física como componente da área de Linguagens e ao organizar suas aprendizagens a partir de práticas corporais culturalmente significadas (Brasil, 2018). Para esta pesquisa, o ponto central dessa organização é o reconhecimento dos jogos eletrônicos como objeto de conhecimento no bloco do 6º e 7º ano, o que aproxima cultura

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

corporal, cultura digital e currículo escolar sem transformar a tecnologia em um fim em si mesma.

Este capítulo fundamentou o estudo da Educação Física escolar, partindo da cultura corporal de movimento para examinar a organização curricular da BNCC e, por fim, delimitar as aprendizagens previstas nas habilidades EF67EF01 e EF67EF02. Essa sequência corresponde aos objetivos específicos de compreensão do objeto cultural, de análise do currículo e de caracterização das aprendizagens, sem antecipar as possibilidades didáticas discutidas nos capítulos adiante.

Inicialmente, a cultura corporal de movimento oferece os fundamentos históricos e sociais necessários à compreensão da Educação Física escolar. Em seguida, a organização curricular da BNCC permite localizar os jogos eletrônicos entre as práticas tematizadas na unidade Brincadeiras e jogos; as habilidades específicas são examinadas ao final do capítulo.

Subcapítulo 3.1
A Educação Física Escolar e a Cultura Corporal de Movimento

Nesta pesquisa, a cultura corporal de movimento constitui o referencial teórico para compreender as práticas corporais como produções históricas e sociais, e não apenas como desempenho motor. Essa perspectiva dialoga com o Coletivo de Autores (2012), que trata jogos, esportes, danças, ginásticas e lutas como manifestações culturais passíveis de estudo crítico pela escola. A expressão

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

foi adotada como opção conceitual do trabalho, sem atribuir a mesma formulação literal a todos os autores mobilizados.

A BNCC ressalta que "o movimento humano está sempre inserido no âmbito da cultura" (Brasil, 2018, p. 213). Essa formulação sustenta a compreensão de que as experiências de jogo podem ser estudadas em suas dimensões históricas e sociais, e não apenas pela intensidade dos movimentos realizados.

Bracht (1997) contribui para essa discussão ao questionar a redução da Educação Física a funções de condicionamento ou treinamento e ao defender sua legitimidade como prática pedagógica inserida na cultura. O conhecimento escolar da Educação Física, nessa leitura, precisa possibilitar a apropriação crítica das práticas corporais, articulando vivência e compreensão dos sentidos produzidos socialmente.

Darido e Rangel (2005) também destacam que a Educação Física escolar deve ampliar o acesso dos estudantes às diferentes dimensões do conhecimento, combinando saber fazer, compreensão conceitual e atitudes. Essa orientação é pertinente ao estudo dos jogos eletrônicos porque impede que sua presença na aula seja reduzida à simples utilização de um aparelho ou à repetição de uma experiência de entretenimento.

A partir da união entre o referencial da cultura corporal de movimento e a referência normativa da BNCC, esta pesquisa interpreta a inclusão dos jogos eletrônicos no currículo como possibilidade de compreendê-los entre as práticas culturais tematizáveis pela Educação Física. Essa leitura é uma construção teórica do estudo, e não uma afirmação literal da BNCC. O interesse pedagógico, nessa perspectiva, não depende de o jogo reproduzir movimentos amplos ou gerar

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

determinada intensidade física, mas de sua possibilidade de ser conhecido, experimentado e interpretado em relações que envolvem corpo, tecnologia e formas de participação (Brasil, 2018).

O corpo, nesse enquadramento, não é entendido apenas como suporte biológico da ação. As maneiras de jogar, competir, cooperar, responder a estímulos, utilizar controles, sensores ou interfaces e atribuir significados à experiência são socialmente aprendidas e culturalmente situadas. Essa base conceitual é importante para que a análise posterior das exigências corporais não se limite a medir movimento, mas considere diferentes formas de interação entre sujeitos e tecnologias.

A cultura corporal também ajuda a compreender por que os sentidos atribuídos aos jogos variam entre grupos e contextos. A habilidade EF67EF01 explicita essa dimensão ao associar experimentação e fruição ao respeito aos significados construídos por diferentes grupos sociais e etários (Brasil, 2018). Assim, compreender os jogos eletrônicos na Educação Física implica reconhecer que eles circulam em comunidades, linguagens, práticas de consumo e modos diversos de participação.

O referencial cultural não pressupõe que toda experiência com jogo eletrônico produza, por si só, aprendizagem escolar. A Educação Física precisa mediar a passagem da vivência para a interpretação crítica das práticas, definindo intencionalidades educativas e modos de participação coerentes com o currículo.

Portanto, a cultura corporal de movimento oferece o fundamento para compreender os jogos eletrônicos como práticas culturais e para relacionar, posteriormente, experiência corporal, sentidos sociais e conhecimento escolar. A definição curricular desse objeto será apresentada na seção seguinte.

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

Subcapítulo 3.2
A Educação Física na BNCC: Unidades Temáticas e Objetos de Conhecimento

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) define aprendizagens essenciais e organiza a Educação Física na área de Linguagens. Nos anos finais do Ensino Fundamental, o componente contempla unidades temáticas, entre elas Brincadeiras e jogos, às quais se associam objetos de conhecimento e habilidades (Brasil, 2018). O documento fornece, assim, uma referência curricular comum sem estabelecer uma única forma de desenvolver os conteúdos nas aulas.

No bloco do 6º e 7º ano, a unidade temática Brincadeiras e jogos inclui os jogos eletrônicos como objeto de conhecimento (Brasil, 2018, p. 232–233). Essa localização delimita o conteúdo deste estudo; as aprendizagens expressas nas habilidades EF67EF01 e EF67EF02 serão caracterizadas na seção seguinte.

O bloco curricular do 6º e 7º ano constitui o recorte efetivo da investigação, enquanto referências aos demais anos finais servem apenas para contextualizar a organização do componente. A identificação desse recorte permite diferenciar o que a BNCC apresenta como objeto de conhecimento das aprendizagens a ele relacionadas.

A organização curricular apresenta o contexto necessário à leitura das habilidades, examinadas na seção 3.3. As escolhas metodológicas e as estratégias de ensino, por sua vez, são desenvolvidas no Capítulo 5, a partir do referencial teórico.

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

A Tabela 4 sintetiza a posição dos jogos eletrônicos no currículo da Educação Física: unidade temática Brincadeiras e jogos, bloco do 6º e 7º ano e habilidades relacionadas a esse objeto de conhecimento (Brasil, 2018).

Tabela 4

Jogos eletrônicos na BNCC: objeto de conhecimento e habilidades de referência

Elemento curricular	**Indicação na BNCC**	**Relação com a pesquisa**
Objeto de conhecimento	Jogos eletrônicos — 6º e 7º ano	Delimita o conteúdo curricular investigado.
EF67EF01	Experimentação, fruição e respeito aos sentidos e significados atribuídos aos jogos	Orienta a análise das experiências e dos sentidos sociais.
EF67EF02	Transformações dos jogos em função dos avanços tecnológicos e das diferentes exigências corporais	Orienta a análise das mudanças tecnológicas e corporais.

Nota. Síntese elaborada pelo autor com base na Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018).

A identificação do objeto de conhecimento na Tabela 4 conclui a apresentação da estrutura curricular necessária ao estudo. A seção seguinte analisa o significado das habilidades EF67EF01 e EF67EF02 sem antecipar estratégias pedagógicas ou resultados do *corpus*.

Subcapítulo 3.3

As Habilidades EF67EF01 e EF67EF02

A habilidade EF67EF01 articula a experimentação e a fruição de jogos eletrônicos ao respeito aos sentidos atribuídos por diferentes grupos sociais e

Tessáurea Editorial — Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

etários (Brasil, 2018, p. 233). A sua formulação oferece uma referência para compreender a participação e a diversidade de experiências dos estudantes.

A EF67EF02, por sua vez, solicita a identificação das mudanças nas características dos jogos eletrônicos decorrentes dos avanços tecnológicos e das exigências corporais associadas a diferentes tipos de jogo (Brasil, 2018, p. 233).

As habilidades são complementares: a EF67EF01 relaciona vivência e significados sociais; a EF67EF02 enfatiza mudanças tecnológicas e suas repercussões corporais. Essa distinção orientou a seleção e a interpretação da literatura na pesquisa.

A redação normativa das duas habilidades define aprendizagens, mas não prescreve uma sequência didática. O planejamento de situações de ensino depende do currículo local, da mediação docente e das condições de cada escola.

A BNCC diferencia os objetos de conhecimento, que delimitam conteúdos a serem estudados, das habilidades, que especificam aprendizagens esperadas. No caso dos jogos eletrônicos, essa distinção permite analisar separadamente a prática cultural e aquilo que os estudantes deverão conhecer, vivenciar ou interpretar a seu respeito (Brasil, 2018).

A redação literal das habilidades explicita a abrangência das aprendizagens relativas ao conteúdo jogos eletrônicos. Reproduz-se a seguir o texto da BNCC, conservando a identificação de cada habilidade:

> (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

Tessáurea Editorial — Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

> exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos. (Brasil, 2018, p. 233)

Na EF67EF01, a experimentação e a fruição estão vinculadas ao reconhecimento dos sentidos sociais dos jogos; na EF67EF02, o foco recai sobre a comparação de transformações tecnológicas e exigências corporais. A BNCC estabelece essas aprendizagens como referência, sem determinar recursos ou estratégias pedagógicas únicos.

Para a Educação Física escolar, esse conteúdo exige uma abordagem que associe experiência e reflexão crítica: regras, valores, significados e modos de participação podem ser estudados como conhecimentos vinculados às práticas corporais (Coletivo de Autores, 2012; Darido & Rangel, 2005).

A presença dos jogos eletrônicos na Educação Física escolar ganha um significado específico quando se distingue o uso de uma tecnologia como recurso didático da tematização de uma prática como objeto de conhecimento. Um jogo pode ser utilizado para ilustrar outro conteúdo, motivar uma atividade ou apoiar determinada estratégia pedagógica. Entretanto, a BNCC realiza um movimento diferente ao incluir os jogos eletrônicos entre os objetos de conhecimento da unidade temática Brincadeiras e jogos para o 6º e o 7º ano (Brasil, 2018, p. 233). Nesse caso, o próprio jogo eletrônico passa a ser conteúdo a ser conhecido, experimentado, interpretado e analisado pelos estudantes.

Essa distinção é coerente com o debate sobre a legitimidade da Educação Física escolar. Bracht (1997) defende a compreensão do componente como prática pedagógica que tematiza conhecimentos relacionados à cultura corporal, enquanto González e Fensterseifer (2009) ressaltam a necessidade de identificar o campo de conhecimentos próprio da Educação Física e a maneira específica

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

como a escola os trata. Quando os jogos eletrônicos são assumidos como objeto de conhecimento, sua presença não se justifica apenas porque os estudantes gostam de tecnologia ou porque um equipamento pode tornar a aula mais atraente. Justifica-se porque essas práticas passaram a integrar a cultura contemporânea e foram reconhecidas curricularmente como conhecimentos que precisam ser compreendidos no processo formativo.

