

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE VIÇOSA - UFV
CAMPUS FLORESTAL - CAF
INSTITUTO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE - IBF
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

LÍDIA SANTOS ASSIS

**O USO DE EXERGAMES COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO
FÍSICA ESCOLAR: UMA REVISÃO**

Florestal - MG

2025

LÍDIA SANTOS ASSIS

O USO DE EXERGAMES COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO
FÍSICA ESCOLAR: UMA REVISÃO

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Licenciatura em
Educação Física da Universidade Federal
de Viçosa - Campus Florestal, como
requisito parcial para obtenção do título de
Licenciada em Educação Física.
Orientador: Ricardo Wagner de Mendonça
Trigo

FLORESTAL - MG

2025

RESUMO

Este estudo de revisão bibliográfica teve como objetivo analisar a utilização dos Exergames como ferramenta pedagógica na Educação Física Escolar. Foram selecionados artigos. Foram selecionados três artigos para exposição da metodologia e dos resultados, seguido de uma discussão a respeito dos resultados apresentados por cada um deles. Os resultados mostram que a prática em ambientes virtuais estimula a aprendizagem e a integração com o mundo real, tecnologias como TV, celular e computador predominam no cotidiano e jogos virtuais são vistos como menos cansativos e mais divertidos. Professores e alunos regulam o potencial dos jogos eletrônicos na Educação Física Escolar, apesar dos desafios financeiros, destacando suas previsões como ferramenta didática para tornar as aulas mais atrativas e estimulantes. A conclusão mostra que os Exergames combinam exercício físico e ambiente virtual, promovendo o desenvolvimento motor, cognitivo e social de forma lúdica. Eles incentivam a motivação, a inclusão e permitem a prática de esportes em condições adversas. Reconhecidos pela BNCC, eles modernizam as aulas de Educação Física, tornando-as mais acessíveis e alinhadas à realidade digital dos alunos.

Palavras-chave: exergames; Educação Física escolar; ferramenta pedagógica.

ABSTRACT

This literature review aimed to analyze the use of Exergames as a pedagogical tool in Physical Education at Schools. Articles were selected. Three articles were selected to present the methodology and results, followed by a discussion of the results presented by each of them. The results show that practice in virtual environments stimulates learning and integration with the real world, technologies such as TV, cell phones and computers predominate in everyday life and virtual games are seen as less tiring and more fun. Teachers and students regulate the potential of electronic games in Physical Education at Schools, despite the financial challenges, highlighting their predictions as a didactic tool to make classes more attractive and stimulating. The conclusion shows that Exergames combine physical exercise and a virtual environment, promoting motor, cognitive and social development in a playful way. They encourage motivation, inclusion and allow the practice of sports in adverse conditions. Recognized by the BNCC, they modernize Physical Education classes, making them more accessible and aligned with the digital reality of students.

Keywords: exergames; School Physical Education; pedagogical tool.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	5
1.1 Objetivos	5
1.1.1 Objetivo Geral	5
1.1.2 Objetivos Específicos	6
2 REFERENCIAL TEÓRICO.....	7
2.1 História dos Exergames.....	7
2.2. Educação Física e Jogos Eletrônicos na BNCC	7
3 METODOLOGIA	9
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	10
4.1 A Vivência da Tarefa Motora em Ambiente Virtual e Real: Estudo da Devolução do Saque do Tênis de Mesa	12
4.2. Os Exergames e a Educação Física Escolar na Cultura Digital	13
4.3. Os Jogos Eletrônicos no Contexto Pedagógico da Educação Física Escolar.	14
5 CONCLUSÃO	16
REFERÊNCIAS.....	18

1 INTRODUÇÃO

A evolução das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) vem causando um grande impacto no mundo, inclusive na Educação Física Escolar, que apresenta práticas muito particulares. As TICs são tecnologias que incluem videogames, computadores, celulares, redes sociais, entre outros dispositivos digitais, elas abrem possibilidades para serem inseridas no aprendizado e na comunicação, o que proporciona uma mudança nas aulas de educação física (FERREIRA; DARIDO, 2014; BELLONI, 2009).

Esse estudo propõe entendermos o que são os Exergames (EXG), identificar as possibilidades de inseri-lo nas aulas de Educação Física escolar enquanto ferramenta pedagógica e apresentar os benefícios e os malefícios que tal ferramenta pode trazer para a Educação.

