

Gustavo Godoy Nascimento

**OS JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS
DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Pindamonhangaba – SP

2022

Gustavo Godoy Nascimento

**OS JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS
DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Artigo científico apresentado como parte dos requisitos para a obtenção do Diploma de Licenciatura em Educação Física pelo Curso de Licenciatura em Educação Física do Centro Universitário FUNVIC.

Orientador: Prof. Me. Cristiano Marcelo Moura

Pindamonhangaba – SP

2022

Nascimento, Gustavo Godoy,

Os Jogos Eletrônicos nas Aulas de Educação Física / Gustavo Godoy

Nascimento/ Pindamonhangaba-SP :

Centro Universitário FUNVIC, 2022.

23f. : il.

Artigo Científico (Licenciatura em Educação Física) UNIFUNVIC-SP.

Orientador: Prof. Me. Cristiano Marcelo Moura

1 Jogos eletrônicos 2 Educação física 3 Exergames 4 Pedagógico

I Educação Física e Jogos Eletrônicos no Contexto Pedagógico

II Gustavo Godoy Nascimento.

Gustavo Godoy Nascimento

**OS JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS
DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Artigo científico apresentado como parte dos
requisitos para a obtenção do Diploma de Licenciatura
em Educação Física pelo Curso de Licenciatura em
Educação Física do Centro Universitário FUNVIC.

Data: 23/ 11/ 2022.

Resultado: APROVADO

BANCA EXAMINADORA

Professor Orientador: Me. Cristiano Marcelo Moura

Assinatura: _____

Professor Me. Roberto Rocha Costa

Assinatura: _____

Professora Esp. Maura Prado Vieira

Assinatura: _____

Este trabalho foi escrito na forma de artigo científico a ser submetido à Revista Eletrônica de Ciências Humanas, cujas normas estão em anexo (ANEXO 1).

OS JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Orientador: Prof. Me. Cristiano Marcelo Moura
Gustavo Godoy Nascimento
UNIFUNVIC – Centro Universitário

Resumo:

Exergames são tipos de videogames que exigem um maior esforço físico quando comparados com os jogos tradicionais. Em razão disso, é uma ferramenta utilizada tanto na motivação como para um novo método de práticas esportivas, fazendo com que proporcione muitas possibilidades em adaptá-las no âmbito escolar. Este trabalho descreve os principais panoramas dos exergames sendo aplicados nas aulas de educação física, onde são criadas estratégias pedagógicas no uso desses recursos com os alunos. Consequentemente, é essencial que os professores tenham uma preparação, analisando os jogos desportivos e eletrônicos ao conteúdo proposto às aulas, seguindo a classificação de jogos eletrônicos normatizados na BNCC. No conteúdo deste artigo, apresento uma tabela de tipos de exergames utilizados na prática, com a proposta pedagógica das atividades, baseadas no conteúdo teórico deste artigo. Perante o exposto, foram analisadas duas pesquisas. A primeira, realizada com alunos do 6º ano do ensino fundamental, foi feita uma iniciação desportiva, ligando os esportes virtuais com os reais. Ao fim, foi observado que os exergames, por ser algo diferente e incomum, trouxeram um maior interesse aos alunos na participação das aulas, em atividades ou esportes que não poderiam ser realizados no ambiente real. A segunda pesquisa, realizada com estudantes de Educação Física, refere-se às experiências dos exergames e sua prática, buscando opiniões sobre seu uso. Em síntese, apesar da maioria dos participantes nunca terem utilizado o equipamento, o método foi aprovado na finalidade pedagógica, acreditando que o procedimento poderá despertar o interesse dos alunos por alguma modalidade esportiva.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos. Educação física. Exergames. Pedagógico.

Abstract:

Exergames are types of video games that require more physical effort when compared to traditional games. Because of this, it is a tool that can be used both for motivation and for a new method of sports practices, providing many possibilities to adapt them in the school environment. This paper describes the main overviews of exergames being applied in physical education classes, where pedagogical strategies are created in the use of these resources with students. Consequently, it is essential that teachers have a preparation, analyzing the sports and electronic games to the content proposed to the classes, following the classification of electronic games standardized in the BNCC. In the content of this article, I present a table of types of exergames used in practice, with the pedagogical proposal of the activities, based on the theoretical content of this article. In view of the above, two surveys were analyzed. The first, carried out with 6th grade elementary school students, was a sports initiation, linking virtual and real sports. At the end, it was observed that the exergames, for being something different and unusual, brought a greater interest to the students in participating in the classes, in activities and/or sports that could not be performed in the real environment. The second survey, conducted with Physical Education students, referred to the experiences of exergames and their

practice, seeking opinions about their use. In summary, despite the majority of the participants never having used the equipment, the method was approved for pedagogical purposes, believing that the procedure could awaken the students' interest for some sport modality.

Key-words: Eletronic Games. Physical Education. Exergames. Pedagogic.

1 Introdução

Atualmente, crianças e adolescentes têm como atividade do cotidiano os jogos eletrônicos, em detrimento à atividade física. Isso tem crescido com a prática dos jogos online e o avanço dos consoles de jogos. Entretanto, na educação, pode-se criar uma conexão entre os ensinamentos que os jogos digitais podem proporcionar com as práticas de aprendizagem na escola, motivando os alunos a terem mais facilidade em enfrentar os desafios dentro e fora do âmbito escolar. (FARIA 2014). A proposta não é negar o uso desses recursos, mas criar estratégias pedagógicas criativas para a utilização de tal ferramenta nas aulas de Educação Física.

De acordo com Rizzo (2001), enquanto as crianças e adolescentes estão interagindo com os jogos, eles aprendem com as regras e com os ensinamentos dos mesmos, desenvolvendo estratégias tanto para o jogo quanto para o seu dia-a-dia.

Os ensinamentos dos jogos são construtivos para fortalecer ou criar uma visão de análise para situações que possam se manifestar, utilizando-se do lúdico e sendo prazeroso. Podemos utilizar o exergames como ferramenta para a prática de jogos não convencionais em sala de aula, muitas vezes por falta de materiais ou ambiente propício para a sua execução.

Temos como exemplo a prática do atletismo, utilizada por Salgado e Scaglia (2020), onde foi distribuída as aulas em virtuais e reais nas modalidades de corrida (4 aulas), saltos (2 aulas) e lançamentos (2 aulas). Suas propostas foram divididas em vários jogos eletrônicos e atividades práticas em espaço real. Nas aulas, foram divididas em grupos ou trios em que cada um tinha uma função, um praticante, juiz de validação de marcação e organizador das fichas.

Para Brandão e Froeseler (1997), os jogos e brincadeiras são fundamentais para o desenvolvimento motor cognitivo das crianças e é através desses jogos que desenvolvemos muitas de nossas habilidades motoras, bem como a relação intra e interpessoal. Piaget (1975), diz que o brincar é importante, pois possui relação com a realidade e a fantasia, visto que, quando a criança brinca, ela compreende o mundo da sua forma, sendo que a proposta não é o jogo em si, mas ao significado dado a ele.

