

PROGRAMA DE RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA – UFRRJ: OS GAMES COMO UMA ALTERNATIVA METODOLÓGICA DE ENSINO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR*

Laryssa Rangel Guerra

laryssa.guerra@live.com

Yuri Santos de Menez

ysmenez@hotmail.com

Maria Aparecida Santos de Oliveira

cidasantos7@yahoo.com

Ricardo Ruffoni

prof.ruffoni@gmail.com

Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ)

RESUMO

Este texto apresenta a utilização das novas tecnologias de informação e comunicação como um recurso às aulas de Educação Física escolar, enaltecendo o uso dos games Angry Birds e Pac-man no terceiro ano do ensino fundamental de uma escola municipal de Seropédica / RJ. A intervenção surgiu a partir do interesse dos estudantes em jogos virtuais. Essa experiência proporcionou o repensar das práticas corporais escolares e culminou no desenvolvimento de novas intervenções com a temática tecnologia.

PALAVRAS-CHAVE

Jogos Eletrônicos; Educação; Tecnologia.

INTRODUÇÃO

O referido trabalho visa agregar contribuições no que se refere a utilização das novas tecnologias de informação e comunicação como um recurso durante as aulas de Educação Física escolar, enaltecendo o uso dos *games* (jogos virtuais) como viabilizadores da prática real, a partir da perspectiva de jogo incluso no bloco de conteúdo dos PCNs – Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997) e como uma manifestação da cultura corporal (SOARES, 1996, p. 23).

O estudo foi elaborado por intermédio das vivências obtidas no ministrar de aulas supervisionadas no Programa de Residência Pedagógica da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ), programa relativamente novo, vinculado à Comissão de Aperfeiçoamento de Pessoas de Nível Superior – CAPES, e que faz parte das ações que integram a Política Nacional de Formação de Professores (CAPES, 2018). Mais especificamente, o projeto teve sua prática oportunizada em uma escola municipal de Seropédica/RJ.

* O presente trabalho contou com apoio financeiro do Programa Residência Pedagógica, vinculado à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) para sua realização. Edital nº 06/2018, sob número do processo 88887.242504/2018-00.



Visto que à luz da perspectiva de um mundo globalizado, cujas transformações são capazes de assumir uma heterogeneidade e complexidade seja no âmbito social, cultural, político ou econômico, além de afetar quase tudo o que fazemos (GIDDENS, 2000, p. 19), é nesse cenário que emergem as chamadas TICS – Tecnologias de Informação e Comunicação e as NTICS – Novas Tecnologias de Informação e Comunicação, dando subsídios para o desenvolvimento de uma cultura dominada por sistemas de comunicações eletrônicos dos mais diversos, os quais são formados por sons, textos e imagens, capazes de estabelecerem uma incessante troca de interação (CASTELLS, 2009, p. 395).

Ao levar em consideração esse olhar, o mundo tende a adaptar-se, transformar-se de modo a encaixar-se nessa nova realidade, na incansável busca de acompanhar essa modernidade líquida (BAUMAN, 2001, p. 7). Já no que compete a escola não poderia ser diferente, visto que os alunos estão cada vez mais conectados, imersos em um mundo *online*, nos quais as relações e as práticas sociais se tornam cada vez mais obsoletas, mais distantes da realidade.

De modo geral, o acesso a variadas tecnologias da informação e comunicação (TIC) na sociedade atual vem aumentando e impactando praticamente todas as esferas de atuação humana, o que inclui a escola. Segundo Zandvliet (2012), a crescente inserção das TIC nos sistemas educacionais se deve a inevitáveis pressões de naturezas tecnológicas, sociais, políticas e econômicas, manifestando-se pelo aumento na quantidade de aparatos tecnológicos adquiridos para as escolas e pela diversidade de possibilidades de seus usos para fins didáticos, que têm sido objetos de debates e pesquisas. (DOS SANTOS; ALMEIDA; ZANOTELLO, 2018, p. 332)

Nesse sentido, cria-se uma nova faceta da educação, com novas metodologias de ensino que visam a inclusão e uso dessas TCIS e NTICS como recursos de aprendizagem no ambiente educacional, ora ovacionada por uns e ora muito criticada por outros e inclusive amparadas por lei.¹

E foi em meio a essa discussão envolvendo a transformação em diversos setores da vida que a ideia de realizar esse trabalho surgiu, visto que as crianças tendem a entrar em contato com o mundo tecnológico, mais especificamente com celulares, tablets e afins cada vez mais precocemente. E foi pelo interesse delas e por acharmos uma proposta diferenciada, que optamos por essa intervenção, “dando vida” a jogos eletrônicos populares como *Angry Birds* e *Pac-man*, no qual possibilita as crianças a vivência dos *games* no âmbito motor.