Os Exergames, que pertencem ao grupo de Jogos Digitais (JDs), necessita do movimento corporal para controlar o jogo. Portanto, os Exergames utilizam o movimento do corpo como principal fonte de interação com o jogo, a partir desse movimento o jogo é movido na tela da televisão ou do computador, sem a necessidade de um controle.

Perez, Neiva e Monteiro (2014) dizem que os Jogos Digitais trabalham a memória, atenção visual, resolução de problemas e habilidades cognitivas, além de proporcionar um lugar para vivenciar o lúdico, então, para eles, os JDs são ferramentas importantes no processo de ensino-aprendizagem. Com isso, os EXG podem ser uma ferramenta para a Educação Física escolar, pois além dos fatores citados, eles promovem a interação com o mundo real e virtual com habilidades motoras.

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo Geral

Analizar a utilização dos Exergames como ferramenta pedagógica na Educação Física Escolar.

1.1.2 Objetivos Específicos

Investigar como os Exergames podem complementar os conteúdos tradicionais da Educação Física;

Verificar como os Jogos Digitais podem auxiliar na diversificação dos conteúdos e das experiências motoras dos estudantes.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 História dos Exergames

De acordo com Nunes, Toigo e Florentino (2019) em 1998 foi criado um dos primeiros jogos digitais, conhecido como Dance Dance Revolution, que uniria a dança e a música com o videogame utilizando o movimento do corpo em cima de um “tapete de dança” ao invés de um controle.

No início dos anos 2000 foi criado o console Nintendo Wii, ele trouxe controles sem fio que os jogadores seguram em uma mão e o movimento era detectado para controlar o personagem do jogo (NUNES; TOIGO; FLORENTINO, 2019).

Em 2010 foi lançado o PlayStation Move, pela Sony, para o console PlayStation 3, que trazia a mesma proposta do controle da Nintendo. Ainda em 2010, a Microsoft criou o Kinect para o console Xbox 360, que, ao invés de controles, possui um aparelho com uma câmera de reconhecimento facial e sensor infravermelho que detecta até 48 pontos de articulação (NUNES; TOIGO; FLORENTINO, 2019).

A partir do ano de 2007, os jogos que utilizam o movimento do corpo passaram a ser nominados, na literatura, de Exergames. A palavra Exergames vem da junção das palavras “exercícios” e “games” e dá nome aos jogos de movimentos ou jogos que utilizam sensores de captura de movimento como fonte principal para que o jogo funcione (FELIX, 2018).

2.2. Educação Física e Jogos Eletrônicos na BNCC

A Educação Física, na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento norteador da educação básica no Brasil, é encontrada na área de conhecimento de Linguagem e tem a finalidade de trabalhar a prática corporal dentro do contexto cultural com suas possibilidades diversas.

Na BNCC a Educação Física apresenta Unidades Temáticas que são definidas para a Educação Básica, mais especificamente para a etapa Ensino Fundamental, as unidades são: Brincadeiras E Jogos; Esportes; Ginásticas; Danças; Lutas; Práticas Corporais De Aventura (SOUZA; RAMALHO, 2020).

Os EXG são sugeridos dentro da BNCC no campo de Objetos de Conhecimentos, que são nomeados Jogos Eletrônicos, conteúdo no qual a BNCC traz para ser trabalhado no Ensino Fundamental. O objetivo é proporcionar aos alunos

experiências corporais através dos jogos em um contexto educacional, onde possam encontrar significado em sua prática. Isso permite a valorização e o respeito pela nova cultura digital, tornando o aprendizado mais eficiente. Os alunos já vivenciam essas práticas fora do ambiente escolar, mas muitas vezes sem orientação adequada, o que impede a aprendizagem (BRASIL, 2018).

A BNCC confirma a importância de desenvolver as competências relacionadas ao uso das tecnologias digitais nas aulas (BRASIL, 2018).

3 METODOLOGIA

Esta pesquisa, é de caráter descritivo do tipo bibliográfico, refere-se a um estudo de revisão sistemática a partir do site de pesquisa *GOOGLE ACADÊMICO*, com os seguintes descriptores: exergames, Educação Física, jogos eletrônicos.

Foi delimitado a serem selecionados artigos publicados no *GOOGLE ACADÊMICO* entre o ano de 2012 até outubro de 2024.

Para ser selecionado um número menor de artigos, o artigo deveria conter a utilização dos exergames em sua pesquisa, mas todos os descriptores poderiam ser encontrados em qualquer local do artigo. Assim, foram encontrados três artigos.

