UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

LUIZ GUSTAVO SOARES DE LIRA

EXERGAMES: UMA ANÁLISE INTEGRATIVA A PARTIR DA APLICAÇÃO DA ESCOLA

RECIFE

2022

LUIZ GUSTAVO SOARES DE LIRA

EXERGAMES: UMA ANÁLISE INTEGRATIVA A PARTIR DA APLICAÇÃO DA ESCOLA

Trabalho de Conclusão de Curso para aprovação na disciplina de seminário de Trabalho de Conclusão de Curso I da Universidade Federal de Pernambuco no Curso de Licenciatura em Educação Física.

Orientador: Vilde Gomes Menezes

Recife

2022

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

Lira, Luiz Gustavo.
Exergames: Uma análise integrativa a partir das aplicação da escola / Luiz Gustavo Lira. - Recife, 2025.
32

Orientador(a): Vilde Menezes
(Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Ciências da Saúde, , 2025.
Inclui referências, apêndices, anexos.

1. Educação Física. 2. Exergames. 3. Educação Escolar. I. Menezes, Vilde. (Orientação). II. Título.

790 CDD (22.ed.)

LUIZ GUSTAVO SOARES DE LIRA

EXERGAMES: UMA ANÁLISE INTEGRATIVA A PARTIR DA APLICAÇÃO DA ESCOLA

Trabalho de Conclusão de Curso para aprovação na disciplina de seminário de Trabalho de Conclusão de Curso I da Universidade Federal de Pernambuco no Curso de Licenciatura em Educação Física.

Orientador: Vilde Gomes Menezes

Trabalho aprovado pela banca examinadora em _____/_____/2022

BANCA EXAMINADORA

_____

Prof. Dr. Vilde Gomes de Menezes
(Orientador)

_____

(Examinador interno)
Universidade Federal de Pernambuco

_____

(Examinador interno)
Universidade Federal de Pernambuco

RESUMO

Jogos eletrônicos se tornaram parte da vivência e do imaginário cultural, e de maneira direta, a cultura global, também afeta a escola.Uma das ramificações dos jogos eletrônicos é o exergame,jogos que fazem uso de controles aos quais usam o movimento corporal como controle dentro do jogo,através da captação de dados por uma câmera ou controles especiais,como o Kinect ou o Playstation VR.Com a ampla adoção do mesmos na ultima década e com o ambiente de estudo se tornando cada vez integrado com o digital, inclusive com a educação física,o estudo parte da seguinte questão “Quais os usos metodológicos de exergames no ambiente escolar ?”. Tomando a pergunta como norte, esse estudo busca identificar as possibilidades do uso metodológico em ambiente escolar, assim como outros componentes curriculares de atividades físicas, apontado pela literatura. O estudo será uma revisão integrativa ao qual, a partir do estabelecimento da pergunta norteadora,artigos serão selecionados das bases de dados científicas como Science Direct e Scielo,devido a sua ampla gama e acessibilidade no que diz respeito as suas bibliotecas, respeitado os critérios de inclusão e exclusão estabelecidos,e com uso dos instrumentos de coletas sistematizados,serão feitos as coletas de dados,e posteriormente, a análise e discussão dos dados levantados, verificando se a hipótese levantada pela pergunta norteadora apresenta, se aplicando no ambiente escolar.

Palavras-chave: Exergames. Atividade física. Escola.

ABSTRACT

Electronic games have become part of the cultural experience and imagination, and in a direct way, the global culture also affects the school. within the game, through the capture of data by a camera or special controls, such as Kinect or Playstation VR. With their wide adoption in the last decade and with the study environment becoming increasingly integrated with digital, including physical education, the study starts from the following question “What are the methodological uses of exergames in the school environment?”. Taking the question as a guide, this study seeks to identify the possibility of methodological use in a school environment, as well as other curricular components of physical activity, pointed out by the literature. The study will be an integrative review to which, from the establishment of the guiding question, articles will be selected from scientific databases such as Science Direct and Scielo, due to their wide range and accessibility with regard to their libraries, respecting the established inclusion and exclusion criteria, and with the use of systematized collection instruments, collections will be made of data, and later, the analysis and discussion of the collected data, verifying if the hypothesis raised by the guiding question presents.

Keywords: Exergames. Physical activity. School. Revision.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....7
2. OBJETIVOS.....8
2.1 Objetivo geral.....8
2.2 Objetivos específicos:.....**8**
3. METODOLOGIA.....8
3.1 Desenho da pesquisa.....8
3.2 Local da pesquisa.....**8**
3.3. Pergunta norteadora.....**8**
3.4 Amostra de artigos.....**9**
3.5 Critérios inclusão e exclusão.....**9**
3.6 Instrumentos de coleta de dados.....**9**
3.6.1 Instrumento de coleta sistematizado.....9
3.6.2 **Fichamento.....10**
3.7 **Procedimentos para a coleta de dados.....10**
4 ANÁLISE CRÍTICA DOS DADOS.....10
5 DISCUSSÃO DOS DADOS LEVANTADOS.....10
6. CRONOGRAMA.....11
7. ORÇAMENTO.....11
8. RESULTADOS.....12
9. CONCLUSÕES.....13
ANEXOS.....16

1. INTRODUÇÃO

Jogos eletrônicos, enquanto objeto de entretenimento ao longo dos últimos anos, vem apresentando não só um crescimento em aspectos mercadológicos (Wijman 2021) como também em sua presença cultural no imaginário e vivência popular. Uma das várias ramificações de jogos eletrônicos são o exergames, onde o jogo faz uso de sensores de movimento para fazer captação e inserção movimentos reais dos usuários dentro do jogo (BARACHO e col.2012);Just Dance,1-2- switch, Pokemon Go e Kinect Sports são alguns exemplos de jogos que incorporam esse elemento a sua mecânica gameplay.

O ambiente escolar, não diferente da nossa realidade cultural também está passivo a novas interações tecnológicas e de lazer, como é também o caso de jogos eletrônicos, e como também apontados por Schaan e col. (2019), busca intervenções a fim de reduzir o tempo de tela devido aos altos índices apresentados se mostra necessário.

