

PROGRAMA DE ATIVIDADE FÍSICA ADAPTADA COM USO DE VÍDEO GAME: O QUE PENSAM OS ALUNOS?

ADAPTED PHYSICAL ACTIVITY PROGRA USING VIDEO GAMES: WHAT DO STUDENTS THINK?

Fernanda Carolina Toledo da Silva

Lígia Maria Presumido Bracciali

Universidade Estadual Paulista, Unesp, campus de Marília

RESUMO: Os *exergames* são uma nova ferramenta educacional, e têm sido utilizados pelos professores nas aulas de Educação Física por se tratar de atividade que proporciona gasto calórico e entretenimento. O objetivo do estudo foi verificar a opinião dos alunos de uma turma de ensino fundamental sobre um programa de atividade física adaptada com o uso do videogame, desenvolvido durante as aulas de Educação Física. Participaram do estudo alunos de uma turma do quarto ano do Ensino Fundamental I que tinha um aluno com deficiência física matriculado. O pesquisador e pelo professor de Educação Física da turma, elaboraram o planejamento de um programa de atividade física adaptada com o uso de videogame. As aulas realizadas foram registradas em diário de campo e ao final de cada aula foram realizadas entrevistas coletivas. Os resultados apontaram que as aulas foram experiências legais, divertidas e interessantes. Conclui-se que o programa foi realizado com sucesso.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Especial. Jogos de Vídeo. Educação Física.

ABSTRACT: Exergames are a new educational tool, and have been used by teachers in physical education classes because it is an activity that provides entertainment and caloric expenditure. The goal of this study was to verify the opinion of students in an elementary school class on a program of adapted physical activity using the videogame, developed during physical education classes. Study participants were students in a fourth-grade elementary school class that had a student with disability. The researcher and the Physical Education teacher elaborated the planning program of an adapted physical activity with the use of videogames. The classes were recorded in a log book and group interviews were conducted at the end of each class. The results showed that the classes were nice, fun and interesting experiences. The study concluded that the program was successful.

KEYWORDS: Special Education. Video Games. Physical Education.

INTRODUÇÃO¹

Os *exergames*² são uma nova ferramenta educacional, principalmente para a Educação Física, pois o movimento humano é característica desses jogos, e têm sido utilizados pelos professores nas aulas de Educação Física por se tratar de atividade que proporciona gasto calórico e entretenimento (Vagheti & Botelho, 2010). Eles podem servir de recurso de auxílio aos professores de Educação Física, que, muitas vezes têm dificuldades para envolver alunos com deficiência nas atividades propostas. Tais recursos associados a estratégias de ensino bem planejadas podem possibilitar ao aluno com deficiência a experimentação de sensações e emoções do jogo, e contribuir de uma forma direta na motivação e participação de todos os alunos nas aulas (Baracho, Gripp & Lima, 2012).

Na pesquisa de Silveira e Torres (2007), que teve como objetivo refletir sobre os jogos eletrônicos na Educação Física Escolar, os professores apontaram que os jogos eletrônicos deveriam ser conteúdos das aulas de Educação Física, desde que supervisionado pelo professor, e apesar de se posicionarem favoravelmente à

utilização destes jogos, e até mesmo possuírem contato com este tipo de jogo em suas atividades semanais, nunca fizeram uso dos mesmos em suas aulas de Educação Física. Os alunos indicaram que tinham expectativas de que o professor de Educação Física utilizasse estes jogos como recurso didático (Silveira & Torres, 2007).

Rodrigues Júnior e Sales (2012) verificaram a opinião dos professores quanto ao uso dos jogos eletrônicos no contexto pedagógico da Educação Física Escolar. Os autores relataram que professores e alunos tem conhecimento de jogos eletrônicos, e a maioria se posicionou favoravelmente à utilização destes jogos como conteúdo pedagógico, por acharem uma interessante possibilidade. Além disso, foi apontado pelos professores que os jogos poderiam ser utilizados como recurso didático para trabalhar ludicidade, lazer, desenvolvimento cognitivo e outras habilidades.

O estudo de Baracho, Gripp e Lima (2012) constatou que após vivenciarem o jogo de baseball do Wii Sports e o jogo de baseball no gramado da escola, os alunos relataram que a prática real foi boa, mas cansativa e com baixo êxito nas jogadas, enquanto que a prática virtual foi divertida, original e diferente do habitual. Também foi discutido que a inserção dos *exergames* nas aulas pode ser um caminho para que a Educação Física recupere o interesse de alunos que não gostam de esportes ou de alunos que não participam das

¹ Trabalho originado de dissertação de mestrado Silva (2014).

