JOGOS DIGITAIS COMO METODOLOGIA NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR*

Dário Ygor Albuquerque da Silva Valdivino
darioygor.as@hotmail.com

Marcio Romeu Ribas de Oliveira
marcioromeu72@gmail.com

Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

Resumo

As crianças cada vez mais usam os jogos digitais, fazendo necessário que a escola os tematize. O estudo objetiva analisar os jogos digitais na Educação Física escolar, com turmas de ensino fundamental, 1º; 2º; e 3º ano em Natal/RN. Observamos que os jogos digitais se mostram como um dispositivo pedagógico interessante nas aulas de Educação Física, pois relaciona elementos da cultura corporal de movimento e os dispositivos tecnológicos, trabalha os aspectos afetivos e sociais dos alunos, além de proporcionar um ambiente de aprendizado lúdico e adequado a ressignificação desse novo estilo de vida.

PALAVRAS-CHAVE

Educação Física Escolar; Metodologias de Ensino; Jogos Digitais.

INTRODUÇÃO

A sociedade atual vive intimamente ligada ao dispositivos tecnológicos, sendo perceptível alterações no modo de viver em consequência desta relação. Nesse sentido Lévy(1999) conceitua alguns termos desse contexto, o "ciberespaço" que é um meio de comunicação surgido da relação mundial dos computadores, e a "cibercultura" como um conjunto de técnicas, atitudes, e valores que se desenvolvem junto com o desenvolvimento do ciberespaço.

Consolida-se assim um meio sócio tecnológico, com a incorporação dessas funcionalidades tecnológicas de informação e comunicação (TIC's) nos relacionamentos interpessoais. As informações são transmitidas e captadas de forma remota; as relações pessoais dão espaço as virtuais; os valores, tendências e hábitos são ditados pela tecnologia, que por sua vez se torna mais massificada em meios interativos e de rápido acesso.

Nesta relação íntima da sociedade contemporânea com a tecnologia, é possível inferir que se mantém grande parte do tempo em uma realidade virtual, da qual conforme Braga (2001) existem muitos

* O presente trabalho (não) contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para sua realização.

conceitos sobre essa temática, porém o mais popular é de uma experiência imersiva e interativa gerada por computadores, refletindo um mundo real ou fictício. Inserido nesta perspectiva uma área vem se destacando mundialmente, "cada vez mais acessíveis, diversificados e populares"[1], os jogos digitais incorporam todos esses avanços tecnológicos e trabalha-os de maneira lúdica, se tornando um atrativo para qualquer faixa etária.

Sendo assim, esta ferramenta apresenta um potencial no envolvimento com seu público, e tomando como base Scarpato (2007) é preciso usufruir desse instrumento em favor do processo de ensino aprendizagem, transformando-o em artefato didático nas escolas, que por sua vez tem um papel central neste contexto social moderno, por ser o local onde pode e deve ocorrer a problematização sobre estes avanços tecnológicos, uma vez que essa realidade faz parte do cotidiano das crianças e jovens.

Dessa forma, como as crianças/alunos cada vez mais estão em contato com o jogos digitais, alterando e gerando impactos em seu desenvolvimento, e corroborando ainda com Scarpato (2007) quando afirma que se deve aproveitar a presença da tecnologia e problematizá-la em meio escolar; o presente trabalho buscou investigar a utilização dos jogos digitais como metodologia na Educação Física escolar, no intuito de gerar um maior relacionamento sobre esses dispositivos com o campo da Educação Física; contudo como fazer tal relacionamento e quais são suas possibilidades pedagógicas?

REFERENCIAL TEÓRICO

Segundo Cavichiolli e Reis (2014) os jogos digitais ganharam a incorporação de movimentos corporais, o que antes não ocorria, mas atualmente vem ganhando muito destaque; movimentos como pular, dançar, equilibrar e outros, fazem parte dessa nova geração de jogos. Tais habilidades são encontradas em aulas de Educação Física em diversas escolas, sendo de suma importância no desenvolvimento integral das crianças. Os autores ainda comentam que as práticas escolares devem se manter atualizadas às experiências dos alunos adquiridas no cotidiano, e essas por sua vez inclui os jogos digitais.

A Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2016) trata a Educação Física como campo que se utiliza das práticas corporais em diversas formas de significação social, produzidas ao decorrer da história por grupos sociais. O movimento e suas práticas são essência do homem desde seus primórdios, onde eram instrumentos de sobrevivência e conquista territorial. Nos dias atuais, contudo nos resta entender a corporeidade no universo do ciberespaço; nesse sentido Pereira (2009) aponta em seu estudo que as experiências no espaço virtual, como os jogos digitais, não exclui as noções de corpo e movimento no campo não virtual, uma vez que a realidade possui sua natureza simbólica, o jogador fica assim em trânsito nos diferentes espaços sem abandonar um para entrar no outro.

