

**Capítulo 52 - DOI:10.55232/1085002.52**

**O USO DOS EXERGAMES COMO ESTRATÉGIA PARA POTENCIALIZAR A INCLUSÃO DE PESSOAS COM DEFICIÊNCIA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

**Karine Helena Morais, Adriana Gomes Alves**

As pesquisas em Educação, na contemporaneidade, buscam empregar aspectos ontoepistemológicos qualitativos que intentam uma abordagem metodológica enriquecedora da participação ativa de todos os sujeitos envolvidos na pesquisa e a evidência dos trajetos trilhados por estes no processo de investigação da pesquisa. Este estudo, de caráter qualitativo, tem o objetivo de investigar o uso dos exergames como estratégia para potencializar a inclusão de pessoas com deficiência nas aulas de Educação Física. Desta maneira, e por acreditarmos que este tipo de estudo orienta o desenvolvimento de estudos futuros assim como novas investigações e esclarecendo quais métodos de pesquisa foram empregados em diferentes áreas, este estudo foi produzido primeiramente por meio de um levantamento bibliográfico. Os recursos tecnológicos presentes nas escolas, transformaram o modus operandi dos professores planejarem suas aulas, sendo preciso uma adaptação para o desenvolvimento do trabalho para obtenção de melhoria no processo de ensino-aprendizagem dos discentes. Seguindo esse pensamento, os exergames possuem uma tecnologia capaz de captar os movimentos dos jogadores e reproduzi-los sem o uso do joystick o que o difere dos demais consoles tradicionais, tendo em seus objetivos promover a interação física do jogador em uma realidade virtual (BOGOST, 2007). O console permite o delineamento de conteúdos, podendo ser jogado individualmente ou por vários jogadores simultaneamente, com interação social entre os jogadores (MOTA, 2020). Ainda, Braga (2001), evidencia os games como viabilidade de análise de um cenário simulado, de situações simuladas, considerando o ritmo de aprendizagem de cada indivíduo e um estimulante a participação ativa de todos os educandos. A crítica com relação aos jogos eletrônicos serem sinônimo de malefícios mentais e corporais existe, porém, estudos vem na contramão dessa visão pessimista. Nesse sentido, encontramos em Mota (2020), a evidência dos exergames como uma ferramenta contributiva no processo de ensino e aprendizagem nas aulas de Educação Física Escolar; de Ribeiro (2015), que propõe os exergames como uma alternativa para falta de disponibilidade de quadra esportiva nas escolas, pensando nesta tecnologia como ferramenta digital de aprendizagem em sala de aula, propondo uma nova metodologia de ensino nas aulas de Educação Física; No estudo de Pontes (2016), que nos leva a uma visão importante com relação as tecnologias usadas na educação, afirmando que, sobre essas tecnologias, podem transformar o ensino e as formas estagnadas das quais a educação tradicional se apropriou; Salgado e Scaglia (2020), colaboram trazendo os exergames nas aulas de Educação Física Escolar como recurso didático para o ensino dos conteúdos, que permite novas formas de vivenciar uma modalidade esportiva, fazendo parte da cultura digital e entendem que os games transformam o jeito de ensinar e auxiliam a construção do processo educativo; os autores Finco, Reategui e Zaro (2015), constataram que a aplicabilidade dos

exergames para os alunos que se demonstravam desmotivados, apresentaram atitudes de cooperação com os colegas. Justificamos este estudo, tendo como objeto os exergames no contexto escolar como prováveis potencializadores no processo de ensino e aprendizagem utilizando-os como recurso pedagógico nas aulas de Educação Física, no interesse e motivação dos alunos, entretanto, observamos que há pouca ênfase nesta abordagem como ferramenta de inclusão de estudantes com deficiência. Nas aulas de Educação Física, é importante pensarmos no uso dos exergames como recurso didático disponibilizado aos professores, que apontam o aluno como agente ativo na criação do seu aprendizado, vivenciando práticas de movimentos corporais, que fazem parte da cultura corporal de movimento. Por achar importante a incorporação dos exergames nas aulas de Educação Física e a inserção da escola em uma cultura digital, salientamos a necessidade de que futuras pesquisas sejam realizadas sobre a utilização dos exergames como estratégia potencializadora para inclusão de alunos com deficiência.

**Palavras-chave:** Exergames, Educação física, Inclusão.

**Referências Bibliográficas:**

BOGOST, Ian. *Persuasive Games - The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2007.

BRAGA, Mariluci. Realidade Virtual e Educação. *Rev. Biol. Ciênc. Terra*, v. 1, n. 1, 2001.

FINCO, Mateus David; REATEGUI, Eliseo Berni; ZARO, Milton Antonio. Laboratório de Exergames: um espaço complementar para as aulas de Educação Física. *Movimento: Revista da Escola de Educação Física da UFRGS*, vol. 21, n. 3, p. 687-699, jul./ set. de 2015, Porto Alegre.

MOTA, Allan Kardec Alves da.; *O uso dos exergames na Educação Física Escolar na rede municipal de ensino de Serra Redonda – PB. 2020. 116 f. Dissertação (Mestrado em Formação de Professores) - Universidade Estadual da Paraíba – Campina Grande/ PB. 2020.*

PONTES, Tiago Magalhães.; *A contribuição das tecnologias nas aulas de Educação Física. Educação Física em Revista*, 2016, vol.10, nº 2, 47-60.

RIBEIRO, Silvana Durand Costa.; *O uso do exergame como ferramenta digital de aprendizagem no apoio à prática da Educação Física na escola pública de tempo integral. 2015. 101 f. Dissertação (Mestrado em Computação Aplicada) - Universidade Estadual do Ceará (UECE) e do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia (IFCE) – Fortaleza/ Ceará. 2015.*

SALGADO, Karen Regina.; SCAGLIA, Alcides José. Os exergames como recurso didático no ensino do atletismo na Educação Física Escolar. *J. Phys. Educ.* v. 31, e3146, 2020. DOI: 10.4025/jphyseduc.v31i1.3146.

