



SemiEdu 2024

FORMAÇÃO DE PROFESSORES
EM FOCO: DESAFIOS E
PERSPECTIVAS

O ENSINO DAS LUTAS POR MEIO DOS JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

GT 2: Educação e comunicação

Trabalho completo

Lethícia OLIVEIRA CASTILHO 1 (Licenciada em Educação Física – Instituto Federal de Ciência e Tecnologia

de Mato Grosso - IFMT

lethicia.edf@gmail.com

Miguel ALIFI CORDEIRO do AMARAL MAGALHÃES (Licenciando em Educação Física – Instituto Federal

de Ciência e Tecnologia de Mato Grosso - IFMT)

miguelmagalhaes1412@gmail.com

Thamires Lúcia da CRUZ SILVA (Licenciando em Educação Física – Instituto Federal de Ciência e Tecnologia

de Mato Grosso - IFMT)

Thamireslucia10@gmail.com

Letícia da SILVA NUNES (Licenciando em Educação Física – Instituto Federal de Ciência e Tecnologia de Mato

Grosso - IFMT)

leticianunes.ifmt@gmail.com

Maurício BERNDT RAZEIRA (Docente - Instituto Federal de Ciência e Tecnologia de Mato Grosso - IFMT)

mauricio.razeira@ifmt.edu.br

Resumo: Neste projeto, o conteúdo de “lutas” foi desenvolvido por meio dos jogos eletrônicos. Durante oito semanas, propomos uma organização didática baseada nas três dimensões dos conteúdos que oferece alternativas para superar o paradigma da resistência da presença do conteúdo das lutas na escola. Através da combinação de jogos eletrônicos e vivências práticas em modalidades como esgrima, boxe e sumô, conseguimos oferecer aos alunos experiências diversificadas que integraram contato físico e interações digitais. O uso dos jogos eletrônicos como estratégia de ensino demonstrou-se ser assertiva, visto que, promovemos um ambiente de aprendizado dinâmico e significativo.

Palavras-chave: Educação Física. Lutas. Jogos eletrônicos

1 Introdução

Os jogos eletrônicos como “Street Fighter” e “Mortal Kombat” fizeram parte da infância de muitas crianças dos anos 1990 e 2000 e, ainda hoje, sustentam o imaginário de muitas pessoas que apreciam a série de jogos, que também se tornaram filmes. As lutas corporais reproduzidas na tela da televisão, de um computador ou celular, com personagens que, além da técnica aprimorada da arte marcial representada, destilam superpoderes em seus adversários, abrilhantando as competições permeadas por regras determinadas e golpes imprevisíveis.



Neste projeto, as lutas, como conteúdo da Educação Física escolar, constituem-se como tema central, visando integrar ações de pesquisa, ensino e extensão. O ensino é a base do nosso problema de pesquisa, em que professores de Educação Física, a partir de 1997 com os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCNs e, em 2017, com a Base Nacional Comum Curricular - BNCC, viram-se diante do desafio de implementar em suas aulas o ensino das lutas na escola.

Darido e Rangel (2005, p. 244) destacam que as lutas, dentre os conteúdos de ensino da Educação Física escolar, “são um dos que possivelmente encontram maior resistência, levantados geralmente os argumentos de que há falta de espaço, falta de material, falta de roupa adequada e, sobretudo, pela associação às questões de violência”. Martins e Barbosa (2021, p. 188) complementam:

É importante destacar que nem sempre as artes marciais foram contempladas nas aulas de Educação Física na escola, devido ao seu atrelamento à violência, estigmatizada pelas imagens de lutadores de gangues, confronto ou violência urbana, trazendo evidência de golpes aplicados por praticantes, mesmo que distantes da filosofia das artes marciais.

Hegele, González e Borges (2018) acrescentam que há pouca produção científica na área sobre o tema, além das fragilidades da formação inicial, em que muitos professores de Educação Física alegam não terem tido um componente curricular acerca do assunto no período de graduação em Educação Física.

