**OS VIDEOGAMES NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA ANÁLISE DA PRODUÇÃO BIBLIOGRÁFICA EM PERIÓDICOS DA ÁREA ENTRE 2007 E 2017**

ARIEL LUCIANO SILVA DE DEUS

ORIENTADOR: DIEGO SOUSA MENDES

RESUMO

Com os avanços tecnológicos e o crescimento da indústria dos videogames, este se torna cada vez mais presente no cotidiano de crianças e adolescentes, podendo ser utilizado em diversos ambientes e também por professores de educação física como objeto pedagógico das aulas. Sendo assim o presente estudo buscou analisar o que foi produzido e publicado em periódicos da área no período de 2007 à 2017, investigando os sumários destes periódicos a fim de encontrar textos que relacionavam videogames à educação física e identificar como essa relação tem sido estabelecida. Através da análise destes estudos foi possível inferir que, a utilização dos videogames nas aulas de Educação Física pode conceder ricas experiências de ensino, além de trabalhar valores sociais, incentivar a pratica de exercícios físicos e a participação nas aulas. Como este ainda é um tema em crescimento na sociedade contemporânea e na produção acadêmica, a quantidade de pesquisas encontradas sobre o mesmo pode ser considerada pequena. Tornando-se necessário enfatizar a importância desse tema e aumentar a quantidade de pesquisas que abordam a utilização dos videogames nas aulas, que, por se tratar de uma tecnologia desconhecida por muitos professores pode não estar sendo utilizada de maneira significativa, ou, as experiências de ensino realizadas nas aulas não estão sendo publicadas nos periódicos da área.

**Palavras-chave**: Videogames. Educação Física. Escola. Educação física escolar