



GT 01 – EDUCAÇÃO FÍSICA E CONTEXTO ESCOLAR

JOGOS ELETRÔNICOS E A EDUCAÇÃO FÍSICA: possibilidades e desafios na escola

Ludmila Siqueira Mota Viana¹

Agência Financiadora: não contou com financiamento.

Palavras-chave: Educação física. Jogo eletrônico. Jogo. Ensino.

Introdução

O século XXI está marcado pelo grande avanço da tecnologia e o uso da informática. Os avanços tecnológicos surgem com uma velocidade nunca vista em outros tempos e o jogo eletrônico passou a ser uma das atividades de lazer e brincadeira das crianças e adolescentes, tornando-se uma das formas atuais de expressão dos jogos e brincadeiras, característica de nossa sociedade eletrônica. Nesse contexto, encontram-se nossos alunos que são uma parte da sociedade que está mais familiarizada com essa realidade, já que nascem inseridos na conjuntura da mídia eletrônica.

Nossos alunos são praticantes das diversas modalidades e tipificações dos jogos eletrônicos e segundo Betti (2003), urge uma educação física que considere a cultura corporal de maneira ampla, que leve em conta a multidimensionalidade do ser humano, bem como as suas representações veiculadas pelas diferentes mídias.

Assistir, praticar, jogar vídeo games, falar sobre os jogos, as aventuras e as lutas dos personagens de desenhos, filmes e jogos eletrônicos, brincar e fantasiar com eles e sobre eles, todas essas experiências são constituintes e constituidoras da cultura lúdica infantil devem ser apropriadas de modo crítico pela Educação Física na escola, se essa disciplina, por sua vez, quiser atualizar a sua prática pedagógica, e não ficar alheia ao seu tempo. (COSTA E BETTI, 2006, p. 176)

Entendemos que a escola deve ampliar as possibilidades dentro das aulas de Educação Física, e sendo o jogo eletrônico (JE) parte dos conhecimentos produzidos pela humanidade, logo, deve ser tematizada na escola. Para Saviani (2008), a tarefa de uma pedagogia crítica consiste em transmitir aqueles conhecimentos universais que são considerados como patrimônio da humanidade e, isto só é possível, através da escola. Assim, defende que a educação escolar deve propiciar processos de abstração do pensamento a partir do desenvolvimento da teoria e dos conteúdos de ensino. Negar o

¹Professora de Educação Física da Secretaria Estadual de Educação de Goiás - SEDUC e da Secretaria Municipal de Educação de Goiânia - SME – E-mail: fdjmila@gmail.com.

JE ou qualquer outro tema da cultura corporal na escola priva os indivíduos do seu pleno desenvolvimento, pois compromete a perspectiva de totalidade dos fenômenos da prática social, analisados em sua história e contradições, dificultando a apreensão da realidade social complexa.

Com base nesta conjuntura, lançamos a seguinte questão norteadora para esta prática educativa da Educação Física na escola: Seria possível o desenvolvimento do tema jogos eletrônicos como conhecimento nas aulas de educação física, a partir da pedagogia histórico-crítica?

Desta forma, propomo-nos desenvolver um planejamento que buscasse contemplar a temática sobre os Jogos Eletrônicos, tendo como objetivo geral: abordar o tema jogos eletrônicos, enquanto atividade de entretenimento das novas culturas, com intuito de refletir sobre possíveis implicações de suas práticas. Como objetivos específicos: Conhecer, identificar e executar diferentes jogos e brincadeiras, a fim de perceber essas práticas como histórica e culturalmente construídas; Apreender o significado do jogo e suas relações com a sociedade; Vivenciar os jogos eletrônicos identificando seu processo histórico, suas regras, os papéis assumidos; e possibilitar a criação e recriação das regras transpondo o virtual para o real.

Metodologia

Pensar e construir uma sequência didática não se restringe em apenas elencar atividades, ações e estratégias que serão realizadas, mas perpassa pelas concepções teóricas que orientam o projeto de ser humano que se quer formar. E para a construção e desenvolvimento da nossa prática pedagógica tomamos como referencial a pedagogia histórico-crítica e a perspectiva crítico-superadora da Educação Física. O alinhamento entre estas teorias justifica-se, conforme Martins (2016), pelo fato de que são comprometidas com a transmissão do acervo cultural simbólico mais elaborado e a organização do ensino com vista a esse objetivo como as condições imprescindíveis para a promoção do desenvolvimento das possibilidades humano-genéricas, além de proporcionar o desenvolvimento dos indivíduos pela mediação da educação escolar.