A cultura da simulação surge mediante os modelos computacionais, a nova geração do século XXI como sendo os seus representantes e os jogos como elementos que complementam as representações, as quais compõem uma lógica não linear para a aprendizagem. (Turkle, 1997)

Este trabalho tem como objetivo mostrar que é possível envolver os jogos eletrônicos no ensino da educação física escolar, uma vez que os jogos são desenvolvidos para aprendizagens cognitivas, motoras, intelectuais, de raciocínio e estratégico.

2 Fundamentação teórica

2.1 Algumas perspectivas dos Exergames

Vivemos em uma sociedade em que a tecnologia e informação trazem diversos benefícios para todos os âmbitos, inclusive na educação. Temos como exemplo, nas salas de aula, as lousas digitais (interativas) aplicativos educacionais, tablets e os jogos digitais. (NUNES et al, 2019).

No ano de 1998, foi criado o “*Dance Dance Revolution*”, sendo um dos pioneiros nos jogos eletrônicos com a proposta de unir a dança e o videogame utilizando o corpo ao invés do controle. Já em 2006, foi desenvolvido o console Nintendo Wii, em que utilizavam controles sem fio a fim de controlar os movimentos dos personagens. Em 2010, as empresas Sony e Microsoft criaram, respectivamente, o PlayStation Move e o Kinect (Xbox 360), usando o mesmo conceito de controle por movimento. (MENEGUINI et al, 2016)

Com o avanço da tecnologia, foram criados sensores de captura de movimentos que permitiram aos jogadores viver uma nova categoria de jogos, os *Exergames* (VAGUETTI, MUSTARO e BOTELHO, 2011).

Para Finco, Reategui e Zaro (2015), exergames são tipos de vídeo games em que utilizam controles sensorizados, necessitando-se de alguns movimentos físicos para se jogar. Diante disso, sua forma de interação se diferencia dos demais consoles tradicionais. Nos exergames é necessário que haja coordenação de membros inferiores e superiores, resistência, flexibilidade, velocidade, força e equilíbrio (VAGUETTI et al, 2011).

Com isso os exergames se mostram como ferramentas para o ensino em escolas devido a sua ampla adaptabilidade e variedade de consoles no mercado para seu uso.

2.2 Uso excessivo da tecnologia

O ponto inicial do uso dos jogos eletrônicos era no alto tempo gasto neles, pois os usuários não se contentam com algumas horas. Esse é um fator importante de se colocar nas

aulas com os alunos para uma discussão sobre isso ser um vício ou não, se seria saudável e se afetaria em seu desenvolvimento acadêmico. Silva (2021) afirma que estudos comprovam que passar muito tempo em estado sedentário pode acometer a saúde em longo prazo.

O sedentarismo ou comportamento de sedentarismo são fatores que serão vistos durante a prática das aulas pelos professores, sendo de suma importância a abordagem dos mesmos nessas ocasiões, por uma análise, conversa ou reunião com os pais para saber sobre o dia a dia dos alunos, o que fazem, como passam o dia, se praticam atividades físicas fora do âmbito estudantil. Silva (2021) diz sobre a importância de deixar claro que comportamento sedentário não é sinônimo de inatividade física, enquanto um se refere às pessoas que passam grande parte do tempo sentadas, que é o caso dos gamers, outros se caracterizam por uma ausência de atividade física total.

Para muitos, os jogos são violentos e não possuem caráter pedagógico, são viciantes e não mostram uma visão educativa. Para Silva (2012), os jogos como estratégia de ensino podem ser usados para educar e revelar desejos, sem fazer os jogadores agirem de forma impulsiva, ajudando a criar novas formas de pensamento, necessária na forma mental formando a inteligência. Ferramenta crucial para o professor avaliar o processo da aprendizagem de forma mais leve e simples.

Finco e Fraga (2012) mostram estudos sobre a eficácia dos jogos de simulação no ganho de aptidão motora ligada à medição de força, ainda trazendo e estimulando os participantes para a realização de esportes reais.

2.3 O papel pedagógico dos jogos

Com o aumento da utilização dos jogos pelos jovens, essa ferramenta está sempre no foco dos estudos, e com isso está sendo descoberta uma função importante dos jogos pelos seus benefícios para a educação, entender essa ferramenta que vem tendo uma marca importante nas pesquisas. A importância para os professores de educação física vem crescendo e eles devem aproveitar mais essa ferramenta para aproximação do aluno/professor. (VAGHETTI; VIEIRA; BOTELHO, 2016).

A utilização dos jogos tem que ser para a aprendizagem do aluno como um degrau para o desenvolvimento de habilidades como: a concentração, memória, atenção e raciocínio lógico, estratégia, entre outros. (SILVA, 2021)

O professor pode propor a utilização dos jogos como uma ajuda na exploração das experiências de vida dos alunos, as quais eles já possuem, de maneira proposital e de forma prazerosa para os alunos, para desenvolver os objetivos propostos. Cabe ao professor analisar

os vários jogos desportivos e eletrônicos, adaptando aos objetivos de ensino. (MONTEIRO, MAGAGIN, ARAUJO, 2009)

O lazer é um dos objetivos da educação física, e com os jogos fazendo parte cada vez mais do dia a dia dos alunos, independente da idade, isso torna os jogos um foco a ser visto, trazendo os alunos com os seus conhecimentos adquiridos nas aulas, tornando elas mais atraentes e ao mesmo tempo sendo um tema de discussão nas aulas. (NUNES et al, 2019)

Abrindo uma variedade de opções de como usar os jogos a favor da aprendizagem, como alguns jogos se utilizam do movimento corporal, eles desenvolvem o conhecimento corporal, muito utilizado nas aulas de educação física. (VAGHETTI; VIEIRA; BOTELHO, 2016)

2.4 Os Exergames nas aulas de educação física

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), após anos de planejamento, discussão e comparações sobre seus conteúdos e objetivos, montou sua grade completa em 2018, com os conteúdos da Educação Básica Nacional. A BNCC apresenta algumas ideias inovadoras para a educação e, para a educação física, estabelece objetivos de conhecimento, que não eram existentes nos parâmetros curriculares ou em documentos que o norteiam e auxiliam. (SOUZA & RAMALHO, 2020)

Os exergames são muito utilizados nas aulas devido a sua facilidade em adaptar-se a varias modalidades esportivas, sendo presencialmente ou à distância. Para Nadler (2008, apud VAGHETTI et al, p.1, 2011), os exergames são ótimas ferramentas pedagógicas, pois possuem os mesmos planos que as aulas de educação física almejam, além de serem interessantes aos alunos.

“Há uma infinidade de jogos que testam memória e outras competências cognitivas, portanto ajudam a desenvolver o cérebro como se estivéssemos numa academia. Ou seja, não só existem jogos desenhados para ajudar em processos de ensino e aprendizagem como alguns títulos aparentemente fora do universo educacional podem ser criativamente adotados por professores e alunos” (Schwartz, 2014, p. 36)

Falar sobre exergames é seguir uma linha além na discussão sobre a inclusão digital. O professor, nessa situação, deve ter um papel de controlador, visto que não são as normas tradicionais da prática educacional, uma vez que há inclusão da tecnologia às ferramentas didáticas.

