

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

THEO DE SOUZA NASCIMENTO

**UTILIZANDO O X-BOX 360 COM SENSOR DE
MOVIMENTO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

CURITIBA

2019

THEO DE SOUZA NASCIMENTO

**UTILIZANDO O X-BOX 360 COM SENSOR DE MOVIMENTO NAS AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização em Saúde para professores do Ensino Fundamental e Médio, Departamento de Enfermagem, Setor de Ciências da Saúde, Universidade Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista.

Orientadora: VANESSA COMASSETO A. DE OLIVEIRA

CURITIBA

2019

TERMO DE APROVAÇÃO

THEO DE SOUZA NASCIMENTO

UTILIZANDO O X-BOX 360 COM SENSOR DE MOVIMENTO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista no Curso de Especialização em Saúde para Professores do Ensino Fundamental e Médio, Departamento de Enfermagem, Setor de Ciências da Saúde da Universidade Federal do Paraná, pela seguinte banca examinadora:

Prof^a Dr^a Vanessa Comasseto A. de Oliveira
Departamento de Enfermagem, UFPR

Prof^a Ms Derald A. Johan
Departamento de Enfermagem, UFPR

Curitiba, 31 de janeiro de 2019

Dedico este trabalho de conclusão de curso à minha falecida mãe "Teresinha B. de Souza", que durante toda sua vida profissional atuou como auxiliar de enfermagem e me mostrou como é importante tal profissão para a sociedade.

AGRADECIMENTOS

A Deus por me dar sabedoria e saúde para concluir esta especialização.

A minha orientadora Vanessa Comasseto A. de Oliveira e Derdried Johann por todo o suporte durante as atividades dos módulos.

A Universidade Federal do Paraná e toda sua equipe pela oportunidade de realizar o curso.

A minha família e amigos por me darem total apoio e incentivo durante todo o período de estudos.

“Tudo Posso Naquele Que Me Fortalece”

Filipenses 4:13

RESUMO

Durante toda a história a tecnologia sempre proporcionou grandes mudanças na sociedade e nas últimas décadas a ciência digital voltada para o entretenimento vem crescendo extraordinariamente e alguns resultados desenvolvidos por esta tecnologia de última geração estão direcionados aos consoles de jogos eletrônicos. Visto que os jovens de hoje são protagonistas de uma sociedade midiaticizada, este trabalho tem como foco utilizar o console X-Box 360 com sensor de movimento como ferramenta nas aulas de educação física no Colégio Estadual Padre Claudio Morelli, verificando na literatura quais os principais benefícios psicomotores, fisiológicos e sociais que esta plataforma quando empregada como complemento pedagógico poderá contribuir na formação dos alunos.

Palavras-chave: Qualidade de vida, Sensor de movimentos, Jogos eletrônicos, Sociedade Midiaticizada, Fisiológicos.

ABSTRACT

Throughout history technology has always provided great changes in society and in the last decades entertainment-oriented digital science has grown tremendously and some results developed by this latest technology are aimed at gaming consoles. Since today's youth are protagonists of a mediatized society, this work focuses on improving their quality of life using the X-Box 360 electronic game motion controller as a tool in physical education classes at Padre Claudio Morelli State College for the, verifying in the literature the main psychomotor, physiological and social benefits that this platform when used as pedagogical complement can contribute in the formation of the students.

Keywords: Quality of life, Electronic games, Mediatized Society, Motion Sensor, Physiolog.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Foto do console X – Box 360 com sensor de movimento (Kinect) e jogo Just Dance 2018.

Figura 2: Foto dos equipamentos que foram utilizados na atividade. Caixa de som, data show, vídeo game x- box 360, controle sem fio e jogo jus dance.

Figura 3: Foto das alunas auxiliando na montagem do equipamento.

Figuras 4, 5, 6 e 7: Foto dos alunos participando da atividade.

Figura 8: Foto dos avatares (personagens) escolhidos pelos alunos.

