ReGeo ISSN: 2177-3246

# PRÁTICAS CORPORAIS MEDIADAS POR TECNOLOGIAS DIGITAIS NO PIBID: EXPERIÊNCIAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

# DIGITAL TECHNOLOGY-MEDIATED BODILY PRACTICES IN PIBID: EXPERIENCES IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION

# PRÁCTICAS CORPORALES MEDIADAS POR TECNOLOGÍAS DIGITALES EXPERIENCIAS EN LA EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR

https://doi.org/10.56238/revgeov17n8-171

**Data de submissão:** 19/07/2026 **Data de publicação:** 19/08/2026

**Cláudio Jorge Fernandes**
Mestrando em Gestão de Políticas Públicas
Instituição: Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI)
E-mail: 667299@profe.sed.sc.gov.br

**Vanderléa Ana Meller**
Doutora em Educação
Instituição: Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI)
E-mail: vanderlea@univali.br

**Amanda Campos**
Graduanda em Educação Física
Instituição: Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI)
E-mail: amandacampos@edu.univali.br

**Alan de Jesus Pires de Moraes**
Doutor em Ciências do Movimento Humano
Instituição: Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI)
E-mail: moraes@univali.br

## RESUMO

A formação inicial em Educação Física exige experiências que aproximem o conhecimento acadêmico das demandas da escola básica e da cultura digital contemporânea. O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) sustenta essa aproximação ao inserir bolsistas na escola sob coordenação e supervisão docente. O objetivo do estudo busca compreender as tecnologias digitais como mediadoras das práticas corporais na Educação Física, considerando seus impactos nas estratégias pedagógicas e na construção dos saberes docentes. A proposta ocorreu nas aulas de Educação Física do ensino fundamental, no ano de 2026, organizadas no plano anual de ensino, planos diários e relatórios analíticos, com intervenções no Laboratório de Práticas Corporais Digitais que articularam práticas corporais reais e virtuais. Os resultados evidenciaram que o laboratório foi um ambiente estratégico de inovação da Educação Física escolar, com ambiente adaptado e recursos digitais, os exergames promoveram desafios sensoriais e motores gamificados, com ampliação da cultura de movimento na escola, engajamento dos estudantes na participação, criação de grupos de práticas, inspiração e espelhamento na transposição da imagem virtual para a vivência real. Possibilitou a ampliação de competências de mediação pedagógica dos licenciandos bolsistas do PIBID e inovação nas aulas, com fortalecimento da parceria entre universidade e escola pública.

**Palavras-chave:** Formação Docente. PIBID. Tecnologias Digitais. Educação Física Escolar.

**ABSTRACT**
Initial teacher training in Physical Education requires experiences that bridge the gap between academic knowledge and the demands of K-12 schooling and contemporary digital culture. The Institutional Program for Teaching Initiation Scholarships (PIBID) supports this connection by placing scholarship recipients in schools under faculty coordination and supervision. This study aims to understand digital technologies as mediators of bodily practices in Physical Education, considering their impact on pedagogical strategies and the development of teaching knowledge. The initiative was carried out during elementary school Physical Education classes in 2026—structured through annual teaching plans, daily lesson plans, and analytical reports—and involved interventions in the Digital Bodily Practices Laboratory that integrated real and virtual bodily practices. The results demonstrated that the laboratory served as a strategic environment for innovation in school-based Physical Education, featuring an adapted setting and digital resources; exergames fostered gamified sensory and motor challenges, expanded the school's movement culture, boosted student engagement and the formation of practice groups, and inspired the translation of virtual imagery into real-world experiences. The project enabled PIBID scholarship recipients to enhance their pedagogical mediation skills and innovate their teaching, while strengthening the partnership between the university and the public school system.

