

JOGOS ELETRÔNICOS COMO CONTEÚDO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

JACAÚNA, Janeth ¹
MOUTINHO, Êmina ²
SILVA, Andreza ³
TRINDADE, Patrícia ⁴

RESUMO: O surgimento da tecnologia objetiva ajudar e facilitar a vida do ser humano, buscando aprimorar e fornecer informações mais rápidas nas esferas em que estamos inseridos. Além de possibilitar novas formas de comunicação, interação e inserção social, geram transformações no modo de comunicar, pensar, conhecer e criar. Assim, o presente trabalho apresenta os jogos eletrônicos como conteúdo nas aulas de Educação Física, a partir de um relato de experiência de bolsistas do PIBID. Trata-se de uma pesquisa descritiva, de abordagem qualitativa, enquanto relato de experiência, considerando as aulas aplicadas em uma escola estadual na cidade de Parintins-Amazonas. Observamos que o crescimento dos jogos eletrônicos vem aumentando como material didático nas escolas, influenciando diretamente no processo de ensino-aprendizagem dos alunos, considerando que os jovens e adolescentes são facilmente encantados por jogos digitais; deste modo, é de suma importância se esse foco fosse considerado aos estudos por meio dos jogos eletrônicos. As pesquisas apontam que a forma como ensinamos e aprendemos mudou de geração para geração, influenciado por diferentes estímulos motivacionais e atrativos, assim os jogos digitais se tornaram mais presentes. Apesar das diferenças visíveis nas gerações e nas formas de ensino aplicadas em cada uma delas, é necessário que o professor se adapte à realidade presente, pois não há como ensinar uma geração que cresceu em meio a tecnologias digitais sem usá-las, sempre de maneira consciente e assistida.

PALAVRAS-CHAVE: educação física escolar, games, jogos eletrônicos, ensino-aprendizagem.

1 INTRODUÇÃO

A tecnologia surgiu no intuito de facilitar a vida do homem no decorrer do seu cotidiano, contribuindo na vida social, no trabalho, no lazer e na educação, buscando

¹ Graduanda em Licenciatura em Educação Física, Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência - PIBID, UFAM, *Campus Parintins/AM*, janeyen46@gmail.com

² Graduanda em Licenciatura em Educação Física, Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência - PIBID, UFAM, *Campus Parintins/AM*, moutinhoemina.uf@gmail.com

³ Especialista em Docência no Ensino Superior, Professora na rede Estadual de Ensino SEDUC/AM, Supervisora do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência - PIBID, UFAM, *Campus Parintins/AM*, andrezadamascenno@gmail.com

⁴ Doutora em Educação/Docente do Curso de Licenciatura em Educação Física, Coordenadora de área do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência - PIBID, UFAM, *Campus Parintins/AM*, pstrindade@ufam.edu.br

aprimorar e fornecer informações mais rápidas nas esferas em que estamos inseridos. De acordo com Silva et.al (2023), a tecnologia cria possibilidades de comunicação, interação e inserção social que geram transformações no modo de comunicar, pensar, conhecer e criar.

Nascimento (2007) aponta que ao analisar registros de períodos passados, até chegar à era digital, nota-se a importância da escrita em todas as épocas como uma forma de comunicação. Podemos identificar as transformações ocorridas com a geração atual, considerando, principalmente, a velocidade que acontece a comunicação e transmissão de saberes.

A forma de ensinar muda constantemente e um dos maiores desafios encontrados pelos professores é tornar a aula divertida e atrativa para o aluno. O uso de recursos tecnológicos é uma ótima maneira de tornar o aprendizado divertido e envolvente. Para criar aulas interessantes, é importante que o professor esteja familiarizado com algumas das ferramentas tecnológicas disponíveis. Alguns exemplos de recursos tecnológicos que podem ser usados para criar aulas interativas incluem vídeos, jogos, aplicativos, slides, ferramentas de colaboração, blogs e muito mais.

Dentre todas as opções, destacamos a criação de aulas interativas por meio dos jogos eletrônicos, já que fazem parte do cotidiano de jovens e crianças. Utilizar jogos eletrônicos de forma consciente e assistida facilita o processo de ensino-aprendizagem de alunos nas etapas da educação básica. Os jogos de modo geral constituem uma atividade lúdica prazerosa que pode contribuir, entre outros, com a construção do conhecimento pela criança.