A distinção entre objeto de conhecimento e recurso didático reforça que os jogos eletrônicos não precisam ser empregados apenas como ferramentas para ensinar outros conteúdos. Na BNCC, os próprios jogos constituem conhecimento curricular a ser interpretado; os modos de abordá-los pedagogicamente serão examinados no Capítulo 5.

Essa abordagem aproxima os jogos eletrônicos das demais manifestações da cultura corporal de movimento. Maldonado e Silva (2016) demonstram, ao discutir o jogo na Educação Física escolar, que sua tematização pode articular dimensões procedimentais, conceituais e atitudinais. Darido e Rangel (2005) também defendem que os conteúdos da Educação Física não devem se restringir ao saber fazer, pois envolvem compreensão de conceitos, valores e atitudes. Aplicada aos jogos eletrônicos, essa perspectiva indica que jogar pode ser uma dimensão do conteúdo, mas não esgota o trabalho pedagógico. É necessário compreender regras, características, transformações históricas, relações sociais e modos de participação.

O terceiro capítulo, portanto, articulou a cultura corporal de movimento, a localização curricular dos jogos eletrônicos e a análise das habilidades EF67EF01 e EF67EF02. Essas bases sustentam a discussão conceitual dos jogos no Capítulo 4 e o exame das possibilidades de ensino no Capítulo 5.

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

Capítulo 4

Jogos Eletrônicos: Conceitos, Transformações e Relações com a Cultura Corporal de Movimento

Este capítulo analisa os jogos eletrônicos como fenômeno cultural, tecnológico e social, delimitando os conceitos necessários à análise de sua presença nas práticas corporais contemporâneas. Juul (2005) destaca a relação entre regras reais e mundos ficcionais; Salen e Zimmerman (2003) examinam os sistemas interativos, nos quais as escolhas do jogador produzem consequências. Essas contribuições permitem compreender os jogos para além de seus dispositivos técnicos.

No campo da cultura digital, os jogos também participam de transformações mais amplas nas formas de produzir, circular e compartilhar informações. Lévy (2010) situa a cibercultura no conjunto de práticas, valores e modos de comunicação que se desenvolvem com as tecnologias digitais e as redes. Jenkins (2022), por sua vez, mostra que a convergência entre mídias modifica a relação entre produção e consumo cultural, favorecendo circulação de conteúdos entre diferentes suportes e formas de participação dos públicos. Os jogos eletrônicos estão inseridos nesse cenário: circulam entre consoles, computadores, dispositivos móveis e plataformas conectadas; relacionam-se a narrativas, comunidades, vídeos, transmissões e outras práticas de mídia; e são apropriados por grupos que atribuem sentidos variados ao ato de jogar.

Para a Educação Física, essa compreensão é relevante porque evita duas reduções frequentes. A primeira consiste em considerar o jogo eletrônico apenas

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

como tecnologia, como se sua presença curricular dependesse exclusivamente da disponibilidade de computadores, consoles ou equipamentos específicos. A segunda é associá-lo somente à ausência de movimento, contrapondo de maneira simples o espaço digital e as práticas corporais. A experiência de jogar envolve relações entre corpo e interface mesmo quando os movimentos são discretos, e essas relações se modificam conforme os dispositivos e os modos de interação. Keogh (2018) demonstra que a experiência do videogame é corporalmente constituída por percepções visuais e sonoras, posturas, movimentos musculares e contato com interfaces, aspecto que amplia a análise para além da quantidade de esforço físico executado.

Para esta pesquisa, a contribuição dessas formulações está em oferecer base conceitual para analisar como regras, interfaces, dispositivos e formas de participação transformam a experiência de jogar. O vínculo curricular já delimitado no capítulo anterior será retomado apenas quando necessário, enquanto o foco deste capítulo permanece no aprofundamento conceitual dos jogos eletrônicos, do corpo, do movimento e das tecnologias digitais.

O capítulo organiza-se em três etapas: conceitos e características dos jogos eletrônicos; cultura digital e transformações nas formas de jogar e interagir; e relações entre interfaces, corpo e movimento. A discussão de práticas pedagógicas e condições de implementação foi reservada ao Capítulo 5.

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

Subcapítulo 4.1
Conceitos e Características dos Jogos Eletrônicos

A definição de jogo constitui um ponto de partida necessário para compreender os jogos eletrônicos sem tratá-los como uma categoria completamente separada das demais formas de jogar. Caillois (2017) analisa o jogo como uma atividade cultural marcada por regras, limites, incerteza e participação voluntária, destacando que diferentes sociedades organizam e atribuem sentidos específicos às práticas lúdicas. Embora sua formulação anteceda a consolidação dos videogames, ela contribui para reconhecer continuidades entre jogos tradicionais e formas digitais: em ambos os casos existem convenções compartilhadas, objetivos ou desafios, escolhas dos participantes e uma situação de jogo que se distingue das atividades ordinárias, ainda que mantenha relações com a cultura em que ocorre.

Os jogos eletrônicos introduzem uma particularidade decisiva: parte das regras e dos procedimentos é executada por sistemas computacionais. Nesta pesquisa, Salen e Zimmerman (2003) são utilizados como referência conceitual para compreender jogos como sistemas de regras, interação e resultados, em diálogo com a formulação de Juul (2005) sobre regras reais e mundos ficcionais. No jogo digital, a interatividade é mediada por software e hardware: ações realizadas por controles, teclados, telas sensíveis ao toque, sensores ou outras interfaces são processadas pelo sistema e retornam ao jogador por respostas visuais, sonoras ou táteis.

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

Juul (2005) acrescenta que os videogames combinam dois planos que precisam ser analisados de forma articulada: regras reais e mundos ficcionais. As regras definem o que pode ser feito, quais condições orientam o desafio e como o sistema reage; o universo ficcional oferece personagens, espaços, narrativas, imagens e significados pelos quais o jogador interpreta aquilo que ocorre. Essa relação ajuda a explicar por que dois jogos podem utilizar dispositivos semelhantes e produzir experiências muito diferentes. Também evidencia que os jogos eletrônicos não são definidos apenas por seu conteúdo narrativo, pois um jogo pode apresentar pouca narrativa e ainda assim possuir elevada complexidade de regras, estratégias e interação.

Nesta pesquisa, utiliza-se prioritariamente a expressão jogos eletrônicos porque essa é a terminologia adotada pela BNCC para o objeto de conhecimento investigado (Brasil, 2018). Em diálogo com Salen e Zimmerman (2003), Juul (2005) e Senra e Vieira (2022), o termo é empregado para designar práticas lúdicas mediadas por sistemas digitais capazes de processar comandos, aplicar regras e apresentar respostas ao jogador por diferentes interfaces. Expressões como videogames, jogos digitais, *games* e jogos computacionais são preservadas quando correspondem à terminologia das fontes citadas, sem serem tratadas como objetos independentes neste estudo.

Entre as características que distinguem essas práticas, destaca-se a possibilidade de o sistema registrar estados e atualizar continuamente a situação de jogo. Pontuação, posição de personagens, recursos disponíveis, tempo, escolhas anteriores e condições de vitória ou progressão podem ser processados automaticamente. Salen e Zimmerman (2003) observam que a interatividade transforma a relação entre jogador e sistema, pois as ações não são apenas

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

observadas: elas interferem no desenvolvimento da experiência. Em consequência, jogar envolve aprender relações de causa e efeito, reconhecer padrões, antecipar respostas e modificar estratégias conforme o retorno recebido.

Uma característica importante corresponde à diversidade de formas de participação, pois, há jogos individuais e coletivos, experiências locais e conectadas em rede, além de propostas orientadas pela competição, cooperação, exploração, construção, simulação, narrativa ou resolução de problemas. Caillois (2017) já demonstrava que o universo dos jogos não pode ser compreendido a partir de uma única forma de experiência lúdica. No ambiente digital, essa diversidade se amplia, uma vez que os sistemas computacionais possibilitam combinar regras, representações, temporalidades e modos de interação em diferentes níveis de complexidade. Desse modo, a análise curricular dos jogos eletrônicos deve considerar a pluralidade de experiências que compõem esse fenômeno, evitando que um gênero específico seja tomado como referência para sua compreensão integral.

Subcapítulo 4.2

Jogos Eletrônicos, Cultura Digital e Transformações Sociais

A trajetória histórica dos videogames pode ser compreendida pelas transformações nos suportes de exibição, nos dispositivos de controle, na capacidade de processamento e nos modos de circulação. Wolf (2008) mostra que essas mudanças alteraram as possibilidades de representação, interação e acesso, razão pela qual, para os objetivos deste estudo, interessa menos construir

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

uma cronologia extensa de equipamentos e mais reconhecer como as inovações modificam as formas de jogar.

Essas transformações não formam uma sucessão linear em que uma tecnologia elimina a anterior. Controles convencionais, telas sensíveis ao toque, sensores de movimento e outros dispositivos coexistem e reorganizam gestos, posturas e relações com a interface (Keogh, 2018). A conectividade também ampliou as formas de comunicação, cooperação, competição e produção de conteúdos em rede, inserindo os jogos em práticas participativas mais amplas da cibercultura e da convergência midiática (Lévy, 2010; Jenkins, 2022).

Assim, as transformações relevantes para esta pesquisa podem ser analisadas em duas dimensões: mudanças nos dispositivos, interfaces, redes e recursos de processamento; e mudanças culturais nas formas de participação, circulação, apropriação e significação dos jogos. Essa análise mantém o foco nas alterações que ajudam a compreender como tecnologia, interação e exigências corporais se relacionam, sem converter a seção em uma cronologia de gerações tecnológicas.

Dessa forma, Lévy (2010) compreende a cibercultura como um ambiente de produção e circulação de sentidos que não se restringe ao funcionamento dos dispositivos. Nos jogos conectados, as redes permitem formas de comunicação, socialização e participação entre pessoas em diferentes locais, modificando o alcance cultural da experiência de jogar.

De mesmo modo, Jenkins (2022) examina a participação em ambientes de convergência midiática, nos quais conteúdos circulam entre plataformas e comunidades. No universo dos jogos eletrônicos, transmissões, vídeos, fóruns e

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

redes sociais ampliam a observação de estratégias e a construção de repertórios coletivos, evidenciando o significado social das práticas de jogo.

Subcapítulo 4.3

Jogos Eletrônicos, Corpo e Movimento

Keogh (2018) propõe compreender o videogame pela relação corporal entre jogador, interface e sistema. A interação mobiliza percepção, posturas, movimentos e respostas, ainda que sua intensidade e amplitude dependam do jogo e do dispositivo. Desse modo, as exigências corporais não podem ser deduzidas apenas da presença de uma tela.

