

PRÁTICAS CORPORAIS MEDIADAS POR TECNOLOGIAS DIGITAIS NO PIBID: RELATO DE EXPERIÊNCIA EM ANDAMENTO NA ESCOLA DE EDUCAÇÃO BÁSICA FRANCISCO DE PAULA SEÁRA

Cláudio Jorge Fernandes ¹
Vanderléa Ana Meller ²
Amanda Campos ³
Alejo Martin Iza ⁴
Alan de Jesus Pires de Moraes ⁵

RESUMO

A formação inicial de professores de Educação Física exige experiências pedagógicas que articulem os conhecimentos acadêmicos às demandas da educação básica e às transformações socioculturais contemporâneas, especialmente aquelas relacionadas à cultura digital. Nesse contexto, o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) configura-se como política pública essencial para o fortalecimento da relação entre universidade e escola, promovendo processos formativos baseados na inserção pedagógica supervisionada. O presente trabalho tem como objetivo apresentar um relato de experiência desenvolvido por bolsistas do subprojeto de Educação Física da Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI) na Escola de Educação Básica Francisco de Paula Seára, no município de Itajaí (SC). A proposta está articulada ao Plano Anual de Ensino da unidade escolar e fundamenta-se na abordagem crítico-emancipatória, que compreende o se-movimentar como elemento central da formação humana e da educação corporal. As intervenções pedagógicas integram-se às unidades temáticas da cultura corporal do movimento, contemplando esportes, jogos e a tematização dos esportes como conteúdo emergente da Educação Física escolar. As ações são desenvolvidas em espaço estruturado para práticas corporais mediadas por tecnologias digitais, por meio da utilização de exergames, desafios motores gamificados e atividades híbridas que relacionam experiências corporais reais e virtuais. A metodologia envolve encontros semanais de planejamento coletivo entre bolsistas e supervisão docente, utilizando planos de aula, registros reflexivos e documentação audiovisual para acompanhamento do processo formativo. Nas etapas iniciais da implementação observa-se ampliação do engajamento discente, especialmente entre estudantes com histórico de menor participação nas aulas, além do desenvolvimento de competências docentes relacionadas à mediação pedagógica e à adaptação às realidades escolares. Espera-se que a continuidade da experiência contribua para a inovação das práticas pedagógicas em Educação Física e para o fortalecimento da integração entre universidade e educação básica no processo de formação docente.

Palavras-chave: Formação docente, PIBID, Educação Física Escolar, Tecnologias Digitais, Práticas Corporais.

INTRODUÇÃO

A formação de professores de Educação Física no cenário contemporâneo demanda uma constante atualização e a integração de novas abordagens pedagógicas que respondam às

¹ Mestrando do Curso de Políticas Públicas da Universidade do Vale do Itajaí - SC, 667299@profe.sed.sc.gov.br;

² Doutora em Educação, Universidade do Vale do Itajaí - SC, vanderlea@univali.br.

³ Graduando em Educação Física, UNIVALI - SC, amandacampos@edu.univali.br;

⁴ Graduando em Educação Física, UNIVALI - SC, alejo.iza@gmail.com;

⁵ Doutor em Ciências do Movimento Humano, Universidade do Estado de Santa Catarina - SC, Moraes@univali.br.



transformações sociais e tecnológicas. O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) emerge como uma política pública fundamental para promover essa articulação entre a universidade e a educação básica, oferecendo aos futuros docentes experiências práticas supervisionadas que enriquecem sua formação inicial. Neste contexto, a cultura digital, com suas diversas manifestações e ferramentas, apresenta-se como um campo fértil para a inovação das práticas corporais na escola, desafiando os educadores a incorporar tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem (BARACHO, 2012; BETTI 2003).

