

RESUMO

EXERGAMES NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: PROMOVENDO A SAÚDE E A APRENDIZAGEM ATRAVÉS DA DIVERSÃO INTERATIVA

EXERGAMES IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION: PROMOTING HEALTH AND LEARNING THROUGH INTERACTIVE FUN

EXERJUEGOS EN EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR: PROMOVRIENDO LA SALUD Y EL APRENDIZAJE A TRAVÉS DE LA DIVERSIÓN INTERACTIVA

Thiago Antônio Silva Campos

Universidade Estadual de Montes Claros – Unimontes
E-mail: cthiagoantonio3@gmail.com

Luane de Jesus Santos Barbosa Alves

Escola Estadual Vereador Francisco Tofani
E-mail: luane.b@hotmail.com

Amario Lessa Junior

Universidade Estadual de Montes Claros – Unimontes
E-mail: amario.junior@unimontes.br

RESUMO

Com os avanços da tecnologia surgiu uma nova classe de jogos eletrônicos denominada Exergames, que pode ser uma grande ferramenta a ser utilizada no processo de ensino-aprendizagem das aulas de Educação Física escolar, esses jogos proporcionam ao usuário uma experiência de realidade virtual que estimula o desenvolvimento de habilidades sensoriais e motoras. O objetivo deste estudo é verificar se a utilização dos Exergames pode proporcionar a promoção da saúde e uma maior interação dos alunos nas aulas de Educação Física. Este estudo se justifica por buscar trazer ao conhecimento das escolas e dos professores uma maneira alternativa de buscar uma maior interação dos alunos nas aulas de Educação Física utilizando a tecnologia a seu favor. O presente estudo se trata de uma revisão literária, que está em fase inicial de coleta de dados a partir da busca de artigos na plataforma de pesquisa do google acadêmico, estão sendo incluídos na amostra, como critérios de inclusão artigos que tenham relação com o tema, usando os seguintes descritores Exergames, saúde e aprendizagem nas aulas de Educação Física. Foram encontrados muitos artigos que atenderam aos descritores citados. A mesma possui corte transversal e análise qualitativa dos dados, a primeira análise foi feita mediante aos objetivos, resultados e conclusões de trabalhos científicos encontrados e que tem como tema a utilização dos Exergames para a promoção da saúde e aprendizagem no ambiente escolar, já a segunda análise foi feita mediante uma maior participação dos estudantes nas aulas com utilização de Exergames. Os Exergames auxiliam no processo de aprendizagem no ambiente escolar, além de desenvolver nos alunos aspectos físicos, psicológicos e também promovem um maior envolvimento nas práticas de atividades físicas. Conclui-se que os Exergames são grandes aliados dos professores nas aulas de Educação Física, por proporcionarem uma vivência da atividade física através de jogos que simulam diversas atividades como esportes, danças e lutas, estes utilizam da diversão interativa para promover a participação nas aulas de Educação Física escolar e integrar praticas para um desenvolvimento saudável.

Palavras-chave: Educação Física escolar. Exergames. Aprendizagem.

ABSTRACT

With advances in technology, a new class of electronic games called Exergames has

emerged, which can be a great tool to be used in the teaching-learning process of school Physical Education classes. These games provide the user with a virtual reality experience that stimulates the development of sensory and motor skills. The objective of this study is to verify whether the use of Exergames can promote health promotion and greater student interaction in Physical Education classes. This study is justified by seeking to bring to the attention of schools and teachers an alternative way of seeking greater student interaction in Physical Education classes using technology to their advantage. The present study is a literary review, which is in the initial phase of data collection from the search for articles on the Google Scholar search platform. Articles that are related to the topic are being included in the sample, as inclusion criteria, using the following descriptors Exergames, health and learning in Physical Education classes. Many articles were found that met the aforementioned descriptors. It has a cross-section and qualitative analysis of the data, the first analysis was carried out based on the objectives, results and conclusions of scientific work found and which has as its theme the use of Exergames to promote health and learning in the school environment, while the second Analysis was carried out through greater student participation in classes using Exergames. Exergames assist in the learning process in the school environment, in addition to developing physical and psychological aspects in students and also promoting greater involvement in physical activity practices. It is concluded that Exergames are great allies for teachers in Physical Education classes, as they provide an experience of physical activity through games that simulate various activities such as sports, dances and fights, which use interactive fun to promote participation in physical education classes. School Physical Education and integrate practices for healthy development.

Keywords: School Physical Education. Exergames. Learning.

RESUMEN

Con los avances de la tecnología ha surgido una nueva clase de juegos electrónicos llamados Exergames, los cuales pueden ser una gran herramienta para ser utilizados en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las clases de Educación Física escolares, estos juegos brindan al usuario una experiencia de realidad virtual que estimula el desarrollo de habilidades sensoriales y motoras. El objetivo de este estudio es verificar si el uso de Exergames puede promover la promoción de la salud y una mayor interacción de los estudiantes en las clases de Educación Física. Este estudio se justifica por buscar llamar la atención de escuelas y docentes sobre una forma alternativa de buscar una mayor interacción de los estudiantes en las clases de Educación Física utilizando la tecnología a su favor. El presente estudio es una revisión literaria, la cual se encuentra en la fase inicial de recolección de datos a partir de la búsqueda de artículos en la plataforma de búsqueda Google Scholar, se están incluyendo en la muestra, como criterios de inclusión, artículos que tengan relación con el tema, utilizando el siguientes descriptores Ejercicios, salud y aprendizaje en las clases de Educación Física. Se encontraron muchos artículos que cumplían con los descriptores antes mencionados. Tiene un análisis transversal y cualitativo de los datos, el primer análisis se realizó con base en los objetivos, resultados y conclusiones del trabajo científico encontrado y que tiene como tema el uso de Exergames para promover la salud y el aprendizaje en el ambiente escolar, mientras que el segundo Análisis se realizó a través de una mayor participación de los estudiantes en las clases utilizando Exergames. Los exergames ayudan en el proceso de aprendizaje en el ámbito escolar, además de desarrollar aspectos físicos y psicológicos en los estudiantes y también promover una mayor implicación en las prácticas de actividad física. Se concluye que los Exergames son grandes aliados para los docentes en las clases de Educación Física, ya que brindan una experiencia de actividad física a través de juegos que simulan diversas actividades como deportes, bailes y peleas, que utilizan la diversión interactiva para promover la participación en las clases de educación física. Educación Física e integrar prácticas para un desarrollo saludable.

PALABRAS CLAVE: Educación Física Escolar. Ejercicios. Aprendiendo.

Apoio Financeiro Programa Institucional de Bolsas de iniciação á Docência Residência Pedagógica (RP/) Bolsa CAPES/MEC.