Essa variação é central para evitar outra simplificação: identificar movimento somente quando o jogo solicita grandes deslocamentos ou gasto energético elevado. Jogos controlados por teclado e mouse, controle manual ou tela sensível ao toque envolvem movimentos de mãos e dedos, ajustes posturais, orientação do olhar, coordenação visomotora e respostas temporais. Wang (2025) argumenta que a prática de videogames envolve padrões corporais determinados pelas situações apresentadas na tela e pelas possibilidades oferecidas pelas interfaces. Ainda que esses padrões possam ser restritos quando comparados a práticas que exigem deslocamento amplo, eles demonstram que a participação corporal está presente em diferentes formas de jogar.

Algumas tecnologias tornam mais visível a participação corporal. Sensores de movimento, câmeras, acelerômetros, controles com detecção espacial e sistemas de realidade virtual podem solicitar gestos, rotações, deslocamentos ou

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

mudanças de equilíbrio. Keogh (2018) mostra que cada interface reorganiza a relação perceptiva e motora entre jogador e sistema; por isso, a análise da corporeidade nos jogos precisa considerar quais ações a interface solicita e como elas se integram às regras da experiência, e não apenas a quantidade de movimento executado.

Essa compreensão aproxima a pesquisa dos fundamentos da cultura corporal de movimento apresentados no capítulo anterior. Se a Educação Física escolar tematiza práticas corporais produzidas culturalmente, o movimento não pode ser reduzido a execução mecânica. Bracht (1997) e o Coletivo de Autores (2012) destacam que as práticas corporais carregam valores, significados e formas historicamente construídas de participação. Nos jogos eletrônicos, as ações do jogador também são organizadas por convenções e tecnologias: pressionar um botão, inclinar um dispositivo, movimentar um controle ou assumir determinada postura possui significado porque está inserido em um sistema de regras e representações.

Keogh (2018) também permite compreender o avatar como mediação entre o corpo do jogador e a representação digital. Em muitos jogos, comandos corporais discretos produzem, na tela, deslocamentos, saltos, lutas, danças ou outras ações que não correspondem de modo literal ao gesto realizado diante do dispositivo. O jogador aprende relações entre seus movimentos, os comandos e os efeitos produzidos no sistema, incorporando ritmos, tempos de resposta e possibilidades de ação definidas pela interface.

As tecnologias digitais também modificam a percepção de espaço. Em jogos tradicionais realizados presencialmente, o espaço de ação costuma coincidir com o espaço físico compartilhado pelos participantes. Nos jogos eletrônicos, há

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

uma sobreposição entre o ambiente físico do jogador e o espaço representado pelo sistema. Wang (2025) observa que o mundo virtual apresentado em tela possui condições espaciais próprias, que orientam e limitam os movimentos possíveis. Para a Educação Física, essa diferença oferece um campo de análise sobre como as pessoas aprendem a orientar ações corporais em interfaces, como percebem distâncias e tempos e como adaptam movimentos a representações digitais.

É importante, entretanto, não equiparar automaticamente jogos eletrônicos e atividade física. A presença do corpo na experiência de jogo não significa que todas as formas de jogar produzam demandas fisiológicas semelhantes às de esportes, danças ou outras práticas corporais. Wang (2025) chama atenção para os padrões de movimento determinados e constrangidos pelas situações de videogame, enquanto Keogh (2018) evidencia a diversidade de relações perceptivas e motoras entre corpo e interface. Essa abordagem permite analisar diferenças corporais sem reduzir o fenômeno à oposição entre “tela” e “movimento”.

As exigências corporais podem, assim, assumir formas distintas. Em alguns casos envolvem coordenação ampla e deslocamento; em outros, precisão manual, tempo de reação, manutenção de postura, orientação visual ou combinação entre movimentos discretos e decisões rápidas. Também podem envolver repetição, adaptação à interface e aprendizagem de sequências de comandos. Mudanças nos dispositivos reorganizam o que o jogador pode fazer, como percebe a ação e quais movimentos se tornam necessários para participar (Keogh, 2018; Wang, 2025).

Por esse motivo, os jogos eletrônicos oferecem à Educação Física um objeto capaz de problematizar concepções contemporâneas de corpo e

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

movimento. Eles colocam em contato experiências presenciais e virtuais, gestos pequenos e amplos, percepção e ação, representação e materialidade. A relevância curricular não depende de demonstrar que todo videogame produz grande movimentação corporal, mas de compreender criticamente como diferentes jogos organizam experiências corporais e como as tecnologias transformam essas experiências. Essa abordagem cria as condições para discutir, na próxima seção, porque os jogos eletrônicos podem ser tratados como conhecimento próprio da Educação Física escolar.

O estudo dos jogos eletrônicos reuniu, portanto, dimensões lúdicas, tecnológicas, culturais e corporais. O capítulo seguinte relaciona esses fundamentos às aprendizagens curriculares e às possibilidades pedagógicas discutidas na literatura.

Capítulo 5

Possibilidades Pedagógicas dos Jogos Eletrônicos nas Aulas de Educação Física

Este capítulo relaciona os fundamentos curriculares do Capítulo 3 e a discussão dos jogos eletrônicos do Capítulo 4 às possibilidades pedagógicas de ensino no 6º e no 7º ano. Trata-se de uma elaboração teórica, sem afirmar que as habilidades foram desenvolvidas em estudantes, pois a pesquisa não incluiu intervenção escolar. O foco recai sobre a experimentação, a análise de transformações tecnológicas e corporais e as condições para o planejamento docente.

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

No campo da Educação Física, essa leitura precisa permanecer vinculada à cultura corporal de movimento e ao tratamento pedagógico dos conhecimentos produzidos socialmente. Bracht (1997) e o Coletivo de Autores (2012) ressaltam que o componente curricular não se limita ao exercício de gestos, pois envolve a apropriação de significados, valores, formas de organização e conhecimentos presentes nas práticas corporais. Quando os jogos eletrônicos passam a integrar o currículo, a escola assume a tarefa de transformar experiências presentes na cultura digital em conhecimento escolar, sem reduzir o conteúdo ao acesso a aparelhos ou à repetição de partidas.

A análise das habilidades exige ainda evitar uma visão em que o currículo seja entendido como sequência automática de atividades. Darido e Rangel (2005) defendem a articulação entre dimensões conceituais, procedimentais e atitudinais no ensino da Educação Física. Aplicada aos jogos eletrônicos, essa orientação indica que a experiência de jogar precisa dialogar com conhecimentos sobre regras, história, tecnologias, exigências corporais, convivência, participação e significados sociais. Dessa maneira, o estudante pode ampliar seu repertório ao mesmo tempo em que desenvolve capacidades para interpretar as práticas que já fazem parte de sua vida cotidiana.

A seção 5.1 discute a experimentação e a fruição dos jogos eletrônicos e seus sentidos culturais, em relação à EF67EF01. A seção 5.2 analisa possibilidades de compreender transformações tecnológicas e exigências corporais, relacionadas à EF67EF02. A seção 5.3 aborda estratégias de ensino, desafios de implementação e condições de participação. Os resultados efetivamente identificados no corpus são apresentados apenas no Capítulo 6.

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

Subcapítulo 5.1

Jogos Eletrônicos e Experimentação das Práticas Culturais

A habilidade EF67EF01 foi caracterizada no Capítulo 3. Aqui, sua relação com a prática pedagógica é examinada por meio das possibilidades de experimentação, fruição e interpretação dos jogos eletrônicos. A vivência dos estudantes constitui um ponto de partida para discutir regras, formas de participação e sentidos sociais, sem pressupor acesso homogêneo às tecnologias.

Experimentar e fruir jogos eletrônicos pode envolver conhecer regras e estratégias, observar escolhas, participar de atividades colaborativas e discutir a experiência de colegas. O componente cultural da EF67EF01 requer que essas vivências sejam acompanhadas por reflexão sobre os sentidos atribuídos aos jogos por diferentes grupos.

Senra e Vieira (2022) interpretam os jogos eletrônicos como fenômeno social, cultural e histórico, enquanto Jenkins (2022) discute a participação e a circulação de significados nas práticas midiáticas. Essas contribuições fundamentam rodas de conversa, análise das formas de jogar e comparações entre experiências dos estudantes, sem reduzir a aprendizagem ao domínio de comandos.

A expressão “na escola e fora dela”, presente na EF67EF01, admite repertórios de jogo construídos em diferentes contextos, mas não permite pressupor familiaridade ou acesso iguais. Darido e Rangel (2005) fundamentam a valorização dos conhecimentos prévios e a ampliação das oportunidades de

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

aprendizagem; em sala, isso exige acolher diferentes experiências e assegurar condições de participação.

As possibilidades pedagógicas discutidas neste capítulo derivam do referencial teórico e não são apresentadas como resultados da pesquisa. Em relação à EF67EF01, interessa compreender como a experimentação pode produzir conhecimento sobre regras, estratégias, significados e participação, e não apenas oferecer tempo de jogo (Darido & Rangel, 2005; Kenski, 2012).

Uma proposta possível consiste em articular repertórios prévios dos estudantes à experimentação orientada, com observação de regras, registro de estratégias, análise de sensações e debates sobre cooperação e competição. A reflexão posterior pode transformar a atividade em objeto de estudo, permitindo que diferentes experiências sejam reconhecidas e discutidas coletivamente (Moran, 2018; González & Fensterseifer, 2009).

Os sentidos sociais também podem orientar pesquisas e debates sobre comunidades de jogo, consumo, circulação de conteúdos e convivência, bem como interpretações das regras e representações. Buckingham (2007), Jenkins (2022), Salen e Zimmerman (2003) e Juul (2005) oferecem elementos para analisar criticamente essas experiências sem tomar preferências pessoais como critérios de aprendizagem.

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

Subcapítulo 5.2

Jogos Eletrônicos e Compreensão das Transformações Tecnológicas e Corporais

A EF67EF02 orienta o estudo das transformações nas características dos jogos eletrônicos. Wolf (2008) apresenta mudanças em suportes, controles e formas de circulação; pedagogicamente, esses elementos podem ser comparados para que os estudantes relacionem tecnologias de diferentes períodos e modos de jogar, sem transformar a atividade em memorização de aparelhos.

Ao comparar controles manuais, telas sensíveis ao toque e sensores de movimento, os estudantes podem identificar diferentes exigências corporais. Keogh (2018) e Wang (2025) discutem posturas, precisão manual, percepção, coordenação e padrões de movimento, o que permite problematizar a ideia de que apenas jogos com gestos amplos mobilizam o corpo.

A comparação deve preservar a diferença entre as duas habilidades: a EF67EF01 focaliza a experiência e os sentidos culturais dos jogos; a EF67EF02 orienta o exame de mudanças tecnológicas e exigências corporais. Em uma sequência de ensino, observar o modo como comandos e dispositivos alteram a jogabilidade pode articular as duas dimensões sem confundi-las.

A possibilidade de comparar formas de jogar depende dos objetivos pedagógicos e das condições concretas da escola. Demonstrações, imagens e registros de diferentes interfaces podem favorecer a análise mesmo quando não há equipamentos disponíveis para todas as modalidades, desde que a mediação

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

docente preserve a dimensão investigativa (Kenski, 2012; Darido & Rangel, 2005).