SUMÁRIO

| | |
|--|----|
| 1 INTRODUÇÃO | 11 |
| 1.1 Contexto e Problema..... | 11 |
| 1.2 Objetivo | 11 |
| 2 REVISÃO BIBLIOGÁFICA | 12 |
| 2.1 Saúde e Qualidade de vida..... | 12 |
| 2.2 Obesidade..... | 12 |
| 2.3 Mídia e Sociedade..... | 13 |
| 2.4 Alfabetização Midiática e Informacional..... | 14 |
| 2.5 Jogos Eletrônicos..... | 16 |
| 2.6 Jogos de Movimento e Acervo Motor..... | 17 |
| 2.7 Jogos de movimentos como Ferramenta educacional..... | 18 |
| 3 METODOLOGIA | 19 |
| 3.1 Procedimentos..... | 19 |
| 3.2 Desenvolvimento..... | 20 |
| 4 RESULTADOS | 22 |
| 5 CONCLUSÃO | 22 |
| 6 REFERENCIAS | 22 |

1 INTRODUÇÃO

Com o surgimento constante das novas tecnologias ocorre também as mudanças de paradigmas, no contexto educacional não é diferente, segundo Carolyn Wilson (2013, p. 32) professores e equipe pedagógica estão sempre buscando novas formas de adequar suas formas de ensino com a realidade que as tendências apresentam. De acordo com Eduardo Chaves (2009, p. 173) a ludicidade é muito importante na motivação de qualquer tarefa pedagógica, sendo assim nada melhor que importar as novas tecnologias e o entretenimento digital para as aulas de educação física verificando como essa ferramenta poderá contribuir para potencializar os aspectos fisiológicos, didáticos, sociais e emocionais nos estudantes.

1.1 Contexto e Problema

A falta de motivação para a prática de atividade física é um fator preocupante nos dias de hoje e isso reflete diretamente na saúde de nossos estudantes, transformando essa geração em adultos fisicamente inativos e com propensão a diversas doenças degenerativas como: sedentarismo, obesidade, hipertensão etc. A tecnologia quando empregada de forma errada pode contribuir para agravar mais ainda os problemas acima apresentado, mais se o professor agir de maneira criativa ele poderá usar a tecnologia como ferramenta em suas aulas, contribuindo diretamente para uma melhor intervenção pedagógica e motivação dos estudantes

1.2 Objetivo

Este projeto de intervenção tem como objetivo realizar aulas de educação física utilizando o console X-Box 360 com sensor de movimento para alunos do ensino médio.

2 REVISÃO BIBLIOGRAFICA

2.1 Saúde e Qualidade de vida

Em uma investigação realizada com jovens e crianças em idade escolar pelo pesquisador Alexandre Palma (2010, p. 44) foi constatado que mais de 60% dos 3.976 estudados reportaram não realizar atividades físicas no tempo de lazer, podendo dessa forma, serem classificados como sedentários. Observou-se também que os adolescentes que estudavam mais próximos de restaurantes do tipo fast food apresentavam-se mais obesos ou com sobrepeso. Isso mostra que uma alimentação saudável seguida de exercícios físicos regulares é fundamental para manter os níveis de percentual de gordura e aptidão física dentro dos limites aceitáveis. Fábio Saba (2003, p. 126) afirma que nos dias de hoje com o avanço da tecnologia e com a desculpa de não ter tempo para cuidar da saúde, a população tende a valorizar muito mais os planos de saúde, a medicina e as indústrias farmacológicas do que investir em seu bem estar físico e mental. Um exemplo clássico são os pais terceirizarem a educação dos filhos com computadores e vídeo games, pois ao invés de ocupá-los com atividades físicas preferem ir ao shopping e restaurantes fast food. Fábio Saba (2003, p. 111) nos diz que a máquina humana não foi feita para ficar parada desde os tempos mais remotos em que a caça, pesca e luta pela sobrevivência nos obrigavam a usar nosso corpo como maior ferramenta para realizar as tarefas do cotidiano. Hoje em dia está tudo mecanizado, pois até para fazer um simples suco de laranja é preferível usar o espremedor elétrico, por isso os trabalhadores estão cada vez mais adquirindo doenças por esforço repetitivo e prejudicando sua qualidade de vida. Segundo Alexandre Palma (2010, p. 19) atualmente, sabe-se que, além dos fatores mecânicos, também estão envolvidos fatores sociais, familiares, econômicos, bem como graus de insatisfação no trabalho, depressão, ansiedade, problemas pessoais ou outros, tornando altamente questionável o diagnóstico de LER ou DORT na população.

