



# O XBOX COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Bruna Priscila Leonizio Lopes<sup>1</sup>  
Mayara Cristina Mendes Maia<sup>2</sup>  
Maria Aparecida Dias<sup>3</sup>

## RESUMO

*Relato de experiência desenvolvido durante o Estágio Supervisionado III do curso de Educação Física da UFRN. Realizado numa turma do 9º ano do Ensino Fundamental II, de uma instituição privada, em Natal, RN. Utilizou-se do Xbox 360-kinect, vídeo game que possui leitor de movimentos corporais, para o desenvolvimento do esporte de aventura como temática nas aulas. Enfatizamos assim, a importância em despertar a atenção para a valorização da gama de conteúdos que a Educação Física Escolar possui. PALAVRAS-CHAVE: Educação Física; Xbox; Esporte de aventura.*

## 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho foi desenvolvido ao longo da disciplina denominada Estágio Supervisionado III, componente curricular obrigatória na graduação em licenciatura do curso de Educação Física da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN) de modo a ser utilizado como requisito avaliativo.

O estágio em questão compreende o terceiro de quatro, de modo que é caracterizado como uma atividade acadêmica específica e possuidora de caráter formativo, a qual visa uma integralização curricular. Busca a aplicação dos fundamentos teóricos-metodológicos adquiridos até então, e ainda, contato inicial com a realidade do ensino da Educação Física nos distintos níveis da Educação Básica, sob a orientação, supervisão e coordenação de professores da área.

O campo de estágio escolhido para o desenvolvimento da atividade foi o Núcleo Educacional Reino da Criança (NERC). Localizado no Estado do Rio Grande do Norte, na cidade de Natal. Dada as características próprias do Estágio Supervisionado III, as ações foram centradas no Ensino Fundamental II.

A Educação Física Escolar ainda sofre com o estigma de ser associada apenas aos esportes mais tradicionais, a citar futebol, voleibol, handebol e basquete; tendo em vista tal situação, tentou-se a partir do estágio possibilitar vivências distintas, apresentar outras possibilidades que a gama de conteúdos da Educação Física possui. Para tanto, pensou-se no desenvolvimento de esportes de aventura, o que a

1 Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), bruna-llopes@live.com

2 Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), mayamaia@hotmail.com

3 Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), cidaufrn@mail.com

partir de conversa com o professor da disciplina em questão, foi verificado que não se tinha trabalhado até aquele momento.

O Estágio Supervisionado Obrigatório III, fez-se assim uma oportunidade de mostrar uma Educação Física – a partir das aulas elaboradas e ministradas durante o período – que foge da tradicionalidade. Permitir aos educandos uma aproximação das riquíssimas experiências que podem ser desfrutadas através dessa disciplina, numa tentativa de desconstruir a imagem equivocada que ainda foi verificada na instituição de ensino escolhida como campo de atuação.

Como meio de proporcionar vivências que fugissem do pragmatismo, e que além disso, despertassem o interesse do alunado, de maneira a estarem contextualizadas de alguma forma com realidade dos educandos, assim como de aspectos que despertam atenção e prazer deles, foi utilizado o Xbox 360 – kinect como instrumento pedagógico para contribuir para o ensino e aprendizagem dos estudantes.

## **2 METODOLOGIA**

Como supracitado, o campo de estágio escolhido foi o NERC, localizado na Zona Norte da cidade, no bairro denominado Lagoa Azul. Foram selecionadas duas turmas do Ensino Fundamental II, 8º e 9º ano. O conteúdo escolhido foi Esporte e o tema, esportes de aventura. Tendo em vista que são turmas de níveis distintos, o conteúdo, apesar de ser o mesmo, teve suas especificidades. Trataremos aqui apenas das aulas desenvolvidas no 9º ano, culminando no uso do Xbox 360 – kinect.

Tal proposta foi desenvolvida em dois encontros, como relatado a seguir:

### *AULA 1*

Neste dia houve o contato inicial do alunado com o que seria esportes de aventura. Eles foram estimulados a falar sobre o que compreendiam desse assunto. A turma ressaltou algumas modalidades, e a partir do que os educandos falaram, foi-se enveredando para outras modalidades, a citar o rafting, o qual foi discutido como funcionava e exibido um vídeo. O duck por se assemelhar ao rafting também foi explanado. Depois de toda essa conversa, foi realizada uma atividade com a turma. A dinâmica consistia na formação de duplas que teria que desviar de bolas lançadas pelos outros integrantes da turma; vivência que já fazia alusão do que seria experienciadoa através do Xbox, tanto que pediu-se para que imaginassem que estavam em um bote e precisavam esquivar para não colidirem com os obstáculos que surgiam com a correnteza (cenário a ser apresentado pelo jogo).

