



UNICEPLAC

Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos

Curso de EDUCAÇÃO FÍSICA

Trabalho de Conclusão de Curso

**Uma revisão bibliográfica narrativa sobre os Jogos Eletrônicos
nas aulas de Educação Física: Gamificação e Exergames.**

Brasília-DF

2022



UNICEPLAC

**Guilherme Silva de Almeida
Marcos José Batista Ribeiro**

**Uma revisão bibliográfica narrativa sobre os Jogos Eletrônicos
nas aulas de Educação Física: Gamificação e Exergames.**

Artigo apresentado como requisito para conclusão do curso de Licenciatura em Educação Física pelo Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos – Uniceplac.

Orientadora: Professora Ma. Gisele Kede Flor Ocampo

Brasília-DF

2022



UNICEPLAC

**Guilherme Silva de Almeida
Marcos José Batista Ribeiro**

Uma revisão bibliográfica narrativa sobre os Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física: Gamificação e Exergames.

Artigo apresentado como requisito para conclusão do curso de Licenciatura em Educação Física pelo Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos – Uniceplac.

Gama, 22 de Novembro de 2022.

Banca Examinadora

Prof. Ma. Gisele Kede Flor Ocampo
Orientador

Prof. Dr. Arilson Fernandes Mendonça de Sousa
Examinador



UNICEPLAC

Uma revisão bibliográfica narrativa sobre os Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física: Gamificação e Exergames.

Guilherme Silva de Almeida¹

Marcos José Batista Ribeiro²

Resumo:

Este trabalho apresenta um estudo a respeito dos jogos eletrônicos nas aulas de educação física. Buscou-se verificar a influência do uso de metodologias ativas como os exergames e a gamificação nas aulas de educação física. Foi possível identificar que o professor de educação física, tem a sua disposição, um vasto portfólio de metodologias de ensino, que, se aplicadas nas aulas, poderão aumentar consideravelmente o engajamento dos alunos. Com isso, os resultados dessa revisão narrativa, foram que a utilização de jogos eletrônicos, como ferramenta pedagógica, por meio das metodologias ativas: exergames e gamificação são de grande valia para as aulas de educação física, pois trazem diversos benefícios para professores e alunos.

Palavras-chave: Educação Física; Metodologia Ativa; Exergames; Gamificação; Jogos Eletrônicos.

Abstract:

This work presents a study about electronic games in physical education classes. We sought to verify the influence of the use of active methodologies such as exergames and gamification. It was possible to identify that the physical education teacher has at his disposal a vast portfolio of teaching methodologies, which, if applied in class, could considerably increase student engagement. With that, the results of this narrative review, were that the use of electronic games, as a pedagogical tool, through active methodologies: exergames and gamification are of great value for physical education classes, as they bring many benefits to teachers and students.

Keywords: Physical Education; Active methodology; Exergames; Gamification; Electronic Games.

¹ Graduando Guilherme Silva de Almeida do Curso Educação Física (Licenciatura), do Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos – Uniceplac. E-mail: guilhermealmeida1001@gmail.com

² Graduando Marcos José Batista Ribeiro do Curso Educação Física (Licenciatura), do Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos – Uniceplac. E-mail: batistam2001@gmail.com



INTRODUÇÃO

Os Jogos estão presentes na humanidade há muito tempo, e atualmente, cada vez mais fazem parte da vida das pessoas nas mais variadas formas de entretenimento (GRANDO; TAROUCO, 2008). Um jogo pode ser realizado de diversas maneiras, e uma das mais utilizadas pela sociedade moderna é a de forma virtual. Devido a isso, há um destaque para os jogos eletrônicos, que por estarem presentes na vida de muitas pessoas atualmente, podem ser utilizados como instrumento de desenvolvimento da sociedade. No presente estudo, buscou-se enfatizar os jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica nas aulas de educação física.

Apesar de muitos profissionais da educação terem um certo receio quanto aos jogos eletrônicos quando se diz respeito ao seu valor pedagógico, se utilizados de maneira coerente, agregam valor em dimensão educacional. Não podemos descartar e nem prejudicar os jogos eletrônicos, pois percebe-se a grande notoriedade dessa ferramenta para estabelecer maior vínculo com os alunos ao elaborar uma aula. Os Jogos eletrônicos fazem parte da BNCC como um dos objetos de conhecimento do 6º e 7º ano, e, uma das habilidades objetivadas no documento é a de “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, 2018, p. 235).