2.2 Obesidade

De acordo com Ingrid Dias (2014), gordura é sinônimo de energia, só que nos dias de hoje devido à mudança de hábitos, a população está cada vez mais acumulando gordura em seu organismo, pois se alimenta em excesso e utiliza-se pouco dessa energia. A pessoa que está acima do peso apresenta a chance de

desenvolver inúmeras doenças, principalmente as cardiovasculares, diabetes e ortopédico. O problema é que nos dias de hoje a obesidade segundo Datagnan Pinto Guedes (2012, p. 52) está atingindo as crianças, muitas delas estão em idade pré-escolar. Não há como determinar uma única causa da obesidade. Há vários fatores determinantes para esse acúmulo de gordura no organismo que pode ser biológico, genético, psicológico e social, pois Fabio Saba (2003, p. 75) afirma que busca por redução na gordura corporal é uma tendência que populações de várias idades buscam a todo momento, motivados principalmente por questões estéticas e de saúde, logo neste caso a restrição calórica e os exercícios físicos são as estratégias utilizadas para o tratamento e prevenção do sobrepeso e obesidade. O combate à obesidade ou a prevenção da mesma envolve várias estratégias entre as principais segundo Marlene Foss (2000, p. 286) são as nutricionais e a prática de atividade física. O profissional de educação física tem papel fundamental nesse contexto, pois, durante a sua prática profissional, muitos pacientes obesos solicitam a sua ajuda e cabe ao professor elaborar um sistema de exercícios que mantenha o aluno motivado a seguir. Segundo Markus Vinicius Nahas (2010, p. 66) a avaliação física é importante, pois vai mostrar em números os exercícios mais adequados e os resultados conquistados durante todo o processo. Cabe ao professor orientar os pais e as crianças na escola sobre a diferença entre a vontade de comer e a necessidade do que realmente o nosso corpo precisa para se manter saudável, pois não podemos ser negligentes com nossos alunos. Quando o professor visualiza um caso de obesidade deve imediatamente alertar esse aluno e os pais sobre os riscos para a sua saúde. Fabio Saba (2003, p. 97) aponta que a falta de medidas educativas e preventivas com a obesidade na infância faz com que várias crianças se tornem adultos obesos e isso é uma sentença cruel. A obesidade não é um problema apenas dos obesos, é nosso também. Apesar de existir uma grande indústria se alimentando e colaborando com a obesidade da população, cabe ao profissional de educação física e ao governo alertar continuamente a população sobre essa temática, visto que torna-se um problema cada vez mais agravante e presente em nossa sociedade.

2.3 Mídia e Sociedade

Apoiada nas novas revoluções tecnológicas a antropologia direcionada ao estudo do homem e suas relações com as mídias vem estabelecendo uma nova ordem cultural. Considerando as ideias do autor Denis de Moraes (2006, p. 55), a

cultura midiaticizada é um fenômeno de interação social, caracterizada por aparatos tecnológicos que atuam como mediadores nas relações sociais modificando a forma tradicional de vivermos coletivamente. É evidente que a transformação da sociedade pela tecnocultura vem gerando questionamentos no campo da ética devido às mudanças de hábitos e costumes que a civilização inserida no contexto virtual vem apresentando nos últimos anos. Hoje somos privilegiados com a grande variedade de aparelhos tecnológicos e acesso a informação, as mídias antigas convergiram para as novas, isso faz com que o espectador seja mais ativo, pois ele tem várias possibilidades de escolha de conteúdos para seu entretenimento a um click de distância, podemos chamar de espectador migratório. Esta cultura tecnológica tem grande hegemonia no controle do sistema capitalista, sendo necessário uma produção intensa de conteúdos para abastecer esse mercado, pois de acordo com Moraes (2006, p. 74) as relações humanas hoje são mediadas basicamente pelos dispositivos teleinformativos. As indústrias culturais atuam de forma direcionada de acordo com a demanda, sendo as crianças e adolescentes os consumidores de maior potencial no setor do cinema e jogos eletrônicos. Nos dias de hoje a escola já não é mais o único espaço de fonte de saber, pois as mídias nos dias de hoje operam como principais provedores de informações, promovendo uma certa liberdade para os jovens e dependendo da maneira como eles se relacionam com elas podem ocorrer fenômenos positivos ou negativos de acordo com conceitos éticos. A liberdade de expressão e informação é importante por despertar discussões, quebrar alguns paradigmas e potencializar a democracia.

2.4 Alfabetização Midiática e Informativa

De acordo com Carolyn Wilson (2013, p. 28) a pedagogia da alfabetização midiática e informativa facilita este processo democrático promovendo a aprendizagem, disseminando ideias e informação. O currículo da ALFABETIZAÇÃO MUDIÁTICA E INFORMATIVA (AMI) tem como objetivo fornecer aos professores um empoderamento adequado para inserir a alfabetização pela mídia de tal maneira que os alunos sejam protagonistas do processo respeitando as pluralidades ali presentes. Nesta temática o aluno tem voz ativa no processo saindo da zona de conforto e passando a colaborar na produção de novos conceitos através das ferramentas midiáticas, expressando seu papel como cidadão.

