IV ENCONTRO NACIONAL DE PROPRIEDADE INTELECTUAL
10 a 12 de maio de 2018

INOVAÇÃO EDUCACIONAL: A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA O ENSINO DA EDUCAÇÃO FÍSICA

Tiago de Melo Ramos [1] José Edilson dos Santos Júnior [1] Emanuel Cleyton Santos Oliveira [1]
Adinadab Sebastião Silva Lima [1] Robelius Bortoli De-Bortoli[1]
[1]Programa de Pós-Graduação em Ciência da Propriedade Intelectual- PPGPI
Universidade Federal de Sergipe – UFS – São Cristóvão/SE – Brasil
tiagoed.f@hotmail.com, emanuelcleyton@hotmail.com,
adinadabsebastian18@gmail.com, robelius@yahoo.com.br

Resumo

O século XXI está sendo marcado por grande avanço tecnológico, cada vez mais o uso da informática está sendo utilizado como um instrumento para o ensino e isso tem mudado o comportamento educacional, havendo a necessidade de profissionais atualizados para lidar com essa mudança que rodeia as escolas. Desta forma, sabendo da presença dos jogos eletrônicos no cotidiano dos alunos, é perceptível de forma visual que essa ferramenta é pouco aproveitada. Seguindo essa premissa, o presente estudo tem como objetivo identificar as principais possibilidades para utilização dos jogos eletrônicos de maneira pedagógica nas aulas de Educação Física em uma escola de ensino médio. Quanto à metodologia da presente pesquisa, foi realizado um estudo descrito explicativo por maio da abordagem qualitativa. Para a coleta de dados foi utilizado um questionário com perguntas fechadas.Com relação aos resultados pode-se afirmar que apesar da grande quantidade de alunos que fazem uso dos jogos eletrônicos e possuem interesse pelo conteúdo, os jogos eletrônicos não são utilizados como ferramenta pedagógicas nas aulas de Educação Física. Necessitando com isso de uma revisão da prática pedagógica dos professores para que possam ter um maior aproveitamento proveniente desse conteúdo como mais uma ferramenta pedagógica, rica em informações.

Palavras-chave: Escola. Educação Física. Ensino. Jogos Eletrônicos.

1 Introdução

O século XXI encontra-se marcado pelo grande avanço tecnológico. Cada vez mais o uso da informática é utilizado como um instrumento para o ensino. Parafraseando com Júnior (2012), a presença das mídias eletrônicas tem aumentado a cada dia no meio escolar, principalmente no que diz respeito ao uso dos jogos eletrônicos, e isso tem mudado o comportamento educacional, havendo a necessidade de profissionais atualizados para lidar com essa mudança que rodeia as escolas.

Partindo dessa premissa, é importante que os profissionais de educação tenham conhecimento de todas as potencialidades, bem como as possibilidades de inserção dos jogos eletrônicos de maneira pedagógica em suas aulas, principalmente a área da Educação Física que abrange os jogos como um dos seus conteúdos norteadores.

Tomando como base esse pressuposto sobre a riqueza de conteúdos presentes nos jogos eletrônicos, é perceptível de forma visual que essa ferramenta é pouco aproveitada nas escolas, dentre elas, as que ofertam a etapa de ensino médio, onde através da observação mostrou ter um maior índice de praticantes dessas mídias. Dessa forma, quais as principais possibilidades para utilização dos jogos eletrônicos de maneira pedagógica nas aulas de Educação Física em uma escola de ensino médio?

Seguindo essa inquietação proposta acima, o presente estudo tem como objetivo identificar as principais possibilidades para utilização dos jogos eletrônicos de maneira pedagógica nas aulas de Educação Física em uma escola de ensino médio.

Os jogos eletrônicos podem proporcionar ao educando o desenvolvimento de diferentes habilidades e capacidades, uma delas a interação, que representa essencial para o convívio social. O presente estudo possui relevância científica, caracterizando-se como uma pesquisa direcionada a um conteúdo atual e muito estudado pelos pesquisadores, fato esse que expandirá o campo de pesquisa sobre os jogos eletrônicos na Educação Física escolar, principalmente os de movimento.

2 Fundamentação Teórica

2.1 Cultura Eletrônica e Jogos Eletrônicos

Muito se discute sobre a evolução tecnológica na atualidade, elencando seus benefícios e malefícios, além de abordar toda a sua complexidade, desta forma cresce cada vez mais a necessidade de estudos relacionados a essa área pelos profissionais de educação por ser algo de fácil acesso e que está presente no cotidiano de pessoas em todas as faixas etárias. As mídias eletrônicas estão aumentando a cada dia no meio escolar, principalmente no que diz respeito ao uso dos jogos eletrônicos, e isso tem feito mudar o comportamento educacional, havendo uma necessidade de profissionais para lidar com essa mudança que rodeia as escolas de hoje (JÚNIOR, 2012).

Partindo desse pressuposto, comungado com a afirmação de Levy (1999), podemos compreender a cultura eletrônica como as técnicas imaginadas, fabricadas pelo homem e que participam na constituição da humanidade atual, à qual não se pode atribuir apenas um sentido único, sempre instrumental, uma vez que diferentes ideias, projetos sociais, interesses e estratégias de poder contribuem para a universalidade do seu uso.

Feres Neto (2001) ressalta que os jogos eletrônicos, construídos a partir das “imagens de síntese”, também compõem uma das facetas desta heterogênese. Os avanços tecnológicos nesse campo permitem, entre outras coisas, vivenciar novas possibilidades perceptivas através da entrada em seus “mundos virtuais”. De fato, já estamos nos acostumando a ver pessoas usando luvas especiais, eletrodos espalhados pelo corpo e os já não tão futuristas óculos que permitem visão tridimensional. Podendo com isso, contribuir de forma significativa na Educação, quando passou a ser fabricado em série e consumido como um eletrodoméstico e se tornou presente e indispensável. (CAVICHIOLLI, 2008).

De acordo com Galdino (2007), os jogadores sempre buscam um jogo não muito fácil, mas nem tão difícil ao ponto de ser impossível de se completar o objetivo, eles buscam um jogo que predomine o equilíbrio de dificuldade. Desta forma, os fabricantes fazem pesquisa de qualidade dos jogos, atendendo a evolução de desenvolvimento da inteligência predominante em cada faixa etária que o jogo é direcionado.

Segundo Batista (2007), A Nintendo lançou o Wii, provocando uma revolução na maneira de se jogar esse console, pois possui um manete que capta os movimentos que o jogador faz ao movê-lo, funcionando como uma espécie de mouse aéreo. Essa captação é possível porque o controle remoto do Wii possui um sensor de sinais que utiliza a tecnologia Bluetooth. Essa tecnologia permite a comunicação sem fio do controle com o console. Assim esclarecendo um pouco da tecnologia utilizada nos jogos, mostrando estar se adaptando às necessidades apresentadas pela sociedade como a diminuição da inatividade física.

Os Exergames (EXG) São considerados também uma nova ferramenta educacional para as ciências da saúde, especialmente para a Educação Física, visto que o movimento humano é característica fundamental nesses tipos de jogos. Alguns autores, como Parizkova e Chin (2003) e Sothern (2004), apontam vários aspectos educacionais nos jogos eletrônicos, no entanto, os classificam como atividades sedentárias. Em comparação com os exergames, apesar de possuir um aspecto lúdico do jogo e de fascinação da realidade virtual estão apresentando um crescente sucesso.

Cruz (2012), citando Hostetter (2004), expõe que os jogos podem ser utilizados com muito sucesso na educação, porque contribuem para o desenvolvimento das habilidades cognitivas dos aprendizes, justificando essa hipótese pela capacidade que a nova geração tem de processar uma carga enorme de informação ao mesmo tempo. Destacando como a principal característica para esse acontecimento, a capacidade de se ajustar às dificuldades de acordo com as preferências ou as necessidades de cada jogador.

