

PRÁTICAS CORPORAIS E ESCOLA: CORPO E MOVIMENTO A PARTIR DOS JOGOS ELETRÔNICOS.

Adriã Tainã Magno de Souza

RESUMO: Os videogames têm também influenciado a área da Educação Física através de novos dispositivos digitais que possibilitam a interação corporal (FINCO; FRAGA, 2012) e de acordo com a atual Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é preciso experimentar e fruir dos jogos eletrônicos (EF67EF01) para realizar a identificação das transformações nas funções dos jogos em função dos avanços tecnológicos (EF67EF02), porém o uso desse objeto permanece raso, por conta da relação do sedentarismo com os videogames. A proposta inicial é identificar os impactos dos jogos eletrônicos, principalmente os de movimentação, na comunidade escolar e no cotidiano dos estudantes, objetivando meios mais qualificados para aplicação, de modo que o professor de Educação Física tenha domínio do assunto. A construção desta pesquisa foi realizada em escolas da rede pública e particular, por meio de entrevista com professores de educação física e foi realizada as seguintes etapas, sendo: análise de produções e a esquematização dos resultados de leituras com a constatação do uso dos videogames na educação básica. Em nenhum momento foram realizados experimentos, focando essencialmente na base referencial e na investigação do uso dos videogames. Houve necessidade de questionar professores de Educação Física as características das aulas sobre jogos eletrônicos de movimento, em conformidade com Silveira e Torres (2007), compreendendo como direito dos estudantes possuir acesso a um conhecimento organizado e sistematizado sobre os jogos eletrônicos. Cerca de 80% dos entrevistados possuem experiência com os videogames de movimento e apoiam a utilização dos jogos eletrônicos nas aulas. A metodologia mais utilizada é a coleta das experiências, onde os estudantes compartilham suas vivências, promovendo uma visão crítica e superadora.

Palavras-chave: Educação Física, Tecnologia, Videogames.

INTRODUÇÃO

Os videogames, uma das mais fortes correntes da indústria do entretenimento, têm também influenciado a área da Educação Física através de novos dispositivos digitais que possibilitam a interação corporal (FINCO; FRAGA, 2012) e tal ferramenta chegou ao ponto de captar movimentos sem a necessidade de aparelhos conectados por meio de cabos.

Com lançamento na década de 1970, os videogames causaram grande impacto na sociedade por converter jogos, brincadeiras e esportes em uma tela no modo *árcade* com a possibilidade de partidas individuais e partidas “multijogador”, onde jogam duas pessoas – geralmente oponentes. Hoje os jogos eletrônicos já utilizam controles sem fio das mais variadas formas e sensores de movimento – os quais deixaram os controles físicos em um dilema de comodidade – assim como os modos de jogos também foram inovados, uma vez que as partidas “*multiplayer*” passaram, também, a ser realizadas na rede virtual (*on-line*).

De acordo com a atual Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é preciso experimentar e fruir dos jogos eletrônicos (EF67EF01) para realizar a identificação das transformações nas funções dos jogos em função dos avanços tecnológicos (EF67EF02), porém o uso desse objeto permanece raso, por conta do fortalecimento de estereótipos criados no final do século XX e início do século XXI, os quais relatavam que videogames eram os principais propagadores do sedentarismo na juventude, mas pesquisadores da educação física vêm lutando pela afirmação da cultura eletrônica nas aulas.

A proposta inicial é identificar os impactos dos jogos eletrônicos, principalmente os de movimentação, na comunidade escolar e no cotidiano dos estudantes, objetivando meios mais qualificados para aplicação, sem que o professor de educação física pareça leigo, tomando domínio do assunto.

MÉTODOS

A construção desta pesquisa foi realizada em escolas da rede pública e particular, por meio de entrevista com professores regulares e de educação física e foi dividida em três etapas, sendo: (1) Análise de textos que se referiam ao objeto de estudo ocasionando a quebra de paradigmas curriculares; (2) Análise de textos metodológicos

em vista da inclusão dos jogos eletrônicos nas aulas de educação física; e (3) Relação das leituras com a constatação do uso dos videogames na educação básica.

Foram analisados quatro jogos de movimentos mais executados no console Xbox 360 de desenvolvedores distintos, os quais foram divididos em duas categorias, sendo: (1)Esporte: Kinect Adventures! e Kinect Sports; e (2) Dança: Dance Central e Just Dance.

