



I FEIRA VIRTUAL DE JOGOS NEURÓBICOS: UMA EXPERIÊNCIA EXITOSA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO INSTITUTO FEDERAL DO MARANHÃO – IFMA/CAMPUS CAXIAS

Vanêssa Xavier Silva Sousa¹
Élcio Basílio Pereira Machado²
Ana Júlia Rêgo Vieira da Luz³

RESUMO

A pandemia do novo coronavírus provocou inúmeras mudanças na sociedade em diversos setores, tais como social, econômico e educacional. O IFMA/Campus Caxias retomou suas atividades educacionais no período pandêmico de forma remota, levando os docentes a se depararem com um contexto de adaptações metodológicas em suas práticas pedagógicas para que pudessem executar seus componentes curriculares de forma efetiva. Assim, este estudo tem como objetivo apresentar o relato de uma experiência exitosa desenvolvida nas aulas de Educação Física no IFMA/Campus Caxias no ano de 2021. Trata-se da realização da I Feira Virtual de Jogos Neuróbicos que aconteceu nos dias 06 e 15 de maio de 2021, através da plataforma Google Meet. Na atividade, discentes do primeiro ano do Ensino Médio apresentaram Jogos Virtuais criados/recriados para os demais discentes da instituição e sob a orientação dos professores de Educação Física (EF) responsáveis pela atividade educacional. A referida feira foi uma culminância do conteúdo de Neuróbica (exercício cerebral para manter o cérebro ágil e saudável) trabalhado em sala de aula na disciplina de EF I, onde a atividade foi proposta aos discentes como instrumento avaliativo. Foram apresentados jogos de trilhas, roletas, perguntas e respostas, entre outros. Ao término da atividade, foi aplicado um questionário para os discentes de primeiro ano para que avaliassem a experiência com a atividade proposta. Os discentes em sua grande maioria relataram que foi uma experiência incrível, no qual puderam trabalhar o convívio social e que gostariam de mais momentos como a referida feira nas próximas atividades da disciplina de EF, pois facilitou a aprendizagem do conteúdo. Desta forma, entende-se que a I Feira Virtual de Jogos Neuróbicos do IFMA/Campus Caxias foi uma experiência exitosa para a aprendizagem, bem como para o convívio social dos discentes envolvidos, mesmo que sendo realizada de modo remoto.

Palavras-chave: Jogos virtuais, Neuróbica, Experiência exitosa, Educação física, IFMA.

¹ Pós-Graduada do Curso de Doutorado em Educação da Universidade Federal da Grande Dourados - UFGD e Professora de Educação Física do Instituto Federal do Maranhão – IFMA vanessa.xavier@ifma.edu.br;

² Professor de Educação Física do Instituto Federal do Maranhão – IFMA e Mestre em Ensino na Saúde elciobasilio@ifma.edu.br;

³ Pós-Graduada do Curso de Doutorado em Educação da Universidade Federal da Grande Dourados - UFGD e Professora de Química do Instituto Federal do Maranhão – IFMA anajulia@ifma.edu.br .

INTRODUÇÃO

A pandemia do novo coronavírus que surgiu no ano de 2020 provocou inúmeras mudanças na sociedade em diversos setores, tais como social, econômico e educacional e que mudou a realidade de docentes e discentes no âmbito de adaptações do processo de ensino e aprendizagem.

Desta forma, algumas escolas retomaram suas atividades na modalidade on-line, levando docentes das mais diversas instituições a repensarem suas práticas de modo que o contato com as tecnologias educacionais aconteceu de modo aligeirado e muitas vezes sem muita preparação.

No IFMA/Campus Caxias, *lócus* desta pesquisa, não foi diferente, assim, retomou suas atividades educacionais no período pandêmico de forma remota, levando seus docentes a se depararem com um contexto de adaptações metodológicas em suas práticas pedagógicas para que pudessem executar seus componentes curriculares de forma efetiva.

Dentro desta perspectiva, é perceptível que inúmeros docentes desenvolveram em suas rotinas educacionais, atividades diversificadas e de modo que proporcionasse o envolvimento dos discentes de modo efetivo. Estas atividades desenvolvidas fizeram com que os profissionais saíssem da zona de conforto e executassem metodologias mais interessantes em suas práticas educacionais.

Este estudo teve como objetivo apresentar o relato de uma experiência exitosa desenvolvida nas aulas de Educação Física no IFMA/Campus Caxias no ano de 2021. A experiência a ser analisada nesta pesquisa trata-se da I Feira de Jogos Neuróbicos e para se alcançar o objetivo pretendido com este estudo, emergiu-se a seguinte pergunta norteadora: Por que a I Feira de Jogos Neuróbicos é considerada uma experiência exitosa nas aulas de Educação Física no IFMA/Campus Caxias?

