

# EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: DISCUSSÕES EM TORNO DOS JOGOS DIGITAIS

## SCHOOL PHYSICAL EDUCATION: DISCUSSIONS ABOUT DIGITAL GAMES

### EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR: DISCUSIONES SOBRE JUEGOS DIGITALES

Fabrício Barreto Lagreca<sup>1</sup>  
Mackson Luiz Fernandes da Costa<sup>2</sup>

**Resumo:** Este ensaio se propõe a apresentar e dialogar sobre jogos digitais na Educação Física Escolar. Para tal, contextualizamos o que é cultura e sua relação com jogos, convergindo para os jogos eletrônicos, digitais, vídeo games ou *games* relatando seu processo histórico até a atualidade, onde temos as principais plataformas: consoles, computadores e celulares. A atualidade dessa temática se evidencia ao ser identificada como conteúdo programático na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Na investigação do tema, encontramos estudos que apontam que aplicar jogos digitais, promove mais participação na aula, uma melhor interação em grupo e os discentes passaram a importar-se mais com a prática de atividades físicas regulares. Concluímos que os jogos digitais além de ser uma construção histórica da humanidade, é pertinente sua inserção como conteúdo da Educação Física Escolar.

**Palavras-chave:** Educação física escolar. Jogo. Jogos eletrônicos. Cultura.

**Abstract:** This essay proposes to present and dialogue about digital games in School Physical Education. To this end, we contextualize what culture is and its relationship with games, converging on electronic, digital, video games or games and historically reaching the present day, where we have the main platforms: consoles, computers and cell phones. The topicality of this theme is evident when identified as programmatic content in the National Common Curricular Base (BNCC). In this investigation, we found and report studies that point out that applying digital games promotes more participation in class, better group interaction and students started to care more about the practice of regular physical activities. We conclude that digital games, in addition to being a historical construction of humanity, their insertion as a content of School Physical Education is pertinent.

**Keywords:** School physical education. Game. Eletronic games. Culture.

---

<sup>1</sup> Graduando em Educação Física na Universidade Federal Fluminense. fabriciobl@id.uff.br

<sup>2</sup> Doutor em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte, professor do Instituto de Educação Física da Universidade Federal Fluminense. macksoncosta@id.uff.br

**Resumen:** Este ensayo se propone presentar y dialogar sobre los juegos digitales en la Educación Física Escolar. Para ello, contextualizamos qué es la cultura y su relación con los juegos, convergiendo en los juegos electrónicos, digitales, videojuegos o juegos, relatando su proceso histórico hasta la actualidad, donde tenemos las principales plataformas: consolas, computadoras y celulares. La actualidad de este tema es evidente cuando se identifica como contenido programático en la Base Nacional Comum Curricular (BNCC) como el contenido “juegos electrónicos”. Reportamos estudios que señalan que la aplicación de juegos digitales promueve más participación en clase, mejor interacción grupal y los estudiantes pasan a preocuparse más por la práctica de actividades físicas regulares. Concluimos que los juegos digitales, además de ser una construcción histórica de la humanidad, es pertinente su inserción como contenido de la Educación Física Escolar.

**Palabras-claves:** Educación física escolar. Juego. Juego eletrônico. Cultura.

## 1 INTRODUÇÃO

A história vem cada vez mais sendo marcada por transformações, provenientes principalmente da rápida evolução tecnológica, implicando diretamente nos elementos culturais da sociedade, pois como já disse Paulo Freire, “você quando anda, anda com a sua cultura.” (2003, p.341).

A cultura é evidenciada nas relações entre os sujeitos, entre si e com o mundo no qual eles estão inseridos, mostrando o que os identifica como indivíduo, pela apropriação de sua cultura, torna-se ímpar em meio a sociedade. Mas devemos considerar que a individualidade é formada pelas apropriações culturais coletivamente construídas.

Observando diferentes cidadãos com as mesmas práticas em uma mesma região, por conta de suas raízes e pela sua formação, obtemos uma cultura. A cultura se evidencia nas práticas sociais, influenciando-as e conseqüentemente modificando os elementos culturais que as constituem.

É a partir das transformações sociais que as tecnologias vão sendo criadas, desenvolvidas e apropriadas pelos diversos setores da sociedade. Os jogos digitais, são uma das tecnologias presentes nos dias de hoje e que têm se inserido cada vez mais nas práticas sociais, como por exemplo lazer, no trabalho e na educação.

