

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO JOÃO DEL-REI
NEAD- NÚCLEO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

RONAN MARTINS CARDOSO

**USO DE JOGOS ELETRÔNICOS, EXERGAME, COMO INSTRUMENTO
PEDAGÓGICO EM AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

SÃO JOÃO DEL-REI- MG

2019

RONAN MARTINS CARDOSO

**USO DE JOGOS ELETRÔNICOS, EXERGAME, COMO INSTRUMENTO
PEDAGÓGICO EM AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Especialização em Mídias na Educação,
como requisito parcial para a obtenção do título de
Especialista em Mídias na Educação.

Orientadora: Profa. Dra. Joana Alves Philadelfio

SÃO JOÃO DEL-REI- MG

2019

Martins Cardoso, Ronan

Uso de jogos eletrônicos, exergame, como instrumento pedagógico em aulas de Educação Física.

Ronan Martins Cardoso. São João del-Rei, 2019. 37p.

Orientadora: Profa. Dra. Joana Alves Philadelfio.

Monografia. Mídias na Educação. UFS – Universidade Federal de São João del-Rei.

1.Educação física escolar. 2.Ensino aprendizagem. 3.Exergame. 4.Jogos eletrônicos

I. Philadelfio, J. A. II. UFSJ -Universidade Federal de São João del-Rei. III. Título.

Monografia.

**ATA DE APRESENTAÇÃO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO JOÃO DEL-REI- UFSJ**

Trabalho de conclusão de curso intitulado “Uso de jogos eletrônicos, exergame, como instrumento pedagógico em aulas de Educação Física” de autoria do pós-graduando Ronan Martins Cardoso aprovado pela banca examinadora no dia 03/05/2019 às 10h.

Banca examinadora

Profª. Dra. Joana Alves Philadelfio - Orientadora (UFSJ)

Profª. Me. Cibele Aparecida de Moraes

Aprovado ()

Aprovado com Restrições ()

Reprovado ()

*Dedico este trabalho aos meus colegas
professores de Educação Física que
assim como eu apreciam o uso de novas
tecnologias no âmbito escolar.*

AGRADECIMENTOS

Não há no mundo exagero mais belo que a gratidão.

(Jean de la Bruyere)

E refletindo sobre a gratidão, não existe pessoa no mundo a qual sou mais grato que tudo: minha Mãe! Sinônimo de atenção, zelo, preocupação, carinho, enfim... AMOR.

Agradeço as tutoras do curso de especialização em Mídias na Educação e é claro, minha orientadora, Profa. Dra. Joana Alves Philadelfio.

Agradeço a Deus pela vida! Não há liberdade maior que a existência.

Toda vez que pensamos num obstáculo e o consideramos intransponível, ele nos paralisa. Ficamos engessados pelo medo.

Pensar com lucidez é necessário, mas pensar excessivamente nas dificuldades que atravessamos trava a inteligência e rouba a esperança.

Augusto Cury

USO DE JOGOS ELETRÔNICOS, EXERGAME, COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO EM AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

RESUMO

Nos últimos anos tem-se percebido e vivenciado a era da tecnologia com grandes avanços sobre as tecnologias da informação e comunicação (TICs) e dos jogos eletrônicos, que se tornaram cada vez mais populares, e fonte de lazer de muitas crianças e adolescentes. Após seu surgimento no mercado, na década de 1960, os videogames ou jogos eletrônicos ganharam espaço, propondo uma possibilidade de interação homem-máquina. O Nintendo Wii foi o primeiro jogo com características de unir esforço físico para sua jogabilidade e um instrumento lúdico para trabalhar jogos e brincadeiras. Dessa forma, apresenta a possibilidade de ser uma ferramenta pedagógica com perspectiva no tocante ensino-aprendizagem para a educação física escolar. Dessa maneira, o estudo teve por objetivo apresentar o exergame como ferramenta pedagógica, destacando as capacidades físicas e psicológicas estimuladas por sua prática e, assim, motivar professores a utilizarem em suas aulas. A metodologia consistiu em aliar pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo, realizada por meio de questionário disponibilizado via plataforma digital. Os resultados das pesquisas sinalizam que o exergame pode ser um instrumento pedagógico valioso no ensino-aprendizagem da Educação Física Escolar, por apresentar caráter lúdico, atraente, motivador e ser utilizado para se trabalhar fundamentos técnicos e táticos de modalidades esportivas, inclusive das modalidades pouco abordadas devido à falta de equipamentos ou espaço. Assim, evidencia-se a necessidade de capacitação do professor para trabalhar com as novas tecnologias e também buscar conhecer a realidade e desejos dos educandos e, dessa forma, utilizar os jogos eletrônicos em suas aulas, com objetivos claros e definidos.

Palavras-chave: Educação Física Escolar. Ensino-aprendizagem. Exergame. Jogos eletrônicos.

THE USE OF ELECTRONIC GAMES, EXERGAME, AS A PEDAGOGICAL INSTRUMENT IN PHYSICAL EDUCATION CLASSES

ABSTRACT

In recent years the era of technology has been perceived and experienced with great advances in information and communication technologies (ICTs) and electronic games, which have become increasingly popular, and a source of leisure for many children and adolescents. After its appearance in the market in the 1960s, videogames or electronic games gained space, offering a possibility of human-machine interaction. Nintendo Wii was the first game with physical effort features for its gameplay, and it was also a ludic instrument for games. Therefore it brings the possibility of being a pedagogical tool in the teaching-learning relation for school physical education. The aim of the study was to present exergame as a pedagogical tool, highlighting the physical and psychological capacities stimulated by its practice and thus motivating teachers to use it in their classes. The methodology consisted in combining bibliographical research and field research, carried out by a questionnaire, made available through a digital platform. The results of the research indicate that the exergame can be a valuable pedagogical tool in teaching-learning relation for School Physical Education, because of being ludic, attractive, motivational and for being used to work technical and tactical fundamentals of sports modalities, including less popular modalities due to lack of equipment or space. There is evidence of the necessity of teacher training so that they can work with new technologies and also meet the reality and desires of students, and, thus, design electronic games in their classes, with clear and well defined objectives.

Keywords: School Physical Education. Teaching-learning. Exergame. Electronic games.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Crianças praticando o exergame.....	14
Figura 2- Exemplo de aula com exergame.....	20
Figura 3- Exergames na Educação Física.....	22
Figura 4- Utilização do exergame em sala de aula.....	23

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1- Você já ouviu o termo EXERGAME anteriormente?.....	24
Gráfico 2- Você utiliza ou já utilizou os jogos eletrônicos, EXERGAMES, em suas aulas?.....	25
Gráfico 3- Os EXERGAMES poderiam ser mais um instrumento de ensino nas aulas de Educação Física?.....	25
Gráfico 4- Os EXERGAMES poderiam ser utilizados em qualquer faixa etária (ensino fundamental I e II e médio)?.....	26
Gráfico 5- Poderiam ser instrumento de motivação e ludicidade para as aulas de Educação Física?.....	27
Gráfico 6- Poderiam ser instrumento de incentivo ao desenvolvimento de técnicas de diversas modalidades esportivas?.....	27
Gráfico 7- A introdução dos jogos eletrônicos no ambiente escolar seriam bem aceitos pelos alunos?.....	28
Gráfico 8- A introdução dos jogos eletrônicos no ambiente escolar seriam bem aceitos pelos diretores e supervisores?.....	29
Gráfico 9- A introdução dos jogos eletrônicos no ambiente escolar seriam bem aceitos pelos pais?.....	29
Gráfico 10- Acha relevante pesquisas que abordam a integração de mídias e educação nas aulas de Educação Física?.....	30