Neste sentido, o percurso metodológico utilizado foi embasado em um estudo do tipo descritivo e de natureza qualitativa. Assim, a pesquisa descritiva exige do investigador uma série de informações sobre o que deseja pesquisar. Esse tipo de estudo pretende descrever os fatos e fenômenos de determinada realidade (TRIVIÑOS, 1987).

Para Minayo (2001), a pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um



espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis.

À seguir, trataremos no próximo tópico um detalhamento da metodologia utilizada neste relato de experiência.

METODOLOGIA

Este estudo é classificado como descritivo e com abordagem qualitativa. Aqui será apresentado um relato de experiência de uma atividade educacional desenvolvida nas aulas de Educação Física (EE) do Ensino Médio (EM) no Instituto Federal do Maranhão/Campus Caxias.

Trata-se da realização da I Feira Virtual de Jogos Neuróbicos que aconteceu nos dias 06 (seis) e 15 (quinze) de maio de 2021, através da plataforma Google Meet.

Na atividade, discentes do primeiro ano do Ensino Médio apresentaram Jogos Virtuais criados/recriados para os demais discentes da instituição e sob a orientação dos professores de Educação Física (EF) responsáveis pela atividade educacional.

A referida feira foi uma culminância do conteúdo de Neuróbica (exercício cerebral para manter o cérebro ágil e saudável) trabalhado em sala de aula na disciplina de EF I, onde a atividade foi proposta aos discentes como instrumento avaliativo.

Foram apresentados jogos de trilhas, roletas, perguntas e respostas, entre outros. Ao término da atividade, foi aplicado um questionário para os discentes de primeiro ano para que avaliassem a experiência com a atividade proposta.

O instrumento de coleta de dados (questionário) foi enviado para 65 alunos no Google Sala de Aula e somente 40 alunos devolveram o questionário respondido. O instrumento de coleta de dados aplicado foi composto de 02 perguntas sobre os aspectos positivos e negativos da Feira de Jogos Neuróbicos, bem como as percepções dos discentes sobre a atividade realizada.

PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Para Libâneo (2005), o processo de ensino deve estimular o anseio, à vontade e o desejo pelo estudo, apresentando ao aluno a importância de se construir e aplicar o conhecimento no cotidiano seja na vida ou no trabalho.

De acordo com Bordenave (2012), o ensino é um processo pragmático que mobiliza meios, organizados em uma sequência lógica e sequencial, com intuito de

alcançar certos objetivos. Assim, o processo de ensino consiste em planejar, orientar e controlar a aprendizagem do aluno, bem como estimulá-lo corretamente. Por isso, a importância da boa relação professor e aluno, na tentativa de facilitar a aprendizagem.

Para Gil (2013), o professor se vale de estratégias de ensino na tentativa de facilitar a aprendizagem do aluno, ou seja, o professor utiliza meios disponíveis para alcançar objetivos.

O termo estratégia vem sendo o mais utilizado nos planos de ensino para indicar os procedimentos. Todavia, é comum procedimentos dessa natureza serem designados como métodos didáticos, técnicas pedagógicas, técnicas de ensino, atividades de ensino (GIL, 2013, p.66).

Dessa forma, estratégias de ensino, como define Libâneo (2005), são os métodos que o professor utiliza para organizar atividades de ensino e de alunos com a finalidade de atingir objetivos do trabalho docente em relação aos conteúdos específicos que serão aplicados. As estratégias de ensino regulam os meios de interação entre ensino e aprendizagem, professor e alunos, na qual os resultados obtidos consistem em assimilação consciente de conhecimentos, desenvolvimento das capacidades cognitivas e operativas dos alunos.

Segundo Gil (2013) ao selecionar estratégias o professor deverá certificar-se de que é adequada ao seu público e também aos objetivos que pretende alcançar. Afirma ainda que as estratégias mais recomendadas para o ensino superior, bem como a indicação de aplicabilidade, vantagens e limitações, são: aula expositiva, discussão e simulações.

A utilização de estratégias inovadoras de ensino e de aprendizagem permite desenvolver a autonomia do aprendiz, frente às possibilidades encontradas em seu cotidiano. Portanto, a educação contemporânea deve pressupor um discente capaz de autogerenciar ou autogovernar seu processo de formação. Neste sentido, as estratégias inovadoras estão alicerçadas no princípio significativo da autonomia (FREIRE, 2006).

