

CENTRO UNIVERSITÁRIO BRASILEIRO - UNIBRA  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA  
LICENCIATURA

ARIANE CAROLAINÉ SILVA DE ARAÚJO  
BRUNO FÉLIX DOS SANTOS  
CARINA MARIA DA SILVA

**A INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA  
EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL**

RECIFE/2022

ARIANE CAROLAINÉ SILVA DE ARAÚJO  
BRUNO FÉLIX DOS SANTOS  
CARINA MARIA DA SILVA

# **A INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL**

Artigo apresentado ao Centro Universitário Brasileiro – UNIBRA,  
como requisito final para obtenção do título de Graduado em  
Educação Física

Professor Orientador: Dr. Edilson Laurentino dos Santos.

RECIFE/2022

Ficha catalográfica elaborada pela  
bibliotecária: Dayane Apolinário, CRB4- 1745.

I43 A Influência Dos Jogos Eletrônicos Na Educação Física Infantil / Ariane  
Carolaine Silva De Araújo [et al]. Recife: O Autor, 2022.  
22 p.

Orientador(A): Prof. Dr. Edilson Laurentino dos Santos.

Trabalho De Conclusão De Curso (Graduação) - Centro Universitário  
Brasileiro – Unibra. Licenciatura em Educação Física, 2022.

Inclui Referências.

1. Jogos Eletrônicos. 2. Educação Física Escolar. 3. Infância. I. Santos,  
Bruno Félix Dos. II. Silva, Carina Maria Da. III. Centro Universitário  
Brasileiro - Unibra. IV. Título.

Cdu: 796

*Dedicamos esse trabalho a nossos pais.*

*“Os grandes erram sempre ao brincar com os seus inferiores. A brincadeira é um jogo, e um jogo pressupõe igualdade.”*

(Honoré de Balzac)

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>07</b>
<b>2 REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>10</b>
<b>3 DELINEAMENTO METODOLÓGICO.....</b>	<b>13</b>
<b>4 RESULTADOS.....</b>	<b>14</b>
<b>4.1 A aplicação e a utilização dos jogos eletrônicos a partir das orientações da nova BNCC na Educação Infantil.....</b>	<b>16</b>
<b>4.2 A aprendizagem através dos jogos eletrônicos utilizados nas aulas de Educação Física Escolar.....</b>	<b>17</b>
<b>4.3 A importância dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física Escolar.....</b>	<b>17</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>18</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>19</b>

## A INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL

Ariane Carolaine Silva De Araújo

Bruno Félix Dos Santos

Carina Maria Da Silva

Prof. Dr Edilson Laurentino dos Santos

**Resumo:** Explorando a história da humanidade percebemos a presença da Educação Física por meio das atividades associadas à movimentação corporal, o aprimoramento das habilidades motoras necessárias as ações do ser humano em um mundo no qual este dependia basicamente de si pra sobreviver. O avanço da civilização e sua modernidade dentro de cada época fizeram com que as habilidades motoras passassem a ser utilizadas “[...] com finalidades de ordem guerreira, terapêutica, esportiva e educacional. modificações pelas quais passou a Educação Física. Atualmente, ainda está em crescimento e continuará, pois como toda disciplina construída social e culturalmente não pode ficar à margem da evolução, principalmente hoje com a velocidade na transmissão de informações.

**Palavras-chave:** Jogos Eletrônicos. Educação Física Escolar. Infância.

### 1 INTRODUÇÃO

Explorando a história da humanidade percebemos a presença da Educação Física por meio das atividades associadas à movimentação corporal, o aprimoramento das habilidades motoras necessárias as ações do ser humano em um mundo no qual este dependia basicamente de si pra sobreviver. O avanço da civilização e sua modernidade dentro de cada época fizeram com que as habilidades motoras passassem a ser utilizadas “[...] com finalidades de ordem guerreira, terapêutica, esportiva e educacional [...]” (OLIVEIRA 2006, p.170).

A civilização Grega marca a sociedade ocidental e com ela nasce a Educação Física, voltada ao conceito da ginástica e aos exercícios militares. O desenvolvimento do corpo, enquanto organismo vivo para os gregos significava uma força na formação do homem. Cabe à antiga sociedade grega o nascimento de atividades que conhecemos hoje. Na Índia, atividade física estava unida ao ensino e à religião daquela sociedade. Algumas práticas na China conferiam à guerra a forma de aprimorar as qualidades físicas e motoras dos guerreiros (OLIVEIRA, 2006).

O processo histórico expõe as grandes modificações pelas quais passou a Educação Física. Atualmente, ainda está em crescimento e continuará, pois como

toda disciplina construída social e culturalmente não pode ficar à margem da evolução, principalmente hoje com a velocidade na transmissão de informações.

O primeiro jogo eletrônico surgiu em 1958, quando o físico William Higinbotham, começou a atualizar e adaptar um software de um osciloscópio um modelo que demonstraria uma bola em movimento. Assim foi criado o primeiro jogo que simulava uma partida de tênis, sendo consolidado 3 semanas depois com o nome “Tennis for two” (SILVA, 2016)

Os jogos eletrônicos tinham fins apenas para distração na época Greco-romana, utilizando os jogos para recreação depois das atividades que demandavam mais empenho físico, intelectual e escolar. Na idade média o jogo ele começou a ser associado ao azar, já no renascimento o jogo ele surge como um instrumento para propagar os princípios de moral, ética e conteúdos escolares. (SILVA, 2016)

A mesma considera que diante desse momento o uso dos jogos no ambiente pedagógico mostra o extremo valor que esse instrumento traz no ensino-aprendizagem contribuindo no desenvolvimento, autonomia, criatividade e o convívio social da criança.

O jogo eletrônico atualmente tem influenciado de forma significativa na vida das crianças, essa influência se dá pelo aumento expressivo na procura por jogos eletrônicos. Segundo Kubiaki (2015) devido a esse aumento foi identificado que as crianças através dos jogos eletrônicos entram em uma realidade totalmente diferente da que vivem, podendo assim experimentar um ambiente que os desafiem e que os mesmos sejam o centro da atenção naquele momento. Sabe-se que geralmente os jogos eletrônicos são aproveitados de forma de lazer, porém atualmente pode ser utilizada também para fins educacionais, instigando o aluno a curiosidade e trazendo desafios.

Com o passar do tempo a popularidade dos jogos eletrônicos, na escola surgem dois grandes desafios para os professores que consiste em: saber lidar com essa nova geração buscando despertar o interesse dos alunos para aprender e o 6 utilizar os jogos eletrônicos como recurso para tal despertar e promover a aprendizagem na escola, sejam conteúdos escolares, ou valores e princípios éticos. (RAMOS, 2008).

O nosso estudo é identificar os possíveis impactos dos jogos eletrônicos em crianças no ensino infantil a partir do olhar da Educação Física, e para isso definimos como objetivo geral **Analisando a influência dos jogos eletrônicos na Educação Física Infantil**, e os objetivos específicos são: **1. Identificar a aplicação e utilização**



**dos jogos eletrônicos a partir das orientações da nova BNCC e 2. Discutir a melhoria da aprendizagem através dos jogos eletrônicos utilizados nas aulas de Educação Física.**

O tema está sendo abordado porque entendemos a alta relevância que esse assunto tem para Educação. A tecnologia e os Jogos Eletrônicos Física, porém não é muito abordado pelos diversos autores que temos no mundo. Os estão cada vez mais presentes em nosso meio, ganhando cada vez mais espaço no nosso cotidiano. Entendendo isso sabemos que as crianças estão cada vez mais próximas da tecnologia e dos jogos, onde muitos deixam de realizar diversas atividades corporais para estar jogando online.

Com isso vamos trazer os Jogos Eletrônicos para melhoria da interação das crianças nas aulas de Educação Física no Ensino Infantil. Com a evolução da tecnologia tem se observado que a forma do ser humano pensar alterou sua forma de agir no meio que vive. A tecnologia está presente em grandes momentos e em várias áreas da vida sendo elemento expressivo da cultura digital. (STAHL,2021)

Monteiro, Magagnim e Araújo (2022) afirmam que os objetivos da utilização dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física são voltados à aprendizagem, trazendo assim a melhoria no desenvolvimento da concentração, atenção e raciocínio lógico. Através disso, a atividade realizada na Educação Física respeita-se o nível de maturação biológica de cada criança, acarretando a aprendizagem dos alunos de uma forma mais lúdica e desenvolvendo seu equilíbrio socioafetivo e na melhoria da saúde física e mental.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (2017) tem como direitos na aprendizagem e desenvolvimento na educação infantil: Conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se. E através das atividades realizadas pelo professor de Educação Física utilizando-se os jogos pode permitir aos mesmos desfrutarem dos direitos que consistem na BNCC.

## **2. REFERENCIAL TEÓRICO.**

### **2.1. A Criança e o Desenvolvimento Motor**

O desenvolvimento motor de maneira geral pode ser entendido como a capacidade do indivíduo utilizar o corpo para se movimentar, envolvendo diversas habilidades aprendidas no decorrer da vida. (ALVES,2008).

Entender que o desenvolvimento infantil é um processo que se inicia desde o momento que se é um feto, sabe-se então que essa fase tem incluso vários aspectos como, por exemplo: a maturação neurológica, o crescimento físico e as aquisições de habilidades associados ao comportamento e às esferas motora, cognitiva, afetiva e social da criança (SACCANI, 2009).

Payne e Isaacs (2007) definem desenvolvimento motor como um estudo de todas as mudanças que acontecem ao longo da nossa vida no nosso comportamento motor, os processos e os fatores que podem afetá-lo.

Para GALLAHUE & OZMUN (2001) a sequência e o desenvolvimento de habilidades motoras são constantes na primeira e na segunda infância, mas o ritmo do processo é diferenciado de uma criança para outra. Sendo assim, o início do desenvolvimento motor não se deve apenas à maturação neurológica, mas também a um sistema auto organizado que envolve a tarefa, o ambiente e o indivíduo. Na segunda infância, o desenvolvimento motor representa um aspecto relacionado às áreas cognitivas e afetivas do comportamento humano.

A importância do desenvolvimento motor não deve ser minimizada ou considerada como secundária em relação a outras áreas do desenvolvimento. Portanto, o processo do desenvolvimento motor revela-se basicamente de aprender a mover-se eficientemente. (GALLAHUE; OZMUN, 2001).

E a fase escolar da criança é um estágio de aquisição e aperfeiçoamento das habilidades motoras, domínio do corpo, onde é adquirido coordenação dos movimentos e um maior repertório motor, melhorando assim o nível de aptidão física dos alunos. (GALLARDO, 2003).

## 2.2. A Educação Física Escolar e a Tecnologia

Hoje em dia os jogos estão presentes em vários espaços, não seria diferente nas aulas de educação física escolar. Os Jogos eletrônicos tem diversos valores e podem desenvolver várias habilidades e conhecimentos em seus jogadores, podendo ser utilizados como proposta educativa (Azevedo, 2007).

De acordo com Magagnin (2009) os jogos eletrônicos nas escolas são para desenvolver a aprendizagem, e constituir habilidades. Sendo assim os jogos eletrônicos são aliados nas aulas de educação física escola.

O professor sempre teve a sua disposição instrumentos tecnológicos para utilizá-los em suas práticas pedagógicas, desde o quadro de giz ao computador. Era a tecnologia de cada época aliada à educação. Coube ao profissional a consciência de usar ou não as ferramentas que estão ao seu dispor. A visão prática da Educação física nas escolas não ocorre de maneira ampla, pois os métodos convencionais utilizados pelos professores ao longo da vida acarretaram a uma visão monótona das aulas práticas da disciplina (DORIGONI e SILVA, 2013).

A dificuldade que ainda existe na educação física escolar é a falta de materiais nas escolas: sejam públicas ou particulares, e há profissionais que não buscam novas ferramentas de ensino como forma de ampliar os interesses dos alunos e ajudá-los a saírem da sua zona de conforto. A falta de inovação dos profissionais mais antigos na área impossibilita o avanço e o uso da tecnologia, pois para ele, o modo aplicado a gerações passadas sempre serão o meio mais eficaz. Os jogos eletrônicos trazem para os professores dois desafios: lidar com esta nova geração, buscando criar estratégias e utilizar recursos que incentivem e despertem o aluno para aprender e, segundo utilizar estes recursos, como os jogos eletrônicos, para promover a aprendizagem na escola, tanto de conteúdos escolares, como de valores e princípios éticos (RAMOS, 2008).

Os jogos eletrônicos são recursos inovadores na sala de aula, podendo ser utilizada como uma forma de motivação dos alunos, tendo um alto poder de ilustração. Estabelece um instrumento educacional com diferentes experiências para ao aluno. Permitindo a análise de situações simuladas, o respeito ao ritmo de aprendizagem

dos alunos, a inclusão de pessoas deficientes em tarefas diversas, e estimula a participação ativa dos alunos nas aulas. (BRAGA, 2001)

### **2.3. A Aprendizagem por Meio dos Jogos Eletrônico**

A utilização dos jogos de realidade virtual visa obter respostas através de experiências práticas com os alunos. Os jogos digitais podem contribuir para a facilitação das práticas da educação física e proporcionando possibilidades de trabalhar com diversos grupos, com material diferenciado e beneficiando a todos.

As atividades práticas tornam-se fundamentais para o desenvolvimento dos conhecimentos corporais da criança. Os jogos atribuem à criança possibilidades de experimentar os conteúdos por meio da sua realidade, ajudando a combater o sedentarismo e ampliando o interesse em praticar posteriormente tudo o que foi aprendido em sala de aula.

O desafio da aprendizagem no universo escolar, inclusive na educação física, enfrenta hoje a necessidade de acreditar nas tecnologias digitais como ferramentas essenciais para as práticas pedagógicas. O benefício dos jogos digitais abrange inclusive a área da saúde. A revista especializada BMC Pediatrics publicou um estudo no qual recomenda que “hospitais deixem as crianças que estão internadas jogar videogame de realidade virtual como complemento a remédios para reduzir a dor” (BBC BRASIL, 2005). O estudo afirma que as crianças enquanto estão jogando videogame sentem menos dor que tomando analgésicos.

Os jogos trazem importantes contribuições ao desenvolvimento da criatividade ao transportar, para a ficção, situações que poderiam ser vivenciadas no mundo real. Ajuda o aluno a refletir, tomar decisões, fazer descobertas, desenvolver sua criatividade, ir ao encontro do outro e renovar sua energia. Por meio do jogo aprendesse a agir, estimulando a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança, ao mesmo tempo em que é proporcionado o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. Os jogos podem, portanto, desenvolver as capacidades intelectuais do jogador (SANTOS & VALE, 2006).

O jogo possui duas funções na educação: a função lúdica, uma vez que propicia diversão e a função educativa, já que leva o aluno a ampliar seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo (KISHIMOTO, 1998). Com a popularidade dos jogos eletrônicos cada vez mais notórios, muitos têm o pensamento que só pode

ser utilizado como passatempo, apenas uma simples distração, porém cabe aos profissionais ter criatividade, estratégia e bom conhecimento na área para empregar os jogos eletrônicos da forma mais coerente possível estimulando o raciocínio dos alunos, trazendo discussões dentro e fora da sala de aula. (ALMEIDA, 2020)

Para aprender ou ensinar utilizando os jogos eletrônicos nem sempre é necessário só os educativos. Segundo Silva (2016) que cita o jogo “The Sims” bastante conhecido na atualidade, permite que os jogadores participem como se fosse à vida real, trazendo situações do cotidiano como, por exemplo: trabalhar, estudar, etc. Fazendo ao jogador-aluno diferentes papéis, facilitando e incentivando a se colocar no lugar do outro.

### **3. DELINEAMENTO METODOLÓGICO**

O presente estudo será elaborado através de Pesquisas Bibliográficas, que segundo Gil (2002), a pesquisa bibliográfica se desenvolve a partir de materiais já elaborados, como artigos científicos, revistas eletrônicas, livros e etc. Fazendo-se necessário analisar as informações para descobrir incoerências utilizando fontes diversas e utilizando com cautela para obter uma pesquisa bibliográfica com qualidade. Ainda segundo Gil (2002, p. 17) o projeto de pesquisa é um procedimento sistemático com objetivo de responder problemas propostos. Tendo a vantagem de permitir ao investigador utilizar uma ampla quantidade de dados, baseando-se diretamente das fontes encontradas.

