



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DA VITÓRIA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

CARLOS EDUARDO DA SILVA BARBOSA

**INSERÇÃO DOS EXERGAMES NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA:
CONTRIBUIÇÕES DA PRÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL**

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO

2025

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DA VITÓRIA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

CARLOS EDUARDO DA SILVA BARBOSA

**INSERÇÃO DOS EXERGAMES NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA:
CONTRIBUIÇÕES DA PRÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL**

TCC apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física, da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico da Vitória, como requisito para a obtenção do título de licenciado em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Haroldo Moraes de Figueiredo

Coorientadora: Prof. Ma. Iunaly Sumaia da Costa Ataíde Ribeiro

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO

2025

**Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE**

Barbosa, Carlos Eduardo da Silva.

Inserção dos exergames nas aulas de educação física: contribuições da prática no ensino fundamental / Carlos Eduardo da Silva Barbosa. - Vitória de Santo Antão, 2025.

24 p.

Orientador(a): Haroldo Moraes de Figueiredo

Coorientador(a): Iunaly Sumaia da Costa Ataíde Ribeiro

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico de Vitória, Educação Física - Licenciatura, 2025.

1. exergames. 2. educação física. 3. ensino fundamental. I. Figueiredo, Haroldo Moraes de. (Orientação). II. Ribeiro, Iunaly Sumaia da Costa Ataíde. (Coorientação). IV. Título.

370 CDD (22.ed.)

CARLOS EDUARDO DA SILVA BARBOSA

**INSERÇÃO DOS EXERGAMES NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA:
CONTRIBUIÇÕES DA PRÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL**

TCC apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física, da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico da Vitória, como requisito para a obtenção do título de licenciado em Educação Física.

Aprovado em: 17/11/2025.

BANCA EXAMINADORA

Profº. Ma. Iunaly Sumaia da Costa Ataíde Ribeiro (Coorientadora)
Instituto Federal De Pernambuco

Profº. Dr. Francisco Xavier dos Santos (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Profº. Dra. Florisbela de Arruda Camara e Siqueira Campos (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Dedico esse trabalho ao meu avô Marcelo
(*in memoriam*).

AGRADECIMENTOS

Chegar até aqui não foi uma tarefa fácil. Foram anos de dedicação, aprendizado e superação que me fizeram crescer não apenas como estudante, mas também como pessoa. Agradeço primeiramente a Deus, por me conceder força, sabedoria e saúde para enfrentar cada desafio e seguir firme nos momentos de incerteza. A Ele, toda a minha gratidão por iluminar meu caminho e me permitir chegar até este momento tão especial. Agradeço profundamente à minha família, pelo amor incondicional, pelo apoio em todas as etapas e por acreditarem em mim a todo momento. À minha namorada, Virgínia, agradeço de coração por estar ao meu lado desde o início, oferecendo apoio, paciência e compreensão em todos os momentos, inclusive nos mais difíceis. Seu amor, incentivo e presença constante foram fundamentais. Te amo. Estendo minha gratidão a todas as pessoas que, de alguma forma, passaram pela minha vida e contribuíram para o meu crescimento pessoal, acadêmico e profissional. Professores, colegas e todos aqueles que compartilharam comigo conhecimentos, experiências e aprendizados, deixo aqui o meu muito obrigado. Concluir esta etapa é resultado de todos que acreditaram, apoiaram e torceram por mim. A cada um de vocês, meu mais sincero agradecimento.

RESUMO

Este trabalho investigou as contribuições da inserção dos exergames nas aulas de Educação Física no Ensino Fundamental, analisando seu potencial como recurso pedagógico inovador. Trata-se de uma revisão integrativa da literatura, desenvolvida a partir de artigos publicados entre 2019 e 2025 nas bases SciELO, PubMed e Google Acadêmico. Após a busca inicial, que identificou aproximadamente 225 estudos, apenas 4 atenderam aos critérios de inclusão e foram selecionados para análise. Os resultados demonstraram que os exergames favorecem a motivação, o engajamento e o desenvolvimento motor, cognitivo e social dos alunos, além de promoverem a inclusão de estudantes com dificuldades de aprendizagem ou desinteressados nas práticas tradicionais. Conclui-se que os exergames representam uma ferramenta pedagógica relevante para a Educação Física escolar, especialmente no Ensino Fundamental, desde que utilizados como recurso complementar e mediados de forma crítica e intencional pelo professor, fortalecendo a relação entre cultura digital e práticas corporais.

