

EXERGAMES EM CASA E NA RECREAÇÃO HOTELEIRA: PERSPECTIVA DE PAIS¹

Recebido em: 16/04/2018

Aceito em: 18/02/2019

*Luis André Pereira de Oliveira
Gisele Maria Schwartz*

Universidade Estadual Paulista – Campus Rio Claro
Rio Claro – SP – Brasil

RESUMO: Esse estudo qualitativo investigou a aceitação dos pais sobre a utilização de *exergames*, por crianças de 06 a 12 anos, em dois ambientes distintos: em casa e, em hotéis. Foram aplicados dois questionários a uma da amostra intencional composta por 34 pais das crianças, hóspedes de hotéis do Circuito das Águas Paulista. Um questionário foi aplicado antes e, o outro, após a participação das crianças em atividades, as quais fizeram uso de *exergames*. Os dados foram analisados descritivamente, por meio de Análise de Conteúdo Temático, com duas categorias de análise: 1- *exergames* em casa, 2- *exergames* no programa recreativo em hotéis. Com base nos resultados, sugere-se a utilização de *exergames* em programas de atividades recreativas em hotéis, porém, devem ser adequados à faixa etária e utilizados com moderação.

PALAVRAS CHAVE: *Exergames*. Recreação Hoteleira. Criança.

EXERGAMES AT HOME AND AT HOTEL RECREATION: PARENT'S PERSPECTIVE

ABSTRACT: This qualitative study investigated the parents' acceptance of the use of *exergames* offered to children from 06 to 12 years old in two distinct environments: house and hotel. Two questionnaires were used as instruments for data collection, one was applied before and other after children's participation in recreational and leisure activities with *exergames*. Thirty-four adults who were children's parents were involved in the intentional sample, guests in hotels of the Circuit das Águas Paulista. Data were descriptively analyzed by Content Analysis with two categories of analysis: 1- *exergames* in children's home, 2- *exergames* in the recreational leisure program in hotels. Based on the results, it is suggested the use of *exergames* in recreational programs in hotels but with moderation and taking into account the adequacy of the experiences to the age groups.

¹ O presente estudo é parte de Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Desenvolvimento Humano e Tecnologias, UNESP, Instituto de Biociências, Departamento de Educação Física, campus Rio Claro: OLIVEIRA, L.A. P. **Ressonâncias da tecnologia virtual na recreação em hotéis**. 2017. 83 f. Dissertação (Mestrado), Programa de Desenvolvimento Humano e Tecnologias, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2017.

KEYWORDS: *Exergames*. Hotel Recreation. Child.

Introdução

Os *exergames* são *games* que utilizam a movimentação corporal para a concretização do jogo conforme aponta Salgado (2016). Eles derivam da união dos termos *exercise* e *games* (exercício e jogos).

É inegável o grande crescimento de interesse sobre essa categoria de *games* relativa aos *exergames*, os quais representam *videogames* ativos, utilizando estímulos visuais do ambiente virtual, aliados à proposta de movimentos corporais. A popularidade desses *games* tem aumentado significativamente, entre pessoas de diferentes fases do desenvolvimento humano, podendo-se constatar que as tecnologias móveis, ferramentas de *web* e redes sociais, já fazem parte do cotidiano, sobretudo, de crianças e jovens, os quais têm sido denominados por Prensky (2001, p. 3) de “nativos digitais”, uma vez que “falam” a linguagem digital desde que nasceram.

Os *exergames* já se fazem presentes em diversos setores da sociedade, sendo inseridos em contextos mais formais, como em escolas, as quais, mesmo encontrando dificuldades e limitações relacionadas à velocidade da *Internet* e ao baixo número de equipamentos disponíveis, os utilizam como ferramenta pedagógica (SOUZA *et al.*, 2017). Em hospitais, os *exergames* já são utilizados para a melhoria da mobilidade de pessoas idosas, as quais, outrora, poderiam ser contrárias ao uso desse tipo de tecnologia, porém, hoje, encaram como fator motivacional na adesão ao programa de reabilitação (OESCH *et al.*, 2017).

Todavia, os *exergames* são amplamente estimulados e vislumbrados, principalmente, em contextos informais, como no âmbito do lazer. Nesse campo,

existem, inclusive, tipos de jogos, como “Pókemon Go”, os quais são capazes de promover estilos de vida mais ativos (WONG, 2017 p. 7). Em hotéis, os *exergames* já começam a fazer parte dos programas de atividades recreativas, de diferentes maneiras. Entre as possibilidades, os *exergames* podem representar uma solução viável para superar as limitações relacionadas ao espaço físico e como estratégia lúdica, ou mesmo, para trabalhar atividades rítmicas, esportivas e culturais (SCHWARTZ, 2013).

No entanto, a aceitação das atividades propostas representa uma das metas a serem atingidas no setor hoteleiro e atividades percebidas como positivas e prazerosas podem representar um atrativo. Principalmente para o público infantil, a participação nas atividades, não raro, depende do consentimento dos pais, sendo este um fator determinante para a qualidade e adesão ao que é proposto. Tendo em vista a crescente discussão acerca do uso das tecnologias, a importância das práticas que envolvem o corpo em movimento, especialmente na infância e as possibilidades de se articular tais assuntos por meio do conhecimento científico, a percepção e a aceitação dos pais quanto à utilização de *exergames* justifica o interesse deste estudo.

Além disso, parece não se ter clareza a respeito da abrangência e de como tais vivências são compreendidas no âmbito da recreação hoteleira ou mesmo no ambiente familiar. Estes direcionamentos, não pretendem esgotar o assunto, mas pode vir a trazer avanços delineando os assuntos investigados de modo a apontar as áreas com necessidades de maior investimento e atenção.

Pressupostos Teóricos

Os *exergames* podem ser definidos como *videogames*, os quais exigem algum esforço físico para se jogar. Esse esforço físico exigido para os *exergames*, quando

comparado aos *videogames* convencionais, se torna bem mais intenso, pois conciliam estímulos visuais e auditivos com exercício físico, alinhando o uso de *videogame* com leitores de movimentos corporais, promovendo um fascínio pelos *games* cada vez maior (VAGHETTI; BOTELHO, 2010).

Dentre as principais opções disponíveis no mercado brasileiro, estão o Nintendo Wii e o Kinect Xbox. A diferença entre eles são os acessórios, os quais devem ser fixados ao corpo do jogador no primeiro modelo e, o segundo modelo, não requer qualquer acessório fixado ao corpo do usuário (CHOPPIN; WHEAT, 2013).

Os *exergames* podem ser vistos como uma forma interessante e variada de divertimento, além de já serem eficazes em diversos setores da sociedade. Por meio de sua utilização no campo educacional, já se podem ver estudos que comprovam melhoria na aptidão dos alunos em diversas matérias, conforme salienta Hoffmann (2015). Referente ao ensino da Matemática, em que a aprendizagem pode ser baseada em jogos digitais educativos e Ramos (2015), o qual realizou estudos utilizando *exergames* na área da literatura, salientando sua grande contribuição.

Ainda na vertente da Educação, Salgado (2016) concluiu que os *exergames* associados a uma mediação pedagógica eficiente, são facilitadores do ensino. No contexto das aulas de Educação Física, esse autor focaliza que esses *games* podem auxiliar na assimilação de algumas técnicas, para aprendizado do atletismo, além de serem ferramentas motivadoras.

Ao ser relacionado ao processo ensino-aprendizagem na Educação Física, não raro, o profissional se depara com determinadas restrições relacionadas a espaços físicos para a vivência de algumas atividades, ou mesmo, dificuldade na disponibilidade de quadras poliesportivas e de alguns equipamentos esportivos, sobretudo em escolas

públicas. Ribeiro (2015) atenua essa realidade, utilizando os *exergames* como ferramenta digital de aprendizagem, no apoio às práticas na Educação Física Escolar. A autora justifica que os *softwares* (jogos) utilizados, colaboram, em parte, com a aprendizagem dos fundamentos básicos e técnicas esportivas.

Já para Rodrigues (2016), os *exergames* agregam valor às aulas de Educação Física, porém, a autora ressalta que somente a prática de atividades físicas por meio desses *games*, não gera mudanças significativas na adoção de hábitos saudáveis de crianças. Assim, para incorporação de hábitos saudáveis ao estilo de vida da criança, é necessária a intervenção de outros recursos e profissionais da área da saúde, além da própria família.

Outras disciplinas, para além da Educação Física, também são contempladas na literatura sendo impactadas pelo envolvimento dos *exergames* como ferramenta de ensino (MARTINS *et al.*, 2016). Esses autores descrevem os benefícios dos *games* e como podem contribuir para uma intervenção psicopedagógica, em abordagens históricas a respeito, por exemplo, da abordagem sobre medievalismo, no ensino Fundamental.

