



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

**IMPACTOS DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO NÍVEL DE ATIVIDADE FÍSICA DE
ESCOLARES**

Juliana Silva Caetano

Campina Grande – PB

2023

Juliana Silva Caetano

**IMPACTOS DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO NÍVEL DE ATIVIDADE FÍSICA DE
ESCOLARES**

Orientadora Prof^a Dr^a Jozilma de Medeiros Gonzaga

Campina Grande – PB

2023

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

C128i Caetano, Juliana Silva.
Impactos dos jogos eletrônicos no nível de atividade física de escolares [manuscrito] / Juliana Silva Caetano. - 2023.
18 p.

Digitado.

Monografia (Especialização em Educação Física Escolar) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Biológicas e da Saúde, 2023.

"Orientação : Profa. Dra. Jozilma de Medeiros Gonzaga, Coordenação do Curso de Especialização em Educação Física Escolar."

1. Educação física escolar. 2. Obesidade. 3. Sedentarismo. I. Título

21. ed. CDD 613.704 2

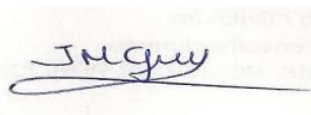
Juliana Silva Caetano

IMPACTOS DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO NÍVEL DE ATIVIDADE FÍSICA DE ESCOLARES

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado ao curso de Especialização em Educação Física Escolar do Departamento de Educação Física da Universidade Estadual da Paraíba, em cumprimento às exigências legais para obtenção do título de Especialista em Educação Física Escolar.

Aprovado em: 08/08/2023.

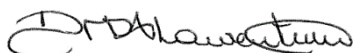
BANCA EXAMINADORA



Profª Drª Jozilma de Medeiros Gonzaga (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba – UEPB



Profª Drª Maria Goretti da Cunha Lisboa (Examinadora)
Universidade Estadual da Paraíba – UEPB



Profª Drª Dóris Nóbrega de Andrade Laurentino (Examinadora)
Universidade Estadual da Paraíba – UEPB

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	5
2. REFERENCIAL TEÓRICO	6
3. METODOLOGIA.....	10
4. RESULTADOS E DISCUSSÃO	11
5. CONCLUSÃO.....	14
REFERÊNCIAS.....	15

RESUMO

Os jogos eletrônicos têm se tornado uma das principais formas de diversão de crianças e adolescentes e a sua prática excessiva pode acarretar em uma série de impactos para o jogador, principalmente quando estão em idade escolar. Este estudo trata-se de uma revisão de literatura que tem como objetivo identificar quais os impactos que os jogos eletrônicos têm no nível de atividade física de escolares. Para compor a amostra do estudo, foi realizada uma busca nas plataformas eletrônicas ScIELO e Google Acadêmico a partir dos seguintes descritores: Jogos eletrônicos e nível de atividade física, jogos eletrônicos e obesidade, Jogos eletrônicos e escolares, isolados ou combinados publicados de 2019 a 2013. Foram selecionados 10 artigos que tinham os descritores no título, após a leitura na íntegra, utilizou-se 6 artigos para compor o estudo. Os artigos estudados apontam que o uso dos jogos eletrônicos na rotina dos escolares provoca impactos positivos quando usados de forma saudável e negativos quando usados de forma exagerada. O nível de atividade física nos escolares é claramente prejudicado quando ocorre o excesso do uso de jogos eletrônicos colaborando para o surgimento do sedentarismo e as possíveis doenças relacionadas a essa falta de atividade física como a obesidade, diabetes e hipertensão. Sendo assim, os jogos eletrônicos somados aos jogos populares podem ser vivenciados por escolares nas aulas de educação física e são uma importante ferramenta para o professor utilizar como recurso didático e pedagógico no desenvolvimento do sujeito perante a sociedade, uma vez que possibilita discussões, relações sociais e a experiência da ludicidade, por meio do lazer.

Palavras Chaves: Educação física escolar; obesidade; sedentarismo.