Palavras-chave: exergames; educação física; ensino fundamental.

ABSTRACT

This study investigated the contributions of integrating exergames into Physical Education classes in Elementary School, analyzing their potential as an innovative pedagogical resource. It is an integrative literature review, developed from articles published between 2019 and 2025 in the SciELO, PubMed, and Google Scholar databases. After the initial search, which identified approximately 225 studies, only 4 met the inclusion criteria and were selected for analysis. The results showed that exergames enhance students' motivation, engagement, and motor, cognitive, and social development, in addition to promoting the inclusion of students with learning difficulties or those disinterested in traditional practices. It is concluded that exergames represent a relevant pedagogical tool for school Physical Education, particularly in Elementary School, as long as they are used as a complementary resource and mediated critically and intentionally by the teacher, strengthening the connection between digital culture and bodily practices.

Keywords: exergames; physical education; elementary school.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	9
2 REFERENCIAL TEÓRICO.....	11
2.1 Exergames e a Base Nacional Comum Curricular.....	11
2.2 Exergames e Ensino Fundamental.....	12
2.3 Exergames e Educação Física.....	13
3 OBJETIVOS.....	15
3.1 Objetivo Geral.....	15
3.2 Objetivos Específicos.....	15
4 METODOLOGIA.....	16
5 RESULTADOS.....	17
6 DISCUSSÃO.....	19
7 CONCLUSÃO.....	22
REFERÊNCIAS.....	23

1 INTRODUÇÃO

A inspiração para este trabalho surgiu da articulação entre duas áreas: os jogos eletrônicos, presentes desde a minha infância no início do século XXI, e a tecnologia, aprofundada durante o ensino médio, entre 2018 e 2020, no curso técnico em Informática. Com o ingresso na graduação em Educação Física, identificou-se a possibilidade de integrar esses universos, levantando reflexões sobre como os recursos tecnológicos, responsáveis por tornar os jogos tão atrativos, podem ser aplicados para contribuir com a qualidade das aulas, no processo motivacional, de engajamento e inclusão.

Essa reflexão torna-se especialmente pertinente ao observarmos que as tecnologias digitais se fazem presentes em praticamente todos os aspectos da vida contemporânea, influenciando desde a forma como nos comunicamos até como trabalhamos, consumimos entretenimento e lidamos com tarefas cotidianas. Como afirmam Modelska, Giraffa e Casartelli (2019, p. 2), “no contexto contemporâneo, as tecnologias digitais têm um protagonismo que impacta e condiciona, e até mesmo define, os contornos de uma nova concepção de sociedade”.

Nesse sentido, se por um lado as tecnologias digitais moldam hábitos e comportamentos em escala social, por outro lado elas também repercutem diretamente no campo educacional. A escola, como espaço de formação integral, não pode permanecer alheia a essas transformações, devendo repensar suas práticas e metodologias para dialogar com a realidade digital vivenciada pelos estudantes. Para Moran (2015) essas inovações permitem novas formas de organização e dinamização do ensino, o que exige das escolas uma adaptação contínua às necessidades e desafios do cenário digital para oferecer uma educação mais eficaz e atualizada.

De acordo com a Lei nº 14.533/2023, todas as instituições públicas de educação básica e superior devem ter acesso à internet em alta velocidade, adequada para fins pedagógicos (Brasil, 2023). Essa determinação legal reforça a necessidade das escolas se adaptarem às transformações digitais para atender às demandas pedagógicas contemporâneas.

Por parte dos professores, não é diferente, uma vez que também são diretamente afetados pelas transformações tecnológicas no contexto educacional. No cenário educacional do século XXI, os professores precisam estar preparados

para interagir com uma geração de estudantes altamente conectados e informados, que tem fácil acesso ao conhecimento por meio das tecnologias digitais e da internet, o que exige dos docentes não apenas domínio técnico, mas também sensibilidade para adaptar suas práticas pedagógicas a essa nova realidade (Faria, 2004).

Com isso, novas tecnologias vêm sendo cada vez mais utilizadas no ambiente escolar, promovendo mudanças significativas na forma como os conteúdos são trabalhados. O uso de ferramentas e recursos tecnológicos no ambiente educacional contribui para o desenvolvimento de competências digitais fundamentais, como a habilidade de pesquisar, analisar e aplicar informações de forma crítica, ética e responsável (Gallo, 2024).

No campo da Educação Física, essas inovações também impulsionaram adaptações, com o uso de tecnologias que enriquecem as atividades e promovem novas formas de interação. Os exergames, por exemplo, são jogos eletrônicos que exigem movimento físico dos jogadores, integrando atividades corporais ao ambiente virtual e tornando as aulas mais envolventes e diversificadas. De acordo com Vaghetti et al. (2013) “Exergames podem ser usados como ambientes virtuais de aprendizagem para o ensino de Educação Física escolar.”

Portanto, isso nos mostra o poder transformador das tecnologias digitais quando integradas de forma intencional e pedagógica ao contexto escolar, especialmente ao considerarmos o perfil dos alunos da atualidade. Para os estudantes da geração atual, a tecnologia digital não representa uma novidade, mas sim um elemento presente em sua vivência diária; incorporá-la aos métodos educacionais é o mesmo que reconhecê-la como cultura digital (Vaghetti et al., 2013).

Diante desse cenário, este trabalho tem como objetivo analisar as contribuições dos exergames nas aulas de Educação Física no Ensino Fundamental, explorando como essas tecnologias podem contribuir para o desenvolvimento físico e o engajamento dos alunos, além de tornar o ambiente de aprendizado mais dinâmico e inclusivo.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Exergames e a Base Nacional Comum Curricular

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018), a Educação Física é dividida em seis unidades temáticas: esportes, lutas, danças, brincadeiras e jogos, práticas corporais de aventura e ginástica, cada qual com seus respectivos objetos de conhecimento. A unidade temática brincadeiras e jogos é organizada em quatro objetos de conhecimento: brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana e, por fim, os jogos eletrônicos.

Diferentemente dos demais objetos de conhecimento da unidade temática brincadeiras e jogos, os jogos eletrônicos aparecem apenas nos anos finais do ensino fundamental, especificamente no 6º e 7º anos, conforme (Brasil, 2018).

De acordo com Callai, Becker e Sawitzki (2019), a utilização dos jogos eletrônicos no ambiente escolar permite que os professores abordem diferentes temas, como mídias, internet e games, ao mesmo tempo em que favorece reflexões sobre seu uso pedagógico para aprimorar as práticas educativas. Nesse mesmo direcionamento, a Base Nacional Comum Curricular também reconhece essa potencialidade ao incluir habilidades específicas relacionadas aos jogos eletrônicos:

(EF67EF01) 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, 2018, p. 233).

(EF67EF02) 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. 233).

Um exemplo de jogos eletrônicos são os exergames (termo derivado da junção de *exercise* e *game*) que se diferenciam dos convencionais por exigirem movimentos corporais ativos para sua prática. Em vez de interagir apenas por controles manuais, os jogadores utilizam sensores de movimento, câmeras, tapetes ou acessórios específicos que registram os gestos do corpo, permitindo a participação de forma mais imersiva (Oh; Yang, 2010).

Nessa perspectiva, Baracho, Gripp e Lima (2012, p. 112) destacam que “Para a educação física, os exergames assumem um significado diferente ao incorporar o “mover-se para jogar”, rompendo o paradigma da inatividade dos jogos eletrônicos e criando novas possibilidades de vivências corporais.”

Usar os exergames nas aulas de Educação Física ajuda os alunos a terem novas experiências com o corpo e com o pensamento, além de contribuir para que aprendam mais sobre o mundo digital (Vaghetti et al. 2019).

Diante desse contexto e corroborando com as ideias de Vaghetti et al. (2019), percebe-se que os exergames, ao serem inseridos no ambiente escolar, dialogam diretamente com as habilidades previstas pela Base Nacional Comum Curricular, ampliando as possibilidades pedagógicas da Educação Física.

2.2 Exergames e Ensino Fundamental

O Ensino Fundamental, com duração de nove anos e destinado a estudantes de 6 a 14 anos, corresponde à etapa mais longa da Educação Básica, período no qual crianças e adolescentes vivenciam diferentes transformações nos âmbitos físicos, cognitivos, afetivos, sociais e emocionais (Brasil, 2018).

Os alunos do Ensino Fundamental apresentam diferentes modos de vida e experiências, o que requer reconhecer a diversidade das infâncias e a continuidade das vivências do brincar iniciadas na Educação Infantil. A Educação Física, integrada aos demais componentes curriculares, contribui para a formação sensível e ética dos estudantes, promovendo o letramento e a compreensão das práticas corporais. Nos Anos Finais, com maior capacidade de abstração e reflexão, os alunos podem aprofundar o estudo e a análise crítica dessas práticas, fortalecendo seu desenvolvimento integral (Brasil, 2018).