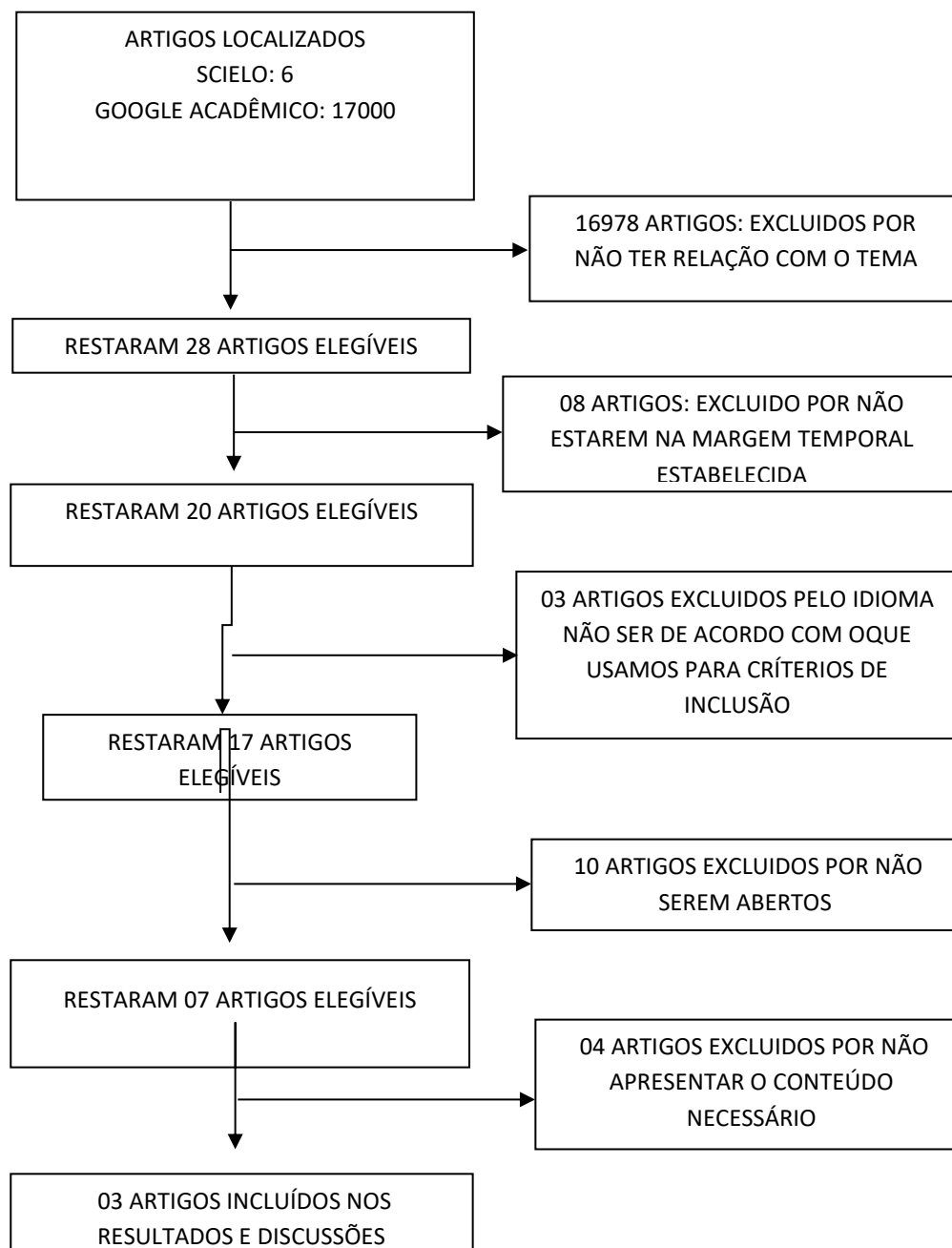
A pesquisa será realizada nas bases de dados eletrônicos, SCIELO E GOOGLE ACADÊMICO, acessadas através do site de busca Google Acadêmico, tendo um caráter exploratório e descritivo com base nos dados dos artigos científico, dando continuidade as buscas em outras fontes de pesquisas. Serão utilizados os seguintes descritores: “Jogos Eletrônicos”, “Educação Física Escolar”, “Infância”, onde serão utilizados os operadores lógicos AND e OR para auxiliar os descritores e os demais termos utilizados para localização dos artigos.

Após a análise do material bibliográfico serão utilizados os artigos de maior relevância que atenderem aos seguintes critérios de inclusão: artigos publicados no período de 1998 até 2021, de língua portuguesa e inglesa. Os critérios de exclusão serão artigos que não estiverem dentro do recorte temporal e não tiverem relação direta com o tema pesquisado.

A etapa de coleta de dados será realizada em três níveis, sendo eles, leitura exploratória do material selecionado (leitura rápida que objetiva verificar se as obras consultadas são de interesse do trabalho), leitura seletiva e sistemática (leitura mais aprofundada das partes que realmente interessam) e os registros das informações extraídas das fontes em instrumento específico. Em seguida, será realizada uma leitura analítica com a finalidade de ordenar e resumir as informações contidas nas fontes, de forma que as etapas possibilitem a obtenção de respostas ao problema de pesquisa.