LISTA DE QUADROS

Quadro 1- Síntese das tendências pedagógicas da Educação Física.....	18
--	----

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
2 PROBLEMA.....	14
3 HIPÓTESE.....	15
4 JUSTIFICATIVA.....	15
5 OBJETIVOS.....	15
5.1 Objetivo Geral.....	15
5.2 Objetivo Específico.....	16
6 METODOLOGIA.....	16
7 REFERENCIAL TEÓRICO.....	17
7.1 Jogos Eletrônicos e a Educação Física.....	17
7.2 Jogos Eletrônicos: Exergame.....	18
7.3 Exergame como ferramenta pedagógica.....	19
7.4 Desafios do uso dos Exergames na Escola.....	22
8 DISCUSSÃO E RESULTADOS.....	24
9 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	30
REFERÊNCIAS.....	32

1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, vivencia-se a era da tecnologia, com grandes avanços sobre as tecnologias da informação e comunicação (TICs). Dessa forma, tais tecnologias influenciam a maneira de agir e pensar dos seres humanos o que ocasiona novas práticas sociais e diferentes modos de interação. Sendo assim, tais tecnologias apresentam-se no cotidiano dos educandos e, portanto, faz-se necessário pensar em sua inclusão no âmbito escolar de modo a colaborar no processo ensino-aprendizagem.

Nesse contexto, os jogos eletrônicos avançaram, tornaram-se mais populares e, sem dúvidas, fonte de lazer de muitas crianças e adolescentes em detrimento aos jogos tradicionais. Lançado no mercado na década de 1960, os videogames ou jogos eletrônicos ganharam espaço, no entanto, trouxeram pontos negativos quanto ao seu uso, visto como um hábito não saudável, com predisposição ao desenvolvimento de doenças crônicas, como diabetes, hipertensão, sedentarismo, síndromes musculoesqueléticas, desenvolvimento de obesidade, violência por parte dos usuários, apatia e isolamento social. Por outro lado, foram apontados alguns benefícios aos praticantes, tais como: o desenvolvimento do raciocínio lógico e habilidades cognitivas (RODRIGUES JÚNIOR e SALES, 2012).

Nesse ínterim de popularização dos jogos eletrônicos e o avanço da tecnologia, em 2006, as indústrias de jogos lançaram no mercado uma nova maneira de utilização dessa tecnologia, com ênfase na interação homem-máquina. Dessa maneira, o Nintendo Wii foi o primeiro videogame com tal possibilidade. A inovação tecnológica desse game permite ao usuário experimentar os movimentos de várias modalidades esportivas como golfe, boxe, tênis, boliche, beisebol, dentre outros (VANGHETTI *et al*, 2014).

Segundo Ferreira e Francisco (2017), há, nessa nova tecnologia, a necessidade de usar os movimentos do próprio corpo constantemente para ser jogado. Essa nova maneira de interação entre usuário e jogo eletrônico designou-se exergame- uma junção entre as palavras exercício e game- uma vez que a interação entre o jogador e o console vai além de movimentos de apertar botões e mover alavancas. Sob essa perspectiva, isso o torna diferente e atrativo no campo da Educação Física Escolar, por unir esforço físico para sua jogabilidade e constituir em um instrumento lúdico pela utilização de jogos e brincadeiras. Dessa forma, há uma

perspectiva desses jogos eletrônicos serem uma ferramenta pedagógica que possibilita uma relação ensino-aprendizagem para a Educação Física Escolar (VANGHETTI *et al*, 2014).

A figura a seguir exemplifica a interação existente entre o console e jogador.

Figura 1- Crianças praticando o exergame



Fonte: Jornal da USP (22/11/2018) ¹

Ícone da cultura digital, o exergame deve ser utilizado de forma reflexiva e estratégica no contexto ensino-aprendizagem, já que assume a importância do mover-se para jogar, contraria a ideia inicial de inatividade dos jogos eletrônicos e cria novas abordagens no âmbito escolar (BARACHO, GRIPP e LIMA, 2012).

2 PROBLEMA

O desenvolvimento tecnológico apresenta um paradoxo devido ao seu avanço. Por um lado, a praticidade e, por outro, o comodismo; ambos dependentes de tecnologias específicas. Frente ao desenvolvimento tecnológico e suas interferências no cotidiano das pessoas, a tecnologia inseriu restritamente, no ambiente escolar, bem como nas aulas de Educação Física. O problema desta

¹Disponível em: <https://jornal.usp.br/radio-usp/radioagencia-usp/jogos-eletronicos-podem-ajudar-a-controlar-obesidade-infantil>

pesquisa é: o exergame seria uma ferramenta pedagógica eficiente e atrativa para os alunos ou é somente constatada como passatempo?

3 HIPÓTESE

A hipótese é que se, adequadamente utilizado, o exergame trará benefícios às aulas de Educação Física como ferramenta pedagógica.

4 JUSTIFICATIVA

Os jogos eletrônicos, até pouco tempo, eram vistos como entretenimento e, sobretudo, fonte produtora de sedentarismo e doenças crônicas como diabetes e hipertensão. Nos últimos anos, porém, o videogame sofreu inovações. Diversos estudos destacam sua potencialidade educativa e discutem a questão inovadora dos jogos eletrônicos: os exergames (jogos eletrônicos que captam e virtualizam os movimentos reais dos usuários). Tais jogos propiciam mais interação, pois os jogadores devem executar os movimentos para que sensores façam a leitura e apliquem-nos ao jogo.

Assim, apresentam-se como relevantes atividades tais como jogos que possibilitem a realização de ações e movimentos, bem como sejam capazes de motivar e estabelecer relações com as capacidades físicas. Dessa maneira, são ferramentas eficientes e inovadoras no ambiente escolar, capazes de proporcionar o desenvolvimento dos alunos que se sentem atraídos pela tecnologia e pela dinâmica que os permeiam.

5 OBJETIVOS

5.1 Objetivo Geral

Tendo em vista o problema a ser pesquisado e a hipótese proposta, esta pesquisa possui o objetivo de propor o exergame como ferramenta pedagógica para professores de Educação Física.

5.2 Objetivos Específicos

Para alcançar o objetivo, destacam-se como objetivos específicos:

- apresentar o exergame como ferramenta pedagógica nas aulas de Educação Física, incentivando sua popularização na escola;
- destacar as capacidades físicas e psicológicas estimuladas pelo exergame;
- motivar o uso do exergame nas aulas de Educação Física pelos professores da disciplina, visto que ainda possuem restrição quanto à sua utilização.

6 METODOLOGIA

O estudo foi realizado por meio de pesquisa bibliográfica, especificamente, de artigos científicos, uma vez que estes permitem a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla e atualizada para efetuar uma reflexão crítica sobre o tema pesquisado.

