

# O videogame como atividade motivadora na aula de Educação Física

Phillip Vilanova Ilha<sup>1</sup>

Giliane Bernardi<sup>2</sup>

## RESUMO

O presente artigo tem como objetivo apresentar um estudo que buscou verificar se os jogos de atividades rítmicas do videogame “Play Station 2”, que utiliza o controle no estilo de tapete, motivam os alunos à prática de Educação Física. O mesmo foi realizado verificando quantitativamente se existem diferenças significantes entre os níveis de motivação intrínseca e extrínseca e, qualitativamente, analisando-se as razões apontadas pelos alunos em gostar ou não das aulas. Os resultados mostraram que, na motivação extrínseca, 10 das 16 alternativas de resposta apresentam diferenças estatisticamente significativas entre o pré e pós-teste. E na motivação intrínseca houve diferença significativa em 08 das 16 alternativas de respostas. Na análise qualitativa, constatou-se que as locuções do pós-teste são mais ricas em aspectos que permitem maiores oportunidades para a manutenção da motivação, pois trabalham com novas habilidades, desafios e mídias. Constatou-se que, através da utilização de atividades rítmicas do videogame, houve o aumento das relações positivas de afeto, a aceitação do aluno pelo grupo e professor, o gosto de aprender novas habilidades e novos desafios.

**Palavras-chave:** Motivação, Educação Física, Mídias na Educação, Videogame.

## ABSTRACT

The present study has as objective to verify if the games of rhythmic activities of the videogame “Play Station 2”, that it uses the control in the carpet style, it motivates the pupils to the practical one of Physical Education. Verifying itself quantitatively if significant differences between the levels of intrinsic and extrinsic motivation exist, and qualitatively analyzing the reasons pointed for the pupils in liking or not them lessons. The results had shown that, in the extrinsic motivation, 10 of the 16 alternatives of reply statistical present significant differences between the daily pay and after-test. And in the intrinsic motivation it has significant difference in 08 of the 16 alternatives of answers. In the

---

<sup>1</sup> Autor. Especialização em Mídias na Educação, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria/RS.

<sup>2</sup> Orientadora. Professora do Departamento de Eletrônica e Computação da UFSM.

qualitative analyzes, one evidenced that the locutions of the after-test are richer in aspects that allow to greater chances for the maintenance of the motivation, therefore work with new abilities, challenges and medias. One evidenced that, through the use of rhythmic activities of the videogame, it had the increase of the positive relations of affection, the acceptance of the pupil for the group and teacher, the taste to learn new abilities and new challenges.

**Keywords:** Motivation, Physical Education, Media in Education, Videogame.

## 1. INTRODUÇÃO E DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

A Educação Física é uma disciplina que possibilita espaços onde se pode dar início a mudanças significativas na maneira de se implementar o processo de ensino/aprendizagem, tendo em vista as diversas situações em que os dados do cotidiano, associados à cultura de movimentos, podem ser utilizados como objetos para reflexão.

Porém, o que observamos hoje em dia, principalmente nas escolas públicas, são currículos basicamente iguais em quase todas as escolas, limitando-se aos esportes coletivos como futsal, voleibol, handebol e basquetebol. A Educação Física pode oferecer mais possibilidades, de forma melhor, com criatividade e motivação, contagiando alunos para a criação de uma cultura corporal dentro de nossa sociedade, pois a criança de hoje que não pratica desporto por se achar sem jeito, pode ser o obeso de amanhã e o hipertenso do futuro.

Os parâmetros curriculares nacionais (Brasil, 1997) trazem que a Educação Física deve procurar democratizar, humanizar e diversificar a prática pedagógica da área, buscando ampliar, de uma visão apenas biológica, para um trabalho que incorpore as dimensões afetivas, cognitivas e socioculturais. Sendo assim, seria preciso trabalhar com uma perspectiva cultural, fugindo da lógica atual, que se limita a futebol, basquete, handebol e vôlei, não que esses devam ser excluídos, afinal também são manifestações culturais e os alunos precisam conhecê-los. Mas, devem-se desenvolver modalidades variadas dentro do vasto campo da prática corporal – brincadeiras, esportes, luta, dança e ginástica. Como relata Neira *apud* Sinatura (2009), ao contrário do senso comum acerca da Educação Física, o videogame, a pipa, a capoeira, o jogo de damas, os carrinhos e as bonecas, o *skate*, o surfe, a bocha e o arborismo, por exemplo, podem ser

perfeitamente introduzidos no currículo escolar, desde que haja abordagem teórica e adaptações necessárias ao espaço físico da escola.