2.2 Possibilidades de Utilização dos Jogos Eletrônicos na Educação

Uma pesquisa presentada por Antônio (2015) elucida a grande proporção que os jogos eletrônicos vêm ganhando ao passar dos anos. Segundo ele, no BOPE de 2012, 23% dos brasileiros são jogadores assíduos ou eventuais, ou seja, costumam, ainda que de vez em quando, jogar videogames ou jogos eletrônicos, este número representa 45,2 milhões de pessoas. Do total apresentado, 40% têm até 19 anos de idade e 41% pertencem a classe B (renda familiar de R$7.475,00 a R$9.745,00). Nessa pesquisa, 10% dos jogadores não têm consoles em casa e mais de 80% também usam o computador para jogar.

Como também uma em cada quatro pessoas acessa regularmente jogos na internet. Os jogadores brasileiros jogam 40 bilhões de horas por ano, em média. Uma pessoa de 80 anos viveu 621.200 horas, essa mesma pessoa tem que viver 4 milênios para jogar tudo isso de horas. As principais formas de jogar apresentadas foram, 67% console de vídeo game, 42% computador, 16% celular, 7% vídeo game portátil e 1% tablete ou Ipod. Destacando que o mercado brasileiro de games está concentrado em 4 estados, sendo, 58% na região sudeste (SP, RJ, MG, ES) com concentração de 64% de toda região no estado de São Paulo.

Dessa forma, a partir dos dados apresentados anteriormente os jogos eletrônicos fazem parte do cotidiano de uma grande quantidade de brasileiros. Os dados dessa pesquisa do ano 2012 podem ter ganhado maiores proporções, uma vez que está cada vez mais fácil o acesso aos jogos eletrônicos em diferentes aparatos tecnológicos, contribuindo para a expansão de jogadores. Logo, cada vez mais é necessário que os profissionais de educação busquem entender essa ferramenta social, levando como forma conteúdo para discussão no âmbito escolar.

Antônio (2015), defende também que os jogos eletrônicos são uma tecnologia educacional fácil de usar e que os jovens e crianças adoram, fundamentando-se em uma pesquisa que constatou que 9 de cada 10 crianças em idade escolar nos Estados Unidos da América, jogam jogos eletrônicos. Essa mesma pesquisa, mostra que 74% dos administradores, disseram que o seu uso aumenta em média a quantidade de alunos envolvidos com a aula e que ajudam a personalizar as instruções em 50%. Destacando assim, a grande atratividade dos jogos para esse público.

Os jogos de movimento possuem um caráter de interatividade instantânea com movimento através de um sensor ou controle, facilitando a execução dos alunos menos habilidosos e contribuindo para uma maior interação dos alunos.

Os jogos eletrônicos permitem que os alunos vivenciem diferentes papéis, mas ele pode assumir o papel do bandido, policial ou do médico, fato esse, que permite relativizar e refletir sobre os diferentes papéis assumidos, analisando as funções e papeis sociais de cada personagem. Desta forma, tomando como base Ramos (2008) jogos eletrônicos podem influenciar na vida do aluno de forma positiva, contribuindo na melhoria do desempenho no ambiente escolar. Sendo assim, quando

submetido a prática dos jogos eletrônicos os alunos são estimulados a desenvolverem suas habilidades cognitivas e motoras além da orientação espacial e socialização. (RAMOS, 2008).

Monteiro (2008) esclarece que o uso dos jogos eletrônicos na escola certamente deve ser voltado para os alunos e para a aprendizagem, como recursos para estimular o desenvolvimento de habilidades como: concentração, memória, atenção e raciocínio lógico, dentre outras. No ambiente escolar, o professor pode propor jogos eletrônicos, com intuito de explorar as experiências vividas pelo aluno e seu conhecimento prévio, de forma intencional.

Antônio (2015) apresenta que os jogos eletrônicos de uma forma geral aumentam o desejo dos alunos e estimula o desenvolvimento das habilidades citadas acima além de propiciar um crescimento pessoal. Tudo isso ocorre graças as exigências características dos games.

