

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ - UFC
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTES - IEFES**

ANA PAULA DE SOUSA MADEIRO

**O VÍDEO GAME XBOX 360 COM KINECT
UM RECURSO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA
ESCOLAR**

FORTALEZA – CEARÁ

2018

ANA PAULA DE SOUSA MADEIRO

**O VÍDEO GAME XBOX 360 COM KINECT
UM RECURSO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA
ESCOLAR**

Trabalho de Conclusão de Curso II
apresentado como requisito parcial para a
aquisição do título de Licenciada em
Educação Física pelo Instituto de
Educação Física e Esportes, da
Universidade Federal do Ceará.

Orientadora: Profa. Dra. Tatiana Passos
Zylberberg

FORTALEZA - CEARÁ

2018

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

M153v Madeiro, Ana Paula de Sousa.
O vídeo game xbox 360 com kinect Um recurso didático-pedagógico nas aulas de Educação Física Escolar / Ana Paula de Sousa Madeiro. – 2018.
48 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Educação Física e Esportes, Curso de Educação Física, Fortaleza, 2018.

Orientação: Profa. Dra. Tatiana Passos Zylberberg.

1. Educação Física Escolar. 2. Ensino Fundamental. 3. Vídeo Game com Sensor de Movimento. I. Título.

CDD 790

ANA PAULA DE SOUSA MADEIRO

**O VÍDEO GAME XBOX 360 COM KINECT
UM RECURSO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA
ESCOLAR**

Trabalho de Conclusão de Curso II
apresentado como requisito parcial para a
aquisição do título de Licenciada em
Educação Física pelo Instituto de
Educação Física e Esportes, da
Universidade Federal do Ceará.

Orientadora: Profa. Dra. Tatiana Passos
Zylberberg

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dra. Tatiana Passos Zylberberg
Instituto de Educação Física e Esportes - UFC

Prof. Dr. Eduardo Vinicius Mota Silva
Instituto de Educação Física e Esportes - UFC

Prof. Dr. Leandro Masuda Cortonesi
Instituto de Educação Física e Esportes – UFC

FICHA DE APROVAÇÃO**ANA PAULA DE SOUSA MADEIRO****O VÍDEO GAME XBOX 360 COMO UM RECURSO DIDÁTICO PEDAGÓGICO
NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**APROVADO, em: 25 / junho / 2018.

Profa. Dra. Tatiana Passos Zylberberg – Orientadora
Instituto de Educação Física e Esportes - IEFES.



Prof. Dr. Eduardo Vinicius Mota e Silva
Instituto de Educação Física e Esportes - IEFES.



Prof. Dr. Leandro Masuda Cortonesi
Instituto de Educação Física e Esportes - IEFES.

Fortaleza – CE

2018

A Deus.

Aos meus pais, Carlos e Sueli.

Aos meus irmãos João Paulo e Paulo Victor.

AGRADECIMENTOS

A Deus, que sempre iluminou o meu caminho durante esta caminhada, me concedendo inúmeras bênçãos e desafios.

Ao meu pai Carlos José, a minha mãe Sueli Rodrigues, e aos meus irmãos João Paulo e Paulo Victor, que sempre estiveram me dando força e coragem para não desistir desse árduo desafio de conciliar os estudos com o emprego.

Ao meu marido Helton Rodrigues, por estar sempre comigo na construção dos meus sonhos.

A minha família por estar na torcida pelas conquistas.

A minha orientadora Tatiana Passos Zylberberg, grande profissional e exemplar professora, obrigada pelo conhecimento compartilhado, sua ajuda foi imprescindível para essa minha conquista.

Aos professores Leandro Masuda e Eduardo Vinicius pelos ensinamentos, dedicação e profissionalismo.

RESUMO

O vídeo game é um possível recurso didático para Educação Física escolar, que propicia o aprendizado dos conteúdos específicos da área, podendo contribuir ainda para apropriação reflexiva dos recursos tecnológicos. A presente pesquisa tem como objetivo propor a utilização do vídeo game Xbox 360 com Kinect nas aulas de Educação Física nas turmas do Ensino Fundamental. Kinect é um sensor de movimentos do vídeo game Xbox 360. Kinect Sports, que é um jogo de vídeo de diversas modalidades esportivas, que oferta a experiência do esporte virtual. Para essa pesquisa, dentre todos os esportes disponíveis, foi escolhido o atletismo e suas modalidades. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, cujos sujeitos foram alunos do 9º ano do Ensino Fundamental, turno manhã na disciplina Educação Física, na Escola de Ensino Fundamental e Médio Professor Hermenegildo Firmeza, da rede pública de ensino de Fortaleza-Ce, como ainda, a professora de Educação Física. Os instrumentos para coleta de dados foram: questionário com perguntas abertas e fechadas aplicados de forma digital, roda de conversa com os alunos e entrevista com a professora da escola. A análise destes discursos identificou alto interesse dos estudantes pela possibilidade de aulas práticas com suporte tecnológico, ainda mais, numa realidade escolar que as aulas são prioritariamente teóricas. Esta pesquisa defendeu a possibilidade de incluir o vídeo game Xbox 360 com Kinect nas aulas de Educação Física como uma ferramenta didática tecnológica no Ensino Fundamental, ação que mostrou-se viável, atrativa e eficiente.

Palavras-chave: Educação Física Escolar. Ensino Fundamental. Vídeo Game com Sensor de Movimento.

ABSTRACT

The video game is a possible didactic resource for school physical education, which promotes the learning of specific contents of the area and may contribute to reflexive appropriation of technological resources. The present research aims to propose the use of the video game Xbox 360 with Kinect in physical education classes in elementary school classes. Kinect is a motion sensor of Xbox 360 video game. Kinect Sports, which is a video game for various sports, which offer the experience of virtual sport. For this research, among all sports available, was chosen the athletics and their modalities. It is a qualitative research, whose subjects were students in the ninth grade of elementary school, morning shift in the discipline physical education in elementary and Middle School Teacher Hermenegildo Firmeza, public school in Fortaleza-Ce, as still, the Physical education teacher. The data collection instruments were: questionnaire with open and closed questions applied digitally, talk with students and interview with the teacher of the school. The analysis of these high-interest identified students' speeches the possibility of practical lessons with technological support, even more, a reality that school classes are primarily theoretical. This research has defended the possibility of including the video game Xbox 360 with Kinect in the physical education classes as a teaching tool, technological action that proved to be viable, attractive and efficient.

Keywords: School physical education. Elementary School. Video games with motion Sensor.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01 - Corrida de Velocidade – Print da etapa inicial do jogo.....	20
Figura 02 - Lançamento de Dardo – Print da etapa do lançamento.....	21
Figura 03 - Salto em distancia – Print da etapa inicial do salto.....	21
Figura 04 - Lançamento de disco – Print da etapa da pegada do disco.....	22
Figura 05 - Corrida com barreiras – Print da etapa do salto.....	23

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 01 - Nas aulas de Educação Física, o que você gosta mais?.....	27
Gráfico 02 - Qual a sua idade?.....	28
Gráfico 03 - Qual o seu gênero?.....	28
Gráfico 04 - Conhece vídeo game Xbox 360 com Kinect?.....	29
Gráfico 05 - Você gosta de jogar vídeo game?.....	30
Gráfico 06 - Já jogou vídeo game com sensor de movimento?.....	30
Gráfico 07 - Você joga vídeo game com qual frequência?.....	31
Gráfico 08 - Durante a semana, quantas horas em média você gosta de jogar vídeo game?.....	31
Gráfico 09 - Qual o estilo de jogo que você mais gosta de jogar?.....	31
Gráfico 10 - O que você achou da aula em que utilizou o vídeo game com sensor de movimento?.....	33
Gráfico 11 - Possui algum vídeo game?.....	34
Gráfico 12 - Você acha que é possível aprender jogando vídeo game?.....	34
Gráfico 13 - Conhece a modalidade esportiva atletismo e suas provas?.....	35
Gráfico 14 - Gostaria de mais aula de Educação Física com o vídeo game com sensor de movimento?.....	36

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
2. OBJETIVOS.....	14
3. REFERENCIAL TEÓRICO.....	15
3.1 VÍDEO GAME NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR	15
3.2 VÍDEO GAME XBOX 360 COM KINECT	19
3.3 KINECTS SPORTS	22
3.3.1 ATLETISMO NO KINECTS ESPORTE	23
4. METODOLOGIA	27
4.1 TIPO DE ESTUDO	27
4.2 AMOSTRA	27
4.2.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO AMBIENTE DE ESTUDO – CENÁRIOS DA PESQUISA	27
5. RESULTADOS E DISCURSÃO	29
5.1 DESCRIÇÕES DA PESQUISA	30
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	40
7. REFERÊNCIAS.....	41
9. APÊNDICE.....	44

1. INTRODUÇÃO

Algumas escolas que visitei para a realização do estágio curricular obrigatório do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal do Ceará (UFC), não possuíam espaço adequado para a prática das aulas de Educação Física. Das cinco escolas visitadas, todas da rede pública de ensino, três tinham quadras poliesportivas inapropriadas para aulas práticas (metade do tamanho padrão), além disso, como eram situadas entre as salas de aulas, pouco se utilizava para evitar ruídos.

A aula de Educação Física ocorria prioritariamente em sala como aula teórica. Quando, pontualmente, utilizava-se a quadra para aulas práticas, os alunos deviam manter o máximo silêncio para evitar barulho. As outras duas escolas não possuíam quadra esportiva e nem pátio, apenas um espaço aberto, sem cobertura.