Acredita-se que mesmo a Educação Física, disciplina prática e física por definição, pode se servir das novas tecnologias e dos *games* comerciais para atualizar suas práticas. Takase (2009) relata que o videogame pode ser um aliado para melhorar a concentração, nas estratégias de aprendizagem, no controle da ansiedade, entre outras habilidades cognitivas e emocionais, sendo que isto dependerá de como o videogame for utilizado pelo usuário e educador. O mesmo autor relata que em 2001 foi lançado pela Konami, empresa japonesa produtora e editora de videogames, o “Dance Dance Revolution (DDR)”, um jogo de atividades rítmicas, que pode melhorar a atenção visual e coordenação motora. O “DDR” é um jogo do videogame “Play Station 2”, que possui um controle em forma de tapete onde estão localizadas setas (esquerda, direita, para cima e para baixo, similares aos teclados convencionais de computador) que o usuário vai acionando com os pés, para realizar suas “jogadas”. Atualmente, há muitos outros jogos de atividades rítmicas do mesmo estilo do “Dance Dance Revolution (DDR)”, tais como: “DDRMAX: Dance Dance Revolution”, “Dance Dance Revolution EXTREME”, “Dance Dance Revolution SuperNOVA”, “Dance Dance Revolution: Hottest Party”, porém, com outros repertórios de músicas.

Nesse sentido, o presente estudo tem como objetivo principal verificar se os jogos de atividades rítmicas do videogame “Play Station 2”, que utiliza o controle no estilo de tapete, motivam os alunos à prática de Educação Física. Como objetivo secundário pretende-se comparar a motivação dos alunos antes e após as aulas de Educação Física com a utilização de jogos de atividades rítmicas do videogame, além de promover a utilização de recursos midiáticos nas aulas de Educação Física.

## **2. METODOLOGIA DA PESQUISA**

No presente estudo foi empregada a pesquisa experimental, com abordagem quantitativa e qualitativa, segundo Silva e Menezes (2001). A abordagem quantitativa verificou a mudança ou não, quantificando escores e procurando correlações estatísticas, da motivação dos alunos através da aplicação do questionário, pré e pós-experimento, elaborado por Kobal (1996), que propõe à identificação de motivação intrínseca e extrínseca em aulas de Educação Física. Na abordagem qualitativa procurou-se verificar, também através do questionário com questões abertas, a motivação e o prazer pelas

aulas de Educação Física com e sem a utilização de jogos de atividades rítmicas, utilizando o videogame.

A amostra do estudo foi composta por 19 alunos da 5ª e 6ª séries da Escola Estadual de Ensino Fundamental General Gomes Carneiro, de ambos os sexos, que se dispuseram a participar da pesquisa. Este grupo foi submetido a atividades didáticas pedagógicas experimentais duas vezes por semana durante um mês e meio, totalizando 12 sessões, onde o professor estimulou ações ou ritmos mais ou menos complexos dependendo das habilidades dos alunos. Além das atividades experimentais, os alunos praticavam as aulas de Educação Física três vezes por semana.

Para a execução da pesquisa foram desenvolvidas atividades rítmicas através de jogos "Flow: Urban Dance Uprising" e "Dance Dance Revolution", do "Play Station 2" com controle no estilo de tapete de dança. O mesmo possui quatro setas: para cima, para baixo, esquerda e direita, onde as mesmas devem ser pressionadas com os pés de acordo com que setas correspondentes surgem em determinado ponto na tela. Essas setas são sincronizadas com o ritmo da música, levando o aluno a "dançar" no ritmo da dança.

Antes e após a realização das atividades experimentais foi aplicado o questionário de Motivação Intrínseca e Extrínseca nas Aulas de Educação Física, elaborado por Kobal (1996). O questionário, referente à identificação de motivos intrínsecos e extrínsecos em aulas de Educação Física, é constituído de três questões com 32 afirmações no total, sendo 16 referentes à motivação intrínseca e 16 a extrínseca. Cada afirmação é respondida através de uma escala tipo Likert de alternativas. A escala Likert é um tipo de escala de resposta psicométrica usada comumente na pesquisa educacional. Ao responderem a um questionário baseado nesta escala, os entrevistados especificam seu nível de concordância ou discordância escolhendo uma das 5 alternativas de respostas: concordo muito, concordo, estou em dúvida, discordo e discordo muito (Markusic, 2009). O questionário aplicado apresenta ainda duas questões abertas, ou seja, questões de múltipla escolha com oportunidade para justificativa.