É importante ressaltar que ao introduzir os jogos eletrônicos nas aulas de educação física não estaríamos deixando de lado as práticas corporais e pedagógicas. A busca principal é investigar evidências que comprovem a importância dos jogos eletrônicos, justamente pela possibilidade de ser uma ferramenta pedagógica capaz de inovar e ampliar as possibilidades de práticas da cultura corporal. Ao trazer um novo olhar sobre o conteúdo de jogos eletrônicos, o profissional buscará o desenvolvimento integral do aluno, ofertando diferentes experiências e novas formas de aprendizado.

À luz dos estudos acerca da ferramenta pedagógica jogos eletrônicos, buscou-se através deste estudo destacar pontos relevantes quanto à interação da Educação Física com os jogos eletrônicos e sua cultura digital, e, desse modo, entender a relação da tecnologia com o desenvolvimento dos alunos na escola (PINTO, 2016). Através de uma reflexão crítica,



UNICEPLAC

procuramos investigar a relevância educacional dos jogos eletrônicos e quais benefícios que esta tecnologia pode trazer para as aulas de Educação Física (HERT; SANTOS, 2016).

Portanto, o profissional de educação física que estiver disposto a utilizar novas ferramentas tecnológicas em suas aulas, poderá buscar a melhor estratégia para trabalhar esse conteúdo com os alunos. Um bom exemplo seria a introdução dos exergames, que se destacam pelo seu caráter lúdico proporcionado pelo jogo e pela combinação entre exercício físico e videogame (VAGHETTI; BOTELHO, 2010).

Em conformidade com a proposta do presente estudo, realizamos a pesquisa através de uma revisão bibliográfica narrativa onde buscou-se verificar a influência do uso de metodologias ativas como os exergames e a gamificação nas aulas de Educação Física. Em um primeiro momento foi abordado a temática de metodologia ativa, seus tipos, além de sua relação com a educação física. Em seguida, abordamos a gamificação e os exergames, discorrendo sobre suas características, benefícios e como podem agregar valor às aulas de educação física.

METODOLOGIA ATIVA

Atualmente, quando se trata do contexto escolar, ainda encontramos alguns desafios quanto ao processo de ensino-aprendizagem, principalmente nas formas de execução das propostas pedagógicas. Presenciamos nos tempos atuais, uma era tecnológica onde as informações precisam ser processadas de forma cada vez mais rápida, por isso, insistir em formas padronizadas de ensino na escola, não condiz mais com seu atual contexto (ROCHA et al., 2019). Nessa ocasião, é papel fundamental da escola formar pessoas que estejam preparadas para atuar em uma sociedade cada vez mais complexa (FREIBERGER; BERBEL, 2010).

As metodologias ativas utilizam a problematização como forma de motivação, estimulando o educando a desenvolver estratégias para a resolução diante de um problema apresentado (SILVA et al., 2017). Devido às transformações da sociedade atual, há discussões sobre o processo de ensino-aprendizagem, e, mudanças no âmbito social, econômico, político e tecnológico influenciam esses debates (GARCIA et al., 2019).

Na metodologia ativa o aluno é constantemente instigado a participar das aulas, seja para discussões e debates em grupos ou até mesmo na elaboração de projetos didáticos. Com isso, o aluno está o tempo todo exposto a problemas e situações pelas quais ele deve enfrentar.



UNICEPLAC

Essa situação faz com que o aluno saia do comodismo de uma aula tradicional, onde o professor é o detentor do conhecimento e o aluno apenas o receptor da informação, a metodologia ativa faz com que o aluno seja protagonista dos saberes adquiridos, e, o professor, o orientador dessas práticas (LOVATO et al. 2018).

Existem diversas metodologias ativas de aprendizagem que podem ser utilizadas em uma aula, uma delas é a aprendizagem baseada em problemas, onde o conhecimento é construído através da resolução de um problema não necessariamente organizado (LOPES et al., 2019).