A proposta pedagógica desenvolvido por bolsistas do subprojeto de Educação Física, da Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI), está alinhada ao Plano Anual de Ensino da escola e fundamenta-se na abordagem crítico-emancipatória, que concebe o movimento como um pilar da formação humana e da educação corporal (KUNZ, 2014). A integração de exergames (EXGs), envolveu desafios motores gamificados e atividades híbridas busca explorar as potencialidades das tecnologias digitais para promover uma educação física mais dinâmica, inclusiva e relevante para a realidade dos alunos (COSTA, 2019; FRANZIN, 2021).

Os Exergames (EXGs) integram exercícios e jogos digitais que exigem movimento corporal para interação, promovendo exercícios físicos ao mesmo tempo em que envolvem os alunos em experiências lúdicas e interativas. Os jogos digitais utilizam sensores de movimento interativos que captam os gestos do corpo, transformando-os em comandos no jogo. A abordagem pedagógica adotada buscou não apenas descrever as ações, mas analisar as implicações da inserção das tecnologias digitais na cultura corporal de movimento, sob a ótica da abordagem crítico-emancipatória (KUNZ, 2014).

O objetivo central desse estudo busca apresentar um relato de experiência desenvolvido por bolsistas do subprojeto de Educação Física da UNIVALI, na Escola de Educação Básica Francisco de Paula Seára, no município de Itajaí (SC). Descreve as ações desenvolvidas envolvendo práticas corporais mediadas por tecnologias digitais implementadas, que visam a inclusão e o engajamento dos estudantes, especialmente aqueles com menor participação nas aulas tradicionais.

Esta proposta ganha contornos de urgência pedagógica diante das recorrentes limitações de infraestrutura física nas escolas, propícias para as práticas corporais da Educação Física, para além das quadras e ginásios, transformando espaços alternativos em laboratórios de práticas corporais.

METODOLOGIA



O presente relato de experiência caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa e descritiva, fundamentado na observação participante e na reflexão crítica sobre a prática pedagógica desenvolvida no âmbito do PIBID. As intervenções pedagógicas ocorrem na Escola, envolvendo bolsistas do subprojeto de Educação Física da UNIVALI. As intervenções pedagógicas foram direcionadas as turmas dos anos finais do Ensino Fundamental, abrangendo estudantes com diferentes níveis de engajamento e de participação nas aulas de Educação Física.

O programa de intervenção foi estruturado em um Laboratório de Práticas Corporais Digitais e as atividades foram direcionadas a estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental, totalizando 10 encontros. O local das atividades foi uma sala equipada para práticas corporais mediadas por tecnologia, com foco no exergames (EXGs). Trata-se de um espaço alternativo estruturado para suprir as limitações de infraestrutura física da unidade escolar, equipado com o console Xbox 360 e o sensor de movimentos Kinect, permitindo a exploração de exergames e simuladores esportivos como ferramentas de mediação pedagógica.

Para garantir o rigor acadêmico e a fidedignidade dos registros, a coleta de dados foi sistematizada por meio de relatório diários e filmagens, permitindo a triangulação com base nos instrumentos:

- Diário Reflexivo Docente: Registros semanais realizados pelos bolsistas do PIBID, focando nas percepções pedagógicas e nos desafios da mediação tecnológica.
- Observação Participante: Anotações detalhadas em diário de campo sobre o comportamento motor, social e o nível de interação dos alunos durante as práticas.
- Documentação Audiovisual: Registros fotográficos e em vídeo para análise posterior das execuções motoras e das dinâmicas de grupo.

A análise dos dados ocorreu por meio da definição de categorias emergentes relacionadas ao desenvolvimento de competências docentes, à inclusão discente e à ressignificação dos conteúdos da Educação Física na cultura digital. Todo o processo foi acompanhado por reuniões semanais de planejamento coletivo entre bolsistas de iniciação à docência, supervisor docente, coordenador de área e coordenadora institucional do PIBID, garantindo a indissociabilidade entre teoria e prática.