Os artigos selecionados foram analisados individualmente e relacionados com as demais publicações encontradas com literaturas propícias.

Os estudos encontrados foram organizados em quadros contendo as seguintes informações: autores e ano de publicação, título, objetivo do estudo, metodologia e resultados.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Este tópico apresentará os resultados e discussões de 3 artigos de Estudo de Campo que foram revisados. Os resultados serão apresentados em tabela, conforme abaixo.

Tabela 1- Resultados de três artigos selecionados

Autores e Ano de Publicação	Título	Objetivo	Metodologia	Resultado
Carlos Rey Perez, Jaqueline Freitas de Oliveira Neiva, Carlos Bandeira de Mello Monteiro, 2014	A Vivência da Tarefa Motora em Ambiente Virtual e Real: Estudo da Devolução do Saque do Tênis de Mesa	Analizar a vivência da tarefa motora em ambiente virtual e real, envolvendo a devolução do saque do tênis de mesa.	Tarefas práticas virtuais e reais. Análise descritiva e interferencial.	O Grupo Virtual obteve melhor desempenho ($12,08 \pm 3,65$ acertos) em comparação ao Grupo Real ($8,00 \pm 2,52$), demonstrando que a prática em ambientes virtuais pode ser oferecida para contextos reais. Isso sugere que a semelhança entre os ambientes virtual e real estimula a aprendizagem e auxilia, de forma motivadora, no desenvolvimento e no contato de crianças com o mundo real.
Ana Flávia de Oliveira Baracho, Fernando Joaquim Gripp, Márcio Roberto de Lima, 2012	Os Exergames e a Educação Física Escolar na Cultura Digital	Contribuir com uma discussão sobre as potencialidades e perspectivas da utilização da virtualidade, especificamente dos EXG, na educação física escolar, a partir do relato de jovens alunos de uma escola pública, que vivenciaram um	Estudo descritivo-exploratório. Questionários e prática do jogo de baseball virtual e real.	Os autores analisaram o uso das TICs por voluntários e suas famílias, destacando o predomínio de televisão, celular, computador e videogame, além do uso frequente de computadores, televisão e redes sociais. A maioria dos voluntários (77,78%) nunca

		determinado jogo nos ambientes real e virtual.		havia praticado jogos de EXG. Na prática real, dizendo pouco sucesso e maior cansaço, enquanto na prática virtual destacam a diversão e a novidade, considerando-a uma experiência positiva.
Emílio Rodrigues Júnior, José Roberto Lopes de Sales, 2012	Os Jogos Eletrônicos no Contexto Pedagógico da Educação Física Escolar	verificar a opinião dos professores quanto ao uso dos jogos eletrônicos no contexto pedagógico da Educação Física Escolar e a aceitação dos alunos quanto ao uso nas aulas de educação física.	Estudo estatístico de natureza quantitativa. Questionários e entrevistas.	Os autores constataram que a maioria dos professores e alunos conhece os jogos eletrônicos. A maioria dos alunos apoia sua inserção na escola, mas há limitações financeiras, enquanto os professores enxergam os jogos como um recurso didático viável para o processo de ensino-aprendizagem. Além disso, 52,63% dos entrevistados possíveis incorporam jogos eletrônicos às aulas de Educação Física Escolar.

FONTE: dados da autora

As discussões serão apresentadas em tópicos de cada artigo, que serão divididos em: 4.1. A Vivência da Tarefa Motora em Ambiente Virtual e Real: Estudo da Devolução do Saque do Tênis de Mesa; 4.2. Os Exergames e a Educação Física Escolar na Cultura Digital e 4.3. Os Jogos Eletrônicos no Contexto Pedagógico da Educação Física Escolar.