Vagheti et al (2011) avaliou três jogos domésticos, buscando uma relação entre os jogos e os planos da disciplina aplicada em um curso de formação de professores de educação

física. Mostrou as capacidades envolvidas em cada ocasião como: coordenação motora geral, de membros superiores e fina, além da resistência, força, velocidade e equilíbrio. Os jogos de captura de movimento proporcionam a manipulação de habilidades gerais, por outro lado, os tradicionais focam no manuseio dos controles.

A maior parte dos jogos de câmera concentra-se na utilização dos membros do tronco com mais intensidade, sendo o objetivo das aulas com crianças do ensino fundamental. Jogos que simulam raquetes em geral precisam de um gasto físico maior, em contrapartida, os jogos de danças e lutas mostram maior aplicação da resistência física e energética.

Epstein et al. (2007) investigou a interatividade de 35 crianças entre oito e doze anos reagindo à utilização de um exergames de dança e ciclismo, mostrando-se mais motivador do que praticar a atividade em frente à televisão, o jogo se fez mais prazeroso. Outro estudo semelhante foi de Marijike et al (2008) , aponta que jogos multiplayer são mais motivadores do que jogos solos.

Vaguetti et al (2016) mostra que jogos como *Fifa World Cup* (futebol), *Fight Night Round 4* (boxe) ou *NBA 08* (basquete) podem ser utilizados para aprendizagem de técnicas, processos pedagógicos, regras, táticas, preparação desportiva e aprendizagem motoras dos esportes que são representados com uma discussão em sala de aula antes, podendo fazer uma aula com o jogo e a outra na quadra com a prática em si ou para aperfeiçoar a prática real . O mesmo ainda cita jogos de *Nintendo Wii* que podem ser utilizados nas diversas disciplinas do currículo da educação física, como baseball, golf, boliche, arco e flecha, tênis, tênis de mesa, basquete e hockey. O autor explica que na fisiologia do exercício, por exemplo, do boxe, o gasto calórico e o esforço físico podem ser estudados; nas aprendizagens motoras, as habilidades com o arco e flecha permitem demonstrar ao aluno as dificuldades dos esportes de tiro; no golf, além da motricidade, podem ser trabalhadas noções de centro de gravidade, variável fundamental para o entendimento do movimento humano em disciplinas como biomecânica e cinesiologia.

Hansen & Sanders (2010) dizem que os exergames enquanto prática podem sim serem usados em aulas de educação física com o objetivo de aumentar os níveis de atividade física em crianças. O estudo foi realizado em 20 escolas da Virginia Ocidental [E.U.A] sobre a utilização dos exergame *Dance Dance Revolution* em aulas de educação física e saúde. Alguns jovens perderam 4 kg utilizando esse jogo em sala de aula. Com base nos resultados positivos, no estado de West Virginia está sendo implementado no currículo da educação física escolar o uso do *Dance Dance Revolution* em todas as suas 765 escolas públicas. Além de ser uma boa ferramenta contra a obesidade infantil, o jogo também é um ótimo instrumento

para trabalhar habilidades motoras e cognitivas com os alunos.

2.4.1 Perspectiva dos professores de educação física

Utilizar uma nova ferramenta tecnológica nas aulas de educação física pode ser um grande desafio, fazendo com que ela possa auxiliar no dia a dia da sala de aula e, assim, despertar o interesse do aluno pelos assuntos estudados.

Sancho (2006) diz que introduzir uma tecnologia tão agradável e versátil em um local tão resistente e com estrutura tão rígida como a escola podendo dificultar o aperfeiçoamento dos jogos, visto que a forma tradicional de ensinar é a única aceita mais facilmente.

Diante disso, Ramos (2008) esclarece que “o professor tem uma função estratégica e essencial na aplicabilidade pedagógica dos jogos digitais e nas implicações que eles podem ter no desenvolvimento humano, na aprendizagem e desenvolvimento de novas técnicas do esporte”.

“À medida que a tecnologia foi ganhando espaço na escola, o professor também começou a se ver diante de novas e inúmeras possibilidades de acesso à informação e de abordagem dos conteúdos, podendo se libertar das tarefas repetitivas e concentra-se nos aspectos mais relevantes da aprendizagem.” (CARVALHO, 2007, p.2).

Para Santos e Monteiro (2020), “existe a necessidade dos professores de Educação Física fundamentarem suas práticas, devido a pouca produção acadêmica a respeito da temática, para com isso gerar ações inovadoras na abordagem de Exergames das aulas de Educação Física Escolar”.

2.4.2 Elaboração de aula com os exergames

Celuppi (2016) elaborou uma sequência de aulas com a utilização dos exergames, sendo uma delas, a aula de futebol, na qual ele mostra que o exergames ensinam os princípios do futebol (chutar, correr, driblar, passes de bola) como também atuando como goleiro com defesas, onde o jogo capta o movimento de defesa mostrando onde o jogador irá chutar a bola.

Pode-se jogar com dois jogadores, sendo os dois no mesmo time ou um contra o outro. É mostrado os minijogos da modalidade com: Super defesa - onde o jogador atua como goleiro e deve realizar o máximo de defesas possíveis da marca do pênalti antes de levar três gols, a cada 20 defesas o jogador pode sofrer um gol extra, a velocidade dos chutes vai aumentando com o decorrer da partida. Outro mini jogo apresentado foi o Chute a gol - onde agora o jogador faz o papel do cobrador do pênalti, acertando o máximo número de alvos antes do tempo acabar. Cada sequência de alvos completados aumenta o tempo de jogo. (Foi utilizado um *Xbox 360* com *Kinect* para os jogos, existente no *Sport Ultimate Collection*).

A seguir, apresento tabela baseada nos exergames utilizados na pesquisa de Paulo Rodrigo Celuppi (2016), no Caderno PDE “Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE – Produções Didático-Pedagógicas”.