E agora um mundo pós-pandemia do covid-19, onde houve um aumento significativo no que diz respeito ao tempo de tela e piora da qualidade de vida Maciel (2021), relações sociais não só mudam a um nível familiar,também no que se aplica a relação do corpo discente com a pratica esportiva e com as vivência que a mesma pode oferecer no ambiente escolar,sendo ele físico ou virtualizado.

Nesse sentido, exergames, enquanto recurso metodológico da educação física e, se mostra como uma alternativa a fim de abranger, a necessidades, a de apresentar uma aplicação de jogos eletrônicos aos quais envolvem uma interação com atividade física para sua realização e integrar o ambiente prático físico a uma nova ferramenta tecnológica. Dessa forma, reconhecendo os aspectos apresentados acima, a presente pesquisa se justifica enquanto uma revisão integrativa a qual busca investigar exergames enquanto presente dentro de um ambiente escolar e de suas possibilidades, a partir da síntese e levantamento bibliográfico proposto através do que se delimita no aspecto metodológico de revisão integrativa.

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral:

Analisar exergames na escola enquanto possibilidade metodológica da educação física escoar segundo os apontamentos de pesquisas e artigos;

2.2 Objetivos Específicos:

- ✔ Identificar como se encontra o uso exergames na educação física escolar segundoa literatura acadêmica;
- ✔ Verificar o que os estudos que apontam sobre o impacto de exergames na educação física escolar;
- ✔ Comparar metodologicamente o que cada estudo aponta;

3. METODOLOGIA

3.1 Desenho da Pesquisa (tipo de estudo):

Trata-se de uma revisão integrativa, de caráter descritivo e quantitativo da qual seu objeto de estudo terá sua coleta de dados feita através de um instrumento de estudo delimitado para o mesmo fim, sendo para a pesquisa em questão um fichamento, do qual será feito a partir da amostragem dos artigos extraídos de suas respectivas bases acadêmicas.

3.2 Local da pesquisa:

A pesquisa será realizada em portais acadêmicos de amplo acesso e amostragem, como Scielo, Google acadêmico e Yale University Library. Sendo essas bases acadêmicas escolhidas não só pelo extensiva biblioteca,mas também pela interface de fácil utilização para critério de exclusão e extração rápida de informações essenciais de seus artigos,a fim de se otimizar os processos de coleta de dados dos mesmo.

3.3. Pergunta Norteadora

Enquanto ponto de partida metodológico, é a pergunta norteadora é o primeiro pilar da fundação dessa pesquisa, pois assim como apontado por Souza e col.(2010) “ela determina

quais serão os estudos incluídos, os meios adotados para a identificação e as informações coletadas de cada estudo selecionado". Dessa forma a pergunta norteadora "Quais os usos metodológicos de exergames no ambiente escolar?" solidifica a partir de tal indagação, base para a elaboração e sínteses dos artigos feitos através instrumento de pesquisa para coleta irão verificar as respostas através do que os dados apontados nos artigos estudados apontarem dentro de seus respectivos resultados, tendo tal questionamento.

3.4 **Amostra de Artigos**

O estudo fará uso de artigos e será usada uma amostra definida a partir da pergunta norteadora. Quais os usos metodológicos de exergames no ambiente escolar? Irá buscar identificar evidências científicas acerca do objeto de estudo. Os estudos selecionados para a pesquisa serão levantados através de dos termos "exergames", "escola" e "educação física" nas línguas inglês, português, dentro das bases de dados como Science Direct, Scielo, Google acadêmico e Yale University Library,dentre outras as quais disponibilizem artigos de amplo acesso e gratuito .Os critérios de amostragem devem ser capazes de incluir os 3 termos de pesquisa,desde que estejam alinhados com a pergunta norteadora do estudo,e que respeitem a proposta estabelecida dentro dos critérios de inclusão e exclusão.

3.5 Critério de Inclusão e Exclusão Critério de Inclusão

- Ser um estudo sobre exergames;
- Ser ambientado no ambiente escolar;
- Ser escrito em Português, Ingles ou Espanhol.

Critérios de exclusão

- Ser Monografia;
- Não abranger o ambiente escolar.

3.6 Instrumentos de Coleta de Dados

3.6.1 Instrumento de coleta sistematizado

Assim como qualquer pesquisa, ter um sistema de coleta de dados e estreitamento das informações se faz necessário, especialmente quando se trata de uma revisão. Sendo assim, o

Instrumento de coleta foi elaborado de maneira a reunir as principais informações de cada artigo, utilizado durante a elaboração metodológica da pesquisa. Um modelo está incluso nos anexos.

3.6.2 **Fichamento**

De maneira a facilitar o acesso constante a determinadas informações, o fichamento serve como um complemento ao instrumento de coleta, onde irá conter informações principais e de forma resumida, com o propósito de estabelecer um fácil acesso a determinadas informações bibliográficas. Um modelo está incluso nos anexos.

3.7 **Procedimentos para a coleta de dados**

A partir do instrumento de pesquisa sistematizado, os dados gerais de cada artigo selecionado mediante o enquadramento dos critérios de inclusão e exclusão, serão dispostos. Após a elaboração de cada instrumento, um fichamento é elaborado de acordo com os dados estreitados no mesmo.

4 ANÁLISE CRÍTICA DOS DADOS

Posteriormente, a coletas dos instrumentos de pesquisa sistematizados e de cada fichamento elaborado, cada dado coletado irão ser apresentados mediante as evidências apresentadas que se relacionem com a pergunta norteadora, e a disposição das informações, serão verificadas se elas se complementam com as informações extraídas dos outros artigos ou se apresentam inconsistências

5 DISCUSSÃO DOS DADOS LEVANTADOS

Será apresentado de acordo com o que foi observado de acordo os dados obtidos da análise, e a partir do que se justificou na pergunta norteadora, apresentar de forma crítica se a hipótese levantada se confirma enquanto verdadeiro,nesse caso,se há a possibilidade do uso de exergames no ambiente escolar enquanto proposta metodológica ou se existe alguma lacuna teórica na literatura.