De acordo com o Censo Escolar/INEP 2017, das 7.878 escolas do Estado do Ceará, apenas 2.872 escolas possuem quadra esportiva. Em função das limitantes políticas públicas e condições de infraestrutura, cabe ao professor pensar em alternativas e planejar nova proposta didático-pedagógica. Uma das opções para aulas práticas nos mais diversos espaços envolve a tecnologia. Ressalto que esta seria uma opção para o professor, não substitui a falta de estrutura existente.

A sociedade atual encontra-se em um contexto tecnológico, assim sendo, a Escola está inserida como componente da sociedade e enfrentam estes novos paradigmas (KFFURI, 2013, p.07).

Com o aprimoramento das tecnologias digitais, a realidade virtual passou a ser utilizada amplamente por diferentes segmentos, como no entretenimento, na saúde, nos negócios, em treinamentos e na educação (BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012, p.112).

Segundo Costa (2016) uma possibilidade de aprender envolve utilizar as inovações e avanços tecnológicos como recurso didático no ambiente escolar, desenvolvendo atividades que se aproximem da realidade “móvel e veloz” dos discentes.

Como fazer isso na escola? Como abordar temas específicos da cultura corporal do movimento como: danças, esportes, lutas, jogos e brincadeiras, no processo de ensino-aprendizagem da Educação Física? Como implementar as diferentes modalidades atletismo?

Para Eltz e Junior (2012, p.02) existe a necessidade de investigar as possíveis contribuições do uso das novas tecnologias, utilizando o vídeo game como um instrumento pedagógico.

Sugiro nesta pesquisa utilizar o vídeo game Xbox 360 com Kinect, com jogos voltados para as aulas de Educação Física. O Xbox 360 é um vídeo game desenvolvida pela Empresa Microsoft, lançado em 2005 nos Estados Unidos (no Brasil foi lançado em 2006). Kinect é um sensor de movimentos, um dispositivo com microfone, câmera e sensores que permitem uma análise detalhada do ambiente ao seu redor, é uma experiência de entretenimento e de jogos sem controle para o vídeo game Xbox 360, é um acessório que permite as pessoas conduzirem os jogos através dos movimentos do corpo. O corpo passa a ser o próprio controle remoto, possibilitando a interatividade corporal.

Um dos jogos para esse vídeo game é o Kinect Sports, que possui modalidades esportivas como as provas relacionadas ao atletismo (lançamento de dardo, corrida de velocidade, corrida com barreiras e salto em distância), vôlei de praia, futebol, boxe, boliche e tênis de mesa, entre outras possibilidades, criando uma experiência de esporte virtual. As atividades de movimentos feitas pelos alunos com esse recurso virão como benefício na aquisição de melhor equilíbrio, postura, coordenação motora ampla e demais habilidades afins exigidas (KFFURI, 2013). Como um recurso didático nas aulas de Educação Física pode unir exercício físico e vídeo game, podendo contribuir para as disseminações de conhecimentos tecnológicos propiciando o aprendizado dos conteúdos específicos da área, estando aliada à vida cotidiana dos alunos que já estão inseridos do mundo tecnológico. Frente às novas tecnologias faz-se necessário a Escola um desafio para conhecer e ao mesmo tempo incorporar as novas tecnologias como uma possível ferramenta pedagógica (KFFURI, 2013, p.7).

2. OBJETIVOS

Objetivo Geral

- Propor a utilização do vídeo game Xbox 360 com Kinect nas aulas de Educação Física nas turmas do Ensino Fundamental.

Objetivos Específicos

- Investigar a opinião dos estudantes do nono ano do Ensino Fundamental sobre a utilização do vídeo game Xbox 360 com Kinect nas aulas de Educação Física;
- Verificar a possibilidade do professor de incluir o vídeo game Xbox 360 com Kinect nas aulas de Educação Física como uma ferramenta didática tecnológica no Ensino Fundamental.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 VÍDEO GAME NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

A sociedade atual encontra-se em um contexto tecnológico, assim sendo, a Escola está inserida como componente da sociedade e enfrenta estes novos paradigmas (KAFFURI, 2013, p. 07).

Para Andersen (2013, p.13) uma educação de qualidade requer a utilização das tecnologias da informação e da comunicação no processo de ensino-aprendizagem. De acordo com o autor, para se elevar a qualidade de ensino e para se democratiza a educação, faz-se necessário a incorporação dos recursos tecnológicos (ANDERSEN, 2013).

A educação e o processo de ensino-aprendizagem estão passando por um aperfeiçoamento dos avanços tecnológicos e, que debates intensos acerca disto estão sendo tratados, onde o principal objetivo seria a melhoria da qualidade de ensino (ELTZ e LEÃO JUNIOR, 2012).

Ferreira (2014) menciona a importância de proporcionar aos alunos a aprendizagem e a ressignificação dos conhecimentos presentes em seu conteúdo é um dos objetivos para a inserção das tecnologias na educação.

Leão Junior (2015) aponta que tanto no ambiente de educação formal ou informal, as tecnologias automaticamente tornam-se recursos que direta ou indiretamente nos ensinam. Tendo como fundamental a mediação do professor para a formação e construção do aprendizado do aluno.

Com o objetivo de superar deficiências e atender demandas apresentadas pela sociedade, não é de hoje que a educação escolar brasileira busca incorporar as tecnologias de comunicação e informação às suas atividades (LEÃO JUNIOR, 2012).

Os jogos eletrônicos e o avanço da tecnologia estão cada vez mais próximos dos jovens. Um dos objetivos da educação é desenvolver a capacidade de tomar decisões conscientes, formar o cidadão para a sociedade, tornando-os mais crítico sobre assuntos do cotidiano (RODRIGUES JUNIOR e SALES, 2012).

O avanço da tecnologia proporcionou diversos benefícios diante das dificuldades enfrentadas na educação. No entanto, ainda é notável o desafio do professor em utilizar e desenvolver esse recurso atrelado a metodologias de ensino em suas aulas (COSTA, 2016, p.04).

Com o advento das tecnologias da informação e da comunicação, novos saberes e competências concorrem para que a inclusão social e o acesso à cultura seja uma realidade para todos (ANDERSEN, 2011, p.14).

A tecnologia está à disposição dos professores que desejam inseri-la em sua prática pedagógica, e o mundo do trabalho oferece inúmeras formas, mas, pouco se tem aproveitado (LEÃO JUNIOR, 2012, p.38).

Gomes, Silva e Barbosa (2012) destaca que é importante o Profissional de Educação Física atualizar os conhecimentos para não regressar na sua jornada, sendo de grande valor que acompanhe os avanços tecnológicos, assim como faz a sociedade.

Há carência nas pesquisas sobre a tecnologia na Educação Física, mesmo sendo possível perceber a presença dos jogos digitais no espaço escolar, seja pelos currículos estaduais, pelos professores, e pelos próprios alunos, sua adesão na aula é baixa (FERREIRA, 2014).

A cultura lúdica infantil deve ser apropriada de modo crítico pela Educação Física na escola, jogar vídeo games, falar sobre os jogos, as aventuras e as lutas dos personagens de desenhos, jogos eletrônicos, sendo essas experiências constituintes e constituidoras (COSTA E BATTI, 2006, p.176) apud Silveira (2007).

Para Gomes, Silva e Barbosa (2012, p.11):

A Educação Física aplicada na escola tornou-se além de uma atividade de lazer, um trabalho lúdico, conduzindo centenas de crianças, a participar ativamente da atividade física. Neste sentido, faz-se necessário que a escola, percebendo este fenômeno na sociedade, utilize a educação física como prática pedagógica conduzindo os alunos a uma aprendizagem eficaz e utilizar essa ferramenta em sala de aula e fazendo com que os discentes trabalhem coletivamente. Por isso, cabe aos profissionais da área de Educação Física, utilizar a mídia como recurso didático na escola incentivando a prática da atividade física através desses elementos, assim como também criar propostas que motivem e mobilizem os alunos, para participarem das diversas expressões corporais tematizadas pela educação física sendo essenciais para o desenvolvimento humano.

Costa (2006) afirma que:

As possibilidades de utilização das mídias e novas TICs como conteúdos e estratégias a serem explorados pela Educação Física surgem da mesma forma que os “pop ups” das páginas da internet, e não só na rede mundial de computadores, mas também na televisão, nos jogos de vídeo games, e em todos os demais produtos feitos sob medida para um público que também é nosso, as crianças. Cabe a nós, educadores, procurar alternativas para nos valer, de modo pedagogicamente apropriado aos nossos interesses, de toda essa oferta (p.07).

A tecnologia é uma grande aliada nas aulas de Educação Física, os vídeos games contribuem para o desenvolvimento de atividade física, de lazer e de um trabalho lúdico e coletivo, também por ser já familiarizado pelo discente (COSTA, 2016).

O jogo é uma ferramenta educacional para compreensão da contextualização dos primórdios dos Jogos Olímpicos, sendo direcionado aos aspectos educacionais e se refere à cultura corporal de movimento (LEÃO JUNIOR, 2015).

Ferreira (2014, p. 48) considera que o jogo se constitui como um conteúdo da cultura corporal é um dos mais utilizados nas aulas Educação Física e o mais presente no ambiente escolar em geral (nos intervalos, na entrada, na saída).

