

## A EDUCAÇÃO FÍSICA “ESTÁ ON”: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE UMA OFICINA DE JUST DANCE NO IFRG

AMANDA BAHR EICHOLZ<sup>1</sup>; ADRIANA MACHADO PEREZ<sup>2</sup>; ISRAEL ISAQUE ARMSTRONG LOBATO LA BANCA<sup>3</sup>; CESAR AUGUSTO OTERO VAGHETTI<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – [amandaeicholz@gmail.com](mailto:amandaeicholz@gmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – [aadmperez@gmail.com](mailto:aadmperez@gmail.com)

<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas – [isaque.labanca@gmail.com](mailto:isaque.labanca@gmail.com)

<sup>4</sup>Universidade Federal de Pelotas – [cesarvaghetti@gmail.com](mailto:cesarvaghetti@gmail.com)

### 1. INTRODUÇÃO

Os Exergames (EXGs) combinam a atividade física com videogame, permitindo que a ludicidade e a fascinação envolvidas nos *games* auxiliem na prática de exercício físico (VAGHETTI et al. 2013). Também são conhecidos como videogames ativos por estimularem movimentações corporais o qual exigem um maior esforço físico, quando comparados com videogames convencionais. A era do mundo digital está se disseminando pelo mundo, o aumento do uso da tecnologia ocasionou uma maior facilidade no acesso de ensino e aprendizagem e o mesmo têm sido ampliadas drasticamente, por sua vez, os EXGs vem se mostrando ser uma ferramenta nova para auxiliar esse processo de acordo com os autores GEE (1991), KNOBEL (1999), LUKE & ELKINS (2000).

O Laboratório de Exergames (Exergame Lab Brazil) da Escola Superior de Educação Física ESEF/UFPEL vem desenvolvendo ensino, pesquisa e extensão com essa tecnologia desde 2015. Recentemente está em andamento o projeto “Exergames na Educação Física: Ferramentas para o ensino e promoção da saúde”, o qual tem como objetivo inserir os exergames nas aulas de Educação Física em escolas públicas municipais da cidade de Pelotas/RS, idosos participantes dos projetos de extensão vinculados a ESEF e pessoas com deficiência de entidades parceiras, explorando as possibilidades do uso desta tecnologia para o ensino e aprendizagem da Educação Física através dos jogos digitais e seus aspectos motivacionais.

O Just Dance é um EXG de interação entre o usuário e o game, onde o movimento informado na tela terá que ser reproduzido pelo participante, fazendo com que além da prática da dança tenha também atenção cognitiva nos comandos apresentados.

Portanto, o objetivo deste trabalho foi realizar um relato de experiência sobre a oficina de Exergames realizada no Instituto Federal de Rio Grande (IFRG).

### 2. METODOLOGIA

Este trabalho tem características de uma pesquisa descritiva, na qual o fenômeno é devidamente relatado, neste caso trata-se de um relato de experiência.

Participaram desta pesquisa alunos do curso do Instituto Federal Rio Grande, os quais realizaram um evento intitulado “A Educação Física está ON - Cultura, informação e conhecimento”. Neste evento o Exergame Lab Brazil, laboratório de videogames de movimento da ESEF/UFPEL foi convidado a participar ministrando

uma oficina de Just Dance. O local do evento foi o ginásio do Instituto Federal de Rio Grande (IFRG), um local amplo e com a possibilidade de colocar diversos alunos para jogar.

Os estudantes de Educação Física da ESEF, integrantes do Exergame Lab Brazil ministraram a oficina a qual foi dividida em dois momentos, uma palestra sobre o que são Exergames e como o laboratório trabalha com ensino, pesquisa e extensão, e em um segundo momento os alunos do IFRG participaram da parte prática da oficina, jogaram o game Just Dance no Xbox ONE. O game foi projetado em um telão no ginásio e o som das músicas foram reproduzidos em uma caixa de som ativa.

O gameplay do Just Dance, exige que o jogador realize movimentos idênticos e coreografados com o avatar no ambiente virtual, além disso uma música relacionada com o ambiente também é reproduzida. Os jogadores marcam pontos conforme acertam os movimentos exigidos pela realidade virtual do game.

### **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

O Xbox ONE permite que até seis jogadores possam participar do game, porém como a oficina foi realizada no ginásio, percebeu-se que durante o jogo os alunos que estavam aguardando a sua vez de jogar ou até mesmo alunos que já tinham participado, continuavam realizando os movimentos de dança fora do alcance do Kinect.

