

JOGOS ELETRÔNICOS COMO POSSIBILIDADE DE INTERVENÇÃO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

IVANILTON CARNEIRO OLIVEIRA ¹

RESUMO

JOGOS ELETRÔNICOS COMO POSSIBILIDADE DE INTERVENÇÃO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA Ivanilton Carneiro Oliveira [1]/ivaniltonoliveira74@gmail.com/UEFS. Liamara Freitas da Fé Martfeld [2]/liamara.freitas@hotmail.com/UEFS. Prof.^a Dr.^a Suzana Alves Nogueira de Souza [3]/suzanaufba@hotmail.com/UEFS. Eixo Temático: Processos de Ensino e aprendizagem - com ênfase na inovação tecnológica, metodológica e práticas docentes. Resumo Este trabalho tem como objetivo socializar a experiência vivenciada a partir das intervenções realizadas no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) no Subprojeto de Educação Física (PIBID/UEFS) com aulas ministradas sobre o conteúdo jogos eletrônicos, realizadas em uma escola municipal de Feira de Santana, que tiveram como intencionalidade apresentar e discutir a gênese dos jogos eletrônicos, seus pontos positivos e negativos, como uma construção histórico social e cultural e transformá-los do virtual à cultura corporal. Uma das formas atuais mais presentes de expressão dos jogos e brincadeiras são os jogos eletrônicos, que se inserem de forma significativa na nossa sociedade e na vida dos alunos. Logo, a partir das aulas de educação física, se faz necessário e relevante apresentar e discutir com os alunos de que forma essa manifestação cultural vem se inserindo e transformando a realidade deles. Para pensar a inserção dos jogos nas aulas, entramos em consonância com Darido (2005, p. 18) quando ela ressalta a sua importância "[...] na forma de conceber o ensino e a aprendizagem, com a inclusão, ainda que no currículo oculto, de novos valores e atitudes esperadas para os alunos, como o lúdico e o divertimento". Conceituar jogo configura-se como uma atividade complexa, pois o mesmo pode ser definido como uma palavra ou uma prática corporal com multideterminações e significados, onde, a depender da referência, há diferentes concepções e entendimentos. Kishimoto (1994, p. 25) traz que quando alguém se refere a palavra jogo "pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, de crianças, de animais ou de amarelinha, de xadrez, de adivinhas, de contar histórias, de brincar de 'mamãe e filhinha', de dominó (...)". Por meio dos jogos os alunos podem resolver conflitos, sugerir adaptações às regras, quer seja para melhorar a participação individual, quer seja pela equipe, contribuindo para a formação ética e crítica do cidadão. A construção da história pela humanidade, através da ciência e da tecnologia vem modificando a forma das pessoas perceberem a realidade. Nesse contexto, os vídeos games tem se