**Keywords:** Teacher Education. PIBID. Digital Technologies. School Physical Education.

**RESUMEN**
La formación inicial en Educación Física exige experiencias que acerquen el conocimiento académico a las demandas de la escuela básica y de la cultura digital contemporánea. El Programa Institucional de Becas de Iniciación a la Docencia (PIBID) respalda este acercamiento al integrar a los becarios en la escuela bajo coordinación y supervisión docente. El estudio busca comprender las tecnologías digitales como mediadoras de las prácticas corporales en la Educación Física, considerando sus impactos en las estrategias pedagógicas y en la construcción de los saberes docentes. La propuesta se desarrolló en clases de Educación Física de educación primaria durante el año 2026, organizadas mediante planes anuales de enseñanza, planes diarios e informes analíticos, e incluyó intervenciones en el Laboratorio de Prácticas Corporales Digitales que articularon prácticas corporales reales y virtuales. Los resultados evidenciaron que el laboratorio constituyó un entorno estratégico de innovación para la Educación Física escolar, contando con un espacio adaptado y recursos digitales; los *exergames* propiciaron desafíos sensoriales y motores gamificados, ampliando la cultura del movimiento en la escuela, fomentando la participación y el compromiso de los estudiantes, la creación de grupos de práctica, así como la inspiración y la emulación al trasladar la imagen virtual a la vivencia real. Asimismo, la experiencia permitió ampliar las competencias de mediación pedagógica de los estudiantes becarios del PIBID e innovar en las clases, fortaleciendo la colaboración entre la universidad y la escuela pública.

**Palabras clave:** Formación Docente. PIBID. Tecnologías Digitales. Educación Física Escolar.

## 1 INTRODUÇÃO

Na contemporaneidade, a formação de professores de Educação Física não pode prescindir dos conhecimentos relacionados à cultura tecnológica e digital. Nesse contexto, torna-se necessário ampliar e inovar as propostas educativas que integram as práticas corporais, considerando as possibilidades de mediação e produção de conhecimentos proporcionadas pelas tecnologias digitais. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhece a linguagem digital como uma das formas de expressão e produção de sentidos, articulando-a às linguagens verbal, corporal, visual e sonora (Brasil, 2018). Dessa forma, antecipa e legitima uma discussão que se apresenta como um desafio para a escola, o de compreender e incorporar as tecnologias digitais aos processos educativos de maneira crítica, criativa e pedagogicamente significativa.

O presente estudo tem como objetivo compreender as tecnologias digitais como mediadoras das práticas corporais na Educação Física, considerando seus impactos nas estratégias pedagógicas e na construção dos saberes docentes. O planejamento pedagógico e formação docente foi integrada ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), com propostas educativas desenvolvidas pelos docentes e discentes bolsistas, que integram o Subprojeto Educação Física/Projeto Institucional da Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI). Perante os desafios metodológicos estruturamos o Laboratório de Práticas Corporais Digitais na escola, nele desenvolvemos a integração das tecnologias digitais com as práticas corporais.

A cultura digital abriu caminhos para a inovação das práticas corporais e desafiou a integração das tecnologias no ensino-aprendizagem da Educação Física. Nesse âmbito, fundamentamos o processo de ensino-aprendizagem em perspectivas críticas e criativas, valorizando a cultura de movimento como integrante da formação humana, posicionando o ser humano como sujeito da experiência (Kunz, 2020). Foram desenvolvidos diferentes temas da cultura de movimento, integrando jogos, dança, lutas e esportes.

Consideramos que os recursos tecnológicos, como os *exergames* (jogos eletrônicos baseados em movimento corporal) promovem desafios motores gamificados e atividades híbridas que compõem essa proposta. Intenciona uma Educação Física mais dinâmica, inclusiva e próxima da realidade dos estudantes (Costa *et al*., 2019; Franzin *et al.,* 2021). A proposta teve raiz concreta nas potencialidades dos recursos digitais e na adequação de ambientes escolares educativos, com recursos inovadores e que otimizem as salas das escolas, pois a limitação da infraestrutura é recorrente para a prática da Educação Física.

