

## ***Jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica nas aulas de lutas da educação física: desafios e possibilidades***

Rúbia Mara Pimenta<sup>1</sup>  
Patrick Leony Rocha<sup>2</sup>

90

### **Resumo**

Este artigo investiga o uso dos jogos eletrônicos como estratégia didática para a tematização das lutas nas aulas de Educação Física, voltadas para adolescentes entre 12 e 16 anos. Diante do crescente impacto dos jogos digitais na sociedade e de sua influência na construção de habilidades e conhecimentos, busca-se compreender de que maneira esses recursos podem contribuir para o ensino das lutas. O estudo utiliza uma abordagem qualitativa, de caráter exploratório-descritivo, fundamentado em uma revisão sistemática da literatura publicada entre 2015 e 2024. Os resultados indicam que os jogos eletrônicos podem estimular o interesse dos alunos, facilitar a compreensão de estratégias e táticas das lutas e proporcionar um ambiente seguro para a experimentação e aprendizado, desde que integrado ao planejamento docente de forma intencional e sistemática. Conclui-se que a integração dos jogos digitais pode ser uma ferramenta pedagógica inovadora na Educação Física, tornando as aulas mais dinâmicas e eficazes.

### **Palavras-chave**

jogos eletrônicos; educação física; lutas; ensino; tecnologia.

Recebido em: 09/04/2025  
Aprovado em: 16/08/2025

<sup>1</sup> Mestrado em Educação pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, PUC Minas.  
E-mail: rubia.castro@uemg.br

<sup>2</sup> Graduação em andamento em Educação Física pela Universidade do Estado de Minas Gerais, UEMG.  
E-mail: patrick18102000@hotmail.com

# ***Electronic games as a pedagogical tool in physical education fighting classes: challenges and possibilities***

## ***Abstract***

This article investigates the use of electronic games as a teaching strategy for addressing fighting in Physical Education classes aimed at adolescents between the ages of 12 and 16. Given the growing impact of digital games on society and their influence on the development of skills and knowledge, the aim is to understand how these resources can contribute to the teaching of fighting. The study uses a qualitative, exploratory-descriptive approach, based on a systematic review of the literature published between 2015 and 2024. The results indicate that electronic games can stimulate students' interest, facilitate the understanding of fighting strategies and tactics, and provide a safe environment for experimentation and learning, as long as they are intentionally and systematically integrated into teaching planning. It is concluded that the integration of digital games can be an innovative pedagogical tool in Physical Education, making classes more dynamic and effective.

## ***Keywords***

electronic games; physical education; combat sports; teaching; technology.

## INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos já existem há algum tempo, eles foram e ainda são utilizados como uma forma de lazer por uma parcela da população. De acordo com REINOSO et al. (2012), os jogos eletrônicos podem ser definidos como uma interatividade em que o usuário tem algum controle sobre suas ações em um ambiente virtual. Temos a exemplo, o primeiro jogo eletrônico: o “tênis para dois”, criado por meio de um osciloscópio e um computador analógico em 1958, nesse jogo era criado um ambiente virtual que simulava uma partida de tênis entre dois jogadores (REINOSO et al., 2018).

92

A popularidade dos jogos eletrônicos aumentou consideravelmente no Brasil e, atualmente, entorno de 75% dos brasileiros jogam algum tipo de jogo eletrônico (IGN BRASIL, 2021). Um dos motivos foi a pandemia da Covid-19, que levou a população brasileira a ficar mais tempo em casa. Além disso durante a pandemia, houve um aumento significativo na utilização de jogos eletrônicos no Brasil, não apenas uma grande parte da população descobriu o entretenimento proporcionado pelos jogos eletrônicos, como também a maioria daqueles que já eram jogadores regulares aumentaram seu tempo de jogo em comparação com o período anterior à pandemia (CNN BRASIL, 2022).

Ressalta-se que existe uma variedade de gêneros de jogos eletrônicos incluindo os de luta, esporte, ação, aventura, estratégia, RPG, corrida, simulação e jogos online. Este trabalho enfatiza os jogos eletrônicos e sua utilização nas aulas de luta da educação física escolar. A temática de lutas na educação física escolar compõe uma unidade temática obrigatória da Base Nacional Comum Curricular (BNCC)<sup>3</sup> currículo oficial do Brasil para crianças a partir do 3º ano do Ensino Fundamental da Educação Básica. Entretanto, essa unidade não é muito trabalhada nas aulas de Educação Física das Escolas e as pesquisas apontam diferentes razões para isso.

<sup>3</sup> A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento normativo que define os direitos de aprendizagem e desenvolvimento para todos os estudantes brasileiros, da educação infantil ao ensino médio. Ela visa garantir educação de qualidade e equidade, respeitando diversidades regionais e culturais. A versão atual foi homologada em 2017 pelo Ministério da Educação (MEC) (BRASIL, 2017).

Observando mais cuidadosamente, percebe-se que a unidade temática de lutas da educação física é prejudicada devido a uma parcela significativa de professores não aplicarem seus objetos de conhecimento em suas aulas (FERREIRA, 2006). Essa falta de exploração da unidade temática é normalmente atribuída à falta de instrução dos professores de educação física para desenvolver aulas relacionadas a essa temática (FONSECA et al., 2013). Além disso, considerando os benefícios potenciais das lutas e modalidades de combate (TERLUK et al., 2021), é relevante explorar formas não tradicionais para que os professores possam abordar esses temas em suas aulas. Diante deste cenário, a questão que direciona esse estudo é: quais as possibilidades de uso dos jogos eletrônicos como estratégia de ensino na perspectiva da luta e das modalidades de combate nas aulas de educação física para adolescentes entre 12 e 16 anos?

Assim, este trabalho tem como objetivo geral: analisar o uso dos jogos eletrônicos como estratégia de ensino na perspectiva da luta e das modalidades de combate nas aulas de educação física para adolescentes entre 12 e 16 anos. E como objetivos específicos: identificar e analisar os desafios e as possibilidades do uso dos jogos eletrônicos nas modalidades de combate dentro do contexto educacional, visando compreender como essas ferramentas podem contribuir para o ensino de tais práticas; compreender a inserção e a influência dos jogos eletrônicos na sociedade, examinando como sua popularidade e sua acessibilidade impactam o comportamento e o interesse dos adolescentes em atividades físicas e lutas e identificar quais modalidades de jogos eletrônicos têm sido mais utilizadas nas aulas de Educação Física, avaliando suas aplicações práticas e sua eficácia no engajamento e desenvolvimento dos alunos de 12 e 16 anos.

## ***REVISÃO DE LITERATURA***

### ***Lutas na educação física escolar***

As lutas desempenham um papel importante na Educação Física escolar, sendo reconhecidas por seu valor não apenas físico, mas também cultural, histórico e filosófico. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais de Educação

Física (BRASIL, 1998)<sup>4</sup> as lutas são disputas cujo objetivo é subjugar o oponente por meio de técnicas de ataque e defesa, utilizando estratégias de desequilíbrio, contusão ou imobilização, sempre respeitando regras que penalizam atitudes violentas ou desleais (BRASIL, 1998). Além disso, o contexto histórico e cultural das lutas revela sua relevância como reflexo de valores e tradições que transcendem a mera competição física.

Ao longo da história, as lutas desempenharam um papel central nas sociedades, transmitidas de geração em geração e assumindo características únicas em diferentes culturas. Desde relatos bíblicos, como o confronto entre Davi e Golias, até civilizações antigas como a dos gregos com o “pancrácio” e dos romanos com os gladiadores, as lutas mostram a evolução das técnicas de combate. Nas culturas orientais, surgiram os primeiros indícios de artes marciais organizadas, influenciadas pela filosofia budista. Mestres como Sun Tzu e Miyamoto Musashi, além de serem exímios combatentes, tornaram-se referências com suas obras sobre estratégia militar e filosofia de vida, demonstrando que as lutas representam profundas expressões da alma humana e de suas crenças (FERREIRA, 2006).

No contexto atual, a BNCC recomenda que a temática de lutas seja apresentada na escola para os alunos no 3º ano do ensino fundamental (BRASIL, 2017). No entanto, a implementação dessa recomendação enfrenta desafios significativos. No estudo de Rufino (2022), foram analisadas a presença e a abordagem das práticas corporais de lutas na BNCC em relação ao currículo de Educação Física. O estudo identifica que embora a BNCC reconheça as lutas como parte do currículo, ela não fornece diretrizes evidentes sobre como ensiná-las. Isso pode levar a não aplicação dessas práticas no contexto escolar, a menos que os professores busquem sua inclusão de forma autônoma. O autor também ressalta a importância de desenvolver diretrizes mais específicas e exemplos didáticos para o ensino das lutas na escola. Além disso, enfatiza que a BNCC precisa ser

<sup>4</sup> Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), desenvolvidos pelo Ministério da Educação do Brasil, são diretrizes fundamentais que orientam a estruturação e implementação do currículo escolar. Esses documentos têm como objetivo nortear as práticas pedagógicas em todas as disciplinas. No campo da Educação Física, os conteúdos foram organizados em três blocos principais: Esportes, jogos, lutas e ginásticas; Atividades rítmicas e expressivas; e Conhecimento sobre o corpo. (BRASIL, 1998)

revisada periodicamente para garantir que atenda adequadamente às necessidades do ensino das lutas.

A falta de aplicação das práticas de lutas no contexto escolar é um problema que vários estudos abordaram, incluindo Almeida et al. (2022), Fonseca et al. (2013), Boehl et al., (2018), Ferreira et al. (2023), Rufino e Darido (2015), Antunes et al. (2021), e Antunes e Rodrigues (2019). De acordo com esses estudos, uma grande parcela de professores de educação física não aplica a temática de lutas em suas aulas. Os motivos variam, mas a insegurança na aplicação das aulas é um fator comum, mesmo entre professores com experiência relevante em esportes de combate ou graduação em artes marciais.

95

Além da insegurança docente e da associação das lutas com violência, questões como a falta de estrutura física, materiais apropriados e vestimentas adequadas, conforme apontado por Ferreira et al. (2023) e Rufino e Darido (2015), tornam-se obstáculos significativos. Nesse sentido, como ressalta Antunes et al. (2021), a assessoria pedagógica e o uso de material didático desempenham papéis essenciais ao facilitar a aproximação dos professores com o conteúdo das lutas, mesmo quando enfrentam limitada experiência no tema. Ademais, a formação continuada emerge como um pilar fundamental para preencher lacunas deixadas pela formação inicial, especialmente para professores menos experientes no ensino de temas específicos, como é o caso das lutas. A interação ativa dos alunos, tanto nas aulas teóricas quanto práticas, é vital para o aprofundamento do conteúdo, ressaltando a importância de estratégias que promovam não apenas a capacitação docente, mas também a participação engajada dos estudantes.

Estudos como Antunes et al. (2017), Antunes (2016) e Franchini e Correia (2010), ressaltam a importância das lutas, artes marciais e esportes de combate. Contudo, como salientado por Antunes et al. (2017), há desafios significativos relacionados à sua implementação no âmbito escolar, um exemplo sendo a adaptação para pessoas com deficiência. Também é destacada a necessidade de modificações nos métodos de ensino, infraestrutura e materiais pedagógicos para garantir a inclusão efetiva. Além disso, evidencia a persistência de preconceitos, especialmente no contexto da iniciação esportiva, sublinhando a importância de valorizar essas modalidades não apenas como conteúdos motores, mas também

como elementos socioculturais essenciais na Educação Física. Adaptar as práticas às necessidades e objetivos específicos dos alunos emerge, assim, como um caminho crucial para superar esses desafios e promover uma abordagem mais inclusiva e abrangente no ensino das lutas.

O referencial teórico apresentado destaca a importância das lutas na Educação Física escolar, mas também revela diversos desafios que os educadores enfrentam ao incluir essa temática no currículo. Apesar da BNCC reconhecer as lutas como parte do currículo, ela não fornece diretrizes objetivas sobre como ensiná-las, o que cria uma lacuna na formação dos professores. Além disso, vários estudos mostram que muitos professores se sentem inseguros para aplicar as lutas em suas aulas, principalmente devido à falta de capacitação.

Os desafios vão além da falta de formação, abrangendo questões como a falta de estrutura física, materiais, vestimentas adequadas e a associação das lutas com violência e preconceitos. No entanto, também é destacado que é possível superar esses obstáculos. Uma das maneiras de abordar esse desafio é fornecer assessoria pedagógica e material didático para aproximar os professores do conteúdo das lutas, mesmo que tenham pouca experiência. A formação continuada é essencial no sentido de instrumentalizar os profissionais da educação para o ensino das lutas nas aulas, sistematicamente, em suas diferentes modalidades, como é o caso dos jogos eletrônicos que envolvem as lutas.

### ***Uso dos jogos eletrônicos na educação física escolar***

O uso de jogos eletrônicos nas aulas da Educação Física escolar é uma abordagem inovadora e promissora que tem sido explorada em diversos estudos. Essa estratégia busca aproveitar o potencial educativo e motivacional dos jogos eletrônicos para enriquecer a experiência de aprendizado dos alunos. Os jogos eletrônicos, conforme definido por Reinoso et al. (2012), são considerados como formas de interatividade em que os usuários exercem controle sobre ações dentro de ambientes virtuais. Isso implica que os jogos eletrônicos proporcionam uma oportunidade única para envolver os alunos em experiências de aprendizado dinâmicas e envolventes, algo que tem sido explorado em várias pesquisas.

Reis et al. (2019) indicam que a integração de jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física pode ser uma abordagem eficaz. O estudo indica que os jogos eletrônicos podem ser utilizados para explorar diferentes dimensões de um tópico, no caso do estudo foram algumas lutas ao longo da história e em diversas culturas. O estudo de Salgado e Scaglia (2020) também ressalta a utilidade dos jogos eletrônicos, destacando como alguns deles promovem o trabalho em equipe e o desenvolvimento de habilidades estratégicas. Essa abordagem não apenas melhora as habilidades Interpessoais, mas também ajuda a desenvolver estratégias de resolução de problemas, habilidades aplicáveis na vida cotidiana e em esportes reais.

Santana et al. (2016) destacam que os jogos eletrônicos podem ser usados como ferramentas dinâmicas para superar dificuldades tradicionais de aprendizado, proporcionando uma abordagem mais interativa e adaptada às necessidades dos alunos. No contexto da Educação Física, isso significa que os jogos digitais podem facilitar a aprendizagem de modalidades de combate, permitindo que os alunos experimentem essas práticas em um ambiente seguro e controlado, antes de transferirem essas habilidades para a prática física.

Além disso, conforme Constantino et al. (2015) e Martins e Alves (2021), os jogos eletrônicos podem ser ferramentas eficazes para introduzir conceitos interdisciplinares, como cultura, história e desenvolvimento cognitivo. Isso amplia o escopo do aprendizado durante as aulas de Educação Física. Os estudos também destacam que os jogos eletrônicos, como mencionado no estudo de Lemos et al. (2023), têm o potencial de motivar os alunos, tornando o processo de aprendizado mais envolvente. A participação ativa em jogos eletrônicos interativos também pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades físicas, como coordenação e resistência.

