

I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



KINECT PERSPECTIVA PSICOMOTOR: INTERAGINDO COM ATIVIDADES ESCOLARES

Alessandra de Jesus de Araújo

Instituto Federal do Amapá (IFAP)

Alessandra.j.araujo@gmail.com

Regina Lúcia Rodrigues Vieira Filha

Instituto Federal do Amapá (IFAP)

Reginav16filha@hotmail.com

Ederson Wilcker Figueiredo Leite

Instituto Federal do Amapá (IFAP)

ederson.leite@ifap.edu.br

Resumo: Aplicação do Kinect na práxis de sala de aula, em diversos componentes curriculares como a alfabetização e a Educação Física, como forma de difundir modalidades como, por exemplo, o atletismo, em razão do jogo proporcionar os recursos pedagógicos e todo o aparato de regras e técnicas, que podem ser utilizadas com os alunos do Ensino Fundamental para proporcionar o desenvolvimento psicomotor e interação com a cibernética através dos movimentos de percepção do meio em que vivemos.

Palavras chaves: kinect, movimentos corporais, processo ensino-aprendizado interativo

Abstract: The application of Kinect in the praxis of the classroom, in several curricular components such as literacy and Physical Education, as a way of disseminating modalities such as athletics, because of the game provide the pedagogical resources and the whole apparatus of rules and techniques that can be used with Elementary School students to provide psychomotor development and interaction with cybernetics through the perceptual movements of the environment in which we live.

Keywords: kinect, body movements, interactive teaching-learning process

Introdução

Os aplicativos têm um potencial no meio educacional, são fundamentais como recursos didáticos no processo de aprendizagem (Soares, 2004). A cibernética interage



**I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E
IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS
DIGITAIS NA EDUCAÇÃO**
JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR
UFMA | SÃO LUIS-MA

com o espaço físico da escola a fim de proporcionar aprendizado e dinamizar as aulas de forma a aproximar o aluno da tecnologia tão presente no cotidiano de suas vidas. A utilização de aplicativos educacionais como ferramentas em suas aulas, transforma o ambiente mais lúdico.

Para (Sebastião, 2009), as transformações advindas das tecnologias educacionais demandam novas metodologias de ensino, que contam com modernos suportes pedagógicos, capazes de criar um novo papel para o professor e ressignificar o conceito de ensino, a partir de questões colocadas pelos estudos da cognição.

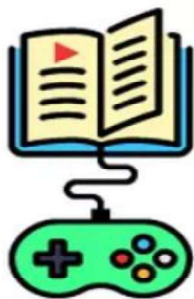
Portanto, na busca pela modernização do processo ensino-aprendizagem. É possível encontrar técnicas capazes de ampliar o esforço pedagógico para os professores transmitirem determinado conteúdo, de forma variada e que alcance o maior número de pessoas, através de utilização das redes de comunicação interativas e toda a tecnologia que dispõem em favor do ambiente da cibercultura. Tornando assim, acessível a todos os atores envolvidos, professores e alunos, as informações que são necessárias ao processo de aprendizagem de forma coletiva. Sendo que uma opção para auxiliar o desenvolvimento de competências essenciais para completar esse processo é a utilização do Kinect no componente curricular da Educação Física, como forma de difusão das modalidades esportivas como o atletismo.

O Funcionamento do Kinect

O kinect é um acessório do vídeo game XBOX 360, o sensor de movimentos desenvolvido com uma nova tecnologia capaz de permitir aos jogadores interagir com os jogos eletrônicos, sem a necessidade de ter em mãos o controle, deste modo os alunos se movimenta criando uma realidade virtual, onde se controla o jogo através dos movimentos do corpo.

Com o kinect é possível efetuar interação entre o meio escolar e trabalhar no aluno a coordenação motora, a percepção de espaço bem, como habilidades cognitivas possíveis de aplicação no amadurecimento intelectual do aluno. Do ponto de vista biológico o movimento é fundamental para o desenvolvimento psicomotor da criança, pois é através dele que ela percebe pelo toque as sensações existentes no mundo. Segundo (Fernandes, 2008), para Piaget, o movimento se relaciona com o desenvolvimento cognitivo no sentido de que a interação das sensações vindas a partir dos movimentos resulta em aprendizagem e toda aprendizagem posterior depende da organização destas formas de estrutura cognitiva, por isso defendia a importância do movimento para o desenvolvimento da criança.

