

JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: DA REPRODUÇÃO À CRIAÇÃO

Minéia Carvalho Rodrigues¹
Gislene Ferreira da Silva²

Resumo: Numa perspectiva histórica perpassando os dias atuais, a sociedade tem passado por diversas transformações políticas, econômicas, educacionais e tecnológicas que influenciam nas relações culturais e sociais das pessoas. Essas características refletem o avanço das informações e da acessibilidade aos meios de comunicação. Em busca do atendimento a essas demandas, os setores responsáveis pelas políticas educacionais do Estado de Mato Grosso elaborou um documento em que sua proposta foi aprovada e homologada no final de 2018 e passou a receber oficialmente o nome de Documento Referência Curricular para Mato Grosso-DRC/MT(2018), com embasamento na Base Nacional Comum Curricular da Educação Básica-BNCC (2018). Esse documento pontua a importância das tecnologias no desenvolvimento educacional, ressaltando-a em todas as áreas do conhecimento. Dessa maneira, trabalhar com tecnologias representa um desafio para o fazer pedagógico e para o professor de Educação Física, ter Jogos eletrônicos como parte do currículo implica uma complexidade perante os conteúdos da cultura corporal. Assim, com esses pressupostos de ações educativas recomendadas pelo currículo, desenvolvemos metodologias para conhecer os jogos praticados pelos alunos e propomos ao grupo uma estruturação desses jogos. Os sujeitos foram alunos do 6º ano do Ensino Fundamental que participaram das ações de reestruturação e aplicação dos jogos eletrônicos no espaço escolar. Nosso referencial foi a partir dos campos teóricos da BNCC (2018), Mato Grosso-DRC/MT (2018) e teóricos da Educação Física que discutem o tema, com objetivo de desenvolver proposições didáticas que dialoguem com a base teórica, que vão além da reprodução para criação desses jogos no espaço escolar.

Palavras-Chave: Jogos eletrônicos. Metodologia. Referência curricular.

ELECTRONIC GAMES IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION: FROM REPRODUCTION TO CREATION

Abstrat: From a historical perspective going through the present day, society has gone through several political, economic, educational and technological transformations that influence people's cultural and social relations. These characteristics reflect the advancement of information and accessibility to the media. In order to meet these demands, the sectors responsible for the educational policies of the state of Mato Grosso prepared a document in which its proposal was approved and approved at the end of 2018 and officially received the name Curriculum Reference Document for Mato Grosso-DRC). / MT (2018), based on the Common National Curriculum Base of Basic Education-BNCC (2018). This document highlights the importance of technologies in educational development, highlighting it in all areas of knowledge. Thus, working with technologies represents a challenge for the pedagogical practice and for the Physical Education teacher, having electronic games as part of the curriculum implies complexity in relation to the contents of body culture. Thus, with these

¹ Doutora em Educação Física. Professora no Campus Universitário do Araguaia – UFMT. E-mail: mineiacr@yahoo.com.br

² Especialista em Educação Básica-SEDUC/MT. E-mail: gislenebarra@gmail.com



assumptions of educational actions recommended by the curriculum, we developed methodologies to know the games practiced by the students and propose to the group a structuring of these games. The subjects were students of the 6th grade of elementary school who participated in the actions of restructuring and application of electronic games in the school space. Our reference was from the theoretical fields of BNCC (2018), Mato Grosso-DRC / MT (2018) and Physical Education theorists who discuss the theme, aiming to develop didactic propositions that dialogue with the theoretical basis, which go beyond reproduction to create these games in the school space.

Keywords: Electronic games. Methodology. Curriculum Reference.