O recorte curricular permanece no 6º e no 7º ano; por isso, a seleção dos exemplos e das tarefas deve ser pertinente às aprendizagens dessas turmas e às diferenças de repertório entre estudantes.

A EF67EF02 também permite comparar as dimensões corporais presentes em jogos com comandos convencionais e jogos que usam sensores, sem presumir que toda interação digital corresponda à mesma intensidade de atividade física.

Outra possibilidade é comparar interfaces e formas de jogar de diferentes momentos, utilizando recursos compatíveis com as condições da escola para observar mudanças em comandos, dispositivos e modos de interação. Essa comparação permite relacionar transformações tecnológicas a alterações na participação corporal sem exigir a presença de todos os equipamentos históricos em sala de aula (Wolf, 2008; Keogh, 2018).

Subcapítulo 5.3
Estratégias Pedagógicas, Desafios e Condições de Implementação

A seleção de estratégias e materiais deve partir das aprendizagens pretendidas e das condições disponíveis. Recursos compartilhados, registros audiovisuais, demonstrações e materiais não digitais podem auxiliar a tematização de jogos eletrônicos quando articulados aos objetivos curriculares (Kenski, 2012; Darido & Rangel, 2005). Avaliar a aprendizagem, por sua vez,

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

exige considerar a explicação de regras e sentidos sociais, a comparação de interfaces e a reflexão corporal, e não apenas a pontuação em um jogo (Zabala & Arnau, 2010).

Darido e Rangel (2005) destacam que o tratamento escolar das práticas corporais exige transformar experiências culturais em conhecimento sistematizado e considerar a diversidade de repertórios dos estudantes. Nos jogos eletrônicos, isso implica reconhecer que parte da turma pode ter amplo contato prévio com determinados gêneros e dispositivos, enquanto outros estudantes podem ter experiências restritas ou distintas, sem tomar a familiaridade de jogadores habituais como referência universal.

A mediação docente diferencia a tematização curricular da simples oferta de jogos. Somente a participação do estudante não assegura compreensão das regras, dos sentidos sociais ou das exigências corporais. Maldonado e Silva (2016) demonstram que o jogo se converte em conhecimento quando a experiência é acompanhada por análise, debate e produção de interpretações; essa orientação fundamenta a escolha de estratégias de ensino.

Também não é necessário que o valor curricular dos jogos eletrônicos seja justificado apenas por benefícios externos, como aumento de atividade física, desenvolvimento cognitivo ou motivação. Tais efeitos podem ser investigados em situações específicas, mas não constituem a única razão para a presença do conteúdo. Bracht (1997) alerta para os problemas de legitimar a Educação Física exclusivamente por finalidades que pertencem a outros campos. No caso dos jogos eletrônicos, sua condição de objeto de conhecimento decorre do fato de integrarem a cultura contemporânea, envolverem formas de ação e significação

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

corporal e estarem previstos no currículo nacional para serem compreendidos pelos estudantes.

A inserção dos jogos eletrônicos na Educação Física escolar envolve condições que precisam ser consideradas antes da definição das escolhas didáticas, uma vez que infraestrutura, acesso, organização do tempo, mediação e formação docente interferem nas formas pelas quais as tecnologias podem ser incorporadas ao ensino e, nesse percurso, exigem decisões vinculadas aos objetivos previstos para a aprendizagem. Kenski (2012) ressalta que os recursos tecnológicos adquirem sentido pedagógico quando relacionados à organização do trabalho escolar e às finalidades que orientam seu uso, razão pela qual as condições apresentadas nesta seção são tomadas como referências construídas a partir do referencial teórico e não como resultados decorrentes do corpus.

A desigualdade de acesso assume relevância no trabalho com turmas do 6º e do 7º ano, tendo em vista que as experiências anteriores com jogos e dispositivos podem variar entre os estudantes e produzir repertórios distintos no interior da mesma turma, o que requer um planejamento que não pressuponha aparelho pessoal, domínio de comandos ou conhecimentos previamente compartilhados. Darido e Rangel (2005) sustentam a necessidade de considerar as diferenças existentes entre os estudantes e, ao mesmo tempo, assegurar condições para que o currículo amplie as possibilidades de participação, permitindo que o conhecimento escolar seja construído sem depender das experiências trazidas de fora da escola.

As limitações relacionadas à infraestrutura também exigem formas de organização capazes de preservar as aprendizagens previstas mesmo quando o uso direto de equipamentos não for possível em todas as situações, de modo que

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

materiais de observação, demonstrações compartilhadas e recursos não digitais possam compor o trabalho quando mantiverem a relação com o objeto de conhecimento e com os objetivos estabelecidos para a aula. Kenski (2012) contribui para esse entendimento ao colocar a organização pedagógica no centro das escolhas referentes ao uso das tecnologias, permitindo compreender que o valor educativo dos recursos depende da forma como são incorporados ao trabalho docente.

A rapidez das mudanças tecnológicas constitui um desafio para o planejamento, pois plataformas, formas de comunicação, meios de circulação e modos de participação se modificam continuamente e exigem que o ensino ultrapasse a identificação de títulos ou dispositivos que podem perder relevância em pouco tempo. Lévy (2010) e Jenkins (2022) mostram que a cultura digital se caracteriza por mudanças frequentes nas formas de interação e circulação, o que reforça a importância de trabalhar com critérios relacionados às regras, às interfaces, aos modos de participação e aos significados construídos em torno dos jogos, de maneira que esses conhecimentos permaneçam úteis diante das mudanças ocorridas nos recursos e nas formas de jogar.

A formação docente precisa ser compreendida como processo de construção profissional que envolve estudo, planejamento e apropriação dos conhecimentos necessários ao trabalho escolar, sem exigir que o professor tenha domínio prévio de todos os jogos que possam ser utilizados ou tematizados nas aulas. González e Fensterseifer (2009) ressaltam a necessidade de conferir tratamento pedagógico aos conhecimentos da Educação Física e, nessa direção, o estudo do currículo, o planejamento coletivo, o exame das práticas digitais e a experimentação orientada podem oferecer condições para a mediação do

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

conteúdo, mesmo quando a experiência pessoal do professor com jogos eletrônicos seja restrita.

A seleção dos jogos e dos materiais requer critérios relacionados aos objetivos de aprendizagem, à faixa etária, às formas de interação e às condições de participação oferecidas aos estudantes, evitando que a escolha se apoie apenas na popularidade de um título ou na disponibilidade imediata de determinado recurso. Buckingham (2007) defende uma educação voltada para as mídias que examine representações, usos e condições de produção, fornecendo elementos para abordar publicidade, consumo e comunicação em plataformas digitais sem transformar a aula em defesa ou rejeição generalizada das tecnologias.

Também se faz necessário evitar a associação automática entre jogos eletrônicos e atividade física, uma vez que as formas de participação do corpo nos videogames variam conforme os dispositivos, os comandos e as situações de jogo, podendo envolver movimentos amplos ou discretos, posturas, coordenação, orientação visual e diferentes tempos de resposta. Keogh (2018) e Wang (2025) mostram essa variedade de formas de participação corporal e oferecem elementos para relacioná-la à EF67EF02, permitindo que a Educação Física examine essas diferenças sem utilizar a intensidade do movimento como único critério para reconhecer a legitimidade do conteúdo.

A inclusão dos estudantes com diferentes condições de participação deve orientar o planejamento desde a definição dos recursos até a organização das atividades, de maneira que tempos, papéis, formas de participação e materiais possam ser ajustados quando necessário sem alterar as aprendizagens que se pretende desenvolver. O princípio de ampliação do acesso aos conhecimentos da cultura corporal, abordado pelo Coletivo de Autores (2012) e por Darido e

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

Rangel (2005), sustenta esse encaminhamento e reforça a responsabilidade da escola em criar condições para que todos participem do percurso de aprendizagem.

A avaliação constitui um ponto que requer atenção, pois rapidez, pontuação ou domínio de comandos indicam desempenho em um jogo específico, mas não abrangem o conjunto das aprendizagens previstas nas habilidades que orientam esta pesquisa, razão pela qual o acompanhamento precisa considerar também a capacidade de experimentar, explicar significados, comparar tecnologias e reconhecer exigências corporais relacionadas às formas de jogar. Darido e Rangel (2005) oferecem fundamentos para uma concepção de conhecimento em Educação Física que ultrapassa o desempenho em uma tarefa específica e permite considerar diferentes formas de demonstrar aquilo que foi aprendido.

Essas condições devem permanecer vinculadas ao recorte adotado nesta pesquisa, cujo interesse recai sobre a tematização dos jogos eletrônicos no 6º e no 7º ano e sobre as aprendizagens previstas pela EF67EF01 e pela EF67EF02, sem ampliar o objeto para todas as tecnologias digitais utilizadas na escola. As dificuldades relacionadas aos recursos, ao acesso ou à formação serão retomadas posteriormente somente quando aparecerem nas produções que compõem o corpus, preservando a distinção entre os elementos oferecidos pelo referencial e aquilo que será encontrado no material selecionado.

As condições discutidas neste capítulo evidenciam que a integração dos jogos eletrônicos à Educação Física demanda planejamento, mediação docente e atenção às desigualdades de acesso. As evidências encontradas nas 14 produções,

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

bem como as convergências e divergências entre elas, são examinadas no capítulo seguinte.

As estratégias e os limites discutidos nesta seção orientaram a leitura crítica das produções selecionadas. No Capítulo 6, a análise do corpus permitiu identificar quais possibilidades e condições foram efetivamente relatadas nos estudos, mantendo a distinção entre fundamentação teórica e resultados da pesquisa.

Capítulo 6

Resultados e Discussão

A leitura das 14 produções que compõem o *corpus* permitiu organizar os resultados a partir dos quatro eixos consolidados no percurso metodológico. Para tornar rastreável a passagem das produções aos resultados e distinguir convergências de divergências, os trechos selecionados foram lidos em seus contextos, codificados tematicamente e comparados entre as produções; somente depois os registros de sentido próximo foram agrupados nos eixos. Assim, as interpretações apresentadas a seguir decorrem de recorrências, convergências, diferenças e lacunas observadas no conjunto, mantendo como referência o problema da pesquisa, os objetivos definidos e as aprendizagens relacionadas às habilidades EF67EF01 e EF67EF02, e não da simples reunião de resumos individuais.

O exame do *corpus* mostra que os jogos eletrônicos aparecem sob duas formas que atravessam várias produções, pois em parte dos trabalhos são

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

utilizados como recurso para favorecer o ensino de conteúdos da Educação Física e, em parte, são tratados como conhecimento que precisa ser estudado na escola. Pinheiro e Andrade (2026) verificaram que ainda predomina o uso dos jogos como recurso metodológico para conteúdos já consolidados no componente, mesmo após o reconhecimento curricular estabelecido pela BNCC, ao passo que Santos e Monteiro (2022) encontraram experiências nas quais os games foram empregados tanto como recurso de ensino quanto como conteúdo relacionado às práticas corporais. Essa diferença orienta uma parte importante dos resultados, uma vez que o problema desta pesquisa não se restringe ao uso de equipamentos, mas procura compreender possibilidades pedagógicas relacionadas às aprendizagens que a BNCC atribui aos jogos eletrônicos no 6º e no 7º ano.