Na área da saúde, já são apontadas, também, diversas contribuições desses *games*. Eles já estão inseridos, segundo Nakamura (2015), no campo da reabilitação de funções motoras, cognitivas e melhorias em aspectos emocionais, a partir da atividade física proposta em seus jogos.

Os *exergames* possuem como característica, serem *games* (jogos) que utilizam uma tela de televisão, ou de computador e, em alguns casos, de sensores ligados aos jogadores. É preciso utilizar praticamente o corpo inteiro para jogar, necessitando de

movimentos amplos e vigorosos, os quais podem variar na intensidade de esforço, dependendo da capacidade física de cada jogador.

Para Lau *et al.* (2015), os *exergames* trabalham a aptidão cardiorrespiratória de crianças. Segundo os autores, esses *games* podem proporcionar a elas a oportunidade para que desenvolvam, mantenham ou até mesmo melhorem esta capacidade, especialmente quando atingem a intensidade recomendada.

Outro estudo partidário da utilização de ferramentas tecnológicas é o de Mattos (2015). Em seu estudo, a pesquisadora acredita que houve favorecimento nos processos terapêuticos utilizados no tratamento de problemas fonoaudiológicos, além de confirmar que a utilização de recurso lúdico ligado ao uso de *games* foi efetiva para a adesão dos pacientes ao tratamento.

Medeiros (2016), em seu estudo, relata que a utilização de *exergames* pode contribuir significativamente para a melhoria do repertório motor da criança. Os *exergames* oportunizam a prática de uma gama de habilidades motoras e, com isso, auxiliam na aquisição e no aperfeiçoamento dessas habilidades, porém, de forma lúdica e agradável. Este aspecto é bastante importante, principalmente para crianças que evitam a participação em práticas realizadas em ambientes tradicionais envolvendo atividade física e exercício físico, como academias e ginásios esportivos.

Como ferramenta no combate à obesidade infantil, agora por meio de um olhar mais fisiológico, Costa (2014) observou alterações positivas no Sistema Nervoso Autônomo (SNA) de crianças obesas, com a prática dos *exergames*. O autor sugere que a prática regular destes jogos pode representar um potencial positivo à saúde das crianças obesas.

Ainda na vertente da saúde, porém, agora, com um olhar voltado aos aspectos psicológicos, Fernandes (2015) concluiu, em seu estudo, que a prática de *exergames* produz efeitos físicos e psicológicos positivos, em adolescentes com obesidade. Entre esses benefícios, encontram-se a redução do IMC (índice de massa corporal), o aumento da autoestima e do vigor, a redução da depressão, da insatisfação corporal e da confusão mental.

O Transtorno do *Déficit* de Atenção com Hiperatividade (TDAH) é um transtorno neurobiológico, de causas genéticas, o qual aparece na infância e, frequentemente, acompanha a criança por toda sua vida (BENZIG; SCHMIDT, 2017). Esses autores relatam efeitos positivos na utilização de *exergames* como ferramenta auxiliar no tratamento do TDAH, apontando melhoria motora em movimentos relacionados ao esporte e a diminuição de sintomas do transtorno.

Quando observados os setores da sociedade referentes ao esporte e ao lazer, sobretudo para a recreação, a utilização de *exergames* também já está sendo estudada. Para Duika *et al.* (2016), a atividade física é fundamental para a saúde e o bem-estar das crianças. Em seus estudos, os autores encontraram um declínio na atividade física, na transição do ensino primário para o ensino secundário. Assim, os autores ressaltam que os *exergames* (jogos de *videogames* ativos), por meio de suas ferramentas, como tapetes de dança e outras, podem aumentar a atividade física em crianças e adolescentes, no ambiente de casa.

Ainda, a utilização dos *exergames* como ferramenta em treinamentos esportivos podem proporcionar melhoria na *performance* esportiva. Slosar (2016) afirma que os *exergames*, além de proporcionarem o aumento da frequência cardíaca, do consumo de

oxigênio (VO₂) e do gasto energético para seus jogadores, também favorece a melhoria na eficiência desportiva.

No contexto do lazer e da recreação, além de propiciarem alegria e divertimento, os *exergames* podem contribuir para a promoção de um estilo de vida saudável. Desta forma, pode favorecer a ampliação da percepção sobre qualidade de vida (WONG, 2017).

Na recreação, os *exergames* vêm colaborando na valorização do contato com a natureza, uma vez que alguns *games* fazem referência a atividades físicas realizadas em diferentes cenários ao ar livre (FERNANDES *et al.*, 2017). De modo simulado, portanto, é possível superar as limitações associadas à vivência de algumas atividades, como por exemplo, *sky* na neve, possibilitando, mesmo em um local com espaço limitado, uma experiência virtual em paisagens diversas (ÖHMAN; ÖHMAN; SANDELL, 2016).

De acordo com Öhman; Öhman e Sandell (2016), essa forma virtual de contato com a natureza oferecida pelos *exergames*, pode estabelecer a relação dos jogadores com diversos cenários naturais, tais como mar, deserto e neve. Com isto, os autores salientam que pode ser despertado algum desejo de preservação ambiental no futuro, uma vez que, para uma experiência real futura nesses ambientes, é necessário que a natureza seja respeitada e preservada.

Com o avanço tecnológico, os *smartphones* estão cada vez mais presentes no cotidiano das crianças, sobretudo, com a possibilidade de serem utilizados no âmbito do lazer, como forma de recreação. Assim, Dowell (2016) apresenta uma subcategoria para *exergames* executados em plataformas móveis. Essa subcategoria de jogos é denominada pelo autor como jogos pervasivos, os quais ocorrem em um ambiente

outdoor, têm ritmo acelerado de jogo, promovendo o deslocamento intenso do usuário e conta com constante interação entre múltiplos jogadores.

Uma das utilizações desses jogos no contexto do lazer pode abarcar o campo da recreação hoteleira, foco deste estudo. Esta perspectiva pode envolver, tanto as vantagens relativas à saúde, como as educacionais e o divertimento, na elaboração de um programa de atividades recreativas, buscando corresponder às expectativas dos pais e aos anseios das crianças (FAZOLIN; MERCADANTE; GRANDO, 2015).

A recreação hoteleira, segundo Loughlin (1971), um dos estudiosos da temática, tem como objetivo atender satisfatoriamente as principais vontades e desejos dos hóspedes, de encontrarem diversão, durante a permanência nos hotéis, no tempo destinado ao lazer. O programa de atividades recreativas em hotéis pode mesclar vivências realizadas em ambiente real, com elementos virtuais, como a subcategoria de *exergames* relativa aos jogos pervasivos, os quais se referem a atividades realizadas caracteristicamente em ambiente virtual, contendo simulações de cenários *outdoor*, nos quais a natureza é valorizada.

Mesmo com esta lógica de valorização do uso de tecnologia virtual por todos os âmbitos da sociedade, pode haver ainda alguma restrição dos pais, quando o programa de recreação foge do que é comumente oferecido e utiliza as tecnologias virtuais. Sendo assim, este estudo tem por objetivo investigar a aceitação dos pais sobre a utilização de *exergames* (*videogames* ativos com movimento), por crianças em idade escolar, de 6 a 12 anos, em dois ambientes distintos: ambiente 1 - casa, representando ambiente controlado pelos pais, e no ambiente 2 - hotéis que oferecem programa de recreação.

Método

O estudo apresenta natureza qualitativa e aliou pesquisas bibliográfica e exploratória. Para a revisão bibliográfica sobre o tema desta pesquisa, foram realizadas buscas em bases de dados nacionais e internacionais, referentes ao Pro-Quest e o Banco de teses e dissertações CAPES. A utilização desses bancos de dados se justifica, por concentrarem um número significativo de teses, dissertações e artigos publicados, nos últimos anos, disponíveis para pesquisa. Como critérios de inclusão, foram estabelecidos: publicações revisadas por pares, nos idiomas português e inglês, na íntegra para *download* gratuito.

A pesquisa exploratória utilizou como instrumentos para a coleta de dados dois questionários aplicados a uma amostra intencional participante do estudo por de 34 adultos, ambos os gêneros, com média de idade de 42 anos, sendo 24 hóspedes de três diferentes hotéis-fazenda e 10 hóspedes de um hotel (urbano). Os participantes do estudo eram pais de crianças com faixa etária entre 06 e 12 anos que aderiram ao programa de recreação de hotéis encontrados no Circuito das Águas Paulista nos quais estavam hospedadas.

