

## A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS COM SENSOR DE MOVIMENTO NA PERSPECTIVA DE PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA DA REDE MUNICIPAL DE MARINGÁ

Daniel Curia Possidonio (PIC/CNPq/Uem), Antonio Carlos Monteiro de Miranda (Orientador), e-mail: antoniomonteirouem@gmail.com.

Universidade Estadual de Maringá / Centro de Ciências Biológicas e da Saúde/Maringá, PR.

**Afiliação dos autores:** Dr. Antonio Carlos Monteiro de Miranda – professor do Departamento de Educação Física da Universidade Estadual de Maringá. Daniel Curia Possidonio – Acadêmico de Educação Física pela Universidade Estadual de Maringá.

**Área e subárea do conhecimento conforme tabela do [CNPq/CAPES](#):**

Área: Ciências da saúde  
Subárea: Educação Física

**Palavras-chave:** Educação Física; Jogos com Sensor de Movimento; Escola.

### Resumo

Esta pesquisa buscou analisar como os professores de Educação Física da Rede Municipal de Maringá avaliam o uso de jogos com sensor de movimento nas aulas de Educação Física escolar. Na metodologia, caracterizada como descritiva, utilizou-se o método de pesquisa-ação, com 2 encontros presenciais e 1 questionário online, em que foram contemplados 2 grupos de participantes, totalizando 44 professores no início da pesquisa, que responderam a um questionário inicial, e lhes foi apresentado conceitos dos jogos com sensor de movimento, já em um segundo encontro foi oportunizada a vivência dos jogos, respondendo para finalizar, a um novo questionário online. Por meio dos resultados obtidos, observamos que o professores no início da pesquisa não conheciam o tema e todas as possibilidades do jogar, e no final dos encontros junto as respostas dos questionários, conclui-se que é relevante adaptar os jogos com sensor de movimento em aulas de educação física escolar, para que se tenha uma ampliação das capacidades e experiências dos alunos, e que isso só será possível, caso haja mais discussões sobre formas de incluir e baratear estes jogos, além de capacitar os professores para a utilização destes recursos como ferramentas pedagógica de ensino.

## Introdução

Na sociedade atual, o ser humano e principalmente as novas gerações, convivem em uma era de relações muito próximas com a tecnologia, esta que por sua vez fornece a comodidade e facilidades nas tarefas do cotidiano, seja no trabalho, nas residências ou no contexto escolar, além de oportunizar momentos de lazer. (PRENSKY, 2012).

Nesse entremeio, surgem os jogos com sensor de movimento dos videogames atuais, que tem o objetivo de transformar o corpo do jogador no próprio controle, promovendo diversas formas de movimento. Estes jogos apresentam-se como uma nova forma de jogar, por intermédio de um sensor de movimento que transforma os movimentos de membros superiores e inferiores do jogador, no movimento do personagem virtual dentro da tela, ou seja, a imersão torna-se um elemento característico da experiência em jogo. Estes jogos eletrônicos, refletidos em sua prática e formas de utilização, possibilitam pensar em contribuições na área da saúde como a educação física.

Baracho et al (2012) contribuem ao trazerem que o professor de Educação Física pode aproximar-se do mundo dos jogos eletrônicos e conhecer suas possibilidades, pois eles fazem parte do cotidiano de muitos alunos, adolescentes e jovens. A escola pode incluir-se no mundo cotidiano do aluno, fazer relações com esse mundo e aproveitar a potencialidade destes meios. Partindo desses pressupostos foi que surgiu a proposta dessa pesquisa de analisar como os professores de Educação Física da rede municipal de Maringá avaliam a utilização de jogos com sensor de movimento nas aulas de Educação Física.

## Materiais e métodos

Esta pesquisa se caracteriza como descritiva com caráter qualitativo que como compreende Gil (2008) tem como objetivo a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis, que no caso, definiu-se em descrever a análise dos professores de Educação Física da rede municipal de Maringá, quanto ao jogos com sensor de movimento.

O método de pesquisa-ação foi utilizado como proposta de intervenção, em que, conforme explica Tripp (2005) deve-se planejar, implementar, descrever e avaliar uma mudança para a melhora de sua prática, aprendendo mais, no correr do processo, tanto a respeito da prática quanto da própria investigação, podendo dessa forma construir junto a prática, sua teoria envolvida. A partir deste método, buscou-se compreender a relação dos participantes, com os jogos com sensor de movimento, e com a coleta de informações, trazer uma proposta de intervenção em aula, com a tecnologia no processo pedagógico.