REFERENCIAL TEÓRICO



A sociedade contemporânea está imersa em um ecossistema tecnológico onde as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) não são apenas ferramentas, mas a própria linguagem de interação e socialização dos jovens. Na Educação Física escolar, o desafio reside em superar a visão negativa da tecnologia digital transformando-a em uma aliada estratégica para a prática e a apropriação crítica da cultura corporal de movimento. A BNCC (BRASIL, 2018) propõe a utilização de diferentes linguagens, verbal, corporal, visual, sonora e digital com conhecimentos das linguagens artísticas, matemáticas e científicas para a expressão e partilhamento de informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos, produzindo sentidos que levem ao entendimento mútuo.

A fundamentação teórica dessa prática sustenta-se na valorização da cultura corporal e da ludicidade como eixos centrais do processo educativo. Conforme Bracht (2023), o movimento realizado pela criança em um jogo possui repercussões em todas as dimensões do seu comportamento, superando a visão puramente biológica da atividade física. O Kinect Sports, ao proporcionar experiências lúdicas que conectam o imaginário ao real, contribui para a construção de possibilidades emancipatórias, onde o lúdico é compreendido como um fim em si mesmo e uma síntese integradora da existência humana (ACORDI, SILVA, FALCÃO (2005). Essa abordagem permite que a Educação Física se consolide como um movimento contemporâneo, capaz de ressignificar as práticas corporais dentro do projeto político-pedagógico da escola em uma imbricação entre a cultura digital e a cultura corporal.

A ascensão dos E-sports e o fenômeno da virtualização esportiva oferecem oportunidades para o professor estimular o estudante a se ativo e crítico nas produções midiáticas contemporâneas. Os E-sports, ou esportes eletrônicos, podem ser conceituados como uma nova modalidade esportiva que emerge do avanço tecnológico e da cultura digital, sendo reconhecidos como fenômenos socioculturais robustos que influenciam diretamente a cultura corporal de movimento.

A utilização do console Xbox 360 com Kinect e o jogo Kinect Sports, representa uma inovação pedagógica que alinha à Educação Física às demandas tecnológicas da geração atual de estudantes e os conteúdos da área. Segundo Kffuri (2026), essa ferramenta permite integrar conteúdos estruturantes como jogos, esportes e dança de forma diferenciada, desmistificando a ideia de que o videogame é necessariamente um promotor do sedentarismo. Ao exigir o movimento de todo o corpo para a interação com o ambiente virtual, o Kinect Sports promove o desenvolvimento da coordenação motora ampla, do equilíbrio e da percepção viso-motora, transformando a tecnologia em um recurso didático que motiva a prática de atividades físicas no cotidiano escolar.



Diferente do entretenimento passivo, eles envolvem competições organizadas em ambientes virtuais que exigem habilidades cognitivas e, em muitos casos, interatividade corporal, integrando o currículo escolar como um conteúdo que permite trabalhar as dimensões do saber, do fazer e do ser. Este fenômeno está intrinsecamente ligado ao conceito de "virtualização esportiva", onde as interações entre o real e o virtual extrapolam as barreiras de tempo e espaço.

Essa transição pedagógica é fundamental para democratizar o ensino de qualidade, especialmente em escolas com limitações de infraestrutura física, provando que o aprendizado significativo e a apropriação da cultura corporal ocorrem onde houver interatividade, inovação e protagonismo discente, e o docente tem oportunidade de usar recurso e estratégias inovadoras para a área no ensino e aprendizagem dos conteúdos tradicionais (esportes, danças, lutas, ginásticas, jogos e brincadeiras, práticas corporais de aventura) por meio dos EXGs.

Além dos benefícios motores, a inserção do Kinect na escola atua como um veículo de educação para o lazer, estimulando a apropriação crítica e criativa do tempo livre dos alunos. Marcellino (2002) destaca que a escola deve buscar superar o conformismo através da criticidade, e o uso de tecnologias interativas pode ser uma estratégia eficaz para despertar o interesse por modalidades esportivas muitas vezes inacessíveis no contexto escolar tradicional, como o esqui ou o golfe. Ao organizar a prática de forma colaborativa, com critérios de ajuda mútua entre os estudantes, o professor de Educação Física transforma a sala de aula em um espaço de inovação que respeita a predisposição dos jovens para o domínio tecnológico, promovendo uma aprendizagem social significativa e envolvente (KFFURI, 2026).