Tabela 1 - EXERGAMES EM PRÁTICA

EXERGAMES	AÇÃO NO JOGO ELETRÔNICO	PROPOSTA PEDAGÓGICA DA ATIVIDADE	BNCC
<i>Kinect Sport</i> (futebol)	Super Defesa: desafia o jogador a defender o máximo de gols. Chute ao Gol: Consiste em efetuar chutes acertando o maior número de alvos.	Pode ser usada uma quadra reduzida, dividindo os alunos em duplas, treinando a prática real dos ensinamentos do jogo.	Jogos de Invasão
<i>Wii Sport</i> (boliche)	Lançamento: o jogador tem 5 chances de derrubar todos os pinos. Corrida dos Pinos: Derrubar o máximo de pinos durante o tempo estipulado.	Montar campos reduzidos de boliche, utilizando garrafas e bolas de meias para treinar.	Esportes de Precisão
<i>Wii Sport</i> (basquete)	Linha de 3: Realizar o máximo de arremessos na linha de 3 no tempo previsto. Sonho de Ponte Aérea: O jogador precisa passar a bola para os companheiros de equipe.	Dividindo em grupos e utilizando os dois lados de quadra, treinar arremessos e passes.	Esportes de Invasão
<i>Your shape fitness involved</i>	100 metros rasos: O jogador simula uma corrida de 100 metros. Salto em distância: O praticante corre uma prova de salto buscando atingir a maior distância possível.	Fazer a simulação para a prática em campo ou quadra. Para a corrida de 100m é a caixa de areia (se possível) para o salto, se não pode-se fazer em gramado.	Esportes de marca
<i>Wii Sport Resort</i> (tênis de mesa)	Raquete em pânico: Bater o maior número de bolas antes de acabar o tempo.	Se possuir uma mesa, mostrar na prática como se joga. Se não possuir, adaptar com uma mesa normal.	Jogos de Precisão
<i>Wii Sport Resort</i> (tênis)	Beco de Smash: Efetuar um ataque usando o lance de smash. Devolução a jato: O jogador deve devolver a bola após o saque.	Em campo reduzido, dividir em duplas e treinar o passe e a recepção das bolas, sem deixar cair ao chão. Desafiando a acertar um alvo e uma ideia .	Jogos de Precisão Jogos de Rede/ Raquete
<i>Fight Night Round 4</i>	Traine mod: treina a posição dos pés, o jab, direto as esquivas, o cruzado	Pode-se usar numa aula de lutas, para ensinar a base do boxe e alguns movimentos muito usados.	Lutas do mundo
<i>Major League Baseball 2010</i>	Home Run Hero: O participante tem 10 tentativas de rebater a bola à maior distância possível. Receptor Frenético: O jogador atua como receptor, acompanhando a trajetória da bola.	Treinar a rebatida e a recepção de bolas em campo ou quadra (adaptados).	Jogos de Taco/ Raquete

3 Métodos

O trabalho trata-se de uma revisão de literatura em que foi realizado a partir de consultas através de bibliotecas eletrônicas: Scielo, artigos acadêmicos em bibliotecas virtuais, como da Universidade Estadual do Oeste do Paraná (UNIOESTE), Universidade

Federal de Pelotas (UFPel), Universidade Federal de Rio Grande (FURG); revistas científicas: FURG, EF Desportes, REP. Também foi buscado auxílio na base da BNCC sobre os jogos e elaboração de aulas, quais as necessidades de cada fase do âmbito escolar, como também analisada as classificações dos jogos eletrônicos com áreas de atuação de cada jogo no currículo de ensino.

Para que fosse possível obter os resultados de pesquisa, foram utilizados 30 artigos para a elaboração do trabalho, na qual foram analisados 2 como principais, averiguando as ambiguidades e controversas entre os exergames e a educação física nas escolas e a relação dos professores sobre suas experiências, relações e conhecimentos sobre os jogos eletrônicos.

Foi escolhido como amostra uma turma de 6º ano do ensino fundamental, com o total de 90 alunos, por um período de 4 meses, realizado de agosto a novembro de 2013. Utilizaram o jogo eletrônico *Nintendo Wii*, um projetor e os jogos *Wii Sport* e *Wii Sport Resort*. Realizou-se 3 reuniões, cada uma com 30 alunos, divididos por turmas, em que foi questionado a opinião deles sobre a relação da escola com os jogos eletrônicos, a motivação, identificação, preferências e críticas aos games e seu vínculo com as aulas de educação física.

No segundo artigo analisamos todos os relatos dos 64 estudantes da Universidade do Rio Grande, com idade de 22 a 33 anos, dos cursos de bacharelado e licenciatura em Educação Física. Todos assinaram um termo de consentimento livre e esclarecido sobre a pesquisa. Foram utilizados dois questionários: um elaborado pelos alunos sobre os exergames (PCCquest), que possuem 10 questões fechadas sobre as experiências dos EXG e sua utilização nos vários âmbitos da educação física, entre as questões, algumas de esforço físico. Outro questionário foi o *long flown state scale physical*, que consiste de 36 questões que as respostas são dadas na escala de *likert* de cinco pontos. Foi utilizado também a escala subjetiva de esforço de *Borg* de 6 (muito fácil) a 20 (muito exaustivo). Os equipamentos usados foram um xbox 360 com kinect, um jogo kinect sports, um just dance IV e um projetor.

Foram feitas duas pesquisas: a primeira com 30 alunos, subdivididos em 3 grupos relacionadas aos modos de games, assim 8 jogavam boxe, 10 voleibol e 12 tenis de mesa. Cada individuo jogou em media 10 min, ao final da partida os jogadores responderam ao questionário PCCquest. A segunda pesquisa ficou com 34 pessoas, sendo dividido em dois grupos relacionado ao método de jogo, 8 jogaram singleplayer e 26 no modo multiplayer. Foi permitido aos sujeitos jogarem mais de uma música. Após o término, respondiam ao *long flown state scale physical*. Os resultados foram analisados com uma estatística descritiva para o grupo 1 e um teste de hipóteses e, para analisar a diferença entre as médias do grupo 2 com uma margem de $<0,05$.

4 Experiências práticas utilizando os exergames na educação física escolar

O primeiro artigo, publicado por universitários da Escola Superior de Educação Física da Universidade Federal de Pelotas e Universidade Federal do Rio Grande, que consta na Revista Didática Sistêmica (VAGHETTI et al, 2018), apresentou um projeto realizado em uma escola situada no município Rio Grande/RS com 90 alunos do 6º ano do Ensino Fundamental, aplicado em 4 meses, de agosto a novembro, em duas vezes por semana. Foi utilizado o Nintendo Wii, ligado a um projetor, interferindo no plano de aula do professor, em que fez uma iniciação desportiva na qual procurava ligar os esportes virtuais com os reais. Foram discutidas a motivação e identificação com os jogos, preferência e críticas em relação às aulas de educação física. Os resultados obtidos foram que os alunos comentaram que a abordagem da aula foi diferente e interessante, pois a implantação de novos métodos de ensino, utilizando o vídeo game é incomum. Os jogos de maior interesse foram os games boliche e boxe. A maioria dos alunos demonstrou um entusiasmo em aprender novas modalidades que ainda não eram praticadas em ambiente real, como os jogos de tênis, basquete, boxe, entre outros. Quanto aos jogos que menos gostaram, foi citado a canoagem, em que os alunos relataram não terem conseguido realizar com êxito os movimentos necessários além de cansarem com mais facilidade. Durante esta pesquisa, ficou evidente que, os alunos que não queriam participar, não o fizeram por se tratar de uma movimentação corporal, em que se exige esforço físico.

