

MÍDIAS E UM NOVO JOGO: DESPERTANDO POSSIBILIDADES

COSTA, Alan Queiroz da;
MOURA Jr., Archimedes de;
COLÉGIO ESTADUAL - SP

Após estudos, discussões, explorações e avanços no trabalho colaborativo entre os professores na elaboração de uma dissertação de mestrado em 2006, novamente de educação física e a professora da turma em busca de mais possibilidades pedagógicas, utilizaram do incremento das mídias nas aulas de educação física para ampliar não só as ferramentas como os conteúdos trabalhados naquele ano.

Com uma proposta integrada, ambos os professores traçaram seus objetivos e, incluindo o conteúdo da mídia nas aulas, propuseram a extensão das expressões e impressões dos alunos sobre a leitura do livro “Harry Potter e a pedra filosofal”, a vivência do jogo quadribol – “virtual e corporalmente” – e a elaboração de uma propaganda sobre o próximo filme ou livro.

Os resultados do trabalho trouxeram muitas respostas positivas além dos produtos finais anteriormente citados. Os alunos entenderam a estrutura dos jogos, puderam exercer suas motricidades de maneira amplificada e a cooperação entre os professores mostrou as inúmeras possibilidades que a integração da TICs à prática pedagógica pode gerar novas intervenções e auxiliar no processo educativo.

Jogos, Videogame, Educação Física Escolar

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Recursos necessários

Datashow, caixas de som.

Prof. Ms. Alan Queiroz da Costa

E-mail: alanqcosta@ig.com.br / alanqcosta@yahoo.com.br

Prof. Esp. Archimedes de Moura Junior

E-mail: juninhom@hotmail.com

MÍDIAS E UM NOVO JOGO: DESPERTANDO POSSIBILIDADES

COSTA, Alan Queiroz da;
MOURA Jr., Archimedes de;
COLÉGIO ESTADUAL - SP

Após estudos, discussões, explorações e avanços no trabalho colaborativo entre os professores na elaboração de uma dissertação de mestrado em 2006, novamente de educação física e a professora da turma em busca de mais possibilidades pedagógicas, utilizaram do incremento das mídias nas aulas de educação física para ampliar não só as ferramentas como os conteúdos trabalhados naquele ano.

Com uma proposta integrada, ambos os professores traçaram seus objetivos e, incluindo o conteúdo da mídia nas aulas, propuseram a extensão das expressões e impressões dos alunos sobre a leitura do livro “Harry Potter e a pedra filosofal”, a vivência do jogo quadribol – “virtual e corporalmente” – e a elaboração de uma propaganda sobre o próximo filme ou livro.

Os resultados do trabalho trouxeram muitas respostas positivas além dos produtos finais anteriormente citados. Os alunos entenderam a estrutura dos jogos, puderam exercer suas motricidades de maneira amplificada e a cooperação entre os professores mostrou as inúmeras possibilidades que a integração da TICs à prática pedagógica pode gerar novas intervenções e auxiliar no processo educativo.

Jogos, Videogame, Educação Física Escolar

RELATO DE EXPERIÊNCIA

1. Introdução

Após estudos, discussões, explorações e avanços no trabalho colaborativo que resultou na dissertação de mestrado “Mídias e Jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa” (COSTA, 2006), a busca por mais possibilidades pedagógicas com o incremento das mídias nas aulas de educação física aqui relatada pode ser um exemplo da chamada “inteligência coletiva” (LÉVY, 1999). Esse exemplo pode ser justificado, não só pela metodologia do trabalho, mas principalmente com a busca pelo aprendizado, transmissão de saberes e produção de novos conhecimentos.

1.1. “Inter e multidisciplinaridade”

Após a vivência do jogo “quadribol” proposto na mesma escola no ano anterior (COSTA, 2006), a criatividade e interação entre os professores de educação física e a professora da turma de 4ª série resultou na integração das disciplinas de Língua Portuguesa e Artes para a efetivação do “Projeto Leitura”.

A progressão efetivada com a incorporação de diversas modalidades vivenciais, inclusive as “vivências eletrônicas” do esporte, justifica-se na comprovação já publicada por diversos autores sobre a tendência da virtualização dos jogos e esportes e na busca de possibilidades de atualização (FERES NETO, 2001, COSTA, 2006). Aquele jogo ou “esporte” virtualizado na forma de filme, jogo de videogame, cartas ou outros meios pode atualizar-se e ser vivenciado “corporalmente” na quadra da Escola, apoiando-se, também, em leituras, elaboração de textos, entrevistas e desenhos.

2. Objetivos

O trabalho realizado pela professora em sala de aula já comporta diversos objetivos pedagógicos e, a oportunidade de socializá-los com especialistas, no caso, educação física, trouxe novos horizontes a serem explorados. Com isso, além das metas já estabelecidas pela professora da sala, nas aulas de educação física, os objetivos foram estabelecer vivências corporais atualizadas a partir do jogo “quadribol”, incluindo o conteúdo da mídia e suas diversas formas de expressão como extensão das expressões e impressões dos alunos sobre as propostas desenvolvidas (leitura do livro, vivência do jogo quadribol – “virtual e corporalmente” – e a elaboração de uma propaganda).

3. Metodologia

Como o trabalho estava relacionando mais de uma disciplina, os conteúdos desenvolvidos também acabaram se entrelaçando fazendo com que os professores tivessem uma interatividade constante, avaliando e adaptando as metodologias quando necessário. A preparação dos professores referente aos equipamentos eletrônicos foi se desenvolvendo juntamente com o projeto, já que o professor de educação física possuía o conhecimento técnico necessário e, aos poucos foi transmitindo-o à profesroa da sala quando necessário, o mesmo ocorrendo no caminho inverso quando do uso de técnicas específicas de outras disciplinas.