4.1 A Vivência da Tarefa Motora em Ambiente Virtual e Real: Estudo da Devolução do Saque do Tênis de Mesa

Este estudo teve como amostra 10 meninas e 14 meninos de uma escola pública da cidade de São Paulo, ambos não tinham experiência com o tênis de mesa e nem com o jogo Nintendo Wii. Os autores utilizaram como instrumentos: a) Jogo Table Tennis da Rockstar Games para Nintendo Wii; b) Datashow da Epson; c) mesa de tênis oficial; d) robô lançador de bolas de tênis da Tibhar. As crianças foram divididas em dois grupos, sendo 12 para o Grupo Virtual, que participaram da tarefa virtual e da tarefa real, e 12 para o Grupo Real, que participaram somente da tarefa real. As tarefas se constituíam na devolução do saque do tênis de mesa nos dois ambientes, real e virtual. As crianças do Grupo Virtual, no primeiro dia, realizaram a tarefa virtual, utilizaram o jogo Tables Tennis para Wii da Nintendo no modo treinamento, que consiste em rebater a bola lançada por um robô em uma das seis áreas pré determinadas pelos autores, o jogo foi projetado em uma parede com datashow à três metros de distância da criança participante e cada uma realizou 10 blocos de 10 tentativas. No segundo dia as crianças realizaram a tarefa real, utilizaram uma mesa de tênis e um robô lançador de bolas, elas jogaram realizando as tentativas de rebater a bola em uma das áreas, também pré determinadas. Elas executaram 50 tentativas. As crianças do Grupo Real realizaram a tarefa real, que foi igual a tarefa real do Grupo Virtual, realizando também as 50 tentativas de rebater as bolas. Das tentativas dos dois grupos foram válidas somente as que foram devolvidas ao campo adversário e dentro da área determinada (PEREZ; NEIVA; MONTEIRO, 2014).

Segundo Perez, Neiva e Monteiro (2014) foi realizada uma análise descritiva e interferencial, foi realizado também o teste t de Student para identificar diferenças entre os dois grupos. O nível de significância estatístico foi de 5% e o programa utilizado foi o Statistical Package for Social Sciences.

Após a análise das tentativas e das devoluções corretas, apresentadas em uma tabela, os autores concluíram que o Grupo Virtual acertou mais tentativas ($12,08 \pm 3,65$), tanto na tarefa real quanto na virtual, em relação ao Grupo Real ($8,00 \pm 2,52$). (PEREZ; NEIVA; MONTEIRO, 2014). Os resultados deste estudo mostraram que existe uma aprendizagem adquirida no ambiente virtual que passa para o ambiente real, ou seja, a prática no ambiente virtual possibilita uma vivência semelhante à real. Segundo Perez, Neiva e Monteiro (2014), a prática do ambiente virtual, por apresentar grande semelhança com o real, pode ajudar o contato de uma

criança com o mundo real, dentro de um jogo, por exemplo, e também pode auxiliar no processo de aprendizagem dela, sempre de forma motivadora e estimulante.

Os jogos eletrônicos proporcionam motivação, desafios e metas que são benéficas para as atividades que apresentam semelhança no mundo real (VAGHETTI; BOTELHO, 2010). Segundo Monteiro (2011) uma vantagem dos jogos eletrônicos é que as pessoas podem praticar jogos em casa com os seus familiares, de forma online, interagindo com outros jogadores sem a necessidade de ir até locais especializados. Com tudo, podemos comprovar que os EXG podem fazer parte da vida das crianças como forma de exercício, divertido e motivador.

4.2. Os Exergames e a Educação Física Escolar na Cultura Digital

Este estudo teve como amostra 117 jovens, voluntários, de ambos os sexos e com idades entre 13 e 14 anos, alunos de uma escola pública estadual na cidade de Diamantina - MG. O estudo é apresentado em duas partes, a primeira “buscou identificar e analisar a presença das tecnologias da informação e comunicação (TICs) e o fenômeno das virtualidades do universo cotidiano dos voluntários por meio de um questionário”, já a segunda “buscou analisar a percepção dos voluntários em contato com uma forma de realidade virtual, especificamente os EXG, seguida da prática do jogo real (no caso o Baseball)”. Na primeira fase, de forma individual, os voluntários responderam a um questionário de questões objetivas sobre a presença das TICs no cotidiano, quantas horas eles dedicam ao uso de equipamentos e às interações no ciberespaço e relataram se conhecem ou já tiveram contato com os exergames. Na segunda fase participaram os voluntários da primeira fase que nunca tiveram contato com algum exergame, desses, 8 aceitaram participar. Os voluntários, nesta fase, praticaram o jogo de baseball do Wii Sports, individualmente, no ambiente virtual, por dez minutos. Após, os voluntários foram para o gramado para praticar o jogo no ambiente real, com regras adaptadas e dez minutos de familiarização dos movimentos específicos. Após as vivências, os voluntários responderam um questionário de questões abertas, o objetivo do questionário era obter o relato da experiência de cada voluntário, analisar a percepção deles diante dessas experiências e abrir discussões sobre o uso dos Exergames na Educação Física escolar (BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012).