Os quatro eixos apresentados a seguir correspondem às categorias analíticas consolidadas *a posteriori* no *corpus* e não se confundem com as quatro dimensões curriculares extraídas das habilidades da BNCC. As dimensões curriculares funcionam como referências normativas de interpretação; os eixos organizam os achados produzidos pela comparação entre as 14 produções. Em cada eixo, os estudos são colocados em relação entre si e, quando necessário, em diálogo com o referencial teórico, mantendo explícita a diferença entre achados do *corpus* e elementos utilizados apenas para interpretá-los.

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

Subcapítulo 6.1

Fundamentos Curriculares e Cultura Corporal

No eixo referente aos fundamentos curriculares e à cultura corporal, as produções convergem no reconhecimento de que os jogos eletrônicos passaram a ocupar um lugar que exige tratamento pedagógico na Educação Física, embora esse reconhecimento não resulte em uma única forma de incorporá-los às aulas. Moreira e Pereira (2023), ao examinarem livros didáticos vinculados ao PNLD, identificaram que os materiais contemplam, em intensidades diferentes, conhecimentos associados às aprendizagens previstas na BNCC, mas ressaltam a necessidade de aprofundamento e de apropriação docente para que o livro seja integrado ao trabalho escolar. Pinheiro e Andrade (2026), ao mapearem teses e dissertações publicadas entre 2020 e 2025, encontraram um quadro no qual os jogos eletrônicos são reconhecidos como conteúdo da Educação Física, porém permanecem frequentemente subordinados ao ensino de temas já conhecidos, situação relacionada pelos autores à falta de materiais e de formação para o trabalho com esse conteúdo.

Essa recorrência também aparece em Santos e Monteiro (2022), cuja pesquisa documental encontrou planejamentos docentes que utilizavam consoles e jogos com sensores de movimento em conteúdos como dança, lutas e esportes, sem afastar a possibilidade de tematizar os próprios jogos eletrônicos. Os registros estudados pelos autores mostram que o game pode cumprir funções pedagógicas diferentes conforme a intencionalidade estabelecida, aspecto que se aproxima da distinção feita por González e Fensterseifer (2009) entre a simples

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

utilização de recursos e o tratamento escolar de conhecimentos que pertencem ao campo da Educação Física. Nesse sentido, o *corpus* indica que a incorporação dos jogos ganha maior consistência curricular quando o professor explicita o que pretende ensinar com eles e sobre eles, evitando que o recurso tecnológico seja tomado como finalidade da aula.

Costa e Cruz Junior (2024) ampliam esse entendimento ao defenderem que os jogos digitais podem ser compreendidos como recurso didático, texto midiático e linguagem, o que permite aproximar seu estudo das práticas culturais que circulam no cotidiano dos estudantes. Essa proposição encontra correspondência em Lourenço (2023), que desenvolveu possibilidades para o ensino de jogos eletrônicos em escola com poucos recursos digitais e mostrou que a tematização do conteúdo pode ocorrer mesmo quando a quantidade de equipamentos é restrita, desde que as atividades sejam organizadas em torno de objetivos de aprendizagem e de formas de acesso compatíveis com a realidade escolar. Neuenfeldt et al. (2024) também demonstram que o uso de tecnologias em uma turma do 6º ano pode favorecer a construção de conhecimentos sobre práticas corporais sem retirar do componente sua relação com o movimento, com a criação e com a cooperação.

Ao relacionar esses achados com Bracht (1997), o Coletivo de Autores (2012) e Darido e Rangel (2005), observa-se que a legitimidade dos jogos eletrônicos no currículo não depende apenas de sua inclusão em um documento normativo ou de sua popularidade entre crianças e adolescentes, mas da transformação de uma prática cultural em conhecimento escolar. Os estudos do *corpus* que apresentam experiências pedagógicas reforçam esse entendimento ao associarem o jogar a explicações, comparações, experimentações, produção de

Tessáurea Editorial Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

sentidos e retomada de conteúdos, compondo um percurso em que a vivência é acompanhada pela compreensão do que está sendo realizado. Desse modo, a cultura corporal oferece base para interpretar os jogos como práticas que envolvem regras, valores, formas de participação e relações entre corpo e tecnologia, sem exigir que seu valor curricular seja medido somente pela quantidade de movimento executado.

Os resultados desse eixo também revelam um ponto que merece atenção no recorte do 6º e do 7º ano, pois apenas parte do *corpus* trabalha diretamente com esse bloco escolar, embora várias produções contribuam para compreender as aprendizagens previstas nas habilidades selecionadas. Costa et al. (2021) realizam intervenção com estudantes do 6º ano, Neuenfeldt et al. (2024) relatam trabalho com uma turma do mesmo ano e Araújo et al. (2021) incluem estudantes do 7º ano, oferecendo aproximação direta com o recorte curricular. As produções desenvolvidas em etapas escolares diferentes foram mantidas no *corpus* por tratarem de elementos vinculados às aprendizagens investigadas, mas seus resultados precisam ser lidos como contribuições para compreender possibilidades pedagógicas e não como demonstração de efeitos específicos para o 6º e o 7º ano.

Subcapítulo 6.2

Sentidos Sociais e Transformações Tecnológicas

O eixo dos sentidos sociais e das transformações tecnológicas mostra que o *corpus* atribui aos jogos eletrônicos um valor que ultrapassa sua função de

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

entretenimento, pois as produções os relacionam a práticas de comunicação, repertórios culturais, modos de participação e experiências construídas com diferentes tecnologias. Costa e Cruz Junior (2024) sustentam que os jogos podem ser trabalhados na educação como recurso, objeto de estudo e forma de expressão, oferecendo caminhos para examinar narrativas, regras, mecânicas, formas de consumo e processos de produção. Essa contribuição aproxima-se da EF67EF01 ao reconhecer que os significados atribuídos aos jogos dependem das experiências e dos contextos em que os estudantes participam, aspecto também encontrado por Santos e Monteiro (2022) ao registrarem mudanças na relação de estudantes com a dança após experiências mediadas pelo Just Dance.

A pesquisa de Santos e Monteiro (2022) oferece um dado relevante para a compreensão dos sentidos sociais porque os documentos docentes registram estudantes que afirmavam não gostar de dançar e que passaram a experimentar a atividade de forma diferente quando a vivência foi mediada pelo jogo eletrônico. O resultado não permite afirmar que o game modifica automaticamente preferências ou comportamentos, mas indica que a mediação tecnológica pode criar uma forma de aproximação com práticas que já carregam valores, rejeições e expectativas construídas socialmente. Essa leitura encontra apoio em Jenkins (2022), para quem a cultura digital envolve participação e circulação de significados, e contribui para compreender por que a EF67EF01 associa experimentação e fruição ao respeito aos sentidos atribuídos aos jogos por grupos sociais e etários.

Teixeira (2025) também identifica elevada adesão estudantil aos games e aos esports e registra que essas práticas podem mobilizar valores ligados ao universo esportivo, ao mesmo tempo em que funcionam como conteúdo de

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

ensino ou como estratégia para acessar conhecimentos. Na mesma direção, Galdino e Calheiros (2025) encontraram, na revisão realizada, trabalhos que associam os jogos à motivação, à aprendizagem, à saúde e às dificuldades de implementação, revelando que a literatura da área produz sentidos variados para o uso escolar dos games. A diversidade encontrada impede que os jogos sejam tratados apenas como instrumento motivacional, pois parte do *corpus* aponta a necessidade de compreender suas linguagens, suas formas de circulação e suas relações com práticas culturais contemporâneas.

No que se refere às mudanças tecnológicas previstas na EF67EF02, as produções do corpus abordam interfaces, sensores, consoles, conectividade e formas de jogar em diferentes graus, mas o tratamento histórico dessas mudanças aparece com menor frequência do que os relatos sobre uso pedagógico e participação corporal. Cruz Junior e Pereira (2023) discutem os *exergames* como núcleo de interesse em pesquisas ligadas à educação e à saúde, apoiadas em dispositivos capazes de converter movimentos em comandos, enquanto Mascanhi (2024), Silva *et al.* (2024), Araújo *et al.* (2021) e Costa *et al.* (2021) focalizam experiências baseadas em sensores ou jogos que solicitam ações corporais. No conjunto analisado, esses trabalhos oferecem elementos sobre interfaces específicas, mas são menos frequentes as comparações sistemáticas entre períodos, dispositivos, conectividade e transformações históricas dos modos de jogar.

Essa menor incidência no *corpus* constitui um achado relevante porque a EF67EF02 solicita a identificação das transformações nas características dos jogos em função dos avanços das tecnologias. O referencial de Wolf (2008), que não integra o *corpus*, contribui para interpretar conceitualmente mudanças em

Tessáurea Editorial Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

suportes, controles e circulação; entretanto, nas 14 produções selecionadas, esse aspecto recebe desenvolvimento menos sistemático do que as experiências de uso pedagógico e de participação corporal. A conclusão, portanto, permanece restrita ao material analisado e não é estendida ao conjunto da produção acadêmica da área.

Subcapítulo 6.3

Corpo, Movimento e Experimentação

No eixo referente ao corpo, ao movimento e à experimentação, observa-se forte concentração de estudos dedicados aos *exergames* e aos jogos que utilizam sensores, câmeras ou controles capazes de registrar movimentos corporais, o que produz um conjunto expressivo de achados sobre participação, motivação, coordenação e vivência de práticas esportivas. Araújo et al. (2021), em intervenção que incluiu estudantes do 7º ano, verificaram aumento do interesse pelos *exergames* após as aulas e ampliação do conhecimento dos participantes sobre esse tipo de jogo, além de identificarem aceitação elevada das experiências propostas. Costa et al. (2021), em trabalho realizado com estudantes do 6º ano, registraram satisfação e participação nas aulas com Just Dance, relacionando a experiência à motricidade, à coletividade e à coordenação.

Silva et al. (2024) encontraram maior motivação nas atividades após a inserção dos *exergames* e registraram relatos positivos ligados tanto à prática corporal quanto ao caráter prazeroso das aulas, embora também tenham observado resistências em atividades de dança. Esse dado é relevante porque

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

mostra que a tecnologia não elimina diferenças de interesse entre estudantes e que a participação depende da forma como as experiências são organizadas e mediadas. Mascanhi (2024), em investigação com estudantes do Ensino Médio, encontrou associações entre *exergames*, diversão, movimento e aprendizagem de regras, além de elevada satisfação nas práticas realizadas, resultado que amplia a compreensão das possibilidades corporais desses jogos, mas precisa ser considerado dentro da etapa escolar em que foi produzido.