Um lugar alternativo de práticas educativas na Educação Física escolar não é adorno pedagógico, é estrutura inovadora perante as tecnologias educativas, que integram estruturas, recursos

e objetivos de ensino-aprendizagem. Kunz (2020) aponta que modelos pedagógicos centrados na performance esportiva podem excluir estudantes que não se identificam com o esporte competitivo. A diversificação das práticas pedagógicas permite ampliar as formas de participação nas aulas, portanto buscamos ampliar e avançar nas propostas educativas por meio das tecnologias digitais.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 TECNOLOGIAS DIGITAIS E CULTURA CORPORAL DE MOVIMENTO

Na escola e para os estudantes, atualmente as tecnologias digitais são um conjunto de recursos, ferramentas e sistemas que integram o cotidiano de conexões de comunicação e de acesso às informações, integrando diferentes linguagens. O desafio da Educação Física escolar torna-se o processo educativos e construtivo de práticas aliadas da cultura digital e de movimento, integrando habilidades corporais e de apropriação crítica da cultura de movimento.

Estudos recentes indicam que a inserção pedagógica dos *e-sports* pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais relevantes para o século XXI. Revisões sistemáticas apontam que a participação em ambientes de esportes digitais pode favorecer competências como colaboração, pensamento estratégico e resolução de problemas (Zhong *et al.,* 2022).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) orienta a Educação Física a contemplar diferentes manifestações da cultura corporal de movimento, reconhecendo a diversidade de práticas corporais presentes na sociedade contemporânea (BRASIL, 2018). Entre essas manifestações, destacamos a crescente presença da cultura digital, que inclui jogos eletrônicos, ambientes virtuais e novas formas de interação mediadas pelas tecnologias.

Para Bracht (2023) o movimento da criança realizado no jogo repercute em todas as dimensões do seu comportamento e ultrapassa a leitura puramente biológica da atividade física. No *Kinect Sports*, a conexão entre imaginário e o real sustenta possibilidades emancipatórias, em que o lúdico funciona como fim em si mesmo, como síntese integradora da existência humana (Acordi; Silva; Falcão, 2005). A Educação Física se consolida aqui, não como disciplina que resiste à tecnologia, mas, como uma área que ressignifica a prática corporal dentro do projeto político-pedagógico da escola, integrando cultura digital e cultura de movimento na mesma jogada.

O *Xbox* 360 com *Kinect* e o *Kinect Sports,* como uma série de jogos eletrônicos de movimento (*exergames*) aproximam a Educação Física da geração que tem acesso ao *joystick* precocemente. Kffuri (2014) mostra que essa ferramenta integra jogo, esporte e dança de forma diferenciada, e desmonta a ideia de que *videogame* é sinônimo de sedentarismo: para interagir com o ambiente virtual, o corpo

inteiro precisa se mover, é exigindo esse movimento que o *Kinect Sports* desenvolve coordenação motora, equilíbrio e percepção viso-motora.

Tecnologias interativas despertam interesse por modalidades pouco acessíveis no contexto escolar como esqui, golfe, tênis e sustentam aprendizagem social significativa quando a prática é organizada de forma colaborativa, com critério de ajuda mútua entre os estudantes (KffurI, 2014). Perante os acessos facilitados à cultura digital, Marcellino (2002) defende que a escola deve revisar as propostas com criticidade, buscando formas adequadas de utilização.

## 2.2 E-SPORTS, EXERGAMES E APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS DIGITAIS

*E-sport* é modalidade que nasceu do avanço tecnológico e da cultura digital, se consolidou como fenômeno sociocultural com influência direta sobre a cultura corporal de movimento. Diferente do entretenimento passivo, *e-sport* exige habilidades cognitivas e motoras, em virtude da interatividade corporal, trabalha as dimensões do saber, do fazer e do ser no currículo escolar. O conceito de virtualização esportiva nomeia essa lógica do real e virtual, não separam mais tempo e espaço.

Ferreira e Pimentel (2018) expressam que o jogo eletrônico deixou de ser entretenimento e virou fenômeno social e econômico, sendo que a escola não pode ignorar. A Educação Física, ao tratar da cultura de movimento, encontra nos *e-sports* uma forma de manifestação, com mais expressão e autonomia. A tematização dos esportes eletrônicos permite ao estudante vivenciar a prática e compreendê-la criticamente como produto cultural contemporâneo (Daolio, 1996).