A reflexão e o pensamento crítico são fundamentais quando o foco é a liberdade de expressão, pois professores devem despertar nos alunos uma visão além daquela que eles estão acostumados (a do senso comum). O estímulo a pesquisa para verificar a verdade por trás dos fatos se tornam fundamentais para a produção de uma informação baseada em fundamentos científicos, pois muitos conteúdos que são jogados nas redes não tem nenhuma fundamentação científica, porém nossos jovens veem isso como verdade absoluta sem ter o mínimo de critério e senso crítico. O habito de filtrar os conteúdos da internet deverá começar lá nas séries iniciais para que no ensino fundamental e médio o aluno já tenha despertado a maturidade para fazer um bom uso das ferramentas midiáticas. Para isso, o governo deverá dar condições para que a escola consiga realizar um trabalho pedagógico da AMI de maneira eficaz.

A relação entre as redes sociais e a liberdade de expressão promove um canal poderoso de divulgação e informação, elas oportunizam que o indivíduo possa opinar e expressar seus sentimentos. Mas hoje em dia muitas pessoas utilizam a internet de forma criminosa, principalmente voltados para a calúnia, injúria e difamação. Quando pensamos em alfabetização para mídia, queremos levar nossos alunos para um outro nível de interação com as mensagens transmitidas por estas ferramentas. O estudante neste contexto desenvolve competências e conceitos para interpretar as mensagens midiáticas de forma crítica e produtiva, conseguindo tomar decisões mais relevantes após o contato com as tecnologias da educação. O essencial neste processo é o papel do professor como mediador e facilitador para motivar e orientar os estudantes ao uso correto das mídias no contexto educacional. A alfabetização pelas mídias é algo que não podemos deixar de discutir, principalmente pela grande expansão das tecnologias nos dias de hoje e o aluno é fundamental neste processo tendo participação ativa nas tomadas de decisões.

A interdisciplinaridade tem papel de grande relevância na alfabetização pelas mídias, pois a contribuição de vários pontos de vista ideológicos tende a criar um modelo pedagógico mais eficaz na compreensão de conceitos, mas para isso a escola deverá estar caminhando junto com as novas tendências midiáticas, incluindo em seu projeto político pedagógico o uso dessas ferramentas como parte do processo educacional. A contribuição dos alunos deverá ocorrer de forma participativa e inovadora, não sendo apenas consumidores passivos, pois são eles quem mais exploram as novas mídias. O incentivo a pesquisa usando as mídias como

ferramentas permite ao estudante uma desconstrução dos velhos conceitos que ele tinha sobre essas mídias e a partir daí começa a criar um senso crítico, despertando em nossos alunos novas ideias e questionamentos sobre o seu papel no relacionamento com as mídias. Nós professores não devemos criar uma idéia anti-midiática como muitos ainda fazem, culpando as mídias pelos problemas socioeconômicos, pois rejeitar a tecnologia é um retrocesso.

A comunicação considerando as ideias de Carolyn Wilson (2013, p 37), hoje, ocorre de diversas formas, não apenas com palavras, por isso a alfabetização midiática deve fazer parte do contexto escolar sendo um componente muito importante na educação, pois favorece muito à democracia, à prática social e à quebra do senso comum. Novos desafios surgem a cada dia no processo educacional e hoje devemos usar a tecnologia ao nosso favor, este trabalho deverá ocorrer de forma coletiva com a participação de toda a comunidade escolar para que assim nossos alunos segundo Wilson (2013, p. 46) sejam mais socialmente ativos.