Há também a aprendizagem baseada projetos, que pode ser considerada um formato de ensino inovador devido ao fato dos alunos selecionarem os aspectos de suas tarefas motivados por problemas do mundo real, o que contribuirá para a comunidade a qual está inserido (BENDER, 2015).

É interessante citar também as simulações, uma ótima metodologia que pode ser inserida nas aulas, que são instrumentos utilizados para complementar uma aula expositiva, estimulando a interação através de demonstrações (LOPES et al., 2019).

Uma metodologia ativa que potencializa o papel de destaque do aluno é a *gallery walk*, onde o professor fomenta uma atividade de maneira imparcial e não a mostra conclusiva, fazendo com que os próprios alunos a desenvolvam através de pesquisas em equipes (ROCHA et al., 2019).

Ao relacionarmos as metodologias ativas com a educação física, faz-se importante a utilização de estratégias de aprendizagem autônomas como a metodologia ativa combinada com a inteligência artificial, visto que essas novas tecnologias trazem interações tanto presenciais quanto virtuais. E como associar ferramentas tecnológicas com a cultura corporal? Assim como já citado, os jogos eletrônicos podem ser uma ferramenta de ensino que podemos inserir de diversas maneiras no contexto escolar, um bom exemplo seria através de discussões acerca das questões filosóficas e sociais, o impacto da digitalização ter se tornado mais comum, além das relações pessoais, onde notamos que cada vez mais há um maior distanciamento social (QUEIROZ DA COSTA et al., 2006).

Atualmente a relação entre aluno e professor, professor e conteúdo e conteúdo e aluno, vem mudando bastante por conta das tecnologias atuais, o mundo hoje é mais tecnológico e virtual em vista do que era há 10 anos, principalmente quando o assunto é educação e suas metodologias de ensino. Não podemos deixar de lado o mundo físico e fazer com que o mundo



UNICEPLAC

digital venha a prevalecer, mas sim buscar o equilíbrio entre esses dois mundos, para assim, trazer aulas mais atrativas aos alunos sem deixar de lado as relações pessoais, a criticidade e o conteúdo em si.

Os professores ao inserirem em suas aulas, possibilidades diversificadas de participação dos alunos, através de jogos, brincadeiras, ferramentas digitais que possibilitem uma maior exploração da cultura corporal, farão com que as aulas de educação física sejam mais atrativas. Havendo esse relacionamento harmônico em sala de aula entre o físico, os objetos e sistemas digitais, faz com que os alunos se demonstrem mais responsivos às atividades propostas.

“A maior parte do tempo - na educação presencial e a distância - ensinamos com materiais e comunicações escritos, orais e audiovisuais, previamente selecionados ou elaborados. São extremamente importantes, mas a melhor forma de aprender é combinando equilibradamente atividades, desafios e informação contextualizada.”
(MORAN, 2015, p. 3)

Através das metodologias ativas o aluno torna-se o protagonista de seu aprendizado, sendo assim o agente do seu próprio conhecimento, trazendo seus hábitos e práticas às suas questões pessoais e de sua realidade. Com a fixação dos conhecimentos ali trabalhados, o aluno torna-se parte da sociedade, e com isso, começa a encarar desafios com um olhar mais crítico, buscando sempre o melhor caminho para encontrar soluções (PAIVA et al., 2016).

GAMIFICAÇÃO

Trazer novas metodologias para a sala de aula é sempre benéfico, pois proporciona o aumento do interesse dos alunos e os coloca como centro do binômio ensino-aprendizagem, situando o professor como responsável por criar condições favoráveis à construção do conhecimento (BARDINI; SPALDING, 2017).

É importante pensarmos em uma variedade de métodos a serem utilizados nas aulas, pela complexidade e singularidade dos alunos, pois cada criança traz consigo uma bagagem de conhecimentos, repleta de subjetividade, possuindo uma forma peculiar de se relacionar com seus pares e com o meio em que vive, agregando valor às suas vivências (OLIVEIRA et al., 2018). Com isso, na escola o aluno amplifica esses conhecimentos, fazendo-se necessário que os professores cada vez mais estejam antenados às mudanças, e, sempre dispostos a mudar suas metodologias de ensino e aplicações de atividades, pois, muitas vezes por manter sempre o



UNICEPLAC

padrão sistematizado em suas aulas, faz com que haja uma desmotivação por parte dos alunos.