#### 4. RESULTADOS

**Figura 1 Fluxograma de busca dos trabalhos**



AUTORES	OBJETIVOS	TIPO DE ESTUDO	POPULAÇÃO INVESTIGADA	INTERVENÇÃO	RESULTADOS
SANTOS	Investigar possíveis praticas pedagógicas e os efeito dos games no âmbito escolar e algumas ponderações acerca da temática.	Pesquisa qualitativa, de cunho de revisão bibliográfica	Âmbito escolar	Verificar e detalha as potencialidades e pontos negativos das experiências vivenciadas com os jogos eletrônicos na educação física escolar.	Os games podem contribuir com vastos benefícios como o desenvolvimento motor, além de oferecem um ambiente de ensino-aprendizagem agradável, motivador e enriquecido.
SILVA, Marcelo Andrade	Identificar como os jogos eletrônicos podem servir de ferramenta de auxilio nas práticas pedagógica	Pesquisa qualitativa, estudo de caso	Educação Infantil	Os jogos devem ser escolhidos de forma que possam ser fácil compreensão e que consiga atingir os objetivos das aulas	Os alunos que utilizam as ferramentas de auxilio como jogos eletrônicos podem desenvolver suas habilidades de formas diferentes
Gabriel Santos Dezani	Analisar a importância das aulas de Educação Física para ao alunos do Ensino Infantil	Pesquisa Qualitativa	Educação Infantil	Educação Física para o bem estar do aluno	A Educação Física contribui para o desenvolvimento psicomotor das crianças

#### **4.1 A aplicação e utilização dos jogos eletrônicos a partir das orientações da nova BNCC na Educação Infantil**

Na Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017) verifica-se a inserção do objeto de conhecimento Jogos Eletrônicos dentro da unidade temática Brincadeiras e Jogos, com habilidades a serem desenvolvida. Sendo assim, entende-se que os jogos eletrônicos podem ser tanto os objetos de estudo como serem um meio para desenvolver outros estímulo de ensino e aprendizagem.

A respeito da BNCC e os jogos eletrônicos relaciona-se com os três elementos reconhecidos como fundamentais para as práticas corporais e o contexto de sua realização sendo eles: Elementos fundamentais comuns às práticas corporais; movimento corporal como elemento essencial; organização interna (de maior ou menor grau), pautada por uma lógica específica; e produto cultural vinculado com o lazer/entretenimento e/ou o cuidado com o corpo e a saúde (BRASIL, 2017, p. 211)

Na busca por estratégias pedagógicas que auxiliam nos processos educativos, os jogos eletrônicos aparecem como contexto educacional contemporânea, pois auxiliam no contexto pedagógico com construção de conhecimento, ludicidade e motivação. Dessa maneira, pode-se afirmar que o Jogo é expressivamente peculiar da Educação Infantil, uma vez que ele está presente na infância, podem se estender as demais fases da vida. Para Huizinga (2007), o Jogo é “uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo”.

A Educação Infantil é a base da formação do indivíduo, como uma etapa fundamental para que a criança se aproprie de variadas situações. Assim, ao proporcionar atividades que envolvam o Jogo e o Brincar, a criança constrói conhecimentos por meio de experiências diversificadas (TEZANI, 2006).

A BNCC assegura na Educação Infantil as condições para que as crianças aprendam situações nas quais possam desempenhar um papel ativo em ambientes que as convidem a vivenciar desafios e a sentirem-se provocadas a resolvê-los, para construir significados sobre si e o mundo social e natural.



## **4.2 A aprendizagem através dos jogos eletrônicos utilizados nas aulas de Educação Física Escolar.**

Observou-se que ao longo dos anos a Educação Física vem sofrendo grandes influências do meio externo, com isso o profissional de educação física teve que se adaptar a determinadas situações. Com o aumento excessivo do uso da tecnologia nas primeiras fases do desenvolvimento infantil, os jogos eletrônicos começaram a ser vistos como ferramenta no auxílio para a prática das atividades físicas escolares.

Nos dias atuais crianças e adolescentes sofrem influências diretamente e indiretamente em sua formação de ideais e valores pelo os quais são apresentados nos jogos eletrônicos com os quais se tem contato, por isso sua seleção de conteúdo deve ser bastante significativa. A pedagogia com o auxílio dos jogos eletrônicos tem que se levar em consideração que as práticas corporais podem ser tratadas e trabalhada fora de seu espaço padrão dentro de salas de aulas (PINHEIRO, 2016).

