

## EXERGAMES: DA REALIDADE VIRTUAL À ATIVIDADE FÍSICA COM ESTUDANTES COM PARALISIA CEREBRAL

<sup>1</sup>ARAÚJO G. S., <sup>1</sup>BATISTAM C. K., <sup>1</sup>FELICIO F. A. S., <sup>1</sup>GARCIA E., <sup>1</sup>SANTOS E. O., <sup>1</sup>SILVA N., <sup>1</sup>SEABRA JÚNIOR M. O.  
Apoio: FAPESP – processo nº 2015- 16651-6

<sup>1</sup>Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - UNESP, Presidente Prudente - SP, Brasil.

**Introdução:** Os *Exergames* enquanto jogos de realidade virtual e possíveis recursos de Tecnologia Assistiva (TA), podem ser usados para transmitir regras e conceitos abstratos por meio de experiências práticas à estudantes com Paralisia Cerebral (PC). No ambiente virtual as situações podem ser repetidas inúmeras vezes, e o grau de dificuldade pode ser alterado de acordo com o **objetivo** que se pretende, no caso desse estudo: identificar, estimular e potencializar habilidades motoras e cognitivas de três participantes com PC por meio da aplicação de *Exergames*. **Metodologia:** Foram registradas 25 sessões de 1 hora/intervenção com cada participante, com idades entre oito e treze anos, todos eles com limitações de movimentos de membros superior e inferior. Os materiais utilizados constituíram-se em: um console *X-box 360*; *Kinect sensor*; pacotes de jogos “*Kinect Adventures*” e “*Kinect Sports*”, compreendendo jogos de baixa a alta interação física-cognitiva; tatames emborrachados de 1m<sup>2</sup> para delimitar o campo de ação do participante; câmera digital para o registro de imagens e vídeos como forma de coleta de dados. Após analisar as dificuldades físicas e cognitivas dos participantes foi elaborado um plano de atividade para cada um deles. A medida que as habilidades foram sendo desenvolvidas o grau de dificuldade dos jogos foram alterados com o objetivo de potencializar essas habilidades, desafiando os participantes a ultrapassarem às suas limitações físicas. **Resultados:** Os participantes apresentaram importante melhora na concentração, coordenação motora, amplitude de movimento de membro superior e inferior e potencial de ação do movimento. **Considerações finais:** Ao fim das intervenções foi possível perceber uma melhora no quadro de PC dos três participantes, considerando que os mesmos compreendem e desenvolvem todas as atividades, interagem com os jogos, demonstram satisfação e prazer ao jogar.

**Palavras-chaves:** Estratégias. *Exergames*. Educação Física Adaptada. Paralisia Cerebral. Educação Especial.