O autor ainda apresenta suas constatações da epistemologia da educação física relacionada aos jogos digitais, notando a presença de dois direcionamentos: um lado voltando-se para os impactos, no geral negativos, dos jogos digitais na sociedade, sendo suas maiores preocupações nas situações virtuais que se afastam do real, a qual ocasiona em isolamento social e sedentarismo, além das questões da violência estimulada por determinados jogos. Entretanto existem estudos que analisam as perspectivas educativas dos jogos digitais, com um olhar otimista acerca das experiências positivas que podem trazer, contudo ainda enfrentam barreiras como a resistência das escolas e profissionais ali inseridos, mais a inadequada infraestrutura do ambiente escolar para aplicação metodológica. Diante disso, tais questões servem para impulsionar novos diálogos, possibilidades e reflexões do ensino da Educação Física.

1 Disponível em: https://super.abril.com.br/cultura/a-era-de-ouro-dos-games/

METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa descritiva que busca analisar os aspectos motores, afetivos e sociais dos alunos, nas aulas de Educação Física; para tanto fez uso dos jogos digitais como estratégia possível de trabalhar didaticamente a tecnologia aliada a cultura corporal do movimento, uma vez que conforme Ferreira (2010) possibilita a interação com o jogo não apenas de forma exclusiva com suas mãos, mas com todo seu corpo e espaço ao redor, proporcionando novas experiências.

Deste estudo participaram as turmas do 1º; 2º; e 3º ano dos anos iniciais do ensino fundamental, das quais possuam alunos entre 6 a 8 anos de idade, devidamente matriculados em escola da rede municipal de Natal/RN.

Para coleta foram realizados registros fotográficos e relatórios do andamento das aulas, das interações dos alunos com o professor e colegas, suas indagações, e participação durante a aplicação dos jogos interativos virtuais. O trato dos levantamentos obtidos foram através de uma análise qualitativa, pois conforme Minayo (2005), essa abordagem leva em consideração a compreensão dos fenômenos sociais, seus significados e intencionalidade que lhe atribuem os atores sociais.

DISCUSSÕES E RESULTADOS PRELIMINARES

A aplicação das aulas nas referidas turmas teve inicialmente uma explanação da trajetória humana e o movimento desde seus primórdios até a contemporaneidade, onde instaurou-se uma íntima relação com a tecnologia, além de adentrar na temática dos jogos digitais e os indagar sobre como se relacionam com essas ferramentas. Foi-lhes apresentado o jogo (Figura 1) que seria explorado e como seria o seu andamento.

Esse estudo se utilizou do programa Prezi®, um programa pago mas que possui opções gratuitas para acadêmicos e professores usufruírem. A utilização dele se deu devido ao seu dinamismo e interatividade, oportunizando a criação de cenários. O jogo criado no mesmo possuía um contexto (apresentado na imagem anterior) com certos desafios em cada etapa apresentada, que para ir avançando precisava-se superá-los; similar ao que acontece nos jogos digitais populares.

O campo da Realidade Virtual, exposta no estudo de Vendruscolo (2005, p. 4), permite extrapolar os limites espaço-temporais e possibilita uma visitação "virtual" a lugares de difícil acesso. Nesse sentido o jogo mostrava o cenário em um data show, e o próprio professor ia narrando o contexto para os alunos, por exemplo, inicialmente todos se encontravam em um grande deserto com chão escaldante do qual era necessário manter os pés pouco tempo no solo, fazia-se assim corridas estacionárias durante determinado

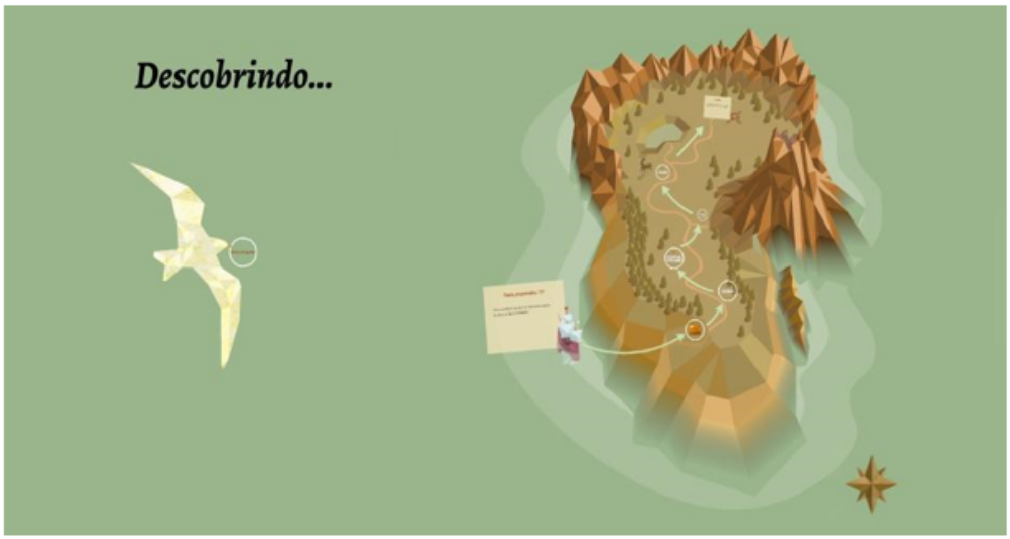

Figura 1. Cenário do jogo interativo virtual
Fonte : Dados da pesquisa

tempo. Outro local visitado possuía uma enorme pedra que para chegar até a outra fase se precisava empurrar, dessa forma eles representavam uns com os outros, tendo as mãos nos ombros dos colegas e empurrando; além de outros desafios que o jogo possuía (total de 5).

