

JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA VISÃO ANALÍTICA DOS PROCESSOS PEDAGÓGICOS

Ivan Vilaça dos Santos ¹

INTRODUÇÃO

Este trabalho realizou uma análise das ações pedagógicas perante aos jogos eletrônicos nas aulas de educação física, uma vez que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), torna-os como componente curricular, previstos para os anos finais do ensino fundamental. A BNCC, homologada e normatizada em 2017, e por acepção, o documento agora é lei e deve ser implementado nas escolas de todo o Brasil em busca de uma Educação Integral, que busca a promoção do desenvolvimento das crianças e dos jovens em todas as suas dimensões: intelectual, física, emocional, social e cultural. Entretanto, os professores estão preparados pedagogicamente para inserir essa tecnologia digital nas aulas de Educação Física? Os alunos conseguirão ser críticos ao vivenciarem os jogos eletrônicos nas aulas de educação física? Com tais premissas, o trabalho identificou os possíveis benefícios e malefícios dos Jogos Eletrônicos na Educação Física Escolar ao analisar as habilidades e os processos pedagógicos referentes aos Jogos Eletrônicos. O estudo estruturou-se por uma pesquisa qualitativa de cunho de revisão bibliográfica, a qual focalizou em sua busca em jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, buscando investigar possíveis praticas pedagógicas e os efeito dos games no âmbito escolar e algumas ponderações acerca da temática. Portanto cabe ao professor de educação física maximizar as vantagens da utilização dos Jogos Eletrônicos e minimizar suas desvantagens, tornando-se ferramentaria formação de crianças e jovens em todas as suas dimensões.

No final do século XX a Educação Física se tornou por lei um componente curricular obrigatório, entretanto está inserida na instituição escolar desde o século XIX, e se tornou componente curricular obrigatório com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB, lei n. 9.394/1996, que rege a Educação Básica.

Atualmente entende-se que a Educação Física (EF), como disciplina escolar, deve tratar da cultura corporal, em sentido amplo: sua finalidade é introduzir e integrar o aluno a essa esfera, formando o cidadão que vai produzir, reproduzir e também

¹ Graduado do Curso de Educação Física do Claretiano Centro Universitário, ivanvsantos92@gmail.com;

transformar essa cultura. Para tanto, o aluno deverá deter o instrumental necessário para usufruir de jogos, esportes, danças, lutas e ginásticas em benefício do exercício crítico da cidadania e da melhoria da qualidade de vida (BRASIL, 2002, p.139).

Segundo Moran (2000), os alunos têm fascinação pelos recursos tecnológicos, entretanto alguns professores têm certa dificuldade em visualizá-los como recursos pedagógicos, principalmente quando se refere à Educação Física, que carrega o estigma de ser uma disciplina prática, porém, por diversas vezes, pouco valorizada na grade curricular. Desta forma Gadêlha (2020), afirma que a educação e o processo de ensino-aprendizagem passam por um aperfeiçoamento decorrente dos avanços tecnológicos há uma melhora da qualidade de ensino possibilitando aos alunos trazerem as suas vivências fora do ambiente escolar e desenvolver novos projetos para o aprendizado, todavia há pouca inovação em sala de aula, pois o professor ensina o tradicional.

Contudo os documentos norteadores da educação brasileira deu novas abordagens pedagógicas para a Educação Física, sendo o último, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), onde o principal objetivo é promover a equidade na educação, na medida em que garante aos alunos o acesso ao mesmo conteúdo nas escolas de todo o país, e, com isso, reverter a histórica situação de exclusão social, ainda oferecer igualdade de oportunidades por meio da definição das aprendizagens essenciais que crianças e jovens precisam desenvolver ano a ano durante a Educação Básica (BRASIL, 2017).

A BNCC, compreende que os jogos eletrônicos, são parte indissociável do universo das crianças e adolescentes das novas gerações, também conhecidos como Nativos Digitais. Para constatar tal pressuposto, o objeto de conhecimento está inserido na Unidade Temática Brincadeiras e Jogos e ao longo da Educação Básica, que circunstanciam o desenvolvimento e as aprendizagens essenciais, entretanto a proposta da BNCC para o trabalho com jogos digitais na Educação Física apresenta-se com caráter restritivo desenvolvimento de habilidades somente com jovens do 6º e 7º ano e podemos encontrar Habilidades específicas direcionadas ao objeto de conhecimento Jogos Eletrônicos:

(EF67EF01) Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.