Santos e Monteiro (2022) reforçam essa aproximação ao encontrarem usos de games com sensores para dança, boxe e atletismo, com objetivos voltados à experimentação de movimentos e à ampliação das formas de acesso aos conteúdos. Neuenfeldt et al. (2024), embora trabalhem com tecnologias digitais em sentido mais amplo, mostram que recursos tecnológicos podem contribuir para experiências de criação, cooperação e movimento em uma turma do 6º ano, desde que o planejamento preserve a especificidade da Educação Física. Em conjunto, esses estudos indicam que a experimentação prevista na EF67EF01 pode ser desenvolvida por situações em que jogar é acompanhado por observação, participação corporal e produção de conhecimentos sobre a prática.

Ao mesmo tempo, a forte concentração em *exergames* revela um limite do corpus para a leitura das diferentes exigências corporais mencionadas na EF67EF02, pois a maior parte das experiências empíricas privilegia jogos em que o movimento amplo se torna facilmente visível. Teixeira (2025) registra recorrência de *games* e *esports* associados a formas de participação corporal mais evidentes, e Cruz Junior e Pereira (2023) mostram o destaque adquirido pelos *exergames* em estudos que aproximam jogos digitais e exercício físico. Essa recorrência contribui para compreender uma parcela das exigências corporais,

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

mas oferece menos elementos sobre jogos operados por teclado, mouse, controles convencionais ou telas sensíveis ao toque.

O diálogo interpretativo com Keogh (2018) e Wang (2025), que integram o referencial teórico e não o *corpus*, amplia esse achado ao mostrar que percepção, postura, coordenação, precisão manual e relação com interfaces também podem participar da experiência de jogar quando os movimentos são discretos. No *corpus*, porém, aparecem com maior força as experiências ligadas a movimentos amplos e a *exergames*. A diferença entre essas duas fontes de informação permite afirmar apenas que as formas corporais menos evidentes constituem um campo pouco desenvolvido nas 14 produções analisadas, sem apresentá-las como resultado empírico diretamente demonstrado por esses estudos.

Subcapítulo 6.4

Possibilidades e Desafios Pedagógicos

No eixo das possibilidades e dos desafios pedagógicos, a formação docente, a infraestrutura, o acesso aos equipamentos e a intencionalidade do planejamento aparecem de forma recorrente e estabelecem condições para compreender por que propostas semelhantes podem produzir alcances diferentes conforme a realidade escolar. Galdino e Calheiros (2025) identificam formação e infraestrutura entre os principais obstáculos presentes nos estudos revisados, Pinheiro e Andrade (2026) associam a falta de materiais e capacitação ao uso predominantemente instrumental dos jogos e Teixeira (2025) aponta a formação inicial e continuada como a fragilidade mais recorrente no conjunto que

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

mapeou. A convergência entre essas produções mostra que a incorporação curricular dos jogos eletrônicos depende de condições institucionais e profissionais que ultrapassam a decisão individual de utilizá-los em uma aula.

Lourenço (2023) apresenta uma contribuição significativa ao demonstrar que a escassez de equipamentos não impede a construção de propostas para tematizar jogos eletrônicos, pois sua intervenção foi planejada a partir de uma escola com poucos recursos digitais e resultou em possibilidades que não dependem da disponibilidade de um dispositivo para cada estudante. Ao mesmo tempo, o autor defende maior investimento do Estado em recursos e formação continuada, evitando transformar a criatividade docente em justificativa para a permanência das carências materiais. Esse resultado se aproxima de Kenski (2012), para quem a tecnologia adquire sentido pedagógico a partir de objetivos, organização e mediação, e permite compreender que recursos alternativos podem ampliar o acesso sem retirar das redes de ensino a responsabilidade pelas condições de trabalho.

Santos e Monteiro (2022) apresentam uma situação distinta, pois a escola estudada dispunha de condições materiais que permitiam o uso de consoles e jogos com sensores, e os documentos mostraram professores capazes de integrar esses recursos a dança, esporte, lutas e jogos mesmo sem formação específica sobre a temática. A comparação com Lourenço (2023), Galdino e Calheiros (2025) e Pinheiro e Andrade (2026) mostra que disponibilidade de equipamentos e conhecimentos docentes favorecem a realização das propostas, mas não garantem que os jogos sejam tratados como conhecimento curricular, uma vez que o uso como recurso para conteúdos já estabelecidos continua

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

recorrente. Dessa forma, a questão central deixa de ser apenas ter ou não ter tecnologia e passa a envolver a clareza dos objetivos que orientam sua inserção.

Castro e Oliveira (2025), ao examinarem o uso de jogos eletrônicos no ensino das lutas, identificaram possibilidades relacionadas ao interesse dos estudantes, à compreensão de estratégias e táticas e à experimentação em condições de segurança, condicionando esses benefícios à integração intencional e sistemática ao planejamento. Moreira e Pereira (2023) chegam a conclusão semelhante ao mostrarem que os livros didáticos oferecem elementos relacionados aos conhecimentos previstos na BNCC, mas dependem da apropriação docente para que sejam usados de forma coerente com as aprendizagens pretendidas. Neuenfeldt et al. (2024) acrescentam que a construção coletiva da aula pode favorecer cooperação, criação e resolução de problemas, mostrando que a mediação não se resume ao domínio técnico do equipamento.

Os resultados ligados à motivação também precisam ser interpretados com cautela, pois Araújo et al. (2021), Costa et al. (2021), Silva et al. (2024) e Mascanhi (2024) registram interesse, satisfação e maior participação em experiências com *exergames*, mas essas respostas estão relacionadas a contextos de intervenção, grupos e dispositivos específicos. A própria resistência identificada por Silva et al. (2024) em determinadas atividades demonstra que o recurso tecnológico não produz envolvimento uniforme. Assim, o *corpus* permite considerar a motivação como uma possibilidade frequente, sem convertê-la em resultado do uso de jogos eletrônicos.

A comparação dos quatro eixos permite sintetizar os resultados do *corpus* em quatro pontos. Primeiro, as possibilidades pedagógicas mais recorrentes

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

envolvem experimentação orientada, estudo de regras e estratégias, tematização de sentidos culturais e uso de jogos para ampliar formas de participação. Segundo, a distinção entre utilizar o *game* como recurso e tratá-lo como conhecimento curricular aparece como questão central para a coerência com o problema da pesquisa. Terceiro, formação docente, infraestrutura, acesso aos equipamentos e clareza dos objetivos pedagógicos surgem como condições recorrentes de implementação. Quarto, as transformações tecnológicas recebem tratamento menos sistemático, enquanto a discussão das exigências corporais concentra-se sobretudo em experiências com *exergames* e sensores.

Quando esses achados são contrastados com as quatro dimensões curriculares de leitura das habilidades EF67EF01 e EF67EF02, observa-se uma distribuição desigual produzida pela análise do *corpus*: experimentação e fruição recebem atenção expressiva; os sentidos sociais aparecem associados a repertórios, participação, mídia e cultura digital; as exigências corporais são abordadas principalmente em experiências com movimento visível; e as transformações tecnológicas são a dimensão menos sistematizada. Essa distribuição é, portanto, um resultado das 14 produções analisadas e não uma equivalência entre as dimensões curriculares e os quatro eixos analíticos. Em resposta ao problema da pesquisa, o conjunto indica possibilidades pedagógicas vinculadas às aprendizagens das duas habilidades, desde que interpretadas nos limites dos contextos estudados e das condições concretas relatadas pelo *corpus*.

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

Capítulo 7

Considerações Finais

A presente pesquisa foi orientada pelo seguinte problema: quais possibilidades pedagógicas do uso de jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física do 6º e 7º ano do Ensino Fundamental são apontadas pela literatura, considerando as habilidades EF67EF01 e EF67EF02 da BNCC? A análise do conjunto das 14 produções selecionadas permitiu identificar possibilidades pedagógicas relacionadas à experimentação orientada dos jogos eletrônicos, à compreensão de suas regras, estratégias e sentidos sociais, à reflexão sobre as transformações tecnológicas que modificam as formas de jogar e à percepção das diferentes exigências corporais presentes nessas práticas. Os resultados indicam, ainda, que tais possibilidades se tornam mais consistentes quando os jogos são inseridos no planejamento da Educação Física como práticas culturais a serem conhecidas e problematizadas, e não apenas como recursos tecnológicos utilizados para favorecer outros conteúdos.

O objetivo geral desta pesquisa foi analisar, com base na literatura acadêmica, as possibilidades pedagógicas dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física do 6º e do 7º ano do Ensino Fundamental, em relação às habilidades EF67EF01 e EF67EF02 da BNCC e à sua inserção na cultura corporal de movimento. Os resultados permitiram compreender que essas possibilidades não se restringem ao ato de jogar. A literatura analisada aponta caminhos para experimentar diferentes formas de participação, compreender regras e estratégias, discutir os sentidos sociais atribuídos aos jogos, reconhecer

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

mudanças produzidas pelas tecnologias e refletir sobre as formas pelas quais o corpo participa dessas experiências. Dessa maneira, os jogos eletrônicos podem constituir objeto de ensino na Educação Física quando sua utilização está vinculada a objetivos pedagógicos, mediação docente e condições concretas de participação.

Em relação ao primeiro objetivo específico, voltado à compreensão dos jogos eletrônicos como manifestação da cultura corporal, a pesquisa evidenciou que essas práticas envolvem regras, estratégias, formas de participação, relações com o corpo, valores, sentidos e modos de apropriação construídos socialmente. Essa compreensão permite ultrapassar a associação dos jogos eletrônicos exclusivamente ao entretenimento ou à tecnologia e reconhecê-los como práticas culturais que podem ser tematizadas no componente curricular de Educação Física.

Quanto ao segundo objetivo específico, relacionado à identificação das orientações da BNCC para o 6º e o 7º ano do Ensino Fundamental, a análise tomou como referência as habilidades EF67EF01 e EF67EF02, delimitando as aprendizagens relacionadas à experimentação dos jogos eletrônicos, à compreensão de seus sentidos sociais e às transformações tecnológicas e exigências corporais envolvidas nessas práticas. Essa delimitação possibilitou estabelecer o vínculo entre o objeto investigado e as aprendizagens previstas para a etapa escolar definida na pesquisa.

O terceiro objetivo específico consistiu em examinar as aprendizagens previstas nas habilidades EF67EF01 e EF67EF02. A análise permitiu reconhecer que essas aprendizagens abrangem diferentes dimensões da relação dos estudantes com os jogos eletrônicos. A experimentação envolve o contato e a

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

participação nas práticas; a compreensão dos sentidos sociais permite reconhecer os significados atribuídos aos jogos em diferentes contextos; e a consideração das transformações tecnológicas e das exigências corporais possibilita analisar como dispositivos, interfaces e modos de interação modificam as experiências de jogar e as formas de participação corporal. Esses elementos orientaram a leitura do corpus e permitiram estabelecer relações entre as produções selecionadas e o objeto de investigação.

O quarto objetivo específico buscou examinar as possibilidades pedagógicas apontadas pela produção acadêmica. A análise dos 14 estudos permitiu organizar os achados em quatro eixos, evidenciando possibilidades de tematização dos jogos eletrônicos, condições de ensino, limites recorrentes e aspectos ainda pouco desenvolvidos na literatura. Entre as possibilidades identificadas destacam-se a experimentação orientada, o estudo de regras e estratégias, a aproximação com conteúdos da cultura corporal de movimento, a ampliação das formas de participação e a utilização de diferentes recursos tecnológicos de acordo com as condições disponíveis no contexto escolar.