Em termos pedagógicos é no jogo que as brincadeiras são realizadas; é o jogo que possibilita a fantasia e a imaginação; é o jogo, através das suas regras, que permite a interação entre objeto e indivíduo, entre aluno e professor (VAGHETII, et al, 2015, p.10).

Para Eltz e Leão Junior (2012), possibilitar o aluno a trazer suas experiências de fora do ambiente escolar, agregando ao conteúdo específico da disciplina é possível e necessário com a contribuição da tecnologia.

O jogador possui uma vasta gama de possibilidades para jogar, os jogos digitais se constituem em uma representação virtual dos jogos, são realizados obrigatoriamente em ambientes eletrônicos como o console (vídeo game), o computador e o celular (FERREIRA, 2014).

Conforme apontamentos de Rodrigues Junior e Sales (2012) o vídeo game sem dúvida alguma, passou a ser uma das atividades de lazer das crianças e adolescentes, isso se deve ao avanço tecnológico das últimas décadas, principalmente, no que tange a informática, a internet e jogos eletrônicos tornaram-se cada vez mais populares.

O vídeo game vem se tornando também, uma nova modalidade esportiva e entendemos que a Educação Física Escolar deve considerá-lo como conteúdo de

ensino (FARIA, 2006, p.190). Para o autor, o vídeo game são máquinas usadas para divertir. Game quer dizer jogo, por isso vídeo game é todo tipo de jogo, através de monitores ou TV (FARIA, 2007, p.192).

Com os vídeo game é possível aprender com interatividade em diferentes campos do conhecimento, ao mesmo tempo em que atrai e diverte os discentes (COSTA, 2016). O autor também reforça um benefício que a influência da interatividade pode ter no momento de socialização, um exemplo a ser usado é nos jogos que exigem cooperação ou até em jogos competitivos, que acabam propiciando a aproximação entre as crianças e jovens (COSTA, 2016).

Transformar a realidade de suas aulas práticas, introduzindo um novo recurso didático pedagógico, como vídeo games ou as tecnologias de modo geral, é permitir e repensar as aulas em componentes curriculares de motivação, deslumbramento e diversão para os alunos (LEÃO JUNIOR, 2015).

Para Botelho e Vaghetii (2010, p.79), os *games* fazem parte das novas tecnologias que estão sendo usadas para a criação de ambientes virtuais de aprendizagem.

Em seu trabalho de dissertação de mestrado Ferreira (2014, p.63) se pergunta de que modo é possível utilizar os jogos digitais nas aulas de Educação Física? Após a leitura dos trabalhos acadêmicos apresentados em seu estudo e pensando em uma aprendizagem significativa dos conteúdos de ensino, ensaiou as seguintes respostas:

1. Os jogos digitais não devem ser somente uma ferramenta para motivação: estes devem ser associados à aula em uma ou nas três dimensões dos conteúdos (conceitual, atitudinal procedimental) e os alunos devem participar da construção do conhecimento sobre o assunto tratado;
2. Estes jogos podem ser tanto um meio para a aprendizagem de um conteúdo em variadas situações de aula ou ser o próprio objeto de estudo, no qual os alunos devem fazer uma leitura dos elementos que o jogo traz ligado ao tema estudado;
3. O jogo escolhido deve ser dotado de um conteúdo que possibilite construir, extrair, fixar, aprimorar, manter e reter os conhecimentos aprendidos (ou a serem aprendidos);
4. O professor deve auxiliar os alunos a desenvolver a criticidade e reflexão perante o conteúdo e suas ações durante o jogo, bem como discutir sobre os limites, as facilidades, os erros, as contradições, os valores, os assuntos que estão por traz da indústria dos jogos digitais;
5. Os jogos digitais também devem proporcionar aos alunos prazer e bem estar nas aulas;
6. Pensando no desenvolvimento da criatividade, durante e após o jogo é relevante proporcionar momentos para os alunos transporem as

vivências virtuais para as reais, reelaborando maneiras de se praticar o conteúdo do jogo digital;

7. É importante que o jogo contenha algumas dificuldades e desafios condizentes as capacidades dos alunos e que cause discussões a serem expostas e até mesmo solucionadas em grupos;

8. Não se deve utilizar somente os jogos digitais que promovam a competição entre os alunos, mas que este seja elemento de aprendizagem e que favoreça todos os alunos, proporcionando, em muitos casos, a cooperação;

9. O professor deve refletir sobre o melhor momento para inserir o jogo nas aulas e variar estes momentos;

10. Outra ação importante do professor é de desenvolver a autonomia solicitando que os alunos pesquisem novos jogos digitais para serem utilizados em outras aulas;

11. E por fim, julgamos imprescindível ensinar o aluno a moderar o tempo de jogo dentro e fora do ambiente escolar, para incluir ou sedimentar as práticas corporais no seu cotidiano.

Assim, os jogos eletrônicos devem possuir conteúdo educacional variado, permitindo aos educadores vasta opção na escolha de métodos alternativos de ensino e aprendizagem, também conhecidos na literatura como *edugames* (QUIROGA, 2009 apud BOTELHO E VAGHETTI, 2010, p.79).

3.2 VÍDEO GAME XBOX 360 COM KINECT

O Xbox 360 é um vídeo game desenvolvido pela Empresa Microsoft lançado em 2005 nos Estados Unidos, no Brasil foi lançado em 2006. Kinect é um sensor de movimentos, é um dispositivo com microfone, câmera e sensores, que permitem uma análise detalhada do ambiente ao seu redor, é uma experiência de entretenimento e de jogos sem controle para o vídeo game Xbox 360, é um acessório que permite as pessoas conduzirem os jogos através dos movimentos do corpo. O corpo passa a ser o próprio controle remoto, possibilitando a interatividade corporal.

Além do que, os jogos com sensores desenvolvem as habilidades cognitivas e motoras, tendo como exemplo assimilar os movimentos ensinados e executá-los aprimorando a coordenação motora (COSTA, 2016, p.07).

Kinect permite que o jogador utilize seu próprio corpo, interagindo diretamente com o *game*. O sistema que utiliza uma espécie de câmera com sensor capta os movimentos do jogador e os reproduz, em tempo real facial (ARAUJO, 2011).

O Xbox 360 com sensor Kinect é um vídeo game que proporciona novas experiências, como a interatividade corporal com movimentações dinâmicas e criativas. Esse novo ambiente virtual possibilita a aproximação com a realidade, por exemplo, a dança em relação aos passos, ritmo e expressão corporal. Além disso, esses jogos se tornam mais atrativos e reais devido à representação do jogador por um avatar (COSTA, 2016, p.05).

Os jogos eletrônicos modernos possibilitam os jogadores a se movimentarem constantemente, exemplo de jogos de avatares, exibido por uma dimensão avançada, onde os jogadores se movimentam dentro dos espaços, abaixando, subindo, correndo, deitando e tentando qualquer outra ação daquele universo específico. Ao simular ambientes espaciais faz com que o jogador acesse uma inteligência tentando assimilar este mundo imaginário e resolver problemas referentes ao posicionamento do seu avatar ou de um objeto, possibilitando assim um pensamento rápido e eficiente (RODRIGUES JUNIOR e SALES, 2012, p.77).

O console XBOX 360 kinect pode ser usado como ferramenta pedagógica dentro das aulas de Educação Física assim tornando a educação mais contemporânea e atrativa aos alunos (KFFURI, 2015, p. 07).

O Vídeo game Xbox 360 com Kinect é um tipo de Exergame/EXGs. Exergames podem ser usados como ambientes virtuais de aprendizagem para o ensino de Educação Física escolar.

Os autores Assis e Franco (2011) definem EXGs como jogos que utilizam movimentos corporais como forma de interação com ambientes virtuais, dessa forma, o aumento no repertório de movimentos contribuem para o aumento de gasto calórico.

Para Vagheti et al (2015) os EXGs são dispositivos tecnológicos digitais, exigem uma nova abordagem pedagógica, baseada na interação homem-computador e na realidade virtual, possibilitando até o treinamento esportivo e a educação especial para os deficientes.

Além da movimentação dos dedos, os EXGs exigem a utilização de segmentos corporais, membros superiores e/ou membros inferiores e, dependendo do gameplay, esses segmentos são utilizados com maior ou menor intensidade (VAGHETI et al, 2015). Como

As modificações na forma de jogar possibilitando, inclusive, a interatividade corporal, deram-se com as inovações tecnológicas, alterando-se a visão sobre o vídeo game (COSTA, 2016).

Com os exergames o professor pode trabalhar a motivação para aprender uma determinada tarefa, percepção do próprio corpo no espaço, coordenação motora, reflexão e solução de problemas, trabalhar aspectos comportamentais como o autocontrole (ASSIS e FRANCO, 2011). O ato de “mover-se para jogar”, contraria a ideia do sedentarismo, da passividade e da inatividade do jogador, colocando a tecnologia dos EXG desafios e discussões para a educação física (BARACHO; GRIPP e LIMA, 2012).

Com a evolução dos vídeos games, Leão Junior (2015) destaca que o movimento corporal passou a ser necessário jogar, auxiliando no combate da inatividade física, além de oferecer diferentes possibilidades de vivências culturais por meio do jogo eletrônico escolhido.