O uso planejado de tecnologias no contexto escolar contribui para o desenvolvimento integral dos estudantes, atuando em diferentes dimensões de seu aprendizado e formação pessoal. No aspecto físico, ferramentas digitais ativas, como os exergames, promovem movimento, coordenação motora e hábitos de vida saudável. Cognitivamente, esses recursos estimulam atenção, raciocínio, memória, criatividade e tomada de decisões. Do ponto de vista social, favorecem a cooperação, a comunicação e o trabalho em grupo, enquanto no aspecto emocional aumentam a motivação, a autoestima e a persistência diante de desafios. Além

disso, o uso consciente das tecnologias contribui para a formação ética e cidadã, desenvolvendo respeito, responsabilidade e pensamento crítico em relação ao mundo digital e à sociedade contemporânea (Moran, 2015; Brasil, 2018).

Nesse contexto, os exergames surgem como uma alternativa pedagógica inovadora, capaz de integrar movimento, tecnologia e ludicidade, elementos essenciais ao desenvolvimento dos estudantes nessa faixa etária (Corte et al. 2021). Para Pereira (2024), por envolverem o corpo em ação por meio de recursos digitais, os exergames contribuem para ampliar as experiências corporais, reforçando a importância do brincar e do aprender de forma interativa. Além disso, favorecem a inclusão e a participação de todos os alunos, ao possibilitar diferentes níveis de desafio e cooperação. Assim, o uso pedagógico dos exergames na Educação Física está alinhado às orientações da BNCC, que propõe o uso crítico e criativo das tecnologias digitais e a valorização das práticas corporais como meio de expressão, interação e aprendizagem (Brasil, 2018)

2.3 Exergames e Educação Física

A Educação Física, enquanto componente curricular dedicado à tematização das práticas corporais, encontra nos exergames um vasto campo para a inovação e a ressignificação de suas propostas pedagógicas (Vaghetti; Mustaro; Botelho, 2011). Esses recursos digitais permitem que o professor diversifique suas estratégias, tornando as aulas mais dinâmicas, interativas e alinhadas aos interesses e à cultura dos estudantes, favorecendo a aprendizagem significativa e o engajamento ativo.

Para Marchetti et al. (2011), os exergames podem ser aplicados em diferentes contextos da Educação Física, abrangendo desde o combate ao sedentarismo, obesidade e diabetes até a promoção da saúde, da forma física e do bem-estar emocional. Além disso, contribuem para a aprendizagem escolar, incentivam a motivação e a adesão às práticas corporais, promovendo também o aprimoramento do controle motor, da coordenação, da atenção e da capacidade de tomada de decisão.

Salgado (2016) ressalta que, os exergames rompem com a ideia de passividade do jogador, possibilitando reflexões sobre sua utilização no trato pedagógico dos conteúdos da cultura corporal de movimento no contexto da

Educação Física, ao mesmo tempo em que estimulam a criatividade, a autonomia e a resolução de desafios de forma lúdica.

De acordo com Nunes, Toigo e Florentino (2019), os jogos digitais possibilitam o contato com modalidades esportivas pouco presentes na cultura brasileira, como beisebol, tênis e golfe, cuja prática é limitada pelo alto custo de materiais e pela falta de espaços adequados. Os autores ressaltam que, no contexto das escolas públicas, a escassez de recursos e a carência de manutenção dos locais tornam frequentes as adaptações de materiais, espaços e conteúdos, impondo restrições tanto ao processo de ensino quanto ao de aprendizagem.

Nesse cenário, os exergames surgem como alternativa para trabalhar diferentes conteúdos sem depender tanto de materiais e espaços específicos, além de possibilitarem novas experiências nas aulas de Educação Física. Eles promovem inclusão, valorizam a diversidade de habilidades, rompem com a centralidade dos esportes tradicionais que muitas vezes desmotivam os alunos menos habilidosos e fortalecem competências socioemocionais, como cooperação, respeito, empatia e autoestima (Nunes; Toigo; Florentino, 2019). Ademais, o uso pedagógico dos exergames está alinhado às orientações da BNCC (2018), que enfatiza a integração das tecnologias digitais ao ensino e a promoção de práticas corporais como meio de expressão, interação, aprendizagem e desenvolvimento integral dos estudantes.