As bases de dados Scielo e Google Acadêmico foram fontes da seleção e coleta de artigos científicos. Os descritores pesquisados foram: Educação Física Escolar, ensino-aprendizagem, jogos eletrônicos e exergame com artigos selecionados entre o período de 2010 a 2018. Dessa forma, foram selecionados textos delimitados ao tema para que a análise teórica e a conclusão tivessem um resultado fidedigno.

Em paralelo, foi realizada uma pesquisa de campo, aplicada a profissionais de Educação Física em atuação, mediante plataforma virtual. Um formulário foi elaborado (ver apêndice) a partir do Google Forms e, posteriormente, divulgado em grupos virtuais de profissionais da educação física no Facebook e Whatsapp. O formulário ficou disponível para ser respondido no período de uma semana, entre os dias 06 e 12 de janeiro de 2019. Após este período, o formulário foi bloqueado para acesso.

O formulário constou de dez questões objetivas e com apenas duas opções de resposta, sendo SIM ou NÃO. Além disso, no início do questionário foram descritos o tema do trabalho e o objetivo da pesquisa. Ressaltou-se, ainda, que não houve imposição ao participante quanto à obrigatoriedade de responder ao formulário e que poderia desistir da pesquisa a qualquer momento e as respostas

seriam salvas sem identificação, preservando a identidade do participante. Os participantes responderam a uma única vez às perguntas apresentadas no formulário.

7 REFERENCIAL TEÓRICO

7.1 Jogos Eletrônicos e a Educação Física

A disciplina de Educação Física Escolar, desde o seu surgimento, foi permeada por referências históricas, associadas a ideais higiênicos e militares. Os diversos contextos culturais ressignificaram o seu surgimento, porém sempre obedecendo a práticas comuns. A proposta dessa disciplina é impulsionar o desenvolvimento físico e cognitivo, a educação pelo movimento, a socialização, a produção de conhecimentos e os cuidados com o corpo, levando-se em consideração competências e habilidades recomendadas para cada faixa etária e, ainda, o ritmo de cada aluno.

Segundo Bolzan e Santos (2015), o objetivo da educação física escolar é pedagogizar as manifestações da cultura corporal de movimento em seus aspectos históricos, sociais e culturais.

Nesse sentido, o lúdico, com jogos e brincadeiras, representa uma das formas mais utilizadas de se desenvolver a aprendizagem motora e movimento corporal desde o início do século passado (RODRIGUES JUNIOR e SALES, 2012).

No entanto, novas perspectivas e abordagens surgem com o tempo, à medida que a tecnologia evolui. As formas de jogar também se transformam e a Educação Física Escolar deve acompanhar essas mudanças (FENSTERSEIFER, TEIXEIRA e BIANCHI, 2012). Tal evolução é importante, uma vez que o jogo como tema da Educação Física Escolar pode e deve ser utilizado em todos os níveis de ensino (VAGHETTI et al, 2014).

O quadro a seguir apresenta a síntese das tendências pedagógicas da Educação Física.

Quadro 1- Síntese das tendências pedagógicas da Educação Física

Tendência	Abordagem
Higienista (1889 - 1930)	Promover a assepsia social, preocupação com a limpeza corporal, eugenia. Somente aulas práticas. Tema saúde abordado indiretamente. Visão biologicista e individualista de saúde.
Militarista (1930 - 1945)	Preparar alunos saudáveis através de exercícios militares para representar o Brasil em futuras guerras. Somente aulas práticas. Tema saúde abordado indiretamente. Visão biologicista e individualista de saúde.
Pedagogicista (1945-1964))	Início de discussões teóricas sobre o tema, mesmo que simplórias, sobre primeiros socorros, higiene, prevenção de doenças e alimentação saudável. Visão individualista de saúde.
Competitiva/ Esportivista (1964 - 1985)	Os alunos deveriam possuir saúde para tornarem-se atletas. Desenvolvimento da fisiologia e do treinamento esportivo. Somente aulas práticas. Tema saúde abordado indiretamente. Visão biologicista e individualista de saúde.
Popular (a partir de 1985)	Discussões teóricas sobre diversos temas como o sedentarismo, as doenças sexualmente transmissíveis, o combate às drogas e os primeiros socorros. O biologicismo começa a declinar. Percepção de que somente a dedicação aos exercícios não é suficiente para a prevenção de doenças. Crise epistemológica na Educação Física, que provoca nova leitura do seu papel como produtora de saúde.

Fonte: Ferreira e Sampaio (2013)

No quadro 1 acima são descritas as tendências da Educação Física Escolar, adaptado de Ferreira e Sampaio (2013). Acerca da tendência Popular, ainda presente, os autores apontam uma crise epistemológica na Educação Física, sobre a leitura da sua função como produtora da saúde. E aqui se destaca a relação entre essa tendência e as novas alternativas para tentar resgatar o interesse dos educandos pela Educação Física e a prática de exercício físico.

7.2 Jogos Eletrônicos: Exergame

A realidade virtual possibilitou uma experiência imersiva, interativa, estruturada e apresentada por imagens gráficas geradas em tempo real pelo computador. No interior dessas possibilidades da realidade virtual, apresenta-se o universo dos jogos eletrônicos (BARACHO, GRIPP e LIMA, 2012).

Conforme Fensterseifer, Teixeira e Bianchi (2012), a Nintendo foi a pioneira nessa tecnologia e revolucionou o mundo dos jogos eletrônicos, propondo um estilo de vida saudável e mais ativo com jogos que estimulam os usuários a movimentar. Dessa forma, por meio de sensores, os jogos eletrônicos captam o movimento humano em três dimensões e permite assim a interação entre ambos (MORAIS e MENDES, 2013; VAGHETTI, VIEIRA e BOTELHO, 2016).

Nesse sentido, a denominação exergame foi criada para conceituar esta nova prática de jogo, estabelecido pela prática de exercício físico com game (VAGHETTI e BOTELHO, 2010). Os exergames permitem aos usuários experimentar uma variedade de atividades físicas e movimentos em todas as faixas etárias e promovem um gasto calórico elevado em comparação aos jogos eletrônicos tradicionais (VAGHETTI *et al*, 2014).

O jogo é uma das mais antigas atividades da humanidade e considerado expoente cultural da sociedade. Assim, seu caráter lúdico é uma das grandes características da Educação Física Escolar. Dessa forma, é essencial possibilitar a integração entre Educação Física e mídia uma vez que os jogos eletrônicos e o avanço da tecnologia aproximam-se do universo dos jovens em idade escolar e podem desenvolver outras capacidades interessantes e novas. A vivência desses jogos, de maneira pedagógica, possibilita a formação de aspectos corporais, sociais e psíquicos e não apenas uma vivência eletrônica e virtual. (RODRIGUES JÚNIOR e SALES, 2012)

7.3 Exergame como ferramenta pedagógica

O ensino de jogos concentrados na instrução de fundamentos técnicos e prática de jogos, propriamente dita, sofreu com a imersão dessa tecnologia. Não por um lado negativo, mas pela forma de aprender e ensinar, refletindo no papel formador que a Educação Física possui em seus métodos atuais (MIRANDA, 2010).