² Exergames são games desenvolvidos para a prática de atividade física, combinando exercício físico com game (Vagheti & Botelho, 2010).

aulas regularmente. Para isso, é necessário que os professores de Educação Física iniciem uma discussão acerca deste tema, porém, sem considerar o virtual como substituto do real, e sim como possibilidades de práticas corporais.

A partir destas considerações questiona-se: É possível utilizar o videogame como recurso de ensino em aulas de Educação Física que tenham alunos com deficiência física incluídos? Qual a opinião de alunos do ensino fundamental sobre a execução de um programa de atividade física adaptada em que foi utilizado videogame em aulas?

OBJETIVO

Verificar a opinião dos alunos de uma turma de ensino fundamental sobre um programa de atividade física adaptada com o uso do videogame, desenvolvido durante as aulas de Educação Física.

MÉTODO

O projeto de pesquisa foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Faculdade de Filosofia e Ciências - UNESP de Marília com o parecer número 0470/2012. Foi solicitada permissão da Secretaria Municipal de Educação para realização do estudo e os responsáveis pelos participantes assinaram o termo de consentimento livre e esclarecido.

Participaram do estudo os alunos de uma turma do quarto ano do Ensino Fundamental I que tinha um aluno com diagnóstico de paralisia cerebral matriculado.

Inicialmente foi elaborado, pelo pesquisador e pelo professor de Educação Física responsável pela turma o planejamento de um programa de atividade física adaptada com o uso de videogame, que foi realizado em aulas quinzenais durante o segundo semestre de 2012.

As aulas foram estruturadas em forma de circuito com estações de atividades e em cada estação era realizada uma atividade diferente, sendo que em uma das estações era sempre utilizado o videogame.

Durante o programa foram realizadas seis aulas e foram trabalhados os conteúdos vôlei e futebol (Quadro 1).

As aulas obedeceram à estrutura estabelecida no planejamento do programa: inicialmente eram explicadas e demonstradas as atividades que seriam realizadas em cada estação do circuito, em seguida os alunos eram divididos em grupos pelo professor de Educação Física e posicionados em cada estação para que iniciassem as atividades. Os rodízios eram realizados sob orientação do professor e do pesquisador.

Ao final de cada aula foram distribuídos crachás para identificação dos alunos, e foram realizadas entrevistas coletivas com os alunos que participaram da aula, etapa denominada de roda de conversa. Para possibilitar que todos os alunos opinassem, eles sentaram-se em roda e responderam às perguntas na sequência em que estavam dispostos na roda.

Para a realização da entrevista coletiva foi utilizado um roteiro de entrevista semiestruturado adaptado do estudo desenvolvido por Braccialli, Manzini e Reganham (2004), com quatro perguntas abertas: 1) O que vocês acharam da aula de hoje? Por que? O que mais? 2) Vocês conseguiram jogar o videogame? 3) Vocês conseguiram fazer as outras atividades da aula? 4) O que vocês acham que precisa mudar na aula?

As entrevistas foram gravadas em áudio e vídeo e duraram aproximadamente de 3 a 9 minutos, dependendo da interação dos alunos no dia.

Durante a realização das aulas era realizado, também, o registro dos acontecimentos em diário de campo. O registro foi realizado por uma auxiliar de pesquisa, que foi instruída para tal tarefa. As anotações no diário de campo eram realizadas em um protocolo previamente desenvolvido que continha as seguintes informações: nome das estações, descrição das instruções iniciais da aula, descrição do desenvolvimento e intercorrências que ocorreram em cada uma das três estações.

Os dados obtidos por meio das entrevistas coletivas foram organizados com as informações advindas do diário de campo através da Triangulação dos Dados (Triviños, 1987). Assim, as informações obtidas no diário de campo e nas entrevistas coletivas foram apresentadas em documento único (Quadro 2).

Quadro 1 – Planejamento das aulas de Educação Física.