3 OBJETIVOS

3.1 Objetivo Geral

Investigar as contribuições da prática dos exergames nas aulas de Educação Física no Ensino Fundamental, explorando como essas tecnologias podem contribuir para o desenvolvimento físico e o engajamento dos alunos, além de tornar o ambiente de aprendizado mais dinâmico e inclusivo.

3.2 Objetivos Específicos

1. Discutir as contribuições pedagógicos da prática dos exergames nas aulas de Educação Física no Ensino Fundamental;
2. Analisar de que forma os exergames podem contribuir para o engajamento e a motivação dos estudantes nas aulas de Educação Física;
3. Identificar as habilidades e competências que a prática dos exergames nas aulas de Educação Física pode ajudar a desenvolver nos estudantes.

4 METODOLOGIA

Este trabalho caracteriza-se como uma revisão integrativa da literatura, com foco em estudos mais recentes, publicados entre 2019 e 2025. A seleção dos artigos foi realizada a partir de buscas nas bases de dados SciELO, PubMed e Google Acadêmico.

Os critérios de inclusão utilizados foram, artigos publicados entre 2019 e 2025, que desenvolveram pesquisas com intervenções em escolas brasileiras, cujo público-alvo foram estudantes do Ensino Fundamental, que abordassem a utilização de exergames nas aulas de Educação Física e que estivessem disponíveis em português na íntegra.

Os critérios de exclusão foram, artigos que não tivessem relação direta com Educação Física e exergames, que tivessem como público-alvo alunos de outras etapas de ensino, que não fossem estudos realizados no Brasil, ou que estivessem fora do período de 2019 a 2025.

Para otimizar os resultados, utilizou-se um operador booleano nas combinações de termos de pesquisa, sendo o *string* de busca: ("Exergames") AND ("Educação Física") AND ("Ensino Fundamental") AND ("Benefícios"). Esse critério foi adotado para garantir que os artigos selecionados fossem relevantes para o tema do trabalho e atendessem aos objetivos de análise.

Na busca inicial foram encontrados aproximadamente 225 artigos. Após a aplicação dos critérios de inclusão e exclusão, bem como a leitura de títulos e resumos, apenas 4 artigos foram selecionados para serem revisados.

5 RESULTADOS

Quadro 1 - Artigos selecionados na revisão após aplicação dos critérios de inclusão e exclusão.

Autores / Ano	Título	Metodologia	Resultados	Conclusão
Karen Regina Salgado; Alcides José Scaglia; Ano - 2020.	Os exergames como recurso didático no ensino do atletismo na educação física escolar	Estudo descritivo-exploratório com 42 alunos (9 a 11 anos) do 4º e 5º ano do fundamental em Campinas/SP. Foram aplicadas 13 aulas, intercalando atividades na quadra e exergames no Xbox 360 Kinect. Instrumentos: questionários (pré e pós), entrevistas semiestruturadas e diário de campo.	Os alunos apresentaram melhor compreensão das regras, técnicas e táticas do atletismo. O uso dos exergames facilitou o aprendizado e aumentou o interesse, desde que houve mediação pedagógica.	Os exergames, como estratégia de ensino, enriquecem as aulas de Educação Física ao integrar práticas da quadra e jogos digitais, motivando os alunos e ampliando os sentidos das manifestações corporais.
Andressa Braw Brito Pereira; Ano - 2024	Jogar para aprender: Potencial dos exergames para o desenvolvimento das crianças com dificuldades de aprendizagem	Pesquisa com 49 crianças (7 a 9 anos) com dificuldades de aprendizagem, selecionadas por professores. Realizaram-se 21 sessões semanais usando Nintendo Wii. Instrumentos: questionários, escala de prazer/satisfação e análise do desempenho nos jogos.	Houve progressão significativa nas pontuações, indicando aprendizagem. Professores relataram melhora no rendimento escolar, atenção e concentração. As crianças mostraram alta satisfação nas sessões.	Os exergames são uma ferramenta viável e eficaz para crianças com dificuldades de aprendizagem, promovendo engajamento e desenvolvimento cognitivo, social e motor.

