

EXERGAMES: uma nova abordagem para a estimulação de novas modalidades esportivas para alunos do fundamental II

MACEDO, Patrick José Pereira de

Discente do curso de Educação Física da Faculdade de Ciências Sociais e Agrárias de Itapeva - FAIT

DAMATTO, Ricardo Luiz

Docente da Faculdade de Ciências Sociais e Agrárias de Itapeva - FAIT

RESUMO

A sociedade adota rapidamente novas tecnologias que por sua vez evoluem em grande velocidade. O profissional de Educação Física precisa estar preparado e atualizado para emprega-las em suas aulas, tornando-as mais estimulantes e contextualizadas a realidade dos estudantes. O objetivo deste estudo foi verificar a utilização de exergames como uma maneira alternativa de despertar o interesse e conhecimento dos participantes em novas modalidades esportivas. A pesquisa apresenta uma abordagem quanti-qualitativa de caráter longitudinal. A estimulação se deu por meio da utilização de um videogame KinectXbox 360. Foi utilizado um questionário para a avaliação da estimulação dos participantes nos momentos inicial e final. Os dados coletados mostraram que apenas 25% dos alunos afirmaram que os professores de Educação Física não se limitavam a dar aulas monótonas e fixas no padrão lousa e quadra, e que 92% dos alunos relataram que gostariam de ter prática esportiva por meio de jogos virtuais. Com o resultado da pesquisa pode-se averiguar que exergames podem ser utilizados como uma maneira diferenciada de ensino de novas modalidades ou esportes, não se limitando a esportes locais ou tradicionais.

Palavras chave: Educação Física, escola, exergames.

ABSTRACT

Society quickly adopts new technologies which evolve at a great speed. The Physical Education professional must be prepared and updated to employ them in their classes, turning them stimulating and updated at the students reality. The objective of this study was verify the usefulness of the exergames as a way to arouse the interest and knowledge of new participants to new modalities of sports. The present research had a quantitative-qualitative approach of longitudinal character. The process occurred through the use of a KinectXbox 360 video game. A questionnaire was used as a tool to verify and avaliate the stimulation on the initial and final moments. The collected data showed 25% of students who have physical education classes do not have a teacher who would limit their classes or turn them to a monotonous class such as, blackboard and sports court, and that 92% of students reported that they would like to practice sports through virtual games. With the result of the research one can ascertain that exergames

can be used as a differentiated way of teaching new modalities or sports, not limited to local or traditionalities.

Keywords: Physical Education, school, exergames.

1. INTRODUÇÃO

A realidade da sociedade contemporânea evidencia que a tecnologia está diretamente ligada a áreas distintas. Com o intuito de influenciar os alunos a saírem do sedentarismo e, ao mesmo tempo, praticar algo lúdico, os jogos eletrônicos, de um modo geral, podem atrair os alunos e ajuda-los em sua capacitação (FINCO e FRAGA, 2007). Deste modo, podem praticar uma grande variedade de esportes e outras atividades baseadas em movimento com auxílio de recursos eletrônicos tornando as aulas mais atrativas e saindo do modo engessado tradicional (ROHDEN, 2017).

Os exergames surgem como uma nova abordagem, sendo evidenciados por trabalhos e pesquisas relacionados a prática educativa. No entanto, no Brasil, a presença de exergames na escola ainda é bem escassa (VAGHETTI et al, 2013).

Com os exergames vemos uma nova possibilidade de aplicar o jogo e esporte de uma forma atrativa, ou seja, é durante essas atividades que a fantasia e a imaginação são possibilitadas, usando regras que permitem interação e reflexão entre o objeto e o indivíduo, entre o aluno e professor. Os jogos são essenciais no conteúdo da Educação Física, logo, é por meio deles que todos os meios de movimentação corporal podem ser ensinados (VAGHETTI, 2013).

Os aspectos do jogo são: regras, objetivo, resultado e *feedback*, interação, competição e representação. O jogo cria um ambiente favorável e atrativo de aprendizado, podendo criar situações de desafio e estimula o

indivíduo a ter autonomia e solucionar os problemas propostos por meio de jogos complexos ou lúdicos (MOITA, 2007).

Com a metodologia aprimorada, a utilização de videogames apresenta-se como uma alternativa mais lúdica no processo de aprendizagem. Além de auxiliar na resolução de problemas e estimular os aspectos cognitivos, os alunos são desafiados constantemente e desenvolvem habilidades motoras fundamentais de equilíbrio, lateralidade, ritmo, agilidade, noção corporal e coordenação motora (fina e grossa) e imagem corporal. Todavia, os jogos propostos devem ser adequados ao nível de desenvolvimento dos alunos, sendo que essa escolha pode aprimorar algumas noções sobre a modalidade que o aluno esteja praticando (DE SOUZA e FERREIRA, 2016).

O objetivo deste estudo foi verificar se utilização de exergames desperta o interesse e conhecimento dos participantes em novas modalidades esportivas.

2. MATERIAL E MÉTODOS

A presente pesquisa teve uma abordagem quanti-qualitativa, de natureza aplicada, com procedimentos que a caracterizam como uma pesquisa Survey. O método de aplicação utilizado em tal levantamento é longitudinal, sendo que sua realização se deu por meio de estimulação utilizando videogames, e a avaliação foi realizada por meio de questionário no momento inicial e final do período de estimulação.