Os hotéis participantes foram selecionados previamente, por conveniência, devido a fatores que são variáveis importantes para o estudo, como: preço, localização, classificação hotel-fazenda ou hotel (urbano) e apresentação de programa organizado de atividades recreativas. Além disso, os programas de recreação hoteleira oferecidos atendiam ao público alvo deste estudo e apresentaram características pertinentes aos objetivos propostos para o presente estudo.

Inicialmente foi realizado um contato inicial com as respectivas gerências dos hotéis, bem como com os responsáveis pelas equipes de recreação. Somente então foi

feito o convite aos hóspedes e o agendamento para a aplicação dos instrumentos de pesquisa. Os pais foram selecionados por estarem hospedados no período acordado com a gerência dos hotéis e de acordo com a faixa etária dos respectivos filhos.

Para o desenvolvimento da pesquisa exploratória, primeiramente, se efetivou o convite para participação sendo esclarecidos sobre os procedimentos e objetivos do estudo. Os hóspedes que concordaram em participar do estudo assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, seguindo-se as exigências éticas para estudos com seres humanos. O estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da UNESP-Rio Claro, sob parecer número 2.021.569.

Após a anuência dos participantes procedeu-se a aplicação dos instrumentos. A primeira parte desse instrumento foi referente a perguntas que visaram à caracterização da amostra participante

O primeiro questionário foi referente à caracterização da amostra e abrangia uma questão aberta: “Como você vê a utilização de *exergames*, em casa?” O segundo questionário foi relativo à aceitação, por parte dos pais, sobre a utilização de *exergames* no programa de recreação em hotéis, por meio da questão aberta: “Como você vê a utilização de *exergames*, como atividade proposta no programa de atividades deste hotel?”

A vivência desenvolvida pelas crianças de 6 a 12 anos, filhos dos hóspedes, os quais fizeram parte da amostra do estudo, foi relativa à escolha livre de um dos *exergames* disponibilizados pelas equipes de recreação, em quatro consoles de Xbox 360^(TM), Microsoft. As crianças permaneciam nesta atividade por trinta minutos, podendo alternar os jogos disponibilizados.

Para a análise dos dados utilizou-se a Técnica de Análise de Conteúdo de Bardin (2011). Essa técnica é utilizada para estabelecer uma descrição sistemática e objetiva acerca do conteúdo das respostas advindas do questionário, buscando sua compreensão mais densa.

Como prevê esta técnica, foram estabelecidas, a *priori*, duas categorias de análise. Estas categorias foram criadas para diferenciar os dois ambientes, com base em suas peculiaridades:

- categoria 1, referente a utilização de *exergames* em casa (EC), evidenciou um ambiente controlado pelos pais, com rotina (horário de acordar, banho etc.), compromissos (escola, curso de idiomas, equipe esportiva, companhia de dança e etc.), afazeres sociais (clube, aniversários, encontros familiares e etc.) e atividades culturais (teatro, exposições, mostras e etc.).
- categoria 2, relativa a *exergames* no programa recreativo em hotéis (EPRH), focalizou um ambiente informal, livre de rotina e compromissos.

Para a categorização da amostra de participantes foram criadas 04 subcategorias, para as quais foram considerados alguns dados, aliados à classificação dos hotéis selecionados para o estudo:

- subcategoria A - idade dos pais, sendo estes divididos em dois grupos, um referente a pais jovens (PJ), com até 35 anos de idade, e o outro relativo a pais experientes (PE), acima de 35 anos de idade, tendo em vista possíveis diferenciações de condutas envolvendo utilização de tecnologia.
- subcategoria B – municípios onde residem atualmente, o Instituto Brasileiro de Administração Municipal - IBAM define Município como “a circunscrição do território do Estado na qual, cidadãos, associados pelas relações comuns de localidade, trabalho e

de tradições, vivem sob uma organização livre a autônoma, para fins de economia, administração e cultura” (IBAM, 2007,). E para fins ilustrativos foi considerado município de pequeno e médio portes, aquelas que possuíam até 750.000 habitantes e como “municípios de grande porte”, aquelas com mais de 750.000 habitantes. - subcategoria C - gênero dos pais, em que foram propostas três possibilidades de respostas, sendo masculino, feminino e outros.

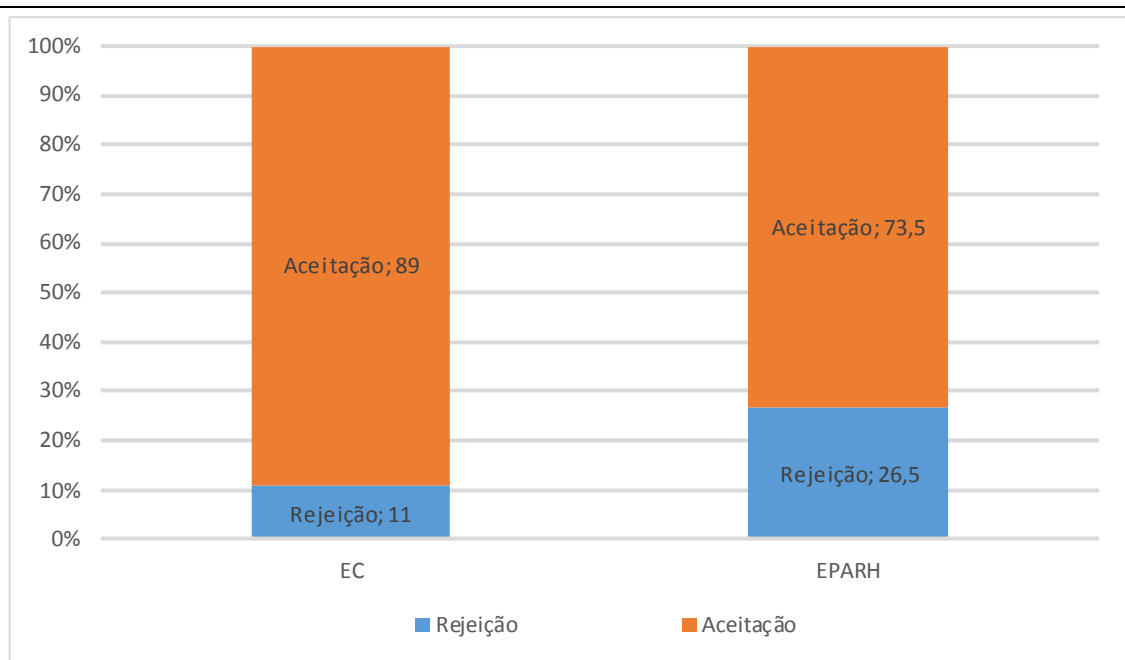
- subcategoria D - classificação dos hotéis escolhidos, sendo hotel (urbano) e hotel-fazenda (BRASIL, 2011, p. 02).

As questões abertas foram elaboradas com a finalidade de verificar a aceitação dos pais a respeito de seus filhos fazerem uso de *exergames* em casa e na recreação no hotel. Para a análise das categorias 1 (EC) e 2 (EPRH) foram cruzados os dados referentes à caracterização da amostra.

Resultados e Discussão

Os dados do estudo apontam que, na categoria 1 (EC) *exergames* em casa, existiu a aceitação por 89 % dos pais, enquanto 11% dos pais rejeitaram essa utilização (Gráfico 1). Na categoria 2 (EPRH) *exergames* no programa recreativo em hotéis, 73,5% dos pais apresentaram aceitação, enquanto 26,5 % dos pais apresentaram rejeição. (Gráfico 1).