Visando um aspecto qualitativo, é válido ressaltar que em nenhum momento foram realizados experimentos, focando essencialmente na base referencial e na investigação do uso dos videogames.

RESULTADOS

Os jogos eletrônicos se encaixam no método indireto da ação cooperativa da metodologia global e participativa de La Nieta (2012), que relata que a ação quando “[...] osalunos e alunas procuram e executam movimentos ou exercícios com um objeto ou elemento e observam-se mutuamente ‘copiando’ ou apropriando-se dos movimentos que tenham visto outros realizarem”. Mas também apresenta o método indireto por realizar o trabalho cooperativo em grupos, mesmo que em competições, como podemos ver no jogo Just Dance que, mesmo tratando-se de uma competição entre até 4 jogadores (ou até 6 jogadores dependendo da canção), procura trabalhar a harmonização dos movimentos coletivos.

Os jogos eletrônicos, hodiernamente, apesar do entretenimento, também apresentam mecanismos que buscam realizar a avaliação da saúde de seus usuários, já que este objeto por muito tempo foi associado ao sedentarismo, tal como relata Lourenço et al. (2016). Mediante a análise dos componentes dos jogos de movimentos, constatou-se a presença de artefatos que procuram estimular a prática saudável de atividades físicas, tanto por parte do jogo, o qual contabiliza as quilocalorias (kcal) queimadas por partida/música, quanto pelo console, que habitualmente gera avisos que buscam alertar a não exceder os limites do corpo (elasticidade, ritmo, raciocínio e agilidade) e, também, sobre necessidades fisiológicas, como a ingestão de água e pausa para descanso depois de 1 hora de jogo.

Com base nos parâmetros estabelecidos no item 8 do parágrafo1º do artigo 6º do Parecer 07/2004, o qual regia a formação do professor de Educação Física, é necessário “utilizar recursos da tecnologia da informação [...] de forma a ampliar e diversificar as formas de interagir

com as fontes de produção e de difusão de conhecimentos [...] da Educação Física [...]”, porém a prática do uso das tecnologias ainda é falha.

Em instituições de ensino fundamental II e ensino médio raramente é visto a utilização dos jogos eletrônicos. Nos anos finais do ensino fundamental os videogames são utilizados de acordo com a Base Nacional Comum Curricular, mas ainda com enfoque nos jogos arcade tradicionais, ou seja, aqueles conduzidos por controles remotos e no ensino médio a situação é mais carente, uma vez que até a própria disciplina de Educação Física se torna opcional por conta dos períodos de preparação para as provas de vestibular.

DISCUSSÃO

Nos anos iniciais do ensino fundamental e na educação infantil, os jogos eletrônicos de movimentos são utilizados mais como recurso auxiliar da prática docente, excepcionalmente quando os professores esgotam seus planejamentos, pois, a partir da escassez de atividades, os videogames tornam-se um refúgio do trabalho, transferindo a atenção das crianças para o aparelho e criando um momento de ócio, o qual pode tornar-se rotineiro.

Também não podem ser excluídos os fatores econômicos, visto que o valor da posse do aparelho e dos jogos é muito alto (aproximadamente R\$1.550,00 reais, neste ano). Para escolas da rede pública de ensino, o cenário é dificultoso, uma vez que, por conta do alto custo, torna-se inviável cada instituição possuir um aparelho de videogame, cabendo aos professores buscarem meios de oferecer para os discentes a experiência dos jogos eletrônicos.

Nas instituições particulares não se encontra muito empecilho para a prática dos jogos eletrônicos de movimentos, por haver certo acúmulo de capital, o qual pode garantir a presença de mais de um console. Porém nas escolas particulares investigadas percebeu-se que o professor ainda é o provedor deste material e, na maioria dos casos, é utilizado um material de terceiros por meio de aluguel de produto.

Conforme Silveira e Torres (2007) compreende-se como direito dos estudantes ter acesso a um conhecimento organizado e sistematizado sobre os jogos eletrônicos, contudo é preciso ter conhecimento dos jogos eletrônicos no cotidiano do professor e quais recursos ele utiliza para ministrar um campo tão pouco explorado.