A aprendizagem baseada em jogos digitais sustenta pedagogicamente o uso de games na escola. Prensky (2012) chama os estudantes atuais de “Geração dos Jogos”, com estilo cognitivo marcado pela velocidade de pensamento e pela preferência por ambientes ativos e conectados. Nessa leitura, *e-sport* funciona como metodologia ativa, em que o estudante é protagonista da própria aprendizagem, desenvolve estratégia, autonomia e apropriação de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (Ferreira; Pimentel, 2018).

A dimensão da aprendizagem colaborativa sustenta parte da defesa pedagógica dos *e-sports*, que acontece quando o estudante interage para resolver os problemas e superar desafios do jogo, promovendo o conhecimento construído coletivamente, não entregue pronto (Dillenbourg, 1999). Ferreira e Pimentel (2018) descrevem essa interação em rede como abertura da escola ao mundo, na integração híbrida entre real e digital. Trabalhar em grupo, em prol de objetivo comum no *e-sport* desenvolve cooperação e comunicação, habilidades que servem tanto para a vida acadêmica quanto para a atuação cidadã (Moran, 2015).

Tais proposições convergem com a Portaria CAPES nº 090 de 2024 (Brasil, 2024), que propõe nos objetivos do PIBID inserir os licenciandos as escolas e criar oportunidades para experiências metodológicas e tecnológicas, com práticas de caráter inovador, superando problemas de ensino-aprendizagem.

A inserção dos *e-sports* enfrenta desafios perante a leitura reducionista que associa game a sedentarismo e a isolamento social. Ferreira e Pimentel (2018) sustentam que essa associação automática precisa cair, pois mediado pedagogicamente, *e-sport* incentiva a atividade física, socialização e alcança o estudante que pratica de modo convencional. Entendemos que por meio das práticas corporais é possível promover o desejo de movimento e diversidade de opções. A formação de professores pode avançar nas propostas educativas, integrando a cultura digital na escola,

## 3 METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, teórico-prática, na perspectiva da hermenêutica fenomenológica, para a compreensão dos dados (Husserl, 2000. As intervenções educativas ocorreram no Laboratório de Práticas Corporais Digitais, da Escola de Educação Básica Francisco de Paula Seára, nas aulas de Educação Física do Ensino Fundamental. Ocorreram encontros de planejamento semanais entre bolsistas, supervisão docente, coordenação de área e coordenação institucional do PIBID a fim de acompanhar todo o processo de ação-reflexão-ação.

Os dados foram coletados no plano anual de ensino, nos planos diários e relatórios analíticos dos bolsistas do Subprojeto de Educação Física do PIBID. As intervenções educativas foram desenvolvidas no Laboratório de Práticas Corporais Digitais, estruturado em uma sala equipada com console Xbox 360 e sensor de movimentos Kinect, a fim de ampliar o acesso às tecnologias digitais e suprir limitações de ambiente de práticas.

O planejamento das ações seguiu progressão pedagógica: da aproximação com a cultura digital até a reflexão crítica sobre a virtualização esportiva. Foram realizadas 20 aulas no primeiro semestre de 2026, planejadas com foco no *exergames*, simuladores esportivos e desafios motores gamificados como recurso e estratégia de mediação pedagógica.

Os dados que integram os resultados da pesquisa foram sistematizados e categorizados, evidenciando o Laboratório de Práticas Corporais como ambiente de ação docente no PIBID; as propostas de planejamento e implementação das etapas pedagógicas; a abrangência da interface digital nas práticas corporais na escola.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

### 4.1 LABORATÓRIO DE PRÁTICAS CORPORAIS E AÇÃO DOCENTE NO PIBID

A atuação pedagógica dos licenciandos do PIBID, na integração das tecnologias digitais como mediadoras das práticas corporais, envolveu intencionalidade pedagógica, especialmente no planejamento e na adaptação das atividades às diferentes possibilidades de interação, identificando os limites e contribuições desses recursos no ensino-aprendizagem. Essa integração não se restringiu ao uso instrumental das tecnologias digitais, buscamos a articulação dos objetivos educacionais às especificidades dos estudantes e à realidade escolar. Nesse processo, ocorreram desafios para criar, adaptar e ressignificar as atividades, estabelecendo relações entre os ambientes digital e real, com novas possibilidades de vivência, expressão e aprendizagem nas práticas corporais.

