

õKINECT XBOXö: O USO DO JOGO ELETRÔNICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA AULA DE EDUCAÇÃO FÍSICA

LIMA, Ivone Rodrigues¹; ULISSE, Claudio²

¹Especialista, Fisiologia e Cinesiologia do Exercício, Universidade Veiga de Almeida,
ivone.lima@ifgoiano.edu.br

²Graduado, Sistemas de Informação, Faculdade Sete de Setembro,
claudio.ulisse@ifgoiano.edu.br

Resumo:

O presente Relato de Experiência (RE), baseia-se em uma aula de Educação Física aliada á tecnologia. O evento aconteceu na I Semana da Tecnologia da Informação do Instituto Federal Goiano- Campus Campos Belos, onde a sala de aula transformou-se em um espaço de jogos eletrônicos. Utilizou-se o dispositivo de multimídia “Kinect Xbox360” para simular a prática de jogos, esportes, danças, lutas, dentre outros. A proposta inovadora mostrou-se atrativa aos educandos, que participaram escolhendo e jogando, em duplas e/ou grupos, a modalidade que mais se identificaram, além de estimular o pensamento crítico em relação ao uso do esporte como produto mercadológico e a influência da mídia e da Tecnologia na vida do ser humano.

Palavras-chave: Educação Física. Jogos Eletrônicos. Tecnologia.

1. Introdução

O mundo contemporâneo tem insitado cada vez mais o surgimento e aperfeiçoamento de novas tecnologias da informação, a fim de facilitar a interação do indivíduo com o mundo virtual e sua transfiguração á realidade. O processo tecnológico relaciona e articula o ser humano e os recursos materiais e imaterias por ele criados, através de ambientes interativos e diversificados. Isso nos remete ao que Lévy classifica como “cibercultura”, no sentido de compartilhar inteligências individuais através do uso de aparelhos tecnológicos atualizados e de uma linguagem acessível às novas gerações.

Com o advento da era da Tecnologia e sua utilização para aquisição de conhecimentos, o ser humano transforma o meio em que está inserido e a si mesmo, inventa e produz conhecimento. Segundo Sampaio e Leite (2008, p. 74) “Para realizar a tarefa e relacionar o universo do aluno ao universo dos conteúdos escolares, e com isso contribuir para a formação

básica do cidadão/trabalhador, o professor precisa também utilizar as tecnologias que hoje são parte integrante da vida cotidiana.”

Nesse sentido o uso do aparato tecnológico vai além de um recurso para transmissão de informação, incorpora-se no processo ensino-aprendizagem como ferramenta de mediação entre indivíduo e conhecimento. De acordo com Chaves (1998, p.35) “[os equipamentos de multimídia são] algo extremamente interessante para a educação” pois, a princípio são atrativos às crianças e adolescentes devido a sua tecnologia inovadora; considera-se também ferramenta interessante para a educação ao desvelar o seu teor pedagógico e informacional. A sugestão de utilizar jogos eletrônicos como recurso didático surgiu da necessidade de transpor o método tradicional de interatividade com a prática esportiva de acordo com o momento histórico em que vivemos; além do que, vem se configurando como fator relevante para alavancar o aprimoramento intelectual dos educandos.

Nessa perspectiva, a proposta foi realizada como evento de encerramento da I Semana de Tecnologia da Informação realizada entre os dias 09 e 13 de Novembro de 2015, a fim de proporcionar aos alunos que participaram dos minicursos e palestras, um momento de lazer, descontração e indagação ao pensamento crítico sobre a influência da tecnologia na vida e na saúde do ser humano.

2. Metodologia

A prática de atividades físicas realizada através do uso dos jogos eletrônicos, concretizou-se na I Semana da Tecnologia da Informação do Instituto Federal Goiano-Campus Campos Belos. O equipamento eletrônico utilizado foi o *Kinect Xbox 360* (sensor de movimentos que permite a interação dos jogadores com os jogos virtuais, a partir dos movimentos corporais). Os jogos permitem que os jogadores atuem em modalidades de esportes, danças, lutas, dentre outros; reconhece e interpreta um conjunto diversificado e não linear de gestos motores de cada jogador através de um sistema de redes neurais, para emitir uma avaliação de desempenho ao final de cada etapa. Nesse sentido (HAYKIN, 2001, P. 28):

Na sua forma mais geral, uma *rede neural* é uma máquina que é projetada para *modelar* maneira como o cérebro realiza uma tarefa particular ou função de interesse; a rede é normalmente implementada utilizando-se componentes eletrônicos ou é simulada por programação em um computador digital.

Com isso é possível treinar a Rede Neural para apreender e reconhecer novos e diferentes gestos específicos, possibilitando aos jogadores o desenvolvimento de inteligências múltiplas através de tomadas de decisões no decorrer dos jogos.

O evento iniciou-se com a palestra de um professor de Informática que fez explanações sobre as configurações do instrumento, os procedimentos de uso e seu custo benefício; contou também com a participação de uma professora de Educação Física que se responsabilizou por provocar um debate sobre a prática dos jogos eletrônicos e sua relação com o real. Esse debate possibilitou a ampliação do pensamento crítico sobre a influência da tecnologia na vida do ser humano, serviu para romper com paradgmas sobre a mecanização da era virtual, além de estimular os alunos à experimentação prática do esporte através do jogo eletrônico.