O termo gamificação pode ser definido como a utilização da mecânica, estética e pensamento baseado em jogos, com o objetivo de envolver, motivar, promover o aprendizado e estimular a resolução de problemas reais (KAPP, 2012). Então, podemos entender que a gamificação tende a empregar mecânica de jogos em ambientes não relacionados ao jogo para tornar as atividades mais envolventes e divertidas (KIM, 2006).

Através da utilização de uma metodologia como a gamificação, o aluno sente-se mais motivado e imerso durante a aula (DA MOTTA et al., 2021). Em tempos de cibercultura, a gamificação agrega valor à educação pelo seu poder de construir atividades colaborativas e cooperativas, instigada por missões, descobertas, empoderamento em grupo, trazendo uma perspectiva epistemológica interacionista-constructivista-sistêmica (SCHLEMMER, 2014).

A utilização da gamificação se tornou mais que necessária no contexto escolar, pois os agentes presentes nos jogos, como personagem, competição e regras podem ter efeito direto na motivação para a aprendizagem (BUSARELLO, 2016). Para aplicar a gamificação, o professor precisa estar atualizado quanto as novas tecnologias, buscando assim, extrair elementos dos jogos virtuais como a construção de enredo, colaboração, utilização de recursos, entre outros elementos para aplicar em suas aulas, visando não só um resultado, mas sim a jornada do estudante na construção desses saberes (MARTINS; GIRAFFA, 2015).

Essa metodologia tem como fundamento a utilização dos jogos eletrônicos como base, para aproveitar de elementos relacionados aos jogos, como personagens, narrativas, desafios e entre outros recursos dispostos no jogo trazendo assim esses alunos para a realidade a qual eles estão inseridos (DA MOTTA et al., 2021). É importante ressaltar que a gamificação utilizada nos jogos faz com que os alunos busquem progresso e aprimoramento, o que refletiria nas aulas de educação física, fazendo com que potencialize seu aprendizado (SILVA, 2021). Nunes et al. (2022, p. 3) apresentam alguns exemplos de elementos que podem gamificar uma atividade tais como “estabelecer um desafio, criar um sistema de pontos e fornecer emblemas para motivar os jogadores” com a utilização dessa metodologia o aluno amplia sua capacidade de se desenvolver integralmente.

Por possuir um viés desafiador, a gamificação faz com que desperte maior interesse dos alunos em participar das aulas, realizando as atividades que muitas vezes exigem um maior gasto energético, o que pode contribuir futuramente em sua vida, fazendo com que adotem um estilo de vida ativo (MARCELINO; MATOS, 2020). Portanto, a gamificação é benéfica em



UNICEPLAC

muitos aspectos, seja para a participação ativa dos alunos, seja para avaliação, pois, durante as atividades, é possível avaliar o aluno durante e após a sua prática (NUNES et al., 2022).

E por mais que as metodologias ativas e a gamificação tenham diversos benefícios, elas apresentam também algumas dificuldades, pois envolve alterar o ambiente de sala de aula, o planejamento do professor e a própria aula, além de requerer um esforço não só do professor, mas também das instituições de ensino (DIESEL; BALDEZ e MARTINS, 2017).

Alguns outros desafios que a gamificação está sujeita é trazer um comportamento oposto da sua proposta que é a motivação, foi constatado que aos alunos praticarem uma atividade gamificada houve uma competitividade exacerbada onde acabou ocasionando um grau de desmotivação entre eles. Outro ponto seria a pouca ou a ausência de suporte tecnológico por parte das instituições de ensino, podendo não só dificultar, mas até impedir as atividades de serem realizadas (MACIEL; PEDRO e ISOTANI, 2017).

EXERGAMES

Nos últimos tempos, com a crescente evolução tecnológica, o uso dos videogames se tornou cada vez mais popular (ABREU et al., 2008). Grande parte da população mundial já teve contato com algum tipo de jogo eletrônico, porém, o grande problema é que a maioria desses games não exigem grandes gastos energéticos, o que não atraem bons resultados para a saúde, pois, os videogames tradicionais são classificados como atividade sedentária (CUSTÓDIO et al., 2019).

