



O USO DO CELULAR NAS AULAS EDUCAÇÃO FÍSICA “O CORPO E OS MOVIMENTOS NOS JOGOS ELETRÔNICOS, OS VALORES DO COTIDIANO REFLETIDO NOS JOGOS DA MÍDIA”.

Mariza Alves Guimarães, Jaqueline dos Santos Souza Almeida, Claudemir Santos Lourenço, Diego dos Santos Oliveira, Leandro Santos Andrade, Universidade Federal de Sergipe Faculdade Estácio de Sergipe.

INTRODUÇÃO

O estudo em foco tem como proposta o uso do celular nas aulas de Educação Física, considerada a temática “O corpo e os Movimentos nos Jogos Eletrônicos, os valores do Cotidiano refletindo nos jogos da mídia e prazer nos jogos Eletrônicos”, destacando a discussão do uso das tecnologias e sua relação com os movimentos na vida do ser humano. O objetivo dos estudos foi analisar os tipos de jogos que os alunos utilizam em seus celulares relacionados aos seus movimentos do dia cotidiano, tentando-se sugerir a criação de determinados jogos corporais partindo desse princípio da aula.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A metodologia empregada, pesquisa normativa de campo a partir de observações com os alunos do 7º ano do ensino fundamental da rede pública municipal do povoado Bom Jesus da cidade de Laranjeiras/SE, a mensuração dos dados vale-se de resumos contendo os nomes dos jogos do celular as funções, os movimentos e objetivos do jogo. A amostra foi composta de 16 educandos matriculados, sendo que 6 foi o total de discentes presentes na aula e compromissados pela atividade proposta, sendo 6 meninas, faixa etária de 10 à 12 anos. Os resultados apurados pelos discentes foi detectado que na sua maioria os jogos foram de obstáculos, aventura, mira 2, labirintos e equilíbrios, já os movimentos coletados respondidos consistia em correr, pular, saltar, desviar, andar, passar, abaixar, subir, equilibrar, chutar, apertar, mirar e acertar, e por fim, os objetivos dos respectivos jogos analisados frisavam em conquistar objetos, moedas, pontos, status e recordes. Partindo desses conteúdos garimpados pelos pesquisados o docente abriu uma roda de discussões sobre o que os participantes perceberam nos jogos e movimentos citados, e para finalizar esta prática foi proposto um desafio de criação de jogos com conteúdos aprendidos com intuito de fazer com que os educandos possam ter hábitos de práticas corporais mais ativos e diminuir prazer nos jogos eletrônicos.

Tabela 1. Distribuições dos Tipos de jogos e Quantitativos de Alunos da Escola Leonídio Leite de Laranjeiras-SE, 2015.

Discriminação		Funções dos Movimentos Coletados dos jogos
Alunos		
Meninos 0	Meninas 06	Correr, pular, saltar, desviar, andar, passar, abaixar, subir, equilibrar, chutar ,apertar, mirar e acertar
Tipos de jogos/quantitativos		
Obstáculos 1	Aventura 1	
Mira 2	Labirintos 1 Equilíbrio 1	
Faixa etária de 10 á 12 anos		

Tabela elaborada pelo autor

CONCLUSÕES

Portanto a conclusão dos estudos tendo o uso das tecnologias para discussão de conteúdos e prática nas aulas de educação Física foi uma ferramenta bem utilizada nessa ação pedagógica com proposta de aprendizado e reflexões acerca da prática dos movimentos e na criação de novos jogos para este público pesquisado.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS

SANTOS, Luiz Anselmo Menezes et al. **Proposta de sistematização de conteúdos para a educação básica**: componente curricular educação física. São Cristóvão: UFS, 2009.

NEIRA, Marcos Garcia. **Repensando a Prática Pedagógica**. Campinas, SP: Editora Mackenzie, 2005, p. 75.