Quando questionado aos professores entrevistados sobre o histórico deles quanto aos videogames constatou-se que 75% dos participantes possuem experiência com o objeto e apoiam a utilização dos jogos eletrônicos, por trazer um objeto de diversão casual e aplicar nele aspectos didáticos. Também se percebe que a metodologia mais utilizada é a captação das experiências, em que os estudantes compartilham suas vivências com os colegas, oportunizando uma prévia àqueles que nunca tiveram contato com tal ferramenta. Mas também uma aula de jogos eletrônicos promove a interação social, o raciocínio lógico- abstrato e a coordenação motora, visto que os jogos são trabalhados em uma visão crítica e superadora por todos os entrevistados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar das desavenças ainda existentes sobre a Educação Física e jogos eletrônicos, foi possível perceber a existência de profissionais que ainda são comprometidos com a inovação da disciplina, buscando sair do contexto da “quadra e bola”. Os jogos eletrônicos, atualmente, têm muito a oferecer, como diversos modos de execução (modo *sweat*, *playlists*, treinamento, partida casual, entre outros), e a Educação Física deve intervir nos aspectos cinesiológicos, fisiológicos, biomecânicos e anátomo-funcionais, visando movimentações mais adequadas, evitando ao máximo a promoção de lesões decorridas de má execução.

Os fatores sociais incluem também esta área, devido à interação social expandida por meio das novas tecnologias, as quais permitem que o sujeito executor da atividade possa contatar outras pessoas das mais variadas localidades do mundo. A ética e moral também são trabalhadas, em muitos casos por conta das regras que os jogos estabelecem para uma melhor experiência da comunidade virtual.

Por fim, cabe analisar a prática de jogos corporais como elemento concreto da educação física, pois esta ferramenta hoje pode auxiliar muito na preparação física de alunos e atletas sem prejudicar a saúde, pois devem ser trabalhados, neste contexto, a agilidade, cognição, flexibilidade, ritmos e os limites de cada corpo.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Claudio Luis de Alvarenga. Educação Física e Didática: um diálogo possível enecessário. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2018. Disponível em:

http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 7 jan. 2020.

BRASIL. Resolução nº 6 de 18 de outubro de 2018. Institui Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Educação Física e dá outras providências. Brasília, DF: Conselho Nacional de Educação, [2018]. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/outubro-2018-pdf-1/99961-pces584-18/file>. Acesso em: 2 dez. 2019.

BRASIL. Resolução nº 7 de 31 de março de 2004. Institui Diretrizes Curriculares Nacionais para os Cursos de Graduação em Educação Física, em nível superior de graduação plena. Brasília, DF: Conselho Nacional de Educação, [2004]. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/ces0704edfísica.pdf>. Acesso em: 2 dez. 2019

FINCO Mateus David; FRAGA, Alex Branco. Rompendo Fronteiras na Educação Física através dos Videogames com Interação Corporal. *Motriz: Revista de Educação Física*, v. 18, p. 533-541, 2012. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/motriz/v18n3/a14v18n3>. Acesso em: 29 dez. 2019.

LA NIETA, Manuel López de. Educação Física: metodologia global e participativa. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

LOURENÇO et al. Comportamento sedentário em estudantes Universitários. *Revista Brasileira de Atividade Física e Saúde*, v. 21, p. 67-77, 2016. Disponível em: <http://rbafs.org.br/RBAFS/article/view/6771/5530>. acesso em: 27 jan. 2020.

SAE, 7 ano. Ensino Fundamental: 7. ano: Livro 1 / SAE DIGITAL S/A – 1. ed. – Curitiba,PR: SAE DIGITAL S/A, 2019.

SILVA, Tiago Aquino da Costa e; PINES JUNIOR, Alípio Rodrigues. Jogos e brincadeiras: ações lúdicas nas escolas, ruas, hotéis, festas, parques e em família. 1. ed. Petrópolis: Vozes,2017.

SILVEIRA, Guilherme Carvalho Franco; TORRES, Livia Maria Zahra Barud. Educação Física Escolar: um olhar sobre os jogos eletrônicos. *Anais do XV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte [e] II Congresso Internacional de Ciências do Esporte / Colégio*

Brasileiro de Ciências do Esporte. Recife: CBCE, 2007. RECIFE: Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte, 2007. Disponível em: <http://www.cbce.org.br/docs/cd/resumos/157.pdf>. Acesso em: 29 dez. 2019.