6. CRONOGRAMA

ETAPAS	JUL - SET 2021	OUT - DEZ 2021	JAN - MAR 2022	ABR - MAI 2022
Revisão Bibliográfica	X	X	X	X
Elaboração e estreitamento metodológico	X	X		
Coleta dos dados		X		
Análise dos dados			X	
Escrita do TCC				X

Nota: A coleta de dados só será iniciada após a aprovação do projeto de pesquisa pelo CEP e o cronograma proposto será cumprido.

7. ORÇAMENTO

Material	Quantidade	Valor Unitário R$	Valor Total R$
Materiais de escritório (caneta, clips, grampo, grampeador, fichário, etc.)	1	100,00	100,00
Serviços de armazenamento online	1	0,00	0,00
Resma de papel	4	25,00	100,00
Serviços da gráfica	10	15,00	150,00
Despesas extraordinárias (transporte)	10	50	500,00
		Total	**850,00**

Nota: O orçamento financeiro desta pesquisa será de inteira responsabilidade

do pesquisador principal.

8. RESULTADOS

Dentro dos apontamentos e analises propostas a partir do instrumento de coleta no que diz respeito ao resultado dos artigos, todos seguem um delineamento parecido, seja por similaridade em suas experiências, ou por partirem de um mesmo autor, como no caso dos estudos Vaghetti (2014). Dentre os aspectos que acabam se destacando nesse sentido, o principal deles é o fato do qual todas as experiência no que diz respeito a exergames se deu de maneira limitada/pouco direcionada a vivência com avaliações a longo prazo,sendo no caso de Lima(2020) por falta de estrutura dentro do corpo docente para auxílio na integração no corpo escolar,ou sendo apenas como um recurso complementar a fim de apresentar modalidades e vivências fora do que seria visto no escopo escolar,como argumentado por Salgado(2020).

Outro aspecto que se destaca dentro dos artigos a nível de campo, é o uso de tecnologia defasada para os parâmetros e possibilidades atuais,um exemplo claro disso é que mesmo em estudos mais recentes como o de Lima(2020),onde em nenhum momento há um apontamento de novas possibilidades a nível de equipamento ou plataforma que se diferencie das propostas por Vaghetti em(2014),tendo em vista a popularização de novas plataformas e games que se enquadram dentro dos critérios que definem exergames como jogos em VR(virtual reality ou realidade virtual) dos quais ampliam as dimensões e possibilidades enquanto recurso não só para práticas como também á nível teórico.

Quase que de maneira uniforme, todas as experiências e avaliações apresentadas dentro das leituras se mostraram positivas dentro de seus respectivos parâmetros e com poucas ressalvas, nesse sentido mostrando uma adoção positiva tanto pelo docente ao qual é apresentado uma nova possibilidade metodológica,quanto para os discentes,do qual o uso se aproxima muito mais a cultura de realidade integrada,como no que foi apontado por Baracho (2012),sendo dessa forma,algo que aproxima ambas as partes no ambiente escolar.

9. CONCLUSÕES

Apesar da pouca idade de exergames enquanto recurso metodológico, o campo de estudos se mostrou consideravelmente extenso no que diz respeito a seus estudos e segmentações distintas, entretanto há de se ponderar que suas aplicações práticas dentro do que foram vistas nas leituras se mostraram limitadas, sejam por razões a nível de estrutura do corpo docente,ou por uma perspectiva limitada no que diz respeito a sua aplicação fundamentada em uma formação não continuada,limitando por assim dizer a ampliação técnica e o acesso no que diz respeito a recurso metodológicos. A defasagem, entretanto não se limita apenas ao docente no que foi apontado previamente por Lima (2020), mas também pelo, no que diz respeito ao acesso a novos consoles e modalidades que ampliam o leque de exergames para uso, dessa forma,limitando também os discente a jogos que acabam não sendo necessariamente tão atrativos quanto o que o cenário atual de games e exergames tem a oferecer.

A pergunta norteadora foi respondida de forma clara ao longo das leituras dos artigos mostrando a amplitude de possibilidades do uso de exergames enquanto recursos metodológicos, indo desde uma abordagem mais complementar até umas aplicações distintas e indagações propostas como feitas por Baracho (2012). De tal forma é importante reconhecer os desafios que não se limitam apenas á o que os exergames têm a oferecer, mas também aos aspectos de inserção dentro do ambiente escolar, tais observações se mostram necessárias, se há um desejo de aproximar a um nível de cultura a prática dentro da sala da cultura híbrida com experiências que vão além da mera expansão de prática única,mas sim de um pensamento e projeto de logo prazo transcendendo apenas a fisicalidade do exergames e se aprofundando em suas mais diversas possibilidades enquanto jogo e recurso metodológico.

REFERÊNCIAS

BARACHO, Ana Flávia de Oliveira, Gripp, Fernando Joaquim e Lima, Márcio Roberto deOs exergames e a educação física escolar na cultura digital. Revista Brasileira de Ciências do Esporte [online]. 2012, v. 34, n. 1 [Acessado 1 Outubro 2022], pp. 111-126. Disponível em: https://doi.org/10.1590/S0101-32892012000100009. E pub 29 Maio 2012. ISSN 2179-3255. https://doi.org/10.1590/S0101-32892012000100009.

LIMA, Marcio Roberto de, Mendes, Diego Sousa e Lima, Eduardo de MatosExergames na Educação Física Escolar como potencializadores da ação docente na cultura digital1 1 O presente artigo é um recorte da pesquisa intitulada "Uso pedagógico de exergames como potencializadores da cultura digital escolar e da motivação discente", financiada pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais (FAPEMIG) - Edital Universal nº 01/2016 (Processo nº: CHE - APQ- 02192-16). . Educar em Revista [online]. 2020, v. 36 [Acessado 1 Outubro 2022] , e66038. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/0104-4060.66038>. Epub24 Ago 2020. ISSN 1984-0411. https://doi.org/10.1590/0104-4060.66038.