Para análise estatística, inicialmente foi realizada uma abordagem quantitativa para verificar as frequências, médias e diferenças estatísticas entre as alternativas de resposta do questionário. Após, foi realizada uma abordagem qualitativa para buscar uma compreensão específica das questões fechadas e aberta que constituem o questionário. Para análise do questionário, realizou-se a verificação da concordância ou discordância de cada uma das alternativas das questões 1, 2 e 3, através da obtenção da média aritmética da pontuação atribuída às respostas. Os valores menores que 3 foram considerados como concordantes e maiores discordantes. Antes

da análise de diferenças de variáveis, aplicou-se o teste de aderência de Kolmogorov-Smirnov e Shapiro-Wilk (Costa, 2004) para verificar a distribuição das variáveis de estudo. Todas as variáveis analisadas não apresentaram distribuição normal. Para verificar as diferenças estatisticamente, foi utilizado o teste de Wilcoxon (Costa, 2004), com nível de significância de  $p < 0,05$ .

Para todas as análises utilizou-se o *software* PASW Statistic 18. O PASW, antigo SPSS, é um software aplicativo de análises estatística e manuseamento de dados. Desenvolvido pela SPSS Inc. (Ferreira, 1999).

### **3. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS**

A Tabela 1 apresenta o percentual das respostas dos indivíduos para cada uma das questões de motivação extrínseca, além da média dos escores obtidos a cada uma delas, aplicado no pré-teste. Médias menores que 3 são consideradas como concordantes e maiores que 3 como discordantes da questão.

Tabela 1 – Percentual das respostas das questões de motivação extrínseca do pré-teste

Questões	Itens	Porcentagem das respostas					$\bar{x}$
		1	2	3	4	5	
Participo das aulas de Educação Física porque	Faz parte do currículo da escola	21,05	15,79	42,11	5,26	15,79	2,79
	Estou com meus amigos	10,53	47,37	42,11	0,00	0,00	2,32
	Meu rendimento é melhor do que o de meus colegas	15,79	10,53	10,53	10,53	52,63	3,74
	Preciso tirar boas notas	15,79	10,53	21,05	10,53	42,11	3,53
Eu gosto das aulas de Educação Física quando	Esqueço das outras aulas	26,32	21,05	31,58	10,53	10,53	2,58
	O professor e/ou meus colegas reconhecem minha atuação	26,32	21,05	21,05	21,05	10,53	2,68
	Sinto-me integrado ao grupo	57,89	21,05	10,53	10,53	0,00	1,74
	Minhas opiniões são aceitas	21,05	5,26	10,53	31,58	31,58	3,47
Não gosto da aula de Educação Física quando	Saio-me melhor que meus colegas	15,79	21,05	10,53	21,05	31,58	3,32
	Não me sinto integrado ao grupo	52,63	0,00	10,53	10,53	26,32	2,58
	Não simpatizo com o professor	0,00	0,00	42,11	21,05	36,84	3,95
	O professor compara meu rendimento com o de outros	31,58	0,00	21,05	31,58	15,79	3,00
	Meus colegas zombam de minhas falhas	42,11	21,05	0,00	10,53	26,32	2,58
	Alguns colegas querem demonstrar que são melhores que os outros	63,16	0,00	10,53	10,53	15,79	2,16
	Tiro nota ou conceito baixo	10,53	10,53	10,53	31,58	36,84	3,74
	Minhas falhas fazem com que eu não pareça bom para o professor	10,53	21,05	31,58	0,00	36,84	3,32

Legenda da Tabela: 1=Concordo muito; 2=Concordo; 3=Estou em dúvida; 4=Discordo; 5=Discordo muito;  $\bar{x}$ =média

A incidência de concordância da primeira questão do pré-teste mostra que os alunos participam das aulas de Educação Física regular, sem o uso do videogame como atividade motivadora, predominantemente porque faz parte do currículo e também porque estão com seus amigos. A discordância incidiu sobre as alternativas de “meu rendimento é melhor do que o de meus colegas” e de “preciso tirar boas notas”.

Na segunda questão observou-se que os alunos gostam das aulas principalmente quando se sentem integrados ao grupo, bem como quando se esquecem das outras aulas e quando o professor e/ou colegas reconhecem sua atuação. A discordância, na questão, demonstrou maior incidência nas alternativas “saio-me melhor que meus colegas” e “minhas opiniões são aceitas”.

Já na terceira questão, “não gosto das aulas de Educação Física quando”, houve maior incidência de concordância nas alternativas em que há relação com os

colegas: “alguns colegas querem demonstrar que são melhores que os outros”, “não me sinto integrado ao grupo” e “meus colegas zombam de minhas falhas”. A discordância foi apresentada nas demais alternativas, relacionadas ao professor e a nota ou conceito baixo.