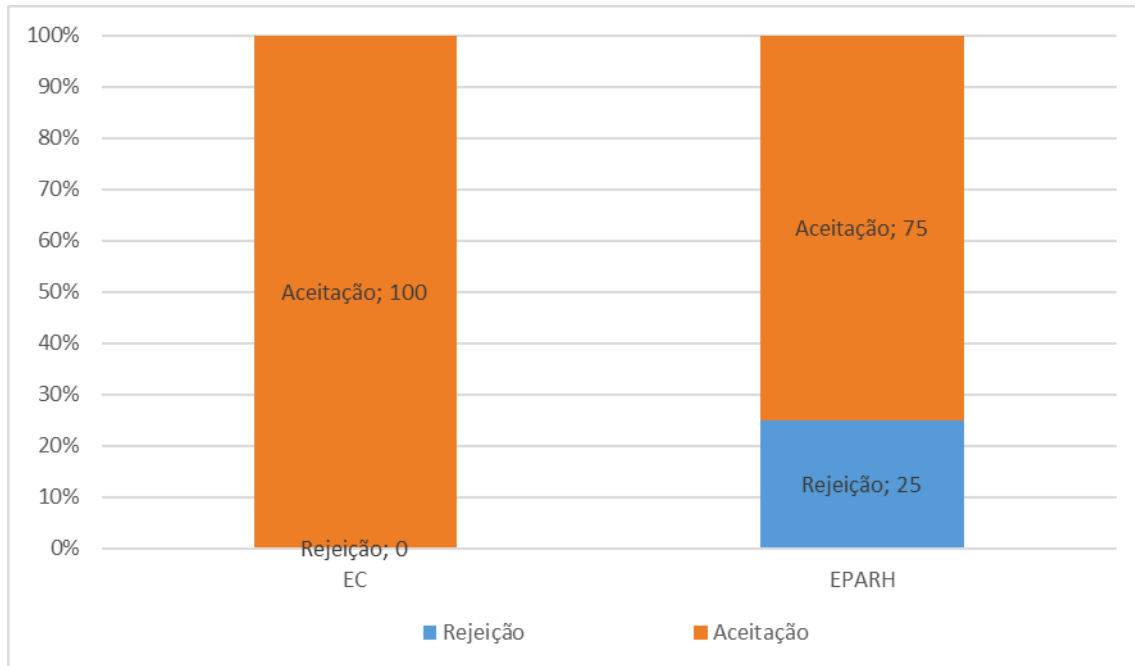
Gráfico 1: Percentual geral de aceitação e rejeição nos ambientes EC e EPARH



Fonte: Elaborado pelo autor. Dados retirados de Oliveira (2017b)

Em relação à subcategoria A - idade dos pais, foram encontrados 04 pais abaixo de trinta e cinco anos (PJ) e os demais 30 pais, todos tinham acima de trinta e cinco anos (PE). No grupo de PJ, todas as crianças possuíam e utilizavam *exergames* em casa, com aceitação positiva de 100% dos pais, porém, com algumas ressalvas como: desde que o jogo seja adequado à faixa etária e que a utilização não aconteça por muitas horas. Já sobre a utilização de *exergames* nos hotéis, para os pais do grupo PJ, 75% veem como positivo e 25% são contrários à utilização de *exergames* neste ambiente. (Gráfico 2).

Gráfico 2: Percentual relacionado a pais jovens na aceitação e rejeição nos ambientes EC e EPARH



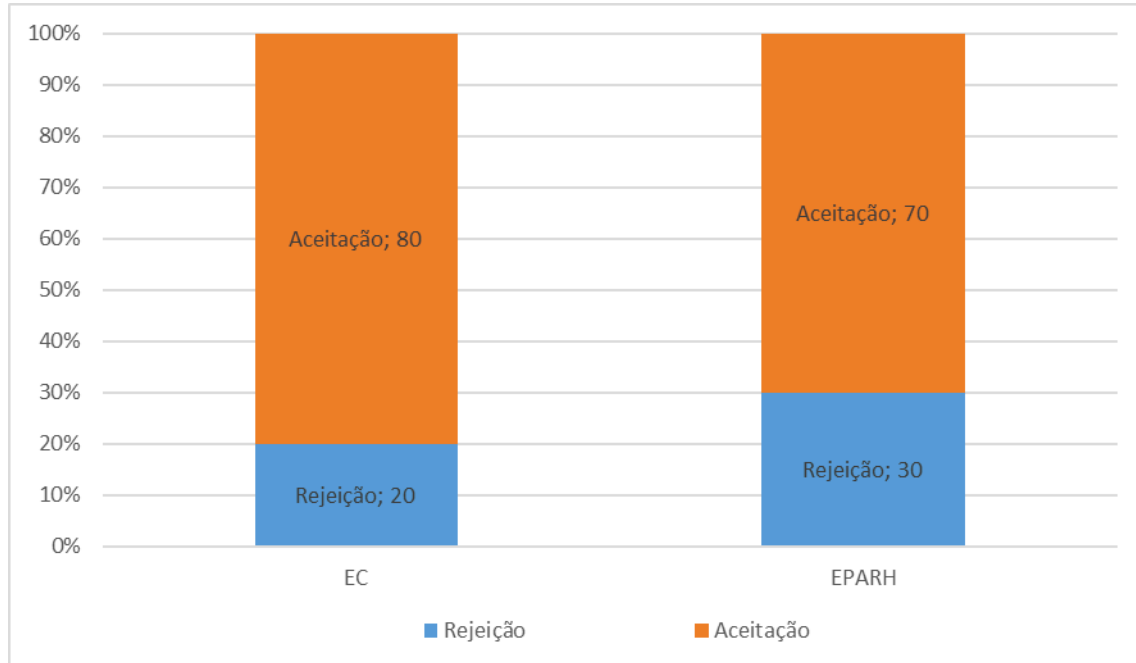
Fonte: Elaborado pelo autor. Dados retirados de Oliveira (2017b)

No grupo de pais experientes (PE), em 10% dos casos, as crianças não possuíam *exergames*. 20% dos pais (PE) rejeitaram a utilização de *exergames* em casa. Para os outros 80% dos PE, as crianças possuíam *exergames* e, os pais, se mostraram favoráveis à utilização dos mesmos em casa, porém, também apresentaram algumas ressalvas, em relação ao tempo de utilização. Entre esses pais (PE), os quais aceitavam a utilização dos mesmos em casa, as justificativas giraram em torno de que os *exergames* representam oportunidade de confraternização familiar e de desenvolvimento físico e intelectual da criança (Gráfico 3).

Em relação ao ambiente do hotel, a rejeição à utilização de *exergames* no grupo PE foi de 30% dos pais e para 70% houve aceitação da utilização de *exergames* nesse ambiente. As ressalvas apresentadas foram em relação à necessidade de controle de tempo, de supervisão, de variação de atividades virtuais com outras e de utilização

somente como atividades preliminares, mas não como atividade principal de um programa recreativo (Gráfico 3).

Gráfico 3: Percentual relacionado a pais experientes na aceitação e rejeição nos ambientes EC e EPARH

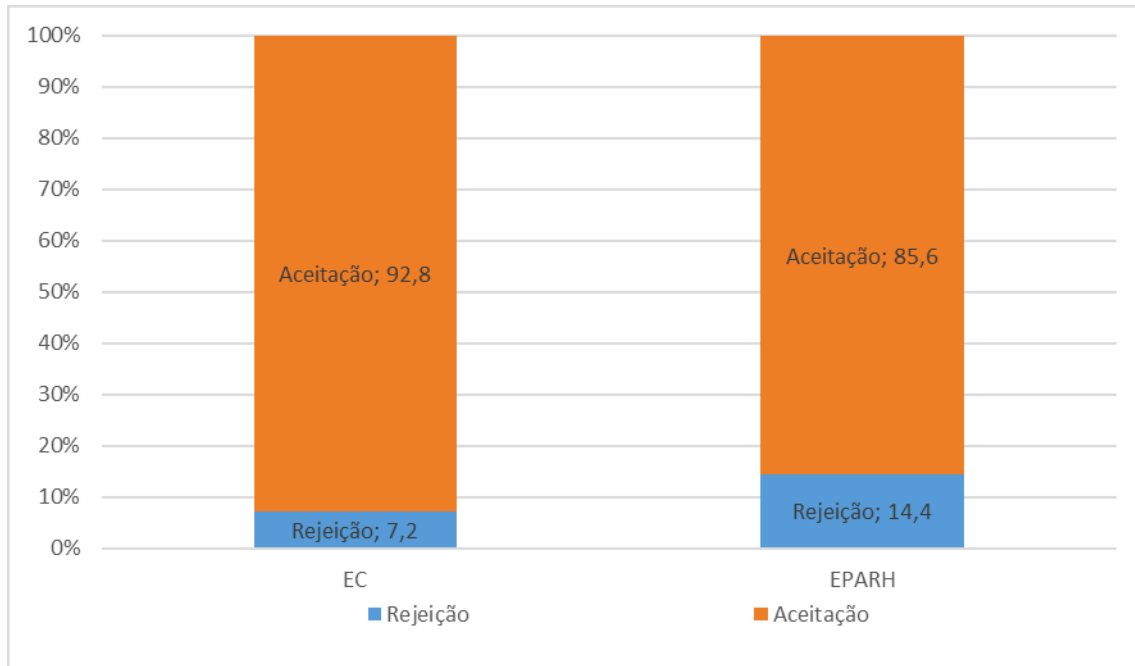


Fonte: Elaborada pelo autor. Dados retirados de Oliveira (2017b)

Na subcategoria B, local de residência dos pais, encontraram-se 14 moradores de municípios de pequeno e médio portes (MPM) e 20 moradores de municípios de grande porte (MG). Entre os moradores de MPM, 7,2% não aprovam a utilização de *exergames* em casa. Os demais 92,8% dos pais entendem a utilização de *exergames* em casa como uma atividade aceitável (Gráfico 4).