	Conteúdos	Objetivos	Estratégias	Recursos e materiais	Atividades
Aula 1	Voleibol	Vivenciar princípios do voleibol	Usar o <i>vídeo game</i> nas aulas; Desenvolver as atividades em circuitos; Associar nos circuitos jogos reais e jogos virtuais;	Mídia Deca Sports com o <i>game</i> vôlei de praia, videogame Nintendo Wii, duas bolas de vôlei, oito bambolês.	Game de vôlei Bobinho Passes ou toques
Aula 2				Mídia com o <i>game</i> , videogame, bola de borracha, bexigas, barbante.	Game de vôlei Três toques Rede móvel
Aula 3				Mídia com o <i>game</i> , videogame, bola de vôlei, bexigas, barbante, duas cadeiras.	Game de vôlei Rede humana Manter a área livre
Aula 4	Futebol	Vivenciar princípios do futebol	Explicar e demonstrar as atividades a serem realizadas durante a aula; Avaliar, ao final de cada aula, as atividades desenvolvidas	Mídia Deca Sports com o <i>game</i> futebol, videogame, duas bolas de vôlei, sete cones e quatro bambolês.	Game de futebol Condução de bola Deslocamento entre cones
Aula 5				Mídia com o <i>game</i> , videogame, duas bolas de vôlei e três cones.	Game de futebol Chute ao gol Bobinho com os pés
Aula 6				Mídia com o <i>game</i> , videogame, três bolas de vôlei, quatro cones, trave do gol.	Game de futebol Condução de bola Cobrança de pênaltis

Fonte: Elaboração própria.

Quadro 2 – Estrutura usada para triangulação dos dados das entrevistas coletivas com o diário de campo.

Estação 1	Nome da estação 1
Estação 2	Nome da estação 2
Estação 3	Nome da estação 3
Dificuldades na realização das atividades	Descrição das intercorrências, dificuldades ou problemas surgidos durante o desenvolvimento das atividades.
Avaliação da aula	Aspectos positivos: foram incluídos nesta subcategoria o que os alunos consideraram positivo sobre as aulas com o uso do videogame.
	Aspectos negativos: nesta subcategoria foi incluído o que os alunos consideraram negativo nas aulas em que o videogame foi utilizado.
Sugestões para as aulas	Nesta categoria foi considerado o que os alunos acharam que deveria ser alterado nas aulas com videogame.

Fonte: Elaboração própria.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir da triangulação dos dados das entrevistas coletivas e do diário de campo foram apresentados os resultados em relação: 1) dificuldades na realização das atividades; 2) avaliações das aulas, pontos positivos e negativos; 3) sugestões.

AValiação da Aula 1 - VOLEIBOL

No Quadro 3 foram apresentados os resultados da aula 1 em que foi trabalhado o conteúdo voleibol. Nessa aula, o professor explicou como as atividades seriam realizadas e como o videogame seria utilizado. Orientou que as aulas aconteceriam em circuito, e explicou que no circuito há divisão de “grupos de trabalho”, e que cada grupo ficaria em uma estação, mas que todos teriam a oportunidade de realizar todas as estações, pois uns começariam em uma atividade e outros em outra, e depois seria realizada a troca da atividade pelos grupos. Ele também avisou que o tempo dos jogos seriam cronometrados, para que todos os grupos jogassem o mesmo tempo nas estações. O *game* de vôlei era jogado por quatro alunos, divididos em dois times com dois alunos cada.

Os dados indicaram que, apesar das explicações do professor, os alunos mostraram-se ansiosos, mas participaram das atividades de maneira organizada; houve desentendimento entre os alunos e as alunas; o professor teve que buscar a bola que caiu na rua; e a pesquisadora explicou a atividade diversas vezes.

Quadro 3 – Avaliação da aula 1 conteúdo voleibol.

Estação 1	<i>Game</i> de vôlei de praia
Estação 2	Bobinho
Estação 3	Passes ou toques
Dificuldades na realização das atividades	No início da aula os alunos estavam ansiosos para fazer as atividades do rodízio. No primeiro rodízio, os alunos se confundiram para qual estação deveriam ir, mas logo se resolveu e iniciaram as atividades. No segundo rodízio o aluno com deficiência física se confundiu em relação à estação que deveria ir e foi orientado pela pesquisadora. Na estação 2 houve um desentendimento, pois os meninos não deixavam as meninas jogarem; nesta estação, um aluno chutou a bola que caiu na rua e o professor foi buscar; a pesquisadora precisou explicar a atividade mais de três vezes e mesmo assim os alunos não se entenderam por muito tempo, a atividade ficou muito tempo parada.

Avaliação da aula	Aspectos positivos: os alunos relataram que a aula foi interessante, tinha muitas brincadeiras legais, diferentes e videogame. Apontaram terem conseguido jogar tanto o videogame quanto as demais atividades do circuito.
	Aspectos negativos: uma aluna apontou que não conseguiu fazer a atividade de bobinho, porque dois alunos não davam oportunidades a outros alunos.
Sugestões para as aulas	Uma aluna sugeriu que os alunos fossem separados por estatura para que eles conseguissem realizar as atividades.

