

OS JOGOS ELETRÔNICOS NO CONTEXTO PEDAGÓGICO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Emílio Rodrigues Júnior, Universidade Estadual de Montes Claros – UNIMONTES, Montes Claros, Minas Gerais – Brasil

José Roberto Lopes de Sales, Universidade Estadual de Montes Claros – UNIMONTES, Montes Claros, Minas Gerais – Brasil

RESUMO

O século XXI está marcado pelo grande avanço da tecnologia, o uso da informática passou a ser um instrumento metodológico para o ensino. A mídia eletrônica tem aumentado a cada dia no meio escolar, principalmente no que diz respeito ao uso dos jogos eletrônicos, e isso tem feito mudar o comportamento educacional, havendo uma necessidade de profissionais para lidar com essa mudança que rodeia as escolas de hoje. O objetivo da pesquisa foi verificar a opinião dos professores quanto ao uso dos jogos eletrônicos no contexto pedagógico da Educação Física Escolar e a aceitação dos alunos quanto ao uso nas aulas de educação física. Foram pesquisados 100 professores e 350 alunos. A coleta de dados foi feita através de entrevista estruturada e posterior transcrição, onde se puderam verificar quais os jogos eram conhecidos pelos professores, a vivência com os jogos, a utilização dos jogos em suas aulas de Educação Física e a transformação de certos jogos em realidade nas aulas. Concluiu-se que a maioria dos professores (69,26%) faria uso dos jogos eletrônicos como conteúdo pedagógico da Educação Física Escolar e 85,35% dos alunos aceitariam os jogos nas aulas, 30,74% dos professores opinaram que não fariam uso dos mesmos e 17,65% dos alunos não faz questão dos jogos.

Palavras-Chave: Educação física escolar; Mídia - Educação; Jogos eletrônicos.

ELECTRONIC GAMES IN THE CONTEXT OF TEACHING PHYSICAL EDUCATION SCHOOL

ABSTRACT

The XXI century is marked by great advances in technology, information technology has become a methodological tool for teaching. The electronic media has increased every day at school, especially with regard to the use of electronic games, and this has done to change the behavior of education, there is a need for professionals to deal with this change that surrounds today's schools. The research objective was to verify the teachers' opinion regarding the use of electronic games in the pedagogical context of physical education and acceptance of students for the use in physical education classes. We surveyed 100 teachers and 350 students. Data collection was done through a structured interview and later transcrição, where they could see which games were known by teachers, the experience with the games, the use of games in their physical education classes and the transformation of reality in certain games classes. It was concluded that most teachers (69.26%) would make use of electronic games and educational content of physical education and 85.35% of students would accept the games in

the classroom, 30.74% of teachers felt that they would not use and 17.65% of these students do not care for games.

Key-Words: Physical education; Media - Education; Electronic games.

INTRODUÇÃO

O mundo de hoje é marcado pelo grande avanço da tecnologia, principalmente no que diz respeito à informática. A sociedade contemporânea está cercada dos mais diferentes recursos tecnológicos como aparelho celular, caixas eletrônicos nos bancos, internet, entre outros. Os avanços surgem com uma velocidade nunca vista em outros tempos, o acesso a inúmeras informações e das mais diversas fontes que chegam a sentir desinformado, porque muitas vezes não conseguem acompanhar esse ritmo tão acelerado.¹

Nesse contexto, encontram-se os adolescentes que são uma parte da sociedade que está mais familiarizada com essa realidade, já que nascem inseridos nessa conjuntura, diferentes de seus pais e professores que sentem certo receio, e muitas vezes, dificuldades em adaptar-se ao novo. A dúvida é: como os adolescentes comportam-se diante dessa realidade, pois estão em fase de amadurecimento, conflitos, decisões, e não está maduros o suficiente para ter um olhar crítico diante de determinadas situações, ao ponto de terem sua linguagem própria?²

Em todo o universo, a informática passou a ser um instrumento de trabalho e uma fonte metodológica para ensino. A sociedade vive visualmente dirigida, onde se torna notório que a mídia eletrônica tem influenciado o comportamento das crianças e jovens que encontram na idade escolar.