MACIEL, CAMILA. Agência Brasil. Pesquisa revela piora do estilo de vida do brasileiro na pandemia. Disponível em: https://agenciabrasil.ebc.com.br/saude/noticia/2021/10/pesquisa-revela-piora-do-estilo-de-vida-do-brasileiro-na-pandemia. Acesso em: 1 de Outubro de 2022.

OPAS/OMS. Organização Mundial Da Saúde (OMS) – 2018. Disponível em: https://www.paho.org/bra/index.php?option=com_content&view=featured&Itemid=101.

SALGADO, Karen Regina e Scaglia, Alcides José OS EXERGAMECOMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DO ATLETISMO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR. Journal of Physical Education [online]. 2020, v. 31 [Acessado 7 Outubro 2022] , e3146. Disponível em: <13ói13S://doi.org/10.4025/jphyseduc.v31i1.3146>. Epub 17 Jul 2020. ISSN 2448-2455. 13ói13S://doi.org/10.4025/jphyseduc.v31i1.3146.

SOUZA, Marcela Tavares de, Silva, Michelly Dias da e Carvalho, Rachel deIntegrative review: what is it? How to do it?. Einstein (São Paulo) [online]. 2010, v. 8, n. 1 [Acessado 26 Agosto 2021] , 13ó. 102-106. Disponível em: <13ói13S://doi.org/10.1590/S1679-45082010RW1134>. ISSN 2317-6385. 14ói14S://doi.org/10.1590/S1679-45082010RW1134.

SCHAAN, Camila W. et al. Prevalence of excessive screen time and TV viewing among Brazilian adolescents: a systematic review and meta-analysis. J Pediatr (Rio J). 2019;95:155-65. , ☆☆ ☆☆ This manuscript was part of the PhD thesis of the first author in the Postgraduate Program in Endocrinology at Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS, Brazil. . Jornal de Pediatria [online]. 2019, v. 95, n. 2 [Acessado 26 Agosto 2021] , 14ó. 155-165. Disponível em: ≤14ói14S://doi.org/10.1016/j.jped.2018.04.011>. Epub 11 Abr 2019. ISSN 1678-4782. https://doi.org/10.1016/j.jped.2018.04.011.

VAGHETTI, César AO, 14ó 14ó. "Exergames na Educação Física: ferramentas para o ensino e promoção da saúde." *XIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. Anais...*

Porto Alegre 13 (2014): 491-98.

WIJMAN, Tom. Global Games Market to Generate $175.8 Billion in 2021; Despite a Slight Decline, the Market Is on Track to Surpass $200 Billion in 2023. NewZoo,202. Disponível em: <14ói14S://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-to-generate-175billion-in-2021-despite-a-slight-decline-the-market-is-on-track-to-surpass-200-billion-i2023/>Acesso em: 26 de Agosto de 2021.

ANEXOS

ANEXO A- FICHA DE COLETA DE DADOS

A. Identificação
Título do artigo Título do periódico Autores Nome Local de trabalho Graduação País Idioma Ano de publicação
B. Instituição sede do estudo
Hospital Universidade Centro de pesquisaInstituição única Pesquisa multicêntrica Outras instituições
C. Tipo de publicação
Publicação de enfermagem Publicação médica Publicação de outra área da saúde. Qual? _____
D. Características metodológicas do estudo
1. Tipo de publicação
1.1 Pesquisa ( ) Abordagem quantitativa ( ) Delineamento experimental ( ) Delineamento quase-experimental ( ) Delineamento não-experimental ( ) Abordagem qualitativa
1.2 Não pesquisa ( ) Revisão de literatura ( ) Relato de experiência ( ) Outras _____

2. Objetivo ou questão de investigação
“contribuir com uma discussão sobre as potencialidades e perspectivas da utilização da virtualidade, especificamente dos EXG, na educação física escolar, a partir do relato de jovens alunos de uma escola pública, que vivenciaram um determinado jogo nos ambientes real e virtual.”(Baracho ET. Al 2012)
3. Amostra
3.1 Seleção ( ) Randômica ( ) Conveniência ( ) Outra
3.2 Tamanho ( ) ( ) Inicial ( ) Final
3.3 Características Idade: 13 a 14 anos Sexo: M ( ) F ( ) Raça: Não especificado Diagnóstico: Não especificado Tipo de cirurgia: Não especificado
3.4 Critérios de inclusão/exclusão dos sujeitos
4. Tratamento dos dados
Os dados coletados através de questionário e depois estruturados e tratados emtabelas onde apresentam a presença dos objetos de estudo em questão, sendo nesse caso os TICs
5. Intervenções realizadas
5.1 Variável independente: Alunos 5.2 Variável dependente: TICs 5.3 Grupo controle: sim ( ) não ( ) 5.4 Instrumento de medida: sim ( ) não ( ) 5.5 Duração do estudo: Uma intervenção dividida em duas partes,porém não foi especificado o tempo 5.6 Métodos empregados para mensuração da intervenção: Questionários,tabelas e observações
6. Resultados
Foi constatado que ambientes imersivos de realidade virtual e TICs estão fortemente presentes na rotina e vida dos participantes do estudo.
7. Análise
7.1 Tratamento estatístico:

7.2 Nível de significância:
8. Implicações
8.1 As conclusões são justificadas com base nos resultados: Obtidos através das coletadas de dados das entrevistas e das observações alcançadas através das intervenções **8.2** Quais são as recomendações dos autores: Que haja um preparo por parte doprofessor de educação física em compreender e dialogar com as novas dinâmicas desses ambientes virtuais e do que essas culturas propiciam.
9. Nível de evidência
E. Avaliação do rigor metodológico Clareza na identificação da trajetória metodológica no texto (método empregado, sujeitos participantes, critérios de inclusão/exclusão, intervenção, resultados) Identificação de limitações ou vieses: Tendo em Perspectiva os dados expostos e a trajetória metodológica descrita no estudo, o nível de evidência se mostrou satisfatório.