Na educação os jogos digitais têm sido utilizados como ferramenta de ensino nos componentes curriculares da escola, inclusive na Educação Física. Todavia, cabe refletir que na Educação Física esses jogos podem ir para além de ferramenta de ensino e ser

compreendido enquanto conteúdo, pois cada vez mais tem se caracterizado como parte da cultura de movimento. Essa compreensão parte do olhar do sujeito em sua totalidade, pois na experiência do jogo, mesmo que digital, não estamos lidando com um corpo separado da mente, visão dicotômica, mas estamos lidando com corpo existencial que manifesta sentimentos adornados de experiência culturais de um determinado tempo e espaço.

Com o avanço da tecnologia, temos uma nova prática pertinente: os jogos eletrônicos. Cabe ressaltar que, os jogos eletrônicos, jogos digitais, vídeo games ou *games*, têm o mesmo significado. Como diversos jovens e adultos adotaram essa prática e muitos deles utilizam dela praticamente toda semana, torna-se importante falar sobre ela e problematizá-la. A partir dessa realidade, o presente ensaio objetiva discutir sobre os jogos digitais na Educação Física escolar.

## 1.1 O QUE É JOGO E SUAS CARACTERÍSTICAS

Os jogos estão presentes na história das civilizações desde a antiguidade, Huizinga (2000) nos revela que o jogo é um componente central da formação da cultura humana. Ele relata que o jogo existe mesmo antes da própria cultura, estando presente desde as mais distantes origens, como na criação da linguagem, até o processo de civilização da humanidade. Portanto torna-se necessário discorrer sobre o tema como ponto de partida para chegarmos aos jogos digitais. Dentre os muitos conceitos, Kishimoto (2011, p13) nos faz refletir sobre o conceito de jogo:

Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais, ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar histórias brincar de “mamãe e filhinha”, futebol [...]

Na cabeça de cada um, ao questionar-se sobre o conceito de jogo, cada um pode refletir de uma forma, afinal o que é jogo? Ao digitarmos no site de busca “google”, obtemos uma definição de Oxford Languages: “Substantivo masculino; Atividade cuja natureza ou finalidade é a diversão, o entretenimento; Atividade submetida a regras que estabelecem quem vence e quem perde.”

Já observando o dicionário Aurélio: o dicionário da língua portuguesa (FERREIRA, 2010, p. 447), conseguimos a seguinte definição: “Atividade física ou mental fundada em sistema de regras que definem a perda ou o ganho; Passatempo.”

Já para Johan Huizinga (2007, p.33) os jogos podem ser compreendidos como:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana”.

Observando desde uma definição mais restrita, passando por uma definição mais ampliada, podemos identificar que ambas apresentam em comum os aspectos da liberdade de participação dos sujeitos, uma atividade realizada fora do tempo do trabalho, e a busca pelo divertimento, características essas que estão presentes inicialmente nos jogos digitais, mas que assim como outros jogos vêm se ressignificando enquanto prática social que tem se profissionalizado e se configurado como esporte.

## 1.2 O QUE SÃO JOGOS DIGITAIS E COMO SURGIRAM?

Segundo Fabiano Lucchese e Bruno Ribeiro (2009, p.8):

[...] um jogo eletrônico 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. O universo contextualiza as ações e decisões do jogador, fornecendo a ambientação adequada à narrativa do jogo, enquanto as regras definem o que pode e o que não pode ser realizado, bem como as consequências das ações e decisões do jogador. Além disso, as regras fornecem desafios a fim de dificultar ou impedir o jogador de alcançar os objetivos estabelecidos.

Quando falamos de jogos, uma linha que vêm cada ano desenvolvendo-se mais, que é ligada a cultura e aos jogos ao mesmo tempo, são os jogos digitais. Esses são tipos de jogos que transmitem imagens para o jogador. Com a recepção da imagem, por sua vez reage à proposta do jogo através de botões ou analógicos. Pode ser jogado em consoles, computadores, celulares ou fliperamas.

Eles têm se caracterizado por ser um ambiente em que a pessoa fica à vontade, muitas vezes em contato com amigos ou parentes, principalmente divertindo-se, ela pense nisso para seu futuro. Com o século dos *streamers* (pessoas que transmitem conteúdos sobre os jogos) e *gamers* (pessoas que jogam algum jogo eletrônico), muitas



vezes o indivíduo quando pequeno, não pensa mais em ser um jogador de futebol, mas sim, um dos citados anteriormente.