A internet torna-se gradativamente, um meio comum de trocas de informações, de acesso de especialista, de crianças e jovens, na formação de equipes de trabalho, formando relações de amizade, independente da distância geográfica. Diferente das tecnologias surgidas nos últimos anos rompe não só as barreiras geográficas, mas também de tempo e espaço, permitindo que as informações sejam em tempo real e este novo cenário social, tecnológico e cultural está cada vez mais familiar para todos nós.

A sociedade contemporânea vive conectada a mídia, o que acarreta uma mudança considerável na velocidade da propagação da informação, da mesma forma que colabora para a criação de ambientes virtuais e de um novo espaço de comunicação, onde podemos citar, por exemplo, o que acontece em muitas lan house, onde crianças e jovens se comunicam através de certos jogos eletrônicos em rede (LEVY, 1999).³

Dessa forma, é proposto neste trabalho, verificar a opinião dos professores de educação física e estudantes das escolas públicas e privadas do Norte de Minas Gerais quanto ao uso dos jogos eletrônicos no conteúdo pedagógico da educação Física escolar.

DESENVOLVIMENTO

De acordo com Ramos⁴ a história dos exercícios físicos, em nossa concepção, é escola de cultura na educação. De maneira atraente e impregnada de beleza, ensina-nos a conhecer a humanidade, por meio de acontecimentos, coisas e pessoas, entrosando-se nos diferentes aspectos políticos sociais e militares da história da civilização, onde ocupa lugar definido e sugestivo. O conhecimento do passado é chave para a compreensão do presente futuro.

Dentro da academia divisão da historia, acompanhando a marcha ascensional do homem, documentada, sobretudo no mundo ocidental, somos levados a afirmar que a prática dos exercícios físicos vem da pré-história, afirma-se na antiguidade, estacionada na idade média, fundamenta-se na idade moderna e sistematiza-se nos primórdios da idade contemporânea. Tornando-se mais desportiva e universaliza seus conceitos nos nossos dias e dirige-se para o futuro, plena de ecletismo, moldada pelas novas condições de vida e ambiente.⁴

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) diz em seu artigo 26 que "a educação física, integrada à proposta pedagógica da escola, é componente curricular da educação básica, ajustando-se às faixas etárias e às condições da população escolar, sendo facultativa nos cursos noturnos".⁵

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) determina que os conteúdos da Educação Física devam ser trabalhados segundo sua categoria conceitual (fatos, conceitos e princípios), procedimental (ligados ao fazer) e atitudinal (normas, valores e atitudes).⁵ Os conteúdos conceituais e procedimentais mantêm uma relação de proximidade, na medida em que o objeto central da cultura corporal de movimento gira em torno do fazer, do compreender e do sentir o corpo.⁵ Incluem-se nessas categorias os próprios processos de aprendizagem, organização e avaliação. Os conteúdos atitudinais apresentam-se como objetos de ensino e aprendizagem e apontam para a necessidade de o aluno vivenciá-los de modo concreto no cotidiano escolar, buscando minimizar a construção de valores e atitudes por meio do currículo oculto.⁵

A Educação Física deve dar oportunidades a todos os alunos para desenvolverem as suas potencialidades de forma democrática e não seletiva, visando seu aprimoramento como seres humanos. Cabe assinalar que os alunos portadores de necessidades especiais não podem ser privados da Educação Física Escolar.⁶

No âmbito da Educação Física Escolar, os conhecimentos construídos devem possibilitar a análise crítica dos valores sociais como os padrões de beleza e saúde, desempenho, competição exacerbada que se tornaram dominantes na sociedade, e do seu papel como instrumento de exclusão de discriminação social.

