

ABORDAGENS PEDAGÓGICAS DOS JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:

um Estado do Conhecimento em dissertações e teses brasileiras¹

PEDAGOGICAL APPROACHES TO DIGITAL GAMES IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION:

a State-of-Knowledge review of Brazilian theses and dissertations

José Ricardo Lopes Ferreira ⁱ

Cristiano Mezzaroba ⁱⁱ

RESUMO: Este estudo objetivou analisar como teses e dissertações brasileiras, defendidas entre 2021 e 2025, compreendem a incorporação dos jogos digitais na Educação Física escolar. A pesquisa caracteriza-se como qualitativa, do tipo Estado do Conhecimento, com levantamento em bases nacionais de teses e dissertações, seleção criteriosa das produções e análise de conteúdo. Os resultados evidenciaram a predominância de investigações de caráter aplicado, organizadas em três abordagens: (a) jogos digitais como recursos didático-pedagógicos, (b) como metodologia de ensino e, (c) como prática cultural e objeto de conhecimento. Conclui-se que a temática dos jogos digitais na Educação Física escolar encontra-se em processo de formulação e experimentação e demanda aprofundamento teórico, formação docente e maior integração curricular.

Palavras-chave: Educação. Educação Física escolar. Jogos digitais. Cultura digital. Estado do conhecimento. Mídia-educação.

ABSTRACT: This study aimed to analyze how Brazilian theses and dissertations defended between 2021 and 2025 conceptualize the incorporation of digital games in school Physical Education. The research is qualitative in nature, adopting a State-of-the-Knowledge approach, based on

¹ Este artigo faz parte do estudo de doutorado intitulado “Formação Docente e Jogos Digitais: conversão de saberes tecnológicos em práticas pedagógicas no PIBID/Educação Física” desenvolvido no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Sergipe (PPGED/UFS).

a survey of national thesis and dissertation databases, rigorous selection of studies, and content analysis. The results showed a predominance of applied investigations, organized into three approaches: (a) digital games as didactic-pedagogical resources, (b) as a teaching methodology, and (c) as a cultural practice and object of knowledge. It is concluded that research on digital games in school Physical Education is still in a phase of formulation and experimentation and requires deeper theoretical development, teacher education, and greater curricular integration.

Keywords: Education. School Physical Education. Digital games. Digital culture. State of knowledge. Media education.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos digitais consolidaram-se como artefatos culturais que ultrapassam o entretenimento, assumindo papel de linguagem expressiva e fenômeno sociocultural ao longo do desenvolvimento tecnológico recente (Luz, 2010). Seu acesso, historicamente condicionado a recursos materiais, esteve inicialmente restrito a grupos com maior poder aquisitivo, podendo ser compreendido, à luz de Bourdieu (1983), como forma de capital cultural objetivado. Com a popularização dos smartphones e a expansão da internet, houve uma ampliação significativa desse acesso, especialmente entre populações de menor renda, como indica a Pesquisa Game Brasil 2026.

Essa disseminação suscita inquietações no âmbito educacional, uma vez que os jogos digitais apresentam uma presença consolidada no cotidiano dos estudantes. Nesse contexto, a escola, enquanto espaço de formação integral, é desafiada a reconhecer os jogos digitais não apenas como práticas de lazer, mas também como manifestações da cultura digital que influenciam diretamente as formas de interação, comunicação e aprendizagem dos estudantes.

No campo da Educação Física, a incorporação dos jogos digitais como manifestação corporal no âmbito do componente curricular, conforme previsto na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2018), tem provocado reflexões acerca de novas práticas de linguagem corporal decorrentes da relação entre corpo, tecnologia e cultura digital. Essa inserção desloca a área de uma perspectiva centrada exclusivamente na materialidade do movimento para uma abordagem que reconhece experiências corporais também virtualizadas e interativas.

Nesse contexto, torna-se pertinente problematizar de que modo os jogos digitais vêm sendo efetivamente incorporados nas aulas de Educação Física escolar, considerando não apenas sua presença como recurso didático, mas sobretudo suas potencialidades enquanto objeto de conhecimento, linguagem e prática cultural.

Essa problematização, ao tensionar a incorporação dos jogos digitais na Educação Física para além de seu uso instrumental, evidencia a necessidade de um olhar investigativo mais rigoroso sobre o fenômeno, capaz de superar leituras imediatistas ou ancoradas no senso comum.

Desta forma, realizou-se um estudo do tipo ‘Estado do Conhecimento’, com o objetivo de identificar, sintetizar e refletir sobre o que já foi produzido acerca da incorporação dos jogos digitais no contexto da Educação Física escolar, conforme a perspectiva proposta por Morosini, Kohls-Santos e Bittencourt (2021). Diante desse cenário, o problema de pesquisa que orienta este estudo é assim formulado: De que modo as pesquisas de pós-graduação *stricto sensu* brasileira (teses e dissertações), produzidas entre 2021 e 2025, compreendem e problematizam a incorporação dos jogos digitais nas práticas pedagógicas da Educação Física escolar?

Em consonância com essa questão, o estudo tem como objetivo analisar tais produções, buscando identificar as formas de compreensão e problematização desse fenômeno no campo da Educação Física escolar. Optou-se pela análise de teses e dissertações, por se tratar de produções científicas de maior densidade teórica e metodológica, desenvolvidas na pós-graduação *stricto sensu*, locus principal da produção do conhecimento nas instituições brasileiras, o que possibilita a identificação de tendências, abordagens e lacunas relevantes para a construção do Estado do Conhecimento.

A primeira apresenta a introdução, com a contextualização do tema e a delimitação do problema, objetivo e questão de pesquisa. A segunda descreve o percurso metodológico, incluindo bases consultadas, descritores, critérios e procedimentos de análise. A terceira expõe e discute os resultados, com o panorama das produções e a análise das abordagens pedagógicas. Por fim, apresentam-se proposições para a incorporação dos jogos digitais na Educação Física escolar, seguidas das considerações finais e das perspectivas de pesquisa.

2 PERCURSO METODOLÓGICO

Esta pesquisa possui uma abordagem qualitativa do tipo ‘Estado do Conhecimento’, entendido como a uma pesquisa bibliográfica dedicada à “[...] identificação, síntese e reflexão sobre o que já foi produzido acerca de uma temática em um determinado recorte temporal e espacial” (Morosini, Kohls-Santos e Bittencourt, 2021, p. 35). Segundo as autoras, esse tipo de estudo proporciona ao pesquisador uma compreensão sistematizada e detalhada do objeto investigado, permitindo analisar tendências, lacunas e contribuições existentes na área de interesse.

As bases de dados selecionadas para a realização do levantamento foram a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) do Instituto Brasileiro de Ciências e Tecnologia (IBICT) e o Catálogo de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), por se tratarem de repositórios nacionais de referência que reúnem a produção científica *stricto sensu* desenvolvida nos programas de pós-graduação brasileiros.

A busca foi realizada no período de novembro de 2025 a janeiro de 2026 e contemplou teses e dissertações defendidas no recorte temporal de janeiro de 2021 a dezembro de 2025, alinhando-se ao objetivo de identificar produções recentes e atualizadas sobre os jogos digitais no contexto da Educação Física escolar.

Para a busca bibliográfica, foram utilizados os seguintes descritores: ‘jogos digitais’ *and* ‘educação física’; ‘videogames’ *and* ‘educação física’; e ‘jogos eletrônicos’ *and* ‘educação física’. A extração dos dados ocorreu de forma manual, por meio da vistoria em repositórios institucionais e bibliotecas digitais de teses e dissertações, garantindo o rigor acadêmico na seleção das produções mais relevantes para a construção do Estado do Conhecimento.

A busca pelas produções científicas foi conduzida a partir de uma metodologia fundamentada em quatro etapas apresentada por Morosini, Kohls-Santos e Bittencourt (2021) conforme o quadro 1.

Quadro 1: Etapas da Metodologia do Estado do Conhecimento

Etapa	Descrição
Bibliografia Anotada	Leitura flutuante dos títulos e resumos das produções selecionadas, com a finalidade de identificar informações iniciais, verificar a aderência ao objeto de estudo e organizar sistematicamente as publicações encontradas.
Bibliografia Sistematizada	Seleção direcionada das produções científicas, com foco na construção do conhecimento, visando à organização e estruturação do banco de publicações que subsidiará a etapa de categorização dos estudos.
Bibliografia Categorizada	Análise aprofundada das publicações selecionadas, com o objetivo de agrupá-las em categorias temáticas relacionadas às abordagens, concepções e práticas pedagógicas investigadas.
Bibliografia Propositiva	Etapa destinada a realização de inferências analíticas e propositivas a partir das publicações analisadas.

Fonte: Baseado em Morosini, Kohls-Santos e Bittencourt (2021).

Para garantir a consistência e relevância do levantamento, foram estabelecidos critérios de inclusão e exclusão, baseados na temática e nos objetivos do estudo, assim constituídos:

Critérios de Inclusão

- Teses e dissertações defendidas entre 2021 e 2025 nos programas de pós-graduação *stricto sensu* no Brasil.
- Produções que abordem a incorporação de jogos digitais, no contexto das aulas de Educação Física escolar.
- Estudos desenvolvidos em contextos de educação básica.
- Pesquisas que apresentem estudos empíricos.

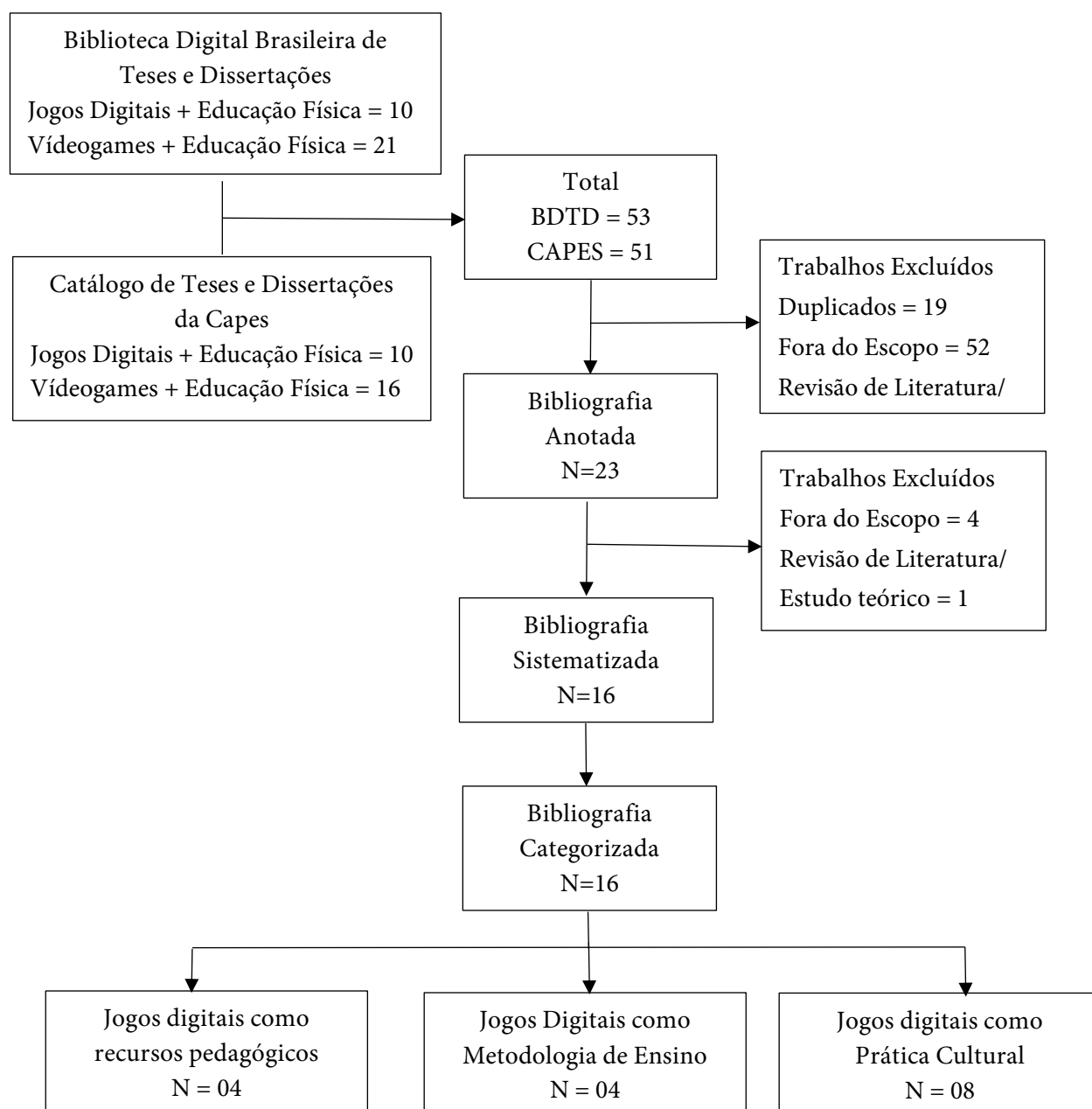
Critérios de Exclusão

- Trabalhos que não tenham relação direta com a Educação Física escolar ou fossem desenvolvidos a partir de atividades extracurriculares.

- Produções que abordem os jogos digitais de forma secundária ou tangencial.
- Revisões de literatura e estado da arte.
- Estudos duplicados encontrados em diferentes repositórios.

As buscas iniciais identificaram 104 (cento e quatro) trabalhos nos repositórios selecionados, sendo 53 (cinquenta e três) na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações e 51 (cinquenta e um) no Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES. A Imagem 1 apresenta, de forma sistemática, o percurso metodológico adotado.

Imagem 1: Percurso do Estado do Conhecimento



Fonte: O autor, dados da pesquisa (2026).

Após o refinamento das buscas, por meio da leitura flutuante dos títulos e resumos e da aplicação dos critérios de exclusão, chegou-se a um total de 16 (dezesesseis) trabalhos incluídos no estudo. Após o refinamento da busca, na etapa de Bibliografia Categorizada, recorreu-se à técnica da análise de conteúdo (Bardin, 2016).

O processo analítico foi orientado pela identificação de unidades de registro presentes nos objetivos, referenciais teóricos e estratégias metodológicas dos trabalhos, a partir das quais se procederam à codificação, comparação e agrupamento por similaridade temática. Desse movimento emergiram três categorias analíticas, definidas conforme a forma de incorporação dos jogos digitais nas pesquisas: (i) jogos digitais como recursos pedagógicos; (ii) jogos digitais como metodologia de ensino; e (iii) jogos digitais como prática cultural.

3 ANÁLISE DE DADOS

3.1 Panorama das produções científicas

Nesta subseção, serão analisados os anos de publicação das teses e dissertações, os níveis de pós-graduação (mestrado ou doutorado), os segmentos da Educação Básica contemplados pelas pesquisas e os estados brasileiros onde os estudos foram desenvolvidos. Essa análise permitiu identificar tendências temporais, padrões de formação acadêmica e possíveis lacunas regionais na produção científica sobre jogos digitais na Educação Física escolar.

O levantamento realizado indica que, entre 2021 e 2025, a produção científica *stricto sensu* sobre a incorporação dos jogos digitais na Educação Física escolar tem despertado interesse por pesquisadores com 16 produções científicas. Evidenciou-se que a concentração do trabalho está em dissertações de mestrado, totalizando 15 (quinze) trabalhos, enquanto apenas 01 (uma) tese de doutorado foi identificada, como é possível evidenciar no Quadro 2.

Esses dados sugerem que a temática tem motivado o desenvolvimento de pesquisas de pós-graduação no campo da Educação Física brasileira, embora ainda apresente menor representatividade no nível doutoral, evidenciando um campo em experimentação e com potencial para aprofundamentos teóricos e metodológicos futuros.

Quadro 2 – Teses e Dissertações selecionadas para análise

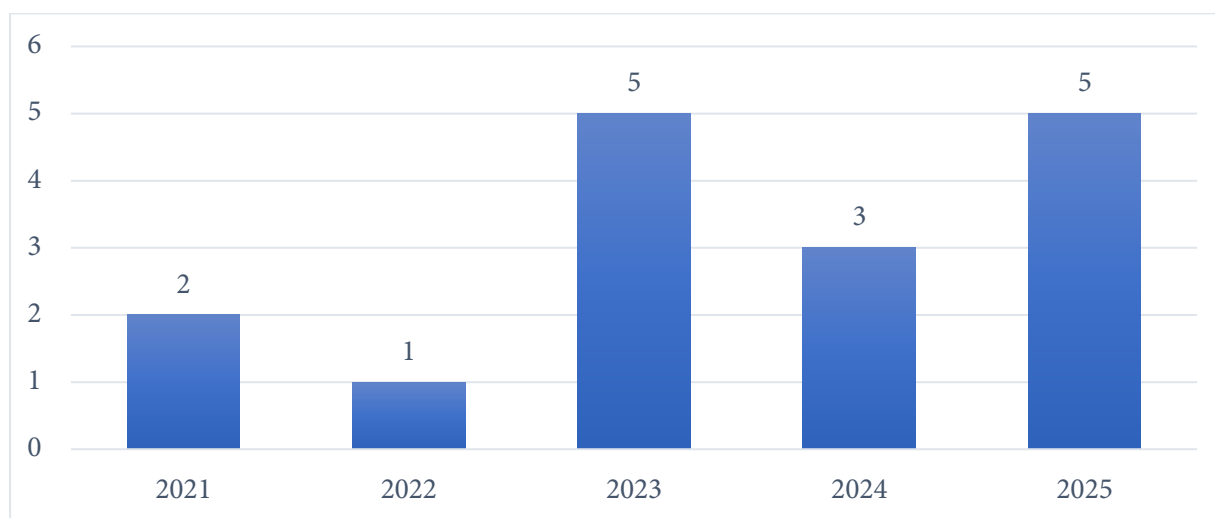
Nº	Autoria	Título	Nível
1	Fumagalli (2025)	Sistematização do Jogo de Damas na Prática Pedagógica da Educação Física escolar	Mestrado
2	Lima (2025)	Educação Física e Tecnologia: uma proposta didático-pedagógica para o ensino do conteúdo jogos eletrônicos na Educação Física escolar	Mestrado
3	Farias (2025)	Gamificação como elemento pedagógico: a integração entre ensino e a Abordagem STEAM na Educação Física	Mestrado

4	Borges (2025)	Jogos e brincadeiras na Educação Física Escolar em tempos de tecnologias digitais: reflexões sobre o uso de tecnologias a partir de adaptações de jogos eletrônicos fundamentadas em uma abordagem progressista	Mestrado
5	Mortari (2025)	O ensino das regras do Basquetebol atrelado à aprendizagem socioemocional: uma proposição de <i>game</i> para escolares.	Mestrado
6	Silva (2024)	A realidade virtual nas aulas de Educação Física escolar: das situações limites ao inédito viável	Mestrado
7	Mascanhi (2024)	O contexto real na era digital dos <i>exergames</i> na Educação Física escolar	Mestrado
8	Mendes (2024)	O ensino dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física do Ensino Médio: uma proposta gamificada	Mestrado
9	Gouvea (2024)	Educação física contemporânea: jogos digitais como apoio pedagógico em uma escola pública municipal de Iranduba – AM	Mestrado
10	Fumis (2023)	Efeitos dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física escolar	Mestrado
11	Cambraia (2023)	Práticas corporais virtualizadas e jogos eletrônicos: novas implicações para a Educação Física escolar	Mestrado
12	Moura (2023)	Jogos eletrônicos: possibilidades e contribuições do conteúdo nas aulas de Educação Física	Mestrado
13	Lourenço (2023)	Jogos eletrônicos na Educação Física: possibilidades para escolas com poucos recursos digitais	Mestrado
14	Barasuol (2022)	Descobrimos os jogos tradicionais: jogo da memória digital como dinamizador de conhecimento na Educação Física escolar	Mestrado
15	Godtsfriedt (2021)	<i>Webgames</i> no mundo real com fins pedagógicos: uma intervenção pedagógica	Doutorado
16	Vieira (2021)	As aulas de Educação Física a EJA para além do fazer: uma proposta de sequência didática envolvendo jogos eletrônicos	Mestrado

Fonte: Dados Da Pesquisa (2026).

Em relação ao ano de publicação dos trabalhos, observa-se que entre 2021 e 2025, apresenta-se uma tendência geral de crescimento na produção acadêmica, apesar de oscilações pontuais conforme o Gráfico 1. Após um início tímido em 2021 e uma queda em 2022, a produção se intensifica a partir de 2023, mantendo-se em patamares mais elevados em 2024 e alcançando novo pico em 2025, o que indica um maior crescimento de interesse na temática e o fortalecimento do interesse investigativo na temática ao longo do período analisado.

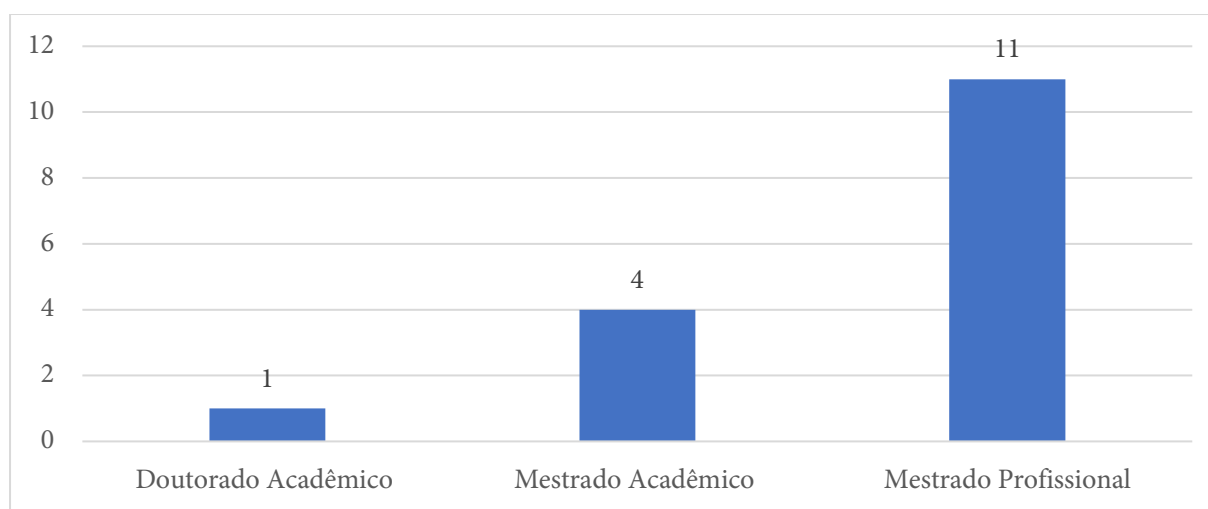
Gráfico 1 – Distribuições das publicações por ano



Fonte: O autor, dados da pesquisa (2026)

No gráfico 1, observa-se que a maior concentração de trabalhos defendidos situa-se no mestrado profissional, com predominância do Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF), responsável por 10 (dez) publicações, seguido por uma produção vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Docência para a Educação Básica. Tal distribuição é coerente com os critérios de seleção adotados neste estudo, que privilegiaram produções de caráter aplicado.

Gráfico 2 – Nível acadêmico das pesquisas



Fonte: O autor, dados da pesquisa (2026)

Em menor proporção, localizam-se as produções oriundas do mestrado acadêmico, enquanto o doutorado acadêmico apresenta participação ainda incipiente. Esse cenário evidencia que, apesar do crescimento de pesquisas com caráter aplicado, a incorporação dos jogos digitais na Educação Física

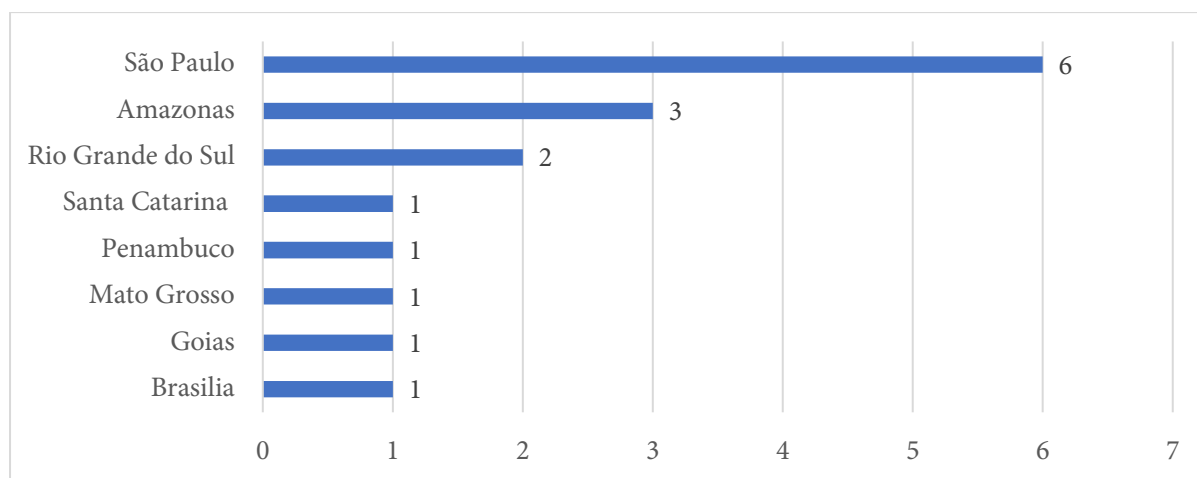
escolar ainda carece de investigações de maior densidade teórica e metodológica, capazes de aprofundar análises conceituais e epistemológicas sobre o tema.

É possível depreender, a partir dos dados apresentados, que, ainda que em menor número, as produções vinculadas aos mestrados acadêmicos tendem a refletir o interesse de docentes que atuam diretamente na Educação Básica. Esses professores passam a reconhecer os jogos digitais como fenômeno relevante da cultura juvenil e da cultura digital.

Esse cenário sugere um movimento de aproximação entre a agenda investigativa e o chão da escola. Nesse movimento, professores-pesquisadores buscam compreender e problematizar o lugar dos jogos digitais no contexto educativo. Além disso, procuram experimentar possibilidades pedagógicas de incorporação desses jogos em suas práticas. Tal perspectiva indica um deslocamento em relação a abordagens estritamente instrumentais ou pontuais, evidenciando uma compreensão mais ampla e crítica acerca dos jogos digitais na Educação Física escolar.

A distribuição dos trabalhos publicados por estados brasileiros, representada no gráfico 3, evidencia uma concentração significativa em São Paulo, com 06 (seis) publicações, seguida pelo Amazonas, com 03 (três), e o Rio Grande do Sul, com 02 (duas) produções. Os demais estados — Brasília, Goiás, Mato Grosso, Pernambuco e Santa Catarina — apresentam apenas 01 (uma) publicação cada.

Gráfico 3 – Locais de produção de dissertações e teses envolvendo jogos digitais na EF escolar



Fonte: O autor, dados da pesquisa (2026)

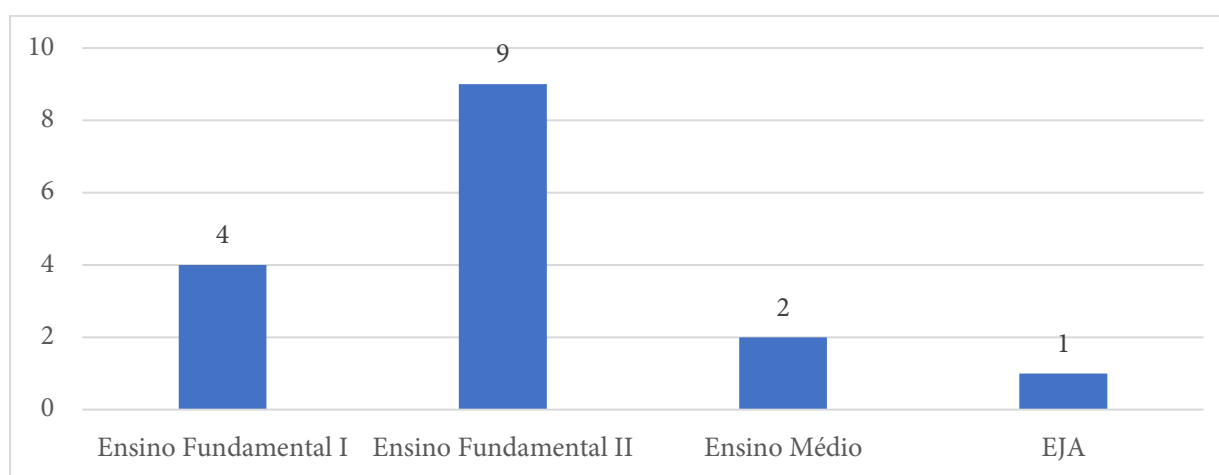
Essa concentração evidencia a necessidade de ampliação das pesquisas para outras regiões do país. Embora exista a BNCC, os contextos educacionais brasileiros são atravessados por especificidades culturais, sociais e pedagógicas próprias de cada estado. Essas particularidades influenciam diretamente o desenvolvimento, a implementação e os resultados das propostas que incorporam jogos digitais nas práticas pedagógicas.

A distribuição das pesquisas por segmento da Educação Básica, apresentada no Gráfico 4, indica maior concentração no Ensino Fundamental II, com nove trabalhos, seguido do Ensino

Fundamental I, com quatro produções. Esse resultado mostra-se coerente com as orientações da BNCC (Brasil, 2018), que reconhece a cultura digital como dimensão constitutiva das práticas corporais contemporâneas e legitima a tematização de conteúdos emergentes no componente curricular.

No Ensino Fundamental II, os estudantes tendem a apresentar maior repertório para analisar, problematizar e produzir sentidos acerca das práticas corporais mediadas por tecnologias, o que favorece a incorporação dos jogos digitais de forma mais sistematizada. Além disso, a organização curricular proposta pela BNCC mobiliza diferentes dimensões do conhecimento, como experimentação, fruição, reflexão sobre a ação, análise, compreensão e protagonismo comunitário, oferecendo um enquadramento pedagógico que possibilita abordagens mais densas e críticas nessa etapa da escolarização.

Gráfico 4 – Distribuição das pesquisas por segmento da Educação Básica



Fonte: O autor, dados da pesquisa (2026)

Em contrapartida, o Ensino Médio aparece com apenas dois estudos, e a Educação de Jovens e Adultos com uma produção no recorte analisado. Esse dado evidencia uma presença reduzida dessas investigações nesses segmentos. A partir desse cenário, pode-se inferir a necessidade de ampliação e aprofundamento de pesquisas no Ensino Médio e na Educação de Jovens e Adultos (EJA). Tal necessidade se justifica pelas especificidades curriculares, socioculturais e organizacionais desses contextos. Além disso, considera-se o potencial dos jogos digitais para favorecer aprendizagens críticas, autoria e integração curricular nesses segmentos.

3.2 Análise das abordagens pedagógicas dos jogos digitais na Educação Física escolar

Com base no panorama das produções científicas, esta seção analisa as abordagens pedagógicas adotadas nas pesquisas que investigam a incorporação dos jogos digitais na Educação Física escolar. A análise concentrou-se nos modos de apropriação pedagógica desses jogos e nos

sentidos educativos a eles atribuídos, considerando seus desdobramentos para a organização do ensino, a mediação docente e o protagonismo discente.

Para fins analíticos, os estudos foram organizados em três categorias: (1) jogos digitais como recursos didático-pedagógicos, (2) jogos digitais como metodologia de ensino e (3) jogos digitais como prática cultural e objeto de conhecimento, construídas a partir da análise dos objetivos, referenciais teóricos e estratégias metodológicas das pesquisas, possibilitando identificar tendências e diferenças nas abordagens adotadas.

3.2.1 Os jogos digitais como recursos didático-pedagógicos

Os estudos analisados nesta categoria indicam que o uso dos jogos digitais como recursos didático-pedagógicos tem contribuído para a dinamização das aulas de Educação Física escolar. Em diferentes contextos e níveis de ensino, Godtsfriedt (2021), Barasuol (2022), Mascanhi (2024) e Fumagalli (2025) evidenciam que a inserção desses jogos favorece maior envolvimento discente, participação ativa e interesse pelas atividades propostas, rompendo, ainda que pontualmente, com a rotina tradicional das aulas.

Outro aspecto recorrente nos trabalhos refere-se à ampliação das experiências corporais dos estudantes. Godtsfriedt (2021) destaca que a adaptação de *webgames* para vivências corporais possibilitou novas formas de experimentar o movimento nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Barasuol (2022) aponta que o jogo da memória digital ampliou o repertório de jogos tradicionais, valorizando práticas culturais regionais. No Ensino Médio, Mascanhi (2024) observa que os *exergames* favoreceram o aumento do movimento corporal e a aprendizagem de regras esportivas, enquanto Fumagalli (2025) evidencia que a articulação entre jogos digitais e atividades presenciais potencializou experiências corporais associadas ao desenvolvimento cognitivo e socioemocional.

Apesar desses avanços, os estudos também evidenciam limites comuns à abordagem dos jogos digitais como recursos. Godtsfriedt (2021) aponta que o curto tempo de intervenção e a ausência de efeitos estatisticamente significativos na motivação intrínseca sugerem impactos mais imediatos do que duradouros. Barasuol (2022) ressalta o alcance restrito da testagem empírica, condicionado pelo contexto da pandemia de Covid-19. Mascanhi (2024) chama atenção para a dependência de condições estruturais e de planejamento pedagógico intencional, enquanto Fumagalli (2025) destaca a necessidade de infraestrutura tecnológica adequada e de mediação docente contínua.

Em síntese, os limites identificados indicam que, embora os jogos digitais contribuam para dinamizar as aulas e ampliar as experiências corporais, sua utilização não implica, necessariamente, transformações curriculares e metodológicas na Educação Física escolar. Nos estudos analisados, permanecem majoritariamente como recursos complementares, vinculados a práticas já consolidadas. Esse cenário evidencia a necessidade de investigações que avancem em propostas mais integradas ao currículo, explorando de forma mais ampla seu potencial formativo.

3.2.2 Jogos digitais como metodologia de ensino

Os estudos agrupados nesta categoria indicam uma mudança qualitativa na forma de incorporação dos jogos digitais na Educação Física escolar, ao evidenciar que esses jogos passam a estruturar a organização pedagógica das aulas, orientando objetivos, conteúdos, estratégias de mediação e processos avaliativos. Diferentemente do uso como recurso complementar, Vieira (2021), Silva (2024), Mendes (2024), Lima (2025), Farias (2025) e Mortari (2025) tratam os jogos digitais como eixo metodológico, a partir do qual o ensino é planejado, desenvolvido e avaliado.

Um primeiro ponto de articulação entre os estudos refere-se à reorganização da lógica didática das aulas, com deslocamento da centralidade do ‘fazer’ para processos mais reflexivos e participativos. Vieira (2021), ao tratar da EJA, destaca que a sequência didática baseada em jogos eletrônicos possibilita superar práticas centradas apenas na execução motora, favorecendo aprendizagens críticas e contextualizadas. De modo semelhante, Mendes (2024) e Farias (2025) demonstram que a gamificação, ao organizar o ensino por meio de desafios, fases e missões, redefine a dinâmica das aulas, promovendo maior envolvimento dos estudantes na construção do conhecimento.

Outro eixo comum diz respeito ao protagonismo discente e à ampliação da participação ativa. Nos estudos de Silva (2024) e Mortari (2025), a metodologia baseada em jogos digitais — seja por meio da realidade virtual ou do *quiz* educativo — favoreceu a curiosidade, a tomada de decisões e o envolvimento dos estudantes nos processos de aprendizagem. Lima (2025) reforça esse aspecto ao evidenciar que a sistematização metodológica proposta no caderno pedagógico contribuiu para fortalecer a articulação entre teoria e prática, ampliando a compreensão conceitual dos jogos eletrônicos e o papel ativo dos alunos nas aulas.

A articulação entre jogos digitais e aprendizagens ampliadas também aparece de forma recorrente. Mendes (2024) evidencia o desenvolvimento de competências digitais, sociais e reflexivas no Ensino Médio, enquanto Farias (2025) destaca a integração entre Educação Física, Artes e Geografia a partir da abordagem STEAM, promovendo aprendizagens interdisciplinares e contextualizadas. Mortari (2025), por sua vez, aponta que o uso do *quiz* educativo possibilitou integrar o ensino das regras do basquetebol ao desenvolvimento de competências socioemocionais, ainda que com resultados desiguais entre os diferentes eixos de aprendizagem.

Apesar dos avanços, os estudos também revelam limites compartilhados dessa abordagem metodológica. Vieira (2021) chama atenção para a precarização dos espaços escolares e a insuficiência de formação continuada específica, especialmente na EJA. Silva (2024) e Farias (2025) destacam desafios técnicos e estruturais, como instabilidade de internet, adaptação dos estudantes às tecnologias e restrições de tempo pedagógico. Mendes (2024) e Lima (2025) reforçam que a efetividade das propostas metodológicas depende de planejamento intencional, apoio institucional e investimentos em infraestrutura e formação docente. Já Mortari (2025) aponta que, mesmo com elevado engajamento, a consolidação de aprendizagens conceituais exige continuidade e sistematização das estratégias pedagógicas.

Em diálogo, esses limites indicam que, embora os jogos digitais, quando assumidos como metodologia de ensino, promovam reorganização didática, protagonismo discente e ampliação das

aprendizagens, sua consolidação ainda enfrenta obstáculos relacionados às condições materiais, à formação docente e ao tempo pedagógico disponível. Tal cenário evidencia que a transformação dessas práticas em conhecimentos legitimados no espaço escolar não depende exclusivamente da intencionalidade pedagógica, mas também de condições objetivas que assegurem acesso, continuidade e equidade em sua inserção curricular.

Embora amplamente presentes no cotidiano juvenil, os jogos digitais não se convertem automaticamente em objeto de conhecimento escolar. Sua incorporação sistemática à Educação Física exige infraestrutura tecnológica, dispositivos adequados, conectividade e investimento na formação docente. Quando tais condições não são garantidas, a apropriação crítica dessas práticas ocorre de maneira desigual, dificultando que se constituam como repertório cultural efetivamente compartilhado no contexto escolar. Como afirma Bourdieu (1998), o capital cultural distribui-se desigualmente entre os grupos sociais, sendo acumulado, transmitido e legitimado de acordo com as condições objetivas de existência. Assim, os bens culturais não estão igualmente disponíveis a todos, pois sua apropriação depende de recursos materiais e simbólicos.

Nesse sentido, reconhecer os jogos digitais como objeto de conhecimento implica compreendê-los como forma de capital cultural que, para não reforçar desigualdades preexistentes, requer políticas públicas e condições estruturais capazes de ampliar o acesso e sustentar sua apropriação pedagógica de maneira mais equitativa na Educação Física escolar.

3.2.3 Jogos digitais como prática cultural e objeto de conhecimento

Os estudos reunidos nesta categoria deslocam o olhar dos jogos digitais enquanto meros instrumentos pedagógicos, passando a compreendê-los como práticas culturais constitutivas da cultura digital e como objetos de conhecimento legítimos da Educação Física escolar. Nessa perspectiva, os jogos digitais deixam de ocupar um lugar acessório no planejamento didático e passam a ser reconhecidos como conteúdos capazes de ampliar o repertório cultural dos estudantes, favorecendo sua apropriação crítica e possibilitando sua conversão em capital cultural por meio da mediação pedagógica. Em Cambraia (2023), Moura (2023), Lourenço (2023), Gouvea (2024) e Fumis (2023), os jogos eletrônicos são problematizados em suas dimensões sociais, culturais, midiáticas e corporais, sendo incorporados às aulas não apenas para uso, mas para análise crítica, ressignificação e produção de sentidos.

Um primeiro eixo de articulação entre os trabalhos refere-se à compreensão dos jogos digitais como expressões contemporâneas da cultura corporal de movimento. Cambraia (2023) destaca a virtualização das práticas corporais como fenômeno cultural que amplia o acesso a experiências pouco presentes no cotidiano escolar, enquanto Moura (2023) evidencia que os jogos eletrônicos, ao serem tratados como conteúdo, favorecem a ressignificação das aulas de Educação Física e o reconhecimento dessas práticas como parte do capital cultural dos estudantes. Nessa perspectiva, o jogo digital deixa de ser apenas meio e passa a ser objeto de estudo, análise e vivência pedagógica, alinhando-se à compreensão de que a cultura corporal é historicamente situada e atravessada por transformações sociotécnicas (Cruz Júnior, 2013; Mezzaroba, 2015).

Essa compreensão é aprofundada à luz do conceito de virtualização proposto por Lévy (1996), para quem o virtual não se opõe ao real, mas ao atual. Sob essa ótica, a virtualização não implica ausência de corpo ou de ação, mas um deslocamento das formas de experiência, percepção e interação. Assim, os jogos digitais podem ser compreendidos como práticas corporais virtualizadas, nas quais o corpo se manifesta por meio de decisões, gestos mediadores, ritmos, emoções e interações simbólicas. Essa leitura dialoga diretamente com Cruz Júnior (2013), ao reconhecer os jogos digitais como práticas corporais emergentes da cultura digital, e com Costa, Mezzaroba, Zylberberg (2023), ao defender que a Educação Física escolar deve problematizar criticamente as mediações tecnológicas que atravessam o corpo, o movimento e o lazer na contemporaneidade.

Outro ponto de diálogo diz respeito ao protagonismo estudantil e à produção de sentidos. Moura (2023) e Fumis (2023) evidenciam que, ao problematizar os jogos eletrônicos, os estudantes são convidados a refletir criticamente sobre seus usos, significados, riscos e potencialidades, desenvolvendo autonomia, cooperação e posicionamentos críticos. Fumis (2023) ressalta que os alunos reconhecem tanto os benefícios quanto os limites dos jogos digitais, indicando avanços na compreensão crítica da cultura digital. Essa perspectiva converge com a defesa de Costa, Mezzaroba, Zylberberg (2023) de uma Educação Física comprometida com a formação crítica dos sujeitos, capaz de ir além da reprodução acrítica de práticas corporais mediadas pelas tecnologias.

A articulação entre jogos digitais e contextos socioculturais também se destaca nos estudos analisados. Lourenço (2023), ao dialogar com a mídia-educação², demonstra que é possível tratar os jogos eletrônicos de forma crítica mesmo em contextos com poucos recursos tecnológicos, por meio de adaptações, ressignificações e transposições do virtual para o real. Gouvea (2024), por sua vez, evidencia que a integração entre jogos digitais e jogos populares possibilita uma abordagem intercultural, valorizando saberes locais e regionais e ampliando o sentido educativo dessas práticas na escola, em consonância com a defesa de Cruz Júnior (2013) por uma Educação Física sensível às múltiplas culturas juvenis e midiáticas.

Apesar das contribuições, os estudos também apontam limites comuns a essa abordagem. Cambraia (2023) e Lourenço (2023) destacam desafios relacionados à infraestrutura tecnológica e à formação docente para o trato crítico das tecnologias. Moura (2023) e Fumis (2023) indicam que o aprofundamento das discussões depende de tempo pedagógico adequado e de mediação docente qualificada, enquanto Gouvea (2024) ressalta a necessidade de planejamento intencional para evitar abordagens superficiais ou descontextualizadas. Esses limites evidenciam, conforme alertam Cruz Júnior (2013) e Costa, Mezzaroba, Zylberberg (2023), que as experimentações das práticas corporais da cultura digital no currículo da Educação Física exigem condições institucionais, políticas formativas e intencionalidade pedagógica.

Em diálogo, os trabalhos desta categoria indicam que compreender os jogos digitais como prática cultural e objeto de conhecimento amplia significativamente o alcance pedagógico da Educação Física escolar, ao integrar cultura digital, experiências corporais e formação crítica dos

² A mídia-educação configura-se como uma terminologia que procura compreender as possibilidades, usos e produção com mídias e tecnologias nos mais diversos contextos educacionais, numa perspectiva que integra o trabalho com as tecnologias (usos instrumentais), com foco no conteúdo que as mídias veiculam (leitura crítica dos meios) e as possibilidades e potencialidades com a produção midiática (dimensão produtiva e criativa).

estudantes. Ao mesmo tempo, revelam que essa abordagem demanda intencionalidade pedagógica, formação docente e condições estruturais que permitam superar leituras reducionistas ou instrumentalizadas dos jogos, fortalecendo sua inserção curricular de forma crítica e contextualizada, em consonância com as dimensões do conhecimento previstas na BNCC³.

4 PROPOSIÇÕES PARA A INCORPORAÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

A análise das produções científicas possibilitou avançar para proposições que extrapolam a sistematização descritiva das abordagens identificadas, em consonância com a etapa de bibliografia propositiva do Estado do Conhecimento. As proposições apresentadas resultam das inferências analíticas construídas a partir das categorias elaboradas e dialogam com referenciais da mídia-educação, da cultura corporal e da cibercultura, contribuindo para o fortalecimento teórico-pedagógico da incorporação dos jogos digitais na Educação Física escolar.

No que se refere aos jogos digitais utilizados como recursos didático-pedagógicos, propõe-se que seu uso seja orientado por maior intencionalidade e continuidade pedagógica, superando abordagens pontuais centradas exclusivamente no engajamento ou na motivação. Embora autores como Prensky (2012) destaquem o potencial motivacional dos jogos digitais, a perspectiva da mídia-educação alerta que o uso acrítico das tecnologias tende a reforçar práticas instrumentais (Fantin, 2006). Assim, os jogos digitais, enquanto recursos, demandam mediação docente qualificada e articulação com os objetivos curriculares da Educação Física para que contribuam efetivamente para processos formativos mais consistentes. Não se trata, portanto, da mera inserção dos jogos digitais sem que seja uma estratégia didático-pedagógica incorporada ao planejamento dos(as) professores(as) vinculado ao projeto político-pedagógico da escola.

No âmbito dos jogos digitais compreendidos como metodologia de ensino, defende-se a consolidação de propostas pedagógicas nas quais os jogos digitais organizam a lógica didática das aulas, orientando conteúdos, estratégias de ensino, avaliação e protagonismo discente. Essa proposição dialoga com Alves (2008), ao reconhecer os jogos como linguagens culturais capazes de estruturar experiências educativas significativas, e com Fantin (2011), ao enfatizar que práticas pedagógicas mediadas por mídias exigem projetos intencionalmente planejados. Tal abordagem requer condições institucionais, tempo pedagógico e políticas de formação continuada que sustentem metodologias ativas mediadas por jogos digitais, evitando sua redução a experiências episódicas.

Quanto à compreensão dos jogos digitais como prática cultural e objeto de conhecimento, propõe-se seu reconhecimento explícito como práticas corporais da cultura digital, legitimadas no currículo da Educação Física escolar independentemente de sua transposição para atividades

³ A Base Nacional Comum Curricular propõe, para o componente Educação Física, oito dimensões do conhecimento que devem orientar o trabalho com as práticas corporais: experimentação, uso e apropriação, fruição, reflexão sobre a ação, construção de valores, análise, compreensão e protagonismo comunitário. A mobilização dessas dimensões possibilita que os jogos digitais sejam abordados não apenas como vivências lúdicas, mas como objetos de análise, problematização e produção cultural no contexto escolar (BRASIL, 2018)

presenciais. Essa proposição encontra respaldo no conceito de virtualização de Lévy (1996), para quem o virtual não se opõe ao real, mas ao atual, permitindo compreender os jogos digitais como práticas corporais virtualizadas. Tal leitura converge com Cruz Júnior (2013), ao reconhecer os jogos digitais como manifestações contemporâneas da cultura corporal, e com Costa, Mezzaroba, Zylberberg (2023), ao defender uma Educação Física comprometida com a análise crítica das mediações tecnológicas que atravessam o corpo, o movimento e o lazer.

De forma integradora, propõe-se compreender a incorporação dos jogos digitais na Educação Física escolar como um continuum pedagógico, que transita do uso como recurso de apoio, passa pela organização metodológica do ensino e alcança sua consolidação como prática cultural e objeto de conhecimento. Essa perspectiva, alinhada aos pressupostos da mídia-educação (Fantin, 2006; 2011), demanda intencionalidade pedagógica, mediação docente crítica e condições institucionais que sustentem práticas curriculares sensíveis às transformações sociotécnicas da cultura digital, fortalecendo o papel da Educação Física na formação integral e crítica dos estudantes.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise do conjunto das teses e dissertações defendidas entre 2021 e 2025 em programas de pós-graduação no Brasil evidenciou que a incorporação dos jogos digitais na Educação Física escolar constitui um campo de investigação em formação, marcado por experimentações, levantamento de possibilidades e limitações, mas também de diversidade de abordagens pedagógicas, evidenciando, também, certos avanços progressivos na superação de leituras meramente instrumentais das tecnologias.

Observou-se que a maior parte das produções se concentra no nível do mestrado, sobretudo no mestrado profissional, o que indica um predomínio de estudos de caráter aplicado e voltados às demandas da prática pedagógica. Ao mesmo tempo, a baixa incidência de pesquisas em nível doutoral indica que o campo de investigação ainda se encontra em processo de consolidação por estudos desenvolvidos a partir de práticas já consolidadas por professores atuantes no contexto escolar. Nesse sentido, evidencia-se a necessidade de ampliação das investigações no âmbito dos programas acadêmicos, de modo a fortalecer a produção científica e consolidar o campo a partir de diferentes abordagens teórico-metodológicas.

No que se refere às abordagens pedagógicas identificadas, os estudos analisados permitiram agrupar as produções em três categorias: jogos digitais como recursos didático-pedagógicos, como metodologia de ensino e como prática cultural e objeto de conhecimento.

Na primeira categoria, os achados indicam que os jogos digitais contribuem para a dinamização das aulas, ampliação do engajamento e diversificação das experiências corporais dos estudantes. Contudo, também revelam limites importantes, uma vez que o uso dos jogos, quando restrito à função de recurso complementar, tende a produzir efeitos pontuais, sem provocar transformações significativas na organização curricular e metodológica da Educação Física escolar.

A segunda categoria evidencia uma mudança qualitativa relevante, ao demonstrar que os jogos digitais, quando assumidos como metodologia de ensino, passam a estruturar o planejamento didático, os processos avaliativos e o protagonismo discente. Os estudos analisados apontam avanços na reorganização da lógica das aulas, no desenvolvimento de competências digitais, sociais e socioemocionais e na articulação entre teoria e prática. Ainda assim, persistem desafios relacionados às condições materiais, ao tempo pedagógico e à formação docente, indicando que a consolidação dessas metodologias depende de políticas institucionais e formativas que garantam continuidade e sustentação às práticas pedagógicas mediadas por jogos digitais.

Por fim, a categoria que compreende os jogos digitais como prática cultural e objeto de conhecimento revelou-se a mais potente do ponto de vista formativo e epistemológico. Os trabalhos enquadrados nessa abordagem deslocam o foco do uso funcional dos jogos para sua problematização crítica enquanto manifestações da cultura corporal da cultura digital. À luz do conceito de virtualização, compreende-se que os jogos digitais constituem práticas corporais legítimas, nas quais o corpo se expressa por meio de interações simbólicas, decisões, emoções e mediações tecnológicas.

Esses achados reforçam a necessidade de reconhecer os jogos digitais no currículo da Educação Física escolar não apenas como meios pedagógicos, mas como conteúdos a serem analisados, ressignificados e apropriados criticamente, fortalecendo uma Educação Física comprometida com a formação integral, crítica e culturalmente situada dos estudantes. Nessa perspectiva, a mediação pedagógica da Educação Física torna-se elemento central no processo de conversão das experiências lúdicas e midiáticas proporcionadas pelos jogos digitais em capital cultural. Assim, os jogos digitais deixam de ocupar o lugar de simples consumo cultural e passam a constituir-se como objeto de reflexão, produção e autoria, ampliando repertórios, desenvolvendo competências críticas e fortalecendo a participação dos estudantes na cultura digital de modo consciente e emancipatório.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Lynn. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. Educação, Formação & Tecnologias, v. 1, n. 2, p. 3-10, nov. 2008. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2899329.pdf>. Acesso em: 13 fev. 2026.
- BARASUOL, Eduardo. Descobrimos os jogos tradicionais: jogo da memória digital como dinamizador de conhecimento na Educação Física escolar. 2022. Dissertação (Mestrado em Educação Física) — Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Educação Física e Desportos, Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Santa Maria, 2022.
- BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo. São Paulo: Edições 70, 2016.
- BORGES, Renato José. Jogos e brincadeiras na Educação Física escolar em tempos de tecnologias digitais: reflexões sobre o uso de tecnologias a partir de adaptações de jogos eletrônicos fundamentadas em uma abordagem progressista. 2025. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física) — Universidade Estadual Paulista (UNESP), Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF), Bauru, 2025.

- BOURDIEU, Pierre. Os três estados do capital cultural. Tradução de Magali de Castro. Revisão técnica de Maria Alice Nogueira. In: NOGUEIRA, Maria Alice; CATANI, Afrânio (org.). Escritos de educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998. (Ciências sociais da educação). p. 73-79.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília, DF: MEC, 2018.
- CAMBRAIA, Sharlene Fernandes. Práticas corporais virtualizadas e jogos eletrônicos: novas implicações para a educação física escolar. 2023. 197 f., il. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional) — Universidade de Brasília, Brasília, 2023.
- COSTA, Alan Queiroz da; MEZZAROBBA, Cristiano; ZYLBERBERG, Tatiana Passos. Mídias e tecnologias como “linguagens”: vamos engendrar possibilidades à Educação Física? Cadernos do Aplicação, Porto Alegre, v. 36, 2023. DOI: 10.22456/2595-4377.134159. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/CadernosdoAplicacao/article/view/134159>. Acesso em: 13 fev. 2026.
- CRUZ JUNIOR, Gilson. Jogando na era da convergência: notas sobre a produção cultural eletrolúdica no ciberespaço. Licere, Belo Horizonte, v. 16, n. 4, p. 1-25, dez. 2013. DOI: 10.35699/1981-3171.2013.669. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/669>. Acesso em: 13 fev. 2026.
- FARIAS, Iuri Nunes. Gamificação como elemento pedagógico: a integração entre ensino e abordagem STEAM na Educação Física. 2025. Dissertação (Mestrado em Educação em Ciências: Química da Vida e Saúde) — Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Ciências Naturais e Exatas, Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências: Química da Vida e Saúde, Santa Maria, 2025.
- FUMAGALLI, Thomas Willian Galgarotto. Sistematização do jogo de damas na prática pedagógica da Educação Física escolar. 2025. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física Escolar) — Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciência e Tecnologia, Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF), Presidente Prudente, 2025.
- FANTIN, Monica. Mídia-educação: conceitos, experiências, diálogos Brasil-Itália. Florianópolis: Cidade Futura, 2006.
- FANTIN, Monica. Mídia-educação: aspectos históricos e teórico-metodológicos. Olhar de Professor, Ponta Grossa, v. 14, n. 1, p. 27-40, 2011. DOI: 10.5212/OlharProfr.v.14i1.0002. Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/olhardeprofessor/article/view/3483>. Acesso em: 13 fev. 2026.
- FUMIS, Henrique José. Efeitos dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física escolar. 2023. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física Escolar) — Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), Faculdade de Ciência e Tecnologia (FCT), Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF), Presidente Prudente, 2023.
- GODTSFRIEDT, Jonas. Webgames no mundo real com fins pedagógicos: uma intervenção pedagógica. 2021. 118 p. Tese (Doutorado em Ciências do Movimento Humano) — Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Ciências da Saúde e do Esporte, Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano, Florianópolis, 2021.
- GOUVEA, Silma de Almeida. Educação Física contemporânea: jogos digitais como apoio pedagógico em uma escola pública municipal de Iranduba – AM. 2024. Dissertação (Mestrado em Sociedade e Cultura na Amazônia) — Universidade Federal do Amazonas, Programa de Pós-Graduação em Sociedade e Cultura da Amazônia, Manaus, 2024.

LÉVY, Pierre. O que é o virtual? São Paulo: Editora 34, 1996.

LIMA, Allan Smith. Educação Física e tecnologia: uma proposta didático-pedagógica para o ensino do conteúdo jogos eletrônicos. 2025. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física Escolar) — Universidade Federal do Amazonas, Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF), Manaus, 2025.

LOURENÇO, Elker de Oliveira. Jogos eletrônicos na educação física: possibilidades para escolas com poucos recursos digitais. 2023. 269 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede) — Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Educação Física e Dança, Goiânia, 2023.

LUZ, Alan Richard da. Vídeo game: história, linguagem e expressão gráfica. São Paulo: Blucher, 2010.

MASCANHI, Jorge Paulo. O contexto real na era digital dos exergames na Educação Física escolar. 2024. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física) — Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências e Tecnologia, Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF), Presidente Prudente, 2024.

MENDES, Francisco Dowsley. O ensino dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física do Ensino Médio: uma proposta gamificada. 2024. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física Escolar) — Universidade de Pernambuco, Escola Superior de Educação Física (ESEF), Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF), Recife, 2024.

MEZZAROBBA, Cristiano. Reflexões sobre a formação de professores, práticas midiáticas e mediações educativas. Revista Tempos e Espaços em Educação, São Cristóvão, v. 8, n. 17, p. 191-210, 2015. DOI: 10.20952/revtee.v8i17.4523. Disponível em: <https://periodicos.ufs.br/revtee/article/view/4523>. Acesso em: 13 fev. 2026.

MOROSINI, Marília Costa; KOHLS-SANTOS, Priscila; BITTENCOURT, Zoraia. Estado do conhecimento: teoria e prática. Curitiba: Editora CRV, 2021.

MORTARI, Eduardo Campanelli. O ensino das regras do basquetebol atrelado à aprendizagem socioemocional: uma proposição de game para escolares. 2025. Dissertação (Mestrado em Docência para a Educação Básica) — Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Ciências, Campus de Bauru, 2025.

MOURA, Diana de Souza. Jogos eletrônicos: possibilidades e contribuições do conteúdo nas aulas de educação física. 112 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF) - Universidade Federal de Mato Grosso, Faculdade de Educação Física, Cuiabá, 2023.

PESQUISA GAME BRASIL. Pesquisa Game Brasil 2026. São Paulo: Go Gamers; SX Group; Blend New Research; ESPM, 2026. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>. Acesso em: 1 maio 2026.

PRENSKY, Marc. Aprendizagem baseada em jogos digitais. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

SILVA, Danilo Teodoro Cintra. A realidade virtual nas aulas de Educação Física escolar: das situações limites ao inédito viável. 2024. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física) — Universidade Federal de São Carlos, Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF), São Carlos, 2024.

VIEIRA, Thiago do Rosário. As aulas de Educação Física na EJA para além do fazer: uma proposta de sequência didática envolvendo os jogos eletrônicos. 2021. Dissertação (Mestrado em Novas Tecnologias Digitais na Educação) — Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro, 2021.

Recebido em: 14 de fevereiro de 2026.

Aprovado em: 3 de maio de 2026.

ⁱ José Ricardo Lopes Ferreira. Mestre em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Alagoas (PPGE/UFAL). Licenciado em Educação Física pela Universidade Federal de Alagoas (UFAL). Atualmente, é discente do Doutorado em Educação no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Sergipe (PPGED/UFS). Atua como docente de Educação Física na Rede Estadual de Ensino de Alagoas.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7921-8413>

E-mail: r2ferreira.edf@gmail.com

ⁱⁱ Cristiano Mezzaroba. Doutor em Educação pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC, 2018), com estágio pós-doutoral em Sociologia do Conhecimento na Universidad Nacional de San Martín (UNSAM, 2025, com bolsa PDE/CNPq). Professor no Departamento de Educação Física na Universidade Federal de Sergipe (DEF/CCBS/UFS) e Professor Permanente do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGED/UFS). Coordena o GEPESCEF – Grupo de Estudos e Pesquisas Sociedade, Cultura e Educação Física na UFS, além de ser coordenador da Linha de Pesquisa Mídias, Torcidas e Movimentos antirracistas pelo INCT-CNPq Estudos do Futebol Brasileiro. Aracaju, Sergipe, Brasil.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4214-0629>

E-mail: cristiano_mezzaroba@yahoo.com.br