O segundo artigo foi publicado pela Universidade Federal de Pelotas e do Rio Grande (VAGHETTI *et al*, 2014), abordou um trabalho executado com 64 alunos do curso superior de educação física (bacharelado e licenciatura) da Faculdade de Pelotas/RS, com idade entre 22 e 33 anos, na qual foram aplicadas duas pesquisas: o primeiro questionário com 10 questões fechadas, referente às experiências com *Exergames* e sua prática; o segundo *Long Flow State Scale Physical*, que consiste em 36 questões, na qual as respostas são dadas por escala tipo likert de 5 pontos. Foi utilizada também a escala de percepção subjetiva de esforço. O objetivo principal da pesquisa foi de buscar informações e opiniões sobre o uso de Exergames como uma disciplina no currículo da Escola Superior de Educação Física da Universidade de Pelotas. Ao fim da pesquisa, constatou-se que, apesar de 70% dos participantes nunca terem jogado *Kinect XBOX*, o método foi aprovado para ser utilizado nas aulas de Educação Física. Além disso, entre 93% a 97% dos alunos acreditam que o método pode despertar o interesse por alguma modalidade esportiva, podendo ser utilizada por

diversas faixas etárias nas escolas. Em relação à utilização dos Exergames como aprimoramento das técnicas esportivas ou ferramenta pedagógica, 73% à 87% dos estudantes foram favoráveis à ideia, percebendo-se que ainda existe uma certa desconfiança à técnica de Exergames em ambientes que não sejam apenas para lazer. 83% dos entrevistados acreditam que esse método também pode ser usado como aquecimento para os exercícios físicos, surgindo uma nova opção para o aquecimento musculoesquelético e articular.

Em relação à pesquisa feita com os alunos, presente no artigo “Exergames na educação física: aproximações como currículo escolar” (VAGHETTI et al, 2018), no qual foi apresentado que as aulas com esse método de ensino, com os jogos eletrônicos, era algo diferente e incomum, podemos notar nas ideias de Ribeiro (2010), que tudo aquilo que gera uma atenção e curiosidade aos alunos pode ser utilizado como um estímulo no processo de ensino-aprendizagem, na qual podem romper as barreiras do modelo de escola existente hoje.

Também foi observado que a maioria dos alunos demonstrou um maior interesse em aprender novas modalidades a qual não estão acostumados nas aulas convencionais. Confirma-se com o relato dos autores Vaghetti et al (2016) onde afirmam que os exergames proporcionam efeitos positivos em relação ao aumento dos níveis de atividade física, na qual os professores podem realizar uma integração com as atividades tradicionais nas escolas, promovendo um maior interesse dos alunos. O diferente é desafiador, interessante, prazeroso e motivador, tornando assim as aulas menos repetitivas, porém não esquecendo dos métodos tradicionais de ensino, apenas aprimorando-os para que haja mais entusiasmo em relação às aulas de educação física.

Constatou-se que alguns alunos não conseguiram finalizar com êxito algumas atividades ou mesmo deixaram de participar, por terem se cansado mais rapidamente. Isso fica claro na citação de Lwin e Malik (2014 apud VAGHETTI et al, p.86, 2018),, mostrando que os exergames também podem alertar e transmitir mensagens de saúde, influenciando sobre atitudes mais positivas em relação às atividades físicas.

5 Conclusão

A utilização dos exergames é possível nas escolas e faculdades, podendo fazer parte da grade de ensino. Com base nos estudos apresentados, foi notada a necessidade de uma preparação mais elaborada aos professores, para assim englobar os jogos ao ensino aplicado.

O uso de exergames nas escolas podem requerer investimentos que, muitas vezes,

deverá ser feito pelo próprio professor que possua o equipamento para a prática das aulas, oferecendo essa experiência aos alunos, visto que os jogos estão apoiados pela BNCC na classificação de jogos eletrônicos, em que devemos trazer mais adeptos a utilizar os exergames como auxílio nas aulas práticas e em sala de aula.

Muitas possibilidades se abrem com a análise deste tema, mostrando que devemos nos modernizar e sempre buscar aprender, durante e após a faculdade. Temos uma base de ferramentas de ensino, sendo necessária a atenção à nossa volta, nunca permanecer em um único método de ensino/ aprendizagem, principalmente analisando as novas classificações que a BNCC nos trás na grade curricular, podendo renovar a forma de ensino nacional.

Com este trabalho observo que haverá uma necessidade de, futuramente, realizar uma pesquisa de campo para confrontar e corroborar os achados presentes nas referências pesquisadas, descobrindo novos exergames, utilizando os jogos eletrônicos no ensino infanto-juvenil para motivá-los na prática de esportes e fazer com que as aulas de educação física tenham uma participação ativa e frequente dos alunos, trazendo uma igualdade social na sala de aula, para que todos possam ter acesso a esse tipo de tecnologia.

Referências

BRANDÃO, H.; FROESLER, M. **O livro dos jogos e das brincadeiras: para todas as idades**. Editora Leitura, Belo Horizonte, v. 1, p. 185, 1997.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase>>

CARVALHO, R. **As tecnologias no cotidiano escolar: possibilidades de articular o trabalho pedagógico aos recursos tecnológicos**. Paraná, 2007. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1442-8.pdf>> Acesso em 03 junho 2022.

CELUPPI, P. R. **Educação Física e o Videogame: Uma Relação Possível**. Caderno PDE. O Desafio da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor PDE, Francisco Beltrão, vol. 2, 2016. Disponível em: <https://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebuscaproducoes_pde/2016/2016_pdp_edfis_unioeste_paulorodrigoceluppi.pdf> Acesso em: 03 novembro 2022.

EPSTEIN, L.H.; BEECHER, M.D.; ROEMMICH, J.N. **Escola de jogos interativos de dança e bicicleta em jovens com excesso de peso e sem excesso de peso**. Anais de Medicina Comportamental. 2007. Disponível em: <<https://link.springer.com/article/10.1007/BF02879893>> Acesso em 16 outubro 2022.

FINCO, M. D.; FRAGA, A.B. **Rompendo fronteiras na educação física através dos videogames com interação corporal**. Motriz, v. 18, n. 3, p.533-541, Rio Claro, 2012. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/motriz/v18n3/a14v18n3.pdf>> Acesso em 05 junho 2022.

_____.; REATEGUI, E.; ZARO, M. **Laboratório de exergames: um espaço complementar para as aulas de educação física**. Revista Movimento, v. 21, n. 3, p.687-699, Porto Alegre, 2015.

HANSEN, L.; SANDERS, S. **Experiência de alunos do 5º ano participando dos jogos ativos na educação física: a persistência ao jogo**. ICHPER-SD Journal of Research, v 5, n 2, p. 33 -40, Flórida, 2010. Disponível em: <<https://eric.ed.gov/?id=EJ913330>> Acesso em 12 outubro 2022.

MARIJIKE, J.M ; WILLEM, M; WIETSKE, M.J. **A motivação das crianças para jogar um videogame ativo**. Revista de Ciência e Medicina do Esporte. V. 11, ed. 2, p. 163-166, Austrália, 2008. Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1440244007001235>> Acesso em: 12 outubro 2022.

MENEGUINI, V.; MELLO, A.L.; BARBOSA, A.R.; BONETTI, A.; GUIMARÃES, A.V. **Percepção de adultos mais velhos quanto à participação em programa de exercício físico com exergames: estudo qualitativo**. Ciência & Saúde Coletiva, v.21, n. 4, p. 1033-1041, Florianópolis, 2016. Disponível em: <<https://www.scielosp.org/pdf/csc/2016.v21n4/1033-1041/pt>> Acesso em: 02 junho 2022.