Na tabela 2 é apresentado o percentual das respostas dos alunos para cada uma das questões de motivação extrínseca e média aplicada no pós-teste, realizado após as aulas com atividades rítmicas do videogame.

Tabela 2 - Percentual das respostas das questões de motivação extrínseca do pós-teste

Questões	Itens	Porcentagem das respostas					$\bar{x}$	p
		1	2	3	4	5		
Participo das aulas de Educação Física porque	Faz parte do currículo da escola	10,53	10,53	31,58	5,26	42,11	3,58	0,153
	Estou com meus amigos	47,37	36,84	10,53	5,26	0,00	1,74	0,057
	Meu rendimento é melhor do que o de meus colegas	21,05	0,00	31,58	5,26	42,11	3,47	0,232
	Preciso tirar boas notas	10,53	10,53	10,53	21,05	47,37	3,84	0,221
Eu gosto das aulas de Educação Física quando	Esqueço das outras aulas	21,05	15,79	10,53	10,53	42,11	3,37	<b>0,031</b>
	O professor e/ou meu colegas reconhecem minha atuação	36,84	36,84	26,32	0,00	0,00	1,89	<b>0,006</b>
	Sinto-me integrado ao grupo	68,42	21,05	10,53	0,00	0,00	1,42	0,294
	Minhas opiniões são aceitas	47,37	15,79	26,32	0,00	10,53	2,11	<b>0,003</b>
	Saio-me melhor que meus colegas	36,84	21,05	21,05	5,26	15,79	2,42	<b>0,036</b>
Não gosto da aula de Educação Física quando	Não me sinto integrado ao grupo	0,00	21,05	10,53	10,53	57,89	4,05	<b>0,001</b>
	Não simpatizo com o professor	0,00	10,53	21,05	5,26	63,16	4,21	0,160
	O professor compara meu rendimento com o de outros	10,53	26,32	10,53	0,00	52,63	3,58	0,135
	Meus colegas zombam de minhas falhas	0,00	26,32	21,05	0,00	52,63	3,79	<b>0,009</b>
	Alguns colegas querem demonstrar que são melhores que os outros	21,05	15,79	15,79	0,00	47,37	3,37	<b>0,009</b>
	Tiro nota ou conceito baixo	0,00	0,00	21,05	10,53	68,42	4,47	0,079
	Minhas falhas fazem com que eu não pareça bom para o professor	0,00	21,05	0,00	15,79	63,16	4,21	<b>0,021</b>

Legenda da Tabela: 1=Concordo muito; 2=Concordo; 3=Estou em dúvida; 4=Discordo; 5=Discordo muito;  $\bar{x}$ =média; p=significância estatística

Na primeira questão do pós-teste, diferentemente do pré-teste, apresenta-se concordância apenas na alternativa de estar com os amigos. Com discordância nas demais.

Apesar de apresentarem diferenças entre o pré e pós-testes, essas não foram estatisticamente significativas em nenhuma das alternativas. Este fato demonstra que a concordância da participação dos alunos nas aulas de Educação Física tanto com a utilização do videogame, como mídia motivadora, ou sem a utilização, vem ao encontro com os objetivos da Educação Física, de desenvolver as relações pessoais e os aspectos sociais, para formarem sujeitos cooperativos e críticos. A concordância dos alunos no pré-teste, de participarem das aulas porque faz parte do currículo, pode demonstrar uma das características, ainda atuais, no contexto escolar: não se pode optar por esta ou outra aula. A discordância dessa alternativa no pós-teste também demonstra isso, pois os alunos puderam optar em participar do projeto.

A segunda questão do pós-teste demonstrou que houve discordância apenas na alternativa “esqueço das outras aulas” e concordância com as demais alternativas, resultado este diferente do pré-teste, havendo diferenças significativas ( $p < 0,05$ ) entre o pré e pós-teste em quase todas as alternativas, com exceção da alternativa “sinto-me integrado ao grupo”. Essas diferenças mostram que os alunos gostam mais extrinsecamente da prática de Educação Física quando aplicadas atividades rítmicas do videogame. A maior motivação extrínseca foi pela aceitação das suas opiniões e a comparação do rendimento com os colegas.

