

EXERGAMES NA EDUCAÇÃO FÍSICA: UM CONTEXTO DE ENSINO COM TECNOLOGIA E LUDICIDADE

Luciane Guimarães Batistella Bianchini¹

Luciana Tella²

Diones da Silva Vale³

Resumo

O jogo faz parte de diferentes instituições educativas formais e informais, bem como promove a sociabilidade humana de maneira lúdica, alegre e prazerosa (HUIZINGA, 2001). O jogo enquanto conteúdo da Educação Física possibilita que a cultura do movimento humano seja construída como uma forma lúdica de ensinar os esportes, as danças, as lutas, as ginásticas e o próprio jogo (GOMES, 2004). A partir de 2007 desenvolveu-se uma nova classe de games, denominada pela literatura *Exergame* (EXG) ou *Exertion Games* (VAGHETHI et al., 2015). Os EXGs têm como característica o movimento corporal, exigindo do jogador uma habilidade física, e permitem que os profissionais de Educação Física possam se deslocar para o ciberespaço, fazendo com que os conteúdos teóricos e práticos da Educação Física possam ser trabalhados de maneira diferente (GOMES, 2004). Para Vaghethi et al. (2011), a utilização de EXGs no esporte e no lazer, na condição de ferramentas pedagógicas lúdicas proporciona, além de uma nova abordagem nas relações de ensino e de aprendizagem, uma possibilidade de inclusão esportiva e digital de populações de risco, vulnerabilidade social e portadores de necessidades especiais. Segundo Baracho, Gripp e Lima (2012) para a educação física, a tecnologia dos EXGs também coloca novos desafios e discussões, pois incorpora o ato de "mover-se para jogar", contrariando a ideia do sedentarismo, da passividade e da inatividade do jogador. O objetivo deste trabalho foi identificar estudos sobre os EXGs. Para identificá-los realizou-se um levantamento bibliométrico no banco de dados da base CAPES, no período de junho de 2021, com o intuito de investigar publicações de dissertações, teses e artigos. Ao todo foram localizados 22 trabalhos, sendo 4 teses e 18 dissertações; 12 estavam disponíveis para baixar e 10 indisponíveis. Identificou-se que 17 trabalhos utilizaram o console Xbox 360 com Kinect, os outros 4 não identificaram o console no resumo, e não estavam disponíveis para baixar. Sobre os jogos utilizados nos 17 trabalhos: 12 eram de *Sports*, 3 *Just Dance*, 1 sobre *Jogos de Aventura e Boxe*, 1 *exercícios aeróbicos*. Conclui-se com essa pesquisa que os exergames impacta de maneira promissora na aprendizagem e desenvolvimento de habilidades motoras, a vivência de diferentes esportes utilizando a ferramenta digital e contribuir para o combate do sedentarismo, além de promover a interação de forma presencial e a distância, trocas culturais entre jogadores de outros países. Portanto, as aulas de Educação Física tradicional precisam ser repensadas pelos profissionais.

Palavras-chave: Exergames. Educação Física. Jogos eletrônicos.

Instituição: Universidade Anhanguera de São Paulo - UNIAN/SP

Endereço do(s) autor(es):

1. Docente do Programa de Pós Graduação em Ensino de Ciências e Saúde da Universidade Anhanguera de São Paulo - UNIAN/SP luciane.bianchini@kroton.com.br
2. Mestranda em Ensino de Ciências e Saúde da Universidade Anhanguera de São Paulo - UNIAN/SP - luciana.tella@gmail.com
3. Graduando em Educação Física na Universidade Anhanguera - UNIDERP/Campo Grande: dionesvalledv@gmail.com

Linha de estudo: Linha 1