Segundo Amorin (2006), o primeiro jogo da história surgiu em 1958. Esse jogo foi criado pelo físico Willy Higinbotham e recebeu o nome de *Tennis Programing*, também conhecido como *Tennis for Two*. Ele era um jogo muito simples, jogado por meio de um osciloscópio (um instrumento eletrônico que permite observar sinais elétricos num tubo de raios catódicos, como a TV e as telas de computador (ARANHA, 2004 apud MACHADO 2007, p.2)).

Segundo Machado (2007), em 1961, obtivemos o *Spacewar* (guerra espacial) que foi desenvolvido pelo Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT). Esse jogo foi programado em *Assembly* (nome da linguagem de programação de baixo nível) e executado em um computador DEC – PDP 1 (SOUZA e ROCHA, 2005, apud MACHADO 2007. p.2).

Segundo Clua e Bittencourt (2005, apud MACHADO 2007, p.3):

Os arcades, também conhecidos como fliperamas, são máquinas de jogos de uso público. Para utilizá-los são necessárias fichas ou moedas que podem ou não ser encontradas em casas especializadas.

Continuando o estudo de Machado (2007), em 1971, obtivemos o primeiro fliperama, desenvolvido por Nolan Bushbell. Os fliperamas viraram a nova base dos jogos (são vistos até hoje). As empresas *Atari*, com o jogo *Pong*, *Nintendo*, com o jogo *Donkey Kong*, *Acclaim*, com *Mortal Kombat*, *Sega* com *Virtua Fighter* foram alguns dos fliperamas mais marcantes. Em 1972, foi lançado a primeira geração de consoles da história o *Odyssey 100*, por Raph Baer. A segunda geração foi marcada pela *Atari* com o console *Atari 2600*. O console *Famicon*, produzido pela *Nintendo* marca a terceira geração, com jogos marcantes como *Megaman*, *Zelda*, *Metroid* e *Mario 3*. A quarta geração de consoles foi marcada pela disputa entre a *Nintendo* e a *Sega*, onde a *Sega* dominou por 2 anos o mercado, com o console *Mega Drive* ou *Sega Gênesis*. Os personagens dos jogos marcantes de cada uma das empresas (*Mario* e *Sonic*) marcavam a dualidade do mercado. Em 1990, a *Nintendo* apresentou o *Super Nintendo* e obteve recorde de vendas com *Super Mario World*. O primeiro console que utilizava a mídia CD, o *Playstation*, lançamento da *Sony* em 1994, marcou a quinta geração de consoles e em 1996 já era líder no mercado de consoles. Ele teve a maior biblioteca de jogos da história. Evoluiu para o *Playstation 2* (sexta geração), e observamos também a

dualidade criada em 2007, o *XBOX*, pela *Microsoft*, as duas plataformas foram sofrendo alterações e dominando o mercado até os dias de hoje. Em 2005, *XBOX 360*. Na sétima geração de consoles, além do *XBOX* e *playstation*, observamos o *Nintendo Wii*, ficou bem famoso por mudar a ideia de jogos eletrônicos, estes jogos eram feitos por meio do movimento do indivíduo, por meio de um controle *bluetooth*. Também foram lançados o *Playstation 3* em 2007. Observamos ainda as fortes marcas de *Playstation 4*, lançado em 15 de novembro de 2013. O *XBOX ONE* em 22 de novembro de 2013.

Hoje em dia a geração gamer, possui 3 plataformas principais: os computadores, o *XBOX SERIES X*, lançado em 10 de novembro de 2020 e o *Playstation 5*, lançado em 12 de novembro de 2020, além das 3, existe a plataforma transmitida por meio dos celulares, que está crescendo e já existem campeonatos de *E-sports* nela (REIS, 2020).

Conforme os anos se passaram, foram acompanhando a evolução tecnológica e cultural. Atualmente observam-se jogos que imitam a realidade, com gráficos, histórias, músicas e qualidade que hipnotizam alguns jogadores. “*Red Dead Redemption 2*” é um exemplo disso: foi lançado em 2018, venceu diversos prêmios de melhor narrativa, melhor trilha sonora, etc. Três anos depois, continua ganhando prêmios. Segundo Diego Lima (2022): “O mais recente deles veio no Festival de Jogos de Londres, em que Joe Meizies venceu na categoria melhor screenshot (captura de tela).”