1. Introdução

Numa perspectiva histórica perpassando os dias atuais, a sociedade tem passado por diversas transformações políticas, econômicas, educacionais e tecnológicas que influenciam nas relações culturais e sociais das pessoas. Em busca do atendimento a essas demandas, os setores responsáveis pelas políticas educacionais do Estado de Mato Grosso elaboram e aprovaram o Documento Referência Curricular para Mato Grosso-DRC/MT (2018), com embasamento na Base Nacional Comum Curricular da Educação Básica-BNCC que foi homologado no final de 2018. Esse documento pontua a importância das tecnologias no desenvolvimento educacional, ressaltando-a em todas as áreas do conhecimento do Ensino Fundamental e Médio. Com base nessas características, esse documento enfatiza a área de Linguagens, Códigos e suas Tecnologias na qual encontra-se a disciplina de Educação Física, tendo como conteúdo Jogos e brincadeiras, Esportes, Ginástica, Danças, Lutas, Práticas corporais de aventura, Meio ambiente e saúde. Assim, nos Jogos e brincadeiras nomeada pelo documento como unidades temáticas, enfatizam-se os jogos eletrônicos como parte do currículo escolar para ser desenvolvido no âmbito educacional.

[...] é tarefa das mais importantes para a escola compreender os mecanismos cognitivos envolvidos no processo de aprendizagem dos jogos, bem como analisar formas de fomentar iniciativas dos jovens para a construção de estratégias de aprendizagem autônomas. Em síntese: observa-se uma necessidade premente de considerar essas novas estratégias comunicacionais e de aprendizagem, sob o risco dos processos educativos tradicionais serem superados ou desconsiderados pelos jovens, em função das novas estratégias de aprendizagem utilizadas por eles (ARRUDA, 2009, p. 96).

Nesse contexto, podemos observar que os jogos possuem mídias condizentes a realidade atual, com atividades que acompanham os avanços tecnológicos, com

I SEMINÁRIO DE EDUCAÇÃO DO ARAGUAIA – Junho de 2019.

Diálogos e Reflexões sobre Práticas Educativas e Pesquisas Acadêmicas na Educação Básica

REVISTA FACISA ON-LINE (ISSN 2238-8524) |

vol. 09 | n. 1 | p. 174-183 | Ed. Especial - 2020 | BARRA DO GARÇAS - MT



particularidades desenvolvidas que possibilitam novas interações presenciais ou virtuais, além de oferecer agilidade entre estímulo e resposta aos seus usuários.

Dessa maneira, trabalhar com tecnologias representa um desafio e para o professor de Educação Física, trabalhar com Jogos eletrônicos implica uma complexidade perante os conteúdos da cultura corporal. Essas medidas causam desconforto na nossa atuação didática, devido às diferenças relacionadas aos esportes, as lutas, as danças, as ginásticas, esporte de aventura e atualmente os jogos com ênfase nos jogos eletrônicos, que são expressas nos documentos oficiais do Ensino Fundamental. No entanto, a forma como é pontuado perde-se a criticidade para reprodução dos jogos eletrônicos.

Diante desses pressupostos, nosso trabalho se desenvolveu por meio da nova estrutura curricular da Educação Física, tendo como objetivo favorecer o desenvolvimento de metodologias diferenciadas, direcionadas para os jogos eletrônicos a fim de conhecer aqueles que são praticados pelos nossos alunos, realizando posteriormente a reestruturação desses jogos para que possam ser desenvolvidos nos espaços físicos da escola.

Os sujeitos participante das ações foram alunos do 6º ano do Ensino Fundamental que compartilharam suas experiências e também contribuíram para a reestruturação e aplicação dos jogos eletrônicos no espaço escolar. Os momentos de reestruturação dos jogos para a prática no espaço escolar ocorreram por meio de reflexões, discussões e proposições sobre as características dos jogos eletrônicos que são praticados pelo grupo e a vivência de diferentes possibilidades de desenvolvimento prático desses jogos na realidade escolar, propiciando a construção coletiva do conhecimento e a possibilidade de novas propostas metodológicas.

Sob este prisma, foram realizadas e vivenciadas diferentes propostas de atividades direcionadas às características e táticas dos diferentes jogos eletrônicos que foram destacados para que posteriormente se analisem as possibilidades de desenvolvê-las nas aulas de Educação Física. Dessa maneira definiu-se 7 jogos para serem desenvolvidos e contemplados nas aulas. Assim tivemos a reestruturação dos seguintes jogos: *pac man*, jogo da velha, *furrals*, *friu sit*, *Plants vs. Zombies 2*, *Super Stickman Golf 3* e *Temple Run 2*.