No que se refere à experimentação dos jogos eletrônicos, os estudos analisados apresentaram possibilidades relacionadas à participação dos estudantes e, especialmente, às experiências corporais mediadas por tecnologias. Essa dimensão apareceu com maior evidência em trabalhos envolvendo *exergames,* dança e recursos capazes de tornar determinados movimentos mais visíveis. Tais experiências indicam que a experimentação pode constituir uma oportunidade para que os estudantes não apenas joguem, mas também percebam, analisem e atribuam significado às formas de participação corporal mobilizadas pelos jogos.

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

A compreensão dos sentidos sociais dos jogos também se mostrou relevante. As produções analisadas estabeleceram relações entre jogos eletrônicos, repertórios culturais, mídia, participação, sociabilidade e cultura digital. Os jogos, portanto, podem ser compreendidos como práticas que ultrapassam a experiência individual diante de uma tela, pois estão inseridos em contextos sociais nos quais são produzidos diferentes significados, formas de interação e modos de participação. Essa dimensão amplia as possibilidades pedagógicas de seu tratamento na Educação Física, permitindo discutir não apenas como se joga, mas também o que os jogos representam e significam em diferentes contextos.

Em relação às transformações tecnológicas, entretanto, a literatura analisada apresentou menor aprofundamento. Embora os estudos reconheçam a presença das tecnologias nas formas contemporâneas de jogar, aspectos relacionados à evolução dos dispositivos, das interfaces, da conectividade e dos modos de interação ainda aparecem de maneira menos sistematizada. Essa lacuna indica uma possibilidade de ampliação das investigações, especialmente quando se considera que as mudanças tecnológicas interferem diretamente nas experiências proporcionadas pelos jogos eletrônicos.

As exigências corporais também constituem uma dimensão que merece maior atenção. A literatura apresenta experiências envolvendo movimento corporal, sobretudo em propostas com sensores, *exergames* e dança, mas formas corporais menos evidentes ainda aparecem pouco exploradas. Postura, precisão manual, coordenação, percepção, tempo de resposta e movimentos discretos podem integrar a experiência de jogar e contribuir para uma compreensão mais ampla da relação entre corpo e jogos eletrônicos. Assim, considerar o corpo

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

nessas práticas não significa restringir a análise aos movimentos amplos, mas reconhecer diferentes modos de participação corporal.

Os resultados também evidenciaram que as possibilidades pedagógicas dos jogos eletrônicos estão relacionadas às condições concretas de ensino. Formação docente, infraestrutura, disponibilidade de equipamentos, acesso às tecnologias e clareza dos objetivos pedagógicos aparecem como fatores que interferem na realização das propostas. Por isso, a inserção dos jogos eletrônicos na Educação Física não pode ser reduzida à disponibilização de equipamentos, mas envolve planejamento, mediação e organização das condições de participação dos estudantes.

Nesse sentido, os resultados relacionados à motivação precisam ser interpretados com cautela. Embora algumas produções tenham identificado interesse, satisfação ou participação dos estudantes em experiências envolvendo jogos eletrônicos, os achados não permitem afirmar que esses recursos produzem envolvimento uniforme entre os estudantes ou garantem aprendizagens por si mesmos. O potencial pedagógico dos jogos está relacionado às formas como são selecionados, contextualizados, mediados e articulados aos objetivos de aprendizagem.

As conclusões desta pesquisa também precisam ser compreendidas à luz de seus limites metodológicos. As buscas principais foram realizadas na SciELO e no Portal de Periódicos CAPES, enquanto o Google Acadêmico foi utilizado como fonte de apoio. O recorte temporal teve início em 2018 e a exigência de acesso integral aos textos contribuiu para delimitar o conjunto de produções recuperadas. O *corpus* final reuniu 14 produções selecionadas a partir dos critérios definidos na pesquisa e incluiu estudos desenvolvidos em diferentes

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

etapas escolares quando apresentavam relação demonstrável com as aprendizagens investigadas. Essa opção ampliou a compreensão das possibilidades pedagógicas encontradas na literatura, mas exige cautela na transferência dos resultados para o 6º e o 7º ano do Ensino Fundamental, uma vez que parte das evidências foi produzida em outros contextos escolares.

Outro limite está relacionado à própria natureza bibliográfica da pesquisa. Não foram realizadas intervenções ou coletas de dados diretamente em escolas, o que impede afirmar como as possibilidades identificadas se concretizariam em diferentes realidades educacionais. Além disso, o processo de categorização, codificação e interpretação envolve escolhas do pesquisador. Buscou-se conferir maior consistência a esse processo por meio da leitura contextual das produções, da comparação entre os estudos e da manutenção da análise vinculada à questão de pesquisa, aos objetivos definidos e às habilidades da BNCC que orientaram o recorte.

A continuidade das investigações pode ocorrer por meio de pesquisas realizadas diretamente com turmas do 6º e do 7º ano, contemplando escolas com diferentes condições de infraestrutura e acesso às tecnologias. Também se mostram pertinentes estudos que comparem diferentes formas de jogar, incluindo consoles, computadores, dispositivos móveis, controles convencionais e sistemas baseados em sensores. Investigações futuras podem ainda aprofundar as transformações tecnológicas e seus impactos sobre as formas de participação, os sentidos atribuídos pelos estudantes aos jogos e as diferentes manifestações corporais presentes nessas práticas.

Também se apresenta como possibilidade de continuidade a realização de estudos voltados à formação docente e ao desenvolvimento de estratégias de

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

ensino que permitam trabalhar os jogos eletrônicos em contextos com poucos equipamentos ou com acesso desigual às tecnologias. Investigações dessa natureza podem contribuir para compreender de que maneira as aprendizagens relacionadas à experimentação, aos sentidos sociais, às transformações tecnológicas e às exigências corporais, previstas nas habilidades EF67EF01 e EF67EF02, podem ser efetivamente desenvolvidas em situações escolares concretas.

Ao concluir este percurso, compreende-se que os jogos eletrônicos podem ocupar um lugar no ensino da Educação Física quando são reconhecidos como práticas culturais que demandam intencionalidade pedagógica, mediação docente e condições adequadas de participação. A pesquisa não sustenta, portanto, uma valorização automática da tecnologia, assim como não aponta para sua rejeição por não reproduzir formas tradicionais de movimento. O que os resultados permitem afirmar é que os jogos eletrônicos podem constituir objeto de conhecimento quando os estudantes têm oportunidades de experimentá-los, compreender seus sentidos, analisar as transformações que atravessam essas práticas e reconhecer as diferentes formas de participação corporal que elas envolvem.

Dessa forma, em resposta ao problema de pesquisa, as possibilidades pedagógicas apontadas pela literatura concentram-se na experimentação orientada, na compreensão dos jogos como práticas culturais e sociais, na análise de suas regras e estratégias, na reflexão sobre as transformações tecnológicas e na percepção das diferentes exigências corporais presentes nas formas de jogar. Essas possibilidades, contudo, não se realizam automaticamente pela presença dos jogos eletrônicos na escola. Sua contribuição para a Educação Física depende da

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

intencionalidade pedagógica, da mediação docente e da articulação com as aprendizagens previstas no currículo. Nesse sentido, os resultados desta pesquisa indicam que os jogos eletrônicos podem ampliar o repertório de práticas e conhecimentos da Educação Física escolar, ao mesmo tempo em que evidenciam a necessidade de novas investigações que aprofundem sua abordagem em contextos escolares concretos.

Referências

ARAÚJO, J. dos S.; SOUZA, W. L. de; SOUZA, A. A. de; SANTOS, J. C. dos; RIBEIRO, J. de C.; BRITO, A. de F. Educação física e jogos eletrônicos: uma proposta educativa para as aulas. **Educação: Teoria e Prática**, [S. l.], v. 31, n. 64, e13, 2021. DOI: 10.18675/1981-8106.v31.n.64.s14832. Disponível em: https://doi.org/10.18675/1981-8106.v31.n.64.s14832. Acesso em: 6 nov. 2026.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Tradução: L. A. Reto; A. Pinheiro. 4. ed. [S. l.]: Edições 70, 2020.

BRACHT, V. **Educação física e aprendizagem social**. 2. ed. [S. l.]: Magister, 1997.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 10 set. 2026.

BUCKINGHAM, D. **Beyond technology: children's learning in the age of digital culture**. [S. l.]: Polity, 2007.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Tradução: M. Ferreira. [S. l.]: Vozes, 2017.

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

CARVALHO, L. D. de. Videogames e jogos eletrônicos no horizonte do historiador. **Antíteses**, [S. l.], v. 17, n. 34, p. 234-263, 2024. DOI: 10.5433/1984-3356.2024v17n34p234-263. Disponível em: https://doi.org/10.5433/1984-3356.2024v17n34p234-263. Acesso em: 12 set. 2026.

CASTRO, R. M. P. de C. e; OLIVEIRA, P. L. R. de. Jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica nas aulas de lutas da educação física: desafios e possibilidades. **SCIAS. Educação, Comunicação e Tecnologia**, [S. l.], v. 7, n. 1, p. 90-108, 2025. DOI: 10.36704/sciaseducomtec.v7i1.9775. Disponível em: https://doi.org/10.36704/sciaseducomtec.v7i1.9775. Acesso em: 6 set. 2026.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de educação física**. 2. ed. [S. l.]: Cortez, 2012.

COSTA, A. Q. da; CRUZ JUNIOR, G. Jogos digitais e educação física: desafios à pesquisa e às práticas pedagógicas. **Motrivivência**, [S. l.], v. 36, n. 67, p. 1-17, 2024. DOI: 10.5007/2175-8042.2024.e100847. Disponível em: https://doi.org/10.5007/2175-8042.2024.e100847. Acesso em: 6 set. 2026.

COSTA, J. S. da; ANDRADE, A. N. de; XIMENES, M. D.; GONÇALVES, C. B. O uso de jogos eletrônicos digitais nas aulas de educação física: uma experiência com alunos do 6º ano do ensino fundamental. **Revista Labor**, [S. l.], v. 1, n. 25, p. 261-273, 2021. DOI: 10.29148/labor.v1i25.44465. Disponível em: https://doi.org/10.29148/labor.v1i25.44465. Acesso em: 6 set. 2026.

CRUZ JUNIOR, G.; PEREIRA, E. I. N. A atividade física em jogo: o conhecimento científico sobre exergames no SBGAMES. **Revista Tecnologias Educacionais em Rede (ReTER)**, [S. l.], v. 4, n. 1, e1/1-21, 2023. DOI: 10.5902/2675995072231. Disponível em: https://doi.org/10.5902/2675995072231. Acesso em: 6 set. 2026.

DARIDO, S. C.; RANGEL, I. C. A. **Educação física na escola: implicações para a prática pedagógica**. [S. l.]: Guanabara Koogan, 2005.