A amostra foi composta por 12 jovens do sexo masculino, com faixa etária entre 10 e 14 anos matriculados na Escola Estadual Maria Tereza Falçareli, localizada no município de Itaberá, São Paulo. Todos os participantes apresentaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido assinados por seus responsáveis.

As práticas foram realizadas a partir do console KinectXbox 360, que permite grande interação corporal com o ambiente virtual, com o jogo utilizado “Kinect sports ultimate collection” sendo que o mesmo apresenta a maior gama de jogos esportivos (Futebol, Futebol Americano, Golfe, Esqui, Tênis, Boxe, Beisebol, Boliche, Atletismo, Tênis de Mesa, Vôlei de Praia e Basquete).

O projeto foi aplicado durante quatro semanas com a duração de duas horas por dia, utilizando o domingo pela disponibilidade de tempo e espaço na escola supracitada.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

É de extrema importância acompanharmos as transformações e aperfeiçoarmos as práticas pedagógicas. A educação tem que se modificar e acompanhar os novos pensamentos, os quais poderão conciliar uma educação mais efetiva e lapidada. As tecnologias de informação devem integrar-se ao ensino promovendo um ambiente mais favorável ao aprendizado, promovendo benefícios por meio da informatização (CARVALHO JUNIOR, 2015).

A utilização da tecnologia não deve ser apenas para conteúdo extracurriculares, ela deve auxiliar o processo de aprendizado, sendo uma ferramenta muito importante para pesquisa e inovação de conteúdo (CRUZ JUNIOR E SILVA, 2010).

Os equipamentos de multimídia, de forma geral, são extremamente interessantes para a educação, pois, são muito atrativos aos alunos devido a fuga dos métodos tradicionais de ensino, uma vez que os jovens acabam sendo desestimulados por métodos ortodoxos e engessadas (DARIO e RANGEL, 2011).

A tecnologia muito presente no cotidiano dos participantes foi importante para a grande aceitação dos mesmos na pesquisa, uma vez que não houve

resistência/relutância na participação do estudo, ocorrendo até mesmo certa animação para com a mesma.

Em nossa pesquisa, apenas 25% dos alunos afirmaram que os professores de Educação Física não se limitavam a dar aulas monótonas e fixas no padrão de lousa e quadra.

Com os esclarecimentos sobre exergames, 92% dos alunos relataram que seria estimulante a prática esportiva por meio de jogos virtuais.

Após prática esportiva decorrente dos exergames, todos os participantes relataram ter se divertido e estimulado pelas realizadas.

Durante o período de estimulação foram praticados os seguintes esportes: Futebol, Futebol Americano, Golfe, Esqui, Tênis, Boxe, Beisebol, Boliche, Atletismo, Tênis de Mesa, Vôlei de Praia e Basquete. Todos os alunos relataram ter aprendido um novo esporte e/ou se interessado por uma modalidade que ainda não havia praticado, mostrando, assim, que é possível introduzir exergames como uma alternativa para explorar jogos não tradicionais na região, onde muitas vezes é de difícil acesso a materiais e ambiente apropriado.

É possível perceber que os exergames contribuem não só para a questão motora, mas também para o conhecimento de modalidades variadas. Evidenciado pelas respostas dos participantes, que relataram de maneira unânime que essa prática promove um melhor conhecimento dos esportes e de novos esportes.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante dos resultados obtido, podemos notar que os exergames surgem como uma metodologia de grande aceitação dos jovens.

Com o resultado da pesquisa pode-se averiguar que exergames podem ser utilizados como uma maneira diferenciada de ensino de novas modalidades ou esportes, tendo a possibilidade de ter a experiência com esportes de locais

frios, ou que necessitem de adaptações, o que nem sempre é possível executar na escola.

5. REFERÊNCIAS

CARVALHO JUNIOR, A. F. P. C. **As tecnologias nas aulas de Educação Física escolar**. XIX COMBRACE. VI. 2015.

CRUZ JUNIOR, G; SILVA, E. M. **A (ciber) cultura corporal no contexto da rede: uma leitura sobre os jogos eletrônicos do século XXI**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Florianópolis, v.32, n. 2-4, p. 89-104, 2010.

DARIDO, S. C.; RANGEL, I. C.A. **Educação Física na Escola**: implicações para a prática pedagógica. 2.ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2011.

DE SOUZA, E. C., & FERREIRA, A. P. D. L. **Influência da realidade virtual nas atividades psicomotoras e percepção corporal de escolares: estudo piloto**. *Revista de Atenção à Saúde (antiga Rev. Bras. Ciên. Saúde)*, 14(48), 11-20. (2016).

FINCO, M. D, e FRAGA, A. B. **"Rompendo fronteiras na Educação Física através dos videogames com interação corporal."** *Motriz: RevEducFís* 18.3 (2012): 533-41.

MOITA, F. **Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração**. Campinas: Editora Alínea. 2007.

ROHDEN, R. **"USO DAS TECNOLOGIAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR."** (2017).

VAGHETTI, C. A. O., VIEIRA, K. L., MAZZA, S. E. I., SIGNORI, L. U., BOTELHO, S. S. C., 2013. **Exergames no currículo da escola: uma metodologia para as aulas de Educação Física**. em: XII SBGames, 16-18 October 2013, São Paulo.

VAGHETTI, C. A. O. **"Exergames em rede: a Educação Física no Cyberspace."** (2013).