2.5 Jogos Eletrônicos

De acordo com Yanko Citahy de Oliveira (2010, p. 6) os jovens e as crianças de hoje são denominadas nativas digitais com uma familiaridade muito grande com os jogos eletrônicos e devido a essa atração pela tecnologia Eduardo Chaves (2009, p. 171) sugere que os equipamentos de multimídia podem ser excelentes ferramentas educacionais. Com faturamentos bilionários, os jogos eletrônicos são destaques na economia mundial e fazem parte da revolução tecnológica em nossa sociedade. Com novos consoles e acessórios interativos, os videogames já são parte de nossa cultura. Esse impacto tecnológico segundo Denis de Moraes (2006, p. 89) pode ser chamado de “mediação tecnológica”. Porém James Paul Gee (2009, p. 170) aponta que os videogames de qualidade devem apresentar boa identidade, interação, customização, desafio, sentidos contextualizados, pensamento sistemático, exploração, revisão dos objetivos, conhecimento distribuído e outros. Visto que os jovens de hoje são extremamente atraídos pelos jogos eletrônicos e passam várias horas na frente da televisão jogando, muitos pais e professores reclamam que eles deveriam ter o mesmo interesse pelos estudos, sendo assim segundo Vania Ribas Ulbricht (2008, p. 7) os jogos digitais quando aplicados no processo ensino aprendizagem tornam-se mais motivadores facilitando assim a aprendizagem.

2.6 Jogos de Movimento e Acervo Motor

Em 2006 a empresa Nitendo lança o primeiro videogame de movimento e em 2010 a Microsoft lança o Kinect para o console X-box, esse acessório tem a função de captar os movimentos dos jogadores e transmiti-los de imediato para atender os objetivos do jogo. Esse tipo de videogame segundo Baracho de Oliveira (2012, p. 120) foi denominado como enxergames, jogos de movimentos ou mover-se para jogar, rompendo o paradigma da inatividade dos jogos eletrônicos e criando novas possibilidades de vivencias corporais, podendo ser utilizado como ferramenta nas aulas de educação física. Tendo em vista que o desenvolvimento motor é fundamental para a realização das tarefas laborais, esportivas e de lazer, de acordo com David Gallahue (2013, p. 88) as habilidades motoras e seus níveis são adquiridos ao longo do tempo, essas habilidades na visão de Van Keulen (2016, p. 41) podem ser construídas nas brincadeiras e aprimoradas nas aulas de educação física, pois são nas aulas que de forma pedagógica e respeitando as faixas etárias que o professor pode contribuir para melhorar o acervo motor dos alunos.

Em estudo realizado pelo pesquisador João Paulo Freitas Araújo (2016, p. 35) que buscou analisar o nível de coordenação motora em escolares, apontou que apenas um terço dos avaliados apresentaram resultados satisfatórios, em outro estudo produzido pela pesquisadora Flávia Èvelin Bandeira Lima (2017, p. 17) os resultados demonstraram que os alunos avaliados estão abaixo do nível de desenvolvimento motor esperado, na pesquisa de Lívia de Castro Magalhães (2009, p. 26) foram entrevistados 288 professores em Belo Horizonte e teve o desfecho que 18,6% das crianças apresentam alguma dificuldade motora visto que a média na literatura internacional não deveria passar de 6%, outro estudo tendo a relação da coordenação motora com a obesidade, a pesquisadora Esmeralda Mata Gomes de Ávila (2008, p. 240) obteve resultados de que 6 a 20% de escolares que apresentam problemas sérios de coordenação estavam acima do peso. Na questão psicomotora, levando em conta o amplo requisito de movimentos que os enxergames exigem Thiago Felipe Maia Lisboa (2015, p. 21) aponta que os jogos eletrônicos de movimentos aumentam o acervo motor dos alunos, melhorado também os gestos técnicos esportivos.