No início realizou-se um mapeamento dos jogos que os alunos praticavam, nos quais notamos a visibilidade do interesse do grupo com o tema. Num outro momento foi proposta a análise das possibilidades de reestruturação desses jogos para a prática. No decorrer das aulas, realizaram as adaptações conforme materiais disponíveis, alguns eram recicláveis outros tiveram que ser adquiridos. Em relação aos materiais utilizados, alguns foram descartáveis,



como as garrafas pete, fita adesiva, bolas pequenas, cordas, baralhos, cones, pratos de plástico entre outros que foram ferramentas fundamentais para o desenvolvimento dos jogos.

Dessa maneira as aulas foram desenvolvidas com a participação do grupo na reestruturação dos jogos com a mediação do professor que havia estabelecido algumas adequações dos jogos, ou seja, pré-elaborados alguns jogos para prosseguir as ações.

Convém salientar que os momentos de mapeamento do grupo nas aulas foram relevantes, pois notamos a participação dos mesmo com euforia em querer falar de algo que nos parece ser complexo, mas que apresenta ser tão simples para eles. Em alguns momentos interrompiam a fala um do outro, pois todos queriam relatar o que sabiam. “É fundamental ensinar o aluno a ler, interpretar e criticar as práticas da cultura corporal, falando sobre suas experiências, suas frustrações e seus sucessos, descrevendo situações e problemas, expressando-se em movimentos de forma criativa”. (MATO GROSSO, DRC/MT, 2018, p. 127)

Em meio a essas “agitações” observamos a necessidade de, após ouvir todos os relatos dos alunos, proporcionamos um momento de análise crítica das práticas desses jogos, como um caminho a ser questionado, analisado e praticado. Assim encaminhamos os alunos para o laboratório de informática para pesquisarem os benefícios e os malefícios da sua prática.

Todas essas características resultaram nesse relato de experiência com respaldo em estudiosos que tem voltado suas pesquisas para os Jogos eletrônicos como conteúdo educacional, em que podemos citar teóricos da Educação Física que discutem o tema como Arruda (2009), Silva (2012) os quais fazemos alusão no desenvolvimento do nosso trabalho, contribuindo significativamente para o entendimento do assunto abordado, subsidiando novos indicativos para nossa atuação na mediação do conhecimento e o fortalecimento do currículo da Educação Física escolar.

2. Jogos Eletrônicos e o Documento Referencial Curricular do Estado De Mato Grosso

Numa perspectiva educacional, a organização do Documento Referencial Curricular para Mato Grosso-DRC/MT (2018), assim como os demais estados advém da Base Nacional Comum Curricular-BNCC (2018). Sob este viés, ressalta a Educação Física na área de Linguagens e trata do conhecimento da cultura corporal, como: os jogos, os esportes, a ginástica, a dança, as lutas com suas especificidades, desenvolvendo-se como conteúdos que



oferecem sentido e significado ao componente curricular da Educação Física na Educação Básica.

Esses conteúdos da Educação Física perpassam por meio da linguagem corporal, carregada de signos que refletem a cultura construída e reconstruída pela sociedade. O desenvolvimento desses conhecimentos no contexto escolar permite a reprodução, interpretação, criação, protagonismo e análise crítica dos alunos em relação aos conhecimentos da cultura corporal, que são necessários para a sua formação. Além disso, este currículo reforça a importância da Educação Física no contexto escolar, definindo seus conhecimentos essenciais que desenvolvam as competências e habilidades específicas, articuladas à área Linguagens.

Requer o desenvolvimento de competências para aprender a aprender, saber lidar com a informação cada vez mais disponível, atuar com discernimento e responsabilidade nos contextos das culturas digitais, aplicar conhecimentos para resolver problemas, ter autonomia para tomar decisões, ser proativo para identificar os dados de uma situação e buscar soluções, conviver e aprender com as diferenças e as diversidades (BRASIL, 2017, p. 14).

