

VIDEOGAMES, EDUCAÇÃO FÍSICA E O CORPO EM MOVIMENTO

Vanessa Eltz
Licenciada em Educação Física (FEEVALE)
Contato: nessa_eltz@hotmail.com

Cleber Mena Leão Junior
Escola Municipal Dario Bordin
Contato: professor@cleberjunior.com.br

O objetivo do estudo foi analisar as contribuições da aplicação das novas tecnologias nas aulas de Educação Física em específico, o videogame, como ferramenta de aprendizagem nos anos finais do ensino fundamental em uma escola pública. A metodologia da pesquisa apoiou-se no paradigma qualitativo descritivo interpretativo. Os instrumentos escolhidos para realizar a coleta de informações foram: a) observação; b) intervenção com a utilização do videogame, e c) entrevista semi-estruturada. Colaboraram para a investigação, uma amostra de 21 alunos da sétima série do ensino fundamental. Os achados do estudo permitem a identificação de que o contexto das novas tecnologias, em específico o videogame, nas aulas de Educação Física escolar, criam um espaço de aprendizado, respeitando-se a pluralidade e singularidade de cada aluno. Conclui-se que não há como opor-se aos avanços tecnológicos da sociedade, pois, desde cedo os alunos estão em contato com este universo e os professores necessitam de capacitações e estudos de aprimoramento sobre as tecnologias.

Palavras-chave: Videogames. Educação Física Escolar. Ensino.

1. INTRODUÇÃO

A partir de leituras, percebemos que as novas tecnologias vão além da ferramenta tecnológica, pois, possuem o mecanismo de despertar a imaginação e a criatividade na área da educação. Buckingham (2007), aponta que as novas tecnologias são consideradas capazes de possibilitar às crianças, novas oportunidades para criatividade e auto-realização.

As inovações e os avanços tecnológicos, pelos quais estamos vivendo, apontam reflexos significativos no comportamento da sociedade. Conforme Lévy (2001), está sendo criado um novo paradigma na educação, no sentido de, assimilar tais avanços na formação dos indivíduos, de forma, a prepará-los para esta nova realidade, discutindo as melhores maneiras de aplicar as novas tecnologias no ensino de maneira eficaz, sem trazer prejuízos à formação do aluno.

Porém, ao falar em novas tecnologias no ensino, devemos primeiramente falar em um projeto que ofereça materiais teóricos didáticos e pedagógicos referente a este assunto,

sendo necessário elaborar uma metodologia de ensino bem fundamentada, direcionando o seu uso no sentido de atingir seus objetivos, ou seja, a construção do conhecimento. No entanto, segundo os autores Moran, Masseto e Behrens (2000), a tecnologia pode auxiliar à mudança na relação entre professores e alunos, iniciando um processo de aprendizagem, oferecendo suporte para a aquisição de novas habilidades e a capacidade de análise e resolução de problemas.

É certo afirmar que, a educação e o processo de ensino-aprendizagem está passando por um aperfeiçoamento dos avanços tecnológicos e, que debates intensos acerca disto estão sendo tratados nas Universidades e nas escolas, onde o principal objetivo seria a melhoria da qualidade de ensino. No entanto, existe a necessidade de investigar as possíveis contribuições do uso das novas tecnologias em suas aulas, utilizando o videogame como um instrumento pedagógico, possibilitando o aluno trazer a sua experiência de fora do ambiente escolar, agregando-o assim, ao conteúdo específico da disciplina, no qual professores e alunos construam juntos este aprendizado.

Para isso, Gee (1998, citado por, MOITA, 2006) observa que o modo de pensar gerado pelos jogos está mais adaptado ao mundo atual do que o ensinado pelas escolas. Os professores insistem em realizar atividades desmotivadoras e já os videogames fazem com que os alunos desafiem os limites de suas habilidades.

Os videogames são classificados como um fenômeno crescente, pois as bibliografias sobre eles já são extensas, principalmente na língua norte americana, porém, em nossa língua nativa, o Português, há poucos materiais, e nem sempre se consegue encontrar bibliografias recentes ou edições atuais, em relação aos materiais em outras línguas. Devemos ter em mente que esta tecnologia provoca diversas discussões, dividindo opiniões, pelo fato de ser um tema pouco explorado.

Assim, com o recorte desse trabalho, pretendemos mostrar o uso do videogame nas aulas de Educação Física escolar, no que tange o corpo em movimento, por este, ser uma ferramenta com diversas possibilidades, que agrega várias áreas do conhecimento.

A partir disto, temos como objetivo analisar as contribuições da aplicação das novas tecnologias nas aulas de Educação Física escolar como ferramenta de aprendizagem nos anos finais do ensino fundamental, em uma escola pública, utilizando o videogame como meio de aprendizagem.

2. METODOLOGIA

O presente estudo é uma pesquisa qualitativa (NEGRINE, 2004) descritiva (PICCOLI, 2003) e interpretativa (POSSEBON, 2004). Os instrumentos para coleta de dados foram as observações (RICHARDSON, 1999) e as entrevistas (BIRK, 2004) em formato de grupo focal, sendo caracterizado como um grupo de discussão informal e de tamanho reduzido, com o propósito de obter informações de caráter qualitativo em profundidade.

As observações foram realizadas em uma turma de sétima série de uma escola pública, de Estância Velha no Rio Grande do Sul, durante três aulas da disciplina de Educação Física. Para esse estudo foi utilizada a entrevista semi-estruturada. Para a realização desta entrevista foi utilizada a técnica de grupo focal, tal estratégia de pesquisa, possibilita uma maior escuta, uma vez que os participantes do grupo conversam, debatem, trocam ideias entre si e não com o pesquisador sobre alguma questão sugerida por ele.

Já, para a análise dos dados obtidos, optou-se pela análise de conteúdo (BARDIN, 1999) e pela triangulação (CAUDURO, 2004) por fontes, teórica e a reflexiva para analisar o tema em estudo. O público alvo foi composto por 21 alunos (8 meninas e 13 meninos).

Após o período das observações, para enriquecer o estudo, realizou-se as intervenções com a turma, oportunizando um trabalho com o uso de uma nova tecnologia, o videogame *Xbox 360 Kinect* (videogame de movimento corporal que utiliza uma câmera – *Kinect* – para captar os movimentos do(s) jogador(es), sem haver a interação com o controle), utilizando o jogo eletrônico da modalidade: vôlei de praia. Este videogame possibilita a execução no formato *exergames*, que faz com que os alunos interajam com o jogo utilizando o movimento do corpo.

As intervenções foram realizadas (no segundo semestre letivo do ano de 2012) durante as quatro aulas de Educação Física, sendo organizadas 3 grupos, de forma que um grupo trabalhasse com o pesquisador durante trinta minutos no videogame, enