



TÍTULO: Programa de Atividade Física Adaptada com uso de Exergames em Aulas de Educação Física

Autoria: **Fernanda Carolina Toledo da Silva; Lúgia Maria Presumido Bracciali**

Palavras-chave: Educação Física; Atividade Física Adaptada; Exergames

Resumo Os videogames estão cada vez mais presentes no cotidiano de adolescentes, e com os equipamentos modernos, o jogador precisa movimentar-se mais para dar andamento ao jogo. Os exergames podem servir de recurso de auxílio aos professores de Educação Física, que, muitas vezes têm dificuldades de envolver alunos com deficiência nas atividades propostas. Tais recursos associados a estratégias de ensino bem planejadas, podem possibilitar ao aluno com deficiência a experimentação de sensações e emoções do jogo, além disso, podem contribuir de uma forma direta na motivação e participação de todos os alunos nas aulas. Com isso, o objetivo deste trabalho é descrever um programa de atividade física adaptada, que utilizou o videogame e exergames como recursos de ensino nas aulas de educação física. Um programa de atividade física adaptada com o uso de videogame e exergames foi estruturado para ser utilizado nas aulas de Educação Física de uma escola municipal de uma cidade do interior do estado de São Paulo, Brasil. O projeto foi aprovado pelo comitê de ética em pesquisa da faculdade e houve autorização da secretaria municipal de educação, da direção da escola, além do professor de Educação Física participante e dos responsáveis pelos alunos participantes terem assinado um termo de consentimento livre e esclarecido. O programa foi planejado e desenvolvido conjuntamente entre a pesquisadora e o professor de Educação Física de uma turma de 4º ano do Ensino Fundamental que possuía um aluno com deficiência física matriculado. O projeto, então, foi colocado em prática após ter sido reestruturado o plano de aulas, definidas as atividades, as estratégias e os recursos, selecionados os jogos e elaborados seus protocolos de instrução. Para realização das atividades foram utilizados recursos como videogame Nintendo Wii, bolas de vôlei e de futebol e bexigas para auxiliar o tempo de resposta dos alunos, principalmente o aluno com deficiência física. No total foram realizadas 6 aulas com o uso do videogame como recurso pedagógico e em cada uma delas foram desenvolvidas três estações de atividades em grupos. Nas aulas em que o conteúdo era o vôlei, foi utilizado um jogo de vôlei no videogame e atividades com princípios do vôlei: bobinho, toques, três toques, rede móvel, manter a área livre, rede humana. Nas aulas em que o conteúdo desenvolvido foi o futebol, utilizou-se um jogo de futebol no videogame e outras atividades com princípios do futebol: estafeta de condução de bola, deslocamento entre cones, chute ao gol, bobinho com os pés, cobrança de pênaltis. Desta forma, os alunos realizaram as aulas de maneira dinâmica e motivadora devido à proposta de atividades

simultâneas, à utilização do videogame e dos recursos adaptados, sendo possível adequar as atividades às necessidades dos alunos, havendo a participação efetiva de todos os alunos.

Contato: nanda_tol@hotmail.com; bracci@marilia.unesp.br