Este relato detalha a implementação de um projeto que utilizou os Exergames e E-sports e o sensor de movimentos Kinect como ponte pedagógica para a Educação Física em escolas da rede Estadual de Santa Catarina. O objetivo é demonstrar que é possível realizar uma prática física intensa e educativa mesmo em salas de vídeo ou informática, garantindo que o aluno atue como um "receptor crítico" das produções midiáticas contemporâneas, permanecendo em práticas corporais, cooperando e competindo mesmo sem ginásios e quadras poliesportivas.

A incorporação dos e-sports no contexto da Educação Física Escolar reflete a necessidade de a escola dialogar com a cultura digital na qual os estudantes estão imersos. Conforme Ferreira e Pimentel (2017), os jogos eletrônicos deixaram de ser apenas



entretenimento para se tornarem um fenômeno social e econômico, exigindo que a instituição escolar não permaneça indiferente a essa realidade.

A Educação Física, ao tratar da cultura de movimento, encontra nos e-sports uma nova forma de manifestação, com mais expressão e autonomia. Assim, a tematização dos esportes eletrônicos permite que o aluno não apenas vivencie a prática, mas também a compreenda criticamente como um produto cultural contemporâneo (DAOLIO, 1996).

A fundamentação pedagógica para o uso de games na escola encontra suporte na Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais (ABJD). Prensky (2012) destaca que os estudantes atuais pertencem à "Geração dos Jogos", possuindo estilos cognitivos distintos, marcados pela velocidade de processamento e pela preferência por ambientes ativos e conectados. Nesse sentido, os e-sports funcionam como metodologias ativas que colocam o aluno como protagonista de sua aprendizagem, estimulando o desenvolvimento de estratégias, a autonomia e a apropriação de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) Ferreira e Pimentel (2017). A prática dos jogos eletrônicos na escola, portanto, transcende o simples ato de jogar, tornando-se um veículo para o desenvolvimento de competências cognitivas e sociais complexas.

A dimensão colaborativa é um dos pilares fundamentais na defesa dos e-sports no ambiente educativo. A aprendizagem colaborativa ocorre quando os alunos interagem com seus pares para resolver problemas e superar desafios impostos pelo jogo, promovendo uma construção coletiva do conhecimento. Segundo Ferreira e Pimentel (2017), essa interação em rede permite que a escola se abra para o mundo, integrando o real ao digital de forma híbrida. Ao trabalharem em grupos para alcançar objetivos comuns nos e-sports, os estudantes desenvolvem habilidades de cooperação e comunicação que são essenciais tanto para a vida acadêmica quanto para a atuação cidadã na sociedade da informação (MORAN, 2015).

Apesar das potencialidades, a inserção dos e-sports enfrenta o desafio de superar visões reducionistas que associam os games exclusivamente ao sedentarismo ou ao isolamento social. Ferreira e Pimentel (2018) argumentam que é necessário quebrar esse paradigma, demonstrando que os e-sports podem incentivar a atividade física e a socialização quando mediados pedagogicamente. As tecnologias digitais, tornam-se ferramentas de inclusão, alcançando alunos que muitas vezes não se sentem motivados pelas práticas corporais convencionais.

Em suma, a defesa dos e-sports na Educação Física Escolar sustenta-se na sua capacidade de promover uma aprendizagem significativa e contextualizada com as demandas do século XXI. A integração dessas práticas, fundamentada em metodologias ativas e na



aprendizagem colaborativa, oferece subsídios para uma formação humana integral que reconhece a tecnologia como aliada do desenvolvimento pedagógico (PIMENTEL, 2017).

