

Grupo de Trabalho Temático (GTT) de Educação Física Escolar - Comunicação Oral

**JOGOS ELETRÔNICOS VERSUS EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

*Gunther Voellger Schwab<sup>1</sup>*

*Laiane Fernanda De Souza*

*Ronildo Stieg*

Considerando os diferentes conteúdos que compõe a Educação Física escolar, este estudo corresponde a uma pesquisa envolvendo uma experiência com jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física. Assumimos os jogos eletrônicos como instrumento de ensino dos conteúdos da Educação Física, por serem caracterizados como uma das formas contemporâneas de lazer e também de esporte e por estar prescrito na Base Nacional Comum Curricular como um conteúdo a ser ensinado nas aulas de Educação Física com alunos do 6º e 7º ano do ensino fundamental. Assim como sinalizam Moran, Massetto e Behrens (2012) é importante pensar como inserir as tecnologias de maneira efetiva na escola para proporcionar aos alunos uma aprendizagem significativa, pois elas podem auxiliá-los a se relacionar, interpretar, contextualizar, significar e aprimorar seu conhecimento referente a um determinado assunto do seu cotidiano bem como para trabalhar um conteúdo de ensino de um determinado componente curricular, o que no nosso caso envolveu a Educação Física. Nesse sentido, desenvolvemos uma pesquisa em uma escola da rede municipal localizada no Município de Vitória – Espírito Santo, realizada com alunos do 6º e 7º ano do ensino fundamental. O objetivo foi analisar e trazer as contribuições dos jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica para o ensino dos conteúdos da Educação Física no contexto da Educação Básica. Para tanto, apresenta como resultados algumas possibilidades de seu uso e sua potencialidade para os processos de ensino e de aprendizagem, tomando como referência as experiências com as crianças na escola. Além disso, evidenciamos como os jogos eletrônicos influenciam nos processos de aprendizagens dos alunos e ajudam a pensar

---

<sup>1</sup> Contatos dos autores: [guntherschwab@hotmail.com](mailto:guntherschwab@hotmail.com); [nandah015@hotmail.com](mailto:nandah015@hotmail.com); [ronildo.stieg@yahoo.com.br](mailto:ronildo.stieg@yahoo.com.br).

novas possibilidades de práticas corporais, já que é uma área de interesse dos estudantes, com tendência a facilitar sua aceitação nas aulas de Educação Física. O estudo corresponde a uma pesquisa de natureza qualitativa que assume a pesquisa-ação (BARBIER, 2004) como fundamentação teórico-metodológica. As fontes foram constituídas por diário de campo, com registros fotográficos e um questionário respondido pelos alunos ao final das intervenções. A proposta da pesquisa-ação consistiu na realização de oito aulas utilizando o videogame Xbox 360 com os jogos Kinect-Sports trabalhando especificamente com o conteúdo atletismo. Após a experiência do conteúdo via jogos eletrônicos, propomos sua vivência em contextos real (quadra e pista de atletismo). O questionário foi constituído de 4 perguntas voltadas aos métodos utilizados nas aulas, onde os alunos responderam em uma escala de influência qualitativa (não, pouco, razoavelmente e muito) em cada quesito. Como o questionário foi aplicado em duas turmas do ensino fundamental obtivemos o retorno de 48 deles constituindo-se como banco de dados para a pesquisa. Com base nas respostas dos alunos, não houveram as duas piores avaliações, e a opção de máxima satisfação em todos os casos foram o dobro de sua anterior. Também identificamos que os jogos eletrônicos, quando utilizada como ferramenta de apoio pedagógico para o ensino dos conteúdos da Educação Física favorece o processo de aprendizagem no contexto escolar. Além disso, compreendemos que eles podem ser utilizados nas aulas de Educação Física para que os alunos tenham o contato com este conteúdo e saibam utilizá-lo dentro e fora do ambiente escolar como um potencializador de conhecimento e opção de lazer. Ressaltamos que os professores ao se apropriarem dos jogos eletrônicos e utiliza-los ao seu favor, devem fazê-lo sem perder de vista a especificidade da Educação Física como componente curricular da Educação Básica.

**Palavras-chave:** Educação Física; Jogos eletrônicos; Pesquisa-ação.

## **REFERÊNCIAS**

BARBIER, R. **A pesquisa-ação**. Brasília: Liber Livro Editora, 2004.



MORAN, J. M.; MASSETTO, M. T., BEHRENS M. A. **Novas tecnologias e mediações pedagógicas**. Campinas: Papirus, 2012.