

13ª Mostra da Produção Universitária

Rio Grande/RS, Brasil, 14 a 17 de outubro de 2014.

EXERGAMES: UMA FERRAMENTA ASSISTIVA NA CONSTITUIÇÃO DA INCLUSÃO ESCOLAR.

**ARRUDA, Kelly de Aguiar
MARQUES, Paola Reyer
RAUBACH, Patrícia de Werk
MACHADO, Tatiane Suita
SILVA, João Alberto da
kellyaguiararruda@gmail.com**

**Evento: Seminário de Extensão
Área do conhecimento: Educação**

Palavras-chave: Exergames; Educação Física; Inclusão.

1. INTRODUÇÃO

A escola vem enfrentando uma nova realidade devido as políticas de inclusão, onde cada vez mais alunos com necessidades especiais fazem parte desse contexto, fazendo com que surja a necessidade de uma reformulação no modo como as instituições funcionavam até então. Por fazer parte do currículo escolar, a Educação física também enfrenta estes desafios, e não pode manter-se indiferente a este processo. Logo, essa escrita surge por entendermos que sua abordagem merece ser compartilhada devido sua relevância acerca da inclusão escolar. Por isso, o objetivo desse trabalho é mostrar os exergames como uma ferramenta assistiva nas aulas de Educação Física que venham contribuir para a efetivação dessa inclusão.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Para essa discussão traremos Aguiar e Duarte (2005), por concordarem que a disciplina de educação Física deve contribuir em relação a educação inclusiva, desenvolvendo competências para tal. Além disso, Segundo a Convenção da Guatemala (1999), promulgada no Brasil pelo Decreto nº 3.956/2001, as pessoas com deficiência têm os mesmos direitos humanos e liberdades fundamentais que as demais pessoas.

No entanto, por não possuir métodos adequados de inclusão, dentre eles, infraestrutura para o desenvolvimento de práticas educativas e os obstáculos de ordem pedagógica, isto é, as barreiras para se ensinar quem é diferente daquilo que se denomina como padrão, os alunos com deficiências físicas acabam sendo excluídos de algumas atividades, como a prática de esportes nas aulas de educação física. Percebemos assim que a inclusão não acontece de maneira eficaz, embora esse movimento exista. Nestes termos quando os cadeirantes têm a oportunidade de frequentar as aulas de educação física, suas possibilidades de interação se restringem a trabalhos teóricos e de observação da ação de outras pessoas.

Foi pensando em práticas que contribuam para a que a inclusão se desenvolva de forma efetiva que surge a utilização dos exergames como uma ferramenta para essa ação. Os exergames são uma nova classe de games que utilizam os movimentos corporais dos jogadores. Os movimentos são captados, por

13ª Mostra da Produção Universitária

Rio Grande/RS, Brasil, 14 a 17 de outubro de 2014.

intermédio de um sensor denominado de Kinect, fazendo com que se dê a interação com o ambiente virtual.

[...] Assim, os jogos eletrônicos devem possuir conteúdo educacional variado, permitindo aos educadores vasta opção na escolha de métodos alternativos de ensino e aprendizagem[...]. Os avanços nas Tecnologias da Informação e Comunicação, aliados aos problemas anteriormente citados, contribuíram para o surgimento de uma classe de games desenvolvidos para a prática de atividade física. (BEKKER E EGGEN, 2008; BERKOVSKY e colaboradores, 2009 apud VAGHETTI e BOTELHO, p. 79, 2010).

Assim, o que diferencia essa escrita de outras, que focalizam o uso dos exergames ao que diz respeito ao sedentarismo infantil, é o pensar nos alunos que são impedidos, por diversos fatores, de participar das atividades de Educação Física de forma assegurada pelas Políticas Públicas.

3. MATERIAIS E MÉTODOS (ou PROCEDIMENTO METODOLÓGICO)

A utilização desta nova tecnologia durante as aulas de educação física tem o intuito de auxiliar a superar os obstáculos que impedem a inclusão dos cadeirantes nas práticas desportivas. Para tal, foi escolhido o Microsoft Xbox One Kinect, por levarmos em consideração os tipos de movimentos exigido durante o jogo, dando preferência para jogos que utilizem prioritariamente o movimento dos braços, como tênis, tiro ao alvo e corridas aquáticas.

Para a comprovação dessa discussão será realizado um projeto de pesquisa que em um primeiro momento, será desenvolvida com alunos cadeirantes da Universidade Federal do Rio Grande e, após a verificação de sua efetividade, será realizado um mapeamento dos alunos cadeirantes, nas escolas da rede municipal da cidade do Rio Grande, com o intuito de uma efetiva inclusão desses alunos. Por isso, não é possível até o presente momento de explicitar quais escolas irão participar da pesquisa, assim como, a idade dos alunos que participarão da pesquisa. Pelo mesmo fato, não é possível apontar outras questões que norteiam a metodologia da pesquisa.

4. RESULTADOS e DISCUSSÃO

Não existem resultados obtidos, pois o projeto não foi posto em execução.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Consideramos relevante a discussão que envolve esse tema, uma vez que os exergames podem contribuir para a inclusão escolar.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, João Serapião; DUARTE, Édison. **EDUCAÇÃO INCLUSIVA: UM ESTUDO NA ÁREA DA EDUCAÇÃO FÍSICA**. Educação inclusiva e educação física Relato de Pesquisa. Rev. Bras. Ed. Esp., Marília, Mai.-Ago. 2005, v.11, n.2, p.223-240. Disponível em: < www.scielo.br/pdf/rbee/v11n2/v11n2a5.pdf >. Acesso em: 05 jul. 2014.

VAGHETTI, César Augusto Otero; SPEROTTO, Rosária Ilgenfritz; PENNA, Rafael; Rodrigo CASTRO Inácio de; BOTELHO, Sílvia Silva da Costa. **EXERGAMES: UM DESAFIO À EDUCAÇÃO FÍSICA NA ERA DA TECNOLOGIA**. Disponível em:<

13ª Mostra da Produção Universitária

Rio Grande/RS, Brasil, 14 a 17 de outubro de 2014.

<http://revistas.utfpr.edu.br/pb/index.php/revedutec-ct/article/viewFile/1547/1251>>. Acesso em: 05 jul. 2014.

MEC/SEESP. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva**. Documento elaborado pelo Grupo de Trabalho nomeado pela Portaria Ministerial nº 555, de 5 de junho de 2007, prorrogada pela Portaria nº 948, de 09 de outubro de 2007. Disponível em: http://peei.mec.gov.br/arquivos/politica_nacional_educacao_especial.pdf
Acesso em: 05 jul. 2014.