Ao adotar os e-sports, a Educação Física amplia seu acervo de conteúdos e fortalece sua relevância social, preparando os jovens para navegar com criticidade e competência em uma sociedade cada vez mais conectada e digitalizada.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As etapas iniciais da implementação do programa de intervenção no PIBID revelaram resultados promissores, alinhados com as expectativas de inovação pedagógica, fortalecimento da formação docente e didáticas inovadoras. A mediação das tecnologias digitais por meio dos exergames e os desafios gamificados são estratégias facilitadoras para despertar o interesse e a motivação desses alunos, transformando a dinâmica da sala de aula em laboratório de práticas corporais (GALDINO e CALHEIRO, 2025; GODTSFRIEDT, 2022).

Observamos que a interface digital foi um facilitador de segurança psicológica para estudantes com histórico de isolamento, permitindo que a experimentação do erro no ambiente virtual reduzisse a ansiedade da exposição prática. Os estudantes com histórico de isolamento ou baixa participação em aulas tradicionais apresentaram motivação, ampliaram aspectos lúdicos e a interação com os colegas mediadas pelo Kinect. A tecnologia digital funcionou como uma ferramenta de inclusão, alcançando os estudantes desmotivados pelas práticas corporais convencionais, de forma mais confiante se aventuraram nas atividades.

O uso do sensor de movimentos transformou o corpo na própria interface, projetando as ações através de um avatar na tela. Esse deslocamento da imagem real para a virtual proporcionou a expressividade e desinibição, pois o foco da atenção pública recaiu sobre a personagem do jogo, reduzindo a inibição e a ansiedade relacionada à exposição corporal pública. Nessa perspectiva, o esporte virtual não se opõe ao real, mas é considerado atual e vivo durante o desenrolar dos fatos e do movimento intencional do praticante, cujas ações respondem às necessidades físicas e psicológicas despertadas pelo desafio digital. Assim, o E-sport criou uma forma de vivência esportiva que intensificou sensações e ressignificou a prática corporal na contemporaneidade.

No contexto pedagógico, o ensino dos E-sports nas aulas de Educação Física visou formar um "receptor crítico" das mídias, capaz de compreender as implicações sociais, econômicas e éticas dessas práticas. Por meio de elementos como a gamificação, o professor



utilizou a lógica competitiva e cooperativa dos jogos para engajar os alunos em jornadas de aprendizado que simularam a atmosfera de grandes eventos, incluindo a percepção de estádios e torcidas virtuais.

Fundamentada na perspectiva do “se-movimentar”, proposto por Kunz (2014), a prática permitiu que o sujeito atribuísse significados e sentido próprio às suas ações. Ao transpor a visão puramente técnica do movimento para uma experiência lúdica e estética, o ambiente virtual gerou sentimentos de prazer e pertencimento, essenciais para que estudantes com dificuldades sociais se sentissem aptos a participar das atividades coletivas.

Além do impacto no engajamento dos alunos, a experiência proporcionou o desenvolvimento de competências docentes essenciais para os bolsistas do PIBID. A necessidade de planejar e adaptar as atividades, gerenciar o tempo pedagógico e mediar as interações entre o ambiente digital e o físico contribuiu para aprimorar as habilidades de mediação pedagógica e a capacidade de adaptação às diversas realidades escolares. A reflexão contínua, estimulada pelos diários reflexivos e pelos encontros de planejamento, permitiu aos futuros professores analisarem criticamente suas práticas. Para Santos (2022) por meio do processo reflexivo é possível buscar soluções inovadoras para os desafios encontrados.

Os resultados científicos nesse modelo de intervenção foram diversos e abrangeram múltiplas áreas de pesquisa. As experiências das práticas pedagógicas permitiram a produção de trabalhos sobre a formação docente no PIBID, a eficácia dos exergames na Educação Física escolar, estratégias de inclusão por meio da tecnologia, o impacto da gamificação no engajamento dos alunos e a relação entre cultura digital e cultura corporal. A documentação detalhada dos encontros e a coleta sistemática de dados, por meio dos instrumentos de registro, forneceram uma base sólida para futuras análises e publicações acadêmicas.

