

VIDEOGAME NA ESCOLA: A UTILIZAÇÃO DO VIDEOGAME XBOX E O SENSOR DE MOVIMENTOS *KINECT* COMO RECURSO DIDÁTICO E ESTÍMULO AO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ÁVILA, Cristiano Santos de(autor)
HECKTHEUER, Luiz Felipe Alcântara (orientador)
cristiano.avila@msn.com

Evento: Seminário de Ensino
Área do conhecimento: Educação

Palavras-chave: educação física; escola; exergames

1 INTRODUÇÃO

Os *exergames* na Educação Física, unem o exercício físico e videogame e podem ser uma nova ferramenta pedagógica onde a disseminação de conhecimentos tecnológicos propiciam ganhos tanto de ordem sensorial e motora (VAGHETTI; BOTELHO, 2010), quanto promovem a atividade física em alunos desinteressados dos conteúdos e materiais tradicionais específicos da área, encontrados na escola. Este trabalho pretende responder a seguinte questão: Qual a percepção de alunos de séries finais do ensino fundamental de uma escola pública da cidade de Rio Grande-RS, sobre a utilização do videogame *Xbox* juntamente com o sensor de movimentos *Kinect* como recurso didático e estímulo ao processo de aprendizagem nas aulas de Educação Física?

Nesse sentido, e pensando na inserção dessa nova tecnologia no ambiente escolar é que se busca perceber, identificar e reconhecer as possibilidades de utilização dos *exergames* como artefato pedagógico para a Educação Física, da mesma forma, que temos hoje, por exemplo, na maior parte das escolas, o acesso ao artefato denominado “bola” que pode ampliar, em muito, as capacidades e possibilidades do professor com a utilização desse material durante as aulas de Educação Física.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Os jogos são meios de aprendizagem adequados principalmente para as novas gerações, viciadas neles, para os quais os jogos eletrônicos fazem parte das formas de diversão e do desenvolvimento de habilidades motoras e de decisão. A educação só tem utilizado os jogos na educação infantil. Parece que depois dela, o ensino é “sério” e os jogos cada vez mais são deixados de lado (MORAN, 2007, p.113).

Silveira e Torres (2007) investigaram os videogames na Educação Física escolar e os resultados da pesquisa indicam a necessidade de reflexão por parte das escolas a respeito da seleção dos videogames na condição de recurso pedagógico, oferecendo possibilidades de educar os jovens para a cultura digital que, a exemplo de outras formas culturais, interfere na capacidade dos sujeitos para a percepção da realidade ao seu redor.

3 MATERIAIS E MÉTODOS (ou PROCEDIMENTO METODOLÓGICO)

Contando com a participação de alunos da turma do 9º ano de uma escola pública do município de Rio Grande-RS, para a realização deste trabalho, foram

utilizados o espaço da sala de projeções da escola e sala de ginásticas; videogame Xbox juntamente com o sensor de movimentos *Kinect* e os aplicativos para execução e captura dos movimentos dos alunos (jogos). Para análise posterior, foram coletadas informações individuais dos alunos por meio de questionário semiestruturado, aplicado ao final de cada aula. Os alunos, organizados em duplas ou em grupos, participavam de uma partida para que o equipamento pudesse fazer a captura de seus movimentos e apresentar os resultados logo após o final dessa captura. Foram feitas dez intervenções, entre os dias 02 e 30 de junho de 2015, durante o horário destinado para a aula tradicional de Educação Física onde a prática pedagógica foi tematizada nas formas de atividades expressivas corporais como: jogos, esporte, lutas, dança e ginástica, formas essas que, para Soares (1992) configuram uma área de conhecimento que podemos chamar de cultura corporal.

4 RESULTADOS e DISCUSSÃO

Os dados produzidos através das intervenções e posterior aplicação dos questionários, ainda estão sendo analisados, pois este trabalho faz parte do trabalho de conclusão da graduação de licenciatura em Educação Física/FURG. Aqui estão apresentadas

A partir da análise prévia das percepções dos alunos acerca das intervenções, está sendo possível perceber que a maioria dos alunos relataram gostar das aulas com o videogame e que gostariam de ter esta ferramenta didática sendo utilizada mais vezes durante as aulas de Educação Física. Sobre os processos de aprendizagem, alguns alunos disseram ser possível aprender conteúdos específicos da cultura corporal, somente com a utilização dos exergames nas aulas de educação física.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para Hayes e Silberman (2007), ao contrário dos videogames tradicionais, os *exergames* tem o propósito de promover e estimular o desenvolvimento de habilidades físicas, motoras e cognitivas; permitem a imersão em jogos e esportes nem sempre possíveis em ambiente escolar. Nesse sentido, os *exergames* tornam-se um recurso didático, inovador e motivador no processo de ensino e aprendizagem da Educação Física em ambiente escolar.

REFERÊNCIAS

- HAYES, E.; SILBERMAN, L. Incorporating Video Games into Physical Education. *The Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, Reston, v. 78, n. 3, p.18-24, 2007
- MORAN, José Manuel Moran. *A Educação que Desejamos – Novos desafios de como chegar lá*. Ed. Papirus: Campinas, 2007.
- SOARES, C. L. *Metodologia do ensino de educação física*. São Paulo: Cortez, 1992.
- SILVEIRA, G.C.F.; TORRES, L.M.Z.B. 2007. Educação física escolar: um olhar sobre os jogos eletrônicos. In: *Anais do XV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte*, september 16-21, Pernambuco, Brasil, 1-9.
- VAGHETTI, C. A. O.; BOTELHO, S. S. C. Ambientes virtuais de aprendizagem na Educação Física: uma revisão sobre a utilização de exergames. *Ciências & Cognição*, v. 15, p. 76-88, 2010.