ANEXO A1- FICHAS DE COLETA DE DADOS

A. Identificação
Título do artigo: OS EXERGAMES COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DO ATLETISMO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR Título do periódico: Não possui: Autores Nome: Karen Regina Salgado; Alcides José Scaglia Local de trabalho:Universidade Estadual de Campinas, Campinas-SP Graduação: Universidade Estadual de Campinas, Campinas - SP País: Brasil Idioma: Português Ano de publicação: 2020
B. Instituição sede do estudo
Universidade **C. Tipo de publicação**
Publicação de educação física
D. Características metodológicas do estudo

É um estudo de natureza descritivo exploratória, sendo uma pesquisa probabilísticapor não conveniência que envolveu a participação de 42 alunos, cujo possui uma coleta de dados através de uma entrevista semi estruturada, pré e pós intervenção,passando por uma analise estatística a posteriori.
1. Tipo de publicação
1.1 Pesquisa (X) Abordagem quantitativa ( ) Delineamento experimental ( ) Delineamento quase-experimental( ) Delineamento não-experimental (X) Abordagem qualitativa
1.2 Não pesquisa ( ) Revisão de literatura (X) Relato de experiência( ) Outras
2. Objetivo ou questão de investigação
Analisar as potencialidades pedagógicas dos *games* que envolvem a modalidade decorrida a fim de facilitar o ensino de aspectos como regras, movimentos,táticas, de forma a valorizar o desenvolvimento numa dimensão procedimental,conceitual eatitudinal
3. Amostra
3.1 Seleção ( ) Randômica (X) Conveniência ( ) Outra_____
3.2 Tamanho (42) (42) Inicial (42) Final
3.3 Características Idade: 9 a 11 anos Sexo: M (X) F (X) Raça: Não especificado Diagnóstico: Não especificado Tipo de cirurgia: Não especificado
3.4 Critérios de inclusão/exclusão dos sujeitos: 1-Ser devolvido nos anos iniciais do fundamental 2-Envolver Alunos que já tinham feito o uso de algum videogame 3-Ter crianças capazes de refletir o uso de exergame nas aulas de educação física
4. Tratamento dos dados

Após a obtenção dos dados foi possível, as análises e dados obtidos foram dispostos em tabelas,através da categorização de dados obtidos através dos instrumentos de coleta.

5. Intervenções realizadas

5.1 Variável independente: Não especificado
5.2 Variável dependente: Não especificado
5.3 Grupo controle: sim (X) não ( )
5.4 Instrumento de medida: sim (X) não ( )
5.5 Duração do estudo: Não foi especificado
5.6 Métodos empregados para mensuração da intervenção:
Registro através de diários, coletas de entrevistas pré e pós-intervenção e categorização dos dados.

6. Resultados

A prática real conciliada com a virtual contribuiu de maneira direta para a motivação intrínseca dos alunos, podendo verificar um enriquecimento da prática de campo em conjunto com a prática de quadra.

7. Análise

7.1 Tratamento estatístico: Sim
7.2 Nível de significância: Não especificado

8. Implicações

8.1 As conclusões são justificadas com base nos resultados: Obtidos através das intervenções e dos diálogos e contribuições em conjunto com o corpo docente
8.2 Quais são as recomendações dos autores: Os exergames jamais irá substituir a prática real, entretanto pode contribuir de maneiras diretas nas práticas e expandir as possibilidades de integração no apredizado do atlestimo.

9. Nível de evidência

E. Avaliação do rigor metodológico
Clareza na identificação da trajetória metodológica no texto (método empregado, sujeitos participantes, critérios de inclusão/exclusão, intervenção, resultados)
Identificação de limitações ou vieses:
Foi Satisfatório dada a amplitude do estudo e soube descrever bem seus procedimentos e entendimentos de maneira clara e detalhada.

A. Identificação

Título do artigo: Exergames na Educação Física: ferramentas para o ensino e promoção da saúde
Título do periódico: XIII SBGames
Autores Nome: César A. O. Vaghetti; Gabriela N. Nunes; Bruna A. Fonseca;

Adriana S. Cavalli; Silvia S. C. Botelho/
Local de trabalho: Universidade Federal de Pelotas (UFPel)
Graduação: Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC, UniversidadeFederal do Rio Grande – FURG (2013); Escola Superior de Educação Física ESEF/UFRGS (1987); Aichi University Of Education (1995);
País: Brasil
Idioma: Português
Ano de publicação: 2014

B. Instituição sede do estudo

Universidade

C. Tipo de publicação

Publicação de educação física

D. Características metodológicas do estudo

Pesquisa realizada com uma amostra de 64 alunos presentes, que cursam Ed físicaentre 22 e 33 anos, do qual passam por questionários,sendo eles o PCCquest,o questionário Long Flow State Scale Physical(FSS-2) e o questionário de escala de esforço subjetivo(PSE).Duas pesquisas paralelas foram realizadas e a amostra de participantes foi dividida em 2 grupos,sendo divididos das respectivas formas:

Grupo 1, formado por 30 indivíduos,subdividido em mais três grupos relacionados as modalidades dentro do game, sendo elas: boxe,vôlei e tênis.Cada participante jogou cerca de 10 minutos de jogo, e após a finalização, eles responderam ao PCCquest, que também inclui questão sobre PSE.

Grupo 2, formado por 34 indivíduos, foi subdividido em mais dois grupos relacionado ao modo de jogo.Foi permitido aos participantes dançarem/jogarmais de uma música,e após a finalização,os sujeitos respondiam ao questionário Long Flow State Scale Physical.

1. Tipo de publicação

1.1 Pesquisa
(X) Abordagem quantitativa
(X) Delineamento experimental
( ) Delineamento quase-experimental
( ) Delineamento não-experimental
( ) Abordagem qualitativa

1.2 Não pesquisa
( ) Revisão de literatura
(X) Relato de experiência
( ) Outras____

2. Objetivo ou questão de investigação

Buscar opiniões e informações para estruturação do plano de ensino da disciplina “exergame” ofertada pela UFPel.