Após a análise dos questionários e de todas as vivências, Baracho, Gripp e Lima (2012), apresentaram os resultados em duas tabelas. A primeira mostra, em

porcentagem, a presença das TICs na casa e no cotidiano dos voluntários e suas famílias, no qual a televisão, o celular, o computador e o videogame têm predomínio. Na segunda tabela mostra o tempo de uso diário dos recursos tecnológicos, tendo os computadores, a televisão e o bate-papo nas redes sociais como os mais usados. A maioria dos voluntários relatou nunca ter praticado algum jogo de EXG (77,78%). Os voluntários, a respeito da prática real, disseram ter tido pouco êxito nas jogadas e que a prática é mais cansativa. A respeito da prática virtual, eles disseram não ser cansativa, ser muito diferente do comum e divertida, indicando ser uma atividade positiva.

Para discutir a presença das TICs no cotidiano dos voluntários, analisando os resultados, podemos perceber a nova extensão das funcionalidades virtuais. O mundo com tantas telas digitais se torna um passaporte para a interação no ciberespaço (BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012). Apesar dos voluntários terem relatado que a prática virtual não foi cansativa, há estudos que comprovam que os EXG ajudam a elevar o nível de atividade física e permitem às crianças serem mais ativas fisicamente, mesmo dentro de casa, pois facilita a prática esportiva mesmo com condições adversas, como local e clima (DALEY, 2010).

4.3. Os Jogos Eletrônicos no Contexto Pedagógico da Educação Física Escolar

Este estudo teve como amostra 100 professores de escolas públicas e privadas e 350 alunos de 30 escolas públicas e privadas do norte de Minas Gerais, selecionadas pelas Superintendências Regionais de Ensino. Este é um estudo estatístico dividido em duas fases. Na primeira fase os professores de Educação Física responderam um questionário e os alunos responderam outro questionário. Na segunda fase os alunos que, no questionário, disseram ter contato com jogos eletrônicos, participaram de entrevistas. As entrevistas eram feitas com perguntas individuais, com base em: “Por que os jogadores jogam, o que os jogadores esperam e o acham dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física Escolar”. Os questionários e entrevistas tiveram como objetivo, segundo os autores, “identificar a avaliação de uma proposta de inserção dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, enfatizando sua contribuição para o desenvolvimento da reflexão social crítica e consequente melhoria dos processos educacionais e de ensino aprendizagem” (JÚNIOR; SALES, 2012).

Como resultados, os autores constataram que a maioria dos professores e alunos conhecem os jogos eletrônicos, a maioria dos alunos vê que os jogos podem ser inseridos na escola, mas falam sobre a questão de recursos financeiros, a maioria dos professores vê possibilidade em trabalhar os jogos como recurso didático e a maioria dos entrevistados vê a possibilidade de inserir os jogos na realidade das aulas de Educação Física Escolar (52,63%).

Para comprovarmos o uso dos jogos eletrônicos como possibilidade de ferramenta e a inserção deles na Educação Física Escolar, Daley (2010) diz que os EXG dão oportunidade para as crianças desenvolverem sua coordenação motora em um ambiente tranquilo, o que é eficaz para crianças que apresentam dificuldades de coordenação ou problemas funcionais. Além disso, como também citado por um voluntário, os EXG podem contribuir para a participação e inclusão de pessoas com deficiência nas escolas, sendo uma fonte para auxiliar os professores de Educação Física que têm dificuldades de incluir tais alunos nas atividades (ANDERSON; ANNELL; BISCHOF, 2010).

5 CONCLUSÃO

Em conclusão, os Exergames surgem como ferramentas pedagógicas inovadoras na Educação Física Escolar, ao integrarem o ambiente virtual e real, promovendo o desenvolvimento de habilidades motoras, cognitivas e sociais de forma lúdica e envolvente. Estudos, como o de Perez, Neiva e Monteiro (2014), demonstram que práticas em ambientes virtuais podem transferir aprendizados para o mundo real, ampliando o desempenho em tarefas físicas. Além disso, esses jogos reforçaram a motivação e os desafios aos alunos, promovendo o engajamento e conectando os interesses das crianças à prática pedagógica. A BNCC, ao incluir os Jogos Eletrônicos como parte dos Objetos de Conhecimento para o Ensino Fundamental, libera o valor desses recursos no desenvolvimento das competências digitais e na valorização da cultura contemporânea.