MONTEIRO, T.V.B.; MAGAGNIN, C.D. M.; ARAÚJO, C.H.S. **Importância dos jogos eletrônicos na formação do aluno.** In: **Simpósio de Estudos e Pesquisas da Faculdade de Educação.** Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2009. Disponível em: <https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/248/o/Tairine_Vieira_Barros_Monteiro__Cla__dia_Dolores_Martins_Magagnin_e_Cl__udia_Helena_dos_Santos_Ara__jo.pdf> Acesso em 02 maio 2022.

NUNES, T. V.; TOIGO, A. M.; FLORENTINO, J.A. **Exergames como ferramenta pedagógica na Educação Física Escolar: uma revisão integrativa.** Saúde e Desenvolvimento Humano. Canoas, v.7, n 2, p. 107-116, 2019. Disponível em: <https://revistas.unilasalle.edu.br/index.php/saude_desenvolvimento/article/view/5491> Acesso em: 02 junho 2022

PIAGET, J. **O nascimento da inteligência na criança.** Editora LTC, São Paulo, v. 4, n. 10, p. 392, 1982.

RAMOS, D. K. **A escola frente ao fenômeno dos jogos eletrônicos: aspectos morais e éticos.** Revista Novas Tecnologias na Educação, Porto Alegre, v. 6, n. 1, 2008. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14512/0>> Acesso em 02 maio 2022.

RIBEIRO, M. **A escola, o videogame e o prazer.** VI Seminário de jogos eletrônicos, educação e comunicação: construindo novas trilhas. Salvador, 2010. Disponível em: <<https://revistas.uneb.br/sjec/article/view>> Acesso em 19 agosto 2022.

RIZZO, G. **Jogos inteligentes: a construção do raciocínio na escola natural.** Bertrand Brasil, Rio de Janeiro: v. 3, p. 444, 2001.

SALGADO, K.R.; SCAGLIA, A.J. **Os exergames como recurso didático no ensino do atletismo na educação física escolar.** Campinas: Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física, 2020. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/jpe/a/NgrLVhXNd3HrD8gPzVmCHtM/?lang=pt>> Acesso em 20 setembro 2022.

SANCHO, J.M. **Tecnologias para transformar a educação.** Artmed. Porto Alegre, 2006. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/er/a/g9vsV3zNrSndmKjnfYYKn5R/?lang=pt>> Acesso em> 30 setembro 2022.

SANTOS, M. A. R.; MONTEIRO, E. P. **Jogos eletrônicos e educação física escolar: tensões, alternativas e perspectivas docentes.** Debates em Educação, v. 14, n. 35, p. 526-548. Maceió, 2022. Disponível em: <<https://www.seer.ufal.br/article/download>> Acesso em 15 outubro 2022.

SCHWARTZ, G. **Brinco, logo aprendo: educação, videogames e moralidades pós-modernas.** São Paulo: Paulus, 2014.

SILVA, M. J. N. **Jogos eletrônicos na educação física escolar: alguns apontamentos a partir da revisão de literatura.** Vitória de Santo Antão: Universidade Federal de Pernambuco, 2021. Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/44025/1/Silva%2c%20Marlissom%20J.%20do%20Nascimento.pdf>> Acesso em 03 maio 2022.

SOUZA, O. T.; RAMALHO, C. **Base nacional comum curricular e os exergames – o que licenciados de educação física falam sobre a aplicabilidade.** Revista Eletrônica Nacional de Educação Física. vol. 9, n 14, p. 54 a 67. Montes Claros, 2020. Disponível em: <<https://www.periodicos.unimontes.br/index.php/renef/article/view/2068>>. Acesso em 12 outubro 2022.

TURKLE, S. **A vida no ecrã – a identidade na era da internet.** Lisboa: Relógio D'água, 1997.

VAGHETTI, C.A.O.; SPEROTTO, R.I.; PENNA, R.; CASTRO, R.I.; BOTELHO, S.S. **Exergames: um desafio à educação física na era da tecnologia.** Revista Educação e Tecnologia. p. 125-151. Curitiba, 2011. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/260979915_Exergames_um_desafio_a_educacao_fisica_na_era_da_tecnologia> Acesso em 15 agosto 2022.

_____. MUSTARO, P.; BOTELHO, S.S.C. **Exergames no ciberespaço: uma possibilidade para Educação Física.** *Proceedings of SBGames.* Salvador, 2011. Disponível em: <<https://wp.ufpel.eu.br/exergamelabrazil/files/2018/07/SBgames-2011-original.pdf>> Acesso em 15 agosto 2022.

_____. **Cultura digital e Educação Física: problematizando a inserção de Exergames no currículo. Educação: teoria e prática.** Pelotas, v. 26, n 51, p. 3-18, 2016. Disponível em: <<https://wp.ufpel.edu.br/exergamelabrazil/files/2018/07/EXG-teoria-e-pratica.pdf>> Acesso em 15 agosto 2022.

_____.; VIEIRA, K.L.; RIGO, L.C.; PARDO, E. R.; COSTA, S.S. **Exergames na educação física: aproximações com o currículo escolar.** Revista Didática Sistêmica. v. 20, n. 2, p. 79-92, Rio Grande, 2018. Disponível em: <<https://periodicos.furg.br/redsis/article/view/8529>> Acesso em 05 maio 2022.

_____.; NUNES, G. N.; FONSECA, B.A.; CAVALLI, A. S.; BOTELHO, S.S C. **Exergames na educação física: ferramentas para o ensino e promoção de saúde.** *Proceedings of SBGames.* p. 492-498, Porto Alegre, 2014.

ANEXO 1



[CAPA](#) [SOBRE](#) [ACESSO](#) [CADASTRO](#) [PESQUISA](#) [ATUAL](#)
[ANTERIORES](#)

Capa > Sobre a revista > **Submissões**

Submissões

- [Submissões Online](#)
- [Diretrizes para Autores](#)
- [Declaração de Direito Autoral](#)
- [Política de Privacidade](#)

Submissões Online

Já possui um login/senha de acesso à revista Revista Eletrônica de Ciências Humanas?

[ACESSO](#)

Não tem login/senha?

[ACESSE A PÁGINA DE CADASTRO](#)

O cadastro no sistema e posterior acesso, por meio de login e senha, são obrigatórios para a submissão de trabalhos, bem como para acompanhar o processo editorial em curso.

Diretrizes para Autores

Os trabalhos devem ser redigidos em português, com uso obrigatório da norma culta. Os nomes dos autores, bem como a afiliação institucional de cada um, devem ser inseridos nos campos adequados a serem preenchidos durante a submissão e devem aparecer no arquivo. A Revista Eletrônica de Ciências Humanas sugere que o número máximo de autores por artigo seja 6 (seis). Artigos com número superior a 6 (seis) serão considerados exceções e avaliados pelo Conselho Editorial que poderá solicitar a adequação. **Pesquisas feitas com seres humanos e animais devem, obrigatoriamente, citar a aprovação da pesquisa pelo respectivo Comitê de Ética, citando o protocolo de aprovação.** O não atendimento de tal proposta pode implicar em recusa de sua publicação. Da mesma forma, o plágio implicará na recusa do trabalho.