3 Metodologia

Esta pesquisa caracteriza-se como descritiva explicativa sendo um estudo qualitativo. Para a coleta de dados da presente pesquisa foi utilizado um questionário com perguntas fechadas direcionados ao grupo de alunos com objetivo de identificar fatos relacionados à prática dos jogos eletrônicos. Como população da presente pesquisa, foram incluídos 1013 alunos matriculados na escola de ensino médio do interior do estado de Sergipe. Para amostra, foi efetuado um cálculo amostral com nível de confiança da pesquisa é 95%, com erro amostral de 5%, totalizando assim a amostra necessária de 279 alunos, seguindo a tabela de Santos (2016).

Foram excluídos os alunos de ensino infantil e fundamental pelo fato do acesso aos jogos eletrônicos ser limitado e pelo fato de muitos não conseguirem responder o questionário. Do mesmo modo, foram incluídos os alunos do ensino médio por serem alunos dentre muitas pesquisas os que têm maior acesso aos jogos eletrônicos e possuírem uma maior quantidade vivências de aulas Educação Física.

4 Análise dos Dados

O colégio de ensino médio em que foi realizada a pesquisa está atendendo, 1013 alunos matriculados nos três turnos. A maioria é proveniente de família de lavradores que têm renda familiar mensal de, mais ou menos, um salário mínimo. Grande parte dos pais ou responsáveis não concluíram o Ensino Fundamental, tendo como estrutura familiar de três a seis membros.

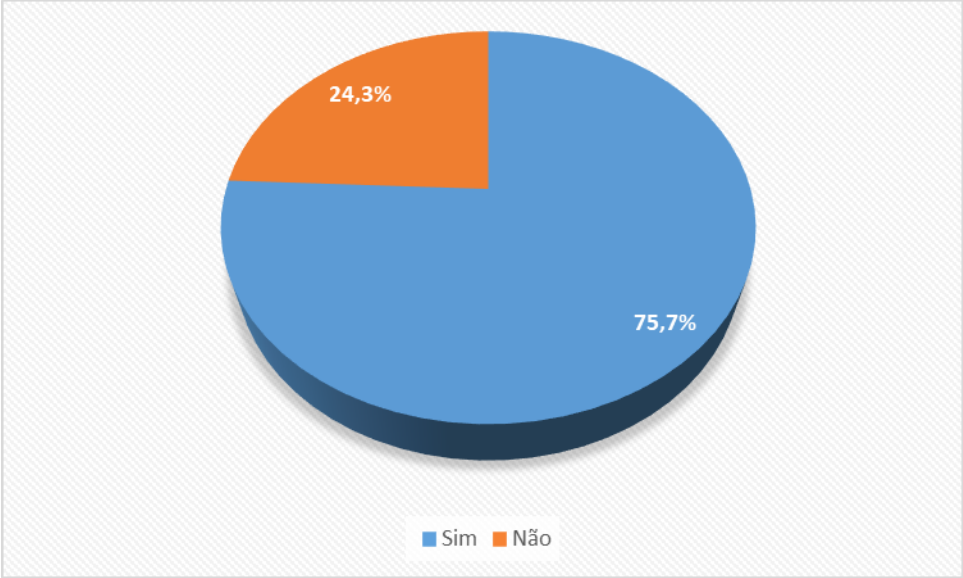
Cada turno possui alunos com características próprias. No turno matutino estão matriculados 319 alunos que residem na zona urbana. É rara a ocorrência de distorção idade/série e os discentes não possuem outra ocupação profissional. No período da tarde, os 363 alunos matriculados são provenientes da zona rural, salvo algumas exceções. Existe um pequeno índice de distorção idade/série; boa parte deles auxiliam os pais no desenvolvimento da agricultura familiar. São alunos que necessitam do transporte escolar e precisam que a merenda para complementação alimentar tendo em vista que saem de suas casas cedo para chegarem no horário à escola. No turno noturno, são atendidos 331 discentes. São jovens com uma distorção idade/série mais elevada.

A amostra da presente pesquisa foi de 280 alunos, sendo 56% do sexo feminino e 44% do sexo masculino, os questionários foram distribuídos com uma quantidade de 10 à 2 por turma. Desta forma, 34,6% estão matriculados no turno matutino, 30,8% no turno vespertino e outros 34,6% no turno noturno. Com relação às turmas, 32,8% estão matriculados no primeiro ano, outros 41,1% no Segundo ano e 26,1% no terceiro ano.