Essa evolução dos vídeos games possibilita ao aluno vivenciar uma realidade virtual. Em estudos, os autores Baracho, Gripp e Lima (2012, p.112) apontam que a realidade virtual nos possibilita conhecer, visitar, aprender sobre lugares distantes ou mesmo aqueles que não existem mais, podendo ser utilizada como uma forma de motivação dos alunos e ferramenta educacional que oportuniza diferentes experiências.

Para Araujo (2011, p.604):

O esporte virtual proveniente das novas vivências eletrônicas se mostra importante fenômeno dentro do processo geral de virtualização, que acontece cada vez mais rápido, fazendo com que as interações entre o que é atual/real e o que é virtual extrapolem as barreiras de tempo e espaço intensificando as sensações numa vivência esportiva jamais vista, as vivências virtuais. Estas vivências se configuram numa “virtualização esportiva”, na qual a influência midiática vem interferindo também na cultura corporal de movimento, pois os jogos, notadamente os esportivos virtuais, estão intimamente ligados à cultura infanto-juvenil atual.

Costa (2016) sugere que quando a comunidade escolar se apropria dos recursos tecnológicos e da realidade dos conteúdos com as aulas virtuais, aumenta a participação das crianças nas aulas de Educação Física, podendo a aula ser motivada a partir de atividades que os cercam o seu dia-a-dia. Outros autores, como Vaghetii et al (2015) o game é uma excelente ferramenta para trabalhar habilidades motoras e cognitivas, além de ferramenta contra a obesidade infantil.

Os jogos eletrônicos demonstram grande potencial educativo e formativos em todos os âmbitos biossociais, os esportes virtualizados por meio de imagem de síntese, criam a cultura corporal do movimento atual, justamente pelo fato do virtual não se opor ao virtual, o virtual é

atual/real durante os desdobramentos de fatos, ou no caso, durante o movimento intencional oriundo das necessidades físicas e psicológica dos indivíduos, ou seja, a mobilidade é fruto de experiências anteriores, de aprendizados, não só motores, mas subjetivos, implícitos em vivências, tais quais a dos jogos eletrônicos (ARAUJO, 2010, p. 37).

Os EXG podem trazer para as aulas de educação física práticas diferentes, conteúdos diversificados, esportes inabituais, formas divertidas e motivadoras de se abordar os temas nos ambientes educacionais (BARACHO; GRIPP e LIMA, 2012, p.120).

O movimento humano é uma característica fundamental do EXG, se tornando uma nova ferramenta educacional para as Ciências da Saúde, especialmente para a Educação Física (BOTELHO e VAGHETII, 2010). Além disso, os jogos com sensores desenvolvem as habilidades cognitivas e motoras, tendo como exemplo assimilar os movimentos ensinados e executá-los aprimorando a coordenação motora (COSTA, 2016, p.08).

Os jogos eletrônicos do Xbox 360 com Kinect são uma alternativa para os professores utilizarem para o ensino da Educação Física nas escolas que não possuem quadra esportiva ou algum espaço adequado para a prática.

Para Figueira et al (2014) apud Leão Junior (2015) o vídeo game Xbox 360 Kinect seria uma boa prática para os dias chuvosos, pela existência de escolas que ainda não possuem quadras cobertas e os alunos não saem para o pátio da escola.

Para este estudo será utilizado o jogo Kinects Sportes, que possui diversas modalidades esportivas possibilitando seu uso nas aulas de Educação Física, a seguir será apresentado um pouco das características do jogo Kinects Sports com a modalidade esportiva escolhida para o estudo que foi o Atletismo.

3.3 KINECTS SPORTS

Kinect Sports é um jogo de vídeo para o Xbox 360 que usa o Kinect, que possui várias modalidades do atletismo, como a corrida de velocidade, corrida com barreiras, salto em distância, lançamento de disco e lançamento de dardo, e outros esportes como vôlei de praia, futebol, boxe, boliche e tênis de mesa criando uma experiência de esporte virtual.

O jogo Kinect Sports – 1º temporada foi desenvolvido pela Rare e conta com seis esportes. O boliche pode ser jogado por 1 até 4 jogadores. O boxe pode se jogar três rounds por partida para um ou dois jogadores. O

Atletismo inclui corrida, corrida com barreiras, lançamento de dardo, lançamento de disco e salto em comprimento. É possível também jogar Pentatlo. O tênis de mesa pode ser individual ou jogos de duplas. O futebol pode ser jogado sozinho contra um time controlado por computador, com dois jogadores (cooperativo ou competitivo) ou em um dos modos de desafio baseado em habilidade. E o vôlei de praia pode-se jogar sozinho contra um time controlado por computador, dois jogadores (cooperativo ou contra) (MAIA, 2015, p.06).

A seguir apresentamos as imagens do jogo, descrevendo brevemente as etapas de cada modalidade do atletismo, a partir das descrições contidas no Manual.

3.3.1 ATLETISMO NO KINECTS ESPORTE



Figura 01: Corrida de Velocidade – Print da etapa inicial do jogo.

Essa prova tem início com uma saída alta, apesar de haver bloco de partida. Após a largada, os personagens, correm em raias individuais até a linha de chegada. O jogador “correr no lugar”, elevando-se os joelhos, assim que se ouvir o comando de largada, quanto mais rápido for esse movimento, mais rápido o personagem do jogo correrá, sendo necessário manter um ritmo estável para ser o primeiro a alcançar a linha de chegada. A corrida de velocidade do Kinect Sports é representada pela prova dos 100 metros rasos.



Figura 02: Lançamento de Dardo – Print da etapa do lançamento.

No jogo, o personagem corre em linha reta, segurando o dardo em sua mão de preferência. O jogador deve escolher com qual dos braços será feito o lançamento (esquerdo ou direito), estendendo o braço para pegar o dardo. Com a elevação dos joelhos o jogador correrá no lugar até atingir a zona de arremesso que ficará verde, se essa área verde for ultrapassada, o lançamento é considerado falho. Com a zona de arremesso verde o jogador faz o movimento de lançar, movimentando o braço para trás e para frente, por cima do ombro, o personagem executa o lançamento do dardo. Quanto melhor o movimento, mais longe o dardo irá.



Figura 03: Salto em distancia – Print da etapa inicial do salto.

O jogo tem início com o personagem pronto para realizar o salto em distância, sem a necessidade de esperar o sinal do árbitro para iniciar a corrida e, posteriormente, o salto. Para chegar à fase do salto, deve-se levantar o joelho e “correr no lugar” para iniciar a fase de corrida e o jogador ganhar velocidade. Para saltar, é preciso utilizar os dois pés, saltando para cima quando a área do salto ficar verde. O jogador não precisa fazer o movimento do salto para frente, apenas, para cima no momento certo.



Figura 04: Lançamento de disco – Print da etapa da pegada do disco.

No vídeo game, a prova do lançamento do disco é realizada pelo personagem de forma bastante simples, utilizando-se um pequeno movimento de rotação do troco, acompanhado pelo braço, levando-se o disco de trás para frente. Para jogar, deve-se escolher qual dos braços o movimento será realizado e estender para pegar um disco, fazendo um movimento de arremesso para lançá-lo de uma posição estática. Se o braço estiver muito baixo, o disco sairá de maneira errada, podendo invalidar a tentativa e/ou bater na gaiola.



Figura 05: Corrida com barreiras – Print da etapa do salto.

A corrida com barreiras do Kinect Sports apresenta o bloco de partida apesar da realização da saída alta. Os personagens fazem a largada ao ouvirem o comando do árbitro. Para correr, o jogador apenas eleva os joelhos e correr no lugar, quando a corrida tiver início e mantendo o ritmo o tempo todo até a linha final. Para transpor a barreira, o jogador apenas salta no lugar quando esta fica verde na tela, indicando que deve ser saltada. O importante é que saia do chão.

4. METODOLOGIA

4.1 Tipo de Estudo

O presente estudo trata-se de uma pesquisa qualitativa, a qual compreende que os processos e fenômenos não podem ser reduzidos a operações e variáveis, trabalhando com um universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes (GOMES, 2002). Esta pesquisa qualitativa investigou a utilização do vídeo game Xbox 360 com Kinect no ensino da Educação Física.

4.2 Amostra

Os sujeitos da pesquisa foram alunos do 9º ano do Ensino Fundamental, turno manhã na disciplina Educação Física, na Escola de Ensino Fundamental e Médio Professor Hermenegildo Firmeza da rede pública de ensino, com localização urbana, no endereço Rua Gabriel Fiuza, bairro Vila Peri, pertencente à região da Secretaria Regional V. A amostra foi composta pela turma da disciplina de Educação Física, composta por 43 alunos matriculados de ambos os sexos, sendo 29 do sexo feminino e 14 do sexo masculino. A professora de Educação Física foi entrevistada para que pudéssemos identificar a sua compreensão sobre esta proposta.

4.2.1 Contextualização do ambiente de estudo – cenários da pesquisa

No dia 26 de abril de 2018 foi apresentado à comunidade escolar, direção, professora de Educação Física e alunos, o projeto elaborado para essa pesquisa. A escola concordou com a realização da pesquisa e assinou o Termo de Livre Consentimento e Esclarecido (TLCE).

A pesquisa envolveu uma intervenção e a coleta de dados. A intervenção foi realizada no horário da aula de Educação Física e consistiu na utilização do vídeo game Xbox 360 com Kinect na sala de vídeo da escola. Este equipamento foi levado pela pesquisadora. Para esta pesquisa os alunos praticaram o atletismo e suas modalidades conforme descrevemos anteriormente.