Para Freire (2006), a autonomia é uma construção cultural, não é algo natural, depende da relação do homem com os outros e destes com o conhecimento, portanto, o ato de ensinar é fundamental.

A aplicação da metodologia ativa por meio de pedagogias inovadoras no processo de ensino-aprendizagem apresenta-se como recurso facilitador na interpretação do discente (WALL; PRADO; CARRARO, 2008) e surge para contribuir com a ressignificação de modelos pedagógicos enfatizando a autonomia do educando.



A utilização de jogos educativos no processo de ensino e aprendizagem é considerada uma metodologia ativa inovadora e que promove a autonomia discente, bem como pode favorecer o desenvolvimento cognitivo do aluno a se aperfeiçoar em diversas condições nas quais se podem citar as disciplinas práticas (WEINTRAUB et al., 2011).

O JOGO COMO ESTRATÉGIA FACILITADORA DA APRENDIZAGEM

Ao longo da história, o jogo esteve presente e influenciando positivamente no desenvolvimento dos aspectos afetivo, físico, social e moral dos que o praticam. A palavra jogo apresenta inúmeras definições e vários significados, o Minidicionário Aurélio da Língua Portuguesa traz como definição de jogo:

Atividade física ou mental, fundamentadas em sistemas de regras que definem a perda ou o ganho, o passatempo, o jogo de azar, o vício de jogar, série de coisas que forma um todo, ou coleção. Comportamento de quem visa a obter vantagens de outrem. Jogo de azar. Aquele em que a perda ou o ganho dependem da sorte, ou mais da sorte do que do cálculo (FERREIRA, 2008, p. 497).

Uma definição clássica e bastante utilizada em pesquisas relacionadas a jogos é proposta por Huizinga (2000):

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias; dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 2000, p. 33).

Para Murcia (2005), o jogo é componente primordial para evolução do ser humano, uma vez que promovem crescimento (biológico, psicoemocional e espiritual), aprendizagem significativa, enfim, cumpre a missão de nutrir, formar e alimentar o crescimento integral da pessoa.

Os jogos educativos, por meio da ludicidade, podem ser utilizados com propósitos próprios em uma situação de aprendizagem, auxiliando na construção e no aprimoramento do aprendiz, tendo a autoconfiança dos discentes construída através deste recurso. (MOURA, 2008).

Para D' Ambrósio (2002), uma das formas de jogos educacionais bastantes difundidas na atualidade são os jogos digitais, além do uso das tecnologias constantes nas vidas das pessoas. Barros (2009) defende que a tecnologia é um mecanismo educacional potencializador e que a tendência da sociedade atual é utilizá-la, de modo a



extrair informações que produzam diversos estilos de aprendizagens, possibilitando, assim, trabalho educativo de grande impacto.

Canuto (2011) defende a importância dos jogos digitais no processo de ensino e aprendizagem, ressaltando que os jogos apresentam duas características que lhes permitem ser excelentes modelos para a aprendizagem: a distribuição da inteligência, através das ferramentas que estimulam o raciocínio e o envolvimento dos jogadores no processo de execução.

Mensurar aprendizagem e criar rótulos aos indivíduos envolvidos no processo de construção do conhecimento, não são objetivos dos jogos digitais, mas elencar o modo como esses sujeitos aprendem, ampliando as capacidades cognitivas, de modo que facilite a aprendizagem, tornando-a prazerosa (CANUTO, 2011).

NEURÓBICA E JOGOS NEURÓBICOS: CONCEITOS

Assim como o corpo, o cérebro também precisa ser mantido de forma ativa. Desta forma, Ortega (2009, p. 255) afirma que "da mesma maneira que o levantamento de peso na academia ou a corrida fortalecem um determinado grupo de músculos, os exercícios mentais parecem fortalecer e aprimorar as funções cognitivas por longo tempo".

Para Katz e Rubin (2000) a Neuróbica, ou simplesmente a "aeróbica dos neurônios", é uma nova forma de exercício cerebral projetada para manter o cérebro ágil e saudável, criando novos e diferentes padrões de atividades dos neurônios em seu cérebro.

Segundo Katz e Rubin (2009, p.1) "neuróbica é uma técnica de estimulação cerebral, que consiste em exercícios práticos e diários.". E a prática desses exercícios acarretam o treinamento cerebral contribuindo para a longevidade cerebral.