2.7 Jogos de movimentos como Ferramenta educacional

Na educação o uso de games ainda não é muito comum entre os docentes. Keyne Ribeiro (2014, p. 171) afirma que ainda existe muito ceticismo com relação às tecnologias no processo ensino aprendizagem, mas quando aplicamos a tecnologia dos jogos de movimentos nas aulas de educação física percebemos que o ambiente virtual e os personagens que o jogo proporciona vão diretamente ao encontro dessa nova ordem da cultura digital que os jovens estão inseridos, fazendo com que os professores ofereçam a oportunidade de novas vivências pedagógicas. O pesquisador Keyne Ribeiro (2014, p. 176) nos diz que uma das ótimas possibilidades durante as aulas de educação física que os jogos eletrônicos de movimentos promovem são os níveis de habilidades que podem ser ajustadas durante os jogos, possibilitando assim a oportunidade dos alunos vivenciarem as partidas de acordo com seu nível de habilidade motora melhorando assim a inclusão e potencializando suas capacidades motoras. O console X-box Kinect tem um sensor que identifica 48 pontos no corpo do jogador aumentando a precisão nos movimentos e com uma grande variedade de jogos entre os mais utilizados são o Just Dance, Kinect Esportes e Kinect Adventures, com isso o uso desta tecnologia nas aulas de educação física promove aos alunos a vivência de outras modalidades esportivas e situações que não fazem parte do seu cotidiano exigindo novas tomadas de decisões e gestos motores. Outra vantagem observada por Keyne Ribeiro (2014, p. 179) é o aumento da prática de atividade física que o Kinect proporciona aos usuários que possuem esse produto em casa e utilizam de forma regular. Outra opção que esta sendo muito utilizada são os jogos de realidade virtual "Playstation VR" que consiste em um óculos com ambientação em 3d e imagens em 360 ° proporcionando ao usuário uma excelente sensação de imersão nos jogos, Segundo Luiz Gustavo Boldt (2016, p. 432) esta ferramenta vem sendo usada nas seguintes áreas: Educacional, militar, medicina, entretenimento, esportes e visualizações científicas. Em estudo realizado pela pesquisadora Ana Isabel Veloso (2016, p. 182) juntamente com a tabela abaixo mostram-se a influência e os benefícios dos jogos digitais de movimento na manutenção do desenvolvimento cognitivo, fisiológico, psicomotor e social quando utilizado nas aulas de educação física.

Tabela 1

| Efeitos dos Jogos Eletrônicos de Movimentos | | | |
|--|--|--|--|
| Fisiológicos | Psicomotores | Cognitivos | Sociais |
| Aumento do vo2 e da aptidão cardiorrespiratória. | Melhoria na coordenação motora, lateralidade e noção espacial. | Estimulo da capacidade de atenção, memória, estratégia e resolução de problemas. | Promoção das relações sociais e sentimento de igualdade. |

A tabela acima nos mostra que os jogos eletrônicos de movimento tem um papel importante nas aquisições de várias habilidades relacionados às aulas de educação física, podendo auxiliar o professor a trabalhar de forma mais diversificada os conteúdos didáticos. Na questão fisiológica e motora Ana Isabel Veloso (2016, p. 182) aponta que o aumento do gasto energético se deve ao fato de que o participante não pode ficar parado durante a atividade, pois os jogos são dinâmicos e em todo momento os estímulos e desafios são modificados. Os seguimentos cognitivos e sociais dizem respeito à questão de prazer por fazer parte do grupo e de sentimento de prazer na realização das tarefas exigidas.

3 METODOLOGIA

Durante o segundo semestre de 2018 no colégio estadual Padre Cláudio Morelli localizado na cidade de Curitiba/PR foi utilizado o console X-Box 360 com Kinect como ferramenta didática nas aulas de educação física. Todo o equipamento foi cedido pela escola e o projeto foi realizado com o acompanhamento da equipe pedagógica. Foram contempladas as seguintes turmas: 3°F, 3°E, 2°G, 2°H, 2°I, 1°K, 1°J. Uma média de 30 alunos por turma.

3.1 Procedimentos

Foram realizadas aulas de educação física utilizando o console X-Box 360 com sensor de movimento e o jogo Just dance 2018 (figura 1). Os materiais foram solicitados com antecedência e a escola forneceu tudo o que foi pedido: um vídeo

game X-Box 360 com sensor de movimento, um data show, uma caixa de som e a sala multimídia (figura 2). A equipe pedagógica envolveu-se auxiliando quando necessário. Aconteceram dez práticas sendo duas por mês nos seguintes meses: agosto, setembro, outubro, novembro e dezembro. Os alunos foram motivados a participar do projeto mais sem a obrigatoriedade. O local em que foram realizadas as aulas foi na sala de multimídia, pois esta sala apresenta dimensões maiores do que as demais oferecendo melhor comodidade para a vivência do projeto.



Figura 1



Figura 2

3.2 Desenvolvimento

Durante as aulas de educação física os alunos eram direcionados para a sala de multimídia e na sequência ajudavam a montar a estrutura da atividade (figura 3), enquanto uns deslocavam as carteiras e cadeiras para as extremidades da sala deixando o centro livre outros preparavam e ativavam o vídeo game. Depois se dividiam livremente em equipes de quatro integrantes combinando meninos e meninas na mesma equipe ou equipes do mesmo sexo para dar início a atividade (figuras 4, 5, 6 e 7) . Cada rodada teve a duração da música escolhida entre 4 a 6 minutos e cada jogador escolhia seu próprio personagem “avatar” (figura 8), enquanto alguns alunos realizavam a atividade os demais tinham liberdade para ficar na sala ou ir para a quadra praticar outras atividades até chegar sua vez, assim ninguém ficava parado.