Fonte: Elaboração própria.

A seguir exemplos de falas dos alunos sobre os pontos positivos.

Aluna T.: Eu achei muito legal, porque tem muitos é, como eu posso falar, é, tem muitas, brincadeiras, legais.

Aluno V.: Também achei legal porque tem o videogame, várias coisas para nós brincarmos.

Aluno L.: Eu, achei interessante.

Nesta aula apenas uma aluna referiu um aspecto negativo da aula, pois ela não conseguia realizar a atividade da estação bobinho.

Não conseguiu fazer as outras atividades. Aluna M.: Eu, P: Você não conseguiu? Aluna M.: É que esses dois grandão aí ó. Eles não aceitam só abria os dois ali.

Uma aluna sugeriu a divisão dos alunos por estatura para que todos conseguissem participar das atividades.

Aluna S.: Tinha que separar, tinha que separar grande com grande, pequeno com pequeno sabe. Porque não dá.

AValiação da Aula 2 - VOLEIBOL

Na segunda aula verificou-se que inicialmente, os alunos apresentaram dificuldade para compreender a atividade. No primeiro rodízio houve discussão em uma das atividades, e no segundo, o professor auxiliou o aluno com deficiência a realizar a tarefa proposta na atividade rede móvel (Quadro 4).

Quadro 4 – Avaliação da aula 2 conteúdo voleibol.

Estação 1	<i>Game</i> de vôlei de praia
Estação 2	Três toques (com bexiga)
Estação 3	Rede móvel
Dificuldades na realização das atividades	Uma aluna não quis participar da aula. Ao iniciar as atividades os alunos que estavam na estação 2 tiveram dificuldades para entender a atividade, mas assim que se resolveram as dúvidas todos jogaram de maneira organizada. O professor instruiu sobre a sequência das estações, porém, no primeiro rodízio alguns alunos foram para a atividade errada, mas logo se resolveu; ao final da atividade no primeiro rodízio uma aluna parou de participar na estação 2. No segundo rodízio houve uma pequena confusão no início da atividade na estação 1, pois dois alunos pensaram que seriam os primeiros a jogar, então queriam sair da atividade; a pesquisadora deixou que eles iniciassem o <i>game</i> e a atividade continuou. Na estação 2 ocorreu de maneira organizada com a necessidade de reposição de bexiga que estourou acidentalmente. Na estação 3 a pesquisadora precisou auxiliar o aluno deficiente físico a realiza-la.
Avaliação da aula	Aspectos positivos: os alunos gostaram da aula e relataram que esta foi legal, divertida, pois eles gostaram de realizar as atividades, que eram diferentes, novas e legais; também gostaram de jogar o videogame.
	Aspectos negativos: Um aluno relatou que não gostou do videogame, pois prefere as novas brincadeiras, que são mais legais.
Sugestões para as aulas	Alguns alunos relataram não haver necessidade de mudança nas aulas, outros sugeriram que fosse alterado o jogo do videogame.

Fonte: Elaboração própria.

A seguir foram apresentados os relatos dos alunos referentes aos aspectos positivos das aulas. Uma aluna expôs que essas brincadeiras são boas para a aprendizagem e para a saúde dos alunos.

Aluno I.: Legal. Pelo videogame e as brincadeiras ali que eu achei muito legal.

Aluno C.: Eu achei muito legal. Porque é muito esporte diferente.

Aluna T.: É, eu achei legal, por causa que aprende cada vez mais umas brincadeiras que a gente, gosta. E aprende, o aprendizado nosso fica muito mais melhor com, com, os exercícios que a gente faz. É muito da hora fazer os exercícios porque pra nossa saúde é muito bom

Um aluno apontou um aspecto negativo em relação à aula, pois apesar de gostar de jogar videogame, com as novas brincadeiras, ele prefere tais atividades.

Aluno J.: Gostei só das atividades. É, menos o videogame. Porque eu não sou chegado em ficar jogando videogame. Antes eu gostava, agora que essa brincadeira é mais legal.

Exemplos de fala sobre as sugestões dos alunos.

Aluno J.: Devia tirar o videogame.

Aluno V.: Podia tirar esse joguinho do videogame aí. É, o de vôlei, coloca o de futebol.