A proposta exigiu inovação e criatividade na articulação dos ambientes e avanços nas práticas corporais desenvolvidas no contexto escolar. A organização do Laboratório de Práticas Corporais considerou a realidade da escola e suas especificidades, com o propósito de fortalecer o ensino e a aprendizagem. As experiências foram acompanhadas por momentos contínuos de reflexão e registradas nos diários de campo, contribuindo para a construção de uma postura pedagógica reflexiva e crítica. Para Santos e Monteiro (2022), é o processo reflexivo que produz solução inovadora para os desafios de sala de aula.

Os recursos para promover as práticas integraram o console *Xbox* 360 com sensor *Kinect* de movimento, os quais possibilitaram conduzir as atividades. A organização dos alunos e grupos foi importante para integrar e ampliar a inclusão. A BNCC reconhece a cultura e a linguagem digital como uma das competências gerais da educação básica e destaca a necessidade dos estudantes compreenderam e utilizarem as tecnologias digitais de forma crítica e significativa (Brasil, 2018).

As propostas de intervenção ampliaram resultados em múltiplas frentes, como a formação docente no PIBID integrada à cultura digital com qualidade. A eficácia dos *exergames* na Educação Física escolar foi fortalecida por meio de estratégias de inclusão dos jogos digitais e engajamento dos estudantes, bem como as relações integradas entre cultura digital e cultura de movimento. A organização dos encontros, com registros sistemáticos das aprendizagens, foi fundamental para a ação-reflexão e sequência de planejamentos para novas ações.

A proposta otimizou o espaço de prática em sala e integração com novas estratégias didáticas que suprem dificuldades enfrentadas nas escolas. O censo escolar da educação básica de 2025 confirma que, das mais de 1.250 escolas estaduais catarinenses, apenas 591 têm quadra coberta (Brasil, 2025). Desejamos que a Educação Física expanda os ambientes e oportunidades de práticas de modo construtivo e interativo da cultura de movimento.

Percebemos que a escola integra um ecossistema de cultura e a cultura digital fez parte com o *exergame*, como extensão da cultura de movimento. Sensor de movimento como o *Kinect* transformou a sala de aula em laboratório vivo de experimentação sensorial e motora, em que o corpo do estudante (Figura 1) se tornou a própria interface natural de interação nas práticas corporais, em diferentes culturas.

A dança foi introduzida como prática corporal por meio do *Kinect*, estratégia que possibilitou ampliar a participação dos estudantes no processo de ensino-aprendizagem, contribuindo para o envolvimento dos alunos do sexo masculino, que tinham baixa participação nas aulas de dança.

Figura 1. Aula prática de dança



Fonte: Arquivo dos bolsistas

Os *exergames* constituíram um recurso pedagógico relevante para a Educação Física escolar, de forma planejada e mediada, ampliando as metodologias de ensino e aproximando os temas e conteúdos à cultura de movimento dos estudantes. Destacamos mais engajamento nas práticas esportivas, ampliando habilidades gerais e específicas das práticas corporais trabalhadas.

O Laboratório de Práticas Corporais ampliou possibilidades de iniciação e avanços nos esportes, ocorreu a transferências dos movimentos reais na execução virtual com o *exergame.* Os alunos foram desafiados a reproduzir os movimentos fora da tela, explorando deslocamentos, equilíbrio e minicircuitos motores, transferindo os gestos motores para as modalidades, entre elas o voleibol e futebol. As práticas ampliaram as destrezas motoras e a coletividade nos exercícios, ao mesmo tempo que envolveram todos em experiências lúdicas e interativas.