No ambiente programa recreativo em hotel, 14,4% dos pais moradores em MPM não aceitaram os *exergames* no programa de atividades recreativas. Já 85,6% dos pais aceitaram com algumas ressalvas, indicando-os, apenas, como atividades preliminares, ou atividades para dias chuvosos. (Gráfico 4).

Gráfico 04: Percentual relacionado ao local de residência MPM na aceitação e rejeição nos ambientes EC e EPARH

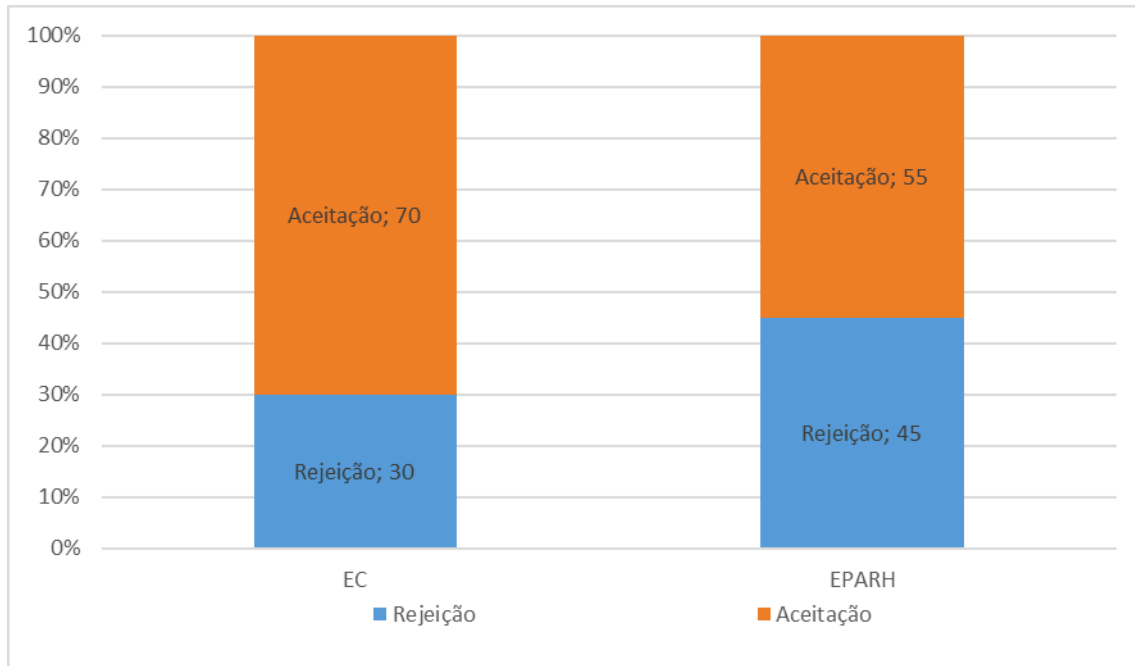


Fonte: Elaborado pelo autor. Dados retirados de Oliveira (2017b)

Para os pais moradores de MG, 30% não concordaram com a utilização de *exergames* pelas crianças em casa, enquanto 70% dos pais não vêm problemas na sua utilização nesse ambiente (Gráfico 5).

Para o ambiente programa recreativo em hotel, 45% dos pais moradores em MG não concordaram com a utilização de *exergames* no programa de atividade recreativa. Já 55% dos pais foram favoráveis à sua utilização nesse ambiente (Gráfico 5).

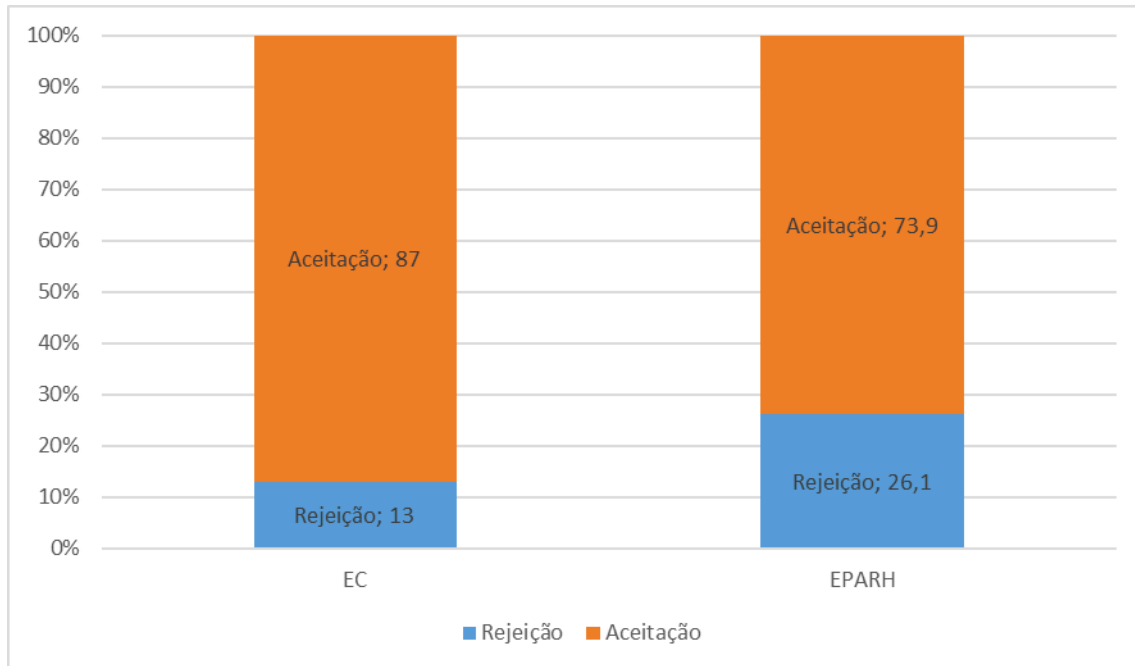
Gráfico 5: Percentual relacionado ao local de residência MG na aceitação e rejeição nos ambientes EC e EPARH



Fonte: Elaborado pelo autor. Dados retirados de Oliveira (2017b)

Na subcategoria C, gênero dos pais, 23 pais classificaram-se como do gênero feminino e 11 como do gênero masculino, não havendo indicação na classificação referente a outros tipos de gênero. 13% das mães rejeitaram a utilização de *exergames* em casa e 87% aceitaram. Já no ambiente hotel, 26,1% das mães rejeitaram a utilização de *exergames* e 73,9% das mães os aceitaram (Gráfico 6).

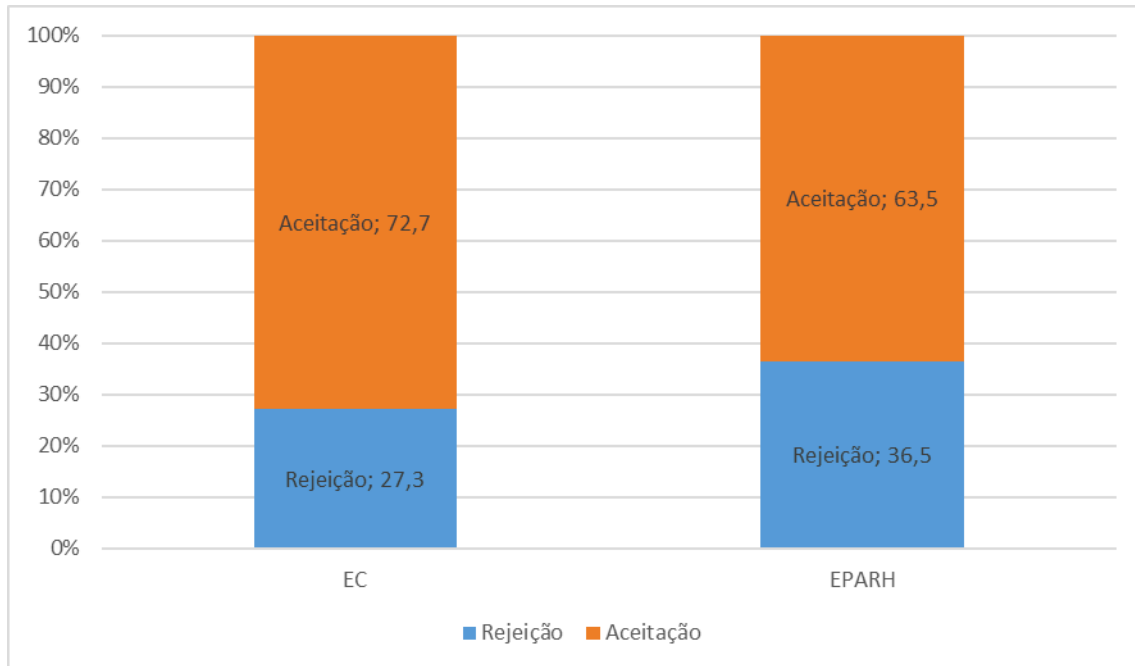
Gráfico 6: Percentual relacionado ao gênero dos pais, MÃES na aceitação e rejeição nos ambientes EC e EPARH



Fonte: Elaborado pelo autor. Dados retirados de Oliveira (2017b)

A rejeição dos pais de gênero masculino foi de 9%, sobre a utilização de *exergames* no ambiente casa e a aceitação dos pais foi de 91% para esse ambiente. Para o ambiente programa de atividades recreativas em hotéis, 27,1% dos pais do gênero masculino rejeitaram a utilização de *exergames* no programa de atividades recreativas em hotéis e 72,9% dos pais os aceitaram (Gráfico 7).

