

# O USO DE EXERGAMES COMO ALTERNATIVA DE PRÁTICAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA REVISÃO NARRATIVA.

XXIX Encontro de Extensão

Francisco Honorio de Almeida Neto, Lucas Moura Rodrigues, Tissiane Pinto Ferreira, Ademar da Silva Lima, Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida

O presente trabalho tem como objetivo apresentar por meio de uma revisão de literatura, as possibilidades do uso de exergames nas aulas de educação física escolar. Atualmente é nítido que as tecnologias estão mais presentes no dia-a-dia das pessoas e com uma amplitude de aplicações, percebemos o emprego destas na comunicação, transporte, segurança e até na educação. Foi adotado como metodologia a pesquisa bibliográfica. Foram selecionados oito trabalhos publicados entre os anos de 2017 e 2020, que trazem na temática a relação entre exergames e a educação física escolar. Os exergames, são uma classe de jogos que utiliza o movimento humano para interagir com o game, o que antes era possível apenas com controles manuais (FERREIRA e FRANCISCO, 2017, p. 1979). Perez, 2014 apud Bezerra, 2018 afirma que a inserção desta nova plataforma surge como uma alternativa na busca por maiores níveis de atividade física e menores índices de sedentarismo. Os exergames influenciam a cultura corporal dos alunos, podendo ser usados nas aulas de educação física, por serem envolventes, desafiadores e possibilitar a realização de atividades físicas com a interação de outras pessoas, podem ser um recurso para o ensino de seus conteúdos. (SALGADO e SCAGLIA, 2020, P. 2). Conclui-se então que os exergames são uma forma eficaz de utilizar os jogos digitais como estratégia de incentivo à prática de atividade física na escola e fora dela, além de modernizar o ensino e permitir conhecer e experimentação de esportes ou atividades que não são possíveis no espaço disponível.

Palavras-chave: Exergames. Educação Física. Escola.