Outro aspecto importante, conforme apontado por Freire e Guerrini (2016), é a compreensão cultural que os jogos eletrônicos podem proporcionar. Eles podem ajudar os alunos a entenderem como as tecnologias influenciam os jogos e suas implicações culturais, promovendo a conscientização e a apreciação da diversidade. Por fim, a necessidade de uma abordagem crítica, como enfatizado

por Ruffino et al. (2023), é fundamental ao utilizar jogos eletrônicos como ferramentas de ensino, incentivando os alunos a pensarem criticamente sobre os jogos que estão jogando, suas mensagens e impactos culturais, comerciais e sociais.

Embora o uso de jogos eletrônicos na educação física ofereça muitos benefícios, existem desafios a serem superados. A necessidade de planejamento cuidadoso, suporte tecnológico adequado e a mediação pedagógica adequada são aspectos essenciais a serem considerados ao integrar esses jogos nas aulas. É igualmente importante ajustar as estratégias de ensino com base nas habilidades dos alunos. Essa abordagem pode ampliar o entendimento dos alunos sobre uma variedade de conceitos, enquanto desafia estereótipos e promove o desenvolvimento de habilidades físicas e cognitivas. Portanto, explorar o uso de jogos eletrônicos nas aulas de lutas na Educação Física tende a ser uma estratégia de ensino significativa do ponto de vista da aprendizagem.

## ***MATERIAIS E MÉTODO***

Este estudo adota uma revisão sistemática com uma abordagem qualitativa de caráter exploratório-descritivo com objetivo de analisar e compreender como a integração de jogos eletrônicos tem sido explorada no contexto da educação física de 2015 a 2024. A seleção de artigos visa reunir informações significativas e relevantes para uma compreensão aprofundada da utilização de jogos eletrônicos na área de educação física, perspectiva da luta e combate.

A pesquisa de revisão de literatura foi conduzida de forma abrangente e progressiva, com o intuito de obter uma compreensão aprofundada e abrangente do tópico em questão. Por isso inicialmente, a pesquisa começou com a exploração de uma fonte de pesquisa geral, especificamente no Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). O Portal de Periódicos CAPES é um repositório abrangente que agrupa e disponibiliza uma vasta gama de conteúdos científicos, tanto de origem nacional como internacional.

Posteriormente, a pesquisa se concentrou em periódicos científicos específicos relacionados à área de Educação Física. Isso representou uma progressão natural da pesquisa, uma vez que direcionou o foco para fontes de informação mais especializadas, onde seria mais provável encontrar pesquisas e estudos relacionados ao campo de interesse. Por fim, a pesquisa se expandiu para incluir o Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte (CBCE). O CBCE é um evento científico nacional de destaque que ocorre a cada dois anos e é uma das principais conferências acadêmicas no país. No contexto do CBCE, a apresentação de relatos de experiência é uma das maneiras essenciais de compartilhar e disseminar boas práticas, inovações e descobertas no campo da Educação Física. Explorar essas fontes proporcionou uma visão mais aprofundada da pesquisa realizada na área.

99

Essa revisão foi conduzida com base em critérios de inclusão específicos, projetados para direcionar a seleção de artigos que se alinhasssem com os objetivos desta pesquisa. Os artigos selecionados foram produzidos no intervalo de tempo que abrange os anos de 2015 a 2024. Essa faixa temporal foi escolhida para garantir que abrangeímos pesquisas recentes e relevantes sobre o tema em questão. Foram incluídos somente artigos publicados em língua portuguesa, essa decisão foi tomada para manter a uniformidade e a compreensão da língua na análise dos artigos, facilitando o processo de revisão. A estratégia de busca se baseou na combinação de quatro descritores específicos: “jogos eletrônicos,” “jogos virtuais,” “jogos digitais,” e “educação física”. Esses descritores foram escolhidos por serem termos-chave relevantes para a análise da relação entre jogos eletrônicos e educação física. Também foi utilizado o Google Acadêmico para uma busca com as palavras-chave “educação física” e “jogos eletrônicos”, restringindo os resultados aos anos de 2020 até outubro de 2024.

No processo de condução desta revisão de literatura, a aplicação dos critérios de exclusão desempenhou um papel fundamental na seleção dos artigos a serem incluídos na análise. Os critérios de exclusão foram definidos para garantir que somente os estudos mais relevantes e alinhados com o tema de pesquisa fossem selecionados. Artigos que não se relacionavam diretamente com o tema investigado foram excluídos. Este critério foi essencial para manter o foco da revisão nas relações entre jogos eletrônicos, jogos digitais, jogos virtuais e educação física. Para evitar redundância e repetição de informações, trabalhos

duplicados foram excluídos. Isso garantiu que cada estudo fosse considerado apenas uma vez na análise. Após a aplicação dos critérios de inclusão e exclusão, 22 artigos foram selecionados.