Assim, os Jogos Neuróbicos são estratégias de manter o cérebro ativo de forma lúdica. Segundo Ortega (2009) tais exercícios ajudam a desenvolver habilidades motoras e mentais que não costumamos ter em nosso dia a dia e de modo prazeroso.

A seguir, serão apresentados os resultados e a discussão acerca da realização de uma Feira de Jogos Neuróbicos nas aulas de Educação Física do IFMA/Campus Caxias.

RESULTADOS E DISCUSSÃO



Os resultados aqui apresentado, bem como a discussão realizada neste estudo foram obtidos através da aplicação de um questionário ao término da I Feira de Jogos Neuróbicos do IFMA/Campus Caxias.

Os dados coletados com o instrumento de pesquisa utilizado apontou que todos os 40 discentes avaliados relataram que a I Feira de Jogos Neuróbicos do IFMA/Campus Caxias foi uma experiência incrível, no qual puderam trabalhar o convívio social, onde os discentes apontaram que gostariam de mais momentos como a referida feira nas próximas atividades da disciplina de EF, pois facilitou a aprendizagem do conteúdo.

Os discentes afirmaram que a I Feira de Jogos Neuróbicos do IFMA/Campus Caxias foi bastante estimulante e apresentou tanto aspectos positivos e negativos no processo de aprendizagem.

Os pontos positivos destacados foram: estratégia inovadora, prazerosa, divertida e que facilitou a aprendizagem. Os aspectos negativos foram: pouco tempo de execução dos jogos e que a feira poderia ter sido realizada durante toda a semana.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do que foi elencado neste estudo, percebe-se que a I Feira Virtual de Jogos Neuróbicos do IFMA/Campus Caxias foi uma experiência exitosa para a aprendizagem, bem como para o convívio social dos discentes envolvidos, mesmo que sendo realizada de modo remoto.

Assim, este estudo apresenta características de incompletude e sugere outros estudos sobre a temática para que novos conhecimentos sejam produzidos e aplicados de forma eficaz no âmbito das estratégias inovadoras de ensino e aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BARROS, D. M. V. **Estilos de uso do espaço virtual:** como se aprende e se ensina no virtual e na Interação. Rev Faculdade de Educação UFG, v.34, n.1, p.51-74, 2009.

BORDENAVE, J.D.; PEREIRA, A. M. **Estratégias de ensino-aprendizagem.** 32. ed. Petrópolis: Vozes, 2012.

CANUTO, E.C.A. Os jogos digitais e a aprendizagem: interrelações entre ensino e estilos dos alunos. **CultureTrack – FullPapers**, p.1-10, 2011.



D'AMBRÓSIO, U. **Educação matemática: da teoria à prática.** 9. ed. Campinas: Papyrus, 2002.

FERREIRA, A.B.H. **Miniaurélio: o minidicionário da Língua Portuguesa.** 6. ed. Curitiba: Positivo, 2008.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** 33. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2006.

GIL, A. C. **Metodologia do ensino superior.** 4.ed. São Pauo: Atlas, 2013.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento de cultura.** São Paulo: EDUSP, 2000.

LIBÂNEO, J. C.; OLIVEIRA J. F.; TOSCHI M. S. **Educação escolar: políticas, estrutura e organização.** 2. ed. São Paulo: Cortez, 2005. (Coleção Docência em Formação).

KATZ, Lawrence C. e RUBIN, Manning. **Mantenha o Seu Cérebro Vivo: exercícios neuróbicos para ajudar a prevenir a perda de memória e aumentar a capacidade mental.** Tradução de Alfredo Barcellos Pinheiro Lemos. – Rio de Janeiro: Sextante, 2000.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

MOURA, E. R. F. Validação de jogo educativo destinado à orientação dietética de portadores de Diabetes Mellitus. **Rev APS**, v. 11, n. 4, p. 435-443, 2008.

MURCIA, J. A. M. (Org.). **Aprendizagem Através do Jogo.** Porto Alegre: Artmed, 2005.

ORTEGA, Francisco. **O sujeito cerebral e o movimento da neurodiversidade.** Mana, Rio de Janeiro, v.14, p.477-509. 2009.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação.** São Paulo: Atlas, 1987.

WALL, M. L.; PRADO, M. L. D.; CARRARO, T. E. A experiência de realizar um Estágio Docência aplicando metodologias ativas. **Acta Paul Enferm**, v. 21, n. 3, p. 515-519, 2008.

WEINTRAUB, M.; HAWLITSCHKE, P. Jogo educacional sobre avaliação em fisioterapia: uma nova abordagem acadêmica. **Fisioter Pesq.**, v. 18, n. 3, p. 280-286, 2011.