Os questionários utilizaddos na pesquisa são compostos por 5 perguntas de múltipla escolha, no qual os alunos teriam que selecionar apenas 1 alternativa, relacionadas ao uso dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física.

O primeiro questionamento remete se os alunos fazem uso de jogos eletrônicos.

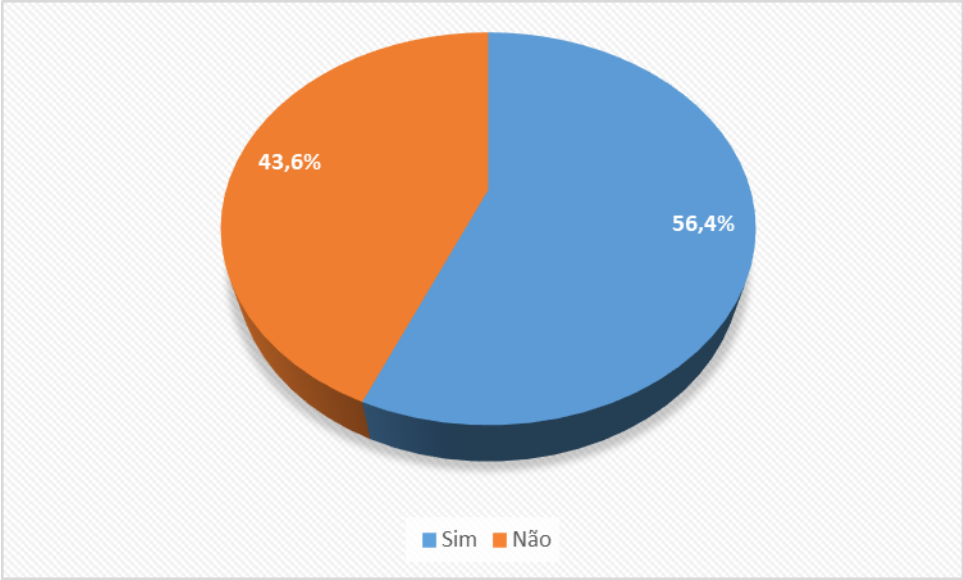
Figura 1 – Faz uso de jogos eletrônicos?



Fonte: Os autores (2018).

A partir da análise dos dados foi constatado que 75,7% dos alunos responderam que utilizavam os jogos eletrônicos e apenas 24,3% responderam que não utilizavam. O segundo questionamento foi se os jogos eletrônicos que você utiliza tem relação com os conteúdos da educação física.

Figura 2 – os jogos tem relação com os conteúdos da educação física?



Fonte: Os autores (2018).

A partir da análise dos dados foi constatado que 56,4% dos alunos consideraram que os jogos eletrônicos que utilizavam tinham relação com os conteúdos da Educação Física e 43,6% responderão que não tinha relação.

Analisando os 212 alunos que utilizavam os jogos eletrônicos no primeiro questionamento e os do segundo questionamento se tinha ou não relação com os conteúdos da Educação Física, foi constatado que apenas 73,6% destes possuiam alguma relação. Quando questionados se o jogo eletrônico que utilizava tinha relação com qual conteúdo da educação física, com as alternativas, DANÇA, ESPORTE, GINÁSTICA, JOGOS E BRINCADEIRAS, LUTAS E NENHUM, levando em consideração apenas o percentual de alunos que responderam que faziam uso dos jogos

eletrônicos com relação à Educação Física, foram obtidos os seguintes resultados:

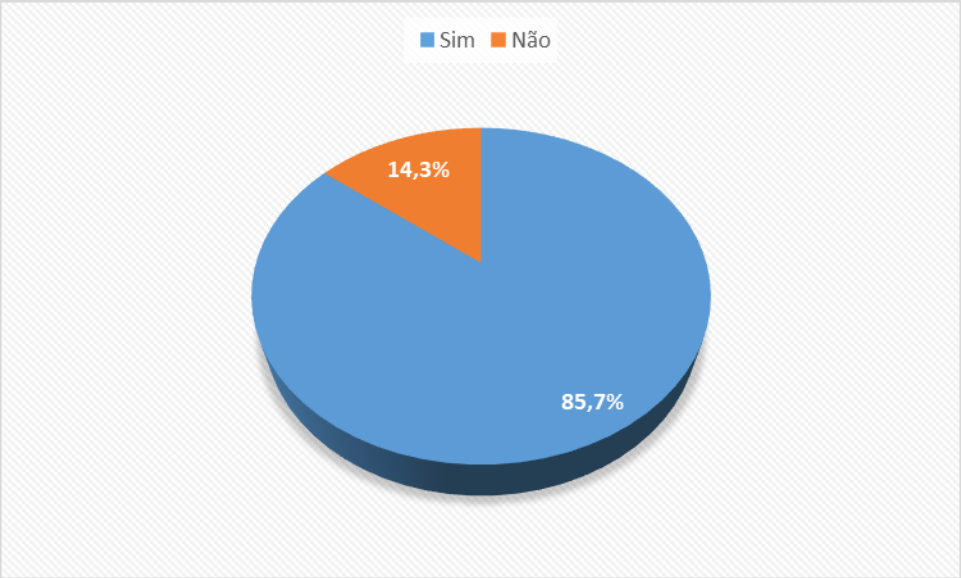
Figura 3 – Tipos de jogos relacionados à educação física?

Fonte: Os autores (2018).

A partir da análise dos dados foi constatado que dos 156 alunos que responderam no questionamento que os jogos eletrônicos, quanto a sua utilização tinham relação com os conteúdos da Educação Física, 10,9% consideraram que tinha relação com o conteúdo Dança, 43,6% responderam que tinham relação com o conteúdo Esporte, 0,6% responderam que tinha relação como o conteúdo ginástica, 23,7% dos alunos selecionaram a opção jogos e brincadeiras e 21,2% alternativas lutas.

Referente ao quarto questionamento, perguntando se algum professor de educação física já utilizou jogos eletrônicos nas aulas, 93,6% dos alunos afirmaram que não. Assim, também fora questionado se os alunos gostariam que o professor de educação física fizesse uso dos jogos eletrônicos como instrumento pedagógico nas aulas.

Figura 4 – Apoia o uso de jogos eletrônicos como instrumento pedagógico?



Fonte: Os autores (2018).

Dessa forma, dos 280 questionários analisados 85,7% dos alunos responderam que

gostariam do uso dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física como instrumento pedagógico.

Isso demonstra que os alunos dessa geração confirmam a opinião de alguns teóricos, como Antônio (2015) quando afirma que os jogos eletrônicos de uma forma geral despertam o desejo dos alunos de desenvolver habilidades. O autor reforça que esses fatos ocorrem por que além de ser prazeroso, desperta a competitividade e atenção, pois muitos jogos exigem diferentes habilidades, dessa maneira, os alunos também aprendem novas estratégias, além de despertar interesse que outras pessoas lhes ensinem estratégias que eles ainda não conhecem.

5 Considerações Finais

Com o grande avanço tecnológico, cada vez mais o uso da informática está sendo utilizado como um instrumento para o ensino e isso tem feito mudar o comportamento educacional, havendo a necessidade de profissionais atualizados para que possam atender demanda imposta educação no século XXI. Em meio as novas tecnologias, se destacaram os jogos eletrônicos, por serem um tipo muito particular de programa de computador, com características de Interatividade instantânea, quantidade e variedade de recursos envolvidos e noção de "mundo virtual". Essas características, possibilitam a partir da prática o conhecimento informações relevantes para o ensino da Educação Física escolar.

Além disso, muitos jogos eletrônicos já possuem em sua estrutura elementos como sensores e controles que possibilitam o uso do movimento corporal em sua prática, sendo utilizados em reabilitação por fisioterapeutas na reabilitação de paciente e desmistificando a visão que caracteriza os jogos eletrônicos como agente potencializado do aumento de pessoas inativas fisicamente. Desta forma, os jogos eletrônicos se destacam na sociedade do século XXI, podendo ser utilizadas em cunho pedagógico, profissional e como lazer.