Siomara Aparecida da Silva; Guilherme Roberto Lourenço; João Marcelo Niquini Caríssimo; Ano - 2024	Educação física escolar e o envolvimento dos alunos: o uso dos exergames	Estudo qualitativo do tipo pesquisa-ação, realizado em uma escola estadual de Ouro Preto/MG com 4 turmas do Ensino Fundamental II. Procedimentos: observação, intervenção com Xbox Kinect (Kinect Sports e Just Dance) e entrevistas. Duração: 8 semanas.	Antes, os alunos estavam desmotivados; com os exergames, observaram-se maior motivação, prazer e engajamento. Alguns apresentaram resistência (especialmente nas danças), mas muitos alunos que não participavam começaram a se envolver.	Os exergames podem ser uma ferramenta eficaz para motivar alunos desinteressados e reintegrá-los às aulas de Educação Física.
Gustavo da Silva Freitas; Vinícius Behling da Silva; Cesar Augusto Otero Vaghetti; Ano - 2019	“Agora é a minha vez de jogar”? Percepção de estudantes sobre a utilização de Exergames na Educação Física Escolar	Estudo descritivo, quali-quantitativo, com 20 alunos dos anos finais do fundamental em uma escola municipal de Rio Grande/RS. Foram feitas duas intervenções (1h30 cada), com Xbox 360 Kinect (Kinect Sports e Just Dance 2017). Instrumentos: questionário FSS-2 (Teoria do Fluxo) e diários de campo.	Alunos relataram maior estímulo e motivação nas aulas. A maioria dos itens avaliados no FSS-2 ficaram acima de 4 pontos, indicando que entraram em estado de fluxo. Alguns apontaram dificuldades na dinâmica, mas de forma pontual.	Os exergames aumentam o interesse e a motivação dos estudantes, podendo ser incorporados às práticas docentes como recurso inovador e prazeroso.

Fonte: O autor (2025)

6 DISCUSSÃO

Os resultados encontrados nos artigos analisados reforçam o potencial dos exergames como ferramenta pedagógica na Educação Física escolar, no Ensino Fundamental, apontando para contribuições significativas em diferentes dimensões do processo de ensino-aprendizagem. De modo geral, os estudos convergem ao demonstrar que a inserção dos jogos digitais ativos favorece a motivação, o engajamento e a aprendizagem dos alunos, desde que sejam mediados de forma crítica e pedagógica pelo professor. Esse achado dialoga diretamente com as propostas da Base Nacional Comum Curricular, que valoriza o uso das tecnologias digitais como meio de promover aprendizagens significativas, autonomia e protagonismo estudantil nos diferentes componentes curriculares, incluindo a Educação Física.

No estudo de Salgado e Scaglia (2020), os exergames foram utilizados no ensino do atletismo, intercalando atividades virtuais e práticas na quadra. Os autores identificaram que os alunos ampliaram sua compreensão sobre regras, técnicas e táticas das modalidades, o que evidencia que os exergames podem ser incorporados como recurso didático, desde que não substituam, mas complementem a prática real. Esse achado é relevante, pois destaca a importância da mediação docente na construção de significados, evitando que os exergames sejam apenas instrumentos de lazer, mas sim de aprendizagem. Essa mediação se torna ainda mais essencial no Ensino Fundamental, fase em que os alunos estão em pleno desenvolvimento cognitivo e motor, exigindo estratégias que tornem as aulas mais atrativas e contextualizadas.

A pesquisa de Pereira (2024) amplia essa discussão ao mostrar que os exergames também podem ser um recurso inclusivo para crianças com dificuldades de aprendizagem. O estudo, realizado com 49 participantes, demonstrou melhora não apenas no desempenho nos jogos, mas também em aspectos cognitivos e atencionais, apontados pelos professores. Essa perspectiva vai ao encontro da necessidade de estratégias pedagógicas inovadoras que favoreçam a participação de todos os alunos, confirmando que os exergames podem assumir um papel integrador na escola, ao aliar ludicidade, movimento e desenvolvimento cognitivo. No Ensino Fundamental, em especial, essa integração é essencial para reduzir

desigualdades e promover um ambiente de aprendizagem mais democrático e participativo.

De forma semelhante, Silva, Lourenço e Caríssimo (2024) observaram que os exergames atuaram como fator de reintegração de alunos que não participavam das aulas de Educação Física. O estudo mostrou que, ao introduzir jogos como Kinect Sports e Just Dance, houve maior adesão às atividades, superando a desmotivação inicial. Embora tenha havido certa resistência em práticas como a dança, relatos positivos predominaram, demonstrando que os exergames podem romper barreiras de exclusão frequentemente presentes nas aulas de Educação Física. Tal evidência é particularmente importante em um contexto de crescente evasão e desinteresse dos alunos pelas práticas escolares, sinalizando o potencial das tecnologias digitais como alternativa metodológica.