AValiação DA AULA 3 - VOLEIBOL

No Quadro 5 foram apresentadas informações referentes à avaliação da terceira aula. No início dessa aula, houve problemas na estação do videogame, a pilha do controle do videogame acabou e o *game* que seria utilizado não funcionou. Houve um desentendimento entre alunos na estação 2 pois os alunos ficaram confusos quanto às regras da atividade. Alguns alunos dispersaram da atividade durante a aula e começaram a jogar bola.

Quadro 5 – Avaliação da aula 3 conteúdo voleibol.

Estação 1	Game de vôlei de praia
Estação 2	Rede humana
Estação 3	Manter a área livre (com bexigas)
Dificuldades na realização das atividades	O aluno deficiente físico chamou a atenção de seu colega que não estava respeitando a regra de ficar atrás da linha amarela na estação 1. O jogo demorou a começar nesta estação por problema com o <i>game</i> e com o controle, mas foi resolvido com a substituição das pilhas e do <i>game</i> . Na estação 2, os alunos se desentenderam pois compreenderam as regras de maneira diferente; chamaram a pesquisadora para resolver; duas crianças sentaram e disseram que não iriam mais jogar. Na estação 3 o professor repunha as bexigas que estouravam durante a atividade. No momento do primeiro rodízio alguns alunos foram para a estação errada, mas a pesquisadora os auxiliou. Após o primeiro rodízio houve um desentendimento na estação 2. Após o segundo rodízio três alunas da estação 1 sentaram-se dizendo que não queriam jogar videogame; a pesquisadora as chamou para jogar, mas apenas uma aceitou. Na estação 3, durante a explicação do professor, o aluno deficiente físico disse que não iria conseguir, mas o professor explicou que poderia bater na bexiga com qualquer parte do corpo; novamente o professor repôs as bexigas que estouraram.
Avaliação da aula	Aspectos positivos: os alunos gostaram da aula, por causa do videogame e das brincadeiras, por mudarem a cada aula. Aspectos negativos: Uma aluna falou que não gostou da aula devido à presença de bexigas.
Sugestões para as aulas	Alguns alunos consideraram que não seriam necessárias mudanças na aula. Outros relataram que o videogame deveria ser retirado, ou deveria ser colocado outro videogame (plataforma), ou mudar o <i>game</i> que estava sendo utilizado.

Fonte: Elaboração própria.

Os alunos avaliaram a aula 3 e apontaram aspectos positivos. Apesar do fato relatado pelo aluno C. de que a equipe adversária achava que sua equipe estava “roubando” o jogo, este aluno achou a brincadeira legal e gostou da aula, pois há brincadeiras diferentes nas aulas. Outras alunas também destacaram aspectos positivos da aula.

Aluno C.: muito legal, eu gostei. Porque, não é a mesma brincadeira né. É diferente.

Aluna E.: Achei legal. Porque cada dia tem uma brincadeira nova.

Aluna E.: Ah, legal por causa do videogame quando vai jogando assim dá emoção

Uma aluna apontou um aspecto negativo da aula. Ela não gostou da aula 3, pois havia bexigas na estação da atividade manter a área livre e a aluna tem medo de bexigas.

Aluna T.: Odiei. Por causa das bexigas.

Os alunos deram sugestões para a aula seguinte, como retirar o videogame para não ficar esperando sua vez de jogar, retirar as bexigas, alterar o *game* do videogame e até mesmo que nada deveria ser alterado.

Aluna T.: Tirar todas as bexigas.

Aluna S.: Mudar o jogo do videogame.

Aluno I.: Não mudar nada.

Aluno J.: Tirar o videogame. Porque fica mais de um minuto esperando. P: Por que fica esperando? Ah todo mundo tem que ter sua vez pra jogar né? Aluno J.: É, mas eu não tenho paciência.

AValiação DA AULA 4 – FUTEBOL

A quarta aula começou com atraso devido a uma atividade que estava sendo realizada em sala de aula, sendo necessário diminuir o tempo do último rodízio. Os alunos estavam agitados e dispersos no início da aula. (Quadro 6).

Quadro 6 – Avaliação da aula 4 conteúdo futebol.