Figura 3



Figura 4



Figura 5



Figura 6



Figura 7



Figura 8

4 RESULTADOS

Os alunos foram bastante participativos, todos vivenciaram a atividade de forma lúdica e saudável não havendo intercorrências (figura 2, 3, 6 e 8). Durante a aula os alunos eram orientados sobre a importância de praticarem exercícios e como a tecnologia pode contribuir para uma melhora na qualidade de vida da sociedade e na diversificação dos conteúdos didáticos pedagógicos na escola. Foi muito prazeroso e enriquecedor a experiência proposta pelo projeto, pois quando utilizamos a tecnologia de maneira responsável e com planejamento adequado os momentos de ensino aprendizagem tornam - se mais produtivos e motivadores. O legado que ficou é que será mantido o uso do X – Box 360 com sensor de movimento no planejamento das aulas de educação física para o ano letivo de 2019 expandindo e oferecendo esta atividade para todas as turmas da escola.

5 CONCLUSÃO

A influência da tecnologia na sociedade está cada vez mais em acessão, mudando a nossa maneira de relacionamento com o mundo. No ambiente escolar não é diferente pois, os aparatos tecnológicos e as mídias estão cada vez mais presentes no processo ensino aprendizagem, sendo assim conclui-se que o objetivo deste trabalho foi atingido pois, o console X-Box 360 com sensor de movimento, quando utilizado de maneira pedagógica nas aulas de educação física contribui positivamente para um maior envolvimento dos alunos durante as práticas e adequa-se como um equipamento altamente apropriado e eficaz para este propósito.

REFERENCIAS

CHRISTINA, L. Macedo: **RESGATE DO PROCESSO DE PESQUISAR E O PROJETO DE INTERVENÇÃO UNIDADE 2 pg.88**: Universidade Federal do Paraná, Setor de Ciências da Saúde, Coordenação de Integração de Políticas de Educação à Distância. - Curitiba : UFPR / CIPEAD, 2012.

ARAÚJO; J. P. FREITAS; THAISYS; B. DOS SANTOS S.;LEANDRO; M. DA SILVA; BRENO; G. DE A.T. CABRAL; JASON; A. DE MEDEIROS: **Comportamento da Coordenação Motora de Escolares em Diferentes Estágios Maturacionais**: Centro Universitário do Rio Grande do Norte (UNI-RN), Natal, Rio Grande do Norte,

Brasil. Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, Rio Grande do Norte, 2016.

ÁVILA E.M.G, Pérez LMR. **Problemas de Coordenação Motora e Percentagem de Gordura Corporal em Alunos Escolares.**

Fitness & Performance Journal, vol. 7, núm. 4, pp. 239-244 Rio de Janeiro , 2008.

BARACHO; A. F. DE OLIVEIRA: **Os Exergames e a Educação Física**

Escolar na Cultura Digital: Rev. Bras. Ciênc. Esporte, Florianópolis, v. 34, n. 1, p. 111-126, jan./mar. 2012.

BOLDT, L.G :**Uma aproximação da experiência de esportes de alto risco por meio da realidade virtual: Wingsuit**

VR Experience XV SBGames – São Paulo – SP – Brazil, September 8th - 10th, 2016

CHAVES; Eduardo. O. C.: **Tecnologia e Educação:** o futuro da escola na sociedade da informação. Campinas: Mindware Editora, 1998. GEE, P. Bons videogames e boa aprendizagem. *Perspectiva*, Florianópolis, v. 27, n.1, p.167-78, jan./jun. 2009.

DARTAGNAN; P. Guedes NETO; J. T. Miranda, GERMANO; MOURA; Jeibson LOPES; V. **Aptidão física relacionada à saúde de escolares:** Rev. Bras. Méd. programa fitnessgram Esporte vol.18 nº2 São Paulo mar./abr. 2012.

DIAS; Ingrid B. F., Rafael A. Montenegro, Wallace D. Monteiro: **Exercícios Físicos como Estratégia de Prevenção e Tratamento da Obesidade: Aspectos Fisiológicos e Metodológicos.** Revista HUPE, Rio de Janeiro, 2014.

DOSEA; D. Santana; LIMA Sônia Oliveira; Oliveira; C. Costa:

Análise do Perfil Ocupacional dos Portadores de Distúrbios Osteomusculares Relacionados ao Trabalho em Sergipe Interfaces Científicas - Saúde e Ambiente Aracaju V.3 N.2 p. 57 - 64 Fev. 2015.