### 1.3 JOGOS DIGITAIS NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Em 2013, Alves Lynn (2013, p.179) nos trouxe a seguinte reflexão sobre essa área:

Ainda que haja pesquisas, nessa área, em nível de teses e dissertações, os games ainda não chegaram às escolas por meio dos professores. Estão presentes nesses cenários por meio dos discursos dos alunos que os levam à sala de aula, cotidianamente, tensionando as relações escolares a mudarem suas práticas, a escutarem as demandas dos sujeitos que, juntos com os professores, tornam o processo de ensinar e aprender importante.

Observa-se em 2013, a partir do momento que os alunos trazem a discussão para a escola, os professores não tinham conhecimento necessário para tratar do assunto de jogo eletrônico na escola. Quando se trata de um assunto que os discentes trazem à sala de aula constantemente, passa a ser algo que também está tornando-se forte como elemento da sua cultura. Cabe ao professor, informar-se e apropriar-se dessa cultura

para que consiga formar plenamente cidadão críticos. Segundo a Base Nacional Comum Curricular (2018, p.9), a quinta competência geral da Educação Básica é:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

Os jogos eletrônicos já são uma realidade presente nas práticas sociais, com todas as contradições que os adornam. Ainda nesse documento, jogos eletrônicos são registrados como um dos objetos de conhecimento, na Unidade temática Brincadeiras e Jogos previstas para 6º e 7º anos (2018, p.233):

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; 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.

O conteúdo jogos eletrônicos estão previstos para ser trabalhados nas escolas, mas na realidade não é o que acontece, por dificuldade dos docentes, exemplificado pela fala de Rodrigo da Silva (2021, p.30):

Revela-se, então, a evidente necessidade de se produzir mais artigos e trabalhos sobre os mais diversos gêneros de jogos eletrônicos, gerando mais conhecimento sobre o referido tema que, ainda, tem sido considerado um “adversário” da Educação Física Escolar, mesmo com sua incorporação na Base Nacional Comum Curricular (2019). Desta forma acreditamos que criaremos maiores possibilidades para que os professores de Educação Física que, porventura, não tenham familiaridade com o assunto, possam usufruir dos mais variados jogos em suas aulas.

Uma hipótese é que muitas vezes os *games* são deixados de ser aplicados pelo professor, por ele preferir uma modalidade mais tradicional ou relatar que não têm material para aplicar esse conteúdo. Como podemos observar nos Exergames (jogos eletrônicos de movimento), exemplificado por Roberto Todor (2015, p.48):

Esse gênero foi desenvolvido para se contrapor aos games que enquadram como uma atividade sedentária e promover um estilo de vida ativo. Uma pesquisa feita pelo American College of Sport Medicine concluiu que os exergames, efetivamente, estimulam o jogador a executar uma atividade de exercícios leves para moderados e aceleram, positivamente, a batida do coração em comparação com os tradicionais games que mantêm o jogador sentado, caracterizando o

exergame, como uma game que demanda de mais energia e esforço físico do que os games comuns.

Jogos como por exemplo o “*Just Dance*”, desenvolvido pela *Ubisoft*, onde o indivíduo segue os movimentos realizados por um personagem na tela, dançando, procurando ter sincronia, trabalham a coordenação motora, em conjunto com sua visão, para imitar o personagem, questão sensorial, para não bater em objetos, etc. Para além desses elementos, o jogo dentro do conteúdo dança pode estar atrelado a um processo reflexivo sobre as questões da reprodução e o processo criativo, da temática da saúde, dos aspectos econômicos envolvendo o acesso ao jogo, entre outros. Sendo assim, um ótimo jogo para contemplar alguns aspectos abordados na Educação Física escolar.

Larissa Jensen (2017, p.13), em sua Dissertação, em seu prólogo, nos deu um relato de sua vida:

Conheci diferentes pessoas por meio do bate-papo do game e para mim a experiência era muito boa já que eu era um pouco tímida no colégio. Geralmente adicionava as pessoas que conhecia em meu MSN para papear sobre outros assuntos que não estavam relacionados com o game. Até que descobri que alguns meninos da minha sala também jogavam e isso me ajudou a me sentir menos envergonhada e conversar mais fluidamente na vida real. No Ensino Médio, eu ainda jogava, só que com menos frequência. Eu e minha melhor amiga Mari, tornamo-nos muito próximas do grupo de meninos que gostavam de jogar futebol e alguns deles gostavam bastante de games.

