



O VIDEOGAME COMO RECURSO PARA ENSINO-APRENDIZAGEM

Cleber Mena Leão Junior – professor@cleberjunior.com.br
Mestrando em Ensino pela Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR)
Av. Gabriel Experidião, s/n. Campus Paranavaí, Paraná.

Vanessa Eltz – nessa_eltz@hotmail.com
Universidade Feevale (FEEVALE)
Av. Dr. Maurício Cardoso, 510. Novo Hamburgo, Rio Grande do Sul.

Divaldo de Stefani – divaldostefani@uol.com.br
Mestrando em Ensino pela Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR)
Av. Gabriel Experidião, SN. Campus Paranavaí, Paraná.

Marilene Miekko Yamamoto Pires – mmypires@hotmail.com
Docente do Mestrado em Ensino da Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR)
Av. Gabriel Experidião, SN. Campus Paranavaí, Paraná.

Marcia Regina Royer – marciaroyer@yahoo.com.br
Docente do Mestrado em Ensino da Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR)
Av. Gabriel Experidião, SN. Campus Paranavaí, Paraná.

***Resumo:** As tecnologias na educação necessitam envolver algum tipo de objeto material, fazendo parte do processo de ensino-aprendizagem, podendo haver uma relação entre o professor e a tecnologia ou entre o aluno e a tecnologia. Nosso objetivo foi verificar a influência do videogame como recurso didático para o ensino-aprendizagem da Educação Física escolar. O presente estudo é uma pesquisa qualitativa, descritiva e interpretativa. O público alvo foi composto por 21 alunos. Após o período das observações, realizou-se as intervenções com o uso do videogame Xbox 360 Kinect. Os dados coletados e a sua análise originaram-se em categorias. Percebemos como principais resultados, que as contribuições do uso do videogame vão muito além do aprendizado dos alunos, principalmente naqueles que se recusa a participar das atividades propostas em aula. No entanto, é necessário que as escolas abram espaço para outros meios de construção da aprendizagem, e o uso das tecnologias em salas de aula pode ser uma ferramenta capaz de proporcionar este aprendizado.*

***Palavras-chave:** Tecnologia, Ensino, Videogame, Educação Física.*

1 INTRODUÇÃO

Na atual situação educacional, surgem algumas novidades nos conteúdos propostos e na formação dos alunos. O presente ensino baseia-se em competências e habilidades permitindo possibilidades para o uso e aplicação das tecnologias, a guisa de exemplo, televisores, vídeos, computadores, *internet*, filmadoras, câmeras fotográficas, *tabletes*, *smartphones*, *datashow*, videogames.

As tecnologias na educação, necessitam envolver algum tipo de objeto material, fazendo parte do processo de ensino-aprendizagem, podendo haver uma relação entre o professor e a tecnologia ou entre o aluno e a tecnologia. Portanto, as tecnologias só se tornarão uma ferramenta de ensino quando houver relação com o ensino ou com o aprendizado dos alunos.

Do ponto de vista tradicional, por meio dos tempos, o método de ensinar é transmitido apenas pelo professor com a utilização do quadro de giz, do giz e dos livros. Porém, os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1998), apontam a importância da constante reflexão sobre o processo de ensino-aprendizagem, exigindo do professor o domínio de outras habilidades e competências.

Um ensino de qualidade que busca formar cidadãos capazes de interferir criticamente na realidade para transformá-la deve também contemplar o desenvolvimento de capacidades que possibilitem adaptações às complexas condições e alternativas de trabalho que temos hoje e a lidar com a rapidez na produção e na circulação de novos conhecimentos e informações, que têm sido avassaladores e crescentes. A formação escolar deve possibilitar aos alunos condições para desenvolver competências e consciência profissional, mas não se restringir ao ensino de habilidades imediatamente demandadas pelo mercado de trabalho (BRASIL, 1998, p. 34).

Com o avanço tecnológico surgem novas possibilidades para a educação, na medida em que disponibiliza diversos tipos de recursos e instrumentos facilitadores de conhecimento onde podem ser utilizados como auxiliares na construção da aprendizagem. As possibilidades, segundo Mercado (1999), demandam uma nova postura tanto de professores como de alunos no processo de aprendizagem, reformulando os conceitos de ensinar e aprender.