Nossa temática foi desenvolvida com cinco turmas de 9º anos, tendo em média 40 alunos por turma, durante o 1º bimestre de 2019, com 2 aulas de Educação Física semanais. Conforme Leal e Mascagna (2016, p. 224), a educação no período da adolescência deve ser aquela que favoreça o pensamento teórico, por meio da qual o sujeito possa compreender a realidade social em suas múltiplas determinações e, a partir daí, exercer uma ação com vistas à transformação da realidade.

Optamos pela organização da prática pedagógica em seis momentos: 1) Compreensão dos jogos e brincadeiras como manifestação cultural histórica e culturalmente construídas; 2) Compreensão da história e evolução dos Jogos Eletrônicos e sua classificação; 3) Vivências e

experimentações de alguns jogos eletrônicos; 4) Transposição do jogo eletrônico para a realidade; 5) Reconstrução do jogo eletrônico 6) Apresentação da releitura dos jogos eletrônicos.

Resultados

Para iniciar nossa prática pedagógica, utilizamos a prática social inicial dos alunos como ponto de partida e a relevância social do conteúdo, para contextualizar o conteúdo jogos eletrônicos. Assim cada 9º ano escolheu um jogo tradicional o qual eles vivenciaram, conheceram seu processo de construção histórica e recriaram suas regras, transformando o jogo inicial. Todo esse processo se deu por meio das atividades práticas com intervenções e diálogos entre professora e alunos. Os jogos escolhidos pelas turmas foram: salva-bandeira e queimada. Utilizamos para este processo de 3 a 4 aulas em cada turma, essa variação no número de aulas foi devido ao envolvimento na construção de novas regras que os alunos sugeriam. A partir desta atividade, os alunos puderam refletir e entender o papel do jogo e suas transformações em aspectos da sociedade, pois quando uma pessoa joga ela está diretamente implicada no julgamento de valores que deverá ser pensado no contexto social, observando a regra como exigência imposta pela obrigatoriedade das relações sociais, onde se reproduz o que a ideologia dominante deseja.

Paralelamente, foi realizada uma palestra sobre o tema “História, Evolução e Classificação dos Jogos Eletrônicos”, ministrada por um professor de matemática e programador convidado. Durante a palestra, os alunos puderam tirar algumas dúvidas sobre classificação dos games, programação e jogabilidade. Durante todo esse processo verificamos os conhecimentos que os alunos possuíam sobre o tema era de forma pragmática, o que nos permite constatar que apesar de praticantes dos jogos eletrônicos, nossos alunos desconhecem a sua historicidade.

Na sequência, realizamos uma atividade de leitura e discussões de uma coletânea de reportagens e textos que dissertavam sobre os aspectos positivos e negativos dos JE. Nesta aula, foi dialogado com os alunos os benefícios e malefícios que o uso dos JE podem causar em seus praticantes, além de questões sobre como os games podem influenciar ou não as atitudes violentas. Sobre este último tópico, devido a grande interação e envolvimento dos alunos, foi proposto um debate sobre o JE e a violência. Foi perceptível a participação e o envolvimento dos alunos durante este processo, tanto que em algumas turmas foi necessário prolongar as discussões, visto o aprofundamento dos argumentos e posicionamentos levantados.

Em seguida, organizamos uma aula para a experimentação de alguns jogos eletrônicos, escolhidos pelos alunos. Utilizamos como recursos materiais data-show disponíveis da Escola, cabo HDMI e os consoles emprestados dos alunos. No momento seguinte, os alunos foram questionados

se seria possível transpor um jogo digital, do virtual para o real. Muitos relataram que já existem games que simulam uma atividade real, como o FIFA, Pro Evolutions Soccer (PES), Just Dance ou Kinect Sports, para o mundo virtual, porém ainda não haviam refletido sobre uma situação inversa.

Para esta empreitada, utilizamos como referência as atividades desenvolvidas pela disciplina Metodologia e Teoria do Jogo, da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul². Este grupo busca compreender os jogos em sua forma social e educativa, como um ato pela (re)existência do “círculo mágico” (HUIZINGA, 2018), a partir da vivência corporal de jogos populares e jogos digitais, no contexto do século XX.

Nesse sentido, foi desenvolvido com os alunos o jogo Pac Man. No jogo digital Pac Man, o jogador é uma cabeça redonda com uma boca que se abre e fecha, posicionado em um labirinto simples repleto de pastilhas e 4 fantasmas que o perseguem. Os alunos logo perceberam que o objetivo do jogo digital Pac Man é semelhante ao jogo de pegar. Realizamos então o jogo Pac Man na prática, na qual uma pessoa foi o pegador (fantasmas) e a outra o fugitivo (pac man). Os demais alunos da turma ficaram dispostos em filas para formar um grande labirinto humano. Ao sinal do professor aos alunos do labirinto dão as mãos no sentido vertical. Quando o sinal for dado novamente elas dão as mãos no sentido horizontal. O pega-pega continua até que o pegador consiga alcançar o fugitivo. Durante a atividade os alunos acrescentaram outros elementos, como bolinhas de papel para simular as pastilhas do jogo digital e velocidades diferentes para o pegador e o fugitivo.