(EF67EF02) Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas

exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos. (BNCC, 2017, p. 233)

Segundo Ujiie (2019), os jogos eletrônicos têm conquistado grande destaque, e foram se modificando em sua estética e conteúdo, e se tornaram capazes de inserir movimentos corporais. Como por exemplo o Xbox e outros simuladores, tornando-se assim jogos interativos que podem ser considerados como atividades física.

Entretanto podemos encontrar algumas inconsistências para inseri-los nas aulas, e Sales (2017), ressalta que a falta de materiais e infraestrutura inadequada, causam grandes dificuldades aos professores, e ainda, escolas do ensino fundamental não possuem quadra e nem sala específica para as aulas de educação física. Mesmo assim os governantes não mostram interesse em melhorar as condições dos prédios escolares. Maia (2019), ainda afirma, no qual a escola que era para preparar os estudantes para a vida e preparar para o vestibular e as avaliações externas. Disciplinas que não são cobradas nessas avaliações e que “não apresentam importância” para a inserção do aluno em uma graduação são desvalorizadas no currículo escolar e na formação dos alunos.

Segundo Gadêna (2020), faz necessário destacar algumas limitações que se apresentaram no processo, como resistência inicial por parte de alguns alunos com relação às mudanças nas aulas de Educação Física, ao introduzir os Jogos eletrônicos no processo pedagógico, o tempo ser insuficiente para o bom desenvolvimento da temática e ao decorrer das aulas, muitos alunos ficaram apenas observando por um tempo considerável, pelo fato de dispor de pouco materiais didáticos (console) , fator de limitação a experiência para os alunos.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

O estudo estruturou-se por uma pesquisa qualitativa, a qual focalizou sua busca nos descritores: **Jogos Eletrônicos, Educação Física, Base Nacional Comum Curricular**, buscando investigar possíveis práticas pedagógicas e os efeitos dos games no âmbito escolar e algumas ponderações acerca da temática. A pesquisa qualitativa trabalha com valores, crenças, hábitos, atitudes, representações, opiniões e adequa-se a

aprofundar a complexidade de fatos e processos particulares e específicos a indivíduos e grupos. Neste projeto buscou uma investigação detalhada das potencialidades e pontos negativos das experiências vivenciadas com os jogos eletrônicos na educação física escolar. A abordagem qualitativa é empregada, portanto, para a compreensão de fenômenos caracterizados por um alto grau de complexidade interna.

Segundo Silva (2010), a pesquisa bibliográfica com materiais já publicados referentes ao tema escolhido, constituindo o referencial teórico, permite embasar a análise dos dados coletados por meio de documentos, literatura, e outros similares que tratam da temática abordada. A abordagem pesquisa bibliográfica foi muito importante no aprofundamento sobre a temática envolvida na pesquisa “JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA VISÃO ANALÍTICA DOS PROCESSOS PEDAGÓGICOS” onde o procedimento da coleta de dados foi por meio de levantamento de documentos relevantes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A Base Nacional Comum Curricular é uma política pública nacional que estabelece os direitos de aprendizagem aos estudantes, em tese os alunos têm o direito de aprender as mesmas habilidades e competências ao longo da sua vida escolar.

A educação ao inserir as tecnologias em suas práticas pedagógicas, assim como a Educação Física escolar deverá levar os alunos a experimentar e fruir os jogos eletrônicos, uma vez que já pertencentes a realidade dos alunos, respeitando o dever de suas aprendizagens essenciais.

Os Jogos Eletrônicos têm caráter ambíguo de serem vivenciados, cabe ressaltar que não é apenas causador de malefícios como a dependência, indução à violência, mas que através de pesquisas os games podem contribuir com vastos benefícios como o desenvolvimento motor, além de oferecem um ambiente de ensino-aprendizagem agradável, motivador e enriquecido.

