

EXERGAMES NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

ALINE XAVIER TUCHTENHAGEN¹; GUILHERME NOREMBERG PINTO²;
CÉSAR AUGUSTO OTERO VAGHETTI³; FABRÍCIO BOSCOLO DEL VECCHIO⁴;
ADRIANA SCHÜLER CAVALLI⁵;

¹Escola Superior de Educação Física/UFPel, bolsista PROEXT, alinetuchtenhagen@hotmail.com;

² Escola Superior de Educação Física/UFPel, bolsista PROEXT, guinoreMBERG@hotmail.com;

³Escola Superior de Educação Física ESEF- UFPel, orientador, cesarvaghetti@gmail.com;

⁴Escola Superior de Educação Física ESEF- UFPel, docente, fabricio_boscolo@uol.com.br;

⁵Escola Superior de Educação Física ESEF- UFPel, docente, adriscavalli@gmail.com;

1. INTRODUÇÃO

Os videogames têm se tornado uma atividade amplamente difundida em todos os níveis da sociedade atual e são utilizados como entretenimento nos mais variados locais: escola, ônibus, casa e praia. (VAGHETTI & BOTELHO, 2010). Porém, por muito tempo estes jogos foram apontados como fatores de risco em relação à inatividade física e os níveis crescentes de obesidade (MECKBACH et al., 2013). Agora, um novo tipo de videogame, o *Exergame* (EXG), entrou para o mercado. Estes novos games fazem uso de tecnologias de percepção e atuação, sendo considerados de baixo custo. Este novo tipo de game estimula o movimento corporal e atividade física, pois envolvem movimentos físicos através da simulação de danças, jogos de tênis, voleibol, entre outros, onde os movimentos do usuário podem ser rastreados e transformados em movimentos do avatar no game. (QUENNERSTEDT et al., 2003).

Desta forma, estes dispositivos digitais proporcionam ao usuário, além das habilidades citadas anteriormente, o desenvolvimento de habilidades sensoriais, graças à possibilidade de emulação perceptiva de suas atuações. Alguns exemplos destes games atualmente disponíveis no mercado são os consoles *Nintendo Wii* e o *Xbox* com sensor *Kinect* (VAGHETTI & BOTELHO, 2010).

Nos últimos anos, vários países têm cada vez mais indicado a utilização de EXG como uma possível atividade para uso na Educação Física escolar e para melhorar a capacidade cognitiva, as habilidades motoras, as atitudes e comportamentos em geral nos jovens (MECKBACH et al., 2013). Conforme relatado por Vaghetti e Botelho (2010), o aspecto lúdico do jogo e a fascinação da realidade virtual estão contribuindo para o crescente sucesso de tais jogos. Cabe ressaltar que a possibilidade de utilizar o movimento humano como parte integrante do jogo cria um ambiente favorável para o ensino-aprendizagem, estabelecendo-se como potencial ferramenta didático-pedagógica a ser investigada pela comunidade científica (PAPASTERGIOU, 2009).

Com o intuito de promover uma melhora na qualidade de vida através de atividades físicas, o objetivo do estudo foi verificar a motivação intrínseca durante a utilização dos EXG no currículo da Educação Física escolar em duas escolas da cidade de Pelotas, RS.

2. MATERIAIS E MÉTODOS

A pesquisa será realizada com alunos das escolas Escola Municipal de Ensino Fundamental Osvaldo Cruz e da Escola Municipal de Ensino Fundamental Santa Terezinha, ambas na cidade de Pelotas. Os indivíduos serão selecionados

de forma intencional, através de convite verbal dos pesquisadores, de acordo com a sua disponibilidade em participar do estudo. Dois grupos de alunos serão investigados para comparação dos valores de Fluxo: Grupo de alunos que participarão das atividades com EXG e grupo de alunos que continuarão com as aulas de Educação Física tradicional.

Serão utilizados os seguintes instrumentos para a coleta dos dados:

- a) Um questionário [PCCquest], desenvolvido pelos alunos do PCC EXG da ESEF – UFPEL e devidamente validado durante o decorrer do semestre letivo. A elaboração do PCCquest foi realizada durante as aulas e através da rede social *Facebook*. O PCCquest possui 10 perguntas fechadas referentes a experiência com EXG e a sua utilização em diferentes âmbitos da EF, entre elas uma questão relacionada a percepção subjetiva de esforço.
- b) O questionário Long *Flow State Scale Physical*, [FSS-2], [Jackson et al. 2010]. O questionário FSS-2 consiste de 36 questões e as respostas são dadas em uma escala tipo Likert de cinco pontos. O FSS-2 foi desenvolvido para a utilização imediatamente após uma atividade que envolve o movimento humano. O instrumento de língua inglesa ainda não foi validado para a língua portuguesa. Até o fechamento deste estudo, ainda não foram encontradas pesquisas relacionadas à validação do instrumento de pesquisa para a língua portuguesa. Entretanto, justifica-se a escolha do questionário pela frequência como ele é citado na área de games. O instrumento foi traduzido pelo instituto de Letras – FURG, através do Projeto de Apoio a Pesquisa Científica Discente [PAPCD], foi realizado também um *backtranslation*.
- c) Escala de percepção subjetiva de esforço [PSE] de Borg [1982], com numeração de 6 [muito fácil] à 20 [exaustivo].
- d) Um console *Xbox 360* com sensor *Kinect*.
- e) Um projetor multimídia.
- f) Um game *Kinect Sports* [foram utilizadas as modalidades de boxe, tênis de mesa e voleibol].
- g) Um game *Just Dance IV*.

Será utilizada uma estatística descritiva para apresentação dos resultados e um teste de hipóteses “*t*” *student* para verificar diferenças nas médias entre os grupos que participaram das atividades com EXG e com Educação Física tradicional, com um nível de significância em $p \leq 0,05$.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

As próximas etapas da pesquisa consistem: i) Na compra de materiais para o projeto EXG, previsto para o segundo semestre de 2015, ii) Aplicação das atividades em ambiente escolar durante as aulas de Educação Física com os grupos selecionados.

4. CONCLUSÕES

Além do propósito de despertar nos jovens o gosto pela atividade física, se forem alcançados os resultados estimados, espera-se que EXG possam ser vistos como uma ferramenta a ser utilizada nas aulas de Educação Física.

5. REFERÊNCIAS

VAGUETTI, C. A. O; BOTELHO, S. S. C.; Ambientes virtuais de aprendizagem na educação física: uma revisão sobre a utilização de *exergames*. *Ciências & Cognição*. v. 15, n.1, p. 76-88, 2010.

MECKBACH, J.; GIBBS, B.; ALMQVIST, J.; ÖHMAN, M.; QUENNERSTEDT, M.; Exergames as a teaching tool in physical education? *Sport Science Review*. v. 22, n. 5-6, p. 369-385, 2013.

QUENNERSTEDT, M.; ALMQVIST, J.; MECKBACH, J.; ÖHMAN, M.; Why do wii teach physical education in school? *Swedish Journal of Sport Research*. n. 2, p. 55-81, 2013.

PAPASTERGIOU, M.; Exploring the potential of computer and video games for health and physical education: a literature review. *Computer & Education*. v.53, p. 603-622, 2009.

JACKSON, S.J.; EKLUND, B.; MARTIN, A. The flow scales manual. *Queensland: Mind Garden*. 2010.