Por meio destes avanços, encontra-se a proposta de trabalhar com as tecnologias no ambiente escolar, que pretendem desenvolver atividades que se aproximem da realidade dos alunos, e que estes, possam contribuir para um aprendizado mais significativo. O uso da tecnologia agrega novos saberes à prática educacional, proporcionando ao professor uma maior capacidade crítica de sua ação pedagógica e uma diversidade de possibilidades na busca pelo interesse dos seus alunos.

Para Mercado (1999), as tecnologias, permitem uma maior interação do aluno com o objeto de conhecimento, podem, desde que baseadas em uma boa proposta metodológica, tornarem-se mediadoras do processo de aprendizagem, proporcionando ao aluno construir o seu próprio conhecimento. Neste processo, o aluno passa a desempenhar um papel ativo, reduzindo do professor a figura de única fonte de conhecimento. Assim, o professor torna a exercer a função de integrar, pelo uso das tecnologias, criando situações que permitam ao aluno aprender conforme os objetivos educacionais desejados. Bem como alerta Freire (2002), no sentido de que, ensinar não é transmitir conhecimento, mas criar possibilidades para sua produção ou sua construção.

Utilizar das tecnologias como ferramenta pedagógica, contribui para as aulas, logo ela apresenta diversas formas de aplicação, corroborando com essa perspectiva, Kenski (2008), relata que a maioria das tecnologias é utilizada como auxiliar no processo educativo, pois contribuem para a ampliação e maior aprofundamento do conteúdo a ser estudado. Contudo,

nosso objetivo foi verificar a influência do videogame como recurso didático para o ensino-aprendizagem na disciplina de Educação Física na escola.

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

No presente estudo foi desenvolvida uma pesquisa qualitativa (NEGRINE, 2004), descritiva (PICCOLI, 2003) e interpretativa (POSSEBON, 2004). Os instrumentos para coleta de dados foram as observações (RICHARDSON, 1999) e as entrevistas em formato de grupo focal, sendo caracterizado como um grupo de discussão informal e de tamanho reduzido, com o propósito de obter informações de caráter qualitativo em profundidade (BIRK, 2004).

As observações foram realizadas em uma turma de sétima série de uma escola pública, do Município de Estância Velha no Rio Grande do Sul, durante três aulas da disciplina de Educação Física. Para esse estudo foi utilizada a entrevista semi-estruturada e para a realização da entrevista foi utilizada a técnica de grupo focal, tal estratégia de pesquisa, possibilita uma maior escuta, uma vez que os participantes do grupo conversam, debatem, trocam ideias entre si e não com o pesquisador sobre alguma questão sugerida por ele.

Já, para a análise dos dados obtidos, optou-se pela análise de conteúdo (BARDIN, 1999) e pela triangulação por fontes, teórica e a reflexiva (CAUDURO, 2004) para analisar o tema em estudo. O público alvo foi composto por 21 alunos (8 meninas e 13 meninos).

Após o período das observações, realizou-se as intervenções com a turma, oportunizando um trabalho com o videogame de movimento corporal *Xbox 360* com *Kinect* (FIGURA 1), que utiliza uma câmera – *Kinect* – para captar os movimentos do(s) jogador(es), sem haver a interação com o controle. Este videogame possibilita a execução no formato *exergames*, que faz com que os alunos interajam com o jogo utilizando o movimento do corpo. Esse jogos são chamados de, *Exergames*, porque unem a prática de atividades físicas, com a mecânica dos jogos nos videogames de movimento corporal (LEÃO JUNIOR, 2013). O jogo eletrônico utilizado para a pesquisa foi o *Kinect Sports*, na modalidade vôlei de praia (FIGURA 2).



Figura 1 - Videogame *Xbox 360* com *Kinect*¹



Figura 2 - Jogo Eletrônico *Kinect Sports*²

As intervenções foram realizadas (no segundo semestre letivo do ano de 2012) durante as quatro aulas de Educação Física, sendo organizados 3 grupos, de forma que um grupo trabalhasse com o pesquisador durante 30 minutos no videogame, enquanto os outros dois grupos trabalhavam na quadra poliesportiva, com a professora responsável pela turma. As atividades foram realizadas em forma de rodízio.

Os dados coletados e a sua análise originaram-se em seis categorias. Dado o curto espaço reservado para um artigo, estabelecemos um exercício metodológico de demarcação, portanto,

¹ Imagem disponível em: <<http://bebeventos.com/wp-content/uploads/2014/06/xbox-360-microsoft.jpg>>. Acesso em: 28 ago. 2014.