## 4.2 PLANEJAMENTO E IMPLEMENTAÇÃO DAS ETAPAS PEDAGÓGICAS

O planejamento das aulas foi organizado pelos integrantes do PIBID, considerando as competências sugeridas aos estudantes pela BNCC, entre elas, utilizar diferentes linguagens, a verbal, corporal, visual, sonora e digital (Brasil, 2018). Verificamos que o *exergames* mobilizou tais

competências, pois nas práticas as diversas linguagens foram estimuladas, em especial a não-verbal e digital. Para a coerência metodológica e avanços nas aprendizagens, seguimos a progressão pedagógica com aproximação da cultura digital, bem como a reflexão crítica sobre a virtualização esportiva. O Quadro 1 sintetiza seis etapas que organizamos e possibilitaram a organização pedagógica.

Quadro 1. Organização pedagógica no Laboratório de Práticas Corporais Digitais

| **Etapa** | **Foco pedagógico** |
|---|---|
| 1. Aproximação para diagnóstico e planejamento | Investigação da relação dos estudantes com os jogos digitais. Desenvolvimento do planejamento de acordo com o diagnóstico. Seleção dos *exergames* e planos para as práticas das modalidades esportivas. Alinhamentos dos planos com a BNCC. |
| 2. Desenvolvimento das práticas corporais | Organização das práticas corporais a serem tematizadas e conhecimento: dança, esporte, lutas, jogos, equilíbrio, coordenação, ritmos... Ambientação dos estudantes e reconhecimento dos equipamentos, interação corporal e dos movimentos. Situações de experimentação e exercício para o domínio das habilidades e oportunidades expressivas (coordenação motora, tempo de reação, ritmos, agilidades, expressão corporal, criatividade...), coreografias, criação artística. |
| 3. Inclusão e cooperação | Oportunidade de integrar estudantes e de participação, adaptação de práticas de acordo com necessidades específicas, atividades em grupo. |
| 4. Transferência e hibridização | Relação entre o movimento no ambiente virtual e a execução motora no espaço físico real, imagem corporal na projeção do corpo e movimento, estímulos visuais e movimento. |
| 5. Gamificação e protagonismo | Construção de desafios corporais gamificados, com estudantes definindo regras, metas. |
| 6. Avaliação e reflexão | Registros da evolução das aprendizagens, rodas de conversa e feedback sobre as evoluções, dificuldades e percepções dos estudantes. |

Fonte: Elaborado pelos autores, 2026

A partir do desenvolvimento das aulas de Educação Física na escola, foi possível consolidar a proposta organizada para o Laboratório de Práticas Corporais Digitais. No primeiro momento, o objetivo foi aproximar cultura digital e cultura de movimento, para isso apresentamos o ambiente e recursos, investigamos as relações dos estudantes com os jogos digitais e habilidades de movimento. Ocorreu a conversa inicial sobre os jogos que eles já conheciam, a demonstração do *Kinect Sports* e o rodízio experimental.

Os bolsistas do PIBID participaram de todo o processo, organizaram os espaços, mediaram a interação, motivaram os estudantes, contribuíram para a adequação das técnicas corporais e aprendizagens. As expressões foram registradas em torno do engajamento, participação espontânea e dificuldades sensoriais e motoras observadas.

Para fortalecer o domínio do movimento, dos jogos, lutas e da dança, como *Just Dance,* exigiu a reação rápida, desafios individuais, coreografias em grupo e comparação com a performance inicial para verificação das aprendizagens. As práticas foram incialmente filmadas para que os alunos observassem os desempenhos e possibilidades de evolução. Entre os critérios de avaliação, foi possível

perceber avanços na coordenação, ritmo, lateralidade, percepção espacial, tempo de reação na agilidade, precisão do movimento e participação ativa.

Na etapa de inclusão, a tecnologia digital funcionou como estratégia para estudantes com deficiência, como o Transtorno do Espectro Autista (TEA), que participavam pouco e enfrentavam dificuldades de interação social. Os jogos digitais com propósitos cooperativos ampliaram os desafios colaborativos e promoveram a participação. São aspectos que a aula tradicional atingia com limitações.