Estação 1	Game de futebol
Estação 2	Condução de bola
Estação 3	Deslocamento entre cones
Dificuldades na realização das atividades	A aula começou com 40 minutos de atraso. No início das atividades os alunos estavam agitados, dispersos e não prestaram atenção na explicação; na estação 2 algumas alunas pararam de jogar; na estação 3 uma aluna não realizava a atividade como foi proposta e por isso um aluno de sua equipe não quis mais participar. Após o primeiro rodízio na estação 1, o aluno deficiente físico precisou de ajuda e mudar de posição para conseguir realizar a atividade. Na estação 3 foi necessário explicar novamente a atividade aos alunos. Após o segundo rodízio os alunos realizaram as atividades em menor tempo e alguns não participaram da estação do videogame devido ao atraso do início da aula.
Avaliação da aula	Aspectos positivos: os alunos gostaram da aula e a consideraram legal, divertida, interessante, por haver brincadeiras que eles nunca haviam realizado, e por sempre mudarem. Aspectos negativos: Alguns alunos não gostaram da atividade de deslocamento entre cones.
Sugestões para as aulas	Os alunos sugeriram retirar a atividade com cones.

Fonte: Elaboração própria.

A aula 4 foi avaliada pelos alunos, que indicaram aspectos positivos, pois havia brincadeiras que eles nunca brincaram, como segue nos relatos.

Aluna J.: Legal. Ah porque eu nunca tinha brincado daquela brincadeira do futebol e a, é, eu esqueci o nome. Aluno L.: De passar pelos cones, zigue zague. Aluna J.: É. Achei muito interessante.

Aluna T.: Legal. Eu nunca tinha brincado daquele de jogar a bola, atravessar.

Aluna T.: Eu achei interessante por causa que a gente aprende cada vez mais as brincadeiras que a gente não sabe.

Os alunos apontaram aspectos negativos, por não terem gostado da atividade de deslocamento entre cones.

Aluno C.: Eu num gostei da de cone também.

Alguns alunos relataram que não deveria mudar nada na aula, outros sugeriram que para a próxima aula, a atividade de deslocamento entre cones fosse retirada.

P: E tem alguma coisa que vocês acham que tinha que mudar na aula?

Alunos: Não.

Aluno J. e aluno C.: A do cone.

AValiação DA AULA 5 – FUTEBOL

Na quinta aula os alunos estavam animados com a atividade chute ao gol. Alguns alunos pararam de realizar a atividade do videogame em alguns momentos para observar as demais estações enquanto aguardavam sua vez de jogar. Na atividade de bobinho com os pés, foi necessário que o professor orientasse os alunos a não realizarem os chutes com força para que não machucassem seus colegas. As avaliações da aula foram apresentadas no Quadro 7.

Quadro 7 – Avaliação da aula 5 conteúdo futebol.

Estação 1	Game de futebol
Estação 2	Chute ao gol
Estação 3	Bobinho com os pés
Dificuldades na realização das atividades	No início da aula uma aluna não quis participar da atividade, pois não estava se sentindo bem. Os alunos da estação 2 não realizaram as atividades como haviam sido propostas. Na estação 3 os meninos tocavam a bola com muita força, e a bola ultrapassava o espaço delimitado; nessa estação o aluno com deficiência física precisou de um aluno para auxiliá-lo. Após o primeiro rodízio o professor repreendeu os alunos da estação 3, pois estavam chutando a bola com muita força. O aluno precisou de auxílio da pesquisadora para jogar o <i>game</i> . Após o segundo rodízio alguns alunos da estação 1 foram observar a estação 2 e outros sentaram na arquibancada; a pesquisadora chamou aqueles que se afastaram, mas os que retornaram, logo se afastaram novamente.
Avaliação da aula	Aspectos positivos: os alunos afirmaram que gostaram da aula e relataram que a aula foi legal, irada, divertida, interessante por ter brincadeiras legais, diferentes e que se modificam a cada aula, havendo a oportunidade de aprendizagem.
	Aspectos negativos: O aluno deficiente físico foi o único que relatou pontos negativos da aula, e relatou não ter gostado muito da atividade de bobinho com os pés, pois muitos alunos não passavam para ele nem para outros colegas de turma.
Sugestões para as aulas	Os alunos não relataram sugestões nesta aula, e afirmaram que nada deveria ser alterado.

Fonte: Elaboração própria.

Os alunos indicaram aspectos positivos da quinta aula.

Aluno I.: Achei legal. Porque tinham muitas brincadeiras diferentes, cada quinta-feira tem, outra brincadeira diferente.

Aluna I.: Achei legal porque das, por causa das, brincadeiras muda. E do videogame.

Aluna J.: Eu achei legal porque cada vez que eu fazia gol ali no cone. E também do videogame. Eu não fiz nada, mas valeu para mim. P: Você não fez gol no videogame? Aluna J.: Essa daqui não... P: Ficou zero a zero? Aluna respondeu que sim com a cabeça.