3. Amostra

3.4 Critérios de inclusão/exclusão dos sujeitos:

Ser aluno da UFPel, fazer parte da da prática curricular oferecida pela Escola Superior de Educação Física [ESEF].

4. Tratamento dos dados

O tratamento de dados foram feitos através dos seguintes instrumentos:
1)PCCquest
2)FSS-2
3)PSE

5. Intervenções realizadas

5.1 Variável independente: Não especificado
5.2 Variável dependente: Não especificado
5.3 Grupo controle: sim (X) não ( )
5.4 Instrumento de medida: sim (X) não ( )
5.5 Duração do estudo: Não especificado
5.6 Métodos empregados para mensuração da intervenção:
O uso dos questionários PCC quest, FSS-2, e PSE em conjunto com a tabelação estatística dos dados obtidos através dos questionários.

6. Resultados

De acordo com os dados coletados, os alunos acreditam que exergames podem despertar interesse em determinadas modalidades apresentadas no jogo. Os dados coletados também apontam que a motivação oferecida por exergames se apresenta alta e deve ser usado como um facilitador de aprendizagem.

7. Análise

7.1 Tratamento estatístico: Sim
7.2 Nível de significância: $p \leq 0,05$.

8. Implicações

8.1 As conclusões são justificadas com base nos resultados: Obtidos através dos questionários e comentários resultantes dos mesmos
8.2 Quais são as recomendações dos autores: Que os conteúdos e jogos escolhidos respeitem a faixa etária a qual vai ser atendida e a capacidade trabalhada nos mesmos

9. Nível de evidência

E. Avaliação do rigor metodológico
Clareza na identificação da trajetória metodológica no texto (método empregado, sujeitos participantes, critérios de inclusão/exclusão, intervenção, resultados)
Identificação de limitações ou vieses:
Foi satisfatório e consegui detalhar de maneira geral e específica cada tópico em

questão no que foi norteado pelo objetivo da pesquisa.
A. Identificação
Título do artigo: Os exergames e a educação física escolar na cultura digital Título do periódico: Ver. Bras. Ciênc. Esporte 34 Autores Nome: Ana Flávia de Oliveira Baracho; Fernando Joaquim Gripp; Márcio Roberto de Lima. Local de trabalho: Escola Pública Diamantina-MG Graduação: Educação Física pela Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonhae Mucuri (UFVJM);Universidade Federal de Minas Gerais(UFMG) País: Brasil Idioma: Português Ano de publicação: 2012
B. Instituição sede do estudo
Universidade **C. Tipo de publicação**
Públicação de educação física
D. Características metodológicas do estudo
É uma pesquisa de caráter descritivo exploratório, sendo a mesma dividida em 2 partes,sendo a primeira uma análise e busca através de um questionário realizado com 117 jovens de ambos os sexos,entre 13 e 14 anos,para identificar a presença de das tecnologias da informação e comunicação (TICs) e o fenômeno da virtualidade no cotidiano dos alunos,e a segunda se tratando de uma intervenção prática,a qual analisou de forma prática a percepção dos alunos
1. Tipo de publicação
Pesquisa ( ) Abordagem quantitativa (X) Delineamento experimental ( ) Delineamento quase-experimental( ) Delineamento não-experimental (X) Abordagem qualitativa
1.2 Não pesquisa ( ) Revisão de literatura (X) Relato de experiência ( ) Outras_____
2. Objetivo ou questão de investigação

“contribuir com uma discussão sobre as potencialidades e perspectivas da utilizaçãoda virtualidade, especificamente dos EXG, na educação física escolar, a partir do relato de jovens alunos de uma escola pública, que vivenciaram um determinado jogo nos ambientes real e virtual.”(Baracho ET. Al 2012)
3. Amostra
3.1 Seleção ( ) Randômica (X) Conveniência ( ) Outra_____
3.2 Tamanho (117) (117) Inicial (117) Final
3.3 Características Idade: 13 a 14 anos Sexo: M (X) F (X) Raça: Não especificado Diagnóstico: Não especificado Tipo de cirurgia: Não especificado
3.4 Critérios de inclusão/exclusão dos sujeitos
4. Tratamento dos dados
Os dados coletados através de questionário e depois estruturados e tratados em tabelas onde apresentam a presença dos objetos de estudo em questão, sendo nesse caso os TICs
5. Intervenções realizadas
5.1 Variável independente: Alunos 5.2 Variável dependente: TICs 5.3 Grupo controle: sim ( ) não (x) 5.4 Instrumento de medida: sim ( ) não (X) 5.5 Duração do estudo: Uma intervenção dividida em duas partes,porém não foi especificado o tempo 5.6 Métodos empregados para mensuração da intervenção: 5.7 Questionários, tabelas eobservações
6. Resultados Foi constatado que ambiente imersivos de realidade virtual e TICs estão fortemente presentes na rotina e vida dos participantes do estudo.
7. Análise 7.1 Tratamento estatístico: Não 7.2 Nível de significância: Não
8. Implicações

8.1 As conclusões são justificadas com base nos resultados: Obtidos através das coletadas de dados das entrevistas e das observações alcançadas através das intervenções

8.2 Quais são as recomendações dos autores: Que haja um preparo por parte do professor de educação física em compreender e dialogar com as novas dinâmicas desses ambientes virtuais e do que essas culturas propiciam.

9. Nível de evidência

E. Avaliação do rigor metodológico

Clareza na identificação da trajetória metodológica no texto (método empregado, sujeitos participantes, critérios de inclusão/exclusão, intervenção, resultados)

Identificação de limitações ou vieses:

Tendo em Perspectiva os dados expostos e a trajetória metodológica descrita no estudo, o nível de evidência se mostrou satisfatório.

A. Identificação

Título do artigo: *Exergames* na Educação Física Escolar como potencializadores da ação docente na cultura digital

Título do periódico: Não foi publicado em periódico

Autores Nome: Marcio Roberto de Lima; Diego Sousa Mendes; Eduardo de Matos Lima.

Local de trabalho: Universidade Federal de São João 24ói-Rei.