Observando Larissa Jensen, e o comportamento de diversos jovens que vivenciam a evasão a Educação Física escolar, observa-se que alguns deles estão associados à área *gamer*, sendo assim, os jogos eletrônicos tornam-se uma ótima ferramenta de inclusão também.

Flinco, Reatengui e Zaro (2015) obtiveram resultados positivos quanto ao uso dos jogos eletrônicos em relação à motivação dos alunos. Segundo os autores, os alunos passaram a participar mais das aulas após a inclusão de práticas semanais, em um laboratório de Exergames, em complemento às aulas de Educação Física. O estudo, também, concluiu que os alunos passaram a: ter uma melhor interação em grupo, se importar mais com a prática de atividades físicas regulares e aprender sobre diferentes esportes.

Segundo Ferreira e Pimentel (2021, p.353):



Não obstante, os jogos digitais têm sido discutidos como alternativas pedagógicas nos processos de ensino e aprendizagem, nos mais diferentes níveis, por conta do seu potencial como atividade lúdica e motivadora (RAMOS; CRUZ, 2018). Contudo, alerta Alves (2008), que não se trata de incorporar os jogos digitais às aulas para deixá-las menos monótonas. É preciso que os jogos sejam abordados como elementos culturais que possuem representação para os estudantes.

Jogos em equipe ou *team-based* (nós contra eles): ocorre quando uma equipe coopera e compete contra demais equipes, são parecidos com os esportes coletivos e são também os mais populares nos e-Sports. Exemplos bem populares no mundo são: *Counter-Strike: Global Offensive* e *League of Legends* (Jensen, 2017). Os dois citados, são jogos entre os mais jogados no mundo atualmente, inclusive no Brasil. Nesses dois exemplos, ambos são jogados em equipes 5 contra 5 com mecânicas totalmente diferentes. Ambos, quanto mais trabalha-se junto com a equipe, organizando o trabalho de habilidades e granadas, domina-se espaço no mapa para conseguir eliminações, objetivos e combater a outra equipe. São trabalhados: coordenação, raciocínio lógico, trabalho em equipe, criatividade, tomada de decisão, pensamento estratégico, tempo de reação (conforme a outra equipe responde à agressão), conhecimento e utilização dos mecanismos a seu favor. Tudo isso juntamente com a comunicação e organização da equipe, trabalhando também as habilidades sociais e solução de problemas.

Embora não exista data definida, os chamados eSports deverão estar em breve nas Olimpíadas, segundo James Macleod, diretor de Relações com os Comitês Olímpicos Nacionais e da Solidariedade Olímpica. É questão de tempo. (SABINO, 2022, p.1).

Como podemos observar no relato de James Macleod, esse relevante tema também estará presente em um evento mundial: as Olimpíadas. Sendo um elemento que está totalmente presente na cultura, principalmente dos jovens, torna-se pertinente que a escola se aproprie desse conteúdo para lecionar e para problematizar questões que permeiam a sociedade e os jogos. Ainda nesse relato, ele afirma que jogos como *League of Legends*, não farão parte das olimpíadas, trata-se dos jogos eletrônicos de movimento, porém estes enquadram-se como cultura popular, conteúdos escolares também previstos (BRASIL, 2018).

## 2.0 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Observamos que pessoas exalam cultura o tempo todo, passamos pelo ponto de que jogo sempre esteve presente na cultura e que tratam diversas habilidades do ser humano. Contextualizamos a história dos jogos eletrônicos e juntamente a isso, podemos identificar que o jogo evoluiu com a sociedade e a cultura, e que eles também acompanharam os avanços tecnológicos.

Percebemos que os jogos digitais ou eletrônicos podem ser considerados como parte da construção histórica da humanidade, dentro do arcabouço das práticas corporais, e como tal, é pertinente sua inserção como conteúdo da Educação Física escolar. Podemos identificar um aumento na produção acadêmica sobre a temática, mas ainda é necessário o aprofundamento das pesquisas, principalmente no que se refere as questões didáticas pedagógicas.

## REFERÊNCIAS

ALVES, L. **Games e a Educação:** Desvendando o Labirinto da Pesquisa. Revista da FAEEDBA – Educação e Contemporaneidade, Salvador, v. 22, n. 40, p. 177-186, jul./dez. 2013.