Ao fim da aula os alunos fizeram observações com relação ao que tinha sido visto até então e contribuiriam expondo suas opiniões. Houve um esclarecimento do que ocorreria na aula seguinte. A turma ficou entusiasmada com a ideia de uma aula com o vídeo game, pois todos já conheciam o Xbox e lhes pareceu bem agradável uma aula com o mesmo.

### *AULA 2*

Foi retomado apontamentos da aula anterior e em seguida solicitado que os educandos formassem duplas para vivenciarem o que tinha sido discutido até

aquele momento, agora a partir do Xbox 360-kinect com o jogo kinect adventures. Os alunos dispuseram-se a jogar e divertiram-se muito. Eles vivenciaram, a partir do jogo o que se assemelhava com o duck e o rafting. Após a vivência, os alunos foram indagados a respeito do que tinham aprendido nos dois encontros sucedidos; foram estimulados a expressarem suas opiniões sobre as aulas dadas.

A turma gostou da temática abordada, assim como a forma utilizada para apresentação do conteúdo. O Xbox foi um elemento muito bem recebido pelos educandos. Todos receberam bem as aulas e assimilaram de modo satisfatório o que tinha sido desenvolvido.

### **3 INTERPRETAÇÕES**

A Educação Física no âmbito educacional, se faz ferramenta contributiva na formação do cidadão, no favorecimento da construção de um ser humano consciente, sujeito ativo no desenvolvimento da sociedade, o que ratifica a relevância desta disciplina nesse nível de ensino, assim como as demais; não sendo em momento algum inferior a nenhum outro componente curricular, destacando-se assim que não pode ser escanteada em detrimento a outros elementos que se julgue também de alguma valia.

Acentuada a sua pertinência, faz-se necessário que o alunado seja aproximado desse componente de maneira que se prime pela educação e ludicidade, de forma a contribuir para a aquisição e aprofundamento dos conhecimentos; portanto, para tal feito é preciso pensar em alternativas que possibilitem seu alcance, de forma a beneficiar todos os envolvidos no processo, tendo em vista sua grande valia, tanto para docentes quanto educandos.

Com o desenvolvimento da sociedade, percebe-se a tecnologia presente nos mais variados âmbitos existentes, inclusive no dia a dia dos jovens, permeando os ambientes acadêmicos e também compondo os momentos de lazer. Inserido neste vasto mundo da tecnologia estão os vídeos games, ressaltamos o Xbox 360 - kinect, por permitir amplos movimentos sem a preocupação de ter em mãos um joystick e possibilitar variadas experiências por meio dos jogos que o compõem, o qual pontuamos aqui como possível instrumento pedagógico.

A Educação Física Escolar compreende uma vasta área de conhecimento, portanto atribuir-lhe conexão com meios tecnológicos se faz muito válido, pois habilita-se assim, mais uma forma de contribuir com o desenvolvimento do ser humano. Enquanto componente curricular – se observada na complexidade e abrangência que possui – compreende o educando de forma que outras disciplinas talvez não o façam, pois o indivíduo é encarado de maneira completa, sendo considerados aspectos cognitivos, sociais, afetivos, motores, em suma, elementos que não são tão elucidados nos demais componentes curriculares; de modo que ao enxergar isso e se consolidar uma busca por diretrizes que permitam ao educando enxergar-se inserido verdadeiramente no processo de ensino-aprendizagem, que este visualize nas aulas vetores que o possibilite desenvolvimento para além do contexto escolar que estejam atrelados aos interesses que possuem. É preciso pensar em práticas pedagógicas contributivas para a formação de saberes, que atendam não só as necessidades do educando, mas também os interesses que possuem.

É notória a relevância que os jogos eletrônicos possuem na sociedade atual, no entanto as instituições de ensino parecem ignorar essa realidade, ainda que os jogos permitam um aprendizado de maneira lúdica.