Graduação: UFMG; Universidade Federal de São João 24ói-Rei.

País: Brasil

Idioma: Português e Inglês

Ano de publicação: 2020

B. Instituição sede do estudo

Universidade

C. Tipo de publicação

Publicação de educação física

D. Características metodológicas do estudo

É uma Pesquisa ação baseada na introdução de exergames na escola de intervenção em questão, da qual possui verifica a imersão de EXG no cotidiano escolar e verifica seus potencializadores através de registros estruturados em uma análise categorial temática.

1. Tipo de publicação

Pesquisa

( ) Abordagem quantitativa

(X) Delineamento experimental ( ) Delineamento quase-experimental ( ) Delineamento não-experimental (X) Abordagem qualitativa
1.2 Não pesquisa ( ) Revisão de literatura (X) Relato de experiência ( ) Outras_____
2. Objetivo ou questão de investigação
"identificar aspectos emergentes de uma experiência do uso de EXG na Educação Física Escolar, elencando significados atribuídos pelo professor ao uso desses *games* em sua prática pedagógica"Lima(2020)
3. Amostra
3.1 Seleção ( ) Randômica (X) Conveniência ( ) Outra_____
3.2 Tamanho (n) Não é descrito em termos númericos
3.3 Características Alunos do terceiro ano do ensino médio
3.4 Critérios de inclusão/exclusão dos sujeitos Serem participantes da turma de terceiro ano da escola em questão
4. Tratamento dos dados
Após a coleta e transcrição de todos os dados, foi realizado um tratamento qualitativo, com ferramentas de analise categorial temática,estruturado através do software atlas.ti.
5. Intervenções realizadas
5.1 Variável independente Não é presente 5.2 Variável dependente Não é presente 5.3 Grupo controle: sim ( ) não (X) 5.4 Instrumento de medida: sim (X) não ( ) 5.5 Duração do estudo: um mês 5.6 Métodos empregados para mensuração da intervenção:Registros de diário de campo,entrevista semi estruturada,fotografias
6. Resultados
Foi possível verificar que limitações envolvendo o uso pedagógico dos EXG advém

de número de alunos e ao tempo previsto para as aulas e que, indicadores sistematizados na pesquisa sugerem que os EXG proporcionam um encontro positivo entre a escola, as práticas da EFE e a cultura digital.
7. Análise
7.1 Tratamento estatístico: inexistente 7.2 Nível de significância: inexistente
8. Implicações
8.1 As conclusões são justificadas com base nos resultados: Das intervenções e coletas de dados, com os tratamentos feitos a posterioridade. 8.2 Quais são as recomendações dos autores: Não há recomendações apenas são atestados resultados e justificado com os critérios propostos
9. Nível de evidência
E. Avaliação do rigor metodológico Clareza na identificação da trajetória metodológica no texto (método empregado, sujeitos participantes, critérios de inclusão/exclusão, intervenção, resultados) Identificação de limitações ou vieses: Houve clareza no emprego de cada aspecto discutido no que foi apontado dentro da trajetória metodológica e os seus apontamentos de resultado,e conclusões.

ANEXO B - MODELO DE FICHAMENTO

FICHAMENTO BIBLIOGRÁFICO (CITAÇÃO DO ARTIGO /DATA):
INFORMAÇÕES DE REFERÊNCIA:
METODOLOGIA:
RESULTADOS:
CONCLUSÃO:

ANEXO B.1-FICHAMENTOS

FICHAMENTO BIBLIOGRÁFICO (CITAÇÃO DO ARTIGO /DATA:
INFORMAÇÕES DE REFERÊNCIA: Baracho, Ana Flávia de Oliveira, Gripp, Fernando Joaquim e Lima, Márcio Roberto deOs exergames e a educação física escolar na cultura digital. Revista Brasileira de Ciências do Esporte [online]. 2012, v. 34, n. 1 [Acessado 1 Outubro 2022] , 27ó. 111-126. Disponível em: <27ói27S://doi.org/10.1590/S0101-32892012000100009>. Epub 29 Maio 2012. ISSN 2179-3255. 27ói27S://doi.org/10.1590/S0101-

32892012000100009.
METODOLOGIA: Pesquisa de caráter descritivo exploratório, dividida em 2 partes, a primeira uma análise e busca através de um questionário realizado com 117 jovens de ambos os sexos,entre 13 e 14 anos,para identificar a presença de das tecnologias da informação e comunicação (TICs) e o fenômeno da virtualidade no cotidiano dos alunos,e a segunda se tratando de uma intervenção prática,a qual analisou de forma prática a percepção dos alunos
RESULTADOS: Foi constatado que ambientes imersivos de realidade virtual e TICs estão presentes de forma forte no cotidiano dos alunos participantes do estudo.
CONCLUSÃO: Que o professor de educação física esteja preparado para dialogar e compreender esse novo aspecto cultural, do qual possui novas dinâmicas desses ambientes virtuais e do que essas culturas oferecem.