AMORIN, A. **A origem dos jogos eletrônicos.** USP, 2006.

ARANHA, G. **O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento.** 2004. Ciências & Cognição; Ano 01, Vol 03, pp. 21-62. Disponível em: Acesso em: 25 janeiro 2007.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular.** Educação é a Base. Brasília. MEC. CONSED. UNDIME, 2018. p.9-233.

DIAS, Rodrigo da Silva Couto. **Os jogos eletrônicos na Educação Física escolar:** breve revisão de literatura entre os anos de 1990 e 2020. Universidade Federal Fluminense. 2021, p.30.

FERREIRA, Aurélio B. de Holanda. **Aurélio:** O dicionário da Língua Portuguesa. 8ª edição. Curitiba: Editora Positivo, 2010. p.447.

FERREIRA, José Ricardo L. PIMENTEL, Fernando Silvio C. **A produção sobre jogos digitais na Educação Física Escolar:** O que dizem os periódicos Nacionais? Revista Intersaberes. v.16. n.37.2021, p.353.

FLINCO, M. D.; REATEGUI, E. B; ZARO, M. A. **Laboratório De Exergames:** Um Espaço Complementar Para As Aulas De Educação Física. Revista Movimento, Porto Alegre, v. 21, n. 3., p. 687-699, julho/setembro, 2015.

FREIRE, Paulo. Paulo Freire. In: SILVESTRE, Edney. **Contestadores:** entrevistas notáveis. São Paulo: Francis, 2003. p.341.

FURTADO, Tatiana. **De Nerds A Ciberatletas: O Crescimento Exponencial do E-sports**. 2017. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/esportes/de-nerds-ciberatletas-crescimento-exponencial-do-sports-21233721>> Acessado em: 20/07/2021.

GLOBO. **IEM Major Rio 2022 de CS:GO ganha data, local e ingressos**. Disponível em: < <https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/2022/05/24/iem-major-rio-2022-de-csgo-e-anunciado-e-tem-data-confirmada.ghtml> > Acessado em: 09/11/2022.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Perspectiva, 4ª edição, São Paulo, 2000.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5edição. São Paulo: Perspectiva, 2007, p.33.

JENSEN, Larissa. **E-sports : profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas**. / Larissa Jensen. Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2017.

KISHIMOTO, T. M. (Org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8ª edição, São Paulo: Cortez, 2005. p. 13 – 44.

LIMA, Diego. **Red Dead Redemption 2 leva prêmio de melhor screenshot**. 2022. Disponível em: < <https://www.theenemy.com.br/playstation/red-dead-redemption-2-screenshot> > Acessado em: 14/09/2022.

LUCCHESI, Fabiano. RIBEIRO, Bruno. **Conceituação de jogos digitais**. Universidade Estadual de Campinas. Campinas, 2009.

MACHADO, Ronney. **Um estudo Sobre a história dos Jogos Eletrônicos**. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery. Juiz de Fora, n.3, Julho/Dezembro 2007.

OXFORD LANGUAGES. **Oxford Languages and Google**. Disponível em: < <https://www.google.com/search?q=o+que+%C3%A9+jogo%3F&oq=o+que+%C3%A9+jogo%3F&aqs=chrome..69i57j0i512l2j0i433i512j0i512l3j69i60.2068j1j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8> > Acessado em: 14/09/2022.

REIS, Gabriel. **Free Fire: como baixar e jogar no celular o battle royale da Garena**. Globo esporte. 28 Jan. 2020. Disponível em: < <https://ge.globo.com/e-sportv/free-fire/noticia/free-fire-como-baixar-e-jogar-no-celular-o-battle-royale-da-garena.ghtml> > Acessado em: 31/08/2021.

SABINO, Alex. **COI planeja eSports nas Olimpíadas, com foco na juventude**. Folha de São Paulo. Disponível em: < <https://www1.folha.uol.com.br/esporte/2022/03/coi-projeta-esports-nas-olimpiadas-e-diretor-fala-em-rejuvenescer-os-jogos.shtml> > Acessado em: 25/09/2022.

SOUZA, M. V. O., ROCHA, V. M. **Um estudo sobre o desenvolvimento de jogos eletrônicos**. Unipê, João Pessoa. Dezembro/2005.

TODOR, R. **Taxonomia de Games Educativos**. 2015. Dissertação (Mestrado em Design). Pontifícia Universidade Católica, 2015.