

AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO FÍSICA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE UMA OFICINA DE EXERGAMES

CLARA ZILLIG ECHENIQUE¹; ISRAEL ISAQUE ARMSTRONG LOBATO LA BANCA²; RAFAEL FÃO WAILLA³; LUCAS FONSECA BANDEIRA⁴; MARCOS JORDANIO PEREIRA FEITOSA LIMA⁵; CESAR AUGUSTO OTERO VAGHETTI⁶

¹Escola Superior de Educação Lab Brazil - ESEF/UFPEL – clara.zillig@hotmail.com

²Escola Superior de Educação Física - UFPEL – isaque.labanca@gmail.com

³Escola Superior de Educação Física - UFPEL – rafaelwaila27@gmail.com

⁴Exergame Lab Brazil - ESEF/UFPEL – lucasfonsecabandeira@gmail.com

⁵Escola Superior de Educação Física - UFPEL – jordannylima12@gmail.com

⁶Exergame Lab Brazil - ESEF/UFPEL – cesarvaghetti@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

A era do mundo digital está se disseminando pelo mundo, o aumento do uso da tecnologia ocasionou uma maior facilidade no acesso de ensino e aprendizagem e o mesmo têm sido ampliadas drasticamente, por sua vez, os exergames (EXGs) vem se mostrando ser uma ferramenta nova para auxiliar esse processo de acordo com os autores GEE (1991), KNOBEL (1999), LUKE & ELKINS (2000) . Os Active videogame, active gaming, exergaming, ou EXGs são termos usados para definir um novo console de videogame, os quais combinam jogo com exercício físico, necessitando de uma demanda maior de esforço para a sua jogabilidade quando comparado com os videogames convencionais (VAGHETTI, 2012).

Esses games tem sido bastante utilizado na área da saúde e há questionamentos em relação a sua inserção na área pedagógica para auxílio nas aulas de Educação Física (STROKE, 2010); (GUARRERA, 2009) e PROPERINI, 2013). Porém, há uma crescente nos estudos relacionando a educação física escolar e o uso EXGs, inclusive, indicado sobre variáveis positivas e negativas sobre a utilização dessa ferramenta.

Dentro dessa perspectiva, a aprendizagem em ambiente virtual atrelada a aprendizagem física se mostra um desafio para os professores de educação física, pois este tem que ser o mediador entre as duas parcelas, ressaltando a importância de um profissional adequado para as intervenções de acordo com as temáticas a serem trabalhadas nas de Educação Física (VAGHETTI; SPEROTTO E BOTELHO, 2010). Ainda VAGHETTI et al. (2014) cita que além de ser motivador os EXGs podem despertar o interesse por alguma modalidade esportiva, e que também podem ser utilizados pelo professor nas diversas faixas etárias nos currículos das escolas e no ensino superior, tanto bacharelado quanto licenciatura.

Neste trabalho em específico, o público atingido foram alunos de graduação de licenciatura em educação física. Tendo essa visão, o objetivo do estudo foi fazer um relato de experiência sobre a oficina ministrada a respeito dos EXGs e suas possibilidades de ensino para alunos da graduação em educação física.

2. METODOLOGIA

A metodologia aplicada foi a de uma oficina acadêmica observacional e interativa, cujo o objetivo é uma aprendizagem coletiva e troca de saberes por meio de comunicação, levando assim a novas aquisições de experiências e informações (RONDÓN GARCÍA LM, et al. 2017). Participaram do evento alunos integrantes da pesquisa de extensão Exergame Lab Brazil, os quais variam desde os primeiros anos de graduação até os últimos anos do curso, sendo esses voluntários e bolsistas. O público para alvo desta oficina foram alunos do segundo semestre da graduação em educação física na Universidade Federal do Rio Grande (FURG), realizado nas instalações da própria universidade sob convite e orientação da professora local, responsável pela cadeira de Jogos, disciplina onde os EXGs foram introduzidos. Para a realização das atividades o grupo Exergame Lab Brasil da ESEF/UFPEL, composto por um orientador, uma mestranda em Educação Física, um bolsista e sete voluntários de graduação, formularam conteúdos teóricos-práticos em reuniões de planejamento.

Os instrumentos utilizados foram: apresentação visual de powerpoint como conteúdo teórico. Para a parte prática, foram utilizados os consoles Xbox One, Xbox360 e Nintendo Wii e os seguintes games: NBA: Baller Beats, Kinect Sports, Dance Dance Revolution e Just Dance. Também foi apresentado para os alunos da FURG, um cardiofrequencímetro denominado POLAR V800, que mede a FC PICO durante a atividade, para isto era necessário que eles informassem aos palestrantes sua estatura e peso, para que o resultado destas variáveis fosse o mais fidedigno possível.