Contudo, os EXG têm capacidade de inclusão, especialmente para alunos com deficiência ou dificuldades motoras, criando um ambiente acessível e acolhedor. Eles também permitem a prática esportiva em condições adversas, como falta de espaço físico ou climas desfavoráveis. Apesar dos desafios como a necessidade de recursos financeiros e de formação docente, a percepção positiva dos alunos e professores sobre a integração dos EXG reforça seu potencial para modernizar as aulas de Educação Física, tornando-as mais atrativas, inclusivas e conectadas à realidade digital dos estudantes.

Portanto, os EXG podem complementar os conteúdos tradicionais da Educação Física ao integrar a cultura digital às práticas corporais, oferecendo uma vivência inicial de modalidades do esporte em um ambiente virtual. Eles ajudam os alunos a se familiarizar com movimentos, regras e estratégias antes de aplicá-los no mundo real, além de atrair os alunos menos interessados nas aulas tradicionais. Os EXG podem ampliar o repertório pedagógico, tornando as aulas mais dinâmicas, acessíveis e alinhadas à realidade digital dos estudantes, sem substituir, mas enriquecendo o conteúdo das aulas.

Por fim, os EXG permitem explorar contextos e práticas culturais que poderiam ser inviáveis no espaço escolar ou no nosso país, como escaladas e esportes de inverno no gelo, promovendo a diversidade de experiências motoras e culturais e incentivando os alunos a interagir com novas formas de movimento, conhecer novas possibilidades e novos esportes. Assim, os Exergames tornam-se aliados na

ampliação das possibilidades pedagógicas, promovendo inovação e acessibilidade no ensino da Educação Física.

REFERÊNCIAS

- ANDERSON F.; ANNETT M.; BISCHOF W. F. Lean on wii on: physical rehabilitation with virtual reality wii peripherals. **Studies in Health Technology and Informatics**, Amsterdam, v. 154, p. 229-234, 2010.
- BARACHO, A.F.O; GRIPP, F.J; LIMA, M.R. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 34, n. 1, p. 111-26, 2012.
- BELLONI, M.L. **O que é mídia-educação**. 3 ed. rev. Campinas, SP: Autores Associados, 2009. 97 p.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.
- DALEY A. J. Can exergaming contribute to improving physical activity levels and health outcomes in children? **Pediatrics**, Elk Grove Village, v. 124, n. 2, p. 763-771, ago. 2010.
- FERREIRA, A.F; DARIDO, S.C. **Tecnologias da Informação e comunicação (TICs)**. In: GONZÁLEZ, Fernando Jaime; FENSTERSEIFER, Paulo Evaldo (orgs). Dicionário Crítico de Educação Física. 3. ed. Ijuí: Unijuí, 2014. p. 629-633.
- MONTEIRO, C.B.M. (Org.). **Realidade virtual na paralisia cerebral**. São Paulo: Plêiade, 220 p, 2011.
- JÚNIOR, E.R; SALES, J.R.L. Os jogos eletrônicos no contexto pedagógico da educação física escolar. **Revista da Faculdade de Educação Física da UNICAMP**, Campinas, v. 10, n. 1, p. 70-82, jan./abr. 2012.
- NUNES, T.V; TOIGO, A.M; FLORENTINO, J.A.A. Exergames como ferramenta pedagógica na Educação Física escolar: uma revisão integrativa. **Revista Saúde e Desenvolvimento Humano**, v. 7, n. 2, p. 108-116, 2019.
- PEREZ, C.R; NEIVA, J.F.O; MONTEIRO, C.B.M. A vivência da tarefa motora em ambiente virtual e real: estudo da devolução do saque do tênis de mesa. **Pensar a Prática**, v. 17, n. 1, p. 191-199, 2014.
- SOUZA, O.T; RAMALHO, C. Base Nacional Comum Curricular e os Exergames – o que licenciandos de educação física falam sobre a sua aplicabilidade. **Revista Eletrônica Nacional de Educação Física**, v. 9, n. 14, p. 54 - 67, 18 jun. 2020.
- VAGHETTI, C.A.O; BOTELHO, S.S.C. Ambientes virtuais de aprendizagem na educação física: uma revisão sobre a utilização de Exergames. **Ciências e Cognição**, Rio de Janeiro, v. 15, n. 1, p. 76-88, 2010.