Camilo e Betti (2010) apontam em seus estudos que a Educação Física Escolar não deve esquivar-se da influência das mídias, uma vez que está em toda parte e o esporte está em toda mídia. Dessa forma, Miranda e Ribeiro (2010) afirmam que a educação deve estar presente no contexto ao qual pertencem os alunos: a era digital. No entanto, não se pode, simplesmente, expor os alunos a mais tecnologias, pois estes já estão imersos nesse contexto. Sendo assim, a Educação

Física Escolar tem que ter uma finalidade pedagógica entre os jogos digitais e a manifestação cultural do movimento do corpo, trabalhando seus aspectos históricos, sociais e culturais (BOLZAN e SANTOS, 2015).

Baracho, Gripp e Lima (2012) compartilham desse mesmo princípio. O uso de videogames como prática pedagógica deve incorporar alguns princípios de aprendizagem, a saber: identidade, interação, exploração, revisão dos objetivos, conhecimento distribuído, dentre outros.

Nessa concepção, a relação entre corpo, sujeito e tecnologia deve contextualizar-se em uma dinâmica sociocultural para que assim reconheça as possibilidades e necessidades de intervenção pedagógica (CRUZ JÚNIOR e SILVA 2010). E, segundo Ribeiro (2010), perceber que mudanças no âmbito escolar implicam em modificações no modo de ensinar e aprender.

Nesse sentido, ainda nas assertivas de Baracho, Gripp e Lima (2012) utilizar a mídia exergame como ferramenta de intervenção educativa na Educação Física Escolar deve partir da ideia de que nesse jogo o usuário deve mover-se para jogar e, assim, possibilitar a prática de atividades físicas associada ao lúdico e ao prazeroso. E por este motivo, torna-se atrativo e motivador para o aprendizado (ARAÚJO, BATISTA e MOURA, 2017).

A figura 2 abaixo ilustra uma aula por meio do uso do exergame.

Figura 2- Exemplo de aula com exergame



Fonte: Blog Educar para Crescer ²

² Disponível em: <<https://educrescer.wordpress.com/category/uncategorized/>>.

Conforme a figura acima, e segundo Araújo, Batista e Moura (2017), os exergames são ferramentas que possibilitam a interação com habilidades motoras, visuais, sensoriais e sociais aos praticantes. Com relação às capacidades motoras, o jogo possibilita um gasto calórico elevado devido a maior ação muscular dos segmentos corporais utilizados (VAGHETTI *et al.*, 2014). O movimento constante permite aos usuários movimentarem-se dentro de um espaço, abaixando, subindo, correndo, deitando ou tentando qualquer outra ação dentro deste espaço requerida pelo jogo específico (RODRIGUES JÚNIOR e SALES, 2012). Aliada a essa prática, apresentam-se respostas cardiovasculares positivas e ganhos na coordenação motora e equilíbrio (MONTEIRO, VELÁSQUEZ e SILVA, 2016).

Vagheti (2014) apresenta possibilidades de se trabalhar com essa ferramenta que ainda é pouco utilizada na escola. O autor cita o golf, baseball, boliche, tênis, arco e flecha, frisbee, canoagem, hokey, snowboard, boxe e artes marciais modalidades bem distantes da realidade escolar para serem introduzidos por meio do exergame, e também, como fator positivo para sua adoção.

Ao refletir sobre essas possibilidades, além da lúdica e do lazer como mencionado, os jogos eletrônicos de esportes apresentam grande potencial para desenvolver situações táticas e técnicas realizadas na aprendizagem real de determinados esportes (FERREIRA e DARIDO, 2013).

Apesar de manter o usuário em movimento e promover gasto calórico maior em relação aos jogos eletrônicos tradicionais, é importante ressaltar que não deve ser a única modalidade de jogo praticada na escola, já que o exergame apenas expande as possibilidades de movimentar-se (BARACHO, GRIPP e LIMA 2012).

Cabe citar que Vagheti, Vieira e Botelho (2016) ressaltam a importância de que os jogos eletrônicos assim como sua introdução na Educação Física Escolar, deve ser abordado no currículo dos cursos de educação física, seja licenciatura ou bacharelado, de tal forma que evite avançar na contramão da realidade.

A figura esquemática abaixo demonstra o processo pelo qual os jogos eletrônicos passaram até chegar ao atual momento. Vale ressaltar que seu uso era restrito a poucas pessoas e sua disseminação aconteceu, após 2006, com a Nintendo, até chegar ao ambiente escolar e ser utilizado por professores nas aulas de Educação Física.

Figura 3- Exergames na Educação Física



Fonte: Blog Paragrafando a Educação Física (Ufal, 2017) ³

7.4 Desafios do uso dos Exergames na Escola

Cruz Junior (2013) apresenta que, apesar das “potencialidades dos games para o ensino da Educação Física, é provável que a consolidação de propostas pedagógicas dessa natureza ainda enfrenta obstáculo.”

A inserção dessa ferramenta deve incluir princípio, formação inicial e continuada de professores de Educação Física a fim de que garanta a reflexão e prática sociais definidas frente às relações com a mídia e novas tecnologias a serem abordadas. Dessa maneira, bases teórico-metodológicas estabelecidas poderão ser apropriadas e ressignificadas para os conteúdos de Educação Física (PIRES, FILHO e LISBÔA, 2012; BOLZAN e SANTOS, 2015).

Há, ainda, o paradigma estabelecido entre jogos eletrônicos em que se demonstra apresentar um olhar menos atrativo no âmbito escolar em virtude de serem conhecidos como games sedentários (VAGHETTI e BOTELHO, 2010).

³ Disponível em: <http://paragrafandoo.blogspot.com/2017/11/construcao-de-mapas-conceituais.html>

Além disso, outros obstáculos presentes são a natureza técnica e a infraestrutura, destacando escassez de equipamentos e espaços físicos adequados para o desenvolvimento das atividades (CRUZ JUNIOR, 2013).

Ginciene e Matthiesen (2014) ao referenciar os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), afirmam que “a educação física deverá manter diálogo crítico com a mídia, trazendo-as para dentro da escola como um novo dado relacionado à cultura corporal do movimento”.

Nesse contexto, ressalta-se que os professores são elementos insubstituíveis não só na promoção da aprendizagem, mas também, no desenvolvimento de métodos apropriados de utilização das novas tecnologias (MARTIN e TOSCHI, 2014). Ademais, os alunos permanecem mais envolvidos, apresentam vontade de continuar no jogo, superar os desafios e divertirem-se, como exemplificado na figura 4, na aula de dança, constatando que exercitar em uma atividade coletiva é muito divertido. Pode-se, dessa maneira, o professor, utilizar-se dessas oportunidades para instigar e promover a prática de atividade física em consonância com a aprendizagem (FERREIRA e DARIDO, 2013).

Figura 4 - Utilização do exergame em sala de aula



Fonte: < <https://www.facebook.com/photo.php?> >.

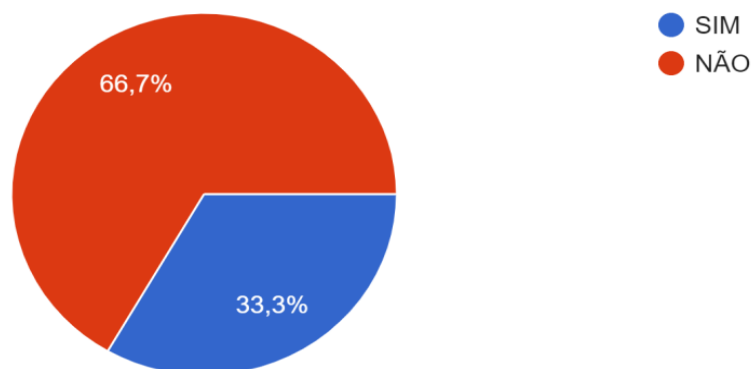
8 DISCUSSÃO E RESULTADOS

Uma pesquisa, por meio da plataforma digital, foi realizada com o intuito de investigar a situação da usabilidade do exergame no ambiente escolar. O objetivo foi descobrir se os profissionais conheciam tal ferramenta e se havia utilização nas aulas. O questionário abordou a percepção de aceitação dos alunos e da comunidade escolar sobre a adoção dos jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica.