Participaram da pesquisa professores e professoras de Educação Física da rede municipal de Maringá, do Ensino Fundamental I, em um total de 44 participantes no início da pesquisa, houve também pesquisa documental por

meio de livros, revistas e artigos como complemento de dados obtidos na intervenção. Ao fim 12 professores participaram da pesquisa respondendo ao último questionário online, por problemas apresentados pela mudança de coordenação na Secretaria de Educação, os grupos presenciais, se desfizeram, e a única opção foi o meio online.

Foram utilizados recursos como questionários, com perguntas abertas, relatórios, diários de campo, videogame de recurso próprio e televisão disponibilizada pela SEDUC. Totalizando 2 encontros com os professores, no primeiro foi entregue o questionário 1, buscando entender a vivência que os professores tinham em relação as tecnologias dentro e fora do espaço escolar, aos jogos eletrônicos de movimento e sua influência na educação física escolar. Num segundo momento foi apresentado por meio de slides aos professores conceitos que definem os jogos com sensor de movimento, e como a literatura o aborda no ambiente escolar, o registro desse encontro foi feito em diário de campo, a partir de uma conversa com o grupo sobre questionamentos e avanços para a pesquisa.

No segundo encontro os participantes jogaram, vivenciando as experiências e compreendendo as potencialidades e dificuldades presentes no jogo para sua inserção como ferramenta pedagógica, também foi registrado em diário de campo outra conversa em grupo para finalizar o encontro, e por meio de questionário online, foi solicitado aos professores sobre a análise que fazem dos jogos eletrônicos com sensor de movimento no contexto escolar a partir dos encontros.

## Resultados e Discussões

No primeiro contato com os professores, houve dificuldade em fazê-los entender que os Jogos com sensor de movimento trazem novos olhares ao jogar videogame e que pode ser uma ferramenta a mais no processo de ensino-aprendizagem. A curiosidade dos participantes que não conheciam estes tipos de jogos e certas opiniões de resistência em inclui-los na educação física escolar, argumentando a violência e outras características marcantes em jogos famosos comercializados atualmente, foram alguns dos pontos levantados por eles.

Já no segundo encontro, com os grupos, houve a oportunidade deles jogarem diferentes tipos de jogos com o sensor de movimento, e outro olhar começou a surgir entre eles, em que foi possível perceber uma motivação em participar, para conhecer, e sentir a experiência, e em uma nova conversa no final do encontro, apontaram formas de incluir alguns conteúdos dos jogos em aula, e duas dificuldades foram elencadas em meio a realidade escolar, o alto custo, e a aplicação em aula para turmas com um grande número de alunos, estes dois empecilhos, foram solucionados com o apontamento de outros professores que já utilizavam essa ferramenta em aula, por meio de vídeos dos jogos, o que torna possível a aplicação em turmas com muitos alunos, e pela experiência dos professores que ministram aulas com estes jogos, esse acaba sendo um fato a mais para motivar as aulas.

Com o retorno do último questionário, foi possível observar a mudança de perspectiva em relação ao uso dos jogos virtuais nas aulas de educação física, sendo melhor aceito, apenas com a lacuna da necessidade de haver cursos de formação para contemplar novas ideias de utilização.

Nesse sentido recorreremos a literatura que estuda a inserção dos jogos virtuais como ferramenta pedagógica e Prensky (2012), aponta a perspectiva de uma nova didática escolar, e que esta esteja de acordo com a realidade do aluno e suas necessidades motoras e sociais, que seja estimulante ir ao encontro ao aprendizado, junto ao complemento que a tecnologia pode ser na ação educacional, para originar um novo aprendizado crítico em relação ao uso e consequências do meio virtual.

## Conclusões

Por meio da pesquisa com os professores de Educação Física da rede municipal de Maringá, foi possível perceber que eles compreendem a existência de novas formas para a aplicação dos conteúdos pertinentes à educação física escolar, por meio dos Jogos com Sensor de Movimento, como uma ferramenta pedagógica de ensino sendo essa possível de ser usada no cotidiano escolar, desde que sejam oferecidas formações e estrutura para que isso se dê.

## Referências

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 4. ed. 1994; 5. ed. 1999; 6. ed. 2008, São Paulo, Editora Atlas S.A.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. Editora Senac, São Paulo – tradução de Eric Yamagute; Revisão técnica de Romero Tori e Denio Di Lascio. 2012.

BARACHO, A. F. O.; GRIPP, F. J.; DE LIMA, M. R. **Os exergames e a educação física escolar na cultura digital**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, v. 34, n. 1, p. 111-126, 2012.

TRIPP, D. **Pesquisa-ação**: uma introdução metodológica. Universidade de Murdoch Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005.