Ao final da intervenção foi realizado novo diálogo para que fosse possível a solidificação do que realmente tinha acontecido na aula, demonstrando como é possível se movimentar em conjunto com a tecnologia; o que por sua vez abre portas para a Educação Física se aliar ao movimento tecnológico sem se desviar de seu objetivo.

> O que não se pode negar é uma tendência atual que aponta para o uso crescente de todo o corpo e dos sentidos, assim como do espaço físico, ao interagir com os jogos eletrônicos, a fim de aproximar, ainda mais, ficção e realidade, jogo e vida cotidiana.(FERREIRA, 2010, p.170)

Essa aproximação pode e deve ocorrer nas aulas de Educação Física a fim de problematizá-la, visando um desenvolvimento integral e crítico dos sujeitos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo considerou fundamental o trabalhar dessa temática por proporcionar um maior relacionamento entre o campo da Educação Física escolar e esse novo estilo de vida, possibilitando o diálogo, reflexão e ressignificação em favor dos aspectos motores e cognitivos.

Uma vez que se conhece o grau de relacionamento das crianças com a tecnologia nos dias atuais, é vital se perceber como ela está mudando o cotidiano dos alunos, além de ocorrer uma problematização acerca da mesma no contexto escolar.

Observou-se que os jogos digitais são adequados às aulas contemporâneas de Educação Física pois possibilita o trabalho dos aspectos motores como empurrar, correr, saltar e outros apresentados, além de também tratar do caráter afetivo e sociais dos alunos, ou seja foi possível integrar a cultura corporal do movimento com o uso consciente da tecnologia. Ferramentas como essa podem ser muito prazerosas, estimulantes e desafiadoras para os alunos, trazendo um olhar diferente acerca desse movimento tecnológico.

DIGITAL GAMES AS A METHODOLOGY IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION

ABSTRACT

Children are increasinglyusing digital games, making it necessary for theschooltobethemed. The studyaimstoanalyzethe digital games in PhysicalEducationschool, with classes ofelementaryschool, 1st; 2º; and 3rd year in Natal / RN. Weobservedthat digital games are aninterestingpedagogical device in PhysicalEducation classes, because it relates elementsofthebodycultureofmovementandthetechnological devices, workstheaffectiveand social aspectsofthestudents, besidesproviding a learningenvironmentsuitableandplayfultheresignificationofthis new wayoflife.

KEYWORDS: *Schoolphysicaleducation; Teachingmethodologies; Digital Games.*

JUEGOS DIGITALES COMO METODOLOGÍA EN LA EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR

RESUMEN

Los niños cada vez más usanlosjuegosdigitales, haciendonecesario que laescuelalostematienda. El estudio objetiva analizarlosjuegosdigitalesenlaEducación Física escolar, conclases de enseñanza fundamental, 1º; 2; y 3º añoen Natal / RN. Se observa que losjuegosdigitales se muestran como un dispositivo pedagógico interesanteenlasclases de Educación Física, pues relaciona elementos de la cultura corporal de movimiento y los dispositivos tecnológicos, trabajalos aspectos afectivos y sociales de losalumnos, además de proporcionar un ambiente de aprendizaje lúdico y adecuadolaresignificación de este nuevo estilo de vida.

PALABRAS CLAVE: *Educación Física Escolar; Metodologías de Enseñanza; Juegos Digitales.*

REFERÊNCIAS

BRAGA, M. Realidade virtual e educação. *Revista de biologia e ciências da terra*, v. 1, n. 1, 2001.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular – BNCC 2ª versão*. Brasília, DF, 2016.

CAVICHIOLLI, F.; REIS, L. World ofwarcraft como prática de lazer: sociabilidade e conflito "em jogo" no ciberespaço. *Movimento*, v. 20, n. 3, 2014.

FERREIRA, E. Paradigmas do jogar: Interação, corpo e imersão nos videogames. *C-Legenda-Revista do Programa de Pós-graduação em Cinema e Audiovisual*, n. 22, 2010.

LÉVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

MINAYO, M. C. de S. (Org.). *Avaliação por triangulação de métodos: abordagem de programas sociais*. Rio de Janeiro: Editora FioCruz, 2005.

SCARPATO, M. *et al. Educação Física–como planejar as aulas na educação básica*. São Paulo: Avercamp, v. 148, 2007.

VENDRUSCOLO, F. *et al.* Escola TRI-Legal-Um Ambiente Virtual como Ferramenta de Apoio ao Ensino Fundamental através de Jogos Educacionais. *Colabor@-A Revista Digital da CVA-RICESU*, v. 3, n. 9, 2010.