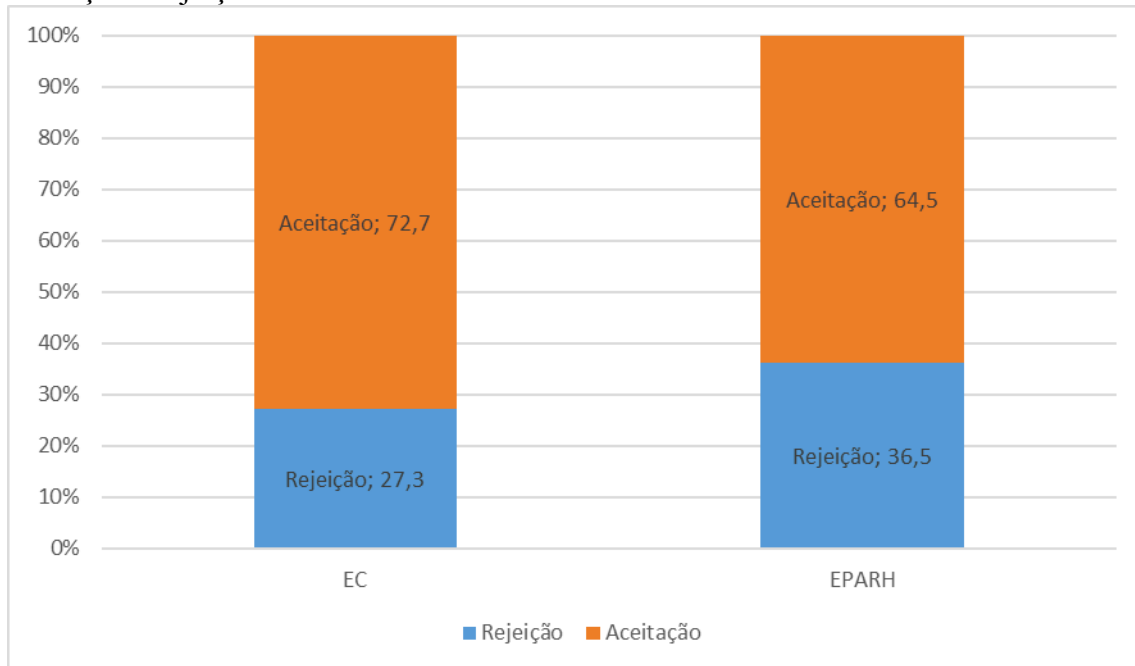
Gráfico 7: Percentual relacionado ao gênero dos pais, PAIS na aceitação e rejeição nos ambientes EC e EPARH



Fonte: Elaborado pelo autor. Dados retirados de Oliveira (2017b)

Na subcategoria D, classificação dos hotéis, 11 pais hospedaram-se em hotel (urbano) e 23 em hotéis-fazenda. Para os pais hospedados em hotel (urbano), 27,3% rejeitaram a utilização de *exergames* em casa e 72,7% dos pais hospedados em hotel (urbano) aceitaram a utilização de *exergames* para o ambiente casa. Desses pais que se hospedaram em hotel (urbano), 36,5% rejeitaram a utilização de *exergames* no programa de atividade recreativa em hotéis e 64,5% desses pais aceitaram essa possibilidade para o programa de atividade recreativa em hotéis (Gráfico 8).

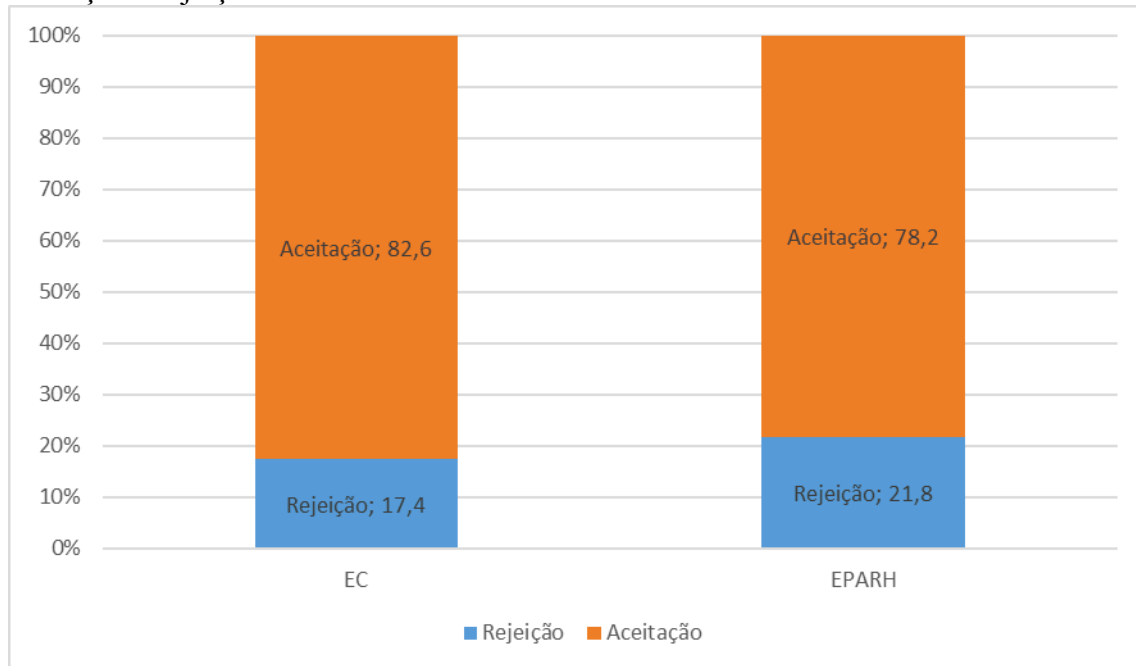
Gráfico 8: Percentual relacionado ao local de hospedagem HOTEL (URBANO) na aceitação e rejeição nos ambientes EC e EPARH



Fonte: Elaborado pelo autor. Dados retirados de Oliveira (2017b)

Para os pais hospedados em hotéis-fazenda, 17,4% rejeitaram a utilização de *exergames* em casa e, 82,6% desses pais aceitaram a utilização de *exergames* no ambiente casa. No ambiente hotel, 21,8% dos pais rejeitaram a utilização de *exergames* no programa de atividades recreativa. Já 78,2% dos pais aceitaram esses *exergames* no programa de atividades recreativas (Gráfico 9).

Gráfico 9: Percentual relacionado ao local de hospedagem HOTEL-FAZENDA na aceitação e rejeição nos ambientes EC e EPARH



Fonte: Elaborado pelo autor. Dados retirados de Oliveira (2017b)

Pode-se perceber que, de modo geral, os *exergames* foram bem aceitos pelos pais jovens e experientes participantes da amostra do estudo, em ambos os ambientes (EC, EPRH), independente do gênero e da classificação do hotel escolhido. Entretanto, houve uma rejeição ligeiramente maior dos pais, no ambiente EPRH. Isso pode ser compreendido pela possível associação que os pais façam, de que, nos programas de recreação em hotéis, existem diversas outras atividades disponíveis, para além do uso de *exergames*, os quais são frequentemente utilizados no ambiente casa. Sendo assim, as atividades em contato com a natureza, atividades esportivas e outros tipos de vivências podem concorrer com os *exergames*, em relação à aceitação dos pais, nesse ambiente.