Contrariando a ideia de jogos que exigem baixa atividade física para serem realizados, surgiram outras categorias que estimulam um comportamento mais ativo de seus jogadores, combinando jogos eletrônicos com exercício físico, como é o caso dos exergames. De acordo com Sinclair (2007, p. 2) “O uso de videogames em uma atividade de exercício é denominado Exergaming.”

Os “exergames” como é mais utilizado na literatura, utilizam o movimento como principal fonte de interação entre máquina e jogador, contribuindo positivamente para a saúde de seus praticantes. Segundo Vagheti e Botelho (2010, p. 9) “Os exergames podem ser utilizados como ambientes virtuais de aprendizagem para novos movimentos, gestos desportivos ou simplesmente como ferramenta para aumentar o gasto calórico”



UNICEPLAC

Existem algumas plataformas que possibilitam a prática desses jogos, e, uma das empresas de console que introduziu essa nova forma de jogar foi a Nintendo®, com o lançamento do Nintendo® Wii em 2006, um console de videogame doméstico que permite ao usuário a sensação do movimento de diferentes esportes (SOUSA, 2011).

Por proporcionarem vivências corporais diversificadas, e, por sua capacidade de possibilitar a a imersão dos jogadores no mundo virtual, os exergames podem servir como motivação para os alunos nas aulas de educação física.

Os videogames, ícones da cultura digital, quando jogados de forma reflexiva e estratégica, incorporam bons princípios, capazes de dinamizar a reconfiguração do ensino-aprendizagem às exigências da cibercultura. Além disso, para a educação física, os EXG assumem um significado diferente ao incorporar o “mover-se para jogar”, rompendo o paradigma da inatividade dos jogos eletrônicos e criando possibilidades de vivências corporais (BARACHO et al., 2012, p. 12).

Comumente nas aulas de educação física, é possível identificar a fuga de alguns alunos que se consideram menos habilidosos, ou ainda, alunos desmotivados por outras razões como indisposição ou desinteresse pela atividade proposta. “É muito importante destacar que, talvez, esteja aí um possível caminho para a Educação Física recuperar o interesse dos alunos que não gostam de esportes ou não participam das aulas regularmente” (BARACHO et al., 2012, p. 9).

Os exergames se destacam pelo seu caráter lúdico proporcionado pelo jogo, o que aumenta a expectativa dos alunos, dessa forma, poderão ser introduzidos nas aulas de educação física se muito bem planejados, pois sua utilização está relacionada ao entretenimento e a formas alternativas de exercício físico e sua inclusão ou não no ambiente escolar limita-se à capacitação dos professores (VAGHETTI; BOTELHO, 2010).

Não podemos descartar as vivências que podem ampliar e estimular as capacidades motoras das crianças nas aulas de educação física, além da contribuição para a saúde dos alunos. A ludicidade dos jogos digitais, que requerem realização de atividades físicas, possibilita aumentar o gasto energético e colabora na aprendizagem e desenvolvimento motor (DELLA CORTE et al., 2021).

Os exergames têm o poder de proporcionar aos alunos nas aulas de educação física, a experimentação de novas atividades, as quais nunca foram submetidos, conduzindo-os à novas sensações, o que posteriormente virá a contribuir para sua motivação em realizar essas mesmas atividades não somente nas aulas, mas também em outros contextos (DALEY, 2010).



UNICEPLAC

É interessante ressaltar que os exergames podem ser grandes aliados no combate à obesidade infantil, devido a sua exigência de gasto calórico (DIAS et al., 2017). Por isso, notamos a importância da utilização dessa ferramenta nas aulas de educação física, devido aos vários benefícios proporcionados aos alunos e professores, dentre os principais estão o “aumento do gasto energético, redução do peso corporal, desenvolvimento de habilidade cognitiva, propensão à adoção de hábitos saudáveis e incentivo à prática de atividade física convencional” (SOUZA et al., p. 08, 2022).

Não podemos esquecer que a prática dos Exergames, por mais ativa que seja, não podem substituir as atividades reais das aulas de educação física, pois o virtual trabalhará como ferramenta inovadora que expande as possibilidades do movimentar-se (BARACHO et al., 2012).

Os exergames por mais que possam ser utilizados como ferramenta pedagógica a fim de agregar positivamente as aulas de educação física, não estão totalmente isentos de algumas limitações. O próprio espaço destinado à sua prática pode ser algo a ser considerado. Em uma pesquisa que envolveu a aplicação dos exergames com alunos do ensino médio, realizada por Lima (2020), alguns dos discentes relataram que a atividade se torna cansativa se aplicada em local fechado. Outro aspecto importante de destacar quanto às limitações dos exergames, é a questão da organização para sua aplicação, pois, segundo uma pesquisa realizada por Lima; Mendes e Matos (2019), aplicando a utilização dos exergames em uma escola pública, foi possível identificar limitações atreladas às restrições interpostas pela própria organização escolar, tais como o grande volume de alunos e o pouco tempo previsto para as aulas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando a influência dos jogos eletrônicos nas aulas de educação física, é fundamental que as redes de ensino e os professores busquem maneiras de introduzir essa ferramenta nas aulas. Através de novas metodologias ativas de ensino, os alunos poderão experimentar novas oportunidades de aprendizado, colocando-se em posição de protagonista em sua caminhada.

Uma metodologia como a gamificação, a qual permite que o aluno nas aulas de educação física sintam-se mais motivado a praticar as atividades, através de jogos que proporcionem novas



UNICEPLAC

experiências, é fundamental para que aumente o nível de participação dos alunos. Os jogos eletrônicos fazem com que o aluno, através de novos desafios, atinja o ápice de seu potencial durante as aulas, justamente por essa imersão em um mundo repleto de novidades.

Podemos concluir também que os jogos eletrônicos combinados com exercício físico agregam valor ao desenvolvimento do aluno nas aulas de educação física, os exergames contribuem, não só fisicamente pelo seu potencial de gasto energético, mas também cognitivamente, através de jogos que estimulem a psicomotricidade, exigindo uma maior utilização da coordenação motora, esquema corporal ou até mesmo lateralidade.

Precisamos acompanhar a evolução da tecnologia, entender que utilizá-la na educação pode ser algo imprescindível, os jogos estão presentes a bastante tempo nas aulas de educação física, exercê-los de forma virtual é uma possibilidade instigante para as novas gerações.

Portanto, a introdução dos jogos eletrônicos nas aulas de educação física pode ser mais um avanço educacional da humanidade, pois, faz com que os alunos reflitam que uma ferramenta virtual como o videogame, pode transformar suas vidas como nunca imaginaram.



UNICEPLAC

REFERÊNCIAS

ABREU, Cristiano Nabuco de et al. Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. **Brazilian Journal of Psychiatry**, v. 30, p. 156-167, 2008.

BARACHO, Ana Flávia de Oliveira; GRIPP, Fernando Joaquim; LIMA, Márcio Roberto de. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 34, p. 111-126, 2012.

BENDER, Willian N. **Aprendizagem baseada em projetos: educação diferenciada para o século XXI**. Penso Editora, 2015.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification: princípios e estratégias**. Pimenta Cultural, 2016.

CAMPOS LOPES, Jefferson; DE AQUINO FILHO, Gilmar Ferreira; HENRIQUE AMARAL, Luiz. Metodologias ativas na educação física-propostas de utilização no processo de ensino aprendizagem. **Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo**, n. mayo, 2019.

CUSTÓDIO, Iazana Garcia et al. Uso de exergames em adolescentes: fatores associados e possibilidade de redução do tempo sedentário. **Revista Paulista de Pediatria**, v. 37, p. 442-449, 2019.

DA COSTA, Alan Queiroz. Educação física e mídia: perspectivas para uma prática pedagógica atualizada na era do virtual. In: **XVI Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte e III Congresso Internacional de Ciências do Esporte/Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte**.

DA MOTA, Allan Kardec Alves. GAMEFICAÇÃO COMO ALIADO DO PROFESSOR NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR.