ABSTRACT

Electronic games have become one of the main forms of entertainment for children and teenagers and their excessive practice can have a series of impacts on the player, especially when they are of school age. This study is a literature review that aims to identify the impacts that electronic games have on the level of physical activity in schoolchildren. To compose the study sample, a search was carried out on the electronic platforms ScIELO and Google Scholar using the following descriptors: Electronic games and level of physical activity, electronic games and obesity, Electronic and school games, isolated or combined published from 2019 to 2013 10 articles were selected that had the descriptors in the title, after reading them in full, 6 articles were used to compose the study. The articles studied indicate that the use of electronic games in schoolchildren's routine causes positive impacts when used in a healthy way and negative impacts when used excessively. The level of physical activity in schoolchildren is clearly impaired when there is excessive use of electronic games, contributing to the emergence of a sedentary lifestyle and possible diseases related to this lack of physical activity, such as obesity, diabetes and hypertension. Therefore,

electronic games added to popular games can be experienced by schoolchildren in physical education classes and are an important tool for teachers to use as a didactic and pedagogical resource in the subject's development in society, as they enable discussions, social relationships and the experience of playfulness, through leisure.

Keywords: School physical education; obesity; sedentary lifestyle.

1. INTRODUÇÃO

A expansão da internet e o desenvolvimento tecnológico nos últimos anos intensificou a prática de jogos eletrônicos, especialmente entre crianças e adolescentes, podendo ser classificada como uma das principais formas de entretenimento dessa faixa etária. (BREDA, 2014).

Os jogos eletrônicos têm pontos positivos e negativos, ele leva entretenimento, mas também pode gerar comportamentos sedentários e de isolamento. Spritzer e Picon (2013) observam que o envolvimento com os jogos estimula a criança a negligenciar outras atividades da sua vida diária como estudar, ler, brincar, dormir, passar tempo com a família e sair com os amigos. Como mostra Flausino (2008), muitas das atividades demandadas pelas escolas são severamente prejudicadas, pois a criança deixa de lado seus afazeres escolares para se dedicar aos jogos de videogame, apresentando como consequência desempenhos baixos e pouca motivação para prestar atenção nas aulas.

No contexto histórico e no cotidiano das aulas de Educação Física, são contemplados temas, conteúdos e saberes no que tange às diretrizes curriculares que podem ser vivenciados, estudados e repassados pelo professor. Esses componentes abarcam os esportes, as lutas, as ginásticas, as danças e os jogos que foram praticados e percebidos por diferentes classes sociais, culturas e tempos (JUNIOR, 2018).

Dos diversos jogos na educação física, podemos destacar jogos populares e jogos eletrônicos e o quanto que cada um está presente na ludicidade, lazer, corpo e movimento nos diversos ciclos da vida. Os jogos populares ou também conhecidos como Jogos tradicionais, são definidos por Natali (2018) como jogos e brincadeiras repassadas dos mais velhos para a

geração mais nova, em cada contexto ou grupo social, por meio das experiências, perpetuando assim a cultura popular (NATALI, 2018).

Já os jogos eletrônicos estão ligados diretamente à tecnologia, em videogames, computadores, *smartphones* e *tablets*, entre outros. Esses, devido a sua transformação e seu avanço em ritmo acelerado, são experienciados mais intensamente por algumas gerações (SILVA 2010).

Nesse contexto, é importante destacar que essa vertente dos jogos deve ser apropriada pela educação física na escola como prática pedagógica em que o professor pode sim assistir, jogar videogame, falar sobre o jogo e personagens, fantasiar, brincar com os alunos, pois constitui cultura lúdica infantil mas deve ser abordado de forma crítica e reflexiva evidenciando também os impactos que o uso dos jogos eletrônicos podem vir a causar na vida dos escolares (COSTA e BETTI, 2006).

Deste modo, o presente estudo tem como questão norteadora: Quais impactos os jogos eletrônicos podem causar no nível de atividade física de escolares? Assim, o objetivo do estudo foi identificar os impactos dos jogos eletrônicos no nível de atividade física de escolares.