Para a coleta de dados com os alunos que participaram da vivência, foi aplicado na aula seguinte, um questionário com perguntas abertas e fechadas de forma online na sala de informática da escola. O questionário é um instrumento de investigação que visa recolher informações baseando-se, geralmente, na inquisição

de um grupo representativo da população em estudo (AMARO, PÓVOA, MACEDO, 2005, p.03). O questionário foi elaborado com o objetivo de mapear as experiências anteriores com o vídeo game e o perfil dos participantes.

Outro instrumento de coleta dos aspectos mais subjetivos desta experiência foi a roda de conversa, que também aconteceu em outro momento, posterior ao dia que jogaram. A pesquisadora fez perguntas abertas para escuta das impressões dos participantes. Esta roda foi gravada e posteriormente transcrita. O intuito era compreender o que os alunos acharam da experiência vivida com o jogo/vídeo game na aula de Educação Física. E se gostariam de ter mais aulas de diferentes esportes por meio do vídeo game.

No último momento foi realizada uma entrevista semiestruturada com a professora de Educação Física. A entrevista foi gravada e transcrita para obtenção de dados objetivos e subjetivos de forma a verificar a visão da professora sobre a possibilidade de incluir o vídeo game Xbox 360 com Kinect nas aulas de Educação Física como uma ferramenta didática tecnológica no Ensino Fundamental.

Na análise dos dados foram levantadas categorias (GOMES, 2002) a partir dos discursos dos sujeitos da pesquisa de forma a compreender o fenômeno estudado. Estes dados foram discutidos com base no referencial teórico buscando apontar reflexões sobre a possibilidade de utilização do vídeo game Xbox 360 com Kinect nas aulas de Educação Física, principalmente como uma possibilidade vivencial nas escolas que não tem infraestrutura adequada para as aulas práticas.

5. RESULTADOS E DISCURSÃO

A escola de Ensino Fundamental e Médio Professor Hermenegildo Firmeza foi escolhida como campo de trabalho porque a pesquisadora é ex-aluna e também cumpriu o estágio nesta instituição. No contínuo contato com a realidade escolar, identificou que não utilizavam recursos tecnológicos no processo de ensino-aprendizagem na educação básica e na Educação Física.

Nesta pesquisa, o primeiro elemento a ser analisado foi o “tempo para aulas”. As aulas de Educação Física eram divididas em práticas e teóricas, entretanto, as aulas teóricas são predominantes e ocupam prioritariamente a única vez na semana no turno da manhã. Já as aulas práticas ocorrem somente, se forem programadas pela professora de Educação Física para ocorrerem no contraturno. Identificou-se nesta pesquisa que 84,2% dos alunos gostam de aulas práticas na quadra, 10,5% gostam que as aulas sejam teóricas e 5,3% gostam das duas opções, aulas teóricas e práticas.

Nas aulas de Educação Física, o que você gosta mais?

19 respostas



Gráfico 01. Nas aulas de Educação Física, o que você gosta mais?

Visando colaborar com esse projeto de pesquisa, a professora aceitou agendar com os alunos uma aula prática de Educação Física no contraturno escolar.

A coleta de dados com os alunos foi feita em duas aulas, a primeira numa aula prática no dia 24 de maio de 2018 (sendo a sua realização no contraturno escolar), e a segunda, no dia 25 de maio de 2018 na sala de informática para que os alunos pudessem responder ao questionário e também tivessem oportunidade para conversar sobre a aula prática do dia anterior.

Participaram da aula prática 25 alunos. Dos 25 participantes, 19 responderam o questionário. A seguir, serão apresentados alguns dos dados obtidos nos questionários, juntamente com os relatos feitos pelos alunos na roda de conversa.

A idade dos participantes variou de 13 a 16 anos, do gênero feminino e masculino.

Qual a sua idade?

19 respostas

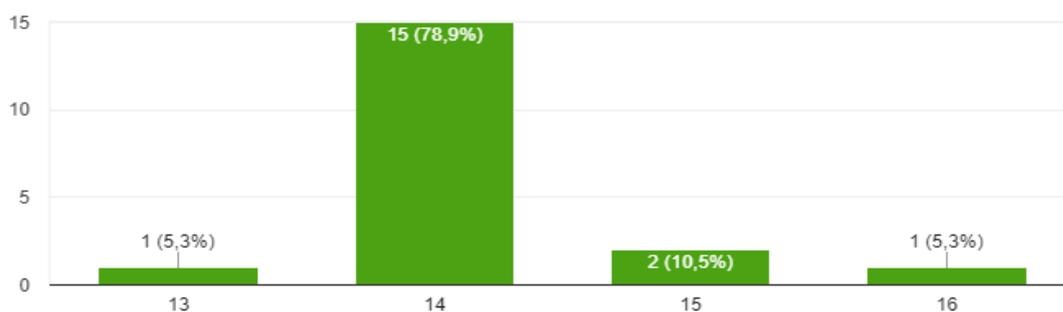


Gráfico 02. Qual a sua idade?

Qual o seu gênero?

19 respostas

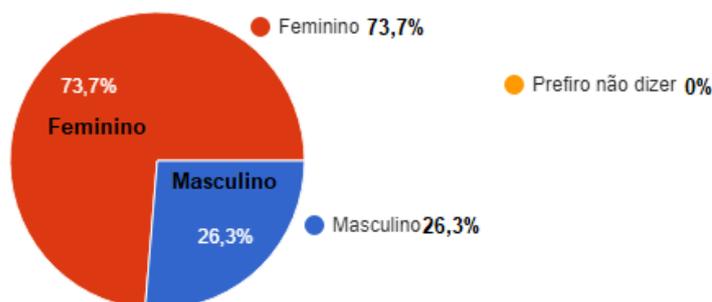


Gráfico 03. Qual o seu gênero?

5.1 DESCRIÇÕES DA PESQUISA

Ao chegar à escola, a pesquisadora se direcionou a direção escolar para informar do início da primeira parte da pesquisa e pegar a chave da sala de vídeo para preparar o equipamento/vídeo game para a aula (este equipamento foi levado

pela pesquisadora). Na sua chegada ao entrar na escola observou que alguns alunos já aguardavam pela aula, expressando ansiedade e curiosidade.

Após organizar todo o material na sala de vídeo os alunos foram informados que já poderiam adentrar na sala. O início da aula se deu com umas perguntas diagnósticas, obtendo dados mais precisos com as respostas do questionário, também explicou sobre o que é o vídeo game Xbox 360 com Kinect e o propósito da sua utilização na aula de Educação Física.

A pesquisadora perguntou se os alunos conheciam vídeo games com sensor de movimento, no caso o que estava sendo utilizado na aula o Xbox 360 com Kinect, segundo os dados preenchidos no questionário, dos alunos participantes 94,7% responderam que “Sim” e 5,3% que “Não”. Quanto ao gosta de jogar vídeo game, 94,7% afirmou “gostar”. Apenas 5,3 % afirmaram “não gosta”. Com relação já terem jogado vídeo game com sensor de movimento 89,5% afirmou que “Sim, já jogamos (nas férias, no shopping, na casa dos amigos, etc.)”. 10,5% afirmaram “Não ter jogado”.

Conhece o vídeo game Xbox 360 com kinect?

19 respostas



Gráfico 04. Conhece vídeo game Xbox 360 com Kinect?

Você gosta de jogar vídeo game?

19 respostas



Gráfico 05. Você gosta de jogar vídeo game?

Já jogou vídeo game com sensor de movimento?

19 respostas

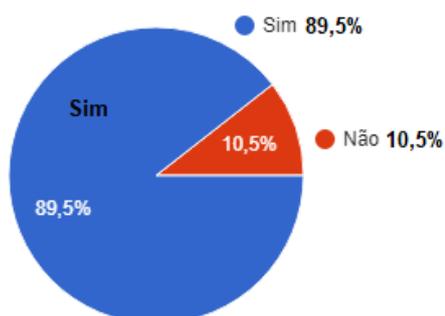


Gráfico 06. Já jogou vídeo game com sensor de movimento?

De acordo com as respostas, identifica-se que a vivência com o vídeo game está presente na vida cotidiana dos alunos, o que tornou a aula mais produtiva e prazerosa para eles. Identificou-se a frequência em que eles jogam vídeo game, uma média de horas jogadas por semana e o estilo de jogos que mais gostam.

Você joga vídeo game com qual frequência?

19 respostas



Gráfico 07. Você joga vídeo game com qual frequência?

Durante a semana, quantas horas em média você costuma jogar vídeo game?

19 respostas

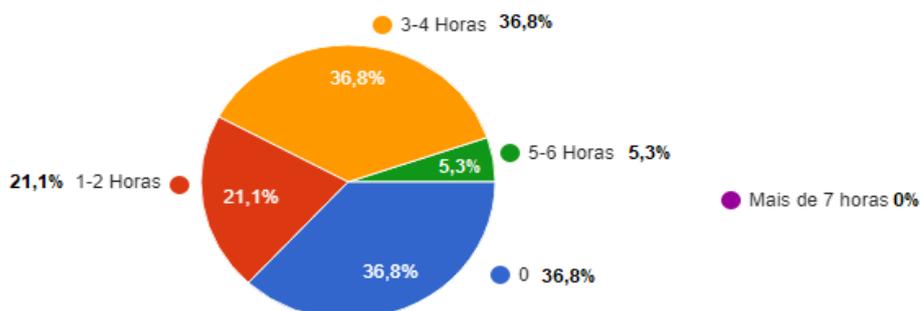


Gráfico 08. Durante a semana, quantas horas em média você gosta de jogar vídeo game?