Na questão 3 do pós-teste, observa-se que em todas as alternativas houve discordância por parte dos alunos, demonstrando que diferente do pré-teste os alunos apresentaram não ter motivos extrínsecos para não gostarem da aula de Educação Física quando aplicado as atividades rítmicas do videogame. Observa-se também, que houve diferença significativa nos itens: “não me sinto integrado ao grupo”, “meus colegas zombam de minhas falhas”, “alguns colegas querem demonstrar que são melhores que os outros” e “minhas falhas fazem com que eu não pareça bom para o professor”. A discordância no pré-teste das alternativas correspondentes a relacionamentos com os colegas e o não aparecimento destes no pós-teste demonstra que durante as aulas de Educação Física regular parece haver problemas de relacionamentos na turma, o que não aconteceu quando praticaram atividades rítmicas com a mídia videogame.

Com esses resultados pode-se inferir que aumentou a motivação extrínseca do pós-teste em relação ao pré-teste, pois em 10 alternativas houve diferenças estatisticamente significativas. Ainda, dessas 6 alternativas podem ser consideradas positivas, sendo: na questão 2, nas alternativas “o professor e/ou colegas reconhecem minha atuação” e “minhas opiniões são aceitas”, onde houve maior frequência de concordância, demonstrando assim, uma aumento da relação positiva de afeto e aceitação pelo grupo e professor; na questão 3, nas alternativas “não me sinto integrado

ao grupo”, “meus colegas zombam das minhas falhas”, “alguns colegas querem demonstrar que são melhores que os outros” e “minhas falhas fazem com que eu não pareça bom para o professor” houve maior frequência de discordância demonstrando novamente um provável aumento das manifestações de relações positivas de afeto e aceitação.

A Tabela 3, apresentada a seguir, apresenta o percentual das respostas, assim como as médias, das questões de motivação intrínseca aplicada no pré-teste.

Tabela 3 - Percentual das respostas das questões de motivação intrínseca do pré-teste

Questões	Itens	Porcentagem das respostas					$\bar{x}$
		1	2	3	4	5	
Participo das aulas de Educação Física porque	Gosto de atividades físicas	21,05	52,63	26,32	0,00	0,00	2,05
	As aulas me dão prazer	10,53	57,89	21,05	10,53	0,00	2,32
	Gosto de aprender novas habilidades	42,11	26,32	10,53	21,05	0,00	2,11
	Acho importante aumentar meu conhecimento sobre esporte e outros conteúdos	26,32	31,58	31,58	10,53	0,00	2,26
	Sinto-me saudável com as aulas	5,26	52,63	21,05	10,53	10,53	2,68
Eu gosto das aulas de Educação Física quando	Aprendo uma nova habilidade	15,79	52,63	31,58	0,00	0,00	2,16
	Dedico-me ao máximo à atividade	47,37	42,11	0,00	0,00	10,53	1,84
	Compreendo os benefícios das atividades propostas em aula	15,79	42,11	42,11	0,00	0,00	2,26
	As atividades me dão prazer	57,89	21,36	10,53	10,53	0,00	1,74
	O que eu aprendo me faz querer praticar mais	47,37	42,11	10,53	0,00	0,00	1,63
	Movimento o meu corpo	31,58	36,84	31,58	0,00	0,00	2,00
Não gosto da aula de Educação Física quando	Não consigo realizar bem as atividades	42,11	10,53	0,00	21,05	26,32	2,79
	Não sinto prazer na atividade proposta	0,00	0,00	10,53	21,05	68,42	4,58
	Quase não tenho oportunidade de jogar	31,58	10,53	42,11	0,00	15,79	2,58
	Exercito pouco o meu corpo	10,53	31,58	10,53	21,05	26,32	3,84
	Não há tempo para praticar tudo o que gostaria	31,58	31,58	21,05	0,00	15,79	2,37

Legenda da Tabela: 1=Concordo muito; 2=Concordo; 3=Estou em dúvida; 4=Discordo; 5=Discordo muito;  $\bar{x}$ =média

Pode-se observar, através da tabela 3, que houve concordância dos alunos apenas na questão “não gosto da aula de Educação Física quando”, nas alternativas “não

sinto prazer na atividade proposta” e “exercito pouco o meu corpo”. Houve discordância nas demais alternativas e questões.

Já no pós-teste, como apresentado a seguir pela tabela 4, nas questões intrínsecas houve discordância também somente na questão “não gosto da aula de Educação Física quando”, em todas as alternativas.