Motta (2010, p. 226) ressalta que é prudente respeitar as diferenças entre gerações. A autora também evidencia que geração é um termo que “[...] representa a posição e atuação do indivíduo em seu grupo de idade e/ou de socialização no tempo.”. Com base nesta definição, as experiências em relação a jogos e brincadeiras vivenciadas

pelos pais não devem ser as mesmas experiências vivenciadas pelos avós e as experiências das crianças, certamente, serão diferentes das dos seus pais, não sendo melhores nem piores, somente diferentes, e essas escolhas devem ser respeitadas.

Em relação ao local de residência dos pais, notou-se que os pais residentes em municípios de grande porte (MG) apresentaram maior rejeição sobre a utilização de *exergames* pelas crianças, tanto no ambiente casa, como no programa recreativo em hotel. Entretanto, o maior índice de rejeição à utilização de *exergames* no ambiente do programa recreativo em hotel, foi apresentado pelos pais residentes em municípios de grande porte (MG).

Isto pode ter ocorrido pelo fato de os pais entenderem o ambiente programa recreativo em hotel como detentor de diversas outras formas de vivências, as quais podem ser desenvolvidas em contato com a natureza e atividades ao ar livre, para além do uso de *videogames*. Entretanto, segundo Öhman; Öhman e Sandell (2016), os *exergames* oferecem uma forma virtual de contato com a natureza, por estabelecer a relação dos jogadores com diversos cenários naturais, tais como mar, deserto e neve, sendo que algumas vivências práticas, tais como pesca esportiva, por exemplo, têm apelo intergeracional.

Ainda que o nível de aceitação dos pais sobre a utilização de *exergames* em ambos os ambientes tenha sido favorável, foram mencionadas algumas ressalvas. Os pais alertaram, sobretudo, quanto à necessidade de observação da classificação adequada dos jogos à faixa etária e ao tempo de utilização, para ambos os ambientes.

Para o ambiente programa recreativo em hotel, os pais alertaram para que a utilização de *exergames* ocorra, preferencialmente, como recurso para dias chuvosos, sendo oferecidos como atividades preliminares e não como as únicas opções de

atividades dentro do programa. Essas ressalvas devem ser observadas, pois representam os desejos dos pais, os quais são decisivos nesse processo.

Considerações Finais

Certamente, os pais têm uma expectativa de como será o hotel que escolhem para vivência de momentos significativos com as famílias. Alguns aspectos sempre foram determinantes para a escolha dos meios de hospedagem e a presença de equipes de recreação, consiste, atualmente, em um diferencial importante, juntamente como as variáveis envolvendo a alimentação, as acomodações, o atendimento, a infraestrutura, preço, entre outras.

Essa expectativa dos pais sobre o que será oferecido aos seus filhos na recreação, requer muita atenção, haja vista a necessidade de fidelizar o cliente para outras demandas. Quando se envolve o programa de atividades recreativas oferecido pela equipe de recreação do hotel, pode ocorrer preocupação dos pais, mediante os hábitos e costumes adotados, inclusive, no ambiente do lar.

É bastante comum que, no programa de recreação, constem atividades como caminhadas, hidroginástica, *shows*, passeios, entre outras. Entretanto, para se acompanhar o interesse atual das crianças e mantê-las motivadas para participarem, novas atividades devem ser sempre inseridas. Assim, a proposta de utilização de recursos tecnológicos, como os *exergames*, parece ser uma realidade possível neste setor, pelo atrativo que representam para crianças e adolescentes.

Porém, conforme os resultados do estudo apontam, para hotéis localizados nesta região do Circuito das Águas Paulista e para este grupo de pais estudado, esta utilização de *exergames* na recreação hoteleira deve ser realizada com parcimônia. A inserção

adequada e bem trabalhada dos *exergames* dentro do programa de atividades recreativas de um hotel poderá trazer os benefícios esperados.

Como limitação do estudo pode-se apontar a falta de participação dos pais na vivência oferecida às crianças, o que pode ocorrer devido à falta de conhecimento ou de afinidade com tais recursos tecnológicos, fatores que de alguma forma podem limitar o contato ou até mesmo o acesso aos *exergames*. Essa perspectiva de ampliar a participação dos pais poderia diminuir o índice de rejeição destes sobre a utilização de *exergames* no programa recreativo em hotel, uma vez que o conhecimento sobre diferentes possibilidades de uso desses recursos poderia ser ampliado.

Com base nos resultados apresentados pelo presente estudo, algumas considerações podem ser traçadas e assim aprofundar reflexões sobre a temática. A primeira delas é que o ano de 2017 foi intenso para o setor turístico (OLIVEIRA, 2017a) que repercutiram na sociedade brasileira de modo geral, em função de questões políticas nacionais e internacionais, entre diversos outros fatores (WEISS, 2017).

Diante de uma realidade que exige parcimônia com relação a investimentos e gastos, os profissionais que atuam no setor hoteleiro necessitam buscar opções justificadas pelas incertezas financeiras, porém eficientes, no sentido de manterem a qualidade dos serviços. Além disto, devem se munir de novas estratégias, utilizando de diálogo e oferecendo uma roupagem atualizada para as atividades, visando, com isso, aumentar a captação de novos clientes e a fidelização de atuais clientes (ROCHA *et al.*, 2017).

Essas são variáveis que exigem reflexões dos profissionais que atuam no setor do lazer (QUEIROZ; CHAVES; ALVES, 2016), buscando acompanhar todos esses movimentos e a evolução cultural advinda da utilização das tecnologias. Sendo assim,

em um cenário onde mais de 70% dos pais concordam com a utilização de tecnologia como *exergames* nos dois ambientes investigados, os profissionais responsáveis pelo programa de atividade recreativa em um hotel deveriam refletir sobre a relevância dessa ferramenta.

Uma vez que seu custo pode ser relativamente barato, se forem eficientemente adaptadas, não necessita, inclusive, de espaço físico exclusivo e nem amplo. Entretanto, alguns fatores podem ser limitantes.

Entre outros, pode-se destacar apontamentos conforme Ribeiro (2006, p. 71), uma reflexão sobre a formação dos profissionais que lidam com crianças se faz necessária. Além do aprimoramento dos recursos de formação, para que esses profissionais se preparem e se integrem a estas novas propostas, promovendo as adequações necessárias, pode-se evidenciar benefícios e bons resultados no sentido de atender satisfatoriamente os envolvidos e incentivar o uso de tecnologias associado ao movimento corporal.

Percebe-se, portanto, haver aceitação, de modo geral, destes recursos utilizando os *exergames* e outras atividades envolvendo recursos tecnológicos no programa de recreação. Estes dados corroboram estudos que apontam as vantagens de utilização dos *exergames*, sobretudo como ferramenta na Educação (SALGADO, 2016) agregando valores às aulas (RODRIGUES, 2016), ou como recurso coadjuvante em tratamentos na área da saúde (MEDEIROS, 2016; LAU *et al.*, 2015).

Sendo assim, não seria em um ambiente informal como o da recreação hoteleira, que esses *games* deveriam encontrar resistência. Entretanto, sugere-se uma atenção especial na utilização desses recursos neste setor, além do aprimoramento na formação

do profissional, para lidar com os recursos tecnológicos aplicados nos campos da recreação e do lazer.

Tendo em vista a escassez de estudos em âmbito acadêmico que abordem as relações dos *exergames* no âmbito da recreação e do lazer e inúmeras lacunas ainda permanecem sem elucidação acerca desta temática merecendo atenção em outros estudos. Como sugestão, faz-se necessária maior investigação sobre o tema, no sentido de se aprimorarem e se ampliarem as possibilidades de utilização desses recursos nos diversos contextos sociais, incluindo o âmbito do lazer.

REFERÊNCIAS

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011

BENZING, V.; SCHMIDT, M. Cognitively and physically demanding exergaming to improve executive functions of children with attention deficit hyperactivity disorder: a randomised clinical trial. **BMC Pediatrics**, London, v. 17, n. 8, p 1-8, 2017.

BRASIL. Ministério Do Turismo. **Regulamento do sistema oficial de classificação de meios de hospedagem**, 2011. Disponível em: <http://www.classificacao.turismo.gov.br/MTUR-classificacao/mtur-site/> . Acesso em: 11 jan. 2016.

CHOPPIN, S.; WHEAT, J. The potential of the Microsoft Kinect in sports analysis and biomechanics. **Sports Technology**, Abingdon, v. 6, n. 2, p. 78–85, 2013.

COSTA, H. A. **Interferência aguda do exergame sobre a função autonômica cardíaca de crianças obesas**. 2014 82 f. Dissertação (Mestrado em Saúde do Adulto e da Criança) -Faculdade Federal do Maranhão, São Luís, 2014.