Os autores dos artigos aceitos poderão solicitar a tradução do artigo para língua inglesa aos tradutores indicados pela revista e reenviar. Os custos com a tradução serão de responsabilidade dos autores.

O periódico disponibilizará aos leitores o conteúdo digital em ambos os idiomas, português e inglês.

O uso da norma culta da Língua Portuguesa e a obediência às normas da Revista são de total responsabilidade dos autores. A não obediência a esses critérios implicará na recusa imediata do trabalho.

APRESENTAÇÃO DO MATERIAL

Sugere-se um número máximo de 20 páginas, incluindo referências, figuras, tabelas e quadros. Os textos devem ser digitados em **Fonte Times New Roman, tamanho 12, espaçamento 1,5, justificado, exceto Resumo e Abstract.** Devem ser colocadas margens de 2 cm em cada lado.

As Figuras: gráficos, imagens, desenhos e esquemas deverão estar inseridas no texto, apresentar boa qualidade, estar em formato JPEG, com resolução de 300dpi com 15cm x 10cm. O número de figuras deve ser apenas o necessário à compreensão do trabalho. Não serão aceitas imagens digitais artificialmente 'aumentadas' em programas computacionais de edição de imagens. As figuras devem ser numeradas em algarismos arábicos segundo a ordem em que aparecem e suas legendas devem estar logo abaixo.

[OPEN JOURNAL SYSTEMS](#)

[Ajuda do sistema](#)

USUÁRIO

Login

Senha

Lembrar usuário

NOTIFICAÇÕES

- [Visualizar](#)
- [Assinar](#)

CONTEÚDO DA REVISTA

Pesquisa

Escopo da Busca

Todos

Procurar

- [Por Edição](#)
- [Por Autor](#)
- [Por título](#)
- [Outras revistas](#)

TAMANHO DE FONTE

INFORMAÇÕES

- [Para leitores](#)
- [Para Autores](#)
- [Para Bibliotecários](#)

Tabelas e Quadros: deverão ser numerados consecutivamente com algarismos arábicos e encabeçados pelo título. As tabelas e os quadros devem estar inseridos no texto. Não serão admitidas as tabelas e quadros inseridos como Figuras.

Títulos de tabelas e quadro e legendas de figuras deverão ser escritos em tamanho 11 e com espaço simples entre linhas.

Citação no texto: deve-se seguir as Normas da ABNT (NBR 10520, 2003). As citações deverão aparecer no texto, seguidas pelo ano de publicação. As chamadas pelo sobrenome do autor, pela instituição responsável ou título podem ser: a) incluídas na sentença: sobrenome (ano). Ex.: Gomes, Faria e Esper (2006) ou b) entre parênteses: (SOBRENOME, ano). Ex.: (GOMES; FARIA; ESPER, 2006). Quando se tratar de citação direta (transcrição literal), indicar, após o ano, a página de onde o texto foi extraído. O trecho transcrito deverá estar entre aspas quando ocupar até três linhas. As citações diretas com mais de três linhas devem ser destacadas com recuo de 4 cm da margem esquerda, ser escritas com letra menor que a do texto utilizado, com espaçamento entre linhas menor do que o utilizado no texto e sem aspas. Citações indiretas de vários documentos simultaneamente devem constar em ordem alfabética (como nas referências). Citação de citação: autor citado (ano apud AUTOR, ano). Deve-se fazer a referência do autor lido. Ex.: Pádua (1996 apud FERNANDES, 2012, p. 5) salienta que "[...] pesquisa é toda atividade voltada para a solução de problemas [...]".

Teses, dissertações e monografias, solicitamos que sejam utilizados apenas documentos dos **últimos três anos** e quando não houver o respectivo artigo científico publicado em periódico. Esse tipo de referência deve, obrigatoriamente, **apresentar o link** que remeta ao cadastro nacional de teses da CAPES e aos bancos locais das universidades que publicam esses documentos no formato pdf.

Grafia de termos científicos, comerciais, unidades de medida e palavras estrangeiras: os termos científicos devem ser grafados por extenso, em vez de seus correspondentes simbólicos abreviados. Para unidades de medida, deve-se utilizar o Sistema Internacional de Unidades. Palavras em outras línguas devem ser evitadas nos textos em português, utilizar preferentemente a sua tradução. Na impossibilidade, os termos estrangeiros devem ser grafados em itálico. Toda abreviatura ou sigla deve ser escrita por extenso na primeira vez em que aparecer no texto.

ESTRUTURA DO ARTIGO

PESQUISAS ORIGINAIS devem ter no máximo 20 páginas com até 40 citações; organizar da seguinte forma:

Título em português: caixa alta, centrado, negrito, conciso, com um máximo de 25 palavras;

Título em inglês (obrigatório): caixa alta, centrado. Versão do título em português;

Autor(es): O(s) nome(s) completo(s) do(s) autor(es) e identificação da Sociedade ou Instituições a que está(ão) vinculado(s). Indicar com asterisco o autor de correspondência. Ao final das afiliações fornecer o e-mail do autor de correspondência.

Resumo: parágrafo único sem deslocamento, fonte tamanho 11, espaço 1, justificado, contendo entre 150 e 250 palavras. Deve conter a apresentação concisa de cada parte do trabalho, abordando objetivo(s), método, resultados e conclusões. Deve ser escrito sequencialmente, sem subdivisões. Não deve conter símbolos e contrações que não sejam de uso corrente nem fórmulas, equações, diagramas;

Palavras-chave: de 3 a 5 palavras-chave, iniciadas por letra maiúscula, separadas e finalizadas por ponto.

Abstract (obrigatório): fonte tamanho 11, espaço 1, justificado, deve ser a tradução literal do resumo;

Keywords: a apresentação deverá ser a mesma das Palavras-chave em Português.

Introdução: deve apresentar o assunto a ser tratado, fornecer ao leitor os antecedentes que justificam o trabalho, incluir informações sobre a natureza e importância do problema, sua relação com outros estudos sobre o mesmo assunto, suas limitações. Essa seção deve representar a essência do pensamento do pesquisador em relação ao assunto estudado e apresentar o que existe de mais significativo na literatura científica. Os objetivos da pesquisa devem figurar como o último parágrafo desse item.

Método: destina-se a expor os meios dos quais o autor se valeu para a execução do trabalho. Pode ser redigido em corpo único ou dividido em

subseções. Especificar tipo e origem de produtos e equipamentos utilizados. Citar as fontes que serviram como referência para o método escolhido.

Pesquisas feitas com seres humanos e animais devem, obrigatoriamente, citar a aprovação da pesquisa pelo respectivo Comitê de Ética, citando o protocolo de aprovação.

Resultados: Nesta seção o autor irá expor o obtido em suas observações. Os resultados poderão estar expressos em quadros, tabelas, figuras (gráficos e imagens). Os dados expressos não devem ser repetidos em mais de um tipo de ilustração.