² Imagem disponível em: <<http://www.renttycoons.com/images/12-1064281641.jpg>>. Acesso em: 28 ago. 2014.

resolvemos concentrar nossos esforços no que tange a análise de duas categorias: Participação e Compreensão.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Após realizarmos a análise dos conteúdos, dividimos em dois blocos de análises, em que, os nomes dos respectivos respondentes são fictícios. No entanto, a transcrição das entrevistas não sofreram correções ortográficas.

3.1 Participação

A participação dos alunos durante as aulas de Educação Física está atrelada a diversos fatores, um desses pode estar na maneira de como o professor conduz suas aulas, se estas apresentam objetivos, conteúdos apropriados para cada faixa etária dos alunos e se são criativas, mas principalmente, se estas aulas motivam os participantes.

Para Mercado (2002), as estratégias escolhidas pelo professor podem favorecer, ou não, o dinamismo da aula, sendo um forte elemento de atuação sobre a motivação dos alunos. O professor precisa estar sempre procurando conteúdos diversificados, para que consiga atender a todos os objetivos de suas turmas, além de trazer os interesses dos próprios alunos. Com esta visão, o professor estará estimulando a vontade e a motivação dos alunos em participarem das atividades desenvolvidas nas aulas.

Os alunos colaboradores da pesquisa apresentam em suas falas a cobrança da professora, que exige a perfeição dos movimentos:

“Dai a sora [...] fala, porque errou? Dai ela xinga sabe.” (G3A4).

“Parece que a gente tem a obrigação de conseguir, mas a gente mal joga, e quando a gente vai jogar não sabe daí, por isso tem tanta menina que prefere ficar sentada, porque não sabe fazer e tem medo de fazer.” (G3A3).

“Toda vez que vou jogar e a sora [...] fica xingando, eu fico nervosa e começo a tremer.” (G3A1).

As falas relatam que a falta de participação dos alunos durante as aulas de Educação Física, está relacionada ao medo que sentem, pois toda vez que durante alguma atividade proposta pela professora acontece algum erro, ela chama a atenção desse aluno, o constrangendo, diminuindo assim a motivação do mesmo para participar das aulas.

Para Paiano (2006), o desrespeito, as humilhações e as gozações, a que os alunos menos habilidosos são submetidos na Educação Física, surgem como principal fator para a não participação nas aulas.

Ao analisar as repostas dos alunos, pode-se perceber que existe uma cobrança entre alguns pares, como verifica-se nas falas abaixo:

“E ai eles (colegas) ficam xingando porque não pegou a bola.” (G3A4).

“Tu erro!! Não sei o que! Dai tu fica toda envergonhada, dai não quer mais jogar também.” (G3A3).

“A gente tem medo de fazer aquilo, porque alguém (colegas) ti xingue.” (G3A3).

A partir destas afirmativas, o professor de Educação Física precisa ficar atento para as diferenças existentes entre os alunos, tendo um cuidado para eleger atividades e estratégias de forma que estas não venham a agir de maneira negativa para os mesmos, diminuindo a motivação, participação e interesse dos discentes.

O professor de Educação Física precisa assumir um papel estimulador e que esta motivação faça parte da sua filosofia de ensino para seus alunos. Deste modo, cabe ao professor criar um bom clima de relacionamento dentro da sala de aula.

Qualquer estímulo pode tornar-se um motivo se for bastante forte. Quanto mais forte for o estímulo, maior função de motivo possuirá. Ainda que este esquema possa ser criticado por sua ingênua simplicidade, adapta-se a explicações de grande parte da aprendizagem, pois admite que a existência de forte estímulo ou motivo que pode ser inferida da aprendizagem (ANGELIN, 1973).

Além da falta de motivação, existem outros fatores para que haja o desinteresse de muitos alunos, por não encontrarem prazer e conhecimento nas aulas de Educação Física, fazendo com que se afastem da prática de atividades físicas. Como percebe-se na fala de um dos alunos:

“[...] quando vamos jogar lá fora, a maioria das vezes que é pra jogar vôlei não jogam, fica se fazendo, daí aqui no videogame eles jogam.” (G2A1).