Sobre o uso dos jogos eletrônicos podemos observar que:

Com relação a definição dos tipos de JEs, no qual objetivou verificar qual tipo de jogo o aluno mais utiliza e também sua capacidade de definição das atividades que nele são realizadas, os alunos, em todos os níveis, demonstraram não conseguir estabelecer uma definição. Frequentemente alguns alunos utilizavam-se de diferentes argumentações das características do jogo para defender seu ponto de vista, utilizando também de características semelhantes e distintas de outros jogos que já havia sido discutido durante a aula. Com isso, ao mesmo tempo que ficou evidenciado uma dificuldade para estabelecer um consenso, pois alguns alunos possuem grande volume de informações com relação ao objeto de estudo, houve a possibilidade de estimular a exposição de ideias e da escuta de diferentes opiniões, principalmente com relação a observação de algumas características do jogo, como: objetivo, regras, tempos e espaços, quantidade de participantes e meio utilizado para jogar. Consequentemente, durante as aulas foi possível a tematização dos aspectos que tornam o jogo possível, potencializando assim a identificação de inúmeras características dos JEs por parte dos alunos. Esta situação contribuiu para o desenvolvimento das alternativas para aplicação do questionário fechado, dado que anteriormente a isso não havia uma coerência nas opiniões dos alunos (SILVA, 2021, p. 10-11).

## **4.3 A importância dos jogos nas aulas de Educação Física Infantil.**

A escola é um elemento fundamental no processo evolutivo do desenvolvimento das capacidades física dos alunos. Na escola, é onde o professor de Educação Física tem a missão de ministrar aulas, sendo exploradas essas capacidades de maneira

mais lúdica, viabilizando um melhor entendimento do aluno, sabendo que com a realização dessas aulas, quando inseridas e aplicadas de maneira correta fazendo com que todos os alunos participem independente de suas dificuldades, será gerado um bem estar físico e mental, propiciando aprendizado afim de concluir o objetivo estabelecido pelo professor. (DEZANI, 2014)

Piaget (1998) confirma que os jogos são essenciais no desenvolvimento da criança, pois permite que ela se expresse livremente, pelo prazer que sente, e, assim, demonstra o estágio em que se encontra cognitivamente; de forma o jogo não deve ser visto como divertimento ou brincadeira para simples desgaste de energia, pois a seriedade do jogo reside no fato que ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral do indivíduo; assim o jogo é excelente forma de conhecer o mundo e entrar no contanto com elementos de sua cultura, e além considerando que nas aulas de Educação Física tem que ter a seriedade necessária maior ou igual a todas as outras disciplinas.

## **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A finalidade do nosso estudo teve por objetivo identificar a importância dos Jogos Eletrônicos na Educação Física Infantil.

As tecnologias estão cada vez mais relacionadas às necessidades da educação, e os jogos eletrônicos podem auxiliar no contexto pedagógico, com abordagem sobre construções de conhecimento, ludicidade, motivação, além de conectar o ensino com o cotidiano, não só dos estudantes, como dos professores. Compreendendo isso, analisamos que no documento da BNCC os conhecimentos e concepções de Jogos variam por elementos, sendo assim, na Educação Infantil, essas manifestações culturais possui sentido com fim em si mesmo. Observamos ao longo dos tempos a Educação Física vem mostrando que pode sim ser inserida em meios diferentes, para a formação e desenvolvimento de crianças, com o auxílio dos jogos eletrônicos pode se torna de grande importância dentro dos parâmetros de ensino.

Conclui-se que o jogos eletrônicos nas educação física infantil é capazes de estimular capacidades como o desenvolvimento motor e habilidades cognitivas, emocionais e sociais, favorecer a interação social e a colaboração coletiva.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, R. S. Contextualização de jogo eletrônico para a realidade: As relações espaço-tempo e a geopolítica do cangaço. **Revista interseção**, palmeira dos índios/AL, v.1, n.1, ago. 2020, p. 113-121.

ALVES, F.D. **O lúdico e a educação escolarizada da criança: uma história de (des) encontros**. 2008. 214 f. Tese (doutorado) – Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, 2008.

AZEVEDO, V. A. **Jogos eletrônicos e educação: construindo um roteiro para sua análise pedagógica**. Santa Catarina: Ed. Florianópolis, 2007

BBC, Brasil. **Videogame alivia dor de criança em hospital**. 2015  
[https://www.bbc.com/portuguese/ciencia/story/2005/03/050303\\_videogamedorro.s.html](https://www.bbc.com/portuguese/ciencia/story/2005/03/050303_videogamedorro.s.html)

BRAGA, M. Realidade virtual e educação. **Revista de Biologia e Ciências da Terra**, Paraíba, v. 1, n. 1, jan./jun.2001.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017.