È importante frisar que o equipamento utilizado “*Kinect Xbox 360*” foi cedido pelo professor de Informática para a realização do evento. Também foi primordial a participação dos alunos do curso de Informática, da modalidade concomitante, que participam das aulas de Educação Física na escola onde cursam o Ensino Médio e, segundo eles as aulas se limitam á prática dos esportes hegemônicos “Futebol, Voleibol e ás vezes Queimada”, assim ressalta Darido e Rangel (2011, p. 166):

A falta de espaço nas grandes cidades brasileiras confinou a maioria das brincadeiras de rua ao pátio da escola ou á aula de Educação Física. Também é crescente a influência da televisão, da mídia em geral e dos brinquedos eletrônicos no repertório de atividades infantis, entretanto, a lista de brincadeiras preferidas ainda pode trazer o *videogame* ao lado da batata-quente e da bolinha de gude.

Com todas essas barreiras, tanto no sentido de reorganizar as aulas de Educação Física de acordo com o contexto histórico vigente, quanto transpor quaisquer dificuldades materiais para a realização das mesmas, a fim de torná-las mais atrativas aos educandos; surge a necessidade de utilizar-se de todo aparato tecnológico disponível no mundo contemporâneo para possibilitar a ampliação do conhecimento e viabilizar a emancipação humana.

3. Resultado e Discussão

Ao fim do evento os alunos se mostraram interagidos, dialogavam sobre seu desempenho namodalidade escolhida e questionavam sobre a eficiência e a percepção de esforço entre o jogo virtual e o jogo real. Alguns já conheciam a tecnologia do “*Kinect Xbox360*”, outros tiveram sua primeira experiência no momento do evento, também ficou evidente melhor desempenho em relação à técnicas, coordenação motora, ritmo e equilíbrio

entre os alunos que tinham um histórico de vida ativa, o que ocasionou grandes diferenças de desempenho entre eles.

Aliar o ensino à tecnologia se faz necessário quando o professor se vê na tarefa de estimular a aprendizagem, dando sentido para ampliar e ressignificar os conteúdos de acordo com o contexto histórico e cultural, para Darido e Rangel (2011, p. 27) “A Educação Física, ao considerar o jogo conteúdo, colabora para que o mesmo continue a ser transmitido de geração a geração, alicerçando esse patrimônio cultural tão importante para a humanidade.”

Com isso é preciso respeitar a contemporaneidade dos conteúdos, sem desvincular-se sua gênese, mas ressignificá-los de acordo com o momento histórico e cultural vigente. Nesse sentido, Ranciere (2002, p. 27) nos alerta que: “para emancipar um ignorante, é preciso e suficiente que sejamos, nós mesmos, emancipados; isso é consciente do verdadeiro poder do espírito humano”. Para essa emancipação é necessário dispor-se a novas abordagens pedagógicas e utilizar os mais variados recursos didáticos e tecnológicos presentes no mundo da informação.

Figura 1 – Jogo: dança.



Fonte: Instituto Federal Goiano/Campos Belos (2015).

Notas: I Semana da Tecnologia da Informação.

4. Considerações finais

A proposta obteve êxito em relação a aceitação dos alunos, que participaram ativamente dos jogos; puderam conhecer e vivenciar uma experiência inovadora no ramo de atividade física e esportes, o que estimulou a criticidade em relação aos meios tecnológicos e

sua influência na vida do ser humano, o que confirma relatos de outros estudos envolvendo jogos eletrônicos em desacordo com menção de Darido e Rangel (2011, p. 166):

[...] o avanço tecnológico tem contribuído para disponibilizar um maior número de informações e para oferecer um maior conforto à população, por meio de máquinas, equipamentos eletrônicos e meios de locomoção, por outro lado, esse fenômeno é responsável por um estilo de vida menos ativo e mais sedentário.

Os jogos eletrônicos surgem como recurso potencializador do espaço da sala de aula tradicional, porém sua dependência e uso abusivo podem causar danos à vida pessoal e social dos praticantes. É necessário que o professor seja capaz de aliá-lo a outras práticas nas aulas de Educação Física, com o intuito de dar novos sentidos aos conteúdos da disciplina, com isso arrebatar maior número de adeptos de uma vida mais ativa e saudável.

5. Referências

CHAVES, Eduardo. O. C. **Tecnologia e Educação: o futuro da escola na sociedade da informação**. Campinas: Mindware Editora, 1998.

DARIDO, Suraya Cristina; RANGEL, Irene Conceição Andrade. **Educação Física na Escola: implicações para a prática pedagógica**. 2.ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2011.

HAYKIN, Simon. **Redes Neurais: princípios e prática**. Trad. Paulo Martins Engel. - 2 ed. – Porto Alegre: Bookman, 2001.

RANCIERE, J. **O mestre ignorante - Cinco lições sobre a emancipação intelectual**. Trad. bras. Lilian do Valle. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

SAMPAIO, Marisa Narcizo, LEITE, Lígia Silva. **Alfabetização Tecnológica do Professor**. Petrópolis- RJ: Vozes, 2008.