DA SILVA, Adilson et al. **Metodologia ativa na educação**. Pimenta Cultural, 2017.

DALEY, Amanda J. O exergaming pode contribuir para melhorar os níveis de atividade física e os resultados de saúde em crianças? **Pediatria**, v. 124, n. 2, pág. 763-771, 2009.

DE LIMA, Márcio R.; MENDES, Diego S.; DE MATOS LIMA, Eduardo Henrique. Exergames nas aulas de Educação Física Escolar: sentidos atribuídos por um professor. **Anais do Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação**, 2019.

DE LIMA, Marcio Roberto. Percepções discentes sobre o uso pedagógico de exergames: significados, motivações e limitações de sua incorporação na Educação Física Escolar. **Debates em Educação**, v. 12, n. 27, p. 615-633, 2020.

DE OLIVEIRA, Crislaine; DA COSTA LAGE, Lucas; COSTA, Larissa Lima Nascimento. UMA COMPREENSÃO DO CAPITAL CULTURAL NO ENSINO DA ARTE. **Anais do Salão Internacional de Ensino, Pesquisa e Extensão**, v. 10, n. 1, 2018.

DE SOUZA, Alison Brendo Cintra et al. Exergames como ferramenta de promoção de



UNICEPLAC

atividade física em crianças: uma revisão integrativa. **Pesquisa, Sociedade e Desenvolvimento**, v. 11, n. 1, pág. e43911125241-e43911125241, 2022.

DELLA CORTE, Jaime et al. Exergames como alternativa pedagógica motivadora nas aulas de Educação Física: Uma revisão integrativa. **Revista Portuguesa de Educação**, v. 34, n. 2, p. 125-143, 2021.

DIAS, Jéssica David et al. Uso de serious games para enfrentamento da obesidade infantil: revisão integrativa da literatura. **Texto & Contexto-Enfermagem**, v. 26, 2017.

DIESEL, A.; SANTOS BALDEZ, A. L.; NEUMANN MARTINS, S. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. **Revista Thema**, [S. l.], v. 14, n. 1, p. 268–288, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/404> Acesso em: 01 dez. 2022.

DOS SANTOS BARDINI, Vivian Silveira; SPALDING, Marianne. Aplicação de metodologias ativas de ensino-aprendizagem: experiência na área de Engenharia. **Revista de Ensino de Engenharia**, v. 36, n. 1, 2017.

FREIBERGER, Regiane Müller; BERBEL, Neusi Aparecida Navas. A importância da pesquisa como princípio educativo na atuação pedagógica de professores de educação infantil e ensino fundamental. **Cadernos de Educação**, n. 37, 2010.

GARCIA, Maria Betânia de Oliveira; OLIVEIRA, Michelly Macedo de; PLANTIER, Amanda Pavani. Interatividade e mediação na prática de metodologia ativa: o uso da instrução por colegas e da tecnologia na educação médica. **Revista Brasileira de Educação Médica**, v. 43, p. 87-96, 2019.

GRANDO, Anita; TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach. O uso de jogos educacionais do tipo RPG na educação. **RENOTE**, v. 6, n. 1, 2008.

HERT, Wilian Cardoso. A mídia como possibilidade de inclusão social nas aulas de educação física. 2016.

KAPP, Karl M. **A gamificação da aprendizagem e instrução: métodos e estratégias baseados em jogos para treinamento e educação**. John Wiley & Filhos, 2012.

KIM, Amy Jo. **Construção de comunidade na web: estratégias secretas para comunidades online de sucesso**. Editora Peachpit, 2006.

LOVATO, Fabricio Luís; MICHELOTTI, Angela; DA SILVA LORETO, Elgion Lucio. Metodologias ativas de aprendizagem: uma breve revisão. **Acta Scientiae**, v. 20, n. 2, 2018.

MACIEL TODA, A.; PEDRO DA SILVA, A.; ISOTANI, S. Desafios para o Planejamento e Implantação da Gamificação no Contexto Educacional. **RENOTE**, Porto Alegre, v. 15, n. 2, 2017. DOI: 10.22456/1679-1916.79263. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/79263>. Acesso em: 1 dez. 2022.

