

## **GAMES NA EDUCAÇÃO: EXERGAMES COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

Allan Kardec Alves Mota

Cristiano de Sousa França

Jaqueline Constantino Marinho

Pedro Cesar Pereira de Almeida

Orientadora: Prof. Dr. Filomena M. Gonçalves da Silva Cordeiro Moita

Universidade Estadual da Paraíba

[Ak\\_mota21@hotmail.com](mailto:Ak_mota21@hotmail.com)

Na atualidade a escola vem sendo estruturada para preparar as pessoas para viver e trabalhar na sociedade sendo agora obrigada a buscar novos conhecimentos. Essa situação levou a escola a uma readaptação para sobreviver à instituição educacional, sendo indispensável que o professor busque aprofundamento em conhecimentos que ele não pensava em utilizar antes. Esses conhecimentos estão relacionados às tecnologias digitais da informação e da comunicação que vem ganhando cada vez mais espaço possibilitando uma prática pedagógica mais diversificada, consistente e inovadora ao processo de ensino (MORIN 2000). Atualmente a educação física é uma disciplina que trata, pedagogicamente na escola, do conhecimento de uma área denominada de cultura corporal, ela é configurada com temas ou atividades corporais tendo como conteúdos, jogos, esportes, ginástica, dança ou outras atividades que constituirão o seu teor (Coletivo de autores 2009). A partir dessas definições entende-se a educação física como uma disciplina que introduz e integra o aluno a cultura corporal do movimento, formando o cidadão que irá produzi-la e transforma-la a fim de usufruir dos benefícios gerados pelo exercício físico nos aspectos motores, afetivos, cognitivos e sociais. A educação física escolar tem a função de acolher, inserir e adaptar essas modalidades gerando melhorias e possibilidades de utilização como instrumentos de ensino e aprendizagem visando comunicar, expressar sentimentos e emoções, proporcionar lazer, viabilizar a manutenção e melhoria da qualidade de vida e acima de qualquer aspecto educar. Com o aperfeiçoamento tecnológico, a realidade virtual passou a ser utilizada por diferentes segmentos sendo eles: Entretenimento, saúde, negócios, treinamentos e educação. Braga (2001) fala que o game possibilita a análise de situações simuladas, respeita o ritmo de aprendizagem e estimula a participação ativa dos alunos de uma forma geral. Atualmente no mercado existe uma nova tecnologia capaz de captar os movimentos humanos através de feixes de luz infravermelha, a essa tecnologia dar-se o nome de *exergames* (EXG). Para a educação física, a tecnologia dos EXG coloca novos

desafios e possibilidades pelo fato de exigir a realização de movimentos corporais proporcionando a interação do indivíduo com a máquina (Reis; Cavichioli, 2008). Trout e Zamora (2005) relataram que algumas escolas no estado da Califórnia, EUA, incluíram em seus programas de Educação Física o game *Dance Dance Revolution* (DDR), como integrante do currículo. Nesse contexto o projeto terá como objetivos pesquisar os possíveis impactos trazidos pelo uso dos exergames nas aulas de educação física escolar; Investigar como os alunos podem enfrentar e responder de forma participativa e colaborativa, a partir da utilização dos *exergames* e verificar, mediante utilização dos exergames, as potencialidades e limitações desta ferramenta e o grau de dificuldade da sua utilização no contexto de ensino-aprendizagem. O estudo consistirá de uma pesquisa qualitativa de cunho descritivo e caráter exploratório. Minayo (2007) afirma que a pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, motivos, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis. Descritiva no que se refere à exposição de características de determinada população ou determinado fenômeno (VERGARA, 2000). A pesquisa exploratória segundo Queiroz (1992) tem por objetivo conhecer a variável do estudo, tal como se apresenta, seu significado e o contexto onde ela se insere. Para tanto, a população escolhida será constituída por alunos da zona rural pertencentes ao ensino fundamental II da cidade de Serra Redonda - PB. Tendo como amostra 50 alunos, com a faixa etária entre 11 e 16 anos, de ambos os sexos. Como critérios de inclusão os alunos devem estar cursando o ensino fundamental II; estar regularmente matriculado na instituição de ensino que ocorrerá à pesquisa, e com o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) contendo a autorização dos responsáveis legais para realização da pesquisa. Para a Intervenção será utilizada um vídeo game XBOX 360® kinect™ e o jogo *13 spots – one ultimate collection* que tem como elementos jogos que simulam as seguintes modalidades esportivas: Futebol, Boliche, Basquete, Futebol Americano, esquis, Tiro ao alvo, Tênis, Golf, Tênis de Mesa, Boxe, Basebol, Voleibol e Modalidades do Atletismo. Usaremos na coleta de dados uma entrevista semi-estruturada contendo perguntas acerca da experiência dos alunos com o uso dos exergames na prática das aulas de educação física escolar. 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. Por fim, esperamos nesta pesquisa identificar o nível de aceitação desse novo instrumento identificando as suas potencialidades e limitações no processo de ensino e aprendizagem para as aulas de educação física escolar.

**PALAVRAS CHAVE:** Games. Prática Pedagógica. Educação Física Escolar.