Por fim, foi proposto aos alunos que realizassem uma atividade semelhante a do Pac Man: que adaptassem um jogo eletrônico para a realidade. Os alunos foram divididos em grupos definidos aleatoriamente e por afinidade, em que cada grupo deveria escolher um jogo eletrônico e transformar suas regras para que fosse realizado na prática, porém sem perder seu objetivo ou meta original. Os alunos tiveram um total de três aulas para se reunir, discutir e descrever as novas regras para apresentar para toda a turma o jogo que eles recriaram. A apresentação do JE transformado foi realizada na prática e em forma de vídeo.

Considerações finais

A partir dos objetivos traçados, podemos afirmar que os alunos foram capazes de conhecer, identificar e executar diferentes jogos e brincadeiras, percebendo essas práticas como histórica e culturalmente construídas, pois no processo de construção e reconstrução das regras dos jogos salva-bandeira e queimada, a participação, envolvimento dos alunos na reformulação de novas regras e nas

² O blog “O Círculo Mágico no século XXI - Encontro de Jogos Populares com Jogos Digitais”, divulga suas experiências lúdicas por meio de narrativas, fotografias e vídeos. Disponível no site: <https://circulomagicoufms.blogspot.com>.

práticas corporais foi bastante produtiva. E em relação aos Jogos Eletrônicos, foi possível incrementar uma formação crítica para apropriação, ressignificação e promoção de experiências de diferentes linguagens, ampliando o repertório de práticas corporais significativas para os alunos estabelecendo um diálogo entre a educação física e as mídias.

Acreditamos que podemos desenvolver um trabalho diferenciado com o JE abordando este tema de forma que não se evidencie apenas seus aspectos do senso comum por serem violentos, anti-pedagógicos, viciantes, mas entender como os games podem se constituir em espaços de aprendizagem e ressignificação, podendo levar os alunos a entrarem em contato com o conhecimento a partir de suas vivências cotidianas e de sua realidade social, contribuindo para o desenvolvimento da consciência crítica e das formas de resistir aos direcionamentos ideológicos que são impostos, inclusive nessa forma atual da atividade humana.

Os desafios que ainda estão presentes na execução da temática estão com relação à aplicabilidade dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física Escolar estão relacionados com a questão de recursos materiais (consoles, joystick, computadores), na qual a maioria das escolas não possuem, e ainda não enxergam esta temática como conteúdo e sim como metodologia de ensino (meio para se ensinar o conteúdo) ou como atividade de lazer. Outro desafio é a organização do trabalho pedagógico na escola orientado para execução da temática.

Desta forma, esperamos que este relato de experiência seja tratado como uma possibilidade didática para o ensino da educação física, ampliando as possibilidades pedagógicas com o jogo eletrônico, a partir da abordagem histórico-crítica.

Referências

BETTI, M. Educação Física e Mídia: Novos olhares, outras práticas. São Paulo: Editora Hucitec, 2003.

COLETIVO DE AUTORES. Metodologia de ensino de educação física. São Paulo: Cortez, 2012.

COSTA, Alan Queiroz da; BETTI, Mauro. Mídia e Jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Campinas, v. 27, n. 2, p.165-178, janeiro 2006.

ELKONIN, DanillB. Psicologia do jogo. 2ª ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2018.

LEAL, Záira F. de Rezende Gonzalez; MASCAGNA, Gisele Cristina. Adolescência: trabalho,

educação e formação omnilateral. In: MARTINS, Lígia Márcia; ABRANTES, Ângelo Antônio; FACCI, Marilda Gonçalves Dias (Org.). *Periodização histórico-cultural do desenvolvimento psíquico: do nascimento à velhice*. Campinas, SP: Autores Associados, 2016, p. 221 – 237.

MARTINS, Lígia Márcia. *Psicologia histórico-cultural, pedagogia histórico-crítica e desenvolvimento humano*. In: MARTINS, Lígia Márcia; ABRANTES, Ângelo Antônio; FACCI, Marilda Gonçalves Dias (Org.). *Periodização histórico-cultural do desenvolvimento psíquico: do nascimento à velhice*. Campinas, SP: Autores Associados, 2016, p. 13 – 34.