## **ANÁLISE DE DADOS**

Ao explorar a relação entre lutas e jogos eletrônicos na Educação física escolar, as fontes incluídas foram os artigos de Reis et al. (2019) e Andrade e Dorenski (2023). A pesquisa de Reis et al. (2019) teve como objetivo relatar uma experiência pedagógica que envolveu a integração dos jogos eletrônicos com a temática das Lutas nas aulas de Educação Física Escolar. O Trabalho foi realizado com alunos do terceiro ano do Ensino Médio em uma escola pública de Lavras, Minas Gerais. Durante o projeto, os alunos participantes foram incentivados a construir materiais pedagógicos usados nas experiências corporais, visando à reflexão crítica sobre as relações entre as Lutas e os jogos eletrônicos. Os jogos utilizados foram Far Cry Prime, For Honor, Clash Royale, Terra Media e UFC, cada jogo ofereceu aos alunos uma experiência única de aprendizado sobre as lutas, abrangendo desde as lutas primitivas até as modernas, e proporcionando uma compreensão mais profunda das diferentes dimensões das lutas nas aulas de Educação Física.

Os resultados observados indicaram que houve uma ampliação e ressignificação das concepções de luta, briga, violência e suas conexões com os jogos eletrônicos por parte dos alunos envolvidos. Embora esse assunto se limite a um único artigo, os resultados sugerem que a utilização de jogos eletrônicos como ferramenta nas aulas de Educação Física pode ser eficaz na promoção de uma compreensão mais profunda e significativa das lutas, proporcionando uma abordagem mais envolvente e instrutiva da disciplina. (REIS et al., 2019)

O estudo de Andrade e Dorenski (2023) aborda, de maneira crítica e reflexiva, a relação entre jogos eletrônicos violentos e a educação física escolar. A pesquisa é dividida em três fases, cada uma com objetivos específicos, que incluem tanto a análise das discussões sobre a violência nos jogos quanto a aplicação prática de um jogo de luta, “The King of Fighters 2002”, em uma escola. O estudo explora

como a sociedade, por meio de “empreendedores morais”, promove um pânico moral relacionado à influência dos jogos eletrônicos, especialmente os de luta, sobre a violência juvenil.

Ao longo do artigo, o autor discute como jogos de luta, como The King of Fighters 2002, podem ser utilizados de maneira pedagógica nas aulas de Educação Física para promover uma reflexão crítica sobre o papel da mídia e da sociedade na construção de estigmas. A pesquisa mostra que, ao permitir que os alunos joguem e se envolvam com esses jogos de forma consciente, eles podem ser levados a questionar as ideias simplistas sobre a relação entre jogos violentos e comportamento agressivo. Além disso, o ciclo de aulas proposto demonstra como os jogos eletrônicos podem ser usados como ferramentas para ensinar sobre responsabilidade, ética, e a complexidade das causas da violência, ao invés de serem vistos apenas como elementos que incitam o comportamento agressivo. (ANDRADE e DORENSKI, 2023)

Dos artigos avaliados, 7 deles são focados nos exergames ou jogos eletrônicos de movimento, revelando implicações significativas e conclusões que indicam o valor dessas ferramentas na educação física (SALGADO e SCAGLIA, (2020); SOUSA et al. (2023); COSTA et al. (2023); FERREIRA e FRANCISCO, (2017); MONTEIRO et al. (2016); SILVA et al. (2021); CROCETTA et al. (2015)).

De forma geral, os estudos revelam que os exergames têm se mostrado uma ferramenta eficaz no ensino de Educação Física, proporcionando aulas mais envolventes, dinâmicas e motivadoras. Sua aplicação no ensino de modalidades como o atletismo, por exemplo, contribui para um aprendizado mais significativo, promovendo maior participação dos alunos e auxiliando no enfrentamento do sedentarismo. Além disso, os exergames favorecem o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como a tomada de decisões baseadas nos movimentos corporais. Contudo, a integração eficaz dessa abordagem no contexto educacional depende de um planejamento pedagógico adequado, de suporte tecnológico apropriado e da capacitação dos professores. A literatura também aponta que a falta de recursos tecnológicos em algumas instituições educacionais representa um desafio significativo a ser superado para garantir a efetividade dessa estratégia de ensino.

Dos artigos avaliados, outros 13 são focados na educação física escolar sem considerar os jogos eletrônicos de movimento. Os estudos sugerem que a integração de jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física pode ser uma estratégia promissora para captar o interesse dos alunos e enriquecer a abordagem pedagógica. (MARTINI e VIANA, (2016); JACOB e SILVA, (2019); VELOSO e GOMES, (2023); GODTSFRIEDT et al. (2022); FREIRE e GUERRINI, (2016); CONSTANTINO et al. (2015); SOUZA et al. (2019); MARTINS e ALVES, (2021), LEMOS et al. (2023); RUFFINO et al. (2023); LIMA, (2021); VASQUES e CARDOSO, (2020); GADÊLHA, (2020))

Os estudos sugerem que a utilização de jogos eletrônicos transforma significativamente a dinâmica das aulas, promovendo uma participação mais ativa, colaborativa e criativa dos alunos. Além disso, esses jogos têm o potencial de desafiar estereótipos e preconceitos sobre o seu uso, oferecendo uma compreensão mais profunda dos jogos e suas implicações culturais. A aplicação de jogos eletrônicos também favorece o desenvolvimento de habilidades físicas e cognitivas, estimulando a motivação e engajamento dos estudantes. Contudo, a integração eficaz dessas ferramentas requer planejamento cuidadoso, adaptação das estratégias de ensino, e a consideração das variações nas habilidades dos alunos. Também é essencial abordar os desafios, como a falta de recursos tecnológicos e a resistência inicial, para garantir uma implementação bem-sucedida e significativa dessa abordagem educacional.