O aluno com deficiência indicou aspectos negativos, pois na atividade de bobinho com os pés alguns alunos não tocavam para os amigos, não estavam jogando conforme as regras da atividade.

Aluno C.: Eu não gostei de uma coisa. Eu não gostei, daquela brin, eu gostei mais ou menos, mas, tinha uma gente que não tocou, para os outros, então. P: Do bobinho? Aluno C.: É, do bobinho. P: Você não gostou porque tinha gente que não tocava para você? Aluno C.: É. Não, não para mim também. Não tocava, para alguns. P: Para outros, para os amigos mesmo? Aluno C.: É. Só queria dar olé.

Os alunos não apontaram sugestões de alterações para a aula seguinte.

Aluno J.: Não tem que mudar mais nada.

AValiação DA AULA 6 – FUTEBOL

No Quadro 8 verifica-se a avaliação da aula 6. Os alunos se divertiram na realização das atividades, mas nas estações do videogame e de condução de bola não permaneceram em seus grupos, e eram chamados constantemente pela pesquisadora.

Quadro 8 – Avaliação da aula 6 conteúdo futebol.

Estação 1	Game de futebol
Estação 2	Condução de bola
Estação 3	Cobrança de pênaltis
Dificuldades na realização das atividades	No início das atividades o professor precisou organizar os grupos; os alunos saíram das suas estações e a pesquisadora precisou solicitar que retornassem. Na estação 2, um aluno reclamou à pesquisadora que os alunos estavam roubando e ela se dirigiu até lá para organiza-los; depois os alunos começaram a levar as bolas com as mãos (como basquete) até os cones ao invés de conduzi-las com os pés, o professor de sala se aproximou deles e eles executaram de maneira correta. Após o primeiro rodízio, na estação 1, uma aluna não jogou e não quis permanecer na estação, saindo constantemente. Os alunos das estações 1 e 2 foram chamados com frequência pela pesquisadora para que permanecessem em suas estações. O aluno com deficiência executou a atividade na estação 2 com certa dificuldade mas mostrou estar se divertindo. Um menino da estação 3 sentou-se chorando pois outro o derrubou e permaneceu sentado até o próximo rodízio. No segundo rodízio, quando a primeira dupla terminou o jogo do videogame ocorreu um desentendimento com relação a quem seria o próximo a jogar.
Avaliação da aula	Aspectos positivos: os alunos gostaram da aula e declararam que foi divertida e legal, devido ao videogame e às atividades que são legais, novas e se modificam a cada semana.
	Aspectos negativos: um aluno não gostou da aula, pois discutiu com dois colegas, além de relatar que não gostou da atividade cobrança de pênaltis, na qual ocorreu o fato. Uma aluna também relatou ter discutido com uma colega de turma. O aluno deficiente físico relatou não ter gostado da atividade de condução de bola.
Sugestões para as aulas	Alguns alunos relataram que nada deveria ser alterado e outros sugeriram que fosse retirada a atividade de condução de bola, por ser difícil; um aluno relatou que os dois alunos que discutiram com ele deveriam sair da aula.

Fonte: Elaboração própria.

A última aula foi avaliada pelos alunos, e foram apontados aspectos positivos. Eles acharam a aula legal devido às brincadeiras, que são diferentes a cada aula e os alunos realizam-nas com êxito.

Aluna S.: Eu gostei. Por causa da brincadeira de fazer gol.

Aluna M.: Eu achei divertido por causa do jogo da televisão.

Aluno C.: Eu achei muito legal porque, porque tem muitas brincadeiras novas não são as mesmas brincadeiras e é porque eu fiz um monte de gol. Nas meninas. Um monte. Aluno: E nos meninos?

Aluno C.: vários.

Os alunos apontaram aspectos negativos da aula, pois houve discussão em algumas atividades durante a aula. Uma das alunas, não conseguiu jogar o videogame, pois achou difícil. Outro aluno não gostou da atividade condução de bola, “a do cone”.

Não consegui jogar o videogame. Aluna S.: Menos a do videogame. P: Você não conseguiu jogar o videogame? Aluna S.: É difícil.

Aluno L.: E eu não gostei porque, por causa daqueles dois ali ó. P: Porque vocês brigaram né. Aluno L.: É. Eu não gostei da do pênalti, por causa daqueles dois.

Aluno C.: É mas não gostei, da do cone.