Os *exergames* (OH; YANG, 2010, p. 2; STAIANO; CALVERT, 2011, p. 2) ou jogos ativos (MEDEIROS *et al.*, 2017, p. 465) caracterizados como videogames nos quais o indivíduo em primeira instância realiza movimentos físicos que são posteriormente virtualizados e captados para dentro do aparelho, em que se necessita de algum aparelho eletrônico necessariamente para que possa ser realizada essa manipulação. No entanto, diferentemente dessa abordagem, a nossa intervenção se respaldou na realidade sociocultural ao qual os alunos e a escola se encontram, resultando em uma ação didática culturalmente orientada (NEIRA, 2018, p. 15), ao sabermos que não teríamos condições de viabilizar uma aula com videogames, transpusemos essa barreira e fizemos uso de materiais alternativos.

DAS REFLEXÕES À PRÁTICA

Do sedentarismo às dores musculoesqueléticas e síndromes de dor musculoesquelética (QUEIROZ *et al.*, 2017, p. 676), são inúmeras as queixas decorrentes do uso exacerbado de aparatos tecnológicos e consequente falta de atividade física por essas crianças. Com isso, pesquisadores acabam por recomendar a redução de tais atividades consideradas sedentárias desde assistir televisão até a jogar *games* (LEBLANC

¹ No Rio de Janeiro o uso de dispositivos eletrônicos durante as aulas é proibido por intermédio da Lei nº 4734/2008, já em São Paulo o uso dos aparelhos celulares e outras tecnologias são permitidos em sala de aula de escolas estaduais desde que por fins pedagógicos, como respaldado na Lei nº 16.567/2017.



et al., 2015, p. 4), na tentativa de realizar uma prevenção de fatores que possam desencadear obesidade entre as crianças. Ao partir desse viés, com o intuito de fazer com que esses alunos vivenciem uma nova atividade e, concomitantemente, estejam motivados e entusiasmados, a tecnologia foi utilizada de maneira a propor o reverso – o projetar dos jogos *online* para o contexto da prática corporal real e da cultura corporal do movimento.

Nesse sentido, ao levar em consideração que já tínhamos um conhecimento prévio das turmas e do que eles gostavam de jogar fora da escola, a aula foi elaborada em três momentos:

Quadro 1. Caracterização da prática na escola

1º MOMENTO	Contextualização da temática e sondagem inicial (saber se todos já jogaram e/ou conhecem Pac-man e/ou Angry Birds; falar a respeito dos mesmos e dos usos da tecnologia).
2º MOMENTO	<p>Prática real dos jogos virtuais (circuito com duas estações, sendo elas: <u>1ª estação:</u> jogo <i>Angry Birds</i>: como o jogo consiste em atingir porcos (metas) que estão dispostos em construções com pássaros que são arremessados com o auxílio de um estilingue, foi colocado entre uma trave e outra da meta uma câmara de ar de bicicleta de modo a simbolizar o estilingue. Uma bola leve foi alocada no meio da câmara de ar para simbolizar o pássaro a ser arremessado, que inclusive, deveria ser arremessado nos alvos verdes (simbolizando os porcos) dispostos irregularmente como uma pilha de objetos a serem derrubados; <u>2ª estação:</u> jogo <i>Pac-Man</i>, foi traçado um labirinto no chão para simbolizar o do jogo, em seguida os alunos são distribuídos da seguinte maneira: um grupo de alunos fica no centro (simbolizando os fantasmas que devem ser pegos pelo <i>pac-man</i> e que ao mesmo tempo tentam pegar o <i>pac-man</i>) e um aluno em uma das pontas (simbolizando o <i>pac-man</i>), os alunos não podem ultrapassar as linhas, podendo se deslocarem apenas dentro do local delimitado do labirinto, cerejas de papel são distribuídas ao longo do caminho para que ao serem coletadas totalizem 10 pontos no final, da mesma forma que os <i>pac-dots</i> (círculos brancos) que devem ser coletados pelo <i>pac-man</i>, sendo assim, a cada <i>pac-dot</i> coletado o <i>pac-man</i> terá 50 segundos para tentar pegar os fantasmas, ao acabar o tempo o jogo retorna com o <i>pac-man</i> fugindo dos mesmos.</p>
3º MOMENTO	<p>Parte final (<i>feedback</i> dos alunos; o que eles presenciaram no momento da prática; as diferenças que eles notaram na prática real de jogos virtuais).</p>

Fonte: Elaborado pelos autores residentes antes da vivência prática.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em suma, o objetivo principal que foi a elaboração de uma intervenção e a consequente aplicação da mesma fazendo uso das novas tecnologias de informação e comunicação denotou que os jogos eletrônicos quando utilizados de maneira consciente, com o intuito de proporcionar uma experiência lúdica e motivar os alunos a realizarem alguma prática corporal são encarados como bons aliados a Educação Física escolar. O sucesso com essa experiência que surgiu como parte do interesse dos alunos nos entusiasmou para a elaboração de outras futuras intervenções utilizando os aparatos tecnológicos, como o caso da produção de um evento em que pudesse contemplar toda a escola, preconizando a utilização dos *games* como ferramenta metodológica alternativa.