Para Rufino e Darido (2013, p. 148), não é necessário que o professor tenha sido praticante de alguma modalidade de artes marciais ou tenha profundos conhecimentos para ensinar lutas na escola, mas que tenha “uma formação que o possibilite ter contato com esses conteúdos, como os conceitos básicos, as formas de ensinar e assim por diante”. Desta forma, os autores afirmam que os estudantes têm o direito de aprender esses conteúdos durante a Educação Básica, sendo dever do professor ensiná-los. Assim, a discussão sobre o ensino das lutas não deve ser mais pautada na possibilidade ou não de sua inclusão nas aulas de Educação Física na escola, mas na seleção dos conteúdos (o que ensinar) e suas possibilidades de ensino (como ensinar).

Mas, o que e como ensiná-las? Quais os desafios e dificuldades em sistematizar esses conhecimentos para o ensino na escola? Esta pesquisa se justifica pela importância de se pensar e de produzir conhecimentos sobre as possibilidades de se introduzir as lutas nas aulas de Educação Física na Educação Básica, dialogando com temáticas de urgência social pertinentes e transversais às demais disciplinas da escola. Neste projeto, especificamente, o



conteúdo de “lutas” foi desenvolvido por meio dos jogos eletrônicos, ou seja, uma possibilidade metodológica atraente e inovadora para os estudantes.

Além disso, este trabalho poderá instrumentalizar o professor de Educação Física, ao fornecer recursos pedagógicos e uma base teórica para a inclusão das lutas nas aulas. Ele permitirá que os professores adaptem às atividades de luta a diferentes contextos e realidades escolares.

2 Metodologia

A pesquisa se caracteriza como qualitativa, que segundo Lüdke e André (1986) supõe o contato direto e prolongado do pesquisador com o ambiente e a situação que investiga, via de regra, por meio do trabalho intensivo de campo.

A pesquisa foi aprovada no edital 93/2023 - PROPES/RTR/IFMT - projetos de pesquisa aplicada e bolsas de iniciação científica e tecnológica (graduação - cota campus) - edital de pesquisa, e seguiu três etapas: 1) Elaboração de uma unidade didática para o ensino das lutas na escola por meio dos jogos eletrônicos; 2) Estudo piloto – aplicação e avaliação da unidade didática com os alunos que estiverem cursando a disciplina de “Lutas” do curso de Licenciatura em Educação Física do IFMT; 3) Aplicação da unidade didática

Para este texto apresentaremos apenas a etapa 3, em que os estudantes-pesquisadores do curso de Licenciatura em Educação Física do IFMT, adaptaram os planos de aula para implementar a unidade didática na Educação Básica. A aplicação foi realizada em uma turma do 7º ano dos anos finais do Ensino Fundamental em uma cooperativa educacional em Cuiabá.

3 Apresentação dos dados e discussões

Durante oito semanas, exploramos o conteúdo de lutas por meio de jogos eletrônicos como estratégias de ensino, conforme o quadro 1, complementados por vivências práticas com a esgrima, boxe e sumô. Nossa intenção era que a turma experimentasse as modalidades de luta, alternando entre aulas com contato físico e interações digitais. Utilizamos diferentes recursos para promover as interações digitais, como os celulares dos próprios estudantes, computador e um videogame. Essa diversidade de recursos amplia a experiência dos estudantes e oferece aos professores de Educação Física alternativas para integrar os jogos eletrônicos de acordo com a realidade de suas escolas.



Quadro 1- Sequência pedagógica

Data	Aulas
Primeira Semana	<ul style="list-style-type: none">• Apresentação do projeto• Nuvem de palavras - diagnóstico• Vídeo sobre a diferença entre briga e luta• Link para baixar o jogo para a próxima aula• Jogo de oposição com TNT/prenedores
Segunda semana	<ul style="list-style-type: none">• Vivência com o jogo “The King of Fighter” (aparelho celular)• Discussão da relação briga/luta utilizando Quiz pelo Kahoot
Terceira Semana	<ul style="list-style-type: none">• Vivência do Kendô a partir de um exergame.
Quarta semana	<ul style="list-style-type: none">• Conceitos sobre a classificação das lutas em relação a distância• Modalidades da esgrima• Duelos de esgrima
Quinta semana	<ul style="list-style-type: none">• Vivência com o jogo de boxe a partir de um exergame.
Sexta semana	<ul style="list-style-type: none">• Diferença entre o boxe Olímpico e o profissional• Produções sobre o boxe• Atletas mulheres• Equipamentos de uso treino e luta• Golpes básicos do boxe• Vivência da luta
Sétima semana	<ul style="list-style-type: none">• Jogo “Tekken 8” - jogo virtual no computador• Identificação das modalidades das lutas
Oitava semana	<ul style="list-style-type: none">• Vivência com o Sumô• Avaliação do projeto realizado pela turma