Qual o estilo de jogo que você mais gosta de de jogar?

19 respostas



Gráfico 09. Qual o estilo de jogo que você mais gosta de jogar?

Mesmo com a grande maioria conhecendo o vídeo game, a pesquisadora apresentou o Kinect como um sensor de movimentos, um dispositivo para o vídeo game Xbox 360, é um acessório que permite as pessoas conduzirem os jogos por intermédio dos movimentos do corpo. Também explicou o jogo Kinect Sports, mais especificamente, o esporte usado para a pesquisa, o Atletismo com suas respectivas modalidades, como: corrida de velocidade, corrida com barreiras, salto em distância, lançamento de disco e lançamento de dardo.

Antes de começar a jogar, os alunos puderam observar o ambiente virtual, como o estádio em que seriam realizadas as várias modalidades do atletismo, os avatares (jogadores) que apareciam na tela do jogo, como também o tutorial explicando as posições para captação dos movimentos através do sensor. Após as explicações, os alunos foram divididos em duplas, cada dupla jogou uma determinada modalidade, sendo feito um rodízio para trocar. Assim, cada dupla pôde jogar todas as modalidades do atletismo pelo menos uma vez. A aula era de 50 minutos, tirando o tempo de apresentação e explicação à turma jogou em torno de 35 minutos.

No dia seguinte, pela manhã, no turno normal de aula os alunos que participaram da aula prática foram levados para a sala de informática para responderem o questionário e participarem da roda de conversa. Aplicou-se um questionário para os 19 alunos ali presentes, com a intenção de Investigar a opinião dos estudantes do nono ano do Ensino Fundamental sobre a utilização do vídeo game Xbox 360 com Kinect nas aulas de Educação Física, baseado no que foi vivenciado na aula prática com o vídeo game.

Na roda de conversa, foi solicitado aos alunos que contassem como foi a experiência da aula prática com o vídeo game com sensor de movimento, os relatos foram: Para o Estudante (1) “Foi muito boa”; Estudante (2) “Massa”; Estudante (3) “Irada”; Estudante (4) “Diferente, porque muita gente não tem essa experiência, e aqui na escola nós nunca tivemos”. Nenhum aluno relatou não ter gostado da aula. Relataram que “a aula passou rápido”; “queríamos mais tempo”, “nunca tiveram uma aula com vídeo game na escola”.

O que você achou da aula em que se utilizou o vídeo game com sensor de movimento?

19 respostas

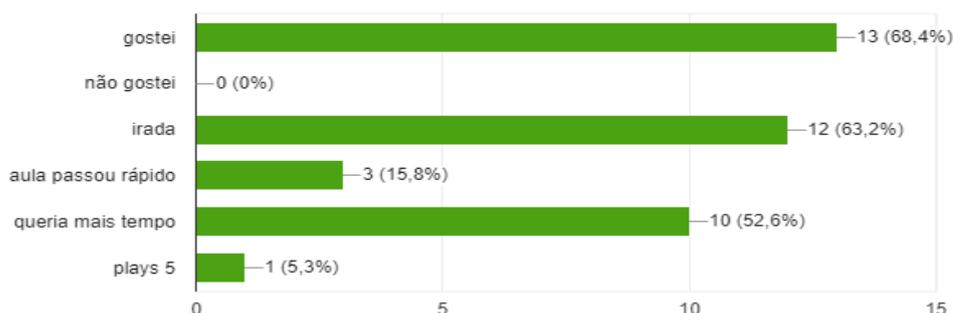


Gráfico 10. O que você achou da aula em que utilizou o vídeo game com sensor de movimento?

Na aula de intervenção da pesquisa, os alunos puderam identificar elementos presentes na Educação Física, quando perguntado que elemento foram esses, obtivemos as seguintes respostas: (Estudante 5) “A correr”; (Estudante 6) “Saltar”; (Estudante 4) “Podemos nos exercitar, é como se fosse um exercício de casa, caso alguém tenha o vídeo game pode praticar”. 52,62% dos alunos desta pesquisa possuem vídeo game em casa, sendo de outro tipo, sem sensor de movimento. 47,4% não possuem nenhum tipo de vídeo game.

Possui algum vídeo game?

19 respostas

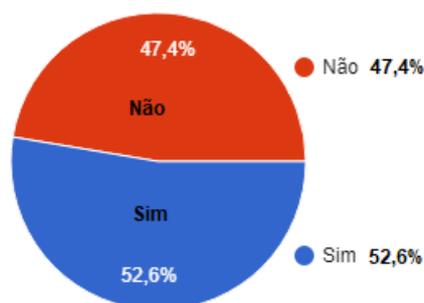


Gráfico 11. Possui algum vídeo game?

84,2% dos alunos acharam que é possível aprender jogando vídeo game, 15,8% acham que talvez. Nessa perspectiva, na roda de conversa perguntou-se: O vídeo game colabora com as aulas de Educação Física? Para o (Estudante 7) “Sim, porque tem os esportes”, (Estudante 5) “É diferente porque na aula prática a gente vai para a quadra e só corre. Não fazemos mais exercícios de outros esportes e

nunca tivemos uma aula assim de atletismo”, (Estudante 4) “É como se fosse a mesma coisa da aula normal, mas de forma virtual”.

Você acha que é possível aprender jogando vídeo game?

19 respostas

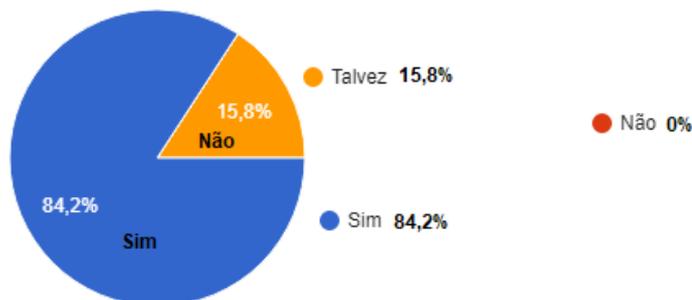


Gráfico 12. Você acha que é possível aprender jogando vídeo game?

Para alguns alunos facilitou a aprendizagem do conteúdo, que foi o atletismo, jogando vídeo game. O (Estudante 5) em sua fala disse: “facilitou porque com o vídeo game mesmo que não fosse explicado pela professora como se fazia, ele tem um tutorial, que também ajuda. Foi bem diferente”; (Estudante 4) “Foi possível aprender jogar da forma correta os jogos, que serve para o jogo do vídeo game e do esporte”.

89,5% dos alunos conhecem o atletismo, mas não sabiam das suas modalidades, conheciam mais a corrida de velocidade. Nesta pesquisa os alunos puderam aprender o atletismo com suas modalidades jogando vídeo game. Para o (Estudante 7) “Foi bom aprender jogando vídeo game, foi possível conhecer e fazer as provas”; (Estudante 4) “Aprendemos a existência das provas, das regras, a praticar”, (Estudante 8) “A parte da corrida, fazendo o movimento correto para o boneco do vídeo game correr; (Estudante 9) “O movimento para lançar o dardo e o disco”; “O momento certo para saltar quando estiver se aproximando da barreira”. 10,5% não conheciam o atletismo. O (Estudante 9) afirmou “Nós só conhecíamos o esporte pela TV, nas olimpíadas, nunca tínhamos praticado, então, foi bem diferente”.

Conhece a modalidade esportiva Atletismo e suas provas?

19 respostas

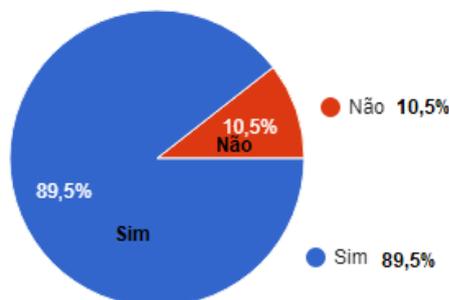


Gráfico 13. Conhece a modalidade esportiva atletismo e suas provas?

Através do vídeo game, em um ambiente virtual os alunos também puderam identificar elementos presentes em um ambiente real, competitivo e esportivo, como: o estádio e a torcida, que aparecia na tela no momento que em o jogador começava a jogar, com suas vibrações parecidas com um ambiente real. Para o (Estudante 4) “Mesmo praticando o esporte em um ambiente virtual conseguimos aprender e nos divertir”.

Um dos objetivos desta pesquisa é investigar a opinião dos estudantes sobre a utilização do vídeo game com sensor de movimento, nas aulas de Educação Física. No final da roda de conversa a pesquisadora fez a seguinte pergunta, “O vídeo game contribuiu para essa aula de Educação Física de ontem?” e obteve as seguintes opiniões: (Estudante 9) “Sim, porque além de aprender a gente se diverte jogando os esportes”; (Estudante 10) “Nos exercitamos sem sair do canto. Porque que para as aulas de Educação Física não precisaria de um canto muito grande, ficamos bem confortáveis”; (Estudante 4) “A aula foi bem mais atrativa porque nós adolescente gostamos de vídeo game e de tecnologia”; (Estudante 5) “Também não tem perigo da gente se machucar, como na vida real na quadra”; (Estudante 11) “Não cansamos tanto, acho que na quadra deve cansar mais, também acho que porque o tempo foi curto”.