Quanto às sugestões os alunos apontaram algumas atividades que deveriam ser trocadas devido à complexidade da atividade, outro opinou que alguns alunos deveriam sair pois eles haviam discutido durante a aula.

Mudar alguma coisa na aula. Alunos: Nada.

Aluno L.: Sim, aqueles dois ali deviam sair, pronto falei.

Aluno C.: Eu acho, eu acho que tem que mudar a de cone. Aluna I.: O cone, porque é muito difícil. Aluno L.: É os cone é muito difícil.

O relato dos alunos apontou que as aulas com uso do videogame foram experiências legais, divertidas e interessantes, tanto pelo uso do videogame quanto pelas atividades novas e diferentes a cada aula. Assim como no estudo de Baracho, Gripp e Lima (2012) que os alunos também relataram a prática do jogo virtual como uma prática divertida, original e diferente do habitual.

Os alunos vivenciaram as aulas com o uso do videogame e com a realização de circuito com estações de atividades. Isso gerou interesse pelas aulas, não apenas pela presença do videogame, mas pela prática de atividades simultâneas, pois os alunos estavam o tempo todo realizando alguma atividade do circuito. Bezerra (2010) constatou que as atividades em circuito favorecem a inclusão do aluno com deficiência nas aulas de Educação Física, pois todos vivenciam movimentos diversificados, em grupo ou individualmente.

Apesar de terem gostado das aulas, os alunos sugeriram algumas modificações devido a acontecimentos ocorridos durante o desenvolvimento destas. Dentre os motivos que os alunos sugeriram modificações, alguns foram supridos pois as atividades das estações não se repetiam nas aulas. Os alunos gostaram de fazer as atividades diversificadas, assim como gostaram de jogar videogame, pois o videogame gera entretenimento (Vaghetti & Botelho, 2010) e contribui na motivação e participação de todos os alunos nas aulas (Baracho, Gripp & Lima, 2012).

CONCLUSÃO

Conclui-se que o programa de atividade física adaptada com uso do videogame foi realizado com sucesso, e houve aceitação dos alunos. Isso foi verificado nos relatos dos alunos, que gostaram das aulas devido ao videogame e às atividades que eram modificadas a cada aula e foram consideradas divertidas.

REFERÊNCIAS

- BARACHO, A. F. O.; GRIPP, F. J. & LIMA, M. R. (2012). Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. *Rev. Bras. Ciênc. Esporte*, Florianópolis. (1) 34, 111-126.
- BEZERRA, A. F. S. (2010). *Estratégias para o ensino inclusivo de alunos com deficiência nas aulas de educação física*. (Tese de Doutorado), Universidade Estadual Paulista, Marília.
- BRACCIALLI, L. M. P.; MANZINI, E. J. & REGANHAM, W. G. (2004). Contribuição de um programa de jogos e brincadeiras adaptados para a estimulação de habilidades em alunos com deficiência física. *Temas sobre desenvolvimento*, São Paulo, (77) 3, 37-46.
- RODRIGUES JÚNIOR, E. & SALES, J. R. L. (2012). Os jogos eletrônicos no contexto pedagógico da educação física escolar. *Conexões*, Campinas, (1)10, 70-82.
- SILVA, F. C. T. (2014). *Realidade virtual não imersiva: contribuição do jogo de vídeo game como recurso pedagógico nas aulas de educação física*. (Dissertação de mestrado), Universidade Estadual Paulista, Marília.
- SILVEIRA, G. C. F. & TORRES, L. M. Z. B. (2007). Educação física escolar: um olhar sobre os jogos eletrônicos. [Resumo]. In: Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte, 15., *Anais*, (p. 1-9). Recife: CBCE.
- TRIVIÑOS, A. N. S. (1987) *Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação*. São Paulo: Atlas.
- VAGHETTI, C. A. O. & BOTELHO, S. S. C. (2010). Ambientes virtuais de aprendizagem na educação física: uma revisão sobre a utilização de exergames. *Ciências e Cognição*, (1) 15, 76-88.

NOTA SOBRE OS AUTORES

FERNANDA CAROLINA TOLEDO DA SILVA

Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Educação, da Universidade Estadual Paulista Unesp, Campus de Marília. nanda_tol@hotmail.com

LÍGIA MARIA PRESUMIDO BRACCIALLI

Docente da Universidade Estadual Paulista e do Programa de Pós-Graduação em Educação, Unesp, Campus de Marília. bracci@marilia.unesp.br

Apoio financeiro: CNPq.

Recebido em 08 de maio de 2014

Aprovado em 30 de junho de 2014