As propostas colaboraram com a otimização de espaços de práticas em sala de aula, pois historicamente as aulas de Educação Física em Escolas da Rede Estadual de Santa Catarina enfrentam barreiras de infraestrutura, constatado no Censo Escolar da Educação Básica 2025, quadras poliesportivas inapropriadas, sem cobertura ou inexistentes, ausência de outros espaços pensados para a Educação Física, como sala de jogos ou sala para a prática de ginásticas e demais práticas corporais que preenchem a Educação Física, das mais de 1250 escolas, apenas 591 tem quadra coberta (BRASIL, 2025).

A escola é um ecossistema de cultura e inclui os avanços da cultura digital, os exergames envolvem tecnologias, não como um adversário da atividade física, mas como uma extensão da cultura corporal de movimento. Nessa proposta a inserção de Exergames (EXGs) envolve jogos eletrônicos ativos que utilizam sensores de movimento como o Kinect,



permitindo que ambientes como salas de vídeo ou laboratórios de informática se transformem em laboratórios vivos de experimentação motora, onde o corpo do aluno atua como a própria Interface Natural de Interação (NUI).

Para o desenvolvimento da proposta o planejamento das ações seguiu uma lógica de progressão pedagógica, partindo da aproximação com a cultura digital até a reflexão crítica sobre a virtualização esportiva. Os encontros foram organizados da seguinte forma:

- Aproximação e Diagnóstico: Investigação da relação dos alunos com os jogos digitais e apresentação do espaço.
- Desenvolvimento das práticas corporais: Foco na coordenação motora ampla e tempo de reação por meio de exergames de dança e esportes.
- Inclusão e Cooperação: Utilização da tecnologia como estratégia para integrar alunos com histórico de baixa participação ou necessidades específicas (como TEA).
- Transferência e Hibridização: Atividades que relacionam o movimento no ambiente virtual com a execução motora no espaço físico real.
- Gamificação e Protagonismo: Construção de desafios motores gamificados, onde os alunos atuam na definição de regras e metas.
- Avaliação e Reflexão: Roda de conversa e feedback sobre as aprendizagens e percepções dos estudantes.

Para o desenvolvimento das propostas, no primeiro momento, buscamos aproximação entre a cultura digital e a cultura de movimento. O objetivo principal buscou apresentar o espaço do laboratório (sala de jogos da escola) e investigar a relação dos alunos com jogos digitais e o movimento corporal. As atividades incluíram uma conversa inicial sobre os jogos que os alunos utilizam, uma demonstração do Kinect Sports/exergame e um rodízio experimental dos alunos. O papel dos bolsistas do PIBID foi organizar o espaço, mediar pedagogicamente as interações, motivar os estudantes e realizar o registro inicial, focando no nível de engajamento, participação espontânea e dificuldades motoras observadas.

Para fortalecer o domínio dos movimentos, buscamos ampliar as habilidades motoras básicas a evolução exigida pelo exergames por meio de jogos de dança (Just Dance) que exigiam a reação rápida, desafios individuais, coreografias em grupo e a comparação da performance inicial dos alunos. As habilidades motoras da Educação Física abordados incluíram coordenação, ritmo, lateralidade e percepção espacial. Os indicadores observáveis para avaliação foram o tempo de resposta, a precisão do movimento e a participação ativa dos estudantes.



Na evolução das propostas, as tecnologias foram estratégias inclusivas, adaptando as atividades para alunos com deficiência, como Transtorno do Espectro Autista (TEA), pois ocorriam pouca participação nas aulas tradicionais e dificuldades sociais. As atividades envolveram jogos cooperativos, duplas de apoio e desafios colaborativos. As reflexões evidenciaram que a tecnologia digital dos jogos foi promotora da participação dos alunos da escola, promovendo a inclusão e o desenvolvimento social.