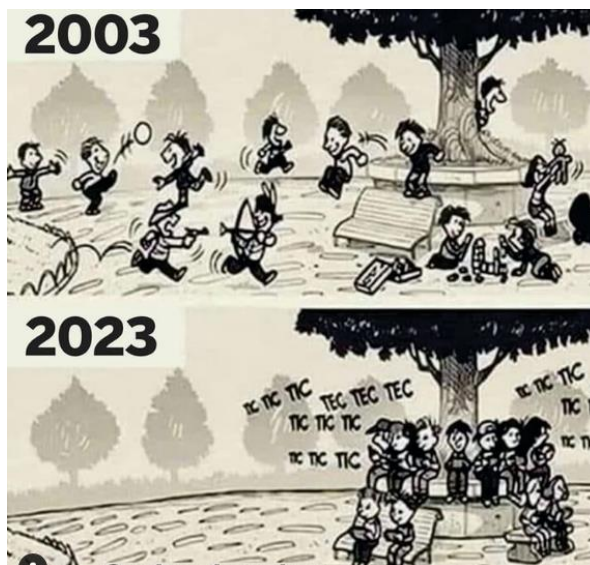
2. REFERÊNCIAL TEÓRICO

Na atual configuração social, o avanço tecnológico e as mídias têm provocado profundas mudanças nas relações humanas. Essa mesma influência tem ocorrido na infância, em que cada vez mais as brincadeiras têm sofrido modificações. Observa-se que a cada dia o contato das crianças com jogos, brincadeiras e brinquedos tradicionais vem perdendo espaço para equipamentos de alta tecnologia, tais como: videogames, computadores, *tablets* e brinquedos eletrônicos (CHAVEZ, 2014). Este avanço tecnológico afeta indivíduos de todas as idades, mas principalmente os escolares, que utilizam estas máquinas para estudo, comunicação e entretenimento (XAVIER, 2014).

Segundo Huizinga (2008) o jogo é universal, e mais velho que a humanidade, é parte constante da natureza humana e não é uma convenção cultural: “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve”. Encontramos o jogo na cultura, como um elemento existente antes da própria

cultura, que a acompanha no seu desenvolvimento. Não há como negar a dimensão educativa dos jogos, uma vez que desenvolvem no aluno várias habilidades, como a atenção, a concentração e o raciocínio lógico, dentre tantas outras.

Figura 1: Jogos populares x jogos eletrônicos.



Fonte: perfil Rede Pedagógica no instagram.

A figura acima é uma amostra perfeita de uma linha do tempo onde temos dois cenários que impactam profundamente e mostram como a realidade tecnológica tem repercutido severamente na vida de crianças e adolescentes. Essa realidade tem sido transferida das praças para a escola, onde nas próprias aulas práticas de educação física vemos alunos preferindo estar sentados utilizando os seus aparelhos celulares para jogos ou afins em vez estarem praticando atividade física na quadra. Esse cenário é assombroso levando em consideração todas as consequências a curto e longo prazo que essa troca pode causar na vida dos escolares.

Já os jogos eletrônicos de acordo com Schuytema (2018) é uma atividade lúdica formada por ações e decisões que resultam numa condição final. Tais ações e decisões são limitadas por um conjunto de regras e por um universo, que no contexto dos jogos digitais, são regidos por um programa de computador. Eles podem promover o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e aprendizado, quando utilizados corretamente, mas se utilizados em excesso podem causar malefícios à saúde do jogador. Devido a sua transformação e seu

avanço em ritmo acelerado, são experimentados mais intensamente por algumas gerações (SILVA, 2010).

O uso excessivo de telas pode levar ao sedentarismo – que por sua vez pode acarretar sobrepeso, obesidade, problemas cardíacos e diabetes. Isto está relacionado ao tempo gasto na frente de uma tela. É comum que os seus praticantes desenvolvam o hábito de dedicar horas aos jogos, prejudicando as suas outras atividades diárias.

Os jogos populares são um grande aliado dos professores de educação física. Toda sua contribuição é importante para a sociedade e estão presentes nas aulas de educação física escolar nos conteúdos de jogos e brincadeiras como rege a BNCC (Base Nacional Comum Curricular).

Os jogos populares aparecem na BNCC como parte do componente Educação Física previstos para o Ensino Fundamental – anos iniciais no ano/faixa do 1º e 5º ano, na unidade temática “Brincadeiras e Jogos”. Uma das habilidades indicadas a serem desenvolvidas é “experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas” (BRASIL, 2017).

Outra habilidade é “experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural” (BRASIL, 2017).

Os jogos populares são também formas lúdicas, muitas vezes caracterizados pela presença do canto, da roda, do gesto, da competição e da mimica, ou seja, atividades que ressignificam a cultura corporal. Além disso, são transmitidos de geração a geração e pela ludicidade na forma de sabedoria popular, cultura, crença, imaginário coletivo (BARBOSA 2009).

A importância que a educação física escolar tem e o quanto contribui resgatando em suas aulas dentro dos conteúdos de jogos e brincadeiras, os jogos populares é imprescindível e de forma criativa ter a possibilidade de trazer o conteúdo jogos eletrônicos para a prática discutindo os impactos positivos e negativos com os escolares.