Em gráficos de pizza, os resultados em porcentagem podem ser observados. Ao todo, 120 participantes responderam ao questionário voluntariamente.

Primeiramente, com relação ao gráfico 1, a intenção foi constatar a abrangência que os exergames apresentavam até aquele momento, ou se ainda era uma ferramenta desconhecida pelos professores de Educação Física, e o que observou-se foi que, aproximadamente, 2/3 do público pesquisado nunca ouviram, ao menos, o termo.

Gráfico 1- Você já ouviu o termo EXERGAME anteriormente?

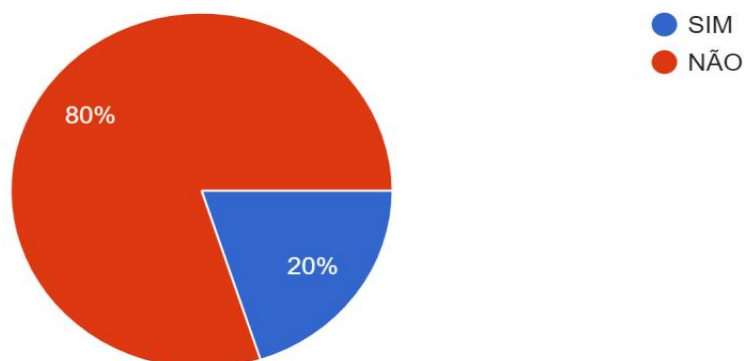


Esse fato talvez possa ser justificado pelo motivo do paradigma já apontado por Vaghetti e Botelho (2010) no qual os jogos eletrônicos eram considerados como instrumento causador de hábitos sedentários e, por tal motivo, não pertinentes ao contexto escolar, somado à falta de formação e capacitação profissional nesta modalidade (VAGHETTI, VIEIRA e BOTELHO, 2016).

No gráfico 2, observa-se que do público que já possui o conhecimento desta tecnologia, nem todos a utilizam em suas aulas, representando 80%. Cruz Junior

(2013) acredita que a falta de equipamentos e espaços preparados para o uso dos jogos eletrônicos consiste um dos desafios enfrentados pelos professores.

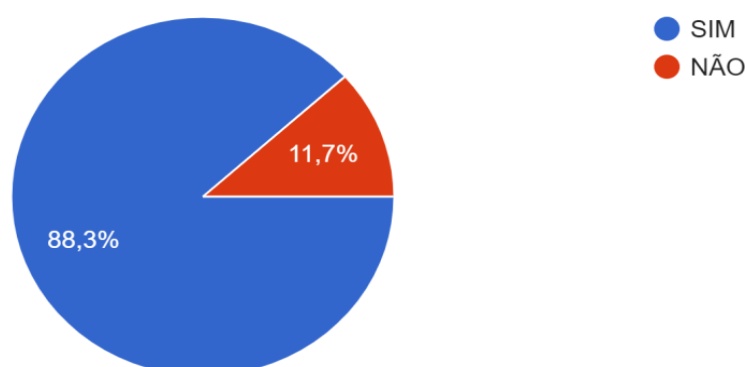
Gráfico 2- Você utiliza ou já utilizou os jogos eletrônicos, EXERGAME, em suas aulas?



Rodrigues Júnior e Sales (2012) propuseram-se a verificar a opinião de professores e alunos quanto à aceitação do uso de jogos eletrônicos no contexto pedagógico da Educação Física Escolar. O resultado apresenta uma estratégia promissora, sendo que 62,26% dos professores fariam uso dessa tecnologia em suas aulas e 85,26% dos alunos afirmaram aceitar os jogos eletrônicos como conteúdo pedagógico.

Nos gráficos 3 e 4, o objetivo das perguntas consistiam em saber se a tecnologia em questão, exergames, poderia ser um instrumento pedagógico nas aulas de Educação Física, e se poderia ser empregado em todas as faixas etárias, desde o ensino fundamental I ao ensino médio.

Gráfico 3- Os EXERGAMES poderiam ser mais um instrumento de ensino nas aulas de Educação Física?

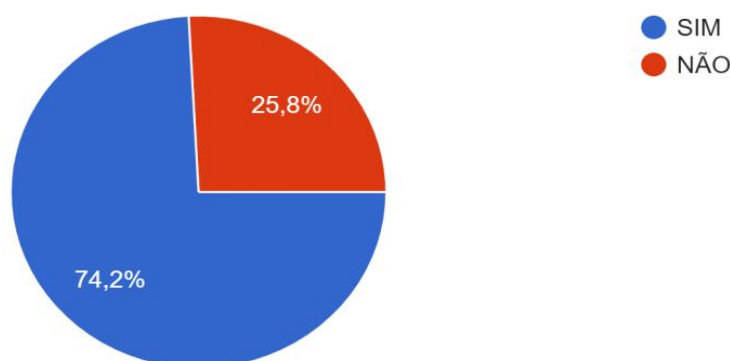


De acordo com o gráfico, no total, 88% afirmaram que o exergame poderia ser uma ferramenta pedagógica e 74% disseram que pode ser utilizado em todas as faixas etárias da formação básica de ensino.

Como se sabe, o desinteresse pela prática de atividade física nas aulas de Educação Física é considerável. E, nesse sentido, atrativos que despertem esses alunos para sua prática são sempre adequados.

Aqui, destacam-se os estudos de Ginciene e Matthiesen (2014), uma vez que consideram a utilização das tecnologias da informação e comunicação em aulas de Educação Física como não somente relevante, mas também, pertinente a prática dos exergames na Educação Física Escolar, visto a presença da cultura corporal de movimento apresentar-se nessas TICs e no cotidiano dos educandos. Assim, e nessas condições, avaliou-se de forma positiva o uso dos jogos como ferramenta pedagógica no ensino-aprendizagem.

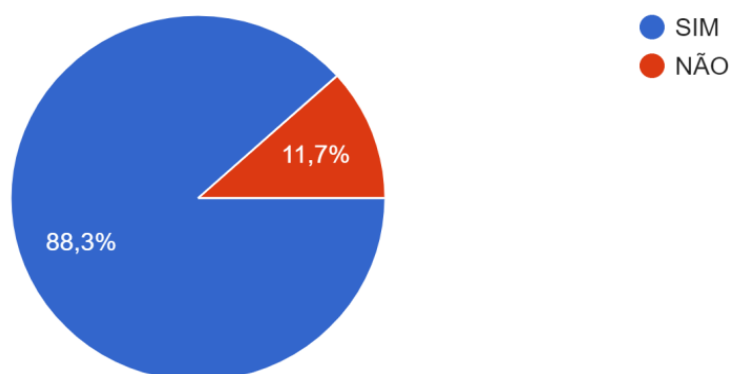
Gráfico 4- Os EXERGAMES poderiam ser utilizados em qualquer faixa etária (ensino fundamental I e II e médio)?



