



JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR BRASILEIRA: DESAFIOS E PERSPECTIVAS EM BASES LATINO-AMERICANAS E NACIONAIS

VINICIUS ILHA DE ARRUDA; CARMEN SILVIA GRUBERT CAMPBELL

Introdução: Os conhecimentos sobre jogos eletrônicos (JEs) são abordados na educação física brasileira, posicionando o profissional da área como o principal agente de disseminação do fenômeno no contexto escolar. A aplicação sistemática dos diferentes JEs em sala de aula, sejam competitivos ou cooperativos, contribui para a aprendizagem de diversos conceitos descritos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). **Objetivo:** Mapear e identificar os principais JEs pesquisados na educação física escolar brasileira, oferecendo perspectivas e possíveis desafios sobre o estudo do tema em âmbito nacional, alinhados com a cultura gamer. **Material e Métodos:** Dada a complexidade das categorias aplicáveis de JEs no contexto da educação física escolar, este estudo configura-se como uma revisão de escopo da literatura latino-americana sobre o tema. A seleção da literatura foi realizada com base na busca pelos termos "estudantes", "escolas", "educação física" e "jogos eletrônicos" em diferentes combinações nas bases de dados SciELO, LILACS e Portal de Periódicos CAPES. A busca resultou na identificação de 111 artigos, dos quais, após fases de triagem e elegibilidade, foram selecionados 11. **Resultados:** Os achados indicam que quatro estudos mencionam JEs comerciais de alto impacto, como Pro Evolution Soccer (eFootball), FIFA Soccer (EA Sports FC), Grand Theft Auto (GTA), The Sims, Minecraft, Free Fire e Fortnite. Sete estudos aplicaram JEs e exergames, como Glow Hockey, Wii Sports, Formula Racer, Kinect Sports, Be the Bee, Kinect Adventures, Healthy Running, Harry Potter Quidditch, Genius e Just Dance, no contexto da educação física escolar. **Conclusão:** Embora os estudantes mencionem JEs comerciais de alto impacto, apenas exergames e jogos digitais foram efetivamente aplicados em intervenções nas aulas de educação física. Assim, futuras pesquisas que explorem a aplicação de JEs e esportes de alto impacto, como eFootball, EA Sports FC, NBA 2K24, Handball 21, Spike Volleyball, Madden NFL 25, Cricket 24, PGA Tour 23, Tony Hawk's Pro Skater, Steep, Forza Horizon 5, Riders Republic, Fortnite, League of Legends e Rocket League, podem contribuir para a capacitação do profissional de educação física do século XXI.

Palavras-chave: EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR; JOGO ELETRÔNICO DE MOVIMENTO; JOGO ELETRÔNICO; ESPORT; JOGO DIGITAL