

INTERFACES ENTRE OS JOGOS ELETRÔNICOS E A TEMATIZAÇÃO DAS LUTAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

INTERFACES BETWEEN ELECTRONIC GAMES AND THE FIGHTING THEME IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION: A REPORT OF EXPERIENCE

INTERFACES ENTRE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS Y LA TEMATIZACIÓN DE LAS LUTAS EN LA EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR: UN RELATO DE EXPERIENCIA

Álex S. Pereira¹

alexjhowsp@hotmail.com

Alysson A. Silva²

alyssonufla@hotmail.com

Fábio P. G. Reis²

fabioreis@def.ufla.br

¹Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)

²Universidade Federal de Lavras (UFLA)

PALAVRAS-CHAVE: *Jogos Eletrônicos; Educação Física Escolar; Lutas.*

INTRODUÇÃO

Desde as primeiras formas massificadas de interação com as interfaces gráficas digitais na década de 1960, os jogos eletrônicos vêm ganhando cada vez mais poder de impacto cultural e econômico em nossa sociedade, principalmente entre crianças e jovens. Na tentativa de acompanhar esses avanços tecnológicos do nosso tempo é que a BNCC, homologada em dezembro de 2017, incluiu os jogos eletrônicos como conteúdo a ser desenvolvido pela Educação Física. Tendo esse pressuposto como mote, esse trabalho tem como objetivo relatar uma experiência pedagógica envolvendo as interfaces entre essa tipologia de jogos e a temática das Lutas, com alunos de uma turma do terceiro ano do Ensino Médio em uma escola pública de Lavras-MG.



JOGOS DE LUTA

A nossa prática pedagógica foi desenvolvida utilizando-se de determinados jogos eletrônicos que envolviam combate como eixo central da sua trama. Com isso, buscamos problematizar a temática das Lutas no interior desses jogos com a finalidade de fomentar experiências de formação crítica aos jovens envolvidos no processo.

Como ponto de partida, fizemos o levantamento do conhecimento prévio dos alunos acerca do tema, na tentativa de contextualizar e correlacionar os dois conteúdos, isto é, os jogos eletrônicos e as Lutas. Logo em seguida, para refletimos sobre as dimensões socioculturais dessas manifestações e os seus significados na sociedade contemporânea, realizamos pesquisas na internet, em especial, para poder apreciar criticamente o *gameplay* no *youtube*. Essa ação mais pontual despertou o interesse do grupo para com o desejo de vivenciar algumas modalidades de Luta e, na medida do possível, relacioná-las aos vídeos assistidos anteriormente. Para isso, utilizamos os jogos de oposição como metodologia de acesso ao conhecimento.

Iniciamos as experiências corporais utilizando o jogo *FarCry Primal* para refletirmos sobre a luta pela sobrevivência dos humanos ao longo de milhares de anos. Posteriormente os alunos construíram artesanalmente com materiais reciclados alguns implementos adaptados, tais como arco e flecha, lanças, bastões, entre outros. Isso foi importante para que conseguirmos desenvolver os jogos de oposição baseados nos combates presentes no jogo *FarCry Primal*.

Na segunda atividade tínhamos o intuito de colocar em questão o desenvolvimento das Lutas em diferentes culturas pelo mundo. Utilizamos como disparador da discussão o jogo *For Honor*, que coloca em situações de combate os guerreiros medievais europeus, samurais e vikings. No que diz respeito a prática propriamente dita, os alunos criaram jogos e desenvolveram técnicas de combate baseadas nas estratégias de combate dos guerreiros assistidos no referido game. Para ampliar a corporificação do jogo eletrônico, os envolvidos pesquisaram sobre a vida e o treinamento de guerreiros históricos.

Em terceiro plano, utilizamos os jogos *Terra Média* e *Clash Royale* para pensarmos sobre estratégias de batalha coletiva. Após a compreensão das estratégias utilizadas pelos guerreiros, vivenciamos alguns jogos de oposição com a divisão em grupo para simular o confronto entre exércitos e a invasão de territórios. Nesse contexto, vale destacar que os grupos de alunos criaram estratégias de invasão de território, assim como de defesa, ao se organizarem no interior da quadra com o objetivo de se protegerem, invadindo o campo adversário somente no momento mais oportuno.

Para finalizar, resolvemos abordar a transformação das Lutas nos últimos séculos em espetáculos midiáticos condicionados pela lógica de mercado, utilizando-se do jogo *UFC Combate*. Após a análise dos conteúdos desses materiais, elaboramos pequenas competições a partir de jogos de oposição para analisar as estratégias dos lutadores, os diferentes estilos, além das diferenças entre Luta e briga/violência.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como conclusão, podemos enfatizar que todo o projeto foi trabalhado com o propósito de que os alunos deveriam construir os materiais pedagógicos utilizados para o desenvolvimento das experiências corporais, a fim de refletirem criticamente sobre as possíveis relações entre as Lutas e os jogos eletrônicos. Diante disso, constatamos que as concepções de Luta, briga, violência e as interfaces com os jogos eletrônicos foram ampliadas e ressignificadas por parte do grupo envolvido.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. *Base nacional comum curricular*. Brasília, 2017.