Outro estudo relevante para esta pesquisa foi o de Medeiros et al. (2018). Os autores analisam a eficácia da utilização dos exergames nas aulas de Educação Física e na aquisição e desenvolvimento de habilidades e capacidades motoras, destacando seus benefícios.

Os gráficos 5 e 6 se referem-se às finalidades desse jogo eletrônico nas aulas de Educação Física. A princípio, como motivação e ludicidade nas aulas, já que 88% afirmaram que os alunos sentiriam motivados e interessados em participar.

Gráfico 5- Poderiam ser instrumento de motivação e ludicidade para as aulas de Educação Física?

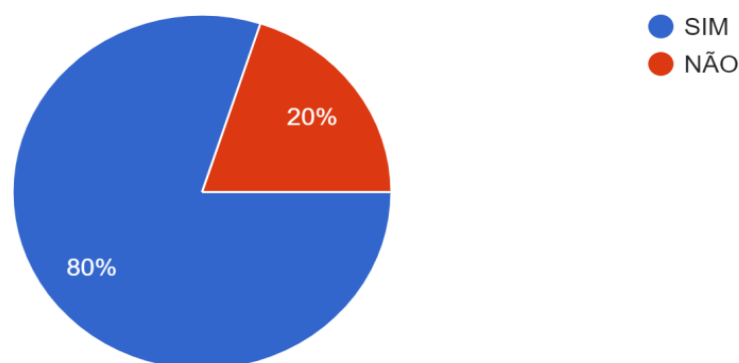


No gráfico 6, o intuito é mais específico. Seria o exergame uma ferramenta interessante para o ensino de técnicas de modalidades esportivas no âmbito escolar? A resposta foi sim para 80% dos professores que responderam.

Ferreira e Darido (2013), em uma pesquisa descritiva, com objetivo de identificar quais tipos de jogos eram mais atrativos, entrevistaram 264 alunos, sendo que os jogos esportivos representaram 39% e de passatempo 25%, foram os mais expressivos.

Morais e Mendes (2013) entrevistaram dois jovens jogadores de 15 anos com o objetivo de evidenciar como esta tecnologia poderia integrar-se à Educação Física Escolar. Os jogos eletrônicos praticados pelos usuários eram “Brasfoot” e “Cartola FC”. Dessa maneira, os autores concluíram que estes jogos podem contribuir para a experiência formativa, além de serem relevantes como um todo.

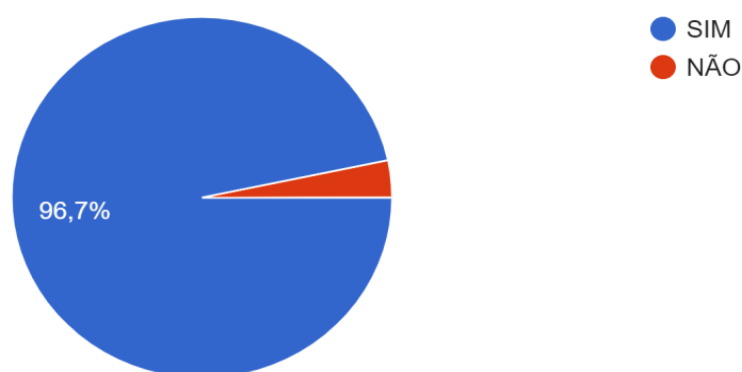
Gráfico 6- Poderiam ser instrumento de incentivo ao desenvolvimento de técnicas de diversas modalidades esportivas?



As próximas perguntas referem-se à aceitação por parte da comunidade escolar: alunos, supervisores e diretores e, por fim, os pais.

O gráfico 7 expõe a aceitação dos educandos. A constatação é de que 97% dos professores concordam que os alunos aprovariam essa nova proposta de aprendizagem, seja de forma lúdica ou técnica; como apresentado nos gráficos anteriores.

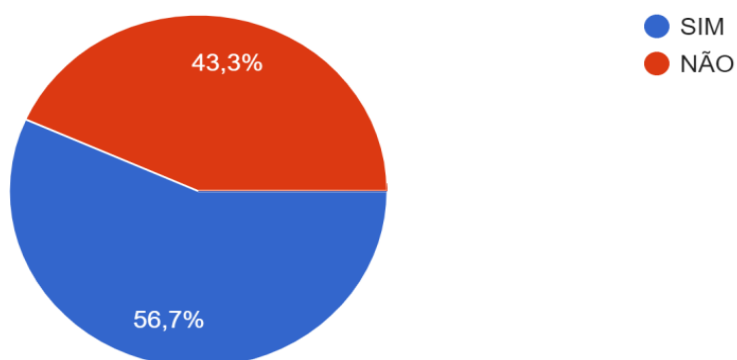
Gráfico 7- A introdução dos jogos eletrônicos no ambiente escolar seria bem aceita pelos alunos?



No gráfico 8, apresenta-se a percepção dos professores, relativa à supervisão e direção, caso viessem implantar os jogos eletrônicos em suas aulas. Portanto, 57% dos professores afirmaram que haveria aprovação dessa ferramenta.

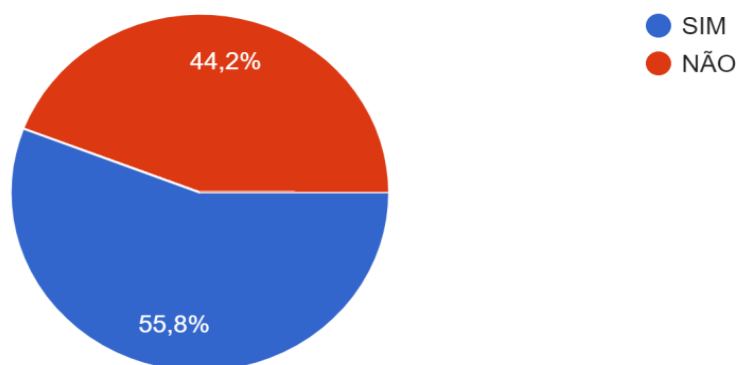
Baracho, Gripp e Lima (2012) realizaram uma pesquisa em uma escola pública com 117 alunos entre 13 e 14 anos sobre a perspectiva da utilização da virtualização dos videogames na educação física escolar e constataram que as TICs e realidade virtual estão fortemente presentes no cotidiano dos participantes. Nesse estudo, os participantes foram expostos ao exergame e, posteriormente, submetidos a um questionário, avaliando positivamente a atividade.

Gráfico 8- A introdução dos jogos eletrônicos no ambiente escolar seriam bem aceitos pelos diretores e supervisores?