A vivência do jogo estimula o desenvolvimento de habilidades e competências que podem ser úteis no dia a dia, como o raciocínio rápido e a tomada de decisões em situações críticas. Nesse sentido, ele simula a vida. Não apenas o jogador interfere na realidade do jogo – e o torna real, pois apenas quando é jogado o jogo passa a existir –, mas este propicia ao praticante a oportunidade de repensar suas escolhas e estratégias de vida em um ambiente simulado, seguro. (FERREIRA et al, 2009, p.101)

A sociedade que vivemos, a realidade que se apresenta, mostra o quanto é necessário que a escola se apodere de modo crítico das novas tecnologias presentes nas vivências do alunado além muros acadêmicos.

[...] é preciso compreender que a ferramenta tecnológica, quando presente na escola, não é o ponto fundamental no processo de ensino e aprendizagem, mas um dispositivo que proporciona a mediação entre educador, educando e saberes escolares. [...] é necessária a consolidação de práticas pedagógicas voltadas para a construção de saberes, que atendam aos interesses e necessidades do educando. (SENA, 2011, p. 06)

A aproximação da Educação Física com as vivências extra contexto escolar do alunado, ou seja, que compõe o cotidiano dos educandos além muros das instituições e/ou com aspectos que provoque o interesse e atenção deste público se faz um meio de reafirmar e despertar a significância já pontuada que o componente curricular possui; o que cabe também ao docente não acomodar-se nos métodos tradicionais, os já dominados, por receio ou até mesmo indisposição de se lançar ao novo, de estar aberto a experiências que serão sem dúvida, benéficas para o ensino.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A experiência vivida possibilitou enxergar que se faz imprescindível considerar o educando como sujeito no processo de ensino-aprendizagem, assim como é necessário manter-se atualizado, observando para que as aulas estejam de acordo com a realidade dos educandos, que se façam contextualizadas e contemporâneas. É sabida a importância da Educação Física Escolar, mas percebe-se ainda a necessidade de ratificar a relevância que possui, e para tanto, ressaltasse a significância em desconstruir os moldes tradicionais, assim como o combate ao “rola bola”, o que faz com que a Educação Física seja vista como um simples momento recreacionista, sem um fim para desenvolvimento do indivíduo como um cidadão crítico e ativo na sociedade. Se faz mister que tal pensamento seja abolido e que a busca por uma Educação Física atualizada e sobremaneira relevante na vida do educando seja cada vez mais forte, primando pela formação de seres reflexivos e atuantes no meio em que vivem.

#### **LA XBOX COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA EN CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA: RELATO DE EXPERIENCIA**

RESUMEN: *informe de la experiencia desarrollada durante la pasantía supervisada III del curso de Educación Física de la UFRN. Llevado a cabo en una clase de noveno grado de la escuela primaria II,*

una institución privada en Natal, RN. Se utilizó el videojuego de Xbox 360 Kinect que tiene lector de los movimientos del cuerpo, para el desarrollo de los deportes de aventura como tema en las clases. Destacamos, por tanto, la importancia de despertar la atención sobre la apreciación de la gama de contenido que tiene la educación física.

PALABRAS CLAVE: Educación Física; Xbox; deporte de aventura.

## **THE XBOX AS A PEDAGOGICAL INSTRUMENT IN THE LESSONS OF PHYSICAL EDUCATION: EXPERIENCE REPORT**

*ABSTRACT: Report of experience developed during Supervised Internship III of the Physical Education course at UFRN. Performed in a class of the 9th grade of Elementary Education II, from a private institution, in Natal, RN. It used the Xbox 360-kinect, video game that features a body-movement reader, for the development of adventure sports as thematic in class. We emphasize, therefore, the importance in awakening the attention to the valorization of the range of contents that Physical School Education has.*

*KEYWORDS: Physical education; Xbox; Adventure sports.*

## **REFERÊNCIAS**

FERREIRA, J.; BATISTA, M.D. G.; VENTURA J.J. de, Josimar; SILVA, A.T. da Jogos eletrônicos (JEs) on-line: por uma hermenêutica da vivência de criatividade no ciberespaço. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE SOCIOLOGIA, XIV, 2009 Sociologia: consensos e controvérsias. **Anais...** Rio de Janeiro: SBS, 2009. p. 101-124.

SENA, Diane Cristina Souza de. As tecnologias da informação e da comunicação no ensino da educação física escolar. **Hipertextus**, Pernambuco, v. 6, n. 1, p.1-12, ago. 2011.