Fonte: Construção dos autores (2024)

4 A aplicação da sequência didática

Podemos observar as dimensões dos conteúdos presentes em nossa organização didática. Para compreender melhor sobre essas dimensões, apresentamos os conceitos segundo Darido e Rangel (2011), baseadas em Coll et al (2000) que compreende conteúdo como elementos culturais, conceitos, habilidades, valores e atitudes selecionados, desempenhando um papel crucial na promoção do desenvolvimento e socialização apropriados dos alunos. Esses conteúdos estão baseados no que se deve saber (conceitual) o que se deve saber fazer (procedimental), e como se deve ser (atitudinal).

Nas dimensões conceituais que, ainda segundo as autoras, engloba o entendimento teórico e o conhecimento de conceitos relacionados às práticas corporais. Conceituamos a diferença entre briga e luta, como também discutimos a classificação das lutas de acordo com os elementos de oposição e características fundamentais com base na distância entre os



opponentes. Além disso, aprofundamos sobre conceitos, regras, equipamentos e indumentárias das modalidades esgrima, boxe e sumô.

Já na dimensão procedimental, que está relacionada a vivenciar e adquirir, por exemplo, alguns fundamentos básicos dos esportes e/ou vivenciar situações de brincadeiras e jogos (Darido, Rangel, 2011), os estudantes vivenciaram as lutas por meio de jogos de oposição, relacionando com o conceito de ataque e defesa simultânea, como também integraram experiências físicas, experimentando a esgrima, o boxe e o sumô, e experiências digitais, através dos jogos eletrônicos, “The King of Fighter”, “Tekken 8”, e os exergames “Deca sports freedom” pelos jogos de kendô e boxe.

Na dimensão atitudinal, que consiste em reconhecer e valorizar atitudes não preconceituosas quanto aos níveis de habilidades, gênero, religião e outras (Darido, Rangel, 2011), destacamos a diversidade no mundo das lutas, a filosofia das lutas, abrangendo a participação de mulheres no boxe e modalidades adaptadas, como o boxe e a esgrima em cadeira de rodas, praticadas por pessoas com deficiência. Dessa forma, promovemos um ambiente de aprendizado que valoriza e integra tanto o conhecimento teórico quanto o prático, estimulando reflexões e valores que respeitam e celebram a diversidade.

Para começar, nos apresentamos à turma e explicamos o projeto que desenvolveríamos nas próximas oito semanas. Ao anunciarmos que utilizaríamos os jogos eletrônicos como estratégia de ensino, a turma se mostrou entusiasmada, compartilhando os jogos preferidos, os videogames que possuíam em casa e os que tiveram anteriormente. Realizamos uma nuvem de palavras junto à turma para identificarmos os conhecimentos prévios sobre o tema das lutas.

Surgiram diversas respostas sobre o que as lutas significavam para os alunos, como embate físico, autodefesa, golpes, maneiras de descontar a raiva e até mesmo mencionaram filmes e séries relacionados ao tema. Além disso, destacaram algumas modalidades específicas de lutas. Também houve manifestações sobre como as lutas contribuem para o controle físico e emocional dos praticantes.

O primeiro passo foi proporcionar que a turma tivesse clareza sobre a diferença entre briga e luta. Embora tenham surgido diversas opiniões associando lutas à violência na nuvem de palavras, algumas alunas souberam distinguir a briga das práticas de luta.

Para continuar o tema com a turma, apresentamos algumas imagens que representavam brigas e diferentes tipos de lutas além de um vídeo que explica a diferença entre os dois conceitos. Também discutimos as características fundamentais das lutas,



destacando a interação direta entre os participantes, onde ataque e defesa ocorrem simultaneamente, com o objetivo de atingir o corpo do oponente por meio de ações de oposição. Esses conceitos foram experimentados na prática através de um jogo de oposição utilizando prendedores.