apresentado como um importante meio pelo qual as pessoas apreendem o sentido e o significado do meio social e da vida. A cópia e reprodução, cada vez mais reais, de jogos que fazem parte dos nossos signos sociais, como o futebol, a dama, o xadrez, o bilhar, de esportes radicais como o Le Parkour, dentre outros, feita pelos vídeos games, atribui a esses signos sociais novos sentidos. (MACIEIRA; CUNHA; XAVIER NETO, 2012). Os jogos eletrônicos surgem com o desenvolvimento do atual modelo de sociedade, modelo urbanístico que traz várias formas do jogo, produto da indústria cultural. Rodrigues et al., (2013) apontam que existe uma substituição parcial dos jogos populares/tradicionais pelos videogames, seja ela expressada em mini games, consoles, computadores e celulares. Os mesmos autores mencionam também que existem características que são preservadas do jogo tradicional para os games, como a situação imaginária e as regras. Com isso, a partir dos jogos eletrônicos, percebemos o caráter de construção e reconstrução da nossa história, e isso pode ser percebido nos diferentes jogos, nas diferentes tecnologias (equipamentos, suportes, etc.), nas formas de jogar (individual ou coletiva) e no modo como construímos nossas regras de convivência com nossos amigos e família. (MACIEIRA; CUNHA; XAVIER NETO, 2012). Existe uma necessidade de ser trabalhada essas novas formas de jogos na escola, pelo fato de estar inserido na prática social dos alunos. Importante salientar que ao ser trabalhado esse conteúdo o professor tem por necessidade fazer um levantamento da prática social. Ao levar o ensino dos jogos eletrônicos para a escola, é necessário que o professor trabalhe o histórico, partindo de uma posição crítica da sociedade e como o mesmo influencia o desenvolvimento e fomentação do mercado. O que em determinado momento era gratuito e em sua grande maioria coletivo, agora se torna uma lógica de "privatização" da forma de brincar e o individualismo. O plano de intervenção foi composto por 4 aulas (duas aulas de 100min por intervenção, totalizando 2 intervenções), que foram realizadas no 8º ano do ensino fundamental (séries finais), cujo conteúdo principal foram os Jogos Eletrônicos. As aulas foram acompanhadas pela professora da escola e supervisora do subprojeto de Educação Física do PIBID/UEFS, na Escola Municipal Chico Mendes. As aulas foram divididas em quatro momentos: levantamento do conhecimento prévio dos alunos; apresentação/explicação do conteúdo; desenvolvimento de práticas corporais sobre o conteúdo, e roda de conversa, respectivamente. Utilizamos como materiais para as aulas: Datashow (para exposição de vídeos e slides), celulares, notebook, coletes e giz. Assim, ao levar o ensino dos jogos eletrônicos para escola, trabalhamos o histórico partindo de uma posição crítica da sociedade, e como o mesmo influencia o desenvolvimento e fomentação do mercado. No entanto, ao aproximar os estudantes dos games que carregam consigo características semelhantes dos jogos populares/tradicionais e, uma vez criados na forma digital, pudemos ressignificá-los como possibilidade real em uma nova maneira de brincar, adaptando-os para a vivência da cultura corporal na realidade concreta, a fim de possibilitar processos de investigação, de construção de habilidades e de estratégias. Assim, apresentamos o percurso histórico social

dos jogos eletrônicos em aulas teórico-práticas, vivenciamos jogos através de celulares e notebooks, transpomos os jogos midiáticos Just dance e Pacman para uma experiência corporal educativa. Deste modo, a trajetória das aulas foi modificada, onde os estudantes tendiam a serem passivos, a repetirem movimentos padronizados. Agora eles são desafiados à também serem responsáveis por sua aprendizagem e a se tornarem líderes, (re)construindo e adaptando os jogos para vivência na escola a partir da cultura corporal, desenvolvendo habilidades e competências. Dessa forma, enfatizamos a inserção dos jogos eletrônicos como conteúdo na perspectiva de apropriação, ressignificação da produção cultural deste na sociedade. Com isso, tivemos como resultados: a apropriação por parte dos alunos de um conteúdo muito presente na sua vida cotidiana, mas agora, de forma pedagógica; conhecimento por parte dos mesmos dos riscos e benefícios dos jogos eletrônicos, assim como de sua história e significação no mundo contemporâneo e o conhecimento, vivência e entendimento dos alunos acerca dos jogos adaptados do vídeo game para a realidade. Conclui-se que os jogos eletrônicos constituem uma importante ferramenta, enquanto conteúdo na educação física escolar, no contexto educacional quando são utilizados com objetivos didáticos-pedagógicos, corroborando de forma lúdica, interativa e dinâmica no processo de ensino-aprendizagem. Palavras-chave: Jogos Eletrônicos, Metodologia de Ensino, Educação Física, Cultura Corporal. Referências DARIDO, S. C. Os conteúdos da Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, p. 64-78, 2005. KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1994. MACIEIRA, J. de A; CUNHA, F. J. de P; NETO, L. P. X. (organizadores). Livro didático público: educação física. João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2012. 95p. Disponível em: . Acesso em nov. 2017. RODRIGUES, P. R.; LANDIM, R. A. A.; MACIEL, T. B.; MELLO, V. de F. A produção da cultura lúdica em jogos eletrônicos. Juiz de Fora: UEJF, 2013. 193p.

Palavras-chave: .

¹, ;