Ao estabelecer relação entre a Educação físicae as vovas tecnologia enquanto componente curricular obrigatório deve proporcionar uma reflexão acerca de uma dimensão da cultura e os jogos eletrônicos, foi identificado que o profissional da de Educação Física precisa reconhecer a influência dos jogos eletrônicos no comportamento das crianças e propor reflexões sobre o papel que as diferentes mídias vêm exercendo nas sociedades contemporâneas, possibilitando o desenvolvimento da criticidade para fins emancipatórios.

Sobre o ensino com o uso dos jogos eletrônicos, na Educação Física escolar foi constatado que a utilização de videogames permite o desenvolvimento das capacidades de fixação de informações e o estímulo à criatividade, tomada de posição nas situações problemas, formulação de hipóteses e a experimentação. Contribuindo assim, de forma positiva para o alcance de importantes objetivos em relação ao seu desenvolvimento biológico, psicológico e social dos alunos.

Destacando que a Educação Física escolar enquanto conteúdo educacional, possibilita aos alunos o domínio do conhecimento cultural e científico. Podendo ela ser entendida como uma prática que proporciona aos discentes o desenvolvimento das relações socioculturais, ou seja, ela é responsável por colaborar com a construção de um cidadão inserido. E também, uma boa aceitação pelas crianças em relação a inserção dos jogos eletrônicos como conteúdo.

Tratar da utilização dos jogos eletrônicos foi o que moveu a pesquisa, tendo em vista que elas estão sendo propostos pelas legislações norteadoras do ensino na educação básica. Desta forma, os resultados fornecidos a partir dessa pesquisa irão contribuir para fundamentação na defesa da inserção de conteúdo nas aulas de Educação Física escolar, considerando que 75,71% nos alunos pesquisados relataram fazer uso dos jogos eletrônicos e desses, 56,46% considerou ter relação com os conteúdos da Educação Física.

Os principais conteúdos que obtiveram destaque na pesquisa foram: o Esporte como 43,59%, Jogos e brincadeiras com 23,72% e Lutas com 21,15%, apresentando com isso a importância do ensino da Educação Física, para possibilitar uma análise crítica diante dos conteúdos expostos nessas novas tecnologias. Contribuindo para formação do cidadão, consciente de suas responsabilidades de emancipado.

Outro dado que se destacou e deve ser levado em consideração, foi que 93,57%, dos alunos responderam que os professores não utilizaram e nem utilizam os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, indo de encontro ao que é proposto pelas legislações norteadoras do ensino no século XXI. Sendo assim, é notória a necessidade do incentivo da formação continuada para a capacitação profissional para atender à necessidade dos alunos na educação básica.

O último dado apresentado a partir da análise dos 280 questionários, foi que 85,71% dos alunos responderam que gostariam do uso dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física como instrumento pedagógico. Dessa forma, mostra que há um grande interesse por parte dos alunos na inserção dessa ferramenta pedagógica, que já foi comprovada em diversos estudos a sua eficácia no processo de transmissão de conhecimento a partir do contexto de ensino e aprendizagem.

Portanto, diante dos dados apresentados, foi comprovado que uma grande quantidade de alunos faz uso dos jogos eletrônicos e possui interesse pelo conteúdo, tendo grande parte relação com os conteúdos da Educação Física, porém não são utilizados como ferramenta pedagógicas nas aulas de Educação Física.

Dessa forma, é necessária uma revisão da prática pedagógica dos professores para que possam ter um maior aproveitamento desse conteúdo rico em informações, com capacidade de potencializar as ações em prol de um ensino de qualidade e atualizado para a formação de cidadãos críticos e conscientes diante de suas realidades.

Referências

ANTONIO, Felipe Ferracini. **A importância do jogo no processo de aprendizagem**. Monografia apresentada na Universidade de São Paulo Instituto de Física de São Carlos Licenciatura em Ciências Exata. São Carlos, 2015.