Por sua vez, Freitas, Silva e Vaghetti (2019) investigaram a percepção dos estudantes quanto ao uso dos exergames e verificaram aumento no interesse e na motivação, além de uma vivência marcada pelo “estado de fluxo” descrito por Csikszentmihalyi (1992). Esse estado caracteriza-se pelo envolvimento profundo e prazeroso na atividade, o que reforça a ideia de que os exergames não apenas atraem a atenção dos alunos, mas podem favorecer aprendizagens significativas quando bem direcionados.

Ao relacionar os achados dos quatro trabalhos, observa-se um consenso: os exergames, quando planejados e integrados ao currículo, promovem um ambiente de aprendizagem mais atrativo e participativo, beneficiando tanto alunos desmotivados quanto aqueles com dificuldades de aprendizagem. Entretanto, todos os autores alertam para a necessidade de uma mediação pedagógica intencional. Não se trata apenas de jogar por jogar, mas de transformar a experiência digital em oportunidade educativa, alinhada às dimensões conceitual, procedural e atitudinal da Educação Física.

Outro ponto que merece destaque é que, embora os estudos apresentem resultados positivos, também evidenciam alguns limites. No caso de Silva et al. (2024), por exemplo, alguns alunos mostraram resistência em atividades de dança, o que sugere que a aceitação pode variar conforme o conteúdo proposto. Já no trabalho de Freitas, Silva e Vaghetti (2019), foi relatado que a dinâmica das aulas, em alguns momentos, comprometeu a participação plena dos alunos, apontando para a necessidade de ajustes metodológicos.

Assim, pode-se afirmar que os exergames se consolidam como uma alternativa inovadora para a Educação Física escolar, capazes de promover motivação, inclusão e desenvolvimento integral dos estudantes. No entanto, seu uso deve ser planejado com base em objetivos pedagógicos claros, evitando que sejam utilizados apenas como recurso recreativo. Como destacam Salgado e Scaglia (2020), a eficácia dos exergames está diretamente relacionada à mediação crítica do professor, que deve articular o mundo virtual e o real para potencializar aprendizagens. Dessa forma, a inserção dos exergames nas aulas de Educação Física, especialmente no Ensino Fundamental, representa um avanço pedagógico que une inovação tecnológica, ludicidade e intencionalidade educativa, fortalecendo o compromisso da escola com uma formação integral e significativa para os alunos.

7 CONCLUSÃO

Conclui-se, portanto, que os exergames podem ser considerados uma ferramenta pedagógica relevante para a Educação Física escolar, especialmente no Ensino Fundamental. Ao unir tecnologia, movimento e diversão, esses jogos contribuem para que as aulas se tornem mais dinâmicas, despertando o interesse e a participação ativa dos estudantes dessa etapa de ensino. Além disso, mostram-se eficazes tanto para ampliar o aprendizado de conteúdos específicos quanto para favorecer a inclusão de alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem ou que, por diferentes motivos, não costumavam participar das atividades propostas.

Outro aspecto importante é que os exergames estimulam a motivação, a concentração e o envolvimento dos alunos, criando um ambiente mais atrativo e prazeroso. Essa combinação de fatores ajuda a fortalecer a aprendizagem, amplia o repertório de práticas corporais e aproxima a escola da realidade digital já presente no cotidiano das crianças e adolescentes do Ensino Fundamental.

Contudo, é fundamental destacar que o uso dos exergames não substitui as práticas tradicionais da Educação Física. Pelo contrário, eles devem ser vistos como um recurso complementar, que precisa ser planejado e mediado pelo professor para que realmente favoreça o desenvolvimento integral dos alunos. Quando aplicados de forma consciente e intencional, os exergames possibilitam novas experiências educativas e contribuem para que a Educação Física no Ensino Fundamental seja mais inclusiva, significativa e conectada às demandas atuais.

REFERÊNCIAS

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**, Uberlândia, v. 34, p. 111-126, 2012.

BRASIL. **Lei n. 14.533, de 11 de janeiro de 2023**. Institui a Política Nacional de Educação Digital e altera as Leis nºs 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (LDB), 9.448, de 14 de março de 1997, 10.260, de 12 de julho de 2001, e 10.753, de 30 de outubro de 2003. Diário Oficial da União, Brasília, 11 jan. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versofinal.pdf. Acesso em 22 set. 2025.

