

# EXERGAMES: UM NOVO OLHAR PARA AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Allan Kardec Alves da Mota (Mestre em Formação de Professores - UEPB)

Viviane Sousa Rocha (Mestre em Ensino de Ciências e Educação Matemática – UEPB)

Jocilene Alves Barbosa (Mestranda em Educação Inclusiva – UEPB)

Email: ak\_mota21@hotmail.com, viviane.roche@hotmail.com, alvesjocilene2020@gmail.com

## 1. INTRODUÇÃO

O presente estudo inscreve-se no campo da inserção das tecnologias digitais no espaço escolar, preocupando-se em problematizar a usabilidade dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física Escolar.

O principal problema abordado reside na seguinte questão: jogos digitais como os exergames têm potencial para motivar e otimizar o processo de ensino e aprendizagem da Educação Física em escolas públicas com déficits de infraestrutura e espaços para práticas desportivas e motoras?

Segundo Moita (2007), embora tenha uma semelhança com jogos tradicionais, o game possibilita a simulação de movimentos e ensina uma nova linguagem advinda do surgimento das tecnologias digitais.

## 2. MATERIAIS E MÉTODOS

A pesquisa foi conduzida na Escola Pública Municipal de Ensino Fundamental I e II Severino Bernardo Marinho, localizada no distrito de Queimadas, zona rural do Município de Serra Redonda, Paraíba.

O estudo desenvolvido caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa, intitulada descritivo-exploratória, pois permite descrever as populações (GIL, 2008). Os instrumentos utilizados no levantamento e coleta de dados foram, o questionário e a escala de satisfação de PACES (Physical Activity Enjoyment Scale).

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

### Movimentação do corpo e diversão

Nos jogos que utilizam o corpo inteiro (exergames), em que a diversão da máquina é sincronizada com os movimentos do usuário, o jogo continua sendo uma simulação, mas o suor e o cansaço do jogador humano no fim do jogo são reais. O videogame, ao contrário de um filme, não avança sem esse esforço contínuo do jogador. Não é uma atividade puramente mental; envolve também o corpo em suas ações físicas (AARSETH, 1997).

As falas dos discentes evidenciam essas afirmações, citando o movimento corporal e a diversão presentes nas atividades vivenciadas:

“Sim, porque o jogo precisa de movimentos para que o jogador se mova”(E1/8ºano)

“Sim, porque possibilita ter os mesmos movimentos de uma aula prática comum”(E4/8ºano)

“Sim, porque é muito legal interagir com a máquina de forma que se movimentam o corpo”(E16/9ºano)

“Sim, é bom porque é divertido e ajuda a melhorar seu desenvolvimento com as aulas”(E11/9ºano)

“Sim porque através dos videogames nós podemos aprender cada vez mais e é muito bom e divertido”(E13/9ºano)



Fonte: Autor

## 4. CONCLUSÃO

Os exergames nas aulas de educação física possibilita trabalhar as capacidades físicas e mentais. Ainda que o espaço escolar não ofereça infraestrutura para o desporto, os exergames se mostram como grandes aliados no combate ao sedentarismo.

## 5. REFERÊNCIAS

AARSETH, E. **Ergodic Literature**. Baltimore, Maryland: The John Hopkins University Press, 1997.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

MOITA, F. M. **Game On: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração**. Campinas: Alínea, 2007..