Decian (2010) ressalta que a utilização dos jogos digitais no processo de ensino aprendizagem, trazem benefícios aos escolares, oportunizando o uso mais instigante de habilidades como a lógica, raciocínio e de competências. Se trabalhadas em atividades comuns e corriqueiras em sala de aula, conforme a Base Nacional Comum Curricular⁵ (2018) propõe na Unidade Temática de Brincadeiras e Jogos para a educação física do ensino fundamental, do qual os Jogos Eletrônicos estão presentes como objeto de conhecimento.

É fato que os jovens e adolescentes são facilmente encantados por jogos digitais e é de suma importância tratar desse tema. Levando em conta o tempo que

⁵ BNCC: Base Nacional Comum Curricular

os jogadores costumam passar em frente às telas, com um nível de atenção e comprometimento dedicados aos jogos, indagamos por que não utilizarmos desse entusiasmo para melhorarmos a Educação?

Partindo da premissa que os JEs⁶ se apresentam como um conteúdo presente no ambiente escolar, este relato tem como objetivo descrever as experiências vivenciadas durante o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência, no Subprojeto Educação Física, na Escola Estadual Gentil Belém, onde a professora supervisora trabalhou o conteúdo com alunos do 5º ano.

2 METODOLOGIA

O presente trabalho trata-se de relato de experiência baseado nas vivências de duas bolsistas do PIBID, no Subprojeto de Educação Física, da Universidade Federal do Amazonas (UFAM) - Polo Parintins, do Instituto de Ciências Sociais, Educação e Zootecnia (ICSEZ), no período de setembro a outubro de 2023 usando o diário de campo e a observação participante a partir das aulas realizadas com a turma do 5º ano da Escola Estadual Gentil Belém.

Gil (2008) aponta que descrever as particularidades de determinadas populações ou fenômenos é interessante, e uma das peculiaridades está na utilização de técnicas de padronização de coleta de dados, tais como observação sistemática e questionários.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

As crianças da “Geração Alpha” ou “Gen A” cresceram com a tecnologia fazendo parte do seu ambiente, transformando-os automaticamente em nativos digitais. Destarte, o uso dos jogos eletrônicos está presente em várias fases da educação básica, desde o ensino infantil abordando diversos conteúdos educacionais.

O crescimento dos JEs vem aumentando cada vez mais como material didático nas escolas, influenciando diretamente no processo de ensino-aprendizagem dos alunos, fazendo as aulas mais divertidas e usando objetos do cotidiano das crianças dentro e fora da escola.

⁶ JEs: jogos eletrônicos

Os jogos eletrônicos estão presentes na Proposta Curricular e Pedagógica (PCP) do Ensino Fundamental como conteúdo a ser ministrado no 3º bimestre do 5º ano, no eixo “Brincadeiras e Jogos”, na perspectiva de ser trabalhado os “Jogos eletrônicos relacionados às práticas corporais, com preferência para jogos eletrônicos de movimento como o just dance, entre outros (PCP, 2021. p, 440)”. A partir disso, a professora fez reunião com os pibidianos para apresentar as ideias que tinha sobre o conteúdo, por exemplo, trazer os jogos eletrônicos como prática corporal primeiramente sem usar a tecnologia em si, em seguida ao uso dos jogos eletrônicos como objeto de ensino para visualizar as diferentes variáveis que poderiam acontecer nas aulas.

A primeira aula objetivou contextualizar os jogos eletrônicos: sua origem, classificação, gênero, subgênero, curiosidades e outras contribuições gerais do conteúdo. Foi perceptível o interesse acentuado dos alunos na aula, fazendo comentários acerca do tema e contribuindo de forma significativa. Ao final da contextualização, a professora supervisora passou uma atividade do qual os alunos confeccionaria um jogo para apresentar aos colegas, este, podendo ser da preferência do aluno. Durante a apresentação dos jogos confeccionados, muitos deles se assemelharam aos jogos eletrônicos que eles jogavam, além de colocarem aspectos e experiências da sua vida cotidiana, como escola, farmácia, sorveteria entre outros.

