

## RESUMO

### O USO DOS EXERGAMES COMO POSSIBILIDADE NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA BREVE REVISÃO DE LITERATURA

Lidiany Borges SANTOS

Jessica Cristina Gonçalves de CARVALHO

Josiene de Oliveira COUTO

Roberto Jerônimo dos Santos SILVA ( 022G-SE)

Universidade Federal de Sergipe, Aracaju, Sergipe, Brasil

E-mail: lidiany\_borges@hotmail.com

**INTRODUÇÃO:** Com o passar dos anos o uso de equipamentos tecnológicos tornaram-se mais frequentes, graça a esse avanço tornou-se possível utilizar games na pratica de atividade física. Os Exergames unem a prática de atividades física com os jogos virtuais, se apresentando como uma boa atividade para o estímulo à prática de atividade física, sobretudo pela possibilidade de aplicação em atividades de mapeamento neuromotor em crianças e adolescentes (LEÃO JUNIOR, 2013).

**OBJETIVO:** Identificar os exergames como ferramenta nas aulas de educação física escolar.

**METODOLOGIA:** Trata-se de um estudo de Revisão de Literatura realizado a partir da ferramenta de pesquisa online google acadêmico. A busca foi realizada usando a seguinte frase “exergames no ambiente escolar” a ferramenta de pesquisa direcionou aproximadamente 99 resultados. A escolha deu-se pela filtragem do ano, com a intenção de estudar os artigos publicados de 2011 até 2015.

**RESULTADOS:** os artigos selecionados indicam que o uso dos exergames, como ferramenta educacional, vem sendo disseminada por todo o mundo. Autores como Vaghetti (2013), já reconhecem essa nova forma de ensino-aprendizagem de maneira lúdica e criativa, e que favorece a iniciativa de jovens-adultos. Nos estudos de Baracho (2012) fica evidenciado o quanto a realidade dos games virtuais influenciam e ajudam na aprendizagem prática de esportes e outros conteúdos. Com base nos estudos observados verificou-se a importância e a possibilidade de usar o exergames como ferramenta pedagógica de socialização e no combate a obesidade.

**CONCLUSÃO:** Através do exergames alunos podem ter experiências diferentes, que puderam ampliar sua vivências praticas na aula de educação física. Sabe-se que o exergames trazem respostas positivas, mas ainda há um longo caminho a ser trilhado, desde a capacitação dos professores, a sistematização e o seu uso nas escolas.

Palavras-chave: Vídeo Games, Atividade Física, Educação Física

## REFERÊNCIAS

LEÃO JUNIOR, C. M. **Manual de jogos e brincadeiras:** atividades recreativas para dentro e fora da escola. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2013.

BARACHO, Ana Flávia de Oliveira. **Os Exergames e a Educação Física Escolar na Cultura Digital.** Rev. Bras. Ciênc. Esporte, Florianópolis, v. 34, n. 1, p. 111-126, jan./mar. 2012

VAGHETTI, Cesar Augusto Otero. **Exergames no currículo da escola: uma metodologia para as aulas de Educação Física.** São Paulo, Outubro 2013.

VAGHETTI, Cesar Augusto Otero. **Ambientes virtuais de aprendizagem na educação física: uma revisão sobre a utilização de Exergames.** Rio Grande do Norte, 2010.

VAGHETTI, Cesar Augusto Otero. **Exergames no ciberespaço: uma possibilidade para Educação Física.** Salvador- BA, 2011

VAGHETTI, Cesar Augusto Otero **Exergames na Educação Física: ferramentas para o ensino e promoção da saúde.** Porto Alegre – RS, 2014