

Trabalho de conclusão de curso: Educação Física – Resenha Crítica

NOME: Rodrigo Pimentel

CURSO: Educação Física - Licenciatura

ORIENTADOR (A) METODOLÓGICO: Prof.^a Dra. Heloísa Pereira Pancotto Ruy

ORIENTADOR (A) TEMÁTICO: Prof.^a Katia Danailof

TRABALHO ANALISADO: Dissertação de Mestrado

TÍTULO: Press start: os exergames como ferramenta metodológica no ensino do atletismo na educação física escolar

AUTOR: Karen Regina Salgado

INSTITUIÇÃO: Universidade Estadual de Campinas

SALGADO, Karen Regina. Press start: os exergames como ferramenta metodológica no ensino do atletismo na educação física escolar Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP, p. 136. 2016.

RESENHA DA OBRA PRESS START: OS EXERGAMES COMO FERRAMENTA METODOLÓGICA NO ENSINO DO ATLETISMO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Rodrigo Pimentel

Nas últimas décadas, a tecnologia não apenas evoluiu, como também se tornou acessível e indispensável no cotidiano. Ela está presente em aplicativos bancários que facilitam pagamentos e recebimentos, na contratação de serviços de transporte e na interação social por meio de redes como WhatsApp, Facebook e Instagram. Os jovens crescem imersos nesse ambiente tecnológico, o que torna imprescindível a adaptação das escolas para incorporarem novas tecnologias ao sistema de ensino. Esse é o foco da dissertação *Press Start: os exergames como ferramenta metodológica no ensino do atletismo na educação física escolar*, de Karen Regina Salgado, publicada em 2016.

A dissertação, apresentada como requisito para o mestrado em Educação Física pela Universidade Estadual de Campinas, propõe a introdução de jogos eletrônicos no plano de aula como forma de ensinar modalidades esportivas e suas respectivas regras aos alunos. Dividida em três capítulos, a autora defende o uso de jogos eletrônicos no contexto escolar, utilizando o console Xbox 360 e o acessório Kinect, que reconhece os movimentos corporais dos jogadores por meio de sensores, eliminando a necessidade de um controle tradicional. As aulas foram intercaladas entre a apresentação de jogos eletrônicos de atletismo e atividades práticas em quadra, nas quais os alunos executavam movimentos inspirados nos jogos, abordando modalidades como corrida de velocidade, corrida de barreiras, saltos e lançamentos.

A pesquisa foi conduzida com base em um questionário qualitativo, aplicado antes e depois das atividades, envolvendo 19 alunos do quarto ano e 23 do quinto ano do ensino fundamental, com média de idade de 9,67 anos, em uma escola do município de Campinas. O estudo se desenvolveu ao longo de oito aulas, sendo parte delas na sala de TV, com o uso do console Xbox 360, e parte na quadra, com atividades físicas relacionadas ao atletismo.

No primeiro capítulo, a autora discute a rápida evolução da tecnologia, citando outros autores que abordam o uso de ferramentas tecnológicas como método pedagógico. Ela destaca a dificuldade do sistema de ensino tradicional em acompanhar as necessidades da geração atual, criada em um ambiente digital. Essas citações reforçam a necessidade de reformulação do ensino, que foi concebido para um contexto no qual a internet e outras tecnologias ainda estavam em seus estágios iniciais. **A proposta lúdica e a interação com a tecnologia do acessório Kinect rompe a passividade do consumo digital, os movimentos dos membros superiores e inferiores coloca o jogador dentro da narrativa do jogo, gerando esforço físico e cognitivo, interagindo em equipe para elaborar novas estratégias a cada desafio virtual.**

No segundo capítulo, **a autora** apresenta sua proposta de intervenção, que utiliza o console Xbox 360 e o acessório Kinect como recursos pedagógicos para o ensino das modalidades esportivas e suas regras, seguidas por atividades práticas em quadra. Ela descreve as oito aulas planejadas, destacando a função multiplayer, na qual quatro jogadores realizavam movimentos como correr no mesmo lugar, movimentar os braços e pular, que eram reconhecidos pelos sensores do Kinect e reproduzidos pelo avatar na tela, somando pontos para cada movimento correto. A proposta se mostrou eficiente e bem estruturada, dividindo os alunos em equipes de quatro jogadores e mantendo partidas curtas, o que garantiu a rotatividade e o engajamento dos participantes. **O uso do vídeo game possibilita a união de meninos e meninas, jogando juntos em equipes sem distinção de gênero, levando a parceria e estratégias criadas nas partidas eletrônicas para a quadra.**

No terceiro e último capítulo, a autora apresenta dados extraídos de seu diário de campo e entrevistas com os alunos, demonstrando que, para 97% dos estudantes, os games facilitaram a compreensão das modalidades de atletismo. Desse total, 63,64% afirmaram que a ajuda se deu pela demonstração das modalidades, enquanto 36% destacaram que as semelhanças entre as atividades realizadas na quadra e no console foram determinantes para seu aprendizado. **Os jogos digitais na educação física escolar podem proporcionar novas experiências, despertar a curiosidade por novos esportes e criar motivação no ambiente educacional.**

A leitura da obra permite ao leitor compreender claramente a proposta de introduzir o videogame nas aulas de Educação Física. Mesmo sendo um console de geração anterior, a tecnologia do Kinect continua eficaz ao capturar os movimentos dos jogadores, permitindo que eles pratiquem coordenação motora e interajam com diversas modalidades esportivas de forma dinâmica. A autora também destaca a facilidade de adaptação do espaço escolar,

necessitando apenas de uma sala com TV para a realização das atividades. Além disso, um único console é suficiente para atender uma turma de cerca de 20 alunos.

Com um planejamento de aula adequado, o professor pode utilizar jogos eletrônicos para complementar as aulas de Educação Física, promovendo o ensino do atletismo de maneira inovadora e interativa. Considerando que o atletismo recebe maior destaque na mídia apenas durante os Jogos Olímpicos, a proposta de Regina Salgado oferece inúmeros benefícios ao introduzir essa modalidade no contexto escolar, obtendo sucesso na transmissão de suas regras e no engajamento dos alunos.

REFERÊNCIAS

SALGADO, Karen Regina. Press start: os exergames como ferramenta metodológica no ensino do atletismo na educação física escolar Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP, p. 136. 2016.