Nesse contexto, o professor de educação física, apropriado desse saber, se coloca como facilitador, permitindo que as mudanças e a aprendizagem aconteçam livremente, possibilitando que os escolares tomem consciência do

seu ser por meio da ludicidade e lazer de forma prazerosa (BEZERRA *et al.*, 2014). Além disso, os jogos populares proporcionam interação entre as crianças, além de serem apropriados para preservar a identidade cultural e possibilitar contatos físicos e sociais no meio urbano; na maioria das vezes, são realizados em espaços de lazer e de encontro com outras crianças (PIRES e PIOVANI, 2013).

Já os jogos eletrônicos, que também fazem parte das práticas educativas, porém marcados pelo desenvolvimento da tecnologia digital nas novas gerações, têm como destaque os games como técnica e instrumento lúdico e motivador no ensino-aprendizagem; podem ser utilizados na educação física, visto que não podem ser renegados também na cultura lúdica infanto-juvenil atual (ARAÚJO *et al.*, 2011).

Os jogos eletrônicos aparecem na BNCC como parte do componente Educação Física previstos para o Ensino Fundamental – anos finais no ano/faixa do 6º e 7º ano, na unidade temática “Brincadeiras e Jogos”, definidos como objetos do conhecimento. Uma das habilidades indicadas a serem desenvolvidas é “experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários” (BRASIL, 2017). A outra habilidade sugerida é “identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos” (BRASIL, 2017).

A experimentação e a fruição, de acordo com a BNCC, são sugestões de práticas educativas com os diferentes objetos de conhecimento. Elas manifestam uma ideia de experiência corporal a ser vivenciada pelos alunos. É uma proposta de atividade pedagógica para apropriação positiva e prazerosa da referida prática (BRASIL, 2017). Podemos entender que se espera da Educação Física a experiência de ressignificar, de maneira corpórea, as diferentes dinâmicas e sensações lúdicas dos jogos digitais

Diante disso, Rechia (2006) enfatiza que a diversidade de jogos e brincadeiras podem ampliar a experiência da ludicidade no contexto escolar, pois, além de proporcionar liberdade ao aluno, são capazes de proporcionar motivação aos jogadores para explorar suas qualidades físicas e sociais sem constrangimentos e como forma de lazer.

Vale destacar que o lazer por meio dos jogos eletrônicos é uma importante referência para a prática pedagógica na educação física e devem ser mediados pelos professores tanto para o desenvolvimento de habilidades, conceitos e conhecimentos quanto para discussão e problematização.

Sendo assim, os jogos populares e os jogos eletrônicos são importantes ferramentas para o professor de educação física utilizar como recurso didático e pedagógico no desenvolvimento do sujeito perante a sociedade, uma vez que possibilita discussões, relações sociais e a experiência da ludicidade, por meio do lazer.

Desta forma, levando em consideração as regulamentações e diretrizes curriculares, em que a educação física é apontada como um componente curricular que ensina de forma crítica-reflexiva os jogos este trabalho vem analisar os impactos que os jogos eletrônicos podem causar no nível de atividade física de escolares.

3. METODOLOGIA

Na elaboração desse trabalho foi realizado uma revisão de literatura sobre o tema proposto, visto que essa revisão tem como objetivo sumarizar as pesquisas já concluídas e obter conclusões a partir de um tema de interesse (Gonçalves, 2010). Após a escolha do tema, o pesquisador iniciou um amplo levantamento das fontes teóricas, com o objetivo de elaborar a contextualização da pesquisa e seu embasamento teórico, o qual fez parte do referencial na forma de uma revisão bibliográfica (PRODANOV e FREITAS, 2013).

A base de dados utilizada foi a Scientific Electronic Library Online (SciELO) e Google Acadêmico a partir dos seguintes descritores: Jogos eletrônicos e nível de atividade física, jogos eletrônicos e obesidade, Jogos eletrônicos e escolares, isolados ou combinados. Como critério de seleção no que tange aos protocolos de procedimentos, buscou-se publicações avaliados no meio acadêmico no período de 2019 a 2023.

A seleção dos artigos ocorreu em duas etapas: a primeira pelo título, resumo e ano de publicação (artigos dos últimos 5 anos). Na segunda etapa foram selecionados 10 artigos pelos títulos e lidos na íntegra, destes, 6 artigos foram escolhidos para análise das informações pertinentes ao objetivo proposto.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados do estudo serão apresentados em ordem cronológica de publicação, nome do autor e título.