Nesse Viés, podemos observar que as tecnologias perpassam todas as áreas do conhecimento do meio educacional. Assim, compreender essa realidade tem sido um desafio necessário para nossa formação e atuação de professores como mediadores desse conhecimento. Nossa inquietação parte da premissa da necessidade de compreender a variedade de unidades temáticas e objetos de conhecimento de nossa realidade, desenvolvidos com as ferramentas tecnológicas, refletindo sobre nossa prática, dialogando com os alunos, conhecendo sua realidade cultural, para que possamos desenvolver o currículo da Educação Física.

Assim partimos do princípio da compreensão da unidade temática jogos e brincadeiras, que enfatiza os jogos eletrônicos como conteúdo da cultural corporal. Nossa reflexão se refere à necessidade de desenvolver um trabalho crítico sobre o conteúdo “jogos eletrônicos”, para além da sua reprodução, favorecer novas possibilidades de práticas desses jogos no ambiente escolar. Para Mato Grosso-DRC/MT (2018), a Educação Física é um componente curricular com diversas características que contribui para a formação integral dos estudantes, além disso, essas particularidades precisam ser mediadas pelos professores, por meio dos aspectos pedagógicas e das estratégias metodológicas.

Deste modo, o objeto de conhecimento Jogos eletrônicos, poderá estimular a integração dos alunos nas práticas pedagógicas. “Os vídeos games *Exergaming* ou *Fitness game*



como o *X-Box* e o *Nintendo Wii*, são uma forma de exercício com recursos interessantes a ser explorado nas aulas de Educação Física” (Mato Grosso, DRC/MT, 2018, p.138-139).

Essas características citadas acima, refletem a necessidade de novas propostas metodológicas que possibilitem a participação ativa dos sujeitos envolvidos no processo de construção do conhecimento. Para Mato Grosso, DRC/MT (2018, p.139) “além disso, existem também vários jogos eletrônicos que podem ser jogados online, cabe dar a eles uma organização e adaptá-los para fins pedagógicos”.

Dessa maneira, propõe-se metodologias que dialoguem com a base teórica, que vão além da reprodução para criação desses jogos, beneficiando o desenvolvimento do currículo e a formação crítica dos sujeitos, que necessita ser atuante no seu processo de aprendizagem.

3. Jogos Eletrônicos e a Educação Física Escolar

Atualmente temos observado diversas alterações nos currículos educacionais que vem tentando acompanhar as transformações culturais da sociedade. Concomitantemente a essa realidade temos a cultura digital, que determinam a cultura dos jovens. Nessa conjuntura, nos dias atuais, temos os jogos eletrônico como conteúdo da Educação Física escolar na BNCC (2018) e no Mato Grosso-DRC/MT (2018).

Dessa maneira, desenvolver Jogos eletrônicos como conteúdo do currículo da Educação Física escolar tem sido um desafio para os professores da área, para além da reprodução à compreensão e reflexão sobre sua prática e a necessidade de aprofundamento teórico sobre suas características e definições de jogos, pois sabemos que existe um emaranhado de jogos eletrônicos que perpassa o cotidiano dos alunos, porém seu desenvolvimento no âmbito escolar requer cautela, à medida que pouco se conhece sobre pesquisas científicas voltadas para seu entendimento.

Sob este prisma, compreender esses aspectos requer pesquisa, reflexão e ações voltadas para almejar sua importância na Educação Física. Contudo algumas definições das características formais do jogo são apresentadas como:

Poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como “não séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos

I SEMINÁRIO DE EDUCAÇÃO DO ARAGUAIA – Junho de 2019.

Diálogos e Reflexões sobre Práticas Educativas e Pesquisas Acadêmicas na Educação Básica

REVISTA FACISA ON-LINE (ISSN 2238-8524) |

vol. 09 | n. 1 | p. 174-183 | **Ed. Especial - 2020** | BARRA DO GARÇAS - MT



sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (HUIZINGA, 2007, P. 16).

Esses fatos nos possibilitam procedimentos metodológicos que atendam as pretensões educativas na escola. Vieira, K. et al (2014) realizaram uma pesquisa, em que suas análises destacaram a importância sobre os Jogos eletrônicos como conteúdo da Educação Física, favorece a oportunidade de formar os jovens para a cultura digital.