BARACHO, Ana Flávia de Oliveira; GRIPP, Fernando Joaquim; LIMA Márcio Roberto de. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. v. 34, n. 1. Florianópolis: **Rev. Bras. Ciênc**. Esporte, jan./mar 2012. p. 111-126

BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; et al. Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos n. 3. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber**. JUL/DEZ,2007.

BATISTA, Sidnei Rodrigues; BETTI, Mauro. A televisão e o ensino da educação física na escola: uma proposta de intervenção. v. 26, n. 2. **Campinas*:* Revista Brasileira de Ciências do Esporte**,janeiro 2005. p.135-148.

COSTA, Alan Queiroz da; BETTI, Mauro. Mídia e Jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. v. 27, n. 2. Campinas*:* Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Janeiro de 2006. p.165-178.

CRUZ, Dulce Márcia; RAMOS, Daniela Karine; ALBUQUERQUE , Rafael Marques. Jogos eletrônicos e aprendizagem: que as crianças e os jovens têm a dizer?. **Revista Contrapontos – Eletrônica**, Vol. 12 - n. 1. jan-abr 2012. p. 87-96

DA GAMA, Dirceu Ribeiro Nogueira. Ciberatletas, cibercultura e jogos digitais: considerações epistemológicas. v. 26, n. 2. **Campinas: Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, janeiro de 2005. p.163-177

FERES NETO, Alfredo. **A Virtualização do esporte e suas vivências eletrônicas**. 117 F. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2001.

GALDINO, Carlos Henrique Silva**. Inteligência Artificial aplicada no desenvolvimento de jogos de computadores**. 2007. 14 p. Universidade federal de Itajubá. Disponível em: <http://www.programadoresdejogos.com/trab_academicos/carlos_galdino.pdf/>. Acessado em 24 novembro as 14:30 de 2017.

JÚNIOR, Emílio Rodrigues; SALES, José Roberto Lopes de. Os jogos eletrônicos no contexto pedagógico da educação física escolar. v. 10, n. 1. Campinas: **Revista da Faculdade de Educação Física da UNICAMP**, jan./abr. 2012. p. 70-82.
LEVY, Pierre. **O que é o virtual?.** São Paulo: Editora 34, 1999.
LIBÂNEO, José Carlos. **Adeus professor, adeus professora?:** novas exigências educacionais e profissão docente. São Paulo: Cortez, 1998.
MONTEIRO, Letícia de Castro Silva; VELÁSQUEZ, Fátima Solange Castillo; SILVA, Ana Paula Salles da**.** Jogos eletrônicos de movimento e educação física: uma revisão sistemática. v. 19, n. 2. Goiânia: **Pensar a Prática,** abr./jun. 2016. p.462-473.
MONTEIRO, Tairine Vieira Barros; MAGAGNIN, Claúdia Dolores Martins; ARAÚJO , Cláudia Helena dos Santos. **Importância dos jogos eletrônicos na formação do aluno**, 2008. Disponível em: https://anaisdosimposio.fe.ufg.br/up/248/o/Tairine_Vieira_Barros_Monteiro_____Cla_di a_Dolores_Martins_Magagnin_e_Cl__udia_Helena_dos_Santos_Ara_____jo.pdf. Acessado em: 04/10/2017 as 18:15.
REIS, L. J. A.; CAVICHIOLLI, F. R. Jogos eletrônicos e a busca da excitação. **Movimento**,Porto Alegre, v. 14, n. 3, set./dez. 2008. p. 163-183.
SANTOS, José Wilson dos; BARROSO, Rusel Marcos Batista. **Manual de Monografia da AGES**: graduação e pós- graduação. Paripiranga: AGES, 2016.
SCARPATO, Marta. **Didática e desenvolvimento integral**. 1 ed. São Paulo: Avercamp, 2012.
SILVEIRA, Guilherme Carvalho Franco Da e TORRES, Livia Maria Zahra Barud, **EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:** um olhar sobre os jogos eletrônicos**.** In: XV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte, 16-21 Pernambuco, setembro, 2007. p. 1-9.
VAGHETTI, C. A. O., et al. **Exergames:** um desafio à educação física na era da tecnologia**.**v. 12. In: **Rev. Educação & Tecnologia,** 2012. p. 1-15.