CALLAI, Ana Nathalia Almeida; BECKER, Eriques Piccolo; SAWITZKI, Rosalvo Luis. **Considerações acerca da Educação Física escolar a partir da BNCC**. Conexões, v. 17, p. e019022-e019022, 2019.

CASARTELLI, Alam de Oliveira; MODELSKI, Daiane; GIRAFFA, Lúcia MM. **Tecnologias digitais, formação docente e práticas pedagógicas**. Educação e Pesquisa, v. 45, p. e180201, 2019.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **A Psicologia da felicidade**. São Paulo: Saraiva, 1992.

DA SILVA FREITAS, Gustavo; DA SILVA, Vinícius Behling; VAGHETTI, Cesar Augusto Otero. **"Agora é minha vez de jogar"? Percepção de estudantes sobre a utilização dos Exergames na educação física escolar**. Conexões, v. 17, p. e019020-e019020, 2019.

DA SIOMARA SILVA, Aparecida; LOURENÇO, Guilherme Roberto; CARÍSSIMO, João Marcelo Niquini. **Educação física escolar e o envolvimento dos alunos: o uso dos exergames**. Caderno De Educação Física E Esporte, v. 22, n. 1, p. 7, 2024.

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

FARIA, Elaine Turk. **O professor e as novas tecnologias**. Ser professor, v. 4, p. 57-72, 2004.

GALLO, Solange Aparecida et al. Metodologias ativas e tecnologia na educação. **Revista Ilustração**, Cruz Alta, v. 5, n. 1, p. 27-36, 2024.

MARCHETTI, Paulo Henrique et al. **Jogos eletrônicos interativos “EXERGAMING”: uma breve revisão sobre suas aplicações na Educação Física**. Pulsar, v. 3, n. 1, p. 1-13, 2011.

MORAN, José et al. **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, Túlio Valêncio; TOIGO, Adriana Marques; FLORENTINO, José Augusto Ayres. **Exergames como ferramenta pedagógica na Educação Física escolar: uma revisão integrativa.** Saúde e Desenvolvimento Humano, v. 7, n. 2, p. 107-116, 2019.

OH, Y.; YANG, S. Defining exergames & exergaming. *In: MEANINGFUL PLAY 2010 CONFERENCE.* East Lansing, MI, USA, 2010. **Proceedings** [...] East Lansing, MI, USA: Michigan State University, 2010. p. 1-17. Disponível em: https://meaningfulplay.msu.edu/proceedings2010/mp2010_paper_63.pdf. Acesso em: 06 out. 2025.

PEREIRA, Andressa Braw Brito. **Jogar para aprender:** o potencial dos exergames para o desenvolvimento das crianças com dificuldades de aprendizagem. 2024. 56 f. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento Humano e Tecnologias) - Instituto de Biociências, Câmpus de Rio Claro, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2024. Disponível em: <https://hdl.handle.net/11449/257748>. Acesso em: 06 out. 2025.

SALGADO, Karen Regina. **Press start:** os exergames como ferramenta metodológica no ensino do atletismo na educação física escolar. 2016. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física, Campinas, SP, 2016. Disponível em: <https://repositorio.unicamp.br/acervo/detalhe/972006>. Acesso em: 06 out. 2025.

SALGADO, Karen Regina; SCAGLIA, Alcides José. Os exergames como recurso didático no ensino do atletismo na educação física escolar. **Journal of Physical Education**, Maringá, v. 31, p. e3146, 2020.

VAGHETTI, César Augusto Otero; BOTELHO, Silvia Silva da Costa; MUSTARO, Pollyana Notargiacomo. Exergames no ciberespaço: uma possibilidade para Educação Física. **Revista Tecnologia Educacional** [s./.], v. 192, p. 32-44, 2011.

VAGHETTI, Cesar Augusto Otero et al. Exergames: um desafio à educação física na era da tecnologia. **Revista Educação & Tecnologia** [s./.], n. 12, 2013.

VAGHETTI, César Augusto Otero; VIEIRA, Karina Langone; RIGO, Luis Carlos; PARDO, Eliane Ribeiro; BOTELHO, Silvia Silva da Costa. Exergames na educação física: aproximações com o currículo escolar. **Revista Didática Sistêmica**, Rio Grande, v. 20, n. 2, p. 79–92, 2019.