Assim, nossa observação pondera a necessidade de análise crítica sobre o desenvolvimento desse conteúdo como parte integrante do currículo escolar, tendo necessidade de propor metodologias que atendam as características dos jogos, superando a reprodução, estimulando a criticidade e criatividade dos alunos para que possam reconstruir esses jogos. Todavia todos esses mecanismos requerem conhecimento aprofundado sobre essa temática, que superem os apontamentos do Mato Grosso-DRC/MT (2018), para melhor entendimento da sua influência na formação básica.

Para Vaghetti e colaboradores (2012) os Jogos eletrônicos, apresentam-se como uma ferramenta pedagógica inovadora na Educação Física, por ser mais atrativa, lúdica e inclusiva. Nessa perspectiva, compreende-se que os jogos fazem parte da cultura dos nossos alunos, e suas características tendem a influenciar direta ou indiretamente em seus comportamentos sociais, dependendo do seu nível de prática. Essas situações que observamos no dia a dia por meio diálogos informais com os alunos, relatam o excesso de praticidade, sem regras e orientações por parte dos membros da família, ou seja, sem a supervisão de um adulto.

Esses apontamentos nos fazem refletir sobre a importância do conhecimento do professor sobre jogos eletrônicos, a fim de que possam ser atuantes na mediação da aprendizagem e criticidade dos alunos. Para Huizinga (2007, p. 12) “ o jogo enquanto está decorrendo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação”. Dessa maneira compreendemos que esses interesses por Jogos Eletrônicos são frutos das transformações que ocorreram ao longo dos anos e que se faz necessário estudos direcionados para o entendimento e orientação desses meios de comunicação e entretenimento.

Todavia, existem poucos estudos voltados para os jogos eletrônicos na Educação Física escolar, tendo a necessidade de ampliar pesquisas para esse conteúdo curricular, além disso, a falta de material pedagógico para se trabalhar, internet com sinal ruim, computadores que não funcionam corretamente e uma série de fatores que dificulta seu desenvolvimento.



Contudo, tem-se voltado o olhar para a criticidade desse conteúdo, para que seu papel na escola supere a reprodução, para serem contextualizados e resinificados na prática.

Esses fatores remetem a relevância de pesquisas que possam contribuir para novas metodologias que vão além do que está proposto no Mato Grosso-DRC/MT (2018), e que faça sentido na aprendizagem dos alunos. Faz-se necessário também a reconstrução desses jogos, de forma criativa e significativa para sua cultura. Superando a reprodução alienante apresenta-se a formação do sujeito protagonista, crítico e reflexivo que atua na sua história, modificando qualitativamente o ambiente em que está inserido.

4. Considerações Finais

A análise desse relato de experiência evidenciou a importância de conhecer a cultura dos jogos eletrônicos realizadas pelos nossos alunos. Por outro lado, nossa intenção tem em vista proposições metodológicas que dialoguem com a base teórica Mato Grosso-DRC/MT (2018), e que vão além da reprodução para criação desses jogos.

A princípio, as dificuldades encontradas se deram por meio das definições dos jogos, pois os que atualmente são praticados pelos alunos apresentam características relacionados à violência. No entanto, conforme conversas com o grupo, foi salientado outros jogos que são pouco praticados por eles, mas que seria possível adaptá-los na prática.

As observações no desenvolvimento das aulas demonstraram que os alunos, apesar dos interesses pela prática passiva dos jogos eletrônicos, atuaram ativamente no seu desenvolvimento e apresentaram proposições da reestruturação dos jogos. Além disso, os resultados obtidos por meio da prática apresentada no trabalho, foram relevantes em seu processo de desenvolvimento pois, podemos salientar o entusiasmo dos alunos na participação das aulas.

Observamos também a importância de se ampliar as discussões em defesa de práticas curriculares com maior criticidade, para além do que está proposto nos documentos oficiais. Acredita-se na importância do documento e de sua autenticidade, porém percebe-se a necessidade de melhorar e ou aprimorar os aspectos relacionados aos conteúdos apresentados em seu texto.