Referencial teórico



**I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E
IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS
DIGITAIS NA EDUCAÇÃO**

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



A relação existente entre motricidade, a mente e a afetividade é o que ocupa o estudo da psicomotricidade. O esquema corporal resulta das experiências que possuímos proveniente do corpo e das sensações que experimentamos.

Segundo (Mello e Teixeira, 2012), para Vigotski, todas as funções do desenvolvimento do indivíduo aparecem duas vezes: primeiro no nível social, depois no individual; primeiro entre pessoas (interpsicológico) e, posteriormente, no interior do sujeito (intrapicológico) para ele o movimento é sempre uma reação do organismo vivo a qualquer excitação que atue sobre ele a partir do meio externo, ou que surge de seu próprio organismo. Diferentemente de outro animal o humano tem movimento intencional na medida, que antes de existir, na verdade, já havia sido planejado e regulado no psíquico. Qualquer movimento realizado pela primeira vez inconsciente, depois se converte em repetição.

Possibilitando o estudo quanto ao equilíbrio, atenção, concentração, noção de espaço a sua volta, o corpo entra em contato com outros, estabelecendo uma relação de respeito ao limite das pessoas, desta forma o professor pode trabalhar desempenhar o papel de orientador desse processo de aprendizagem através do jogo.

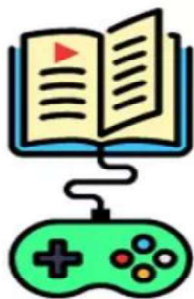
Para utilização do kinecth primeiramente deve-se adquirir o aparelho de vídeo game xbox 360 e os jogos com as vertentes que se queira trabalhar, no caso em questão foi testado em uma turma de 6º ano, entre alunos de 11 e 12 anos, com 10 alunos. Os alunos foram postos na sala de aula e orientados a repetir os movimentos da dança conforme os projetados na tela da televisão, conectada pelo aparelho. Ressalta-se a ausência de conexão a internet, não sendo condição obrigatória para o funcionamento do jogo.

Considerações finais

Importante salientar que o pouco tempo não possibilitou uma pesquisa mais aprofundada a respeito da utilização do kinect em sala de aula. Contudo, possibilitou-nos inferir o benefício que trás a convivência da cibernética com o ensino regular.

Os jogos exercem um fascínio nas crianças, como elemento de motivação para que alcance determinado objetivo a ser conquistado. Uma das finalidades dos jogos educativos, além do entretenimento, é possibilitar a aquisição de conhecimento (Godinho, 2004).

O jogo trata-se de um grande aliado ao professor para dinamizar o processo de ensino aprendizagem. Utilizando o movimento para estimular a cognição na construção



**I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E
IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS
DIGITAIS NA EDUCAÇÃO**

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



de habilidades necessárias ao aluno e construção de competências, que irá permear toda a vida acadêmica e profissional do aluno.

Referências

SEBASTIÃO, Marcia Pereira e PESCE, Lucila (marciaps@uol.com.br)- UNIFESP (lucila.pesce@unifesp.br), resenha de LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. (Trad. Carlos Irineu da Costa). São Paulo: Editora 34, 2009.

FERNANDES, (2008) Poliana Aguiar. A importância do movimento na aprendizagem e no desenvolvimento da criança. Faculdade Pontifca Universidade Católica de São Paulo. 2008.

SOARES, M. (2004) Letramento e alfabetização: as muitas facetas. "Revista Brasileira de Educação", Rio de Janeiro, n. 25, abr. 2004. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S141324782004000100002&lng=pt&nrm=iso>. Consultado em 31 de maio de 2019.

GODINHO, M. B.(2004) "O Papel do Jogo Computacional Veritek na Alfabetização. Disponível em <<https://www.repositorioceme.ufrgs.br>> Consultado em 31 de maio de 2019.

MELLO, Elisangela de Fátima Fernandes e TEIXEIRA, Adriano Canabarro, (2012) – UPF. A interação social descrita por Vigotski e a sua possível ligação com a aprendizagem colaborativa através das tecnologias de rede. IX ANPDE SUL. < <http://www.ucs.br>> Consultado em 31 de maio de 2019.