Cabe então, ao professor ensinar aos alunos, o uso adequado dos Jogos Eletrônicos, como foram suas transformações, preparar este aluno para adaptar-se a utilização dentro e fora do ambiente escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo específico “Identificar os possíveis benefícios e malefícios dos Jogos Eletrônicos na Educação Física Escolar” foi alcançado ao analisar a literatura que relatou, não haver evidências absolutas. Entretanto quando os jogos eletrônicos são pedagogicamente bem desenvolvidos no ensino-aprendizado, são capazes de desenvolver nos alunos uma criticidade capaz de refletirem sobre a jogabilidade e seus efeitos. Além de desenvolver raciocínio lógico, tolerância a frustrações, atenção, desenvolvimento psicomotor e cognitivo, ou seja, o hábito de jogar é positivo pois proporciona desenvolver nos alunos maior criatividade, concentração, memorização, disciplina, raciocínio mais rápido, maior capacidade de solucionar problemas, enfim, faz bem para o corpo e para a mente.

Já o segundo “Analisar as habilidades e a os processos pedagógicos referentes aos Jogos Eletrônicos” foi atingido quando encontramos na literatura, que os professores devem apropriarem dessa ferramenta, pois ela é envolvente e foge do cotidiano escolar, e possibilita os alunos levar ao âmbito escolar, suas realidades que estão dispostas em seu cotidiano.

Conclui-se que ainda há muitos assuntos a serem debatidos sobre essa temática. Uma discussão que possa ser aberta, é caráter o restritivo que a BNCC apresenta para o trabalho com jogos digitais na Educação Física, onde o documento restringe o desenvolvimento do objeto de conhecimento Jogos Eletrônicos, apenas do 6º e 7º ano, desconsiderando, os outros anos escolares.

Não obstante acarretou em vários pontos positivos como, os jogos eletrônicos motivam os alunos, desenvolve as relações interpessoais, realizar em grupo de forma colaborativa e solidária, assumem o protagonismo possibilitando ensino emancipador, transformador e autônomo, ampliar o repertório da cultura de movimento.

Entretanto com a evolução dos jogos eletrônicos foram se modificando, não apenas em seus aspectos estéticos, mas podemos constatar uma maior movimentação, sendo capazes de estimular capacidades como o desenvolvimento motor e habilidades cognitivas, emocionais e sociais, favorecer a interação social e a colaboração coletiva.

Cabe ressaltar, o caráter binário que os jogos se estigmatizam, uma vez que há influências positivas e negativas. Entre o vulgo positivo, o jogo eletrônico pode favorecer a aquisição, o armazenamento e aplicação do conhecimento, e abrir possibilidades que antes era distante dos alunos vivenciarem de novas práticas.

Portanto, cabe ao professor de educação física maximizar as vantagens da utilização dos Jogos Eletrônicos e minimizar suas desvantagens, tornando-se ferramentas para a formação de crianças e jovens em todas as suas dimensões: intelectual, física, emocional, social e cultural.

Por fim, entendemos que se fazem necessárias novas pesquisas sobre a temática dos Jogos Eletrônicos, tanto como estratégia de ensino, quanto como conteúdo da EF, haja vista haver diversas realidades, cada uma com suas particularidades, o que possibilitará corroborar e ampliar o debate na área da EF. Isto considerando que os alunos estão dominando com certa facilidade essas novas formas de linguagens e conhecimentos tecnológicos, de modo que nós, professores, devemos estar atentos a essa realidade, ressignificando nossas ações pedagógicas.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos, Educação Física, BNCC.

REFERÊNCIAS

- BARACHO, A. F. O. **OS Exergames e a Educação Física Escolar na Cultura Digital**. Rev. Bras. Ciênc. Esporte, Florianópolis, v. 34, n. 1, p. 111-126, jan./mar. 2012.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: terceiro e quarto ciclos – apresentação dos temas transversais. Brasília: MEC/SEF. 1998.
- GADÊLHA, G. T. S. **Os jogos eletrônicos na educação física escola**: Uma possibilidade na abordagem crítico-emancipatória. Natal - RN 2020
- MORAN, J.M. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias. **Informática na Educação**: Teoria & Prática, v. 3, n. 1, set. 2000.
- SILVA, K.N.F. **Alfabetização e letramento**: da educação infantil aos anos iniciais do ensino fundamental, Criciúma, dezembro 2010.
- UJIE, N.M.T. **Contribuição dos jogos eletrônicos ao desenvolvimento motor de crianças**: algumas ponderações, Revista Thema v.16 n° 2. 2019.