Tabela 4 Percentual das respostas das questões de motivação intrínseca do pós-teste

Questões	Itens	Porcentagem das respostas					$\bar{x}$	p
		1	2	3	4	5		
Participo das aulas de Educação Física porque	Gosto de atividades físicas	78,95	21,05	0,00	0,00	0,00	1,21	0,001
	As aulas me dão prazer	73,68	26,32	0,00	0,00	0,00	1,26	0,001
	Gosto de aprender novas habilidades	68,42	26,32	5,26	0,00	0,00	1,37	0,011
	Acho importante aumentar meu conhecimento sobre esporte e outros conteúdos	36,84	47,37	15,79	0,00	0,00	1,79	0,146
	Sinto-me saudável com as aulas	68,42	15,79	15,79	0,00	0,00	1,47	0,001
Eu gosto das aulas de Educação Física quando	Aprendo uma nova habilidade	68,42	26,32	5,26	0,00	0,00	1,42	0,005
	Dedico-me ao máximo à atividade	68,42	10,53	5,26	15,79	0,00	1,68	0,564
	Compreendo os benefícios das atividades propostas em aula	47,37	15,79	31,58	5,26	0,00	1,95	0,083
	As atividades me dão prazer	73,68	15,79	10,53	0,00	0,00	1,37	0,111
	O que eu aprendo me faz querer praticar mais	68,42	21,05	10,53	0,00	0,00	1,42	0,397
Não gosto da aula de Educação Física quando	Movimento o meu corpo	57,89	26,32	10,53	5,26	0,00	1,63	0,052
	Não consigo realizar bem as atividades	21,05	5,26	10,53	5,26	57,89	3,74	0,026
	Não sinto prazer na atividade proposta	0,00	0,00	31,58	10,53	57,89	4,26	0,063
	Quase não tenho oportunidade de jogar	21,05	0,00	10,53	5,26	63,16	3,89	0,002
	Exercito pouco o meu corpo	10,53	0,00	31,58	10,53	47,37	3,84	0,088
	Não há tempo para praticar tudo o que gostaria	21,05	15,79	5,26	10,53	47,37	3,47	0,010

Legenda da Tabela: 1=Concordo muito; 2=Concordo; 3=Estou em dúvida; 4=Discordo; 5=Discordo muito;  $\bar{x}$ =média; p=significância estatística

Percebe-se que houve diferença significativa na 1ª, 2ª, 3ª e 5ª alternativas da questão “Participo das aulas de Educação Física porque” e na 1ª alternativa da questão “Eu gosto das aulas de Educação Física quando”, havendo um percentual maior de concordância no pós-teste em relação ao pré-teste. Já nas alternativas 1ª, 3ª e 5ª da questão “Não gosto da aula de Educação Física quando” houve diferença significativa com concordância menor do pós-teste em relação ao pré-teste.

Em relação à questão “Participo das aulas de Educação Física porque”, tanto no pré-teste como no pós-teste, sendo mais significativo no segundo, indicam que os alunos participam das aulas porque gostam de atividades físicas e de aprender novas habilidades, sentem-se saudáveis e satisfeitos e acham importante aumentar seu conhecimento sobre esportes e os demais conteúdos. Esses são considerados aspectos muito importantes para a aprendizagem, pois os alunos sentem-se desafiados, competentes e autodeterminados.

Na questão 2, “Eu gosto das aulas de Educação Física quando”, os resultados do pré-teste bem como do pós-teste, demonstram, segundo Kobal (1996), a importância da motivação intrínseca para a aprendizagem e da vivência do prazer nas atividades físicas, uma vez que a média dos escores apontam para a concordância em relação a todas as alternativas. A diferença significativa entre o pré-teste e pós-teste na alternativa “aprendo uma nova habilidade” verifica-se que quando o aluno é desafiado a aprender uma nova habilidade, que no caso foram as atividades rítmicas com o auxílio do videogame, aumenta-se a competência percebida na motivação do aluno, demonstrando a satisfação em exercitar novas habilidades e ampliar sua capacidade motora.

Já na última questão da motivação intrínseca, “Não gosto da aula de Educação Física quando”, a concordância no pré-teste nas alternativas 1ª, 3ª e 5ª demonstra uma preocupação dos alunos com fatores estruturais e individuais que podem dificultar a prática das atividades nas aulas, como a percepção da própria incompetência e a ausência de tempo. Isto não ocorreu no pós-teste, o que pode demonstrar que quando é desenvolvida uma nova habilidade, onde o grupo de alunos ainda não possui uma vivência não há a percepção de incompetência, ou seja, onde trabalha-se com um grupo mais homogêneo em relação a habilidade desenvolvida, os alunos não demonstram incompetência. Os resultados do pós-teste demonstraram também que o tempo para a prática das atividades físicas foi satisfatório.