A transferência do movimento virtual para o real exigiu atenção à execução no *exergame*, os estudantes participaram de diversos exercícios, jogos e minicircuitos, ampliando os gestos, bem como executando e comparando com o tradicional. Os desafios envolveram a relação entre corpo virtual e corpo real, incentivando a transferência de habilidades do ambiente digital para o contexto físico, sem ficar preso à tela.

A gamificação promoveu desafios motores e de percepção corporal por um sistema de fases, missão motora, pontuação cooperativa e desafio em equipe. Engajou o estudante e, ao mesmo tempo, exigiu planejamentos coerentes, gestão do tempo pedagógico e estratégias de motivação. A atividade híbrida transpôs o *e-sport* para o plano motor real, com pontuação digital atribuída à performance física presencial.

Foi importante identificar as aprendizagens, com a avaliação e a reflexão pedagógica sobre os avanços, incluindo diversas estratégias, rodas de conversa, feedback dos estudantes e demonstração das habilidades adquiridas na dinâmica da prática, com registros audiovisuais.

## 4.3 INTERFACE DIGITAL NAS PRÁTICAS CORPORAIS

A partir das etapas iniciais das propostas educativas, foram identificados resultados relacionados à inovação pedagógica, desde a estruturação do Laboratório de Práticas Corporais Digitais na escola, com a ampliação dos espaços e das possibilidades de vivência das práticas corporais, até a diversificação e ampliação do repertório de movimentos, integrando experiências nos ambientes real e virtual. Nesse processo, a formação docente mostrou-se fundamental para o alcance dos objetivos propostos e para a construção de estratégias didáticas criativas, contextualizadas e adequadas às necessidades dos estudantes. Essa experiência exigiu repensar práticas pedagógicas tradicionais e ampliar os saberes docentes relacionados às tecnologias digitais, compreendendo-as como possibilidades de mediação e inovação nos processos de ensino e aprendizagem.

Os *Exergames* promoveram desafios gamificados e funcionam como recursos para despertar interesse e motivação nas práticas corporais (Galdino; Calheiro, 2025; Godtsfriedt, 2022). Se tornou exercício físico e jogo digital na mesma ação, os sensores de movimento captaram o gesto do corpo e

os transformam em comando. Os estudantes precisaram estar corporalmente presentes, mobilizando a atenção, a percepção e o envolvimento diante dos desafios propostos, compreendendo que não bastava apenas movimentar os polegares no controle.

A organização dos estudantes foi um processo integrador, pois ficaram em círculo para que no centro os grupos em ação pudessem se expressar, tornando-se um palco de expressão de dança, de lutas, de surf, entre outras práticas corporais que foram vivenciadas. Foi importante a amplitude das dimensões corporais ativadas no corpo em movimento, as cognitivas, psicológicas, físicas, motoras e sociais. Alternadamente, os estudantes que assistiam assumiram o papel de espectadores e integrantes da torcida, para, posteriormente, tornarem-se jogadores e artistas em ação.

A interface digital promoveu avanços que a quadra não havia possibilitado, deu segurança psicológica para estudantes com histórico de isolamento, pois encorajou à ação na projeção do movimento. O erro no ambiente virtual não foi constrangedor, reduzindo a ansiedade na exposição prática. Estudantes com histórico de isolamento ou baixa participação nas aulas tradicionais apresentaram motivação, ampliaram o lúdico, passaram a interagir mais com os colegas nas atividades mediadas, me especial pelo *Kinect.* A tecnologia digital funcionou como instrumento e estratégia de inclusão, alcançando estudantes para experimentar e ampliar as práticas.

O sensor de movimentos transformou o corpo na própria interface, as ações dos estudantes foram projetadas por um *avatar* na tela, cada um teve seu rosto captado na imagem para dar identidade ao corpo em movimento. Esse deslocamento, da imagem real para a virtual, trouxe expressividade e desinibição, porque o foco da atenção pública foi para o personagem do jogo, não para o corpo real. A prática reduziu a inibição e favoreceu a aprendizagem de outras culturas de movimento, como a dança, principalmente os estudantes.