94,7 afirmaram querer mais aulas de Educação Física com vídeo game, porque foi uma aula diferente, uma experiência nova. (Estudante 4) “É uma experiência nova porque mistura vários esportes que podem ser jogando de uma vez só, diversão e aprendizagem”; (Estudante 12) “Precisamos de mais aulas assim). 5,3% afirmou que talvez.

Gostaria de mais aulas de Educação Física com o vídeo game com sensor de movimento?

19 respostas

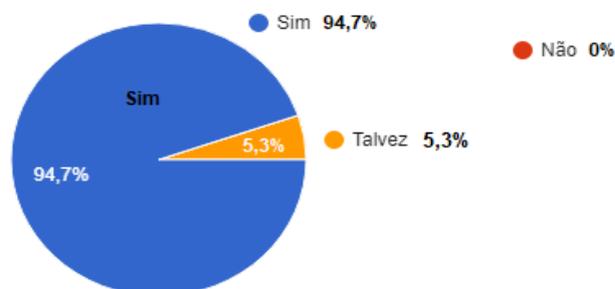


Gráfico 14. Gostaria de mais aula de Educação Física com o vídeo game com sensor de movimento?

A turma conta com 43 alunos matriculados, mas devido as aulas práticas de Educação Física da professora ocorrerem no contraturno, os alunos que moram longe são dispensados. Como a pesquisa foi apresentada antes para a turma, 25 alunos estiverem presentes na aula prática marcada para pesquisa, mais da metade dos alunos matriculados, sendo um número considerável de alunos. Com isso, pode-se deduzir os que estavam ali presente se sentiram estimulados a para aula com vídeo game com sensor de movimento.

A pesquisadora também perguntou no final da roda de conversa se os alunos se sentiram estimulados com a aula ministrada, obtendo as seguintes respostas. (Estudante 13) “Sim, é que essa aula é diferente aí estimulou nossa curiosidade; (Estudante 15) “Porque é legal”; (Estudante 4) “Achamos interessante, porque aprendemos os conteúdos praticamos várias coisas”; (Estudante 16) “Foi bem atrativa, todo mundo pode participar sem ser excluído”; (Estudante 5) “Por ser uma experiência nova, foi bem legal”.

SUGESTÕES DOS ALUNOS

Os alunos sugeriram expor para a escola a opinião deles com relação à pesquisa feita na turma, como também, que a escola fizesse a aquisição do vídeo game utilizado na pesquisa para que seja utilizado nas aulas Educação Física e em outras disciplinas.

Caso queira registrar alguma sugestão, deixamos este espaço livre.

*e preciso mais aulas assim
sugiro mais aulas desse tipo
eu gostei muito da aula eu sugiro mais aulas assim eu aprendi muito
De vez em quando mudar a aula teórica para prática no turno da manhã
gostei bastante,queria mais aulas desses tipos
mais aulas assim
JOGO GTA V*

(Print da tela das respostas de sugestões)

ENTREVISTA COM A PROFESSORA DE EDUCAÇÃO FÍSICA DA ESCOLA

Para a professora a aula ministrada pela pesquisadora foi dinâmica, alegre e motivadora, mas por outro lado precisaria de mais condições para fazer correções com relação à postura e ritmo. Também afirmou ter visualizado que o vídeo game pode ser usado como estratégia de ensino e que usaria nas suas aulas caso tivesse conhecimento de como, mas sempre interromperia os alunos para possíveis correções, caso necessário. Para fazer essas correções precisaria mais de uma aula para um conteúdo, para o ensino de determinado esporte, apenas uma aula não tem como.

A professora identificou que a pesquisa serve de inspiração para a vivência e ensino de vários conteúdos para as aulas de Educação Física, admirou o quanto é moderna uma aula com essa tecnologia. Com o vídeo game é possível desenvolver as técnicas do esporte por intermédio do vídeo-tutorial, no caso o atletismo, as posições para correr, saltar, serve até para aprenderem e descrever o que foi praticado, facilitando a aprendizagem e a transferência. Achou relevante a pesquisa e parabenizou pela iniciativa em querer usar novas metodologias para o ensino da Educação Física.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa nasceu de uma experiência vivenciada no estágio curricular obrigatório, das dificuldades em ministrar aulas práticas em escolas que não oferecem condições de infraestrutura apropriadas para uma aula prática de Educação Física.

A partir da ideia de utilizar um vídeo game com sensor de movimento, no caso da pesquisa o vídeo game Xbox 360 com kinect como um recurso didático-pedagógico nas aulas de Educação Física Escolar nas turmas do Ensino Fundamental, realizou-se uma experiência na escola. Essa experiência foi de grande importância para uma aproximação com os alunos, unindo uma aula de Educação Física com recurso tecnológico para a vivência de movimentos. Esta seria uma opção para o professor, não substitui a falta de estrutura existente.

Na discussão dos resultados foram dialogadas com base dos discursos dos alunos. Percebeu-se que estes nunca tiveram uma aula com vídeo game na escola, a proposta os deixou mais empolgados para a aula prática de Educação Física.

A inserção de novos recursos tecnológicos é capaz de criar condições para que frutifiquem valores, de solidariedade, da cooperação, da curiosidade, sendo mecanismos de socialização, diversão e aprendizagem, que leva ao saber reflexivo e prazeroso.

Diante das análises feitas das respostas dos alunos, pude constatar que as aulas de Educação Física da escola apresentam problemas com relação às aulas práticas, por serem no contraturno, o que acabou sendo uma limitação para esse estudo, pois alguns alunos faltaram à aula por morarem longe da escola, reduzindo o número da amostra. Essa limitante mostra a necessidade da escola rever essa divisão de aulas teóricas e práticas no contraturno. A segunda deu-se pela falta de estudos com o mesmo objetivo.

Espera-se que através desta pesquisa escolas possam verificar a possibilidade de adquirir o vídeo game estudado, e partindo de uma perspectiva futura que sua utilização seja não somente nas aulas de Educação Física, mas também em outras disciplinas. Como também que este estudo sirva de apoio a outros estudos.

7. REFERÊNCIAS

ANDERSEN, Elenice. L. **Multimídia Digital na Escola**. 1 ed. - São Paulo: Paulinhas, 2013.

ARAUJO, Bruno. M.R. A virtualização nos jogos eletrônicos e os novos paradigmas para movimento humano. **Dissertação de mestrado**. Escola Superior de Educação Física. Universidade de Pernambuco. Recife, 2010.

ARAÚJO, Bruno. M. R. et al., Virtualização esportiva e os novos paradigmas para o movimento humano. **Motriz**, Rio Claro, v.17 n.4, p.600-609, out./dez. 2011. Disponível em: <www.scielo.br/pdf/motrizv17n4a04v17n4.pdf> Acessado em: 16 de março de 2018.

ASSIS, Talita. S. F.; SHOLL, Alfred. Exergames: Jogos eletrônicos e exercícios? **Ciências e Cognição**. Cérebro em notícias. Julho de 2011. Disponível em: <www.cienciasecognicao.org> Acessado em: 13 de abril de 2018.

AZEVEDO, Victor. A. Jogos Eletrônicos e Educação: Construindo um roteiro para sua análise pedagógica. **Dissertação de Mestrado**, Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis 2012.

BARACHO, Ana. F.; GRIPP, Fernando. J.; LIMA, Marcio. R. Os Exergames e a Educação Física escolar na cultura digital. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Florianópolis, v. 34, n. 1, p. 111-126, jan./mar. 2012. Disponível em: <www.scielo.br/pdf/rbce/v34n1v34n1a09>. Acessado em: 18 de março de 2018.

Censo Escolar/INEP 2017 das escolas de educação básica do Estado do Ceará. Disponível em: <http://qedu.org.br/estado/106-ceara/censo-escolar?year=2017&dependence=0&localization=0&education_stage=0&item=>> Acessado em: 07 de março de 2018.

COSTA, Alan. Q. Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. **Dissertação de mestrado** em Ciências da Motricidade. Instituto de Biociências de Rio Claro. Universidade Estadual Paulista. Rio Claro, 2006.

COSTA, Gyslène. M. M. O uso do Xbox 360 com Kinect nas aulas de Educação Física e suas contribuições na aprendizagem. **Trabalho de Conclusão de Curso** apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciatura em Educação Física na Universidade do Estado do Pará. Belém – Pará 2016.

ELTZ, Vanessa.; LEÃO JUNIOR, Cleber. M. **Vídeo games, Educação Física e o Corpo em Movimento**, 2012. Disponível em: <www.gpef.fe.usp.br/semef%202014/Mesa%20Cleber%20e%20Vanessa%20V%C3%ADdeo%20game.pdf> Acessado em: 18 de março de 2018.

FARIA, Elizabt. R. Jogos Eletrônicos nas aulas de educação física. **Revista Especial de Educação Física** – Edição Digital v. 3, n. 1, novembro 2006. Disponível em: <www.faefi.ufu.br/nepecc>. Acessado em> 04 de março de 2018.

FERREIRA, Aline. F. Os jogos digitais como apoio pedagógico nas aulas de Educação Física escolar pautadas no currículo do Estado de São Paulo. Dissertação de mestrado, Instituto de Biociências de Rio Claro. Universidade Estadual Paulista. Rio Claro/SP, 2014.