Analisando as diferenças do pré-teste e do pós-teste em relação à motivação intrínseca pode-se verificar que os alunos se sentiram mais motivados intrinsecamente após as aulas com atividades rítmicas do videogame. Este fato pode ser constatado através da maior frequência de concordância na 1ª e 2ª questão e maior discordância na

3ª questão do pós em relação ao pré-teste, sendo estatisticamente significativas em 8 alternativas. Isto sugere, provavelmente, que as aulas de Educação Física com o auxílio da mídia videogame sejam mais motivantes, o que reafirma o estudo feito por Chiaty (2000) sobre motivação nas aulas de Educação Física no ensino médio. O autor aponta que os alunos estão desmotivados a praticarem Educação Física porque possuem uma carência de conteúdos, pois os mesmos têm, principalmente, o desporto como conteúdo desde a 5ª série e as aulas são sempre as mesmas, ou seja, a dança, a ginástica, entre outros conteúdos da Educação Física, são deixados de lado. Os conteúdos da Educação Física contemplam outras modalidades e atividades físicas além dos esportes tradicionais, tendo como objetivo desenvolver outras habilidades. Oliveira & Rodrigues (2008) destacam que os jogos eletrônicos podem ser uma ferramenta pedagógica, pois estimulam diferentes inteligências humanas como a inteligência espacial. Ainda, segundo o autor, os jogos eletrônicos estão cada vez mais desenvolvendo habilidades corporal-cinestésicas, como exemplo os jogos de videogame com a presença de controles e consoles cada vez mais físicos, como os tapetes de dança e o videogame “Wii”, que apresenta um controle baseado no movimento do “joystick” e não apenas na utilização de botões, uma requisição à coordenação motora. Esses jogos exigem uma tomada de decisão, envolvem a coordenação entre o estímulo visual e a ação voluntária, perspectiva de êxito e fracasso, questões de cooperação e competição, socialização, entre outros.

A 4ª questão do questionário perguntava: “Você gosta das aulas de Educação Física?”. Essa questão apresentava uma parte fechada com uma escala de alternativa (gosto muito, gosto pouco, indiferente, não gosto e detesto) e uma parte aberta composta pelas justificativas apresentadas à opção escolhida. As razões expostas foram agrupadas pela afinidade de ideias após análise da questão. As frequências das respostas estão apresentadas na Tabela 5.

Tabela 5 Percentual das respostas da 4ª questão do pré e pós-teste

Alternativas	Pré-Teste	Pós-teste
“Gosto muito”	47,37	94,74
“Gosto pouco”	42,11	5,26
“Indiferente”	10,53	0,00
“Não gosto”	0,00	0,00
“Detesto”	0,00	0,00

Observa-se que tanto no pré-teste como no pós-teste a alternativa “gosto muito” foi a mais assinalada. Em relação aos motivos apresentados, no pré-teste a

justificativa concentrou-se principalmente na resposta de: “porque aprendo a jogar” e “porque gosto de jogar”, o que revelou, de uma maneira geral, que os alunos possuem uma expectativa do jogo na Educação Física. Já no pós-teste, o qual apresentou frequência superior ao pré-teste na alternativa “gosto muito”, a justificativa concentrou-se em: “aprendo novas habilidades” e “é divertido e novo”. Percebeu-se, que nas respostas do pós-teste, a questão da diversão e da habilidade nova está mais presente. Isso demonstra que as atividades rítmicas desenvolvidas através do videogame representam uma estratégia que potencializa adequadamente o prazer e o estado de ânimo. Este fato, segundo Tresca & De Rose Jr.(2000), se relaciona ao sentido de realização, a satisfação sinestésica presente na prática da dança e às situações que destacam que o caráter de satisfação e divertimento promove envolvimento na atividade.

Comparando-se globalmente as questões do pré-teste em relação ao pós-teste, pode-se afirmar que, qualitativamente, as locuções do pós-teste são mais ricas em aspectos que permitem maiores oportunidades para a manutenção da motivação, pois trabalham com novas habilidades, desafios e mídias. O desenvolvimento de novas habilidades, desafios e a utilização de mídias apresentam uma nova estratégia de ensino, sendo um campo propício para aprendizagens mais significativas, que contribuem na estrutura psicológica do educando.

Constatou-se ainda, através da questão 5, que quase na sua totalidade no pré-teste e na totalidade no pós-teste os alunos consideram sua aula de Educação Física “ótima”, demonstrando, de maneira geral, que as expectativas dos alunos em relação às aulas de Educação Física estão sendo correspondidas. Segundo Braga (2010), o aluno gosta das aulas de Educação Física porque percebe a importância em sua vida, tanto pela questão da saúde e do bem estar, como pela ludicidade e pela descontração no cotidiano escolar. Ainda, segundo o autor, as aulas de Educação Física são um momento muito desejado pelo alunos pois permitem a interação entre os mesmos, vivências motoras e auto-superação.