Percebe-se que o professor, como um intermediário do processo de ensino-aprendizagem, necessita planejar aulas diversificadas, para que consiga atingir aos interesses de seus alunos. Desta forma o professor estará estimulando a vontade e a motivação pela participação nas atividades propostas nas aulas. É neste contexto que surge a contribuição dos videogames nas aulas de Educação Física, com a finalidade de diversificar a aula, trazendo algo de interesse aos alunos.

Conforme aborda Leão Junior (2013), que um dos objetivos dos jogos e brincadeiras contemporâneas, que é o brincar e jogar com as tecnologias é, utilizar os jogos eletrônicos como ferramenta interativa com o objetivo “educacional”, e outra forma seria, transpor as atividades dos jogos eletrônicos para as atividades práticas com o objetivo de utilizar os jogos eletrônicos como fator “motivacional” para realização das atividades práticas”.

Nas falas dos entrevistados pode-se perceber a mudança que houve com o uso do videogame como ferramenta educacional:

“Acho legal esse videogame, porque é a mesma coisa que lá na rua, só que vários não fazem na rua, mas fazem no videogame.” (G2A6).

“É, e aqui da bem mais vontade de jogar.” (G1A3).

“Bem diferente da quadra com todo mundo xingando.” (G3A3).

As contribuições do uso do videogame vão muito além do aprendizado dos alunos, principalmente naqueles que se recusam a participar das atividades propostas em aula, pois

além da melhora na compreensão, a participação aumentou e ainda apresentaram-se mais sociáveis. Como pode-se constatar nesta fala:

“É legal a quadra, é, mas tipo, só que na quadra o pessoal fica reclamando, agora no videogame não.” (G3A4).

“[...] O cara que não joga diz pra sora, não joga! Não quero jogar e não sei o que [...] Dai aqui ele joga, ele fez tudo certinho.” (G2A6).

Uma das principais mudanças observadas foi uma significativa melhora na compreensão de movimentos do voleibol, a integração e respeito uns pelos outros, porém a mais significativa foi a melhora na participação, pois todos os alunos participaram de todas as aulas com o recurso do videogame.

Para Baracho, Gripp, Lima (2012) :

No mundo virtual o usuário pode alcançar a vitória, quebrar recorde, subir ao pódio e receber medalhas virtuais. É muito importante destacar que, talvez, esteja aí um possível caminho para a Educação Física recuperar o interesse dos alunos que não gostam de esportes ou não participam das aulas regularmente (BARACHO, GRIPP, LIMA, 2012, p. 118-119).

Um aluno motivado a realizar as atividades propostas, poderá ter melhoras na compreensão e no desempenho das habilidades motoras.

Ramos (1992), acredita que os procedimentos didático-metodológicos do professor influenciam na qualidade da aula e, portanto, sobre a motivação dos alunos durante as atividades.

O professor que leva a sério o que faz, que respeita os alunos presentes, que alia à sua competência técnica o compromisso político de ensinar, que parte das experiências dos alunos, que permite o diálogo, que desperta a criatividade e expõe os alunos à reflexão constante, certamente não terá alunos desinteressados, preguiçosos, acomodados ou desanimados. Mesmo porque, a Educação Física, por si só, é uma prática motivadora (RAMOS, 1992, p. 72).

Uma aula motivacional é importante para que haja a participação dos alunos nas aulas de Educação Física.

3.2 Compreensão

Entende-se como objetivo dos educadores, ensinar com o propósito de que os alunos compreendam e coloquem em prática o conteúdo estudado, mas sabe-se que nem todos os professores atingem este objetivo. Há aqueles que ainda utilizam os mesmos materiais e conteúdos para todas as suas turmas, sendo estas diferentes uma das outras.

Mas para que isto mude, os professores necessitam adequar os conteúdos de acordo com a faixa etária de seus alunos, estipular estratégias, trazer recursos diversificados, e neste contexto utilizar as tecnologias, que fazem parte do cotidiano de todos.

Vecchi (2006), traz como é importante definir que compreender é um processo contínuo e acontece quando usa-se de velhos conhecimentos em novas situações pra resolver novos problemas. Porém deve-se proporcionar aos alunos vivenciar situações de aprendizagem de forma consciente e não traumatizante, favorecendo experiências positivas acerca das atividades físicas.