DOWELL, A. V. G. A. M. **Uma API para Exergames Móveis com eventos centrados em microlocalização baseada em BLE Fingerprinting**. 2016 106 f. Dissertação (Mestrado em Informática) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.

DUIKA B. W.; ADAMS, J.; AZEVEDO, L. B.; HAIGHTON, C. Promoting physical activity with a school-based dance mat exergaming intervention: qualitative findings from a nature experimente. **BMC Public Health**; London, v.16, n.1, p.609, 2016.

FAZOLIN, M. A. F. G.; MERCADANTE, L. A.; GRANDO, R. C. Fomentando a educação não formal no lazer e recreação em hotéis. **Licere**, Belo horizonte. v.18, n.4, p.1-40, 2015.

FERNANDES, A; R; R. **Efeitos Físicos e Psicológicos da Prática de Exergames em Adolescentes com Obesidade**. 2015 undefined f. Dissertação (Mestrado em Ciências do Movimento Humano) - Faculdade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

FERNANDES, B. P.; MARTINS, I. C.; SANTOS SOUZA; A.; SILVA, C. L. Entre o tradicional e o eletrônico: significados do brincar para crianças de uma escola pública de Piracicaba-sp. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 1, n. 2, p. 74-96, 2017.

HOFFMANN, L. F. **Aprendizagem baseada em jogos digitais educativos para o ensino da matemática orientada aos anos finais do ensino fundamental**. 2015 116 f. Dissertação (Mestrado em Diversidade Cultural e Inclusão Social) - Universidade Feevale, Novo Hamburgo, 2015.

IBAM - INSTITUTO BRASILEIRO DE ADMINISTRAÇÃO MUNICIPAL. Criação de Municípios. Disponível em: <http://www.ibam.org.br> . Acesso em: 9 jun. 2017.

LAU, P.W.C.; LIANG, Y.; LAU, E.Y.; KIM, C.-G.; SHIN, M.-S. Evaluating physical and perceptual responses to *exergames* in chinese children. **International Journal of Environmental Research and Public Health**, Basel, v. 12, n. 4, p. 4018-4030, 2015.

LOUGHLIN, A. J. **Recreodinámica del adolescente: motivación y tempo libre**. Buenos Aires: Livrería del Colegio, 1971.

MARTINS, D M; BOTTENTUIT, J B. J.; MARQUES, A. A; SILVA, N. M. A gamificação no ensino de história: o jogo "legend of zelda" na abordagem sobre medievalismo. **Holos**, Natal, v. 32, n. 7, p. 299-321, 2016.

MATTOS, L. R. **Ferramentas tecnológicas de interação em tablets no atendimento fonoaudiológico de crianças com desvios fonológicos**. 2015 41 f. Dissertação (Mestrado em Fonoaudiologia) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2015.

MEDEIROS, P. **Efeitos de uma intervenção com exergames no desempenho motor**. 2016 undefined f. Mestrado em (Ciências do Movimento Humano) - Faculdade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2016.

MOTTA, Alda Britto da. A atualidade do conceito de gerações na pesquisa sobre o envelhecimento. **Revista Sociedade e Estado**, Brasília, v. 25, n. 2, p. 225-249, maio/ago. 2010.

NAKAMURA, A. L. **Exergames: Jogos digitais para longeviver melhor**. 2015 103 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da inteligência e design digital) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2015.

OESCH, P., KOOL, J., FERNANDEZ-LUQUE, L., BROX, E., EVERTSEN, G., CIVIT, A., HILFIKER, R.; BACHMANN, S. Exergames versus self-regulated exercises with instruction leaflets to improve adherence during geriatric rehabilitation: a randomized controlled trial. **BMC Geriatrics**, London, v. 17, n. 1, p. 77-86, 2017.

OHMAN, J.; OHMAN, M.; SANDELL, K. Outdoor recreation in *exergames*: a new setep in the detachment from nature? **Journal of adventure education and outdoor learning**, Western, v. 16, n. 4, p. 285 -302, 2016.

OLIVEIRA, E. J. A dinâmica do setor de serviços em áreas de turismo e lazer: uma análise do litoral sul potiguar (Brasil). **CaderNAU**, Erechim, v. 9, n. 1, p. 44-63, 2017a.

OLIVEIRA, L.A. P. **Ressonâncias da tecnologia virtual na recreação em hotéis**. 2017. 83 f. Dissertação (Mestrado), Programa de Desenvolvimento Humano e Tecnologias, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2017b.

PRENSKY, M. **Digital Game-Based Learning**. St. Paul: Paragon House, 2001.

QUEIROZ, H. C. A.; CHAVES, S. F. J.; ALVES, C. Formação e intervenção do profissional no lazer: um estudo de caso de um projeto social no interior do Estado de São Paulo. **Revista Eletrônica Nacional de Educação Física**, Montes Claros, v. 6, n. 7, p. 28-46, 2016.

RAMOS, P. E. G. T. **Literatura eletrônica infantil: da virtualização à atualização no ciberespacinho**. 2015 130 f. Dissertação (Mestrado em Cognição e Linguagem) - Universidade Estadual do norte fluminense Darcy Ribeiro, Campos dos Goytacazes, 2015.

RIBEIRO, M. I. Educação Infantil: uma reflexão sobre o currículo e formação de professores (as). **Diálogos Possíveis**, Salvador, v. 5, n. 2, p. 69-80, 2006.

RIBEIRO, S. D. C. **O uso do exergame como ferramenta digital de aprendizagem no apoio à prática da educação física na escola pública de tempo integral**. 2015, 101 f. Mestrado Profissional em (Computação Aplicada) – Faculdade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2015.

ROCHA, F. A. F.; TEIXEIRA, J. C. M.; MACEDO, D. L.; CALAZANS, S.; ROCHA, A. V.; MADRUGA, M. As contribuições da *Internet* nos efeitos da sazonalidade: um estudo realizado em um hotel de pequeno porte| information technology and tourism: *Internet* contributions in the effects of seasonality in a small hotel. **Revista Brasileira de Gestão e Inovação**, Caxias do Sul, v. 4, n. 2, p. 42-63, 2017.

RODRIGUES, F. H. B. **A utilização dos exergames nas aulas de Educação Física do Ensino Fundamental I como um instrumento de promoção da saúde**. 2016 73 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino em Educação Básica) - Faculdade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.

SALGADO, K. R. **Os exergames como ferramenta metodológica no ensino do atletismo na educação física escolar**. 2016 156 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2016.

SCHWARTZ, G. M. Apropriação das tecnologias virtuais como estratégias de intervenção no campo do lazer: os *webgames* adaptados. **Licere**, Belo Horizonte, v.16, n. 3, p. 1-26, set 2013.

SLOSAR, L. The Potential of Active Video *Games* (AVG) to Improve Motor Efficiency. **Revija za Elementarno Izobrazevanje**, Maribor, v. 9, n. ½, p.197-211, 2016.

SOUZA, E. A.; GARCIA, L. G.; SILVA, J. C. N.; GARCIA, L. G.; MOREIRA, P. L. A Review of the Use of Information Technology in Brazilian Schools from 2010 to 2014. **International Journal of Information and Education Technology**, Singapore, v. 7, n. 4, p. 284-290, 2017.

VAGHETTI, C. A. O.; BOTELHO, S. S. D. C. Ambientes virtuais de aprendizagem na educação física: uma revisão sobre a utilização de *Exergames*. **Ciências & Cognição**, Florianópolis, v. 15, n. 1, p. 76–88, 2010.

WEISS, M. C. Os desafios à gestão das cidades: uma chamada para a ação em tempos de emergência das cidades inteligentes no Brasil. **Revista de Direito da Cidade**, Rio de Janeiro, v. 9, n. 2, p.788-824, 2017.

WONG, F. Y. Influence of Pokémon Go on physical activity levels of university players: a cross-sectional study. **International Journal of Health Geographics**, London, v. 16, n. 1, p. 8-16, 2017.

Endereço dos Autores:

Luis André Pereira de Oliveira
LEL – Laboratório de Estudos do Lazer
Departamento de Educação Física, Instituto de Biociências/UNESP - Rio Claro
Alameda dos Cambucis, 556 – Orypaba
Monte Alegre do Sul – SP – 13.910-000
Endereço eletrônico: favo.de.mel.rec@gmail.com

Gisele Maria Schwartz
LEL – Laboratório de Estudos do Lazer
Departamento de Educação Física, Instituto de Biociências/UNESP - Rio Claro
Av. 24 A, n. 1515, sala 26 - Bela Vista
Rio Claro – SP – 13.506-900
Endereço eletrônico: schwartz@rc.unesp.br