No segundo encontro, a turma pode experimentar o jogo “The King of Fighter”, utilizando smartphone. Para facilitar a experiência, exibimos os comandos básicos dos jogos com os golpes que o jogador realizaria ao pressionar determinado botão na tela. A turma esteve completamente envolvida, compartilhando golpes e demonstrando os personagens escolhidos. Mostraram tanto interesse que poderiam continuar na atividade por toda a aula.

Para retomarmos os conceitos apresentados na aula anterior, utilizamos como estratégia o jogo Kahoot com perguntas relacionadas ao que discutimos e ao jogo que experimentaram. Foi uma estratégia assertiva, visto que eles já tiveram contato com o Kahoot em outros componentes curriculares e ficaram empolgados em observar quem fez a maior pontuação.

Na terceira semana tivemos a primeira experiência com os exergames, que

[...] são a mistura de JD (jogos digitais) com exercício físico, permitindo que a fascinação pelos games seja tão proveitosa quanto a prática de exercício físico, sendo considerados ferramentas importantes no processo de ensino-aprendizagem, por trabalharem habilidades cognitivas, atenção visual, memória e resolução de problemas, além de promoverem um lugar para vivência do lúdico, tornando-se um espaço prazeroso e motivador para o aprendizado (Nunes; Toigo; Florentino, 2019, p. 108-109).

Utilizamos o jogo “Deca Sports Freedom”, para o videogame Xbox 360 com uso de Kinect, contendo os seguintes jogos de lutas: kendô e boxe. Para esta aula, com o objetivo de “conhecer as principais características das lutas, identificando sua classificação a partir das noções das distâncias”, iniciamos com o kendô, ou seja, uma luta de longa distância. Para tanto, Rufino (2017), as lutas podem ser classificadas em curta, média e longa distância, podendo também ser mista.

O Kendô é uma arte marcial Japonesa, características semelhantes à esgrima, baseia-se no combate entre dois oponentes com o objetivo de golpear o seu adversário com uma espada de bambu, em locais específicos protegidos por uma armadura (Tsukamoto; Takahashi, 2021, p. 1). Desta forma, esta luta possui ações de longa distância, pois exige a utilização de um implemento (espada de bambu) para que os golpes sejam efetivados tanto no ataque quanto na defesa.

Sendo assim, os estudantes tiveram a oportunidade de vivenciar o jogo de kendô, porém sem a utilização efetiva de um implemento e sem o contato físico. A turma foi dividida



em dois grupos e os estudantes de um grupo foram enfrentando os colegas da outra equipe, até que todos tivessem jogado contra todos.

Observamos que os jogos com exergames possibilitam, pelo menos inicialmente, uma igualdade técnica entre os participantes, promovendo a equidade de gênero e de habilidades. Foi possível perceber que as meninas jogaram em equiparidade com os meninos, e nem sempre o mais forte e mais hábil fisicamente ganhava o confronto virtual.

Ao final da aula, fizemos uma roda de conversa e questionamos se o jogo refletia “uma luta ou uma briga de rua”, sendo a resposta unânime “luta”. Perguntamos quais eram as características que eles identificaram das lutas e responderam: o cenário (local específico para a luta), equipamentos, vestimentas, regras, árbitros, entre outros. Conseguiram identificar a utilização do implemento, e a partir daí pudemos explicar a classificação das lutas a partir das noções de distância.

Na quarta semana, retomamos a classificação das lutas a partir das noções de distância, mas desta vez, exibimos vídeos com outras modalidades de luta que exemplificam as distâncias. Além das modalidades apresentadas, também perguntamos aos alunos quais outras lutas eles conheciam que envolvessem essas características de distância.

Para exemplificar a luta de curta distância, apresentamos uma luta de jiu-jitsu entre duas mulheres, destacando ações como imobilizações, desequilíbrios e finalizações típicas da modalidade. A turma citou outras modalidades como o judô e sumô como outras lutas de curta distância. Para as modalidades de média distância, demonstramos o karatê, enfatizando golpes diretos. As modalidades de boxe e muay thai foram mencionadas pela turma. Para ilustrar as lutas de longa distância, apresentamos a esgrima e a esgrima em cadeira de rodas.

Aproveitando a oportunidade em que apresentamos a esgrima para exemplificar as lutas de longa distância, realizamos uma atividade prática com a turma. Explicamos sobre os equipamentos e indumentária necessários, as regras do esporte e como os pontos são registrados de acordo com as áreas de pontuação. Em seguida, realizamos uma oficina para que os alunos pudessem confeccionar um florete e um colete com jornais.

