

ANPEd - Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação

15191 - Resumo Expandido - Trabalho em Andamento - XV Reunião ANPEd Sul (2024)

ISSN: 2595-7945

Eixo Temático 11 - Educação, Comunicação e Tecnologia

EDUCAÇÃO FÍSICA E INCLUSÃO: UMA METODOLOGIA BASEADA EM EXERGAMES PARA APRENDIZAGEM.

Karine Helena Morais - UNIVALI - Universidade do Vale do Itajaí

Adriana Gomes Alves - UNIVALI - Universidade do Vale do Itajaí

EDUCAÇÃO FÍSICA E INCLUSÃO: UMA METODOLOGIA BASEADA EM EXERGAMES PARA APRENDIZAGEM.

Esta pesquisa tem como objeto de estudo a utilização de *exergames* como recurso pedagógico digital para potencializar o processo de aprendizagem de alunos da Educação Básica nas aulas de Educação Física em uma abordagem inclusiva. O principal problema discutido consiste na seguinte questão: De que forma os *exergames* podem favorecer os processos de aprendizagem da cultura corporal de movimento de alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental, em atividades nas aulas de Educação Física? A partir dessa questão problema, discutem-se os desafios das aulas de Educação Física aplicadas com recursos pedagógicos digitais em uma perspectiva inclusiva, a utilização equivocada desses recursos, o provocar sobre as novas maneiras de se fazer educação e novas formas de produção de conhecimento, o refletir e o experienciar, possibilitando novas maneiras de se aprender os conteúdos da cultura corporal de movimento nas aulas de Educação Física, buscando um entendimento deste recurso tecnológico digital, o *exergame*, e sua relação com o ensino e, principalmente, a aprendizagem, visto que as escolas tendem ao uso de recursos pedagógicos tradicionais. Baseado no exposto, o objetivo desta pesquisa é delinear uma abordagem metodológica para o uso dos *exergames* nas atividades da cultura corporal de movimento aplicadas nas aulas de Educação Física em contextos de inclusão escolar. Pensando na utilização de recursos pedagógicos digitais na escolarização dos educandos com deficiência intelectual e em seus processos de ensino e de aprendizagem, supõe-se que esses recursos articulados a uma metodologia apropriada, podem contribuir de maneira significativa para com esses alunos e os demais, em termos cognitivos, físicos, psicológicos, aprendendo de maneira interessante, além de motivar a participação nas aulas práticas de Educação Física de maneira inclusiva.

O ensino por intermédio do movimento, das práticas corporais, da cooperação, da coletividade, dos jogos e das brincadeiras, dos esportes, da ginástica, das lutas, das danças e dos esportes de aventura, histórica e culturalmente dentro da escola durante décadas, externou-se à comunidade escolar como menos importante do que o ato de ensinar dentro de uma sala de aula. É na quebra dessa forma de pensar que esta pesquisa abraça uma Educação

Física que aborde aspectos não somente corporais, mas também aspectos cognitivos, psicológicos, sociais, afetivos, que desperte o interesse do aluno, que ressalte a participação dos alunos em momentos e experiências inovadoras para a sua aprendizagem, “pedagogizando” os recursos digitais, contribuindo com o desenvolvimento humano e que entenda a escola como lugar para receber os saberes, não somente por meio do papel e da caneta dentro de uma sala de aula, mas buscando na tecnologia uma alternativa para melhorar pedagogicamente os processos de ensino e de aprendizagem dos educandos.

Compreender pedagogicamente os *exergames* (EXGs) como uma possibilidade inovadora de auxiliar e contribuir com o ensino é indispensável, visto que estamos tratando de um tema pouco explorado na área da Educação Física escolar. Desse modo, os EXGs precisam ser considerados como criações humanas e patrimônios culturais pedagogizados, assegurando a construção de um olhar crítico e sensível, uma vez que representam uma parcela significativa da cultura e um elemento relevante da sociedade tecnológica na qual nos inserimos atualmente (Silveira; Torres, 2007). Em um conceito simplificado, e para facilitar o entendimento de todos, podemos definir os EXGs como “[...] jogos digitais capazes de captar movimentos reais dos usuários e simulá-los em um ambiente virtualizado para o desenvolvimento de ações em *games*” (Lima, 2020, p. 1859).

A “cultura corporal do movimento” é uma parte integrante da cultura do ser humano. É constituída por um conjunto de saberes, construído social e historicamente por meio de atividades que evidenciam as diversas conexões entre vivências ideológicas, políticas, filosóficas e sociais, bem como os sentidos lúdicos, estéticos, artísticos, agonistas, competitivos ou outros, relacionados à realidade, às necessidades e às motivações humanas. A particularidade dessas atividades – sejam elas criativas ou imaginativas – é que seu produto não é material nem está relacionado ao processo de fabricação; por esse motivo, o ser humano atribui um valor particular ao seu produto (Coletivo de Autores, 2009).

Nesse entendimento, os recursos tecnológicos podem ser parte das aulas de Educação Física, desde que exista um planejamento, um propósito para a utilização desse recurso. Nessa perspectiva, a Educação Física passa por um processo de reestruturação, assim como as relações de trabalho, as sociais, em outras palavras, as “[...] novas maneiras de trabalhar, de comunicar-se, de relacionar-se, de aprender, de pensar e, em suma, de viver” (Coll; Monereo, 2010, p. 15).