VAGHETTI E COLABORADORES (2017), realizaram uma revisão sistemática investigando sobre estudos que desenvolvam ações no ambiente escolar com o uso dos EXGs, o principal resultado foi que eles podem ser utilizados como ferramentas motivacionais para auxiliar nas aulas de Educação Física Escolar. Adicionalmente, os estudos realizados apontam que os escolares exibem competência cognitiva suficiente para adquirir as capacidades e habilidades motoras de compreender e jogar, o que corroboram com os resultados de trabalho que o laboratório vem fazendo.

O Just Dance proporciona aos participantes, que por muitas vezes estão envergonhados, uma interação com o jogo, onde ele esquece as coisas que o rodeiam focando apenas naquilo, tendo assim um feedback muito positivo. Na oficina ministrada, os alunos se mostraram interessados e motivados com a prática. Conforme Samulski (2009, p. 168) “a motivação é caracterizada como um processo ativo, intencional e dirigido a uma meta, o qual depende da interação de fatores pessoais (intrínsecos) e ambientais (extrínsecos)”, e isso justifica o ambiente em qual estavam, fazendo com que tanto os alunos quanto os professores motivarem-se mais ainda. A influência das tecnologias na motivação extrínseca dos alunos a participarem das suas aulas de Educação Física, pois o Just Dance deixa a aula mais interessante, pois atraem mais a atenção e deixam os alunos com maior disposição para participar, transformando-a em uma aula diferenciada.

Gualda e Sadalla (2008) defendem o ensino da dança na escola como um conteúdo que não entenda o corpo como objeto, logo ele não pode ser ajustado para apenas reproduzir uma coreografia de dança, mas sim, motivado a explorar movimentos que o corpo pode realizar – dança criativa, entendendo que cada corpo

possui suas subjetividades, as quais repetem em movimentos variados e, isso foi evidente quando se realizou a atividade.

Além disso, a troca de saberes adquiridos no evento proporcionaram novas experiências tanto para alunos como para os palestrantes, melhorando assim, as práticas sociais (NEUHOUSER, 2013).

Outro ponto importante observado foi a visibilidade que a oficina proporcionou, tanto para a pesquisa de extensão do Exergame Lab Brazil como para os próprios EXGs. Sendo assim, a notoriedade no século XXI é extremamente importante para disseminar uma ideia.

#### 4. CONCLUSÕES

A oficina realizada proporcionou um importante momento para que os alunos do Instituto Federal de Rio Grande (IFRG) vivenciassem o trabalho de ensino, pesquisa e extensão realizado pelo Exergame Lab Brazil através do uso dos *exergames*. A motivação foi o fator mais evidente na oficina realizada, tanto os alunos quanto os professores responsáveis demonstraram um grande interesse e participação durante a realização da atividade, além de que é uma área que a cada dia está se desenvolvendo e pode proporcionar futuramente para esses jovens uma janela de trabalho, pesquisa e lazer.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GEE, J. P.; **Social linguistics and literacies: Ideology in discourses**. Falmer Press, Londres, v. 37, n.8, p. 53-64, 1991.

KNOBEL, M.; **Everyday literacies: Students, discourse, and social practice**. New York: Peter Lang Publishing, Nova Iorque, 1999.

LUKE, A., & ELKINS, J.; **Re/mediating adolescent literacies**. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, Nova Iorque, v. 43, n.5, p. 396-398, 2000.

VAGHETTI, C.A.O.; VIEIRA, K.L.; MAZZA, S. E. I.; BOTELHO, S.S.D.C. Usando Exergame como ambiente virtual de aprendizagem para o tênis de mesa: uma abordagem baseada na motivação intrínseca. **XII SBGAMES**, São Paulo, 16-18, 2013.

NEUHOUSER, F.; Rousseau's theodicy of self-love: evil, rationality, and the drive for recognition. **Oxford University Press**, Oxford, 2013.

VAGHETTI, C.A.V.; VIEIRA K.L.; MAZZA, S.E.I.; Usando Exergame como ambiente virtual de aprendizagem para o tênis de mesa: uma abordagem baseada na motivação intrínseca. In: **XII SIMPOSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL**. São Paulo, Brasil, Outubro, 2013. **Anais do XII Simposio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**, 1-11.

GUALDA, L. R.; SADALLA, A. M. F. D. A. Formação para o ensino de dança: pensamento de professores. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 8, n. 23, p. 207-220, jan./abr. 2008.

Samulski, D. (2009). **Psicologia do Esporte**: conceitos e novas perspectivas, 2. Ed., Barueri, SP: Manole