A história dos jogos eletrônicos envolve milhares de pessoas, empresas, produtos e acontecimentos. A história dos jogos pode ser dividida em: antes da década de 70, décadas de 70, 80, 90 e 2000, e através das diferentes tecnologias utilizadas em diferentes épocas. Antes da década de 70, algumas empresas e pessoas já começavam a dar os primeiros passos na criação de jogos. Uma das principais empresas da indústria, a Nintendo, começou como uma empresa que fabricava cartas de baralho em 1889.⁷

O primeiro jogo eletrônico interativo criado na história foi o Spacewar, um jogo onde duas pessoas controlavam dois tipos diferentes de espaço-nave que deveriam combater entre si. Esse jogo foi programado por um estudante do MIT, Steve Russell, em um computador PDP-1 em 1961.²

Os primeiros jogos eletrônicos surgiram aproximadamente na década de 60. Desde então, devido a sua atratividade e a sua aceitação como uma ferramenta de diversão, tornaram-se cada vez mais populares. A evolução tecnológica gerada principalmente a partir do desenvolvimento dos computadores permitiu que os jogos eletrônicos se transformassem de tal maneira que muitos dos jogos criados hoje são apreciados até mesmo como obras de arte. Os últimos videogames produzidos atingiram níveis tecnológicos tão avançados que, devido a suas extraordinárias capacidades no processamento e à rapidez na geração de recursos gráficos, conseguem sintetizar imagens cada vez mais semelhantes às imagens reais o que não poderia deixar de ser um atrativo.⁷

Segundo a Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (ABRAGAMES), o Brasil corresponde a 0,16% do faturamento mundial de jogos eletrônicos, e passa por um período forte de expansão e conquista de novos mercados, expansão esta que é fortemente influenciada pelo crescimento acelerado de games no mundo.⁸

Os jogos eletrônicos são considerados nos Estados Unidos como uma manifestação artística popular.⁹

No ano de 2008 o game mais vendido foi o “Grand Theft Auto 3”, cujo título significa “O Grande Ladrão de Carros 3”, e o objetivo do jogador é progredir dentro de uma organização criminosa. Para isso, é preciso envolver-se em vários crimes, como prostituição e assassinato. Cada ato seu tem conseqüências, explica a revista Newsweek (2009), se o jogador mata um pedestre usando um carro roubado, a polícia vem atrás dele. Se der um tiro num policial, o FBI entra no caso. Se ele matar um agente do FBI, os militares vão tentar acabar com ele. O jogo foi projetado para maiores de 17 anos, mas sabe-se de lojas que o vendem para jovens de menos idade. Até crianças de 12 anos dizem que gostariam de jogá-lo.

No passado os jogos eletrônicos não solicitavam das crianças tanta movimentação corporal. Atualmente, os jogos modernos são mais dinâmicos requerendo por tanto mais ação corporal dos envolvidos, ou seja, para dar andamento ao jogo é preciso que a criança movimente partes corporais pertinentes ao jogo.

O avanço tecnológico das últimas décadas principalmente no que tange a informática, a internet e jogos eletrônicos tornaram-se cada vez mais populares. O vídeo game sem dúvida alguma, passou a ser uma das atividades de lazer das crianças e adolescentes.

Nos jogos eletrônicos, a resolução de problemas está fortemente relacionada aos processos cognitivos, como é o caso do Rolling Playing Games (RPG) e os jogos de estratégias. As principais características destes jogos estão no desenvolvimento de uma série de habilidades cognitivas do jogador, parte-se da utilização de habilidades mais simples (relacionadas conhecimento dos elementos do jogo), até raciocínios mais elaborados, como avaliação e tomada de decisão.¹⁰

Um dos objetivos da educação é desenvolver a capacidade de tomar decisões conscientes, formar o cidadão para a sociedade, tornando-os mais crítico sobre assuntos do cotidiano.

Os jogos eletrônicos e o avanço da tecnologia estão cada vez mais próximos dos jovens na idade escolar, pois cada dia que passa vem aumentando a quantidade dos mesmos nas casas das famílias brasileiras.

A estrutura lúdica com seus jogos e brincadeiras é uma das grandes características da Educação Física escolar e vem sendo trabalhada desde o início do século, mas uma das formas estruturais de jogos e brincadeiras vem sendo utilizada por muitos jovens e adolescentes, devido a nossa sociedade eletrônica e midiática, mas que ainda não se tornou um tema de estudo como disciplina a ser trabalhada na escola, que são os jogos eletrônicos.¹¹

Stapleton citado por Tolentino,¹² diz que existem games que são chamados de sérios (sérios games), que são aqueles que a aplicação da tecnologia busca a combinação de características lúdicas dos jogos a aspectos sérios, como ensino-aprendizagem, a comunicação e a informação.