Reconhecemos que o esporte virtual não se opôs ao real, foi vivido no movimento intencional do praticante, com ações físicas e psicológicas requeridas. O *e-sport* criou formas de vivências esportivas que intensificaram estímulos para as práticas corporais. No plano pedagógico, o ensino visou formar “receptores críticos” das mídias, possibilitando refletirem e entenderem as implicações sociais, econômicas e éticas dessas práticas, não apenas consumi-las. O *exergames* possibilitou aos professores/bolsistas do PIBID perceberem a lógica competitiva e cooperativa dos estudantes no jogo, como recurso de engajamento em jornadas de aprendizagem, que simularam a atmosfera de grandes eventos, com estádio e torcida virtual incluídos, além da torcida presencial. Na cultura de movimento a prática permite atribuir significados próprios às ações (Kunz, 2020).

A visão puramente técnica do movimento cedeu espaço para experiências estéticas, pois os recursos e ambiente virtual gerou expressão artística e sensibilidade corporal, integrando cultura e pertencimento, que favoreceram ampliar as linguagens e aprendizagens.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As propostas educativas no Laboratório de Práticas Corporais Digitais, desenvolvidas na escola demonstraram o potencial transformador das práticas corporais mediadas por tecnologias digitais. A integração de *exergames* e atividades gamificadas revitalizou o interesse dos estudantes pela Educação Física e abriu caminhos para a inclusão. Alunos com diferentes características e deficiências tiveram a oportunidade de participação e ampliação das aprendizagens.

As propostas educativas, permeadas pela cultura digital, aliaram o uso estratégico do *exergames* para a compreensão do movimento como elemento essencial da formação humana. Para os bolsistas do PIBID, a integração e contribuição pedagógica fortaleceu a proposta educativa do Laboratório de Práticas Corporais e a formação com atuação inovadora, diante dos desafios da educação contemporânea.

As experiências consolidaram evidências das práticas, com avanços nas metodologias, recursos e ambientes, que possibilitam replicar futuramente em outros contextos escolares, contribuindo para a inovação pedagógica em Educação Física escolar. O laboratório foi um ambiente estratégico de inovação da Educação Física, adaptado com recursos digitais que promoveram planejamentos diferenciados e desafios corporais, sensoriais, cognitivos e motores gamificados.

A organização ampliou a cultura de movimento na escola, a participação e integração em grupos de práticas, destacando o grupo de dança. A mediação pedagógica do PIBID foi fundamental para consolidar a inovação nas aulas. O fortalecimento da parceria entre universidade e Educação Básica reafirmou o papel do PIBID como elo entre a produção pedagógica e científica da UNIVALI e a realidade cotidiana da escola, consolidando a 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), Projeto Institucional UNIVALI e Subprojeto Educação Física. Agradecemos à Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI) pelo suporte institucional e acadêmico ao PIBID 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 re-significação: apresentando os subprojetos de pesquisa.** In: SILVA, A. M.; DAMIANI, I. R. (org.). Práticas corporais: gênese de um movimento investigativo em educação física. Florianópolis: Nauemblu Ciência & Arte, 2005. p. 30-41.

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. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. **Portaria CAPES nº 90, de 25 de março de 2024**. Dispõe sobre o regulamento do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID. Diário Oficial da União: Brasília, DF, 26 mar. 2024, Seção 1, p. 33-36.

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

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.

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

HUSSERL. **A ideia da fenomenologia**. Trad. portuguesa Artur Mourão. Lisboa: Edições 70, 2000.

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, Elenor **Transformação didático-pedagógica do esporte** [recurso impresso e eletrônico] 9. ed. – Ijuí: Ed. Unijuí, 2020.

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.

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.

ZHONG, Yuchun; GUO, Kai; SU, Jiahong; CHU, Samuel Kai Wah. The impact of esports participation on the development of 21st century skills in youth: a systematic review. **Computers & Education,** Amsterdam, v. 191, p. 104640, 2022.