#### **4. CONCLUSÕES**

Analisando-se os resultados deste estudo, conclui-se que os alunos pesquisados mostraram-se mais motivados extrinsecamente e intrinsecamente quando desenvolvidas atividades rítmicas do videogame “Play Station 2”, com a utilização do controle no estilo de tapete, à prática de Educação Física.

Na comparação da motivação extrínseca constata-se o aumento das relações positivas de afeto e a aceitação do indivíduo pelo grupo. Já na comparação da motivação intrínseca, verifica-se que os escolares sentem-se mais motivados internamente quando desafiados a aprender uma nova habilidade.

Na análise qualitativa, a comparação do pré e pós-teste permitem concluir que as atividades rítmicas do videogame desenvolvidas nas aulas de Educação Física são mais motivantes, pois desenvolvem novas habilidades, novos desafios e trabalham com novas mídias, em contrapartida das aulas normais de Educação Física, onde a motivação está apenas relacionada ao prazer dos esportes.

Apesar das atividades rítmicas do videogame apresentarem maior motivação aos alunos nas aulas de Educação Física, a ampla maioria dos mesmos aprecia suas aulas de Educação Física, julgando-as “ótimas” ou “boas”.

Considerando-se os resultados deste estudo, sugere-se que as aulas de Educação Física podem ser mais motivadoras com a utilização de mídias como ferramentas pedagógicas. Professores e alunos podem atuar de uma forma diferente da rotina comum na escola e, podem aprender juntos novas formas de utilização das mídias como conteúdo nas aulas de Educação Física.

## **5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

BRAGA, A. F. **Expectativas dos Alunos do Ensino Fundamental em Relação à Educação Física**. Disponível em : <http://cev.org.br/biblioteca/expectativas-dos-alunos-ensino-fundamental-relacao-educacao-fisica> em 22 de março de 2010.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais. Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília : MEC/SEF, 1997.

CHIATI, K. C. **Motivação nas Aulas de Educação Física no Ensino Médio**. Revista da Educação Física/UEM, Maringá, v.11, n.1, p. 97-105, 2000.

COSTA, S. F. **Estatística aplicada a pesquisa em educação**. Brasília, DF: Plano, 2004.

FERREIRA, A. M. **SPSS – Manual de Utilização**. Escola Superior Agrária de Castelo Branco, 1999. Disponível na internet via: <http://www.scribd.com/doc/4918180/SPSS-MANUAL-DE-UTILIZACAO>

KOBAL, M. C. **Motivação Intrínseca e Extrínseca nas Aulas de Educação Física**. Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas-SP. 1996.

MARKUSIC, M. **Simplifying the Likert Scale**. 20 de agosto de 2009. Disponível na internet via: <http://www.brighthub.com/education/special/articles/13507.aspx>

OLIVEIRA, R. B. C. & RODRIGUES, E.F. **Ciberesporte: os jogos eletrônicos e a Educação Física**. Revista Digital – Buenos Aires, ano 13, nº 119, abril de 2008, disponível na internet via: <http://www.efdeportes.com/efd119/ciberesporte-os-jogos-esportivos-eletronicos-e-a-educacao-fisica.htm>.

SILVA, E. L. da; MENEZES, E. M. **Metodologia da Pesquisa e Elaboração de Dissertação**. 3. ed. rev. atual. – Florianópolis: Laboratório de Ensino a Distância da UFSC, 2001.

SINATURA, C. **FE Promove Curso para Valorizar Educação Física como Instrumento de Inclusão**. Disponível na Internet via <http://www4.usp.br/index.php/educacao/17094-fe-promove-curso-para-valorizar-educacao-fisica-como-instrumento-de-inclusao> em 17 de outubro de 2009.

TAKASE, E. **O lado positivo do videogame no desenvolvimento cognitivo e físico de crianças/adolescentes e adultos**. Disponível na internet via <http://www.cbtm.org.br/scripts/arquivos/cijnacia%20do%20cibrebro%20e%20videogames.pdf> em 17 de outubro 2009.

TRESCA, R. P. & DE ROSE JR., D **Estudo comparativo da motivação intrínseca em escolares praticantes e não praticantes de dança**. Revista Brasileira de Ciência e Movimento, Brasília, v.8, n.1, p. 9-13, janeiro 2000.