



Evento	Salão UFRGS 2013: III FEIRA DE ENSINO E POPULARIZAÇÃO DA CIÊNCIA
Ano	2013
Local	Porto Alegre - RS
Título	Laboratório Interativo – Exergames na Promoção de Saúde
Autor	MARLOM ZOTTI BITTENCOURT
Orientador	MILTON ANTONIO ZARO

O projeto Laboratório Interativo – *Exergames* na Promoção de Saúde se trata de um laboratório experimental de apoio a ações pedagógicas a nível escolar. O Laboratório Interativo teve por objetivo a implementação de pesquisa sobre a influência dos *Exergames* e de recursos informacionais de saúde na produção de um estilo de vida mais saudável e ativo, prevenção à obesidade e promoção de um ambiente colaborativo e de aprendizagem compartilhada como apoio a aulas de Educação Física

A metodologia adotada neste trabalho foi dentro de uma perspectiva qualitativa, utilizando a observação participativa nas práticas junto aos alunos. A partir do acompanhamento e orientação das atividades desenvolvidas na Oficina de *Exergames* que ocorreu no Colégio Israelita durante o período de outubro a dezembro de 2012, e de fevereiro a maio de 2013, com um encontro semanal. Cada período durou cinquenta minutos e era composto por quatro alunos de mesma faixa etária, sendo normalmente dois meninos e duas meninas da 2ª série, 6ª série, 7ª série e 8ª série do Ensino Fundamental, além do 1º ano, 2º ano e 3º ano do Ensino Médio. As atividades se davam através do uso do console Xbox 360 Kinect com os jogos: *Kinect Adventures*, *Kinect Sports* e *Your Shape Fitness Evolved 2012*, onde as duplas se revezavam, ou seja, enquanto dois alunos jogavam, os outros dois observavam e interagiam em segundo plano.

Como resultados desta pesquisa, ocorreu colaboração entre todos os alunos no decorrer das aulas, como por exemplo, no auxílio natural por parte de alguns alunos aos colegas com mais dificuldade, tanto com instruções verbais das regras e lógicas do jogo e dicas de aperfeiçoamento da performance, quanto através de demonstrações gestuais da melhor forma de se movimentar em determinado jogo. Além disso, a postura de alguns alunos com mais desenvoltura, serviu de modelo espontâneo para as crianças com mais dificuldades, que dessa forma aprimoraram suas habilidades motoras. Este tipo de cooperação teve impacto tão positivo, que alunos que nas primeiras aulas tinham dificuldade, com o decorrer das semanas e consequente evolução, passaram a auxiliar os demais colegas. Outro fator de destaque, foi que a colaboração além de promover o aprendizado conjunto de habilidades, também possibilitou uma auto-organização harmoniosa entre as crianças e adolescentes envolvidos no projeto, que aumentava a cada dia, permitindo que definissem as duplas, a ordem dos jogadores, os jogos escolhidos, como também a resolução de discordâncias, sem necessidade de intervenção do instrutor.

Como conclusão, foi possível observar o aprendizado compartilhado, a colaboração cultivada, o desenvolvimento da sociabilidade, o incentivo a um estilo de vida mais ativo e saudável, a ampla adesão e o auxílio pedagógico propiciados pelas atividades desenvolvidas.