



UTILIZAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS EXERGAMES COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

Bruno Henrik Amarante

Pedro Luis Chiumento

Ana Leticia Padeski Ferreira Azevedo

Resumo

Atualmente os jogos eletrônicos fazem parte do cotidiano das crianças e adolescentes. Alguns jogos vão além da diversão, tendo à características de educar, porém os jogos ainda tendem a serem ociosos, ou seja, não requerem esforço físico do jogador. Nessa realidade entram em ação os jogos denominados exergames, que trazem diferentes características, necessitando do movimento corporal para a execução do jogo. Nas aulas de educação física, o principal elemento é o movimento corporal, sendo que por meio dele são trabalhados os conteúdos das aulas. As aulas tendem a seguir uma sequência didática partindo do menos para o mais complexo, contudo muitas vezes fica difícil de trabalhar determinados esportes por diversos fatores, como: Falta de local e material adequado, conhecimento do professor e cultura. Os exergames podem trazer vivências de diversos esportes a escola, juntamente com o sistema de progressão auxiliando o professor em sua aula. Portanto o objetivo desta revisão bibliográfica é verificar a utilização dos exergames nas aulas de educação física como ferramenta pedagógica, buscando verificar o que são os exergames; o que são ferramentas pedagógicas e mapear na literatura o uso de exergames como ferramenta pedagógica. A metodologia é uma revisão sistemática qualitativa descritiva, o recorte temporal é de 11 anos até o ano de 2017. As bases de dados utilizadas, são: Scielo e Periódicos Capes, buscando pelas seguintes palavras-chave: Educação Física; Exergames; Ferramenta pedagógica. Como critérios de inclusão: artigos encontrados pelas palavras chaves; artigos em português; dentro do recorte temporal; artigos completos; artigos de pesquisa de campo. Essa pesquisa encontra-se em andamento, portanto não apresenta resultados e discussão.

Palavras-chave: Educação Física; Exergames; Ferramenta Pedagógica.