Para Zanolla¹³ as crianças se identificam com personagens fortes, agressivos e bonitos, e isso é uma característica de indicativos importantes de valorização e de preferências, mas não explica o porquê da identificação, da mesma forma que muitos educadores respondem que o videogame é prejudicial para a educação da criança, há dúvidas sobre essas afirmações, até por que os games se tornaram uma opção para os pais tanto para premiar como para castigar, onde os pais utilizam dos games como reforçador dos comportamentos desejados dos filhos e até mesmo para presentear como mérito escolar.

De acordo com Farias,¹⁴ “Game” quer dizer jogo, e são máquinas usadas para divertir, e que atualmente faz parte da vida das crianças e jovens, mas pouco se sabe sobre ele, é necessário à escola intervir neste estudo, como uma nova cultura que está no meio da sociedade. Para alguns professores e pais, os jogos são bons para a inteligência das crianças, mas outros dizem que os jogos trazem prejuízo para a visão e que as crianças ficam mais burras.

Souza e Magalhães¹ diz que assim como os jogos tradicionais são utilizados de forma diversa, principalmente voltada para a ludicidade, a movimentação corporal, os jogos virtuais também vem sendo utilizados como artefatos de formação do ensino-aprendizagem.

Quando a criança joga algum tipo de jogo eletrônico, ela precisa desenvolver algumas técnicas de raciocínio rápido, existem jogos que demandam uma precisão de agilidade, coordenação motora, alguns jogos possibilitam os aspectos sociais, características que a Educação Física Escolar trabalha nas escolas.

Os jogos eletrônicos modernos possibilitam os jogadores a se movimentarem constantemente, exemplo de jogos de avatares, exibido por uma dimensão avançada, onde os jogadores se movimentam dentro dos espaços, abaixando, subindo, correndo, deitando e tentando qualquer outra ação daquele universo específico. Ao simular ambientes espaciais faz com que o jogador acesse uma inteligência tentando assimilar este mundo imaginário e resolver problemas referentes ao posicionamento do seu avatar ou de um objeto, possibilitando assim um pensamento rápido e eficiente.

Existem jogos nos quais os jogadores têm que acertar os tempos das músicas apertando botões numa simulação de guitarra, além da coordenação de mãos e dedos presentes nestes jogos. Os tapetes de dança e o videogame Wii Fit que apresenta um controle baseado num movimento de joystick e não apenas a utilização de botões uma requisição da coordenação motora.

O videogame tem manifestado de duas formas, como jogo, dando a sua contribuição para a inteligência e uma nova forma de convivência de crianças e adolescentes e como uma nova modalidade esportiva, realizando campeonatos e formando seus jogadores.¹⁵

Nista-Piccolo¹⁵ diz que os games em geral são visto como vilões, do tipo que tira crianças e jovens das praças, onde poderiam está brincando e convivendo com outras crianças, mas parte do pressuposto que assim como jogos e brincadeiras de predominância corporal, os jogos eletrônicos podem desenvolver outras capacidades interessantes e novas.

Acreditam ser possível e necessário trazer para as aulas de Educação Física os jogos eletrônicos, pois, jogar videogames, falar sobre personagens, já faz parte do dia a dia dos alunos das escolas, queiramos ou não, apesar dos riscos existentes.

O papel do professor é possibilitar uma vivência dos jogos de maneira a colaborar com a formação da criança como um todo, nos seus aspectos corporais, sociais e psíquicos.¹

Feres¹⁶ complementa que isso significa trazer para a realidade das aulas de Educação Física elementos que constituem a cultura dos alunos, experimentando pedagogicamente, o que tem sido apenas vivência eletrônica e virtual. Questões ligadas à história dos jogos eletrônicos, os sentidos e significados das diferentes modalidades de jogos e a indústria eletrônica seriam conteúdos de ensino a serem incorporados nas aulas de Educação Física.