Discussão: O autor, ao tempo que justifica os meios que usou para a obtenção dos resultados, deve contrastar esses com os constantes da literatura pertinente; estabelecer relações entre causas e efeitos; apontar as generalizações e os princípios básicos, que tenham comprovações nas observações experimentais; esclarecer as exceções, modificações e contradições das hipóteses, teorias e princípios diretamente relacionados com o trabalho realizado; indicar as aplicações teóricas ou práticas dos resultados obtidos, bem como, suas limitações; elaborar, quando possível, uma teoria para explicar certas observações ou resultados obtidos; sugerir, quando for o caso, novas pesquisas, tendo em vista a experiência adquirida no desenvolvimento do trabalho e visando a sua complementação.

Conclusões: Devem ter por base o texto e expressar com lógica e simplicidade o que foi demonstrado com a pesquisa, não se permitindo deduções. Devem responder à proposição.

Agradecimentos (opcionais): O autor deve agradecer às fontes de fomentos e àqueles que contribuíram efetivamente para a realização do trabalho. Agradecimento a suporte técnico deve ser feito em parágrafo separado.

Referências (e não bibliografia): Espaço simples entre linhas e duplo entre uma referência e a próxima. A lista completa de referências, no final do artigo, deve ser apresentada em ordem alfabética e de acordo com as normas da ABNT (NBR 6023, 2003). Quando a obra tiver até três autores, todos devem ser citados. Mais de três autores, indicar o primeiro, seguido de et al. Alguns exemplos:

Artigo publicado em periódico:

LUDKE, M.; CRUZ, G. B. dos. Aproximando universidade e escola de educação básica pela pesquisa. **Caderno de pesquisa**, São Paulo, v. 35, n. 125, p. 81-109, maio/ago. 2005.

Artigo publicado em periódico em formato eletrônico:

SILVA JUNIOR, N. A. da. Satisfação no trabalho: um estudo entre os funcionários dos hotéis de João Pessoa. **Psico-USF**, Itatiba, v. 6, n. 1, p. 47-57, jun. 2001. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-82712001000100007&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 13 jul. 2015.

Livro (como um todo)

MENDONÇA, L. G. et al. **Matemática financeira**. 10. ed. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2010.

Capítulo de livro

MARTÍN, E.; SOLÉ, I. A aprendizagem significativa e a teoria da assimilação. In: COLL, C.; MARCHESI, A.; PALACIOS, J. (Org.). **Desenvolvimento psicológico e educação: psicologia da educação escolar**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2008. cap. 3, p. 60-80.

ARTIGOS DE REVISÃO

Poderão ser aceitos para submissão, desde que abordem temas de interesse, atualizados. Devem ser elaborados por pesquisadores com experiência no campo em questão ou por especialistas de reconhecido saber. Devem ter até 20 páginas, incluindo resumos, tabelas, quadros, figuras e referências. As tabelas, quadros e figuras limitadas a 06 no conjunto, devem incluir apenas os dados imprescindíveis. As figuras não devem repetir dados já descritos em tabelas. As referências bibliográficas devem ser limitadas a 60. Deve-se evitar a inclusão de número excessivo de referências numa mesma citação.

Devem conter: título em português e inglês, autores e afiliações, resumo e abstract (de 150 a 250 palavras), palavras-chave/keywords, introdução, método (como nos artigos de pesquisas originais) considerações finais (neste item serão retomadas as diferentes colocações dos autores estudados de maneira a conduzir a um fechamento, porém, não havendo conclusões definitivas), agradecimentos (caso necessário), referências.

Ou, em caso de artigos de revisão de literatura contendo metanálise, depois do item método deverá ser apresentado o item resultados (contendo a metanálise) e as conclusões.

Condições para submissão

Como parte do processo de submissão, os autores são obrigados a verificar a conformidade da submissão em relação a todos os itens listados a seguir. As submissões que não estiverem de acordo com as normas serão devolvidas aos autores.

1. A contribuição é original e inédita, e não está sendo avaliada para publicação por outra revista; caso contrário, deve-se justificar em "Comentários ao editor".
2. O arquivo da submissão está em formato Microsoft Word, OpenOffice ou RTF.
3. URLs para as referências foram informadas quando possível.
4. O texto está em espaço 1,5; usa uma fonte de 12-pontos; emprega itálico em vez de sublinhado (exceto em endereços URL); as figuras e tabelas estão inseridas no texto, não no final do documento na forma de anexos.
5. O texto segue os padrões de estilo e requisitos bibliográficos descritos em [Diretrizes para Autores](#), na página Sobre a Revista.
6. Em caso de submissão a uma seção com avaliação pelos pares (ex.: artigos), as instruções disponíveis em [Assegurando a avaliação pelos pares cega](#) foram seguidas.
- 7.

Declaração de Direito Autoral

Declaração de direito autoral

Os autores devem revisar o trabalho antes de enviá-lo, autorizando sua publicação na Revista Eletrônica de Ciências Humanas.

Devem declarar que:

nem o trabalho, nem outro substancialmente semelhante em conteúdo, já tenha sido publicado ou está sendo considerado para publicação em outro periódico, no formato impresso ou eletrônico, sob sua autoria e conhecimento; o referido trabalho está sendo submetido à avaliação com a atual filiação dos autores; os autores ainda concordam que os direitos autorais referentes ao trabalho se tornem propriedade exclusiva da Revista Eletrônica de Ciências Humanas desde a data de sua submissão. No caso de a publicação não ser aceita, a transferência de direitos autorais será automaticamente revogada.

Todas as afiliações corporativas ou institucionais e todas as fontes de apoio financeiro ao trabalho estão devidamente reconhecidas.

Por conseguinte, os originais submetidos à publicação, deverão estar acompanhados de Declaração de Direitos Autorais, conforme modelo:

DECLARAÇÃO DE DIREITOS AUTORAIS

Nós, abaixo assinados, transferimos todos os direitos autorais do artigo intitulado (título) à Revista Eletrônica de Ciências Humanas.

Declaramos ainda que o trabalho é original e que não está sendo considerado para publicação em outra revista, quer seja no formato impresso ou no eletrônico. Certificamos que participamos suficientemente da autoria do manuscrito para tornar pública nossa responsabilidade pelo conteúdo. Assumimos total responsabilidade pelas citações e referências bibliográficas utilizadas no texto, bem como pelos aspectos éticos que envolvem os sujeitos do estudo.

Data:

Assinaturas

Política de Privacidade

Os nomes e endereços informados nesta revista serão usados exclusivamente para os serviços prestados por esta publicação, não sendo disponibilizados para outras finalidades ou a terceiros.

ISSN: 2594-7966

Autorização para reprodução

Autorizo cópia total ou parcial desta obra, apenas para fins de estudo e pesquisa, sendo expressamente vedado qualquer tipo de reprodução para fins comerciais sem prévia autorização específica do autor. Autorizo também a divulgação do arquivo no formato PDF no banco de monografias da Biblioteca institucional.

Autor: Gustavo Godoy Nascimento

Pindamonhangaba – SP, dezembro de 2022.