O jogo, de acordo com Falkembach, Geler e Silveira (2006), traz a ludicidade como seu principal aspecto, proporcionando ambientes de aprendizagem atraentes e gratificantes ao mesmo tempo tornando-se um recurso pedagógico capaz de estimular o desenvolvimento do aluno.

Na aula do dia 03 de outubro os alunos apresentaram uma variedade de jogos: labirinto, minecraft, futebol, jogos por fases e outros gêneros, confeccionados pelos mesmos e com características próprias. Uma apresentação chamou bastante atenção da turma, por conter aspectos do ambiente escolar, como os próprios colegas de sala, cadernos, carteiras, além da gestora. O jogo apresentava como personagem central um dos alunos do qual teria que fugir de obstáculos diversos como outros alunos, armários, cadernos e outras pessoas da escola, só assim poderia chegar na próxima fase do jogo. Nesse processo de ensino-aprendizagem por meio dos JEs, Falkembach (2007) afirma que conduzimos a criança à atividade,

a auto expressão, ao conhecimento e a socialização por meio dos jogos, o que gera uma aprendizagem dentro e fora da escola.

Os jogos como “Pokémon GO” incentivam os treinos de corrida de uma maneira divertida na qual os monstros são caçados percorrendo mapas da vida real por ser um jogo de geolocalização. Além do Snake, famoso “jogo da cobrinha”, no qual temos que conduzir a cobrinha para que ela passe por onde há alimento, inicialmente representado por um pequeno ponto, e ao ingeri-lo aumentará seu tamanho. Nesse contexto, a professora fez uma adaptação do jogo Snake escolhendo três crianças para serem as “cabeças” da cobra, estas, portavam um bambolê e com ele deveria capturar outra criança para fazer parte de seu corpo.

Ao contrário do jogo virtual em que o alimento é fixo em um lugar e, ao ser capturado, aparece outro em um lugar diferente, as crianças a serem capturadas deveriam fugir, deslocando-se pela quadra toda. A brincadeira estimulou a corrida, deslocamento em direções variadas e, ainda, a atenção e estratégia, pois eram três cabeças, então o aluno deveria ter o cuidado de, ao fugir de uma delas, não ficar vulnerável e acabar sendo capturado por outra.

Outra possibilidade de utilização dos jogos eletrônicos como instrumento pedagógico, é a utilização do laboratório de informática, presente em algumas escolas. Dentre os diversos jogos educacionais utilizados nas aulas, citamos um jogo criado pelo Ministério da Educação chamado “GraphoGame”, no âmbito da Política Nacional de Alfabetização e do Programa de Tempo Aprender, que consiste em ajudar os estudantes da pré-escola e dos anos iniciais do ensino fundamental aprender a ler as primeiras letras, sílabas e palavras com sons e instruções em português.

No entanto, embora o recurso esteja disponível na escola, as crianças acabam não fazendo o uso, como ocorreu na aula da professora. No dia 12 de setembro a professora reservou o laboratório de informática, solicitando a instalação de alguns jogos como xadrez, dama, paciência e caça-palavras, para a prática com os alunos. Mas a realização dessa aula não foi possível, pois o técnico de informática não conseguiu instalar os jogos, considerando o não retorno do encaminhamento da solicitação da professora em tempo hábil.

Destacamos que seria o primeiro contato das crianças dessa escola com computadores, já que o uso de smartphone pelos alunos é proibido no turno

vespertino, a não ser que o docente solicite, porém identificamos que poucos tinham o aparelho – a maioria dos alunos informou que somente seus responsáveis possuíam. O uso do smartphone é uma alternativa a ser utilizada, porém devido às circunstâncias não foi possível realizar esta outra etapa, ficando somente na prática corporal.

Savi e Ulbricht (2008, p. 2) afirmam que:

Conseguir desviar a atenção que os estudantes dão aos jogos para atividades educacionais não é tarefa simples. Por isso, tem aumentado o número de pesquisas que tentam encontrar formas de unir ensino e diversão com o desenvolvimento de jogos educacionais. Por proporcionarem práticas educacionais atrativas e inovadoras, onde o aluno tem a chance de aprender de forma mais ativa, dinâmica e motivadora, os jogos educacionais podem se tornar auxiliares importantes do processo de ensino e aprendizagem.