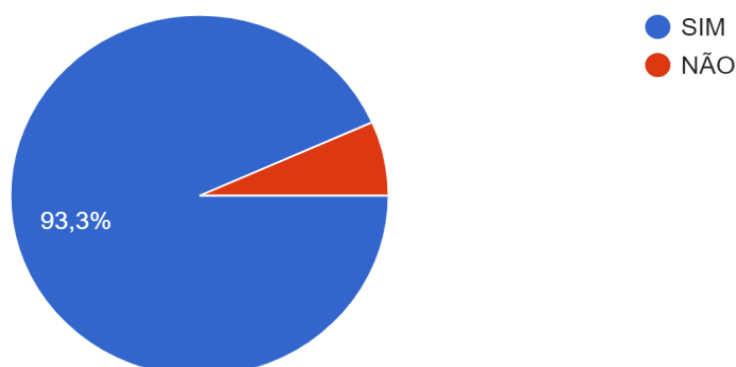
Os dados do gráfico 9 representam a comunidade extraescolar, ou seja, os pais. Nesse sentido, na visão dos professores pesquisados, apenas 56% deles afirmaram que os pais aceitariam que seus filhos praticassem o uso de games no âmbito escolar.

Gráfico 9- Os jogos eletrônicos no ambiente escolar seriam bem aceitos pelos pais?



Por último, os participantes foram indagados a respeito da relevância de estudos com este tema, integração das mídias e Educação Física. Dessa forma, 93% dos professores pesquisados responderam que são pertinentes esses trabalhos.

Gráfico 10- Acha relevante pesquisas que abordam a integração de mídias e educação nas aulas de Educação Física?



Ao considerar os resultados obtidos, conforme observado, os jogos eletrônicos, em especial, o exergame, seria um instrumento pedagógico favorável, tanto para os professores quanto para os alunos. No entanto, o que demonstra uma visão imparcial sobre os jogos eletrônicos em aulas de Educação Física são os supervisores, diretores e pais. Ressalta-se que tais resultados compreendem a óptica dos professores pesquisados.

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos eletrônicos ou videogames apresentaram grande desenvolvimento em sua forma de jogar, principalmente, pelo fato de poder utilizar o movimento corporal para sua prática. Antes restrito a determinados grupos, hoje se apresenta mais acessível e com perspectivas na Educação Física Escolar por apresentar-se útil como ferramenta pedagógica.

Assim, o estudo teve por objetivo propor o videogame como ferramenta pedagógica para professores de Educação Física, analisando, previamente, seus benefícios, tais como capacidades físicas e psicológicas estimuladas. Dessa forma, analisou-se, ainda, a percepção de profissionais da comunidade escolar quanto à utilização do exergame nas aulas e, com base nisso, sugerir ou não seu uso. Portanto, espera-se que o exergame possa ser um aliado nas aulas de Educação Física.

Com os dados obtidos pela pesquisa de campo, a questão principal em utilizar essa ferramenta, talvez a mais notória, está no fato dos profissionais

considerarem significativa e, pedagogicamente, eficiente. Entretanto, eles não se sentem preparados e seguros quanto à sua aplicação. O impasse pode ser justificado por não apresentarem formação e treinamento para incorporarem essa nova modalidade tecnológica e por não terem apoio necessário da comunidade escolar. Em decorrência disso, muitos julgam que os jogos eletrônicos não são ideais em ambientes escolares.

Para sanar tais problemas, a alternativa é capacitar os profissionais, sendo que, na realidade altamente tecnológica e, em constante mutação, os professores que não buscarem conhecimentos correm o risco de distanciarem-se da realidade extraescolar dos educandos, ficando aquém dos avanços tecnológicos. Portanto, com objetivos claros e definidos, os jogos eletrônicos são pertinentes tanto quanto qualquer ferramenta de trabalho, ideia evidenciada pela pesquisa bibliográfica.

Conclui-se com esta pesquisa que os jogos eletrônicos, o exergame, pode ser um instrumento pedagógico valioso no processo ensino-aprendizagem. As pesquisas indicam que o uso do exergame na escola contribui para a melhoria do comportamento acadêmico e auxilia na diminuição do sedentarismo nos jovens. Além disso, apresenta caráter lúdico, atraente, motivador e há possibilidade de utilização para desenvolver fundamentos técnicos e táticos de modalidades esportivas, sobretudo nas modalidades pouco abordadas por professores devido à falta de equipamentos ou espaço próprio.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, João Gabriel Eugênio; BATISTA, Batista; MOURA, Diego Luz. Exergames na Educação Física: uma revisão sistemática. **Movimento**, Porto Alegre, v. 23, n. 2, p. 529-542, jun. 2017. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/65330/42068>>. Acesso em: 07 jan. 2019.

BARACHO, Ana Flávia de Oliveira; GRIPP, Fernando Joaquim; LIMA, Márcio Roberto de. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Florianópolis, v. 34, n. 1, p. 111-126, mar. 2012. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbce/v34n1/v34n1a09>>. Acesso em: 03 jan. 2019.

BOLZAN, Érica; SANTOS, Wagner dos. Propostas didático-pedagógicas e suas projeções para o ensino da educação física. **Rev. Educ. Fís/ UEM**, Maringá, v. 26, n. 1, p. 43-57, mar. 2015. Disponível em: <<http://ojs.uem.br/ojs/index.php/RevEducFis/article/view/22741/14981>>. Acesso em: 04 jan. 2019.

CAMILO, Rodrigo Cordeiro; BETTI, Mauro. Multiplicação e convergência das mídias: desafios para a educação física escolar. **R. Motriviv**, Florianópolis, n. 34, p. 122-135, jun. 2010. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/17149/15847>>. Acesso em: 03 jan. 2019.

COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETTI, Claudia Broetto. Prática de jogos eletrônicos por crianças pequenas: o que dizem as pesquisas recentes? **Rev. Psicopedagogia**, São Paulo, v. 33, n. 102, p. 346-357, set. 2016. Disponível em: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/psicoped/v33n102/12.pdf>>. Acesso em: 04 jan. 2019.

CRUZ JUNIOR Gilson; SILVA, Erineusa Maria da. A (ciber) cultura corporal no contexto da rede: Uma leitura sobre os jogos eletrônicos do século XXI. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Florianópolis, v. 32, n. 2-4, p. 89-104, dez. 2010. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/pdf/4013/401338554007.pdf>>. Acesso em: 04 jan. 2019.

CRUZ JUNIOR, Gilson. Entre bolas, cones e consoles: desafios dos jogos digitais no contexto da mídia-educação (física). **Atos de Pesquisa em Educação**, Florianópolis, v. 8, n. 1, p. 287-305, abr. 2013. Disponível em: <<http://gorila.furb.br/ojs/index.php/atosdepesquisa/article/view/3675/2306>>. Acesso em: 03 jan. 2019.

FENSTERSEIFER, Alex; TEIXEIRA, Fabiano Augusto; BIANCHI, Paula. Videogame e vida saudável: tensões ou colaboração? **R. Motriviv**. Florianópolis, v. 24, n. 39, p. 186-190, dez. 2012. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2012v24n39p186>>. Acesso em: 04 jan. 2019.

FERREIRA, Aline Fernanda; DARIDO, Suraya Cristina. Os jogos eletrônicos no cotidiano dos alunos do 9º ano do ensino fundamental. **Educ. temat. digit.** Campinas, v. 15, n. 3, p. 595-611, dez. 2013. Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4856189>>. Acesso em: 03 jan. 2019.

FERREIRA, Adilson Rocha; FRANCISCO, Deise Juliana. Explorando o potencial dos jogos digitais: uma revisão sobre a utilização dos exergames na educação. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, [S.l.], v. 12, n. 2, p. 1177-1193, ago. 2017. Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6202992>>. Acesso em: 04 jan. 2019.