Cabe aqui, destacar a fala de um dos alunos. Ele identifica a importância do aprender e comenta o que espera da aula:

“Pra gente poder compreender, dá uma aula mais legal, pra que todo mundo participe, uma aula legal e interessante.” (G3A3).

Segundo Moita (2007), as atividades escolares são alienantes e desmotivadoras para os estudantes e ao verificar as respostas dos alunos, percebe-se que a professora prioriza o uso de polígrafos. Eles são passados para todas as turmas dos anos finais do ensino fundamental. Tornando-se assim, algo cansativo para os alunos, que passam de ano, mas os conteúdos não mudam.

Não bastasse este fato, é muito comum que os conteúdos esportivos sejam transmitidos superficialmente, apenas na ótica de aprofundamento dos conteúdos propostos para a Educação Física na escola (DARIDO, 2001).

Porém, os alunos demonstram que ler o polígrafo não os fazem compreender o conteúdo.

“Lendo o polígrafo, a gente só vai decorar sabe, e decorar não é estudar.” (G3A4).

“Não vai entender nada, a gente vai tipo, tirar nota boa na prova, mas saber fazer a gente não vai.” (G3A4).

A partir da análise das respostas, observa-se claramente que os alunos compreendem que somente a leitura de um polígrafo não os fará realizar a prática, e que decorar para tirar boas notas, não vale de nada. Como verifica-se nesta fala:

“A linha de 3 metros na prova tu vai responder, mas na hora não vai saber o que é.” (G3A4).

Os alunos esperam pela demonstração, esperam visualizar o movimento em ação, não somente por palavras e figuras.

“Tu sabe como se faz, mas tu não consegue fazer, porque ninguém ti mostrou.” (G3A8).

Neste momento surge a oportunidade de usar a tecnologia do videogame, e destacam-se, nos achados do estudo, respostas que mostram esta compreensão por parte dos alunos:

“Dai se tiver a tecnologia, ali ti explicando, em vez de escrever no quadro ou falando um nome, dai tu dá o nome da jogada e mostra ali com a tecnologia, dai a pessoa vai saber fazer e ai na hora da quadra sabe como tem que fazer.” (G3A3).

“[...]A gente vai lá no videogame, testa, vê como é que faz e vai pra quadra e já sabe fazer [...]”. (G3A5).

Para Pogr  (2004), quando h  compreens o o aluno   capaz de realizar diversas atividades concretas ou simb licas, encontrar exemplos, analogias, argumentar em rela  o   utiliza  o daquele conhecimento, express -lo em mais de uma linguagem que atinja diversos

públicos, ou encontrar soluções para os problemas, tanto como realizar antecipações a partir desta compreensão.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nos dias atuais a busca pelo conhecimento é interminável e nossos alunos possuem acesso a um mundo com muito mais eficácia e rapidez que ontem. Os professores precisam estabelecer com seus alunos um trabalho em equipe, não só para ajudá-los a melhorar sua capacidade de aprendizagem, mas também, a desenvolver conceitos, criando assim novos conhecimentos.

Ainda encontra-se professores que acreditam que eles falam e os alunos escutam, que eles ditam e os alunos copiam, que eles mandam e os alunos obedecem. Precisamos ser professores que falam e deixem que os alunos discutam, dialoguem.

Com a utilização das tecnologias na Educação, elas irão proporcionar novas formas de ensino-aprendizagem, onde surgirão novas maneiras de acessar um grande volume de informações e conhecimentos.

Quando for reconhecido que a sociedade está cada vez mais tecnológica, tem-se a necessidade de incluir em nossos currículos escolares as tecnologias, abrindo-se novas possibilidades à educação. É necessário que as escolas abram espaço para outros meios de construção da aprendizagem, e o uso das tecnologias em salas de aula pode ser uma ferramenta capaz de proporcionar este aprendizado.

Por fim, os dados aqui discutidos nos permitem apontar que a influência do videogame como recurso didático para o ensino-aprendizagem na disciplina de Educação Física na escola se fez presente na motivação dos alunos e contribuiu para a compreensão do conteúdo específico proposto nesse estudo.

5 REFERÊNCIAS

ANGELIN, A. L. **Motivação humana**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1973.

BARACHO, A. F. O; GRIPP, F. J; LIMA, M. R. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. **Revista Brasileira de Ciência e Esportes**. Florianópolis: v. 34, n. 1, p. 111-126, jan./mar. 2012. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbce/v34n1/v34n1a09.pdf>>. Acesso em: 28 ago. 2014.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1999.