Adolescentes que utilizam jogos eletrônicos com frequência possuem habilidades mecânicas, maior capacidade de liderança, inteligência mais elevada, melhor auto-conceito, melhor habilidade para o computador, níveis mais altos de proximidades e de amizades menos arriscada do que os que não utilizam.¹⁷ O fato é que os jogos, mesmo passados milhares de anos desde suas primeiras manifestações, continuam sendo um fator imprescindível para a geração de relações sociais e conseqüentemente de cultura.¹⁸

A pesquisa caracteriza-se como um estudo estatístico de natureza quantitativa e ocorrerá em duas fases. Na primeira fase será aplicado um questionário para os professores de Educação Física e um questionário para os alunos das escolas da rede pública e privada do Norte de Minas Gerais. A segunda etapa ocorrerá através de entrevistas com os alunos que responderam no questionário que tem contato com os jogos eletrônicos.

As entrevistas consistiram de perguntas individuais, gravadas para posterior transcrição. Foi formulado um roteiro de perguntas e ações que conduziram à entrevista. As perguntas tiveram como base três vertentes: Por que os jogadores jogam, o que os jogadores esperam e o acham dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física Escolar.

Foi feito um estudo bibliográfico dos temas Educação Física Escolar; Jogos Eletrônicos e Educação Física Escolar e Jogos Eletrônicos.

Os questionários e as entrevistas tiveram como objetivos identificar a avaliação de uma proposta de inserção dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, enfatizando sua

contribuição para o desenvolvimento da reflexão social crítica e conseqüente melhoria dos processos educacionais e de ensino e aprendizagem.

O projeto teve como amostra 100 professores da rede pública e privada e 350 estudantes, sendo dividida em pelo menos 30 escolas que pertence ao norte de Minas Gerais, a coleta será realizada por região de melhor acesso, que será disponibilizada pelas Superintendências Regionais de Ensino.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Perante apresentação do tema proposto, No presente estudo, objetivando verificar a aceitação dos Jogos Eletrônicos como conteúdo pedagógico da Educação Física Escolar na perspectiva dos alunos e professores, constatou-se que a maioria dos professores e alunos entrevistados têm conhecimento dos jogos eletrônicos como, por exemplo, Super Mário Brós, Street Fighter e FIFA.

Com relação à aplicabilidade dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física Escolar e a aceitação dos alunos, a maioria vê possibilidades de inserção dos mesmos no contexto escolar, mas chamam a atenção para a questão de recursos financeiros para grande maioria das escolas para essa implantação.

No que diz respeito ao uso dos jogos eletrônicos como recurso didático para trabalhar ludicidade, lazer, desenvolvimento cognitivo e outras habilidades verificou-se que a maioria dos professores concorda com essa possibilidade.

Quanto à possibilidade de transformar certos jogos eletrônicos em realidade nas aulas de Educação Física Escolar, um percentual de 52,63% é favorável e 47,37% que visualizam muitas dificuldades para que isso aconteça.

Portanto, concluiu-se que a maioria dos professores (69,26%) e alunos (82,35%) faria uso dos jogos eletrônicos como conteúdo pedagógico da Educação Física Escolar e acham interessante os jogos eletrônicos e que 30,74% e 17,65% opinaram que não fariam uso dos mesmos e não acham interessante os jogos eletrônicos.

Espera-se que este estudo possa contribuir com novas pesquisas, sendo referência ou ponto de partida, além de despertar e mostrar aos professores da Educação Física Escolar que é possível ampliar a visão sobre o processo educacional do século XXI.