3.1. Desenvolvimento do Projeto

Estabelecidos os objetivos comuns, a professora da turma iniciou seus trabalhos oferecendo aos alunos a possibilidade da leitura do primeiro livro da série sobre o menino bruxo: “Harry Potter e a Pedra Filosofal”. Paralelamente, outro tipo de leitura foi conduzida pelo professor de educação física sobre os aspectos da “virtualização do Harry Potter”: onde os alunos já haviam visto a história do bruxinho, se conheciam jogos sobre o tema inclusive o jogo existente na história (quadribol). Dentre os conteúdos da área de educação física, foram desenvolvidos diferentes tipos de jogos assim como as habilidades motoras pertinentes aos mesmos.

O jogo entre as possibilidades advindas da “virtualização” da história também levaram o professor a apresentar algumas dessas novas possibilidades como o filme e a leitura do livro nos computadores da escola.

O acompanhamento do texto por diversas formas (livros, filme e outras mídias) foi integrando o trabalho de ambos professores que, quando chegaram a leitura do capítulo sobre o quadribol, ofereceram aos alunos três formas de vivenciá-lo: jogando videogame, assistindo ao filme e falando sobre o tema por meio de uma entrevista.

A estratégia adotada para jogarem videogame foi a mesma apresentada por Costa (2006, p. 65) com o sorteio das equipes e da ordem dos jogadores de cada equipe. O convívio com os equipamentos de TV e DVD já era conhecido dos alunos e também já fazia parte da metodologia, assistir o filme conforme iam lendo o livro. Já a entrevista foi um momento muito importante durante o projeto.

Além da preparação prévia dos alunos, feita pela professora da sala com a construção das perguntas e demais estruturas lingüísticas necessárias para tal, procurando dar um maior significado ao processo, convida uma ex-aluna da escola, “fã-especialista” no assunto Harry Potter, para ser a entrevistada. De uma forma diferente porém muito similar, os alunos puderam vivenciar o que Eco (1984) chama de “falação”, ou seja, uma discussão sobre o discurso do esporte (no caso, Harry Potter e seu quadribol), uma falação sobre a prática, uma mistura entre as novas “práticas”.

4. Conclusões: Um novo jogo

A construção do trabalho trouxe muitas respostas positivas além do produto final esperado. Os alunos conseguiram entender a estrutura dos jogos de uma forma diferente além de poderem exercer suas motricidades de maneira amplificada, “virtual e corporalmente” além de poderem comparar as mesmas informações expressadas por diversos meios. Um exemplo disso foi a constatação conjunta de alunos e professores que, muitos capítulos do livro foram transformados em apenas alguns do filme.

A proposta possibilitou um “novo jogo” entre as vivências aos alunos gerando também, novas motivações e significados aos trabalhos escolares. Dentre as previsões da proposta, os alunos leram o livro, jogaram virtualmente e atualizaram sua prática, além de elaborarem seus cartazes de propaganda com inúmeras variações (propagandas do próximo filme e livro).

A cooperação entre os professores e interatividade entre disciplinas deu uma idéias das inúmeras possibilidades que a integração da TICs – Tecnologias da Informação e Comunicação – à prática pedagógica pode gerar novas intervenções e auxiliar no processo educativo.

5. Referências Bibliográficas

ALVES, L. R. G.; SILVA, J. B. **Educação e Cibercultura**. Salvador : EDUFBA, 2001. Disponível em: <http://www.lynn.pro.br/pdf/livro_educaciber.pdf>. Acesso em: 27 jul. 2006.

ALVES, L. **Game Over: Jogos Eletrônicos e Violência**. Salvador, 2004. Tese (Doutorado em Educação). Universidade Federal da Bahia. Disponível em: <<http://www.lynn.pro.br/tese.htm>>. Acesso em: 27 jul. 2006.

BETTI, M. **A Janela de vidro: esporte, televisão e educação física**. Campinas: Papirus, 1998.

BETTI, M. (Org.) **Educação Física e Mídia: novos olhares, outras práticas**. São Paulo: Hucitec, 2003.

BETTI, M. **Imagem em ação: o discurso televisivo no ensino da Educação Física**. Relatório de Pesquisa apresentado ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico. 120 f. Bauru, 2005.

Costa, Alan Queiroz da, **Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa**. 2006, Dissertação (mestrado em ciências da motricidade) – Instituto de Biociências, UNESP, Rio Claro, 2006.

FERRÉS, J. **Televisão e educação**, Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

Filme: **“Harry Potter e a Pedra Filosofal”** (Título Original: Harry Potter and the Sorcerer's Stone, Warner Bros. EUA, 2001, 152 min.) Gênero: Aventura

Jogo: **“Copa do Mundo de Quadribol”** (título original: Harry Potter™: Quidditch™ World Cup, Electronic Arts, PlayStation®2, EUA, 10/2003) Categoria: Ação

ROWLING, J. K. **Harry Potter e a Pedra Filosofal**. São Paulo: Ed. Rocco, 2000.

Recursos necessários

Datashow, caixas de som.

Prof. Ms. Alan Queiroz da Costa

E-mail: alanqcosta@ig.com.br / alanqcosta@yahoo.com.br

Prof. Esp. Archimedes de Moura Junior

E-mail: juninhom@hotmail.com