Sob este prisma, há a necessidade de mais pesquisas envolvendo jogos digitais e sua prática desorientada, afinal esse novo modelo tecnológico provoca “precocemente” os anseios

pela sua prática que se inicia desde a primeira infância, fatos que instigam as escolas a conhecer os novos arquétipos de ser dos nossos alunos, desafiando as práticas metodológicas. Nessa perceptiva, podemos considerar que os jogos eletrônicos fazem parte da cultura dos nossos alunos e as análises desse relato de experiência enfatizam que a forma como foi desenvolvido resultou na motivação para a aprendizagem deles, de acordo com os autores pesquisados, BNCC (2018) e Mato Grosso-DRC/MT (2018).

Entretanto, faz-se necessário que o professor atuante analise a sua realidade educacional e realize estudos sobre esse conteúdo, para que possa fornecer condições adequadas para o planejamento de ações metodológicas. Essas devem ser articuladas com os jogos e suas diversas linguagens, confrontando e analisando-se os referenciais teóricos e as experiências vividas pelos alunos, abrangendo as expectativas da sua prática pedagógica. Em virtude dos fatos mencionados anteriormente, as dificuldades para a inclusão dos Jogos eletrônicos na escola, aponta para ausência de tecnologias apropriadas, espaços físicos adequados e o pouco conhecimento teórico e metodológico de funcionamento desses jogos. Essas identificações requerem estudos para o uso das tecnologias na escola, como um desafio a ser superado, para que possamos promover o uso dos Jogos eletrônicos como conteúdo pedagógico.

Assim, enquanto componente curricular devemos analisar as experiências das práticas corporais dos nossos alunos e suas proximidades e distanciamentos com os jogos eletrônicos enquanto prática pedagógica escolar. Nossa atuação como professor perpassa pela orientação no processo de formação do aluno, visando seu reconhecimento como ser histórico, social e cultural. Essa mediação requer desenvolver no sujeito em formação a capacidade de criticar, analisar, reproduzir e reconstruir informações, transformando as em conhecimentos importantes para sua vida, ou seja, aplicar seus conhecimentos no seu cotidiano, sendo protagonista na sua formação e desempenho.

A análise vislumbra o início de um novo percurso que está aberto para a experimentação de novas metodologias, que beneficiará o novo currículo da Educação Física, apresentando informações do cotidiano escolar, que poderão auxiliar fontes de investigação para pesquisas educacionais e acadêmicas, necessárias para melhor entendimento do tema apresentado.

Sob este prisma, almejam-se que as ações e as pesquisas de desenvolvimento educacionais relacionadas a Educação Física como disciplina da área de Linguagens que fazem parte do currículo da Educação Básica, sejam capazes de contribuir para o desenvolvimento das



competências e habilidades balizadas na BNCC (2018) e Mato Grosso, DRC/MT (2018) e as teorias que discutem o tema no campo da Educação Física, contribuindo de maneira relevante para as metodologias que abordam esta área no currículo escolar.

5. Referências

ARRUDA, Eucídio Pimenta. **Jogos digitais e aprendizagens: o jogo Age of Empires III desenvolve ideias e raciocínios históricos de jovens jogadores?** 2009. 235 p. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base nacional comum curricular: educação é a base.** Brasília, DF: MEC, 2018. 600, p.

_____. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental.** Brasília: MEC, 2017. 466, p.

MATO GROSSO. **Documento Referência Curricular para Mato Grosso: concepções para educação básica.** Cuiabá, MT: SEB/ SEDUC, 2018. 305 p.

SILVA, Ana Paula Salles da. **Os Jogos Eletrônicos de Movimento e as Práticas Corporais na percepção de jovens.** 2012. 274 p. Tese (Doutorado em Educação Física) - Programa de Pós Graduação em Educação Física, UFSC, Florianópolis.

VAGHETTI, Cesar Augusto Otero *et al.* Exergames: um desafio à educação física na era da tecnologia. **Rev. Educação & Tecnologia**, v. 12, p. 1-15, 2012.