GOMES, Romeu. A análise de dados em pesquisa qualitativa. In: MINAYO, Maria C. de S (Org); DESLANDES, Suely F. CRUZ NETO, Otávio. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 21 ed. Petrópolis: Vozes, 2002 (p.76-79).

GOMES, Keyne. R.; SILVA, Vinicius. S.; BARBOSA, Juliana. S. D. A inovação nas aulas de Educação Física com auxílio das tecnologias. **VI Colóquio Internacional: Educação e Contemporaneidade**. São Cristovão – SE, 2012. Disponível em: <http://educonse.com.br/2012/eixo_08/PDF/50.pdf> Acessado em: 18 de março de 2018.

KFRURI, Liliana. Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE. Console Xbox 360 kinect na praxis da educação física? Versão On-line, **Cadernos PDE**, v.1. ISBN 978-85-8015-076-6. Disponível em: <www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portalscadernos/pdebuscaproducoes_pde20132013_utfpr_edfis_artigo_liliana_kffuri.pdf> Acessado em: 18 de março de 2018.

LEÃO JUNIOR, Cleber. M. Pedagogia dos Jogos Eletrônicos: Proposta metodológica para o ensino na Educação Física escolar. **Dissertação de Mestrado**, Centro de Ciências Humanas e da Educação, Universidade Estadual do Paraná, Paranaíba, 2015.

MAIA, Mayara. C. M. Hoje é dia de game: A presença do vídeo game em aulas de Educação Física. **Anais do XIX Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte/CONBRACE. VI Congresso Internacional de Ciências do Esporte/CONICE**. Territorialidade e diversidade no Brasil e América Latina: Suas Conexões com a Educação Física e Ciência do Esporte. Vitória – ES – Brasil. Disponível em: <congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace20156conicepaperviewFile79003833>. Acessado em: 04 de março de 2018.

RODRIGUES JUNIOR, Emídio., SALES, José. R. L. Os jogos eletrônicos no contexto pedagógico da educação física escolar. **Revista da Faculdade de Educação Física da UNICAMP**, Campinas, v. 10, n. 1, p. 70-82, jan./abr. 2012. ISSN: 1983-9030. Disponível em: <periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/86376895380> Acessado em: 17 de Fevereiro de 2018.

SILVEIRA, Guilherme. C. F.; TORRES, Livia. M. Z. B. Educação Física Escolar: Um olhar sobre os jogos eletrônicos. **XV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte**. Pernambuco, 2007. Disponível em: <www.cbce.org.br/docscdresumos157.pdf>. Acessado em: 04 de março de 2018.

VAGHETTI, César. A. O.; BOTELHO, Silvia. S. C. Ambientes virtuais de aprendizagem na Educação Física: uma revisão sobre a utilização de *Exergames*.

Ciências & Cognição 2010. Vol. 15 (1): 076-088. Disponível em: <www.cienciasecognicao.org> Acessado em: 13 de abril de 2018.

VAGHETTI, et al. Exergames: Um desafio à educação física na era da tecnologia. **Revista Educação e Tecnologia**. n.12. Disponível em: <<http://revistas.utfpr.edu.br/pb/index.php/revedutec-ct/article/view/1547>> Acessado em: 28 de abril de 2018.

9. APÊNDICE



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ INSTITUTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTE

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Prezado (a) Senhor (a) Diretor (a),

Esta pesquisa é sobre o Vídeo game Xbox 360 como um recurso didático-pedagógico nas aulas de Educação Física escolar: uma possibilidade quando não há infraestrutura para aulas práticas, e está sendo desenvolvida por Ana Paula de Sousa Madeiro, ex-aluna desta escola, estudante do Curso de Licenciatura em Educação Física, do Instituto de Educação Física e Esporte da Universidade Federal da Ceará, sob a orientação da Professora Dra. Tatiana Passos Zylberberg. O objetivo do estudo é propor a utilização do vídeo game Xbox 360 com Kinect nas aulas de Educação Física nas turmas do Ensino Fundamental como uma alternativa para escolas que não possuem quadra esportiva ou algum espaço adequado para a prática.

Este estudo é de fundamental importância, pois é um requisito para aprovação no Trabalho de Conclusão de Curso, sendo necessário para minha graduação, como também apresentar os resultados.

Solicito a sua colaboração para realizar uma pesquisa com as seguintes etapas. O primeiro momento será uma aula de Educação Física na sala de vídeo da escola com a utilização do vídeo game Xbox 360 com Kinect com os jogos do atletismo. O segundo momento será para os alunos responderem o questionário de forma online na sala de informática, por isso, solicito a disponibilização deste espaço da escola, neste ambiente faremos uma roda de conversa para escuta subjetiva dos alunos sobre a experiência. O último momento será feita uma entrevista gravada com a professora de Educação Física da escola para se verificar a possibilidade de incluir o vídeo game Xbox 360 com Kinect nas aulas como uma ferramenta didática tecnológica no Ensino Fundamental.

Esclareço que a participação dos alunos no estudo é voluntária e, portanto, o(a) senhor(a) não é obrigado(a) a fornecer as informações e/ou colaborar com as atividades solicitadas. Estarei a sua disposição para qualquer esclarecimento que considere necessário em qualquer etapa da pesquisa.

Assinatura do (a) pesquisador (a) responsável:

Assinatura do (a) Direto (a) ou Coordenador (a) da escola responsável:

Assinatura do (a) Professor de Educação Física da escola:

ROTEIRO DA RODA DE CONVERSA COM OS ALUNOS

ANTES DA INTERVENÇÃO

Já ouviram falar de Vídeo com sensor de Movimento?

Conhecem o vídeo game Xbox 360 e o sensor de movimentos Kinect?

Já viram alguém jogando?

Já jogaram?

Após ouvir os alunos será feita uma apresentação do vídeo game Xbox 360 com Kinect.

APÓS A INTERVENÇÃO

O que acharam desta experiência com o vídeo game Xbox 360 com Kinect?
(Contem mais?)

O que acharam da iniciativa de aula prática de educação física utilizando vídeo game?

O uso do Xbox facilitou o aprendizado em relação aos conteúdos de Educação Física proposto? Como?

Como foi conhecer e vivenciar o atletismo jogando vídeo game?

Foi possível aprender as provas de atletismo e suas regras?

Como o videogame pode contribuir as aulas de Educação Física?

Gostariam de ter mais aulas de diferentes modalidades esportivas por meio do vídeo game? Por quê?

As aulas de Educação Física com uso do vídeo game estimulam a sua participação de vocês na aula? Por quê?

Acham que com esse vídeo game podem praticar os esportes já que vocês têm poucas aulas prática?

ROTEIRO DE ENTREVISTA COM A PROFESSORA

Após acompanhar a turma no uso desta tecnologia nas aulas de Educação Física, quais suas impressões?

Fale sobre o Xbox 360 com kinect no ambiente escolar como estratégia de ensino aprendizagem.

Como você utilizaria o vídeo game Xbox 360 com Kinect na Educação Física?

Você acha que a utilização do vídeo 360 com Kinect pode ser um estimulante na participação dos alunos?

Que outros conteúdos da educação física você identifica que poderia utilizar o videogame?

Você acha que o vídeo game Xbox 360 com Kinect pode ser utilizado para o desenvolvimento de técnicas no esporte?

(Comente algo que não tenha completado nas questões anteriores).

QUESTIONÁRIO ONLINE

Vídeo game com sensor de movimento nas aulas de Educação Física

Objetivo: Investigar a opinião dos estudantes do nono ano do Ensino Fundamental sobre a utilização do vídeo game Xbox 360 com Kinect nas aulas de Educação Física.

Qual a sua idade?

Qual o seu gênero?

Masculino

Feminino

Prefiro não dizer

Você gosta de jogar vídeo game?

Sim

Não

Você joga vídeo game com qual frequência?

todos os dias

alguns dias da semana

nos finais de semana

nas férias

poucas vezes no ano

Durante a semana, quantas horas em média você costuma jogar vídeo game?

- 0
- 1-2 Horas
- 3-4 Horas
- 5-6 Horas
- Mais de 7 horas

Qual o estilo de jogo que você mais gosta de jogar?

- Esporte
- Terror
- Suspense
- Aventura
- Nenhum

Possui algum vídeo game?

- Sim
- Não

Já jogou vídeo game na Escola?

- Sim
- Não

Você acha que é possível aprender jogando vídeo game?

- Sim
- Não
- Talvez

Nas aulas de Educação Física, o que você gosta mais?

- Aulas teóricas em sala
- Aulas práticas na quadra
- As duas opções sala e quadra

Já jogou vídeo game com sensor de movimento?

- Sim
- Não

Conhece o vídeo game Xbox 360 com kinect?

- Sim
- Não

Conhece a modalidade esportiva Atletismo e suas provas?

- Sim
- Não

Foi possível aprender o esporte apresentado na aula jogando o vídeo game Xbox 360 com Kinect?

- Sim
- Não

O que você achou da aula em que se utilizou o vídeo game com sensor de movimento? (Pode marcar mais de uma opção).

- Gostei
- Não Gostei
- Irada
- Aula passou rápido
- Queria mais tempo
- Outros _____

Gostaria de mais aulas de Educação Física com o vídeo game com sensor de movimento?

- Sim
- Não
- Talvez

Caso queira registrar alguma sugestão, deixamos este espaço livre.
