



ADAPTAÇÕES DE JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Itanajara Korpalski¹
Dariani Prado Litz²
Vitor Powaczruk³

RESUMO

Com o aprimoramento das tecnologias, os jovens cada vez mais se veem atraídos pelas possibilidades de interação e diversão que muitos equipamentos eletrônicos oferecem. Hoje os jogos se apresentam muito mais modernos, complexos e, além de tudo, envolventes. Mas, mesmo nos seus primórdios, os jogos eletrônicos, com suas funções e gráficos muito limitados, já despertavam a curiosidade e envolvimento das crianças perante os desafios que eram propostos. Neste sentido, propõe-se como objetivo deste estudo acompanhar o interesse das crianças ao propor a inserção dos jogos eletrônicos nas aulas de educação física. Isto se dará através da utilização dos jogos como temática em adaptações de atividades conhecidas dos alunos, e, estimulando as atividades físicas a partir do uso dos equipamentos, afastando assim as crianças para longe da posição “sentado em frente ao computador ou televisão”, como geralmente os jogos eletrônicos são lembrados. Assim como Batista e Betti (2005, p. 146), acreditamos que: *“é hora de a educação física escolar dar um passo de maior qualidade em sua prática pedagógica, oferecendo aos alunos oportunidades de contato com outras linguagens e outras formas de cultura, associando-as com as “velhas” e “novas” práticas da cultura corporal de movimento.”*

Vaghetti e Botelho (2010) pontuam as habilidades que os jogos digitais podem trazer, como estratégia, desenvolvimento cognitivo de processos de tomada de decisão, pensamento lógico, entre outros. Há também destaque para o baixo custo, visto que a partir de adaptações em

¹ Acadêmica da disciplina Processos de Investigação em Educação Física do curso de Bacharelado em Educação Física da Instituição Universidade Luterana do Brasil-ULBRA Guaíba. Mail: itanajara93@gmail.com

² Acadêmica da disciplina Processos de Investigação em Educação Física do curso de Bacharelado em Educação Física da Instituição Universidade Luterana do Brasil-ULBRA Guaíba. Mail: darianilitz@hotmail.com

³ Docente do curso de Educação Física da Instituição Universidade Luterana do Brasil-ULBRA Guaíba. Mail: vitorjara@hotmail.com

ambiente escolar, as possibilidades se multiplicam nos quesitos repertório de atividades e habilidades a serem desenvolvidas. Conforme nos aponta Silveira e Torres (2007), é interessante a escola começar a ver os jogos eletrônicos de forma mais crítica, utilizando-os como ferramenta aliada à educação e com possibilidade de inserção em todas as áreas, inclusive na Educação Física. Como visto por Costa e Betti (2006, p175) “ *Assistir, praticar, jogar videogames, falar sobre os jogos, as aventuras e lutas dos personagens de desenhos, filmes e jogos eletrônicos, brincar, imaginar e fantasiar com eles e sobre eles – todas essas experiências são constituintes e constituidoras da cultura lúdica infantil, e devem ser apropriadas de modo crítico e criativo pela Educação Física na escola, se esta disciplina, por sua vez, quiser atualizar a sua prática pedagógica, e não ficar alheia ao seu tempo*”.

Através da inserção dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física regular, assegura-se a aproximação da realidade e dos interesses dos alunos. Além disso, facilita-se a integração da turma durante as atividades e, do mesmo modo, o alcance dos objetivos que a disciplina propõe valorizando o trabalho do professor, que elabora e propõe atividades que tornam as aulas ainda mais motivadoras, instigantes e promotoras de aprendizado.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos, Educação Física, motivação.

REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO:

BATISTA, Sidnei Rodrigues; BETTI, Mauro. A televisão e o ensino da educação física na escola: uma proposta de intervenção. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 26, n.2, p. 135-148, jan. 2005. Disponível em: <<http://www.revista.cbce.org.br/index.php/RBCE/article/view/152/161>>. Acessado em 09 out. 2017.

COSTA, Alan Queiroz da; BETTI, Mauro. Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 27, n. 2, p. 165-178, jan. 2006. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/pdf/4013/401338525012.pdf>>. Acessado em 09 out. 2017.

SILVEIRA, Guilherme Carvalho Franco; TORRES, Livia Maria Zahra Barud, 2007. Educação física escolar: um olhar sobre os jogos eletrônicos. In: XV CONGRESSO

BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 16-21 setembro 2007 Pernambuco, 1-9.
Disponível em: < <http://www.cbce.org.br/docs/cd/resumos/157.pdf>>. Acessado em 09 out.
2017.

VAGHETTI, César Augusto Otero; BOTELHO, Silvia Silva da Costa. Ambientes virtuais de aprendizagem na Educação Física: uma revisão sobre a utilização de exergames. **Ciências & Cognição**, Rio de Janeiro, v. 15, n.1, p. 76-88, abr. 2010. Disponível em: <http://www.cienciasecognicao.org/pdf/v15_1/m292_10.pdf>. Acessado em 09 out. 2017.