BIRK, M. Do princípio da pesquisa qualitativa à coleta de dados: uma trajetória percorrida por todos os pesquisadores. In: CAUDURO, M. T. (Org.). **Investigação em educação física e esportes: um olhar pela pesquisa qualitativa**. Novo Hamburgo: FEEVALE, 2004.

BRASIL, Ministério de Educação e do Desporto. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos: Educação Física**. Brasília, DF: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/fisica.pdf>>. Acesso em: 28 ago. 2014.

CAUDURO, M. T. **Investigação em educação física e esportes: um novo olhar pela pesquisa qualitativa**. Novo Hamburgo: FEEVALE, 2004.

DARIDO, S. C. Os conteúdos da educação física escolar: influências, tendências, dificuldades e possibilidades. **Revista Fluminense de Educação Física Escolar**, Niterói, v. 2, n. 1, p. 5-25, Suplemento, 2001. Disponível em: <<http://www.uff.br/gef/sumario2001-2.htm>>. Acesso em: 28 ago. 2014.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 24. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias**: o novo ritmo da informação. São Paulo: Papirus, 2008.

LEÃO JUNIOR, C. M. **Manual de jogos e brincadeiras**: atividades recreativas para dentro e fora da escola. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2013.

MERCADO, L. P. L. **Formação contínua de professores e novas tecnologias**. Maceió: EDUFAL, 1999.

MERCADO, L. P. L. **Novas tendências na educação**: reflexão sobre a prática. Maceió: EDUFAL, 2002.

MOITA, F. M. G. S. D. **Game on**: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração. Campinas: Alínea, 2007.

NEGRINE, A. Instrumentos metodológicos de coleta de informações na pesquisa qualitativa. In: MOLINA NETO, V.; TRIVIÑOS, A. N. S. **A pesquisa qualitativa na educação física**: alternativas metodológicas. 2. ed. Porto Alegre: Ed UFRGS/Sulina, 2004.

PAIANO, R. Possibilidades de orientação da prática pedagógica do professor de educação física: situações de desprazer na opinião dos alunos. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v. 5, n. 1, p. 47-58, 2006. Disponível em: <<http://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/remef/article/view/1301/1005>>. Acesso em: 28 ago. 2014.

PICCOLI, J. C. J. **Normalização para trabalhos de conclusão do curso de educação física**. Canoas: ULBRA, 2003.

POGRÉ, P. **Escuelas que enseñan a pensar**: enseñanza para la comprensión, um marco teórico para la acción. Buenos Aires: Papers, 2004.

POSSEBON, M. O. Estudo de caso na investigação em educação física na perspectiva qualitativa. In: CAUDURO, M. T. C. (Org.). **Investigação em educação física e esportes**: um novo olhar pela pesquisa qualitativa. Novo Hamburgo: FEEVALE, 2004.

RAMOS, M. P. **Educação física escolar**: o lado oculto das ausências às aulas. 1992. 158f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Estadual de Campinas, São Paulo, 1992.

RICHARDSON, R. J. **Pesquisa social**: métodos e técnicas. São Paulo: Atlas, 1999.

VECCHI, R. L. **Ensinar para a compreensão**: propostas de uma fundamentação teórica para a Educação Física. 2006. 254f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade São Judas Tadeu, São Paulo, 2006.

VIDEOGAME AS A RESOURCE FOR TEACHING-LEARNING

***Abstract:** The technology in education need to involve some kind of material object as part of the teaching-learning process, and there may be a relationship between the teacher and the technology or between the student and the technology. Our goal was to investigate the influence of video games as a teaching resource for the teaching and learning of Physical Education. This study is a qualitative, descriptive and interpretative research. The audience consisted of 21 students. After the period of the observations took place interventions using the Xbox 360 Kinect game. The collected data and its analysis originated in categories. Perceive as main results that the contributions of the game go far beyond the use of student learning, especially those who refuse to participate in activities proposed in class. However, it is necessary that schools make room for other construction means of learning, and the use of technology in classrooms can be a tool capable of providing this learning.*

Keywords: Technology, Education, Whirlpool, Fitness.

Keywords: *Technology, Teaching, Videogame, Physical Education.*