Depois de todos terem feito seus instrumentos, dividimos a turma em duas equipes: azul e vermelha. Em cada duelo, um membro de cada equipe colocava tinta na ponta do florete para determinar o vencedor de cada combate.

Para experienciar uma luta de média distância, na quinta semana utilizamos novamente o videogame Xbox 360 com uso de Kinect para vivenciarem o boxe. Na aula seguinte, planejamos aprofundar mais na modalidade, por isso permitimos que a experiência



com o jogo ocorresse de forma livre. À medida que as lutas prosseguiam, a turma começou a se empolgar. No final, o ambiente da sala estava cheio de energia, como se estivéssemos de fato em um ringue de boxe. Enquanto uma dupla jogava, os demais torciam e orientavam sobre os golpes e esquivas dos participantes.

Para aprofundarmos sobre o boxe, abordamos as diferenças entre o boxe olímpico e o profissional praticado por homens e mulheres, incluindo os equipamentos necessários e a duração das lutas. Destacamos duas atletas notáveis: Beatriz Ferreira, medalhista pan-americana e olímpica, e Mary Kom, renomada boxeadora indiana. Apresentamos algumas produções cinematográficas sobre o boxe, como "Menina de Ouro" e um filme biográfico sobre Mary Kom, junto com clássicos como "Rocky" e o anime "Hajime no Ippo", que mergulha nas emoções e desafios enfrentados por um jovem boxeador em ascensão.

Quando pensamos em lutas, muitas vezes associamos a imagem de corpos musculosos. Por isso, é importante destacar também o boxe praticado por pessoas em cadeiras de rodas e o boxe voltado para idosos para quebrar esses paradigmas.

Apresentamos os equipamentos de treino, como luvas, bandagens, manoplas e capacetes. Em seguida, ensinamos os golpes básicos como o jab, direto e gancho, permitindo que os alunos experimentassem esses movimentos nas manoplas. Após familiarizar-se com os aparatos e os golpes, criamos um ringue na sala de aula para simular uma luta. Para garantir a integridade física da turma, além dos equipamentos padrão como luvas e capacetes, utilizamos também coletes de Taekwondo adquiridos para o projeto. Cada combate tinha a duração de 2 minutos e, enquanto uma dupla estava no ringue, os demais observavam, torciam e davam orientações. A empolgação foi tanta que alguns da turma, inclusive as meninas, optaram por ficar na sala durante o intervalo.

Para a sétima aula, planejamos que a turma experimentasse o jogo Tekken 8, por sua ampla variedade de personagens com estilos de luta distintos. Cada aluno recebeu uma folha A4 para registrar os golpes utilizados nas lutas, os personagens envolvidos e seu estilo de luta. Enquanto uma dupla jogava, os outros alunos deveriam anotar os detalhes das partidas. Às vezes, estavam tão imersos, gritando e dando instruções aos jogadores, que se esqueciam de fazer as anotações. Após experimentarem o jogo, discutimos o que eles conseguiram identificar durante as lutas. Eles foram capazes de reconhecer golpes como socos, chutes e agarres.

Sobre as modalidades das lutas, eles identificaram a capoeira, boxe, luta livre e karatê. Quando questionados sobre como fizeram essas identificações, explicaram que



reconheceram o Eddie praticando capoeira devido aos movimentos de ginga e à roda de capoeira quando ele executava seu golpe especial. Além disso, conseguiram identificar o boxe através dos golpes de gancho e direto executados pelo personagem Steve. Eles também identificaram a luta livre devido aos agarres realizados pelo personagem King, e o karatê pelo estilo de luta do personagem Jin Kazama.

A última semana do projeto foi dedicada à vivência do sumô, uma arte marcial japonesa, com ações de curta distância, permitindo o agarre e contato direto com o seu oponente. A aula iniciou com a exposição de slides abordando as principais características do sumô, o espaço de luta, filosofia de vida, golpes e categorias. Além disso, foram exibidos alguns vídeos para melhor visualização da modalidade.