A oficina foi dividida em dois momentos, primeiro a parte teórica a qual uma pequena palestra apresentando o laboratório, os projetos e artigos sobre exergames já produzidos ao longo dos anos com o apoio do Orientador. O segundo momento foi dividido em duas seções, sendo a primeira realizada a experiência com os games NBA: Baller Beats e Kinect Sports e na outra seção com os games Dance Dance Revolution e Just Dance, sendo atividades relacionados a esportes e dança, respectivamente.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O objetivo do estudo é fazer um relato de experiência sobre a oficina ministrada a respeito dos EXGs e suas possibilidades de ensino para alunos da graduação em educação física.

Na oficina ministrada, os alunos se mostraram interessados na inserção tecnológicas que os EXGs empregam na educação física, e assim, estão dispostos a futuramente aplicar novas tecnologias em suas aulas, devido ao caráter da formação ser voltado para produção do conhecimento e a reflexão sobre as práticas sociais vinculadas às culturas do movimento humano (FURG, 2019).

VAGHETTI E COLABORADORES (2017), realizaram uma revisão sistemática investigando sobre estudos que desenvolvam ações no ambiente escolar com o uso dos EXGs, o principal resultado foi que eles podem ser utilizados como ferramentas motivacionais para auxiliar nas aulas de Educação Física Escolar. Adicionalmente, os estudos realizados apontam que escolares exibem competência cognitiva suficiente para adquirir as capacidades e

habilidades motoras de compreender e jogar, o que corroboram com os resultados de trabalho que o laboratório vem fazendo.

Além disso, a troca de saberes adquiridas no evento proporcionaram novas experiências tanto para alunos como palestrantes, melhorando assim, as práticas sociais (NEUHOUSER, 2013).

Outro ponto importante observado foi a visibilidade que a oficina proporcionou, tanto para a pesquisa de extensão do Exergame Lab Brazil como para os próprios EXGs. Sendo assim, a notoriedade no século XXI é extremamente importante disseminação de uma ideia.

4. CONCLUSÕES

A experiência com a oficina permitiu verificar que existem muitas possibilidades de trabalho para a utilização dos EXGs enquanto ferramenta pedagógica na Educação Física, tanto do ponto de vista da variedade de games existentes quanto das possibilidades de inserção no currículo. A motivação foi o fator mais evidente na oficina realizada, tanto os alunos quanto o professor responsável se mostraram super motivados durante a realização das atividades.

Além disso, ao final da oficina a professora pediu aos alunos que eles resumissem a vivência com algumas palavras como feedback sobre a atividade e dentre as palavras citadas destacam-se a motivação, a experiência, a cooperação, a inovação, o lúdico e tecnologia.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GEE, J. P.; Social linguistics and literacies: Ideology in discourses. **Falmer Press**, Londres, v. 37, n.8, p. 53-64, 1991.

KNOBEL, M.; Everyday literacies: Students, discourse, and social practice. New York: **Peter Lang Publishing**, Nova Iorque, 1999.

LUKE, A., & ELKINS, J.; Re/mediating adolescent literacies. **Journal of Adolescent & Adult Literacy**, Nova Iorque, v. 43, n.5, p. 396-398, 2000.

NEUHOUSER, F.; Rousseau's theodicy of self-love: evil, rationality, and the drive for recognition. **Oxford University Press**, Oxford, 2013.

Vaghetti, C.A.O.; Botelho, S.S.C., 2010. Ambientes virtuais de aprendizagem na Educação Física: uma revisão sobre a utilização de exergames. **Ciências & Cognição**, 15, 76- 88.

VAGHETTI, C.A.V.; VIEIRA K.L.; MAZZA, S.E.I.; Usando Exergame como ambiente virtual de aprendizagem para o tênis de mesa: uma abordagem baseada na motivação intrínseca. In: **XII SIMPOSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL**. São Paulo, Brasil, Outubro, 2013. **Anais do XII Simposio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**, 1-11.

RONDÓN GARCÍA L.M., et al.; El significado de las relaciones sociales como mecanismo para mejorar la salud y calidad de vida de las personas mayores, desde una perspectiva interdisciplinar. **Rev Esp Geriatr Gerontol**. 2017.

FURGS. **Graduação**. Educação Física, Rio Grande, 13 set. 2019. Objetivo. Acessado em 13 set. 2019. Disponível em:
<https://www.furg.br/graduacao/educacao-fisica>

VAGHETTI, C. A. O.; NUNES, G. N.; FONSECA, B. A.; CAVALLI, A. S.; BOTELHO, S. S. C.; Exergames na Educação Física: ferramentas para o ensino e promoção da saúde. **XIII SBGames** – Porto Alegre – RS – Brazil, November 12th - 14th, 2014.

VAGHETTI, C. A. O.; SPEROTTO, R. I. S.; BOTELHO, S. S. C.; Cultura digital e Educação Física: problematizando a inserção de Exergames no currículo. **IX SBGames** - Florianópolis - SC, 8 a 10 de Novembro de 2010.