

O recurso do Videogame nas aulas de Educação Física escolar: uma possibilidade pedagógica com a modalidade esqui alpino.

Barros, G. F.  
Instituto Nossa Senhora do Carmo

No século XXI, os jogos eletrônicos têm sido reconhecidos como um meio facilitador do processo de ensino e aprendizagem de educandos em idade escolar. Isso ocorre devido tais jogos serem dotados de uma predisposição para aprender, pois desenvolvem inúmeras situações de desafios que oferecem possibilidades de observação, associação, escolha, classificação e estabelecimento de relações que visam a autonomia, capaz de transformar o espaço de formação do jogador inserindo-o na resolução de problemas originárias da complexidade e da demanda do próprio jogo. Neste sentido, os jogos eletrônicos não apenas possibilitam a modernização do processo de aprendizagem dos alunos, como também os atrai a buscar a sua participação na construção do seu conhecimento. Pesquisando sobre os tipos de jogos eletrônicos existentes na literatura, destaca-se aqueles que aliam o exercício físico ao prazer dos games, os exergames. De acordo com Salgado e Scaglia, 2015, os exergames são games que utilizam o movimento corporal para a realização do jogo, o que difere a ideia de passividade do jogador. Isso faz com que acreditamos ser possível a apropriação destes games pela educação física escolar, pois proporcionam o desenvolvimento de habilidades motoras e sensoriais expressadas em uma interação física ativa por meio da expressão do gesto das mais variadas modalidades esportivas, o que permite ao jogador, a experimentação de inúmeras possibilidades de movimentação. Sobre o uso dos exergames na educação física escolar, foi desenvolvida uma pesquisa com o objetivo de criar ambientes de aprendizagens pelo console Xbox 360, usando o pacote "Kinect Sports" com o jogo esqui alpino e por outras atividades realizadas no campo e na quadra, a fim de verificar o aprendizado dos alunos no conteúdo dos Jogos Olímpicos de Inverno 2018, nas aulas de educação física pela mediação dos exergames. A metodologia utilizada consistiu em uma apresentação por meio da plataforma prezi com os alunos, sobre a temática Jogos Olímpicos de Inverno 2018, anotações no diário de campo do professor. Participou desse projeto 132 alunos matriculados do sexto ao nono ano do ensino fundamental do Instituto Nossa Senhora do Carmo situada no município de Guaratinguetá. A faixa etária dos participantes foi entre 11 a 14 anos de idade, sendo do sexo masculino e feminino. Constatou-se neste projeto, que o videogame pode contribuir para o aprendizado do conteúdo esqui alpino, modalidade dos Jogos Olímpicos de Inverno 2018, podendo ser utilizado nas aulas de Educação Física escolar mediante uma proposta pedagógica. Também verificamos que para os escolares, essa contribuição, se deu por meio da aproximação destes games com a modalidade abordada, sendo possível ter a compreensão de regras, espaço físico e realização de movimentos presentes no esqui alpino.