Em seguida, realizamos atividades práticas dentro da própria sala de aula, afastando as carteiras e demarcando um espaço quadrado com fitas crepes no chão. Apesar dos confrontos ocorrerem num *dohyō*, que tem o formato circular, utilizamos um espaço quadrado para facilitar a demarcação do espaço. Dividimos a turma em dois grupos e foram realizadas disputas um contra um entre os grupos, com objetivos diferentes: 1) oponentes de costas um para o outro, deverão deslocar seu adversário para fora do quadrado; 2) oponentes de frente um para o outro, tocando-se apenas pelas mãos, deverão deslocar seu adversário para fora do quadrado; 3) agachados um de frente para o outro, tocando-se apenas pelas mãos, deverão deslocar o adversário fazendo-o tocar o joelho ou as nádegas no solo; 4) cada jogador deverá colar um pedaço de fita crepe nas costas, sendo o objetivo do jogo de retirar a fita do oponente primeiro, e caso alguém pise fora do quadrado também perde o jogo.

Os jogos aconteceram na sequência e cada equipe recebia um ponto a cada rodada vencida. Todos jogaram contra todos, mesmo havendo disparidade de peso, altura ou diferença entre gêneros, fatores que não influenciaram nos resultados das disputas. Essas atividades foram importantes para identificação das ações de ataque e defesa simultâneas que ocorrem em todas as lutas e para experienciar uma modalidade de curta distância.

Para finalizar a aula, realizamos uma roda de conversa para avaliação final do projeto, em que os estudantes puderam dialogar e responder questões sobre o que aprenderam durante as aulas.

5 Considerações Finais

Neste trabalho, propomos uma organização didática baseada nas três dimensões dos conteúdos que oferece alternativas para superar o paradigma da resistência da presença do



conteúdo das lutas na escola. Através da combinação de jogos eletrônicos e vivências práticas em modalidades como esgrima, boxe e sumô, conseguimos oferecer aos alunos experiências diversificadas que integraram contato físico e interações digitais. O uso dos jogos eletrônicos como estratégia de ensino demonstrou-se ser assertiva, visto que, promovemos um ambiente de aprendizado dinâmico e significativo, valorizando o conhecimento teórico e prático possibilitando uma igualdade técnica entre os participantes, promovendo a equidade de gênero e de habilidades.

Utilizando diferentes dispositivos como videogame, computador e os celulares dos próprios estudantes ampliamos as oportunidades de aprendizado e fornecemos aos professores alternativas viáveis para adaptar essas atividades à realidade escolar.

Referências

ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazo Afonso de. **Etnografia da prática escolar**. Campinas, SP: Papirus, 2012.

BRASIL. **Base nacional comum curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 11 de maio de 2023.

BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro07.pdf>. Acesso em: 11 maio de 2023.

DARIDO, Suraya Cristina; RANGEL, Irene Conceição Andrade. **Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005. _____; RANGEL, Irene Conceição. **Educação física na escola: implicações para a prática pedagógica**. 2.ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2011.

HEGELE, Bernhardt; GONZÁLEZ, Fernando Jaime; BORGES, Robson Machado. Possibilidades do ensino das lutas na escola: uma pesquisa-ação com professores de Educação Física. **Caderno de Educação Física e Esporte**. Marechal Cândido Rondon, v. 16, n. 1, jan./jun. 2018, p. 99-107.

RUFINO, Luiz Gustavo Bonatto. As lutas nas aulas de Educação Física no Ensino Médio: possibilidades para a prática pedagógica. In: DARIDO, Suraya Cristina (org.). **Educação Física no Ensino Médio: diagnóstico, princípios e práticas**. Ijuí: Unijuí, 2017, p. 323-352.

TSUKAMOTO, Mariana Harumi; TAKAHASHI, Rafael Itsuo. A prática do kendô na universidade: um relato de experiência. **Cenas Educacionais**, [S. l.], v. 4, p. e12168, 2021. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/cenaseducacionais/article/view/12168>. Acesso em: 23 set. 2024.

NUNES, Túlio Valêncio; TOIGO, Adriana Marques; FLORENTINO, José Augusto Ayres. Exergames como ferramenta pedagógica na Educação Física escolar: uma revisão integrativa. *Revista Saúde e Desenvolvimento Humano*, 2019, Junho 7(2): 107-116. Disponível em: https://revistas.unilasalle.edu.br/index.php/saude_desenvolvimento/article/view/5492. Acesso em: 23 set. 2024.