REFERÊNCIAS

- ¹ SOUZA, I. R. L.; MAGALHÃES, H. P. Intersecções entre culturas midiáticas e cibercultura e game cultura. **Revista Cultura Midiática**, ano 1, n. 1, jul./dez. 2008.
- ² SANTOS, N. **Espaços virtuais de ensino aprendizagem**. São Paulo: Infolink, 2008.
- ³ LEVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- ⁴ RAMOS, D. K. **Jogos eletrônicos e a construção da identidade moral, das regras e dos valores sociais**. Santa Catarina: 2006. Disponível em: <[http://www.google.com.br/jogos eletronicos](http://www.google.com.br/jogos_eletronicos)>. Acesso em: 23 out. 2009.
- ⁵ BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros curriculares nacionais**. Brasília, 2007.
- ⁶ BRASIL, A. S. Política de inclusão escolar e educação física: uma abordagem antropológica. In: SIMPÓSIO LUTAS SOCIAIS NA AMÉRICA LATINA: A CRISE DAS DEMOCRACIAS LATINO-AMERICANAS: DILEMAS E CONTRADIÇÕES, 2., 2006, Londrina. **Anais...** Londrina: UEL, 2006. Disponível em: http://www.uel.br/grupo-pesquisa/gepal/anais_ii.html. Acesso em: 23 mar. 2011.
- ⁷ ROSA, R. Q. da. **As Crianças e os jogos eletrônicos**, publicado em 23/03/2009. Disponível em: [http://www.siatuase.com.br/content/colunistas/jogos eletronicos](http://www.siatuase.com.br/content/colunistas/jogos_eletronicos)> Acesso em: 19 out. 2009.
- ⁸ ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE DESENVOLVEDORAS DE JOGOS ELETRÔNICOS. (ABRAGAMES). Disponível em: <<http://www.abragames.org>>. Acesso em: 24 nov. 2009.

⁹ VIANA, A. O jogo da vida: game provoca um novo campo de estudos indica um caminho para conviver com a internet e nos EUA rivalizam com as indústrias de cinemas e de música. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 18 jan. 2004. Caderno Mais, p. 4.

¹⁰ BITTENCOURT, J. R.; GIRAFA, L. M. Modelando ambientes de aprendizagem virtuais utilizando role playing games. **Jogos Eletrônicos**, n. 14, p. 47-70. Disponível em: <<http://www.nce.ufrj.br>>. Acesso em: 15 out. 2009. ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE DESENVOLVEDORAS DE JOGOS ELETRÔNICOS. (ABRAGAMES). Disponível em: <<http://www.abragames.org>>. Acesso em: 24 nov. 2009.

¹¹ SILVEIRA, G. C. F. ; TORRES, L. M. Z. B. Educação física escolar: um olhar sobre os jogos eletrônicos. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 15., Recife, 2007. **Anais...** Recife: CBCE, 2007.

¹² TOLENTINO, G. P. Utilização de jogos virtuais e de ferramentas ligadas à tecnologia de informação entre acadêmicos de educação física. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA E QUALIDADE DE VIDA, 2., Taguatinga, 2009. **Anais...** Taguatinga, 2009.

¹³ ZANOLLA, S. R. S. Indústria cultural e infância: estudo sobre a formação de valores em criança no universo dos jogos eletrônicos. **Educação e Sociedade**, Campinas, v. 28, n. 101, p. 1329-1350, set./dez. 2007.

¹⁴ FARIAS N. A. Videogame e educação física/ciências do eEsporte: uma abordagem a luz das teorias virtuais. **EFdeportes**: revista digital, Buenos Aires, ano 10, n 88, set. 2005. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com>>. Acesso em: 23 mar. 2009.

¹⁵ NISTA-PICCOLO, V. L. M. **Educação Física escolar**: ser ou não ter. Campinas: Ed. da Unicamp, 2009.

¹⁶ FERES, N. A. Videogame e educação física/ciências do esporte: uma abordagem a luz das teorias virtuais. **Revista Digital**, Buenos Aires, ano 10, n. 88, set. 2009.

¹⁷ DURKIN, K.; BARBER, B. Not so doomed: computer game play and positive Adolescent development. **Applied Developmental Psychology**, v. 23, p. 373-392, 2009.

¹⁸ ABREU, A. **Um bem ou um mau**: um breve panorama da influência dos jogos eletrônicos na cultura individual e coletiva. São Paulo, 2003. Disponível em: <www.andreabreu.com.br>. Acesso em: 15 set. 2009.