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

GALDINO, F. F.; CALHEIROS, V. C. Jogos eletrônicos na educação física escolar: uma revisão da produção de conhecimento. **Cadernos do Aplicação**, [S. l.], v. 38, n. 1, 2025. DOI: 10.22456/2595-4377.147834. Disponível em: https://doi.org/10.22456/2595-4377.147834. Acesso em: 9 set. 2026.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 7. ed. [S. l.]: Atlas, 2022.
GONZÁLEZ, F. J.; FENSTERSEIFER, P. E. Entre o "não mais" e o "ainda não": pensando saídas do não-lugar da EF escolar I. **Cadernos de Formação RBCE**, [S. l.], v. 1, n. 1, p. 9-24, 2009.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. Tradução: S. L. de Alexandria. [S. l.]: Aleph, 2022.

JUUL, J. **Half-real: video games between real rules and fictional worlds**. [S. l.]: The MIT Press, 2005.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. 8. ed. [S. l.]: Papirus, 2012.

KEOGH, B. **A play of bodies: how we perceive videogames**. [S. l.]: The MIT Press, 2018.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. **Fundamentos de metodologia científica**. 9. ed. [S. l.]: Atlas, 2021.

LAMY, M. **Metodologia da pesquisa: técnicas de investigação, argumentação e redação**. 2. ed. rev., atual. e ampl. [S. l.]: Matrioska Editora, 2020.
LÉVY, P. **Cibercultura**. Tradução: C. I. da Costa. 3. ed. [S. l.]: Editora 34, 2010.

LIMA, L. A. B. Estado da arte da pesquisa sobre a indústria de jogos digitais no Brasil: temáticas correntes e caminhos futuros. **Revista GEMInIS**, [S. l.], v. 14, n. 1, p. 23-45, 2023. DOI: 10.53450/2179-1465.RG.2023v14i1p23-45. Disponível em: https://doi.org/10.53450/2179-1465.RG.2023v14i1p23-45. Acesso em: 6 set. 2026.

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

LOURENÇO, E. de O. **Jogos eletrônicos na educação física: possibilidades para escolas com poucos recursos digitais**. 2023. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Goiás, [S. l.], 2023. Disponível em: https://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/12961. Acesso em: 9 set. 2026.

MALDONADO, D. T.; SILVA, S. A. P. dos S. O jogo como manifestação da cultura corporal de movimento na Educação Física escolar: as três dimensões do conteúdo e o desenvolvimento do pensamento crítico. **Motrivivência**, [S. l.], v. 28, n. 48, p. 386-403, 2016. DOI: 10.5007/2175-8042.2016v28n48p386. Disponível em: https://doi.org/10.5007/2175-8042.2016v28n48p386. Acesso em: 10 set. 2026.

MASCANHI, J. P. **O contexto real na era digital dos exergames na educação física escolar**. 2024. Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", [S. l.], 2024. Disponível em: https://hdl.handle.net/11449/258494. Acesso em: 8 set. 2026.

MORAN, J. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, L.; MORAN, J. (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. [S. l.]: Penso, 2018. p. 2-25.

MOREIRA, E. C.; PEREIRA, R. S. Educação física, jogos eletrônicos e BNCC: como os livros didáticos abordam a temática? **Cadernos do Aplicação**, [S. l.], v. 36, 2023. DOI: 10.22456/2595-4377.133541. Disponível em: https://doi.org/10.22456/2595-4377.133541. Acesso em: 6 set. 2026.

NEIVA FILHO, W. A. **História, escola e games: a utilização de jogos históricos brasileiros no ambiente escolar**. 2024. Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual do Maranhão, [S. l.], 2024. Disponível em: https://repositorio.uema.br/jspui/handle/123456789/5137. Acesso em: 13 set. 2026.

NEUENFELDT, D. J.; BAUMGARTEN, M.; NEUENFELDT, A. E. Educação física escolar e tecnologias digitais: experimentando essa relação. **EaD em Foco**, [S. l.], v. 14, n. 1, e2093, 2024. DOI: 10.18264/eadf.v14i1.2093. Disponível em: https://doi.org/10.18264/eadf.v14i1.2093. Acesso em: 12 set. 2026.

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

PAGE, M. J. et al. The PRISMA 2020 statement: an updated guideline for reporting systematic reviews. **BMJ**, [S. l.], v. 372, n71, 2021. DOI: 10.1136/bmj.n71. Disponível em: https://doi.org/10.1136/bmj.n71. Acesso em: 6 set. 2026.

PINHEIRO, J. C. C.; ANDRADE, C. B. de. A utilização dos jogos eletrônicos nas aulas de educação física: estado da arte. **inCORPOrAÇÃO**, [S. l.], v. 4, n. 1, p. 79-107, 2026. DOI: 10.13102/incorporao.v4i01.12909. Disponível em: https://doi.org/10.13102/incorporao.v4i01.12909. Acesso em: 10 set. 2026.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Rules of play: game design fundamentals**. [S. l.]: The MIT Press, 2003.

SANFLORIAN FERIOLI, L.; LUCCA FILHO, J. de. NPC em jogos digitais: a evolução do uso de IA na construção de personagens não jogáveis. **Revista Interface Tecnológica**, [S. l.], v. 21, n. 2, p. 133-146, 2024. DOI: 10.31510/infa.v21i2.2061. Disponível em: https://doi.org/10.31510/infa.v21i2.2061. Acesso em: 6 set. 2026.

SANTOS, M. A. R.; MONTEIRO, E. P. Jogos eletrônicos e educação física escolar: tensões, alternativas e perspectivas docentes. **Debates em Educação**, [S. l.], v. 14, n. 35, p. 526-548, 2022. DOI: 10.28998/2175-6600.2022v14n35p526-548. Disponível em: https://doi.org/10.28998/2175-6600.2022v14n35p526-548. Acesso em: 8 set. 2026.

SENRA, K. B.; VIEIRA, F. G. D. O consumo de jogos eletrônicos como um fenômeno social, cultural e histórico. **Signos do Consumo**, [S. l.], v. 14, n. 2, e198043, 2022. DOI: 10.11606/issn.1984-5057.v14i2e198043. Disponível em: https://doi.org/10.11606/issn.1984-5057.v14i2e198043. Acesso em: 15 set. 2026.

SILVA, S. A. da; LOURENÇO, G. R.; NIQUINI CARÍSSIMO, J. M. Educação física escolar e o envolvimento dos alunos: o uso dos exergames. **Caderno de Educação Física e Esporte**, [S. l.], v. 22, e31753, 2024. DOI: 10.36453/cefe.2024.31753. Disponível em: https://doi.org/10.36453/cefe.2024.31753. Acesso em: 10 set. 2026.

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

SILVA, S. M. da; LUCAS, R. J. de L. Jogos digitais como objetos da comunicação: reflexões e desafios. **Revista de Estudos Universitários – REU**, [S. l.], v. 49, e023002, 2023. DOI: 10.22484/2177-5788.2023v49id5064. Disponível em: https://doi.org/10.22484/2177-5788.2023v49id5064. Acesso em: 6 set. 2026.

TEIXEIRA, D. L. da S. de A. **Educação física, games e esports: relato de experiência sobre práticas, desafios e oportunidades educacionais**. 2025. Dissertação (Mestrado) – Universidade de Brasília, [S. l.], 2025. Disponível em: https://repositorio.unb.br/handle/10482/53785. Acesso em: 10 set. 2026.

WANG, Q. Bodily movements in video game practice: a phenomenological analysis of digital virtuality. **Body & Society**, [S. l.], v. 31, n. 3, p. 53-75, 2025. DOI: 10.1177/1357034X241311811. Disponível em: https://doi.org/10.1177/1357034X241311811. Acesso em: 12 set. 2026.

WOLF, M. J. P. (ed.). **The video game explosion: a history from PONG to PlayStation and beyond**. [S. l.]: Greenwood Press, 2008.

ZABALA, A.; ARNAU, L. **Como aprender e ensinar competências**. Tradução: C. H. L. Lima. [S. l.]: Artmed, 2010.

Tessáurea Editorial
Transforme seu TCC em livro e fortaleça seu currículo.

Sobre o autor



Adjair Martins é licenciado em Educação Física e Pedagogia, com especialização em Práticas Interdisciplinares na Educação Infantil, no Ensino Fundamental e no Ensino Médio, com ênfase em Educação Especial. É mestre em Tecnologias Emergentes em Educação pela MUST University.

Sua formação acadêmica reúne conhecimentos da Educação Física, da Pedagogia e das tecnologias educacionais, com interesse nas relações entre corpo, cultura digital e aprendizagem. Em sua produção acadêmica, dedica atenção às possibilidades pedagógicas dos jogos eletrônicos e à compreensão das transformações tecnológicas que influenciam as experiências corporais e os processos educativos.

Como citar esta obra

MARTINS, Adjair. **Jogar é também mover-se: o corpo e suas experiências no mundo dos jogos eletrônicos**. Uberlândia/MG: Tessáurea Editorial, 2026. E-book.

Sobre a Tessáurea Editorial

A Tessáurea Editorial é uma editora acadêmica digital dedicada à transformação de pesquisas, TCCs, artigos e trabalhos acadêmicos em livros digitais de acesso gratuito. Além disso, nosso propósito vai além do acadêmico e busca incentivar o hábito literário infantil. Consideramos que a infância é parte importante de nossa formação e necessita de cuidados e incentivo para que nos tornemos grandes profissionais!

Nosso propósito é ampliar a circulação do conhecimento, fortalecer a trajetória acadêmica dos autores e oferecer aos leitores obras organizadas, acessíveis e relevantes para a formação intelectual e profissional.

Tessáurea Editorial
Transformamos pesquisas em livros de valor.

Site: www.tessaurea.com

E-mail: tessaureaeditorial@gmail.com
Instagram: @tessaureaeditorial



Tessáurea
Editorial

Publique sua pesquisa como livro

Você tem um TCC, artigo ou pesquisa acadêmica com potencial de publicação?

A Tessáurea Editorial transforma trabalhos acadêmicos em livros digitais com ISBN, ficha catalográfica, capa profissional, diagramação editorial e distribuição gratuita.

Envie sua obra para avaliação editorial.

Tessáurea Editorial
www.tessaurea.com

Jogar é também mover-se convida o leitor a repensar a relação entre corpo, jogo e tecnologia a partir do universo dos jogos eletrônicos, com ênfase nas possibilidades educativas para a Educação Física escolar.

A obra analisa como os jogos digitais e os exergames podem ampliar as experiências corporais, estimular o protagonismo dos estudantes e dialogar com as demandas da cultura contemporânea, mantendo o compromisso com uma formação crítica, inclusiva e significativa.

Com base em estudos recentes, fundamentos teóricos e diálogo com a prática escolar, o livro apresenta reflexões, evidências e caminhos para integrar os jogos eletrônicos ao currículo, mostrando que, no mundo digital, também é possível aprender, se mover e produzir novos sentidos para o corpo em movimento.

Tessáurea
Editorial