A transferência do movimento real foi um aspecto importante, pois exigiu atenção e movimento na execução no exergame, os alunos foram desafiados a reproduzir os movimentos fora da tela, explorando deslocamentos, equilíbrio e minicircuitos motores, além de transferir e comparar os gestos motores para as modalidades de voleibol e futebol praticadas na escola. O conceito-chave trabalhado foi a relação entre o corpo virtual e o corpo real, incentivando a transferência de habilidades desenvolvidas no ambiente digital para o contexto físico.

A gamificação nas aulas de Educação Física possibilitou aos alunos a construção de desafios motores e de percepção corporal, utilizando um sistema de fases, missões motoras, pontuação cooperativa e desafios em equipe. Esta abordagem visou não apenas o engajamento dos alunos, mas também a formação docente dos bolsistas do PIBID, que aprenderam sobre planejamento ativo, gestão do tempo pedagógico e estratégias para motivação discente. As atividades híbridas consistiram na transposição de mecânicas dos e-sports para o plano motor real, utilizando pontuação digital para performances físicas presenciais.

Para a avaliação e reflexão pedagógica sobre a aprendizagem e as experiências vivenciadas nas atividades incluíram uma roda de conversa, feedback dos alunos e a demonstração final das habilidades adquiridas, com registro audiovisual.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência em andamento do subprojeto de Educação Física do PIBID na Escola de Educação Básica Francisco de Paula Seára demonstra o potencial transformador das práticas corporais mediadas por tecnologias digitais. A integração de exergames e atividades gamificadas não apenas revitaliza o interesse dos alunos pela Educação Física, mas também oferece um caminho para a inclusão de estudantes com diferentes perfis e necessidades. A abordagem crítico-emancipatória, aliada ao uso estratégico da tecnologia, reforça a compreensão do movimento como um elemento central para a formação humana integral.



Para os bolsistas do PIBID, esta experiência envolveu o fortalecimento do laboratório de práticas corporais, com desenvolvimento de aprendizagens e formação pedagógica, capacitando a atuar de forma inovadora e adaptada aos desafios da educação contemporânea.

As experiências foram fundamentais para consolidar as evidências dos benefícios dessas práticas e para inspirar a continuidade nos contextos escolares, contribuindo para a inovação pedagógica na Educação Física e para o fortalecimento da parceria entre universidade e educação básica. Dessa forma, a experiência reafirma o papel do PIBID como elo vital entre a produção científica da UNIVALI e a realidade cotidiana da Escola Francisco de Paula Seára, consolidando uma formação docente atenta à cultura digital.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES), por meio do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). Agradecemos à Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI) pelo suporte institucional e acadêmico no subprojeto de área - Educação Física, e à Escola de Educação Básica Francisco de Paula Seára pela acolhida e parceria no desenvolvimento desta experiência pedagógica.

REFERÊNCIAS

ACORDI, L. de O.; SILVA, B. E. S. da; FALCÃO, J. L. C. **As práticas corporais e seu processo de resignificação: apresentando os subprojetos de pesquisa.** In: SILVA, A. M.; DAMIANI, I. R. (org.). Práticas corporais: gênese de um movimento investigativo em educação física. Florianópolis: Nauembru Ciência & Arte, 2005. p. 30-41.

BARACHO, A. F. de O.; GRIPP, F. J.; LIMA, M. R. de. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 34, n. 1, p. 111-126, 2012.

BETTI, M. **Educação Física e mídia: novos olhares, outras práticas.** Editora Hucitec, 2003.

BRACHT, Valter. **Educação física e aprendizagem social.** Ijuí: Editora Unijuí, 2023.

BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep). **Censo Escolar da Educação Básica 2025: Notas Estatísticas.** Brasília, DF: Inep, 2025. Disponível em: <https://www.gov.br/inep/pt-br/areas-de-atuacao/pesquisas-estatisticas-e-indicadores/censo-escolar/resultados>. Acesso em: [04 abr. 2026].