DEZANI, Gabriel Santos. **A importância das aulas de Educação Física no ensino infantil**. 2014.

DORIGONI, G.M.L.; SILVA, J.C. da. **Mídia e Educação: o uso das novas tecnologias no espaço escolar**. 2013  
<https://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portais/pde/arquivos/1170-2.pdf> Acesso em 02 de março de 2022.

GALLARDO, J.S.P. **Educação Física escolar: do berço ao ensino médio**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2003.

GALLAHUE, D. L. & OZMUN, J.C. **Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos**. São Paulo: Phorte editora, 201, 641p.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

HUIZINGA, J. (Org.) **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KISHIMOTO, T.M (org). **O jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira,1998.

KUBIAKI C. S. **O uso dos Jogos Eletrônicos no Ensino da Matemática no período de Transição entre o Ensino Fundamental I e II**. UFRGS. Porto Alegre, 2015.

MAGAGNIN, C. D. M.; MONTEIRO, T. V. B. Importância das tecnologias computacionais: prós e contras dos jogos eletrônicos na formação do aluno. In:

MONTEIRO, T. V. B.; MAGAGNIN, C. D. M.; ARAÚJO, C. H. dos S.. **Importância dos jogos eletrônicos na formação do aluno**. 2015. Disponível em: [https://anaisdosimposio.fe.ufg.br/up/248/o/Tairine\\_Vieira\\_Barros\\_Monteiro\\_\\_Claudia\\_Dolores\\_Martins\\_Magagnin\\_e\\_Claudia\\_Helena\\_dos\\_Santos\\_Araujo.pdf](https://anaisdosimposio.fe.ufg.br/up/248/o/Tairine_Vieira_Barros_Monteiro__Claudia_Dolores_Martins_Magagnin_e_Claudia_Helena_dos_Santos_Araujo.pdf). Acesso em: 02 set. 2021.

OLIVEIRA, V. M. **O que é Educação Física**. 11ed. São Paulo: Brasiliense, 2006.

PAYNE, V. G.; ISAACS, L. D. (2007). **Desenvolvimento motor humano**. 6. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2007.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PINHEIRO, RODRIGO DA SILVA MESSIAS. "um jogo chamado futuro: um olhar sobre os jogos eletrônicos no contexto pedagógico da Educação Física Escolar." (2016).

RAMOS, D. K. **Jogos eletrônicos desejo e juízo moral**. [Dissertação]. Universidade Federal de Santa Catarina, 2008.

SACCANI R. Validação da Alberta Infant Motor Scale para aplicação no Brasil: **análise do desenvolvimento motor e fatores de risco para o atraso em crianças de 0 a 18 meses**. [Dissertação]. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul; 2009.

SANTOS, C.L.; VALE, F.S. **Jogos Eletrônicos na Educação: Um Estudo da Proposta dos jogos Estratégicos**. p.111. São Cristóvão-SE. 2006.

SEEFELDT V.V. (1982). **Padrão, fases e etapas**: o desenvolvimento de controle e coordenação do movimento. Nova Iorque, John Wiley & Sons, Lmted, págs. 309-318.14

SILVA, S.S. **Jogos eletrônicos: Contribuições para o processo de aprendizagem**, 2016.

SILVA, Marcelo Andrade. Jogos eletrônicos e Educação Física: uma opção para os anos iniciais do ensino fundamental. **Motrivivência**, v. 33, n. 64, p. 1-17, 2021.

STAHL, N. W. **Jogos eletrônicos na bncc: uma proposta para a educação física escolar**. 2021

TEZANI, T. C. R. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos**. Educação em Revista, Marília, v. 7, n. 1-2, p. 1-16, 2006. ISSN: 1518- 7926

TOSCHI, M. S. (org.). *Leitura na tela: da mesmice à inovação*. Goiânia: Ed. da PUC Goiás, 2009

## **AGRADECIMENTOS**

O desenvolvimento desse trabalho de conclusão de curso contou com a ajuda de diversas pessoas, dentre as quais agradecemos:

A Deus por nos guiar em toda nossa jornada acadêmica e aos professores orientadores, que durante meses nos acompanharam, dando todo o suporte necessário para a elaboração desse projeto. A todos que participaram do processo de obtenção de dados/pesquisa.

As nossas famílias, e amigos que nos incentivaram em todos os momentos, e agradecemos a todos os colegas de sala, pois foi um prazer enorme concluir esse curso ao lado de todos.