PROGRAMA DE RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA / UFRRJ: THE GAMES AS A METHODOLOGICAL ALTERNATIVE OF EDUCATION IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION

ABSTRACT

This text presents the use of new information and communication technologies as a resource for school physical education classes, highlighting the use of Angry Birds and Pac-man games in the third year of primary education at a municipal school in Seropédica / RJ. The intervention arose from the students' interest in virtual games. This experience led to the rethinking of school corporal practices and culminated in the development of new interventions with the technology theme.

KEYWORDS: *Electronic Games; Education; Technology.*

PROGRAMA DE RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA / UFRRJ: LOS GAMES COMO UNA ALTERNATIVA METODOLÓGICA DE ENSEÑANZA EN LA EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR

RESUMEN

Este texto aborda las nuevas tecnologías de información y comunicación como recurso para las clases de educación física escolar con el uso de los juegos Angry Birds y Pac-man en el tercer año de la enseñanza fundamental de una escuela municipal de Seropédica / RJ. La intervención surgió del interés de los estudiantes en juegos virtuales. Esta experiencia proporcionó repensar las prácticas de escuela corporal y culminó en el desarrollo de nuevas intervenciones con el tema tecnológico.

PALABRAS CLAVES: *Juegos Electrónicos; La Educación; Tecnología.*

REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Z. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- BRASIL. *Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs)*. Educação Física. Brasília: MEC/SEF, 1997.
- CAPES. *Programa de Residência Pedagógica*. Retirado de: <<http://www.capes.gov.br/educacao-basica/programa-residencia-pedagogica>>. Acesso em: 15 de outubro de 2018.
- CASTELLS, M. *Comunicação móvel e sociedade: uma perspectiva global*. Tradução: Rita Cheta. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2009.
- DOS SANTOS, V. G.; DE ALMEIDA, S. E.; ZANOTELLO, M. A sala de aula como um ambiente equipado tecnologicamente: reflexões sobre formação docente, ensino e aprendizagem nas séries iniciais da educação básica. *Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos*, v. 99, n. 252, maio/agosto 2018.
- GIDDENS, A. *O mundo na era da globalização*. Lisboa: Presença, 2000.
- LEBLANC, A. G. *et al.* Correlates of total sedentary time and screen time in 9–11 year-old children around the world: the international study of childhood obesity, lifestyle and the environment. *PloS one*, v. 10, n. 6, p. e0129622, June 2015.
- MEDEIROS, P. *et al.* Exergames como ferramenta de aquisição e desenvolvimento de habilidades e capacidades motoras: uma revisão sistemática. *Rev. paul. pediatr.*, v. 35, n.4, p. 464-471, setembro 2017.
- NEIRA, M. G. *Educação física cultural: inspiração e prática pedagógica*. Paco Editorial, 2018.
- OH, Y.; YANG, S. Defining exergames & exergaming. In: Meaningful Play 2010, n.1, 2010, East Lansing. *Meaningful Play 2010 Conference Proceedings*. Online: 2010. p. 1-17.
- QUEIROZ, L. B. *et al.* Musculoskeletal pain and musculoskeletal syndromes in adolescents are related to electronic devices. *Jornal de Pediatria*, v. 94, n. 6, p. 673-679, novembro/december 2018.
- RIO DE JANEIRO. Lei 4734/08 | Lei nº 4734 de 04 de janeiro de 2008 Proíbe a utilização de telefone celular e outros em sala de aula. Jusbrasil. Disponível em: <<https://cm-rio-de-janeiro.jusbrasil.com.br/legislacao/255337/lei-4734-08>>. Acesso em: 20 mar. 2019.



SÃO PAULO. Lei 16567/17 | Lei nº 16.567, de 6 de novembro de 2017 Altera a Lei nº 12.730, de 11 de outubro de 2007, que proíbe o uso de telefone celular nos estabelecimentos de ensino do Estado, durante o horário de aula. Jusbrasil. Disponível em: <<https://governo-sp.jusbrasil.com.br/legislacao/517929877/lei-16567-17-sao-paulo-sp>>. Acesso em: 20 mar. 2019.

SOARES, C. Educação Física escolar: conhecimento e especificidade. *Revista Paulista de Educação Física*, n. (supl. 2), p. 6-12, dezembro 1996.

STAIANO, A. E.; CALVERT, S. L. Exergames for physical education courses: Physical, social, and cognitive benefits. *Child development perspectives*, v. 5, n. 2, p. 93-98, june 2011.