Quadro 1: principais dados dos artigos analisados.

ARTIGO	ANO	AUTOR	TÍTULO
1	2019	Junior Araújo Dias	O impacto da prática de jogos eletrônicos na saúde dos adolescentes.
2	2020	Marcos Benatti Antunes	Jogos da cultura popular e jogos eletrônicos na Educação Física Escolar: uma revisão integrativa com reflexões acerca da ludicidade, lazer, corpo e movimento
3	2020	Fábio Júlio Serafim da Silva	Jogos populares x jogos eletrônicos: sua influência no nível de atividade física
4	2021	Gonçalves E Azambuja	Onde termina o uso recreativo e inicia a dependência de jogos eletrônicos: uma revisão da literatura
5	2021	Renildo Meireles Gonçalves	Jogos eletrônicos e a interferência na prática de atividades físicas
6	2022	Gabriel Boaventura <i>et al</i>	Uso de jogos eletrônicos e o perfil antropométrico e cardiorrespiratório em escolares.

Fonte: Elaborada pelo autor, 2023.

Diante dos resultados encontrados, para Gonçalves e Azambuja (2021) o uso recreativo de jogos eletrônicos passa a ser considerado uma dependência quando observa-se comportamentos obsessivos, passando a ser uma preocupação na vida da pessoa. Mudança na rotina, responsabilidades e relacionamentos passam a ser alterados ou negligenciado pela necessidade de continuar jogando. O uso inadequado dos jogos eletrônicos pode trazer problemas físicos, nutricionais e sociais, que foi aumentando conforme a tecnológica foi evoluindo (MEIRELES, 2011).

Crianças e adolescentes são, naturalmente, propensos a se viciarem no uso de meios eletrônicos, simplesmente por não terem uma autoconsciência e um

autocontrole tão desenvolvido quanto os adultos. Além disso, com eles os efeitos negativos do vício são obviamente muito maiores do que com adultos, pois os primeiros estão em formação. E não é difícil compreender por que o *video game* vicia. O que ocorre é que jogador desse tipo de jogo entra num estado de excitação, devido ao desafio de ganhar. Esse estado de excitação produz um sensação interior especial, que comumente é denominada de "alta adrenalina", e é essa sensação que vicia.

As aulas de educação física tem sido bastante afetadas pelos efeitos da dependência. Observamos que, principalmente adolescentes preferem estar jogando em seus aparelhos eletrônicos ao invés de estarem participando da prática de atividade física na hora das aulas. O professor de educação física precisa estar preparado para lidar com esse desafio e organizar estratégias pedagógicas para atrair os alunos para aula.

Conhecer quais jogos fazem parte do universo referente a cada faixa etária pode ser um primeiro passo. Buscar informações e elementos que esses jogos apresentam, como personagens, desafios, objetivos e etapas a serem vencidas, tudo que atrai o jogador para a frente da telinha e após esse levantamento, pensar em como pode transformar um jogo como o Free Fire, Fortnite, League of Legends ou Subway Surfers em propostas para o mundo real, utilizando cones, linhas da quadra, bolas e cordas, entre outros materiais que possam simular os obstáculos e personagens do jogo pode ser uma boa estratégia para ser usada.

Griffiths e Hunt (1998) fizeram uma pesquisa passando um questionário para 387 adolescentes de 12 a 16 anos. Segundo eles, "A Análise indicou que um em cada 5 adolescentes eram na ocasião 'dependentes' de jogos com computador [*video games*]. Meninos jogaram significativamente mais do que meninas, e estavam mais sujeitos a ser classificados como 'dependentes'. Quanto mais cedo as crianças começaram a usar os jogos, havia maior probabilidade de estarem jogando no nível 'dependente'."

Dias (2019) cita uma pesquisa de Gerson Ferrari (2014) com 441 adolescentes, que corrobora com os dados de pesquisas atuais. Foi avaliado se adolescentes que praticam jogos eletrônicos, e possuem os aparelhos eletrônicos utilizados para esta prática dentro do seu quarto, podem adotar uma rotina mais sedentária, e conseqüentemente se tornarem mais suscetíveis a

obesidade em relação aos adolescentes que não possuem. Do total de adolescentes, 54,7% eram eutróficas, 23,1% possuíam excesso de peso, e 22,2% eram consideradas obesas. Foi observado que os adolescentes que possuíam aparelhos eletrônicos em seus quartos, apresentaram em média 1,2Kg/m² a mais de IMC do que as que não tinham, sendo os principais classificados com excesso de peso.