FOSS; Merle L., Steven J Keteyan: **Fox Bases Fisiológicas do Exercício e do Esporte**, editora Guanabara Koogan 2000.

GALLAHUE, D. L.; OZMUN, J. C.; GOODWAY, J. D.: **Compreendendo o Desenvolvimento Motor:** bebês, crianças, adolescentes e adultos. 7 ed. Porto Alegre: AMGH, 2013.

GEE, JAMES Paul. **Bons videogames e boa aprendizagem.** *Perspectiva*, Florianópolis, v. 27, n. 1, 167-178, jan./jun. 2009. Disponível em: <<http://www.perspectiva.ufsc.br>> Acesso em: 10 jan 2018.

ISBN: 978-85-7652-176-1 1. UNESCO VI. Universidade Federal do Triângulo Mineiro UFTM, VII. Brasília: 2013.

LIMA; F. E. Bandeira. Caroline; S. de Carvalho. Monica; F. Fioravante; Ídico; L. P. Walcir; F. Lima. Silvia; B. S. Lima. Felipe; B. L.: **Nível de Desenvolvimento Motor em Crianças Pré-Escolares de uma Escola Municipal.**

LISBOA; T. F. MAIA: **A Utilização de Videogames e Sensores de Movimento no Aprendizado dos Gestos Técnicos do Atletismo.** Universidade federal do Rio Grande do Norte centro de ciências da saúde departamento de educação física curso bacharel educação física: Natal/RN 2015.

MAGALHÃES, L. de C.; REZENDE, M. B.; AMPARO, F.; FERREIRA, G. N.; RENGER, C. **Problemas de Coordenação Motora em Crianças de 4 a 8 anos:** levantamento baseado no relato de professores. Rev. Ter. Ocup. Univ. São Paulo, v. 20, n. 1, p. 20-28, jan./abr. 2009.

MORES, D. **Sociedade Mediatizada:** 1 Comunicação de Massa e civilização, 2 Comunicação de Massa aspectos Sociais, 3 Comunicação de Massa e Tecnologia, 4 Comunicação de Massa e Cultura, 5 Tecnologia e Civilização. Rio de Janeiro: Editora Mauad, 2006.

NAHAS, M. V: **Atividade física, saúde e qualidade de vida: conceitos e sugestões para um estilo de vida ativo.** 5. ed. Rev. Atual. Londrina: Midiograf, 2010.

OLIVEIRA, Y. G. **Jogos Eletrônicos Como Ferramenta de Ensino:** Disponível em: <https://scholar.google.com.br/scholar?hl=ptBR&as_sdt=0%2C5&q=Jogos+Eletr%C3%B4nicos+como+Ferramenta+de+Ensino&btnG=> Acesso em: 31, jan 2018.

PALMA; A: **O Sedentarismo da Epidemiologia.** Rev. Bras. Cienc. Esporte, Campinas, v. 31, n. 2, p. 105-119, janeiro 2010.

RIBEIRO; T.; COSTA. L.; VELOSO; A.L: **Jogos Digitais na Promoção da Saúde:** desafios e tendencias: Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, Salvador, v. 25, n. 46, p. 159-186, maio/ago. 2016.

RIBEIRO; G. keyne: **Possibilidades do uso do Exergames na Educação Física:** Aracaju; UNIT, 2014.

ULBRICHT; R. S.V. Ribas.: **Jogos Digitais Educacionais:** benefícios e desafios: CINTED-UFRGS Novas Tecnologias na Educação V. 6 N° 2, Dezembro, 2008.

VAN KEULEN, G. E.; BENDA, R. N.; UGRINOWITSCH, H.; VALENTINI, N. C.; KREBS, R. J: **Influência de uma Intervenção Utilizando a Prática Variada e em Blocos no Desempenho das Habilidades de Controle de Objetos.** Journal of Physical Education, v.27, 2016.

VELOSO; A. Isabel. **JOGOS DIGITAIS NA PROMOÇÃO DA SAÚDE: DESAFIOS E TENDÊNCIAS:** Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, Salvador, v. 25, n. 46, p. 159-186, maio/agosto.2016.

WILSON, C. A. Grizzle, Ramon Tuazon, Kwame Akyempong e Chi-Kim Cheung.: **Alfabetização Midiática e Informacional:** Currículo para formação de professores. 194 p.