

EXERGAMES COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA): UMA PROPOSTA ELETIVA PARA AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Washington Almeida Reis
Rinaldo Vieira Menezes
Prof. Dr. Andrei Guilherme Lopes
Núcleo de Tecnologias Estratégicas em Saúde - NUTES
Universidade Estadual da Paraíba
washingtonallmeida@gmail.com

Sabemos que os benefícios associados à prática de atividades físicas têm sido amplamente documentados na literatura. Importantes estudos têm procurado destacar que sua prática regular procede em indícios de saúde, que se incorporados na infância e na adolescência, possivelmente possam transferir-se para idades adultas (LEITE, 2012). É nesse sentido que a disciplina Educação Física assume papel fundamental, pois pode elevar os níveis de atividade física e modificar valores associados. Entretanto, a lei que rege as diretrizes e bases da educação brasileira, ao mesmo tempo em que torna a prática de educação física obrigatória durante toda a educação básica, reporta a sua faculdade em casos específicos, como os da Educação de Jovens e Adultos (BRASIL, 1996). Apesar da prática de atividade física como coadjuvante nos fatores de risco, a sua prevalência é baixa, tanto no lazer, quanto no trabalho (COSTA, 2005), partindo do pressuposto que alunos da modalidade EJA se restringem as práticas corporais principalmente pela falta de tempo para o lazer e a não obrigatoriedade da Educação Física como componente curricular. Todavia, com o aprimoramento das tecnologias digitais, a realidade virtual passou a ser utilizada amplamente por diferentes segmentos, como na saúde e educação (DAHMER; FLEURY, 2010). As experiências corporais provenientes das novas vivências eletrônicas se mostra importante ferramenta pedagógica em consistir e desenvolver habilidades, transmitindo conhecimentos de forma lúdica e prazerosa (GRUBEL & BEZ, 2006) fazendo com que as interações do que é real e o que é virtual extrapolem as barreiras de tempo e espaço (AMARAL, 2007). Os games têm se tornado uma atividade inovadora e motivacional na sociedade atual. Segundo Queiroga et al. (2009), muitos games estão sendo desenvolvidos com o objetivo de educar ou de treinar alguma habilidade humana. Além disso, estudos apontam que aulas de educação física estão sendo desenvolvidas em algumas escolas do Brasil através do Exergames (VAGHETTI, 2012). EXG combinam videogame e atividade física, permitindo que a ludicidade e a fascinação envolvidas nos games seja aproveitada durante o exercício físico (LAM, 2011). O mesmo autor comenta que os EXG são consoles que exigem um maior esforço físico, ou seja, geram uma demanda

energética maior para a sua jogabilidade quando comparados com os videogames convencionais. Além disso, grande parte dos games dos consoles XBOX 360® Kinect™, Nintendo® Wii e PlayStation® 3 Move, tratam os grandes temas da educação física que, segundo BRACHT (1999), são os jogos, as danças, as lutas, os esportes e as ginásticas. Nesse contexto, aulas de educação física poderiam ser inseridas como eletivas para os estudantes da Educação de Jovens e Adultos (EJA) visando oportunizar a prática de atividades físicas numa conjuntura digital. Diante disso, a contribuição dos EXG pode ser significativa, pois através da realidade virtual dos games, o educador pode simular a prática de esportes inviáveis para a escola, sob o ponto de vista econômico, ambiental e pedagógico. Assim, o objetivo deste estudo é propor aulas de Educação Física no cenário virtual por meio de jogos digitais e avaliar a aceitabilidade da metodologia. Esta pesquisa encontra-se em andamento, sendo do tipo descritiva, qualitativa, de campo, analítica e com delineamento transversal. Em acordo com GIL (2008), um das peculiaridades da pesquisa descritiva está na utilização de técnicas padronizadas de coleta de dados. Ainda GIL (2008), a pesquisa de campo é basicamente realizada por meio da observação direta das atividades do grupo estudado e de entrevistas com informantes para captar as explicações e interpretações que ocorrem naquela realidade. A população desta pesquisa será composta por 52 estudantes da EJA, sendo 29 do sexo masculino e 23 do sexo feminino com idade entre 19 e 55 anos. A investigação está sendo no Serviço Social da Indústria (SESI) na unidade João Rique Ferreira, na cidade de Campina Grande – PB. Será utilizado um XBOX 360® Kinect™ como recurso didático para as aulas de educação física através do jogo *Just Dance 2014*®. No presente estudo será aplicada a técnica de observação indireta que de acordo com (QUIVY E CAMPENHOUDT, 2005) o investigador dirige-se ao sujeito para obter a informação procurada. Para a coleta serão utilizados questionários inerentes a tecnologias de informação (TIC) que visa traçar o perfil do aluno em relação à utilização e contato com games e outro para mensurar o nível de satisfação, apoiado na norma ISO 9241-17, no que diz respeito ao nível de satisfação e usabilidade, sendo este, aplicado após a realização das aulas. Os dados deste estudo serão armazenados e analisados através do software SPSS versão 17 e os gráficos serão feitos no Excel. Por fim, espera-se nesta pesquisa que a prevalência do nível de satisfação seja relevante, tanto para apoiar outros estudos que despertem do mesmo interesse, quanto para inserção desta proposta no currículo eletivo da EJA local, visto que o console XBOX 360® Kinect™ difere dos videogames “sedentários” devido ao esforço físico e às capacidades físicas que exigidas pelo jogo. Este estudo seguirá as orientações e diretrizes regulamentadoras emanadas da Resolução nº 196/96 do Conselho Nacional de Saúde/MS e será enviado ao comitê de ética da Universidade Estadual da Paraíba para devida apreciação.

Palavras chave: Exergames, Educação de Jovens e adultos, Educação Física.