FICHAMENTO BIBLIOGRÁFICO(CITAÇÃO DO ARTIGO /DATA:
INFORMAÇÕES DE REFERÊNCIA: Vaghetti, César AO, 27ó 27ó. “Exergames na Educação Física: ferramentas para o ensino e promoção da saúde.” *XIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. Anais... Porto Alegre* 13 (2014): 491-98.
METODOLOGIA: A Pesquisa em questão, realizada com uma amostra de 64 alunos presentes, que cursam Ed, na qual eles respondem aos seguintes questionários o PCCquest,o questionário Long Flow State Scale Physical(FSS-2) e o questionário de escala de esforço subjetivo(PSE).Em seguida, duas pesquisas paralelas foram realizadas e a amostra de participantes foi dividida em 2 grupos,divididos das respectivas formas: 1) Grupo 1 subdividido em mais três grupos relacionados as modalidades dentro do game,sendo elas: boxe,vôlei e tênis,após uma sessão do jogo e após a finalização,eles responderam ao PCCquest, que também incluiquestão sobre PSE.
2)Grupo 2, foi subdividido em mais dois grupos relacionado ao modo de jogo. Após uma sessão de jogo/ música,e após a finalização,os sujeitos respondiam ao questionário Long Flow State Scale Physical.
RESULTADOS: Os alunos acreditam que exergames podem despertar interesse em determinadas modalidades apresentadas no jogo, de acordo com o que foi exposto por parte deles nos questionários. Também foi apontado que a motivação oferecida por exergames se apresenta alta e,podendo assim, ser usado como um facilitador de aprendizagem.
CONCLUSÃO: De acordo com os apontamentos o uso e a abordagem de exergames pode ser benéfica, desde que os conteúdos e jogos escolhidos respeitem a faixa etária a qual vai ser atendida e a capacidade trabalhada na proposta em questão
FICHAMENTO BIBLIOGRÁFICO (CITAÇÃO DO ARTIGO /DATA:
INFORMAÇÕES DE REFERÊNCIA: Salgado, Karen Regina e Scaglia, Alcides José OS EXERGAMES COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DO ATLETISMO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR. Journal of Physical Education [online]. 2020, v. 31 [Acessado 7

Outubro 2022] , e3146. Disponível em: <28ói28S://doi.org/10.4025/jphyseduc.v31i1.3146>. Epub 17 Jul 2020. ISSN 2448-2455.28ói28S://doi.org/10.4025/jphyseduc.v31i1.3146.
METODOLOGIA: Estudo de natureza descritivo exploratória, que envolveu a participação de 42 alunos, cujo possui uma coleta de dados através de uma entrevista semi estruturada,pré e pós intervenção,passando por uma analise estatística em momento posterior para uma verificação sistematizada dos apontamentos .
RESULTADOS: No que foi averiguado nos questionários, foi apontado que a prática real conciliada com a virtual contribuiu para a motivação intrínseca dos alunos, o que demonstra enriquecimento da prática de campo em conjunto com a prática de quadra devido ao uso dos exergames enquanto material de suporte
CONCLUSÃO: Visando melhorar a prática, os exergames são um forte aliado em apresentar uma nova abordagem metodológica para lidar com o conteúdo do atletismo,desde que entenda que o exergame não anula a prática de quadra.

FICHAMENTO BIBLIOGRÁFICO (CITAÇÃO DO ARTIGO /DATA:
INFORMAÇÕES DE REFERÊNCIA: Lima, Marcio Roberto de, Mendes, Diego Sousa e Lima, Eduardo de Matos Exergames na Educação Física Escolar como potencializadores da ação docente na cultura digital1 1 O presente artigo é um recorte da pesquisa intitulada “Uso pedagógico de exergames como potencializadores da cultura digital escolar e da motivação discente”, financiada pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais (FAPEMIG) – Edital Universal nº 01/2016 (Processo nº: CHE – APQ-02192-16). . Educar em Revista [online]. 2020, v. 36 [Acessado 1 Outubro 2022] , e66038. Disponível em: <29ói29S://doi.org/10.1590/0104-4060.66038>. Epub 24 Ago 2020. ISSN 1984-0411. https://doi.org/10.1590/0104-4060.66038 .
METODOLOGIA: Pesquisa ação da qual se baseia na introdução de exergames na escola de intervenção, verificando como o uso de EXG no cotidiano escolar e a percepção tanto do corpo discente quanto docente. Os registros foram feitos de forma sistematizada com o uso da ferramenta atlas.ti para análise dos resultados.
RESULTADOS: Os indicadores sistematizados indicam um saldo positivo na intervenção e uma expansão prática metodológica do uso de exergames, entretanto também apontando que existem limitações estruturais na forma da qual a escola comporta tal tipo de intervenção.
CONCLUSÃO: Foi verificado que por parte do campo docente e discente, os EXG se mostraram como potencializadores aos quais são capazes de expandir de maneira satisfatória as vivências possíveis em educação física escolar

ANEXO C – TERMO DE COMPROMISSO DE ORIENTAÇÃO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
COORDENAÇÃO DO CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

Termo de Compromisso de Orientação

Eu, Luiz Gustavo Soares De Lira, matricula nº 200923834, aluno do Curso de Educação Física, Departamento de Educação Física, Centro de Ciências da Saúde, Universidade Federal de Pernambuco, informo que o Prof. VILDE GOMES DE MENEZES , SIAPE1730894_, Lotado no Departamento de Educação Física, da Universidade Federal de Pernambuco, será o meu orientador de Trabalho de Conclusão de Curso. Assumo estar ciente do meu c**ompromisso e de todas as normas de construção, acompanhamento, apresentação e entrega do artigo (original ou revisão) e/ou monografia.**

Recife, 09 de julho de 2021.

Assinatura do Orientador **Assinatura do Orientando**

ANEXO D – FORMULÁRIO DE ORIENTAÇÃO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
COORDENAÇÃO DO CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

Formulário de Orientação

DADOS DO ORIENTADOR

NOME: **SIAPE:**

IES: Universidade Federal de Pernambuco

DEPARTAMENTO: EducaçãoFísica SEMESTRE: 2020.2

PERÍODO: 29/04/2021 a 28/08/2021

DADOS DO ORIENTANDO

NOME: Luiz Gustavo Soares Lira

TITULO PROVISÓRIO:

DATA	ORIENTAÇÃO	ASSINATURA
08/07/2021	Convite para orientação. Primeira orientação sobre escolha do tema.	
13/07/2021	Orientação e apresentação do mapa do projeto	
27/07/2021	Orientação e delineamentos e retornos a cerca do mapa	

30/07/2021	**Feedback acerca do mapa e da elaboração metodológica**	
02/08/2021	**Diálogos e Orientações metodológicas**	
05/08/2021	**Estreitamento e correções contextuais da metodologia**	
08/08/2021	**Apresentação de referenciais de bancos de dados para pesquisa**	
17/08/2021	**Envio da documentação para preenchimento**	
20/07/2021	**Retorno da documentação preenchida**	
25/08/2021	**Finalização do projeto**	