No entanto, apesar do acesso limitado, Decian (2010) afirma que os jogos digitais educacionais trazem resultados significativos no processo de ensino-aprendizagem, permitindo que o aluno faça uso de diferentes habilidades como a lógica, raciocínio e outras, resultando em feedbacks positivos não previstos inicialmente pelo professor, mas que podem ser importantes e significativos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Negar o avanço tecnológico eletrônico é irracional, não cabe mais. As tecnologias estão cada vez mais presentes nos ambientes de formação, sendo utilizados desde a educação infantil até os cursos de formação superior e diversos locais de aperfeiçoamento. A forma como ensinamos e aprendemos mudou de geração para geração, influenciado por diferentes estímulos motivacionais e atrativos, assim os jogos digitais se tornaram mais presentes.

Da mesma maneira, os aparelhos tecnológicos nos ajudam a compreender, em outras perspectivas, determinados assuntos e também podem auxiliar durante as aulas - o que acontecia durante as aulas da professora com o uso de notebook, projetor, vídeos e outros. Com esses recursos ela apresentou a parte introdutória dos jogos como sua origem, características, gêneros, subgêneros e curiosidades.

Encontrar jogos que cumpram todos os requisitos para um bom jogo educacional é difícil, porém, muitos possuem aspectos que podem ser adaptados para as aulas. Como foi citado “Pokémon GO” que tem enfoque no conhecimento

espacial e corridas e os jogos de Labirinto que trabalham na orientação, espaço e tempo.

Sabemos que as crianças nascem rodeadas de tecnologias e fazem uso dos jogos digitais desde os primeiros anos de vida, embora na escola esses jogos não estejam totalmente presentes, em casa os mesmos passam horas jogando. É possível inserir esse tempo na escola com jogos educacionais atrativos, fazendo com que joguem e se divirtam, tornando-se um combo de educação, aprendizados e principalmente diversão. Nesse sentido, as aulas que a professora ministrou buscou mostrar os dois lados dos jogos, as contribuições negativas e positivas, possibilitando que os alunos tenham uma maior clareza do que estão tendo acesso.

Devemos sair da zona de conforto e aprimorar nossas habilidades visando o que o mundo exige de nós em diferentes âmbitos, seja da educação, culturais e sociais, melhorando os aspectos de desenvolvimento; isto é, mantendo nossa essência como pessoa. Assim não mudaremos apenas nós, mas também as gerações futuras que estão se adaptando às tecnologias e as demandas que lhes são pedidas com maior facilidade.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRASIL. **Proposta curricular pedagógica do**: ensino fundamental. Manaus-AM. 2021, p. 440.

DECIAN, M. **Jogos digitais enquanto recurso para o ensino-aprendizagem da língua portuguesa**. RS. 2010. Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/es/v29n104/a0729104.pdf>.

FALKEMBACH, G. A. M. **O lúdico e os jogos educacionais**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2007. Disponível em: http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf

FALKEMBACH, G. A. M.; GELLER, M.; SILVEIRA, S. R. **Desenvolvimento de jogos educativos digitais utilizando a ferramenta de autoria multimídia: um estudo de caso com o toolbook instructor**. Novas tecnologias na educação. v.4, n.1, julho, 2006. Disponível em: <https://doi.org/10.22456/1679-1916.13874>



GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002. 176p.

NASCIMENTO, J. K. F. do. **Informática aplicada à educação**. Brasília: Universidade de Brasília, 2007. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/profunc/infor_aplic_educ.pdf

SILVA, M. A. da; CRUZ, L. A. N. P.; SANTANA, M. G. de; SILVA, V. M. da. **Relato de experiência**: jogos digitais educacionais no processo de ensino-aprendizagem. Revista Ft. Edição 127, outubro, 2023. Disponível em: <https://revistaft.com.br/relato-de-experiencia-jogos-digitais-educacionais-no-processo-de-ensino-aprendizagem/>.

SAVI, R.; UBRICHT, V. R. **Jogos educacionais**: benefícios e desafios. Novas tecnologias na educação. V.6, nº2, dezembro, 2008. Disponível em: <https://doi.org/10.22456/1679-1916.14405>