

OS EXERGAMES COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO ENSINO DO ATLETISMO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

¹SALGADO K.R., ² SCAGLIA A.J

¹Faculdade de Educação Física - UNICAMP, Campinas-SP, Brasil.

Os *exergames* são games que utilizam a movimentação dos segmentos corporais do jogador, fazendo com que os movimentos executados, sejam reproduzidos nas ações do avatar para que haja o desenvolvimento do enredo no jogo digital. O objetivo desta pesquisa foi de aplicar o console *Xbox 360* com *Kinect* nas aulas, criar ambientes de aprendizagem que conciliavam o uso dos jogos de atletismo do pacote “*Kinect Sports*” com atividades feitas em quadra, e verificar o aprendizado ao conteúdo do atletismo. A amostra foi composta por 42 alunos matriculados no quarto e quinto ano do ensino fundamental anos iniciais, de uma instituição pública de ensino, situada no município de Campinas. Na metodologia empregou-se o uso dos questionários pré e pós-intervenção, entrevistas semiestruturadas e diário de campo da professora-pesquisadora. Para o tratamento dos dados, utilizou-se a análise de conteúdo para as informações de origem qualitativa e a tabulação estatística dos dados de ordem quantitativa. Pelo trabalho de campo desenvolvido, constatamos que 72,00% dos participantes costumavam jogar videogame, 98,00% nunca tiveram aulas com o conteúdo do atletismo na educação física escolar e que para 97,00% da amostra seria possível ter aulas de educação física com o uso de algum console. As informações obtidas também foram agrupadas em duas categorias: videogame e as tecnologias na escola; os *exergames* para o ensino do atletismo. Na primeira categoria comprovamos que o videogame e os jogos são motivadores e podem ser incluídos ao processo de ensino e aprendizagem. Na segunda categoria foi evidenciado que os *exergames* podem colaborar com o trabalho pedagógico do professor, gerando uma aprendizagem considerável nas dimensões conceituais, procedimentais e atitudinais, sendo compreendidos como facilitador na mediação pedagógica docente, configurando-se como uma poderosa ferramenta metodológica no que se acena ao estudo de aspectos técnicos, processos pedagógicos, táticos, regras, preparação desportiva e aprendizagem motora dos esportes.

Palavras-chaves: *Exergames*; Educação Física Escolar; Atletismo; Aprendizagem