BRASIL. Ministério da Educação. Base **Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2018.

COMITÊ OLÍMPICO DO BRASIL. **COB e-Sports: o futuro é agora.** 2025. Disponível em: [\[https://www.cob.org.br/comunicacao/noticias/os-e-sports-chegaram-ao-comite-olimpico-do-brasil\]](https://www.cob.org.br/comunicacao/noticias/os-e-sports-chegaram-ao-comite-olimpico-do-brasil). Acesso em: 2 abr. 2026.



COSTA, Janner Silva da; ANDRADE, Alexandra Nascimento de; XIMENES, Marcela Dantas; GONÇALVES, Carolina Brandão. Jogos eletrônicos digitais nas aulas de Educação Física: Uma Experiência com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental. **Revista Labor**, V. 1, N. 25, 2019.

DAOLIO, J. Em busca da pluralidade cultural. **Revista Paulista de Educação Física**, São Paulo, supl. 2, p. 40-42, 1996.

DILLENBOURG, P. **What do you mean by collaborative learning?** In: DILLENBOURG, P. (ed.). Collaborative-learning: Cognitive and Computational Approaches. Oxford: Elsevier, 1999. p. 1-19.

FERREIRA, J. R. L.; PIMENTEL, F. S. C. E-Sports na escola: desafios e possibilidades para a educação física na cultura digital. **Revista EDaPECI, São Cristóvão (SE)**, v. 18, n. 1, p. 61-70, jan./abr. 2018. Disponível em: [https://periodicos.ufs.br/edapeci/article/view/8541]. Acesso em: 2 abr. 2026.

FRANZIN, A. B. de O. L. et al. Dança com exergames como estratégia de promoção da atividade física na escola. **Brazilian Journal of Development**, v. 7, n. 10, p. 98604-98613, 2021.

GALDINO, F. F. S.; CALHEIRO, V. C. Jogos eletrônicos na educação física escolar: uma revisão da produção de conhecimento. **Cadernos do Aplicação**, Porto Alegre, v. 38, n. 1, 2025.

GAME BRASIL. **Pesquisa Game Brasil**, 2024. Disponível em: [https://www.adrenaline.com.br/games/pesquisa-game-brasil-2024-veja-o-atual-perfil-do-publico-de-jogos-no-pais/]. Acesso em: 2 abr. 2026.

GODTSFRIEDT, J. “Se ela dança eu danço”: exergames de dança. **Cenas Educacionais**, v. 5, p. 1-19, 2022.

IGAMING BRAZIL. **Mapeamento de Profissionais de E-sports no Brasil**, 2023. Disponível em: [https://igamingbrazil.com/esports/2023/04/28/brasil-e-o-setimo-pais-com-a-maior-porcentagem-de-fas-de-esports-no-mundo-diz-estudo/]. Acesso em: 2 abr. 2026.

KFFURI, L. Console Xbox 360 Kinect na práxis da educação física? **Cadernos PDE: os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE**, Curitiba, v. 1, 2014. Disponível em: https://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_utfpr_edfis_pdp_liliana_kffuri.pdf. Acesso em: 2 abr. 2026.

KUNZ, E. **Transformação didático-pedagógica do esporte**. Ijuí: Unijuí, 2014.

MARCELLINO, N. C. **Estudos do lazer: uma introdução**. Campinas: Autores Associados, 2002.

MORAN, J. **Mudando a educação com metodologias ativas**. In: SOUZA, C. A.; MORALES, O. E. T. (org.). Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Ponta Grossa: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015. p. 15-33.

PIMENTEL, F. S. C. **Aprendizagem das crianças na cultura digital**. 2. ed. Maceió: Edufal, 2017.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Senac São Paulo, 2012.

SANTOS, M. A. R. dos; MONTEIRO, E. Jogos eletrônicos e educação física escolar: tensões, alternativas e perspectivas docentes. **Debates em Educação**, v. 14, n. 35, p. 526-548, 2022.