Seguindo esse pressuposto, Lima e Moita (2011, p. 26) afirmam que “[...] a tecnologia se configura como uma ‘caixa de ferramentas’ úteis à elaboração e à ampliação de conhecimentos que favorecem procedimentos pedagógicos voltados à realidade, propiciando a interação dos alunos com o meio tecnológico”.

Santaella (2013), afirma que compreender as capacidades e as limitações das tecnologias auxilia na prevenção de medos irracionais e expectativas ilusórias. Assim sendo, é indispensável que haja criticidade e um pensamento reflexivo ao empregar tecnologias mais

recentes no contexto escolar, levando em conta seus impactos e suas consequências para a sociedade como um todo.

Definimos esta pesquisa como de abordagem qualitativa, baseada na combinação da *Design Science Research* (DSR) e da pesquisa-ação, também chamada de *Action Design Research*. Neste estudo, usaremos os termos “DSR” e “pesquisa-ação”. A utilização conjunta desses métodos permite a criação de soluções práticas baseadas em teorias, a partir da integração entre pesquisador e atores envolvidos, permitindo a resolução de problemas e aprendizado contínuo. De acordo com Sein *et al.* (2011), a comunicação entre essas metodologias se concentra no desenvolvimento, na intervenção e na avaliação de um artefato que incorpora não apenas os antecedentes teóricos e as intenções dos pesquisadores, mas também o impacto dos usuários e a utilização contextual contínua.

Para melhor entendimento, um artefato pode ser algo projetado pelo homem, ou seja, algo artificial. Contudo, mesmo sendo considerados artificiais, os artefatos, conduzidos a partir dos fundamentos do DS, se submetem às leis naturais, orientadas pelas ciências naturais (Dresch; Lacerda; Antunes Júnior, 2015). De abordagem e cunho qualitativo, esta pesquisa foi realizada na escola, ambiente no qual se concebe contato direto com os participantes do estudo, em que há uma “[...] relação dinâmica, particular, contextual e temporal entre o pesquisador e o objeto de estudo” (Michel, 2009, p. 36-37).

Ressaltamos a importância do planejamento ao utilizarmos uma abordagem metodológica não tradicional nas aulas de Educação Física. A forma pela qual novas abordagens metodológicas podem contribuir para novas maneiras de pensar em Educação Física para o benefício dos alunos é por intermédio de um delineamento preciso de planejamentos, com alicerces teóricos sólidos, não esquecendo que a prática e a teoria caminham juntas. O *exergame* se mostrou um recurso pedagógico digital capaz de fortalecer o processo de inclusão escolar de alunos com deficiência intelectual. Assim sendo, consideramos fundamentais as reflexões a respeito de recursos pedagógicos inovadores que auxiliem e favoreçam a inclusão escolar nas aulas de Educação Física, de modo a ampliar as possibilidades de ensino aos alunos com deficiência intelectual, alcançar com toda a turma os objetivos propostos nas aulas de acordo com cada conteúdo a trabalhado.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Física. Exergames. Perspectiva Inclusiva. Metodologia.

REFERÊNCIAS

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de Educação Física**. Elaborado por Marcílio Souza Júnior, Lino Castellani Filho, Carmen Lúcia Soares, Celi Nelza Zülke Taffarel, Elizabeth Varjal, Micheli Ortega Escolar e Valter Bracht. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

COLL, César; MONEREO, Carles. **Psicologia da Educação Virtual**: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e comunicação. Porto Alegre: Artmed, 2010,

DRESCH, Aline; LACERDA, Daniel Pacheco; ANTUNES JÚNIOR, José Antonio Valle. **Design Science Research**: método de pesquisa para avanço da ciência e tecnologia. Porto Alegre: Bookman, 2015.

LIMA, Marcio Roberto de. Exergames como possibilidade de ressignificação da docência na cultura digital. **Revista e-Curriculum**, São Paulo, v. 18, n. 4, p. 1857-1878 out./dez. 2020. DOI: <http://dx.doi.org/10.23925/1809-3876.2020v18i4p1857-1878>

LIMA, Érika Rossana Passos de Oliveira; MOITA, Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro. **A tecnologia e o ensino de química**: jogos digitais como interface metodológica. Campina Grande: EDUEPB, 2011.

MICHEL, Maria Helena. **Metodologia e pesquisa científica em ciências sociais**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2009.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação ubíqua**: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013.

SEIN, Maung K.; HENFRIDSSON, Ola; PURAO, Sandeep; ROSSI, Matti; LINDGREN, Rikard. Action Design Research. **MIS Quarterly**, [s. l.], v. 35, n. 1, p. 37-56, mar. 2011.

SILVEIRA, Guilherme Carvalho Franco da; TORRES, Livia Maria Zahra Barud. Educação física escolar: um olhar sobre os jogos eletrônicos. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 15., 2007, Olinda. **Anais eletrônicos** [...]. Olinda: Conbrace, 2007. Disponível em: <https://public.cbce.org.br/uploads/cd/resumos/157.pdf>. Acesso em: 8 fev. 2024.