**PROBLEMATIZANDO A TECNOLOGIA NA ESCOLA: UMA ANÁLISE DO PROJETO TECNOLOGIAS NÃO-RESTRITIVAS PARA O ESPORTE E LAZER**

**VIEIRA, Karina Langone (autor/es)**

**FREITAS, Débora Duarte (orientador)**

**karinavieira\_35@hotmail.com**

**Evento:** Seminário de Ensino

**Área do conhecimento:** Ciências da Saúde » Educação Física

**Palavras-chave:** Escola, *Exergames*, Educação Física.

1 INTRODUÇÃO

O projeto Tecnologias Não-restritivas para o esporte e lazer é um programa de extensão do PROEXT 2013 que visa a inclusão digital no âmbito escolar por meio de jogos eletrônicos, mais especificamente os *exergames* (exercício físico + videogame).

É possível observar que alguns autores afirmam também que os *exergames* (EXG)possibilitam a inclusão social, o resgate da vulnerabilidade e a inclusão de portadores de necessidades especiais através da utilização de tecnologias não-restritivas (PROEXT, 2013). No entanto, neste trabalho[[1]](#footnote-1) o foco gira em torno de algumas inquietações como, por exemplo: será que a inserção da tecnologia na escola resolverá os problemas desta? Como agregar tecnologia com o dito “tradicional” de forma potente? Ou ainda, devemos acreditar que um método único resolverá os problemas existentes no ambiente escolar?

A partir deste projeto, que tem objetivos mais singelos do que as perguntas levantadas, tem-se como objetivo problematizar, através da análise do projeto Tecnologias Não-restritivas do esporte e lazer, como as tecnologias de informação e comunicação podem ou estão sendo referenciadas como ferramentas pedagógicas.

2 MATERIAIS E MÉTODOS (ou PROCEDIMENTO METODOLÓGICO)

O projeto tem como público alvo, inicialmente, 150 crianças e jovens de escolas municipais; também pretende atingir professores, alunos da graduação e pós-graduação da FURG estimando público alvo em aproximadamente 420 pessoas. Neste primeiro momento, o projeto está com intervenção duas vezes por semana em uma escola municipal situada no Bairro Santa Tereza na cidade do Rio Grande, atendendo crianças de três turmas do 6º ano, consolidando um espaço para práticas esportivas não-restritivas através de vivências de jogos com *Nintendo Wii*. Para registro das informações e observações está sendo utilizado Diário de Campo, como também, a análise documental do projeto em questão.

3 RESULTADOS e DISCUSSÃO

Os resultados ainda são parciais, visto que a intervenção ainda está ocorrendo na escola, entretanto é nítido que os alunos possuem interesse, envolvimento e curiosidades nos jogos apresentados pelo Nintendo Wii. Contudo foi necessário criar algumas estratégias para lidar com a dispersão dos alunos, articulando o EXG com a prática convencional da Educação Física. A intervenção se dá em dois períodos de aula de Educação Física e uma vez por semana o professor de Educação Física da escola faz aulas práticas no pátio baseadas nos jogos do Nintendo Wii, como por exemplo, basquete, boliche, tênis de mesa, boxe, entre muitos outros. Permitindo que a criança perceba a correlação entre a tecnologia e a prática da Educação Física.

Sibilia (2012) comenta sobre a tecnologia e a implantação gradativa de um regime de vida inovador, apoiado em tecnologias eletrônicas e digitais gera uma organização social baseada no capitalismo mais dinâmico do fim do século XX e início do XXI, regido pelo excesso de produção e pelo consumo exacerbado, pelo marketing e pela publicidade, pelos fluxos financeiros em tempo real e pela interconexão em redes globais de comunicação.

Assim faz-se necessário a problematização dessas tecnologias no ambiente escolar, e não somente sua inserção. Os professores devem compreender a necessidade da ampliação dos ambientes de aprendizado esportivo e de oportunidades de acesso às práticas esportivas auxiliadas por recursos tecnológicos. Dessa forma, oportunizar a inclusão social através do esporte, de forma não-restritiva, com a intenção de que os EXGs utilizem tecnologias de emulação perceptiva e atuação para possibilitar a aprendizagem de novas habilidades e que elas sejam tão aproveitadas quanto à prática de exercício físico.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Vivemos num tempo em que os avanços tecnológicos alteram os hábitos cotidianos, instituindo novos modos de interação, mediados pelas tecnologias. A velocidade do surgimento de dispositivos tecnológicos cria necessidades e institui diferentes modos de interação. As mídias, a internet, os processadores mais velozes e computadores com novas interfaces partilham um horizonte comum e globalizado, no qual os ritmos estão muito acelerados e diferentes. É importante ressaltar que a escola também sente essas diferenças e, por isso, se torna importante destacá-las e pensá-las. Veiga-Neto (2003) visa que é importante estudar a escola sem assumir, de antemão, que ela tem uma missão salvacionista ou que ela tem, por si mesma, o papel de formar moralmente os indivíduos. Ou seja, ao invés de pensar que já sabemos o que é a escola, examinar como ela se tornou o que é, como ela está envolvida com a sociedade em que se insere, como entender melhor, através dela, as transformações que o mundo está sofrendo.

REFERÊNCIAS

Projeto de extensão da Universidade Federal do Rio Grande. **PROJETO TECNOLOGIAS NÃO-RESTRITIVAS PARA O ESPORTE E LAZER** Rio Grande: FURG, PROEXT 2013. Registro Sigproj 113299.480.32488.13042012

VEIGA-NETO, Alfredo. Pensar a escola como uma instituição que pelo menos garanta a

manutenção das conquistas fundamentais da Modernidade. In: COSTA, Marisa V. (org***.). A***

***escola tem futuro?***Rio de Janeiro: DP&A, 2003. p.103-126.

SIBILIA, Paula. Os incompatíveis: outros tipos de corpos e subjetividades. In: **Redes ou paredes:** a escola em tempos de dispersão. Rio de Janeiro, 2012.

1. Este trabalho faz parte de um recorte do Trabalho de conclusão de curso da autora. [↑](#footnote-ref-1)