MARCELINO, Rafael Ruiz. A utilização de jogos eletrônicos nas aulas de educação física do ensino fundamental em escolas públicas do município de Imbituba–SC. **Educação Física**



UNICEPLAC

Licenciatura-Tubarão, 2020.

MARTINS, Cristina; GIRAFFA, Lucia Maria Martins. Gamificação nas práticas pedagógicas em tempos de cibercultura: proposta de elementos de jogos digitais em atividades gamificadas. **Anais do Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação**, 2015.

MORÁN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. **Coleção mídias contemporâneas. Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens**, v. 2, n. 1, p. 15-33, 2015.

NUNES, Marcus Vinicius da Silva et al. GAMIFICAÇÃO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA. **PESQUISA & EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA**, n. 22, 2022.

PAIVA, Marlla Rúbya Ferreira et al. Metodologias ativas de ensino-aprendizagem: revisão integrativa. **SANARE-Revista de Políticas Públicas**, v. 15, n. 2, 2016.

PINTO, Max Myller Nascimento. Jogos eletrônicos como processo educativo nas aulas de Educação Física: relação entre os conteúdos tradicionais da Educação Física Escolar e os Exergames. 2016.

ROCHA, Ricael Spirandeli; CARDOSO, Iara Maria Dâmaso; DE MOURA, Monithelli Aparecida Estevão. O uso da gallery walk como metodologia ativa em sala de aula: uma análise sistemática no processo de ensino-aprendizagem. **Revista Sítio Novo**, v. 4, n. 1, p. 162-170, 2020.

SCHLEMMER, Eliane. Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: design e cognição em discussão. **Revista da FAEBA-Educação e Contemporaneidade**, v. 23, n. 42, 2014.

SILVA, Antônio Eugênio Domingues. Sistema de ensino remoto de educação física para crianças através da gamificação. 2022.

SINCLAIR, Jeff; HINGSTON, Philip; MASEK, Martin. Considerações para o projeto de exergames. In: **Anais da 5ª Conferência Internacional sobre Computação Gráfica e Técnicas Interativas na Austrália e no Sudeste Asiático**. 2007. pág. 289-295.

SOUSA, Fernando Henrique. Uma revisão bibliográfica sobre a utilização do Nintendo® Wii como instrumento terapêutico e seus fatores de risco. **Revista Espaço Acadêmico**, v. 11, n. 123, p. 155-160, 2011.

VAGHETTI, César Augusto Otero; DA COSTA BOTELHO, Silvia Silva. Ambientes virtuais de aprendizagem na educação física: uma revisão sobre a utilização de Exergames. **Ciências & Cognição**, v. 15, n. 1, p. 64-75, 2010.



UNICEPLAC

AGRADECIMENTOS

Marcos José Batista Ribeiro

Gostaria de agradecer e dedicar esse trabalho primeiramente à Deus e às seguintes pessoas: Minha mãe Maria de Fátima, meu pai José, muito obrigado pelos ensinamentos e pelos sacrifícios feitos para a realização desse sonho.

Aos meus queridos avós, e a toda minha família que sempre me apoiou e esteve do meu lado em todos os momentos. Gostaria de agradecer à minha namorada Luciana, que me fez ser uma pessoa melhor. Agradeço também a todos os professores do Curso de Educação Física do Uniceplac, por todos os ensinamentos em especial a professora Gisele Kede que nos orientou de forma exímia em nosso trabalho de conclusão de curso.

Guilherme Silva de Almeida

Gostaria de agradecer a minha família em especial a minha mãe que me apoiou durante toda essa caminhada.

A minha namorada que me ajudou nos momentos mais difíceis, momentos de ansiedade e desespero.

A professora/orientadora Me. Gisele Kede Flor Ocampo, que nos ajudou e esteve presente/disponível para tirar dúvidas e auxiliar na construção desse trabalho acadêmico e nas outras matérias em que ela ministrou.

Agradecer também aos demais professores do curso Arilson, Daniel, Demerson, Rafael, Lorena e Abdala que puderam transmitir um pouco dos seus conhecimentos e experiências, com isso foi de extrema significância para nossa jornada acadêmica e profissional.