FERREIRA, Heraldo Simões; SAMPAIO, José Jackson Coelho. Tendências e abordagens pedagógicas da Educação Física escolar e suas interfaces com a saúde. **EFDeportes.com**, Buenos Aires, ano 18, n. 182, p. 1-1, 4 fev. 2019. Disponível em: <<https://www.efdeportes.com/efd182/tendencias-pedagogicas-da-educacao-fisica-escolar.htm>>. Acesso em: 04 fev. 2019.

GINCIENE, Guy; MATTHIESEN, Sara Quenzer. Deve-se utilizar as tecnologias da informação e comunicação em aulas de educação física? **Rev. Arquivos em Movimento**, Rio de Janeiro, v. 10, n. 2, p. 111-128, dez. 2014. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/am/article/view/9244/pdf_48>. Acesso em: 04 jan. 2019.

HOCHSPRUNG, Juliana; CRUZ, Dulce Márcia. Jogos digitais/eletrônicos em sala de aula: uma revisão sistemática. **XVI SBGames**, Curitiba, p. 1132-1135, nov. 2017. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaShort/175527.pdf>>. Acesso em: 04 jan. 2019.

MARTIN, Livia da Silva Neiva; TOSCHI, Mirza Seabra. Celular na escola: políticas, usos e desafios pedagógicos. **Rev. Inter-Ação**, Goiânia, v. 39, n. 3, p. 557-574, dez. 2014. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/interacao/article/view/28786/17724>>. Acesso em: 04 jan. 2019.

MEDEIROS, P. de et al. Exergames como ferramenta de aquisição e desenvolvimento de habilidades e capacidades motoras: uma revisão sistemática. **Revista Paulista de Pediatria**, v. 4, p. 464-471, 2017. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010305822017000400464&lng=pt&tlng=pt>. Acesso em: 05 abr. 2018.

MIRANDA, Lyana Virgínia Thédiga de. Oficinas pedagógicas de blogs na educação física: um relato de experiência. **R. Motriviv**, Florianópolis, n. 34, p. 208-222, jun. 2010. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/17123/15854>>. Acesso em: 03 jan. 2019.

MONTEIRO, Letícia de Castro Silva; VELÁSQUEZ, Fátima Solange Castillo; SILVA, Ana Paula Salles da. Jogos eletrônicos de movimento e educação física: uma revisão sistemática. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 19, n. 2, p. 462-473, jun. 2016. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/fef/article/download/39153/pdf>>. Acesso em: 03 jan. 2019.

MORAIS, Rodrigo Augusto Resende; MENDES, Diego de Sousa. O esporte-simulação: O que é possível aprender com os jogos eletrônicos? **Atos de Pesquisa em Educação**, [S.l.], v. 8, n. 1, p. 209-238, abr. 2013. Disponível em: <<http://gorila.furb.br/ojs/index.php/atosdepesquisa/article/view/3669/2303>>. Acesso em: 04 jan. 2019.

PIRES, Giovani De Lorenzi; FILHO, Ari Lazzarotti; LISBÔA, Mariana Mendonça. Educação física, mídia e tecnologias: incursões, pesquisa e perspectivas. **Revista Kinesis**, [S.l.], v. 30, n. 1, p. 55-79, jun. 2012. Disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/kinesis/article/view/5723/3393>>. Acesso em: 03 jan. 2019.

RIBEIRO, Sérgio Dorenski. As tecnologias: do software livre às experiências com a Educação Física e Mídia. **R. Motriviv**. Florianópolis, n. 34, p. 87-105, jun. 2010. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/17145/15845>>. Acesso em: 03 jan. 2019.

RODRIGUES JÚNIOR, Emílio; SALES, José Roberto Lopes de. Os jogos eletrônicos no contexto **pedagógico** da educação física escolar. **Conexões: revista da Faculdade de Educação Física da UNICAMP**, Campinas, v. 10, n. 1, p. 70-82, abr. 2012. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8637689>>. Acesso em: 03 mar. 2019.

VAGHETTI, César Augusto Otero; BOTELHO, Silvia Silva da Costa. Ambientes virtuais de aprendizagem na educação física: uma revisão sobre a utilização de Exergames. **Ciência e Cognição**, [S.l.], v. 15, n. 1, p. 76-88, abr. 2010. Disponível em: <<http://cienciasecognicao.org/revista/index.php/cec/article/view/292/162>>. Acesso em: 03 jan. 2019.

VAGHETTI, César A. O. et al. Exergames na Educação Física: ferramentas para o ensino e promoção da saúde. **XIII SBGames**, Porto Alegre, p. 491-498, nov. 2014. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/culture/full/Cult_Full_Exergames%20na%20Educacao%20Fisica.pdf>. Acesso em: 04 jan. 2019.

VAGHETTI, César Augusto Otero; VIEIRA, Karina Langone; BOTELHO, Silvia Silva da Costa. Cultura digital e Educação Física: problematizando a inserção de Exergames no currículo. **Educação: Teoria e Prática**, Rio Claro, v. 26, n. 51, p. 3-18, abr. 2016. Disponível em: <<http://ojs-teste.biblioteca.unesp.br/index.php/educacao/article/view/7997>>. Acesso em: 03 jan. 2019.

APÉNDICE

USO DE JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Trata-se de uma pesquisa para o curso de Especialização em Mídias na Educação da Universidade Federal de São João Del-Rei. Os jogos eletrônicos, Exergames, são jogos que exigem esforço físico e movimento dos jogadores para sua jogabilidade. Recentemente, discute-se a aplicabilidade desses jogos nas aulas de Educação Física como uma ferramenta pedagógica capaz de tornar as aulas mais prazerosas e o ensino-aprendizagem eficiente.

A pesquisa não despenderá muito de seu tempo. Constituirá perguntas objetivas de sim ou não. Marque apenas uma alternativa. Poderá desistir de responder ao questionário a qualquer momento. Seus dados pessoais serão confidenciais.

QUESTIONÁRIO

Pergunta 1- Você já ouviu o termo EXERGAME anteriormente?

Sim () Não ()

Pergunta 2- Você utiliza ou já utilizou os jogos eletrônicos, EXERGAMES, em suas aulas?

Sim () Não ()

Pergunta 3- Os EXERGAMES poderiam ser mais um instrumento de ensino nas aulas de Educação Física?

Sim () Não ()

Pergunta 4- Os EXERGAMES poderiam ser utilizados em qualquer faixa etária (ensino fundamental I e II e médio)?

Sim () Não ()

Pergunta 5- Poderiam ser instrumento de motivação e ludicidade para as aulas de Educação Física?

Sim () Não ()

Pergunta 6- Poderiam ser instrumento de incentivo ao desenvolvimento de técnicas de diversas modalidades esportivas?

Sim () Não ()

Pergunta 7- A introdução dos jogos eletrônicos no ambiente escolar seriam bem aceitos pelos alunos?

Sim () Não ()

Pergunta 8- A introdução dos jogos eletrônicos no ambiente escolar seriam bem aceitos pelos diretores e supervisores?

Sim () Não ()

Pergunta 9- A introdução dos jogos eletrônicos no ambiente escolar seriam bem aceitos pelos pais?

Sim () Não ()

Pergunta 10- Acha relevante pesquisas que abordam a integração de mídias e educação nas aulas de Educação Física?

Sim () Não ()