## ***CONSIDERAÇÕES FINAIS***

A revisão de literatura demonstra que o uso de jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física é uma abordagem promissora e enriquecedora, que pode aprimorar o aprendizado dos alunos e enfrentar desafios educacionais contemporâneos. Ao trazer uma experiência imersiva e práticas pedagógicas inovadoras, esses jogos oferecem oportunidades para uma compreensão mais profunda das modalidades de combate e da dinâmica das lutas em geral. Embora este trabalho não aborde especificamente exergames, as evidências sugerem que esses e outros jogos eletrônicos podem tornar as aulas de Educação Física mais

atraentes e eficazes, destacando a importância de compreender as várias possibilidades de sua integração.

Além disso, a pesquisa evidencia que os jogos eletrônicos não só podem estimular a atividade física e promover habilidades cognitivas e o trabalho em equipe, mas também desafiar preconceitos sobre o uso desses jogos em contextos educacionais. Ao integrar elementos de história, cultura e tecnologia, os jogos eletrônicos oferecem uma plataforma interdisciplinar que amplia as possibilidades de ensino. Contudo, ressalta-se a necessidade de uma mediação pedagógica cuidadosa para que essa integração seja efetiva e segura. No contexto educacional, o uso de jogos eletrônicos enriquece o ensino das lutas na Educação Física, promovendo uma experiência mais envolvente e significativa para os alunos. A análise de desafios e possibilidades mostrou que a implementação bem-sucedida desses jogos depende de uma mediação pedagógica adequada e do acesso a recursos tecnológicos, além de superar desafios como a falta de equipamentos e a resistência inicial de alguns alunos.

A popularidade dos jogos eletrônicos entre adolescentes confirma que sua utilização nas aulas de Educação Física pode engajar e estimular o interesse dos estudantes. Jogos que envolvem combate, por exemplo, como apontado pelos estudos de Reis et al. (2019) e Andrade e Dorenski (2023), ajudam a diferenciar esporte e violência e promovem uma compreensão crítica desses temas. Isso é relevante em uma sociedade cada vez mais mediada pela tecnologia, onde o entretenimento digital influencia o comportamento e as preferências juvenis.

Ao identificar os jogos eletrônicos mais eficazes no contexto educacional, percebe-se que exergames e jogos de combate têm sido usados com sucesso nas aulas de Educação Física. Exergames incentivam o envolvimento físico dos alunos, enquanto jogos que envolvem combate proporcionam uma experiência imersiva, despertando a curiosidade sobre aspectos culturais e históricos. Nesse sentido, jogos como “Far Cry Primal”, “For Honor”, “Clash Royale”, “UFC”, “League of Legends” e “King of Fighters” foram utilizados como ferramentas pedagógicas. Esses jogos, além de promoverem habilidades cognitivas e estratégicas, favorecem uma participação ativa e colaborativa entre os alunos, enriquecendo a experiência de aprendizado.

Assim, a pesquisa confirma que a integração de jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física tem potencial para transformar a prática pedagógica, tornando-a mais relevante e interessante para a realidade dos estudantes. Contudo, essa integração requer planejamento cuidadoso e suporte pedagógico e tecnológico adequados, além de uma abordagem crítica quanto aos aspectos culturais dos jogos.

Este trabalho reafirma a relevância do uso dos jogos eletrônicos para o ensino de lutas, proporcionando contribuições valiosas para a prática docente e o desenvolvimento integral dos alunos. Diante desse cenário, o tema desse estudo foi aprofundado com muito zelo, mas ele não se esgota nessa reflexão dada a complexidade e diversas possibilidades de abordagem dessa temática. Nesse sentido outras perguntas podem ser feitas para novos estudos, como por exemplo: De que outras maneiras a Educação Física Escolar pode adotar as tecnologias digitais para transformar as aulas em experiências mais envolventes e conectadas à realidade dos estudantes?

## **Referências**

- ALMEIDA, M.; RUFINO, L.; LAZZAROTTI FILHO, A.; BACKES, A.; RODRIGUES, H. **A prática pedagógica com as lutas na educação física: um retrato da formação e da realidade de ensino de professores do ensino médio do Distrito Federal.** Revista Brasileira de Ciências do Esporte, v. 44, 2022.
- ANDRADE, I. dos S.; RIBEIRO, S. D. D. **Fighting games e o pânico moral: uma experiência com a educação física escolar.** Cadernos do Aplicação, Porto Alegre, v. 36, 2023.
- ANTUNES, M. M. **A produção acadêmica em lutas, artes marciais e esportes de combate: reflexões e possíveis encaminhamentos.** RBPFE – Revista Brasileira de Prescrição e Fisiologia do Exercício, v. 10, n. 63, p. 921-924, 2016.
- ANTUNES, M. M.; ALMEIDA, J. J. G. de; PATATAS, J. M.; WAKNIN, M. P. G.; HARNISCH, G. S.; STORCH, J. A.; ORTEGA, E. M. **Lutas para as pessoas com deficiência: uma possibilidade de intervenção na educação física.** Corpoconsciência, [S. l.], v. 21, n. 2, p. 107–116, 2017.
- ANTUNES, M.; RODRIGUES, A. **Ensinando lutas na escola: percepções e expectativas de dirigentes do ensino fundamental teaching martial**

**arts in schools: perceptions and expectations of elementary school leaders.** Revista Valore, [S. l.], v. 4, n. 1, p. 885–899, 2019.

ANTUNES, M. M., MOURA, D. L., SILVA JUNIOR, I. A. L. da, ARAÚJO, J. G. E. de, & CORREIA, W. R. **Uma experiência de assessoria pedagógica para um professor iniciante no ensino de lutas.** Revista Docentes, 6(16), 20-31, 2021.

BOEHL, W. R.; LIMA, L. da S.; FONSECA, D. G. da. **(In)justificativas e (im)possibilidades do professor de educação física em adotar as lutas como unidade temática.** Caderno de Educação Física e Esporte, Marechal Cândido Rondon, v. 16, n. 1, p. 69–77, 2018.

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

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física.** Brasília: MEC/SEF, 1998.

CNN BRASIL. **Público gamer cresce e 3 em cada 4 brasileiros consomem jogos eletrônicos.** 2023. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/publico-gamer-cresce-e-3-em-cada-4-brasileiros-consomem-jogos-eletronicos/>. Acesso em: 31 ago. 2024.

COLÉGIO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE. **Apresentação.** 2024. Disponível em: <https://www.cbce.org.br/apresentacao/>. Acesso em: 31 ago. 2024.

CONSTANTINO, M. T.; VASCONCELLOS, C. H. R.; DACOSTA, L. P.; MATARUNA-DOS-SANTOS, L. J. **Perfil e percepção do uso de jogos eletrônicos por alunos do ensino fundamental: relações com a educação física.** Pensar a Prática, Goiânia, v. 18, n. 4, 2015.

CORREIA, W. R.; FRANCHINI, E. **Produção acadêmica em lutas, artes marciais e esportes de combate.** Motriz. Revista de Educação Física, v. 16, n. 1, 2010.

COSTA, M. C.; MATEUS, A. C.; ANACLETO, F. N. DE A. **Jogos eletrônicos na educação física escolar para altas habilidades/superdotação.** Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte, 2023.

CROCETTA, T. B.; OLIVEIRA, S. R.; LIZ, C. M.; ANDRADE, A. **Tecnologias com realidades virtual e aumentada no Desempenho Humano: uma revisão.** Fisioterapia em movimento. 28 (4). 2015.

FERREIRA, A. R.; FRANCISCO, D. J. **Explorando o potencial dos jogos digitais: uma revisão sobre a utilização dos exergames na educação.** Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação, Araraquara, v. 12, n. esp.2, p. 1177–1193, 2017.

FERREIRA, C. da S., CARDOSO, N., CARDOSO, T. N., MARIANTE NETO, F. P.; VASQUES, D. G. **The teaching of fights in school physical education: A**

**state of knowledge of Brazilian studies.** Journal of Physical Education, 34(1), e-3417, 2023.

FERREIRA, H. S. **As lutas na educação física escolar.** Revista de educação física. Journal of Physical Education, Nº 135, 36-44, 2006.

FONSECA, J. M. C.; FRANCHINI, E.; DEL VECCHIO, F. B. **Conhecimento declarativo de docentes sobre a prática de lutas, artes marciais e modalidades esportivas de combate nas aulas de educação física escolar em pelotas, rio grande do sul.** Pensar a Prática, Goiânia, v. 16, n. 2, 2013.

FREIRE, G. G.; GUERRINI, D.; **Os Jogos na Sociedade Contemporânea: as Influências dos Avanços Tecnológicos.** Revista de Ensino, Educação e Ciências Humanas, [S. l.], v. 17, n. 5, p. 463-469, 2016.

GADÊLHA, G. T. S. **Os jogos eletrônicos na educação física escolar: uma possibilidade na abordagem crítico-emancipatória.** Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2020.

GODTSFRIEDT, J.; GODTSFRIEDT, C. E. S.; CARDOSO, F. L. **Efeito de uma intervenção com jogos digitais e webgames na motivação intrínseca em escolares.** Journal of Physical Education 33. 2022.

IGN BRASIL. **75% dos gamers brasileiros jogaram mais durante a pandemia. 2022.** Disponível em: <https://br.ign.com/brasil/88505/news/75-dos-gamers-brasileiros-jogaram-mais-durante-a-pandemia>. Acesso em: 31 ago. 2024.

JACOB, T. C.; SILVA, L. F. **Do jogo eletrônico para uma experiência corporal na educação física escolar.** Congresso Brasileiro de ciência e esporte, 2019.

LEMOS, Y. S.; RODRIGUES, A. M.; MOTA, A. F. C. **Jogos eletrônicos e educação física: possibilidades de adaptação.** Congresso Brasileiro de ciência e esporte 2023.

LIMA, G. A. **Ensino das lutas na escola: um estudo com professores de educação física da cidade de Campos Sales – CE.** Temas em Educação Física Escolar. 6. 71-86. 2021.

MARTINI, C. O. P.; VIANA, J. A. **Jogando com as diferentes linguagens: a atualização dos jogos na educação física escolar.** Revista Brasileira de Ciência do Esporte 38 (3), 2016.

MARTINS, R. S.; ALVES, C. A. **Criação de jogos digitais nas aulas de educação física durante o ensino remoto: quando professores e alunos aprendem juntos.** Congresso Brasileiro de ciência e esporte, 2021.

PORTAL DE PERIÓDICOS CAPES. **Quem somos.** 2024. Disponível em: <https://www-periodicos-capes-gov-br.ezl.periodicos.capes.gov.br/index.php/sobre/quem-somos.html>. Acesso em: 31 ago. 2024.

REINOSO, L. F.; NETO, C. B.; LOPES, L. C. L. **Principais Características dos Games para serem inseridos como Ferramenta Educacional**. In: VI Congresso Sul Brasileiro de Informática, 2012.

REINOSO, L. F.; TEIXEIRA, G. F.; RIOS, R. O. **JOGOS DIGITAIS: Princípios, conceitos e práticas**. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Espírito Santo, Vitória, 2018.

REIS, F. P. G.; PEREIRA, Á. S.; SILVA, A. A. **Interfaces entre os jogos eletrônicos e a tematização das lutas na educação física escolar: Um relato de experiência**. Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte, 2019.

RUFINO, L. G. B. **A tematização das lutas nas aulas de Educação Física: uma análise a partir dos avanços e retrocessos da BNCC: na analysis from the advances and setbacks of BNCC**. Olhar de Professor, [S. l.], v. 25, p. 1–20, 2022.

RUFFINO, G. F. P.; BARBOSA, S. M. F.; RIBEIRO, G. M. **A bncc e os jogos eletrônicos: um relato de experiência no programa de residência pedagógica**. Congresso brasileiro de ciência e esporte, 2023.

RUFINO, L. G. B.; DARIDO, S. C. **O ensino das lutas nas aulas de Educação Física: análise da prática pedagógica à luz de especialistas**. Journal of Physical Education, v. 26, n. 4, p. 505-518, 2015.

SALGADO, K.R.; SCAGLIA, A.J. **Os exergames como recurso didático no ensino do atletismo na educação física escolar**. Journal of Physical education 31, 2020.

SANTANA, P.F.C; FORTES, D.X; PORTO, R.A. **Jogos digitais: a utilização no processo ensino-aprendizagem**. Revista Científica da FASETE, 2016.

SILVA, A. P. S.; INÁCIO, H. L. D.; GEMENTE, F. R. F; SILVA, A. M. **A valorização do movimento no desenvolvimento de jogos eletrônicos**. Materiales para la Historia del Deporte, [S. l.], n. 21, p. 77–87, 2021.

SILVA MONTEIRO, L. de C.; CASTILLO VELÁSQUEZ, F. S.; SALLES DA SILVA, A. P. **Jogos eletrônicos de movimento e educação física: uma revisão sistemática**. Pensar a Prática, Goiânia, v. 19, n. 2, 2016.

SOUSA, E. dos S., SANTOS, F. M.; PAIVA, M. L. da P. de; DIAS, R. E. G.; MONTEIRO, F. Y. dos S. **Jogos eletrônicos nas aulas de educação física: uma tendência pedagógica**. Congresso Brasileiro de ciência e esporte, 2023.

SOUZA, J.; MATTES, V. V.; OLIVEIRA, V. M.; BRASIL, M. R.; BORSATO, M. A. **A produção acadêmico-científica sobre jogos eletrônicos em periódicos da área de Educação Física no Brasil**. Motrivivência, Florianópolis, v. 31, n. 60, p. 01–21, 2019.

TERLUK, M. G.; RUPPEL DA Rocha, R. E.; SILVA, F. H.; FERREIRA de Souza, J. S.; MARCON, S. A. K; **educação física e ciências do esporte: uma abordagem interdisciplinar – volume 2. Metodologias de ensino e**

**benefícios das lutas e esportes de combate: uma revisão integrativa de literatura.** 291-308, 2021.

VASQUES, D. G.; CARDOSO, N. M. N. **Jogos eletrônicos e Educação Física escolar: um relato de experiência.** Cadernos do Aplicação, Porto Alegre, v. 33, n. 1, 2020.

VELOSO, M. C. S.; GOMES, M. R. O. **Clash royale: vivência dos jogos eletrônicos na educação física escolar numa escola de tempo integral.** Congresso Brasileiro de ciência e esporte, 2023.