O professor deve buscar no improvável uma fonte de inspiração. Os games já fazem parte da cultura do jovem do século 20 e 21. Entretanto, os movimentos corporais estão limitados aos movimentos dos dedos e olhos atentos. O desenvolvimento motor deve ser retomado, mas com uma nova roupagem, na qual a bola tenha outras funções para além do arremesso, chute ou lançamento, mas também possa assumir o papel de um dragão que ataca uma aldeia e seus moradores.

Silva (2020) afirma que não é necessário fazer com que a criança ou adolescente tenha que suspender os jogos eletrônicos do seu cotidiano, a questão é mostrar que a preferência por tal pode acarretar sérios danos à saúde do mesmo.

Um estudo realizado com adolescentes mostrou que a maioria deles não encontra dificuldade para acessar a internet no seu cotidiano, conseguindo realizá-lo em casa ou na escola. O estudo apontou ainda que 37% dos adolescentes relatou ter ficado mais de 10 horas conectados, e 10% relatou ter conseguido ficar 24 horas seguidas. Pode-se observar também que a maior parte do tempo gasto por internautas é com a prática de jogos eletrônicos, tempo este maior que o gasto assistindo televisão (OLIVEIRA, *et al.*, 2017).

Hancox, Milne e Poulton (2004), em um estudo com 980 crianças acompanhando seu desenvolvimento até a fase adulta, verificaram que 17% dos casos de excesso de peso eram devidos ao consumo de TV na infância. Eles constataram que, quanto mais uma criança ou adolescente veem TV, maior será seu IMC.

A educação física escolar deve ser uma grande influenciadora da prática de exercícios físicos desde o infantil e pode auxiliar de maneira criativa na busca de uma perspectiva diferenciada trazendo para a aula os games e adaptando-os a realidade da escola e do perfil dos alunos.

Boaventura *et al.*, (2022) dizem que a Educação Física escolar também pode influenciar no comportamento de adultos quanto à prática de atividade física. Indivíduos que se engajaram em algum tipo de esporte, por pelo menos dois anos, no período escolar eram mais propensos a manter a atividade física como lazer na vida adulta. Além disso, também existem relatos de que ocorra um efeito positivo na promoção de saúde no sentido de um maior engajamento para a prática de exercícios físicos.

É importante destacar que essa vertente dos jogos deve ser apropriada pela educação física na escola como prática pedagógica em que o professor pode assistir, jogar videogame, falar sobre o jogo e personagens, adaptar o jogo eletrônico a realidade, fantasiar, brincar com os alunos, pois constitui cultura lúdica infantil e deve ser abordado de forma crítica e reflexiva (ANTUNES, 2020)

5. CONCLUSÃO

Com este trabalho percebeu-se que os Jogos Eletrônicos inseridos de forma exagerada na rotina dos escolares contribui no índice de inatividade física colaborando para o surgimento de possíveis doenças relacionadas ao sedentarismo no ser humano. Neste caso é importante levar em consideração A educação por parte dos pais visualizando e controlando o acesso a jogos eletrônicos em casa alertando seus filhos para os impactos negativos que a prática pode trazer e a sensibilidade do professor de educação física em observar as preferências de jogos dos seus alunos e trazer para as aulas práticas possibilidades de transformar o virtual no real adaptado e resgatando os jogos nas suas aulas promovendo assim o interesse e participação dos mesmos e incentivando a prática de exercício físico.

6. REFERÊNCIAS

ANTUNES, M. Jogos da cultura popular e jogos eletrônicos na Educação Física Escolar: uma revisão integrativa com reflexões acerca da ludicidade, lazer, corpo e movimento. **Revista Educação Pública**. Edição v. 20, Ed. 29, 2020.

ARAÚJO, B., *et al.* Virtualização esportiva e os novos paradigmas para o movimento humano. **Motriz**, Rio Claro, v. 17, nº 4, p. 600-609, 2011.

BOAVENTURA, G., *et al.* Uso de jogos eletrônicos e o perfil antropométrico e cardiorrespiratório em escolares. **Pesquisa, Sociedade e Desenvolvimento**, v. 11, n. 4, 2022.

BARBOSA, R. Contribuições ao processo de (re)significação da Educação Física escolar: dimensões das brincadeiras populares, da dança, da expressão corporal e da ginástica. **Movimento**, Porto Alegre, v. 15, nº 4, p. 217-242, 2009.

BRASIL. Lei 611/22 de 20 de dezembro de 2017. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: **Ministério da Educação**.

CAETANO, A. O jogo nas aulas de Educação Física e suas implicações no desenvolvimento moral. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 17, n. 3, p. 783-799, 2014.

CARLOS, V., *et al.* Dependência de Jogos Eletrônicos em Crianças e Adolescentes. **Revista Brasileira de Psicoterapia**. v. 16, n. 1, p. 53-67, 2014.

CHAVEZ, Isabelle Cristine Gutierrez. **Tecnologia e infância: um olhar sobre as brincadeiras das crianças**. 2014. Graduação em Pedagogia - Centro de ciências humanas, letras e artes curso de pedagogia. Maringá, 2014.

COSTA, A. Q.; BETTI, M. Mídia e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Florianópolis, v. 27, n. 2, p.165-178, 2006.

DIAS, J. A. O impacto da prática de jogos eletrônicos na saúde dos adolescentes. **Uniceplac**. Brasília – DF; 2019.

EISENSTEIN, E. Adolescência: definições, conceitos e critérios. **Adolescência & Saúde**. v. 2; n. 2; p. 6-7. 2005.

GRIFFITHS, M. D. Dependence on computer games by adolescents. **Psychol. Rep.**, Apr. v. 82, n. 2, p. 475-80, 1998.

GONÇALVES, Liana Sousa Vasconcelos. **A família e o portador de transtorno mental: Estabelecendo um vínculo para a reinserção à sociedade**. 2010. Faculdade de Medicina. Universidade Federal de Minas Gerais, Manhuaçu, MG, 2010.

GONÇALVES, M. K. Onde termina o uso recreativo e inicia a dependência de jogos eletrônicos: uma revisão da literatura. **Aletheia** v.54, n.1, p.146-153 Jan./jun. 2021.

HUIZINGA, J. Natureza e Significado do Jogo. Homo ludens: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: **Perspectiva**, p. 3-31, 2008.

Hancox, R. J., *et al.* Association between child and adolescent television viewing and adult health: a longitudinal birth cohort study. **Lancet**. p. 257-262, 2004.

NATALI, Paula Marçal. **Jogos Brinquedos e Brincadeiras**. 2018 Graduação em Educação Física. UniCesumar, Maringá, 2018.

Oliveira MMT0, *et al.* Uso de Internet e de Jogos Eletrônicos entre Adolescentes em Situação de Vulnerabilidade Social. 2016. **Temas em Psicologia** – v. 25; n. 3; p. 1167-1183 Set. 2017.

PRODANOV, C. C., & FREITAS, E. C. Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico (2ª. Ed). **Novo Hamburgo**: Fev, 2013.

RENILDO, M. G. **Jogos eletrônicos e a interferência na prática de atividades físicas**. Mestrado em Educação. Porto Velho, 2021.

SCHUYTEMA, P. **Design de games: uma abordagem prática**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

SPRITZER, D. T.; PICON, F. **Dependência de jogos eletrônicos. Vivendo esse mundo digital: impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais**. Porto Alegre: Artmed. 2013.

SILVA, F.J.S. Jogos populares x jogos eletrônicos: sua influência no nível de atividade física. **Revista Carioca de Educação Física**, v. 15, n. 1, 2020.

SILVA, D. C.; HOMRICH, M. T. Brincadeiras e brinquedos na atualidade: breve contribuição articulando a infância e a escola. **Reflexão e Ação**, Santa Cruz do Sul, v. 18, n. 2, p. 198-213, 2010.

ENTENDA OS HÁBITOS DE CONSUMO DOS GAMERS BRASILEIROS E LATINO-AMERICANOS. **Pesquisa games Brasil**, 2023. Disponível em: < <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>> Acesso em: 23 de julho de 2023.

THALEMANN, R. *et al.* Exzessives Computerspielen im Kindesalter [Uso excessivo de *vídeo games* na idade infantil]. **Der Nervenarzt**, 2, p. 186 2004.

XAVIER M., *et al.* Prevalência de cefaleia em adolescentes e associação com uso de computador e jogos eletrônicos. **Ciência & Saúde Coletiv.** v. 20; n. 11; p. 3477-3486. 2014.

