Educação Física

TECNOPOIESIS LUDENS: EXPLORANDO AS INTERFACES ENTRE PÓS-HUMANISMO, LUDICIDADE E EDUCAÇÃO FÍSICA ATRAVÉS DOS VIDEOGAMES

Letícia Aparecida de Barros - 3º módulo de Educação Física, UFLA, bolsista PIBIC/UFLA.

Rubens Antonio Gurgel Vieira - Professor do Departamento de Educação Física, UFLA, Orientador. - Orientador(a)

Resumo

Atualmente, vivemos em uma era tecnológica onde os avanços não apenas transformam o ambiente ao nosso redor, mas também moldam nossos pensamentos, ideias e percepções sobre nós mesmos e os outros. Entre os fenômenos tecnológicos emergentes, os videogames se destacam como elementos cruciais na sociedade contemporânea, grande parte, devido à sua atratividade, gráficos sofisticados e jogabilidade envolvente. O apelo envolvente e chamativo dos videogames, somado ao conforto de jogá-los em casa, frequentemente supera o interesse por atividades físicas tradicionais, levando a problemas de saúde como o sedentarismo e disfunções posturais. Equilibrar a interação com o mundo virtual e a atividade física é essencial para uma vida saudável. Neste contexto, a Educação Física deve se aliar a esse fenômeno atraente para oferecer práticas corporais adequadas às necessidades da sociedade tecnológica atual. O presente trabalho tem como objetivo explorar os benefícios da incorporação dos videogames na Educação Física, através das perspectivas filosóficas do pós-humanismo e da ludicidade. Buscou-se entender como essa integração tecnológica pode impactar positivamente o desenvolvimento físico, cognitivo e social dos alunos. A metodologia utilizada foi uma revisão sistemática da literatura, focando em artigos acadêmicos classificados nos estratos de qualidade Qualis A1, A2, A3 e A4. A análise desses estudos permitiu a elaboração de um ensaio filosófico sobre o tema. Os resultados indicaram alguns benefícios: os videogames podem promover a saúde e o condicionamento físico dos alunos, incentivando a prática regular de exercícios de maneira lúdica e motivadora, bem como o aumento na participação das aulas de Educação Física, eles também podem servir como ambientes virtuais de aprendizado de novos movimentos, podendo ser implementados para o aprendizado de esportes, danças, jogos, aprimoramento motor ou simplesmente como ferramentas para a prática de atividades físicas.

Palavras-Chave: Educação Física, Tecnologia, Videogame.
Instituição de Fomento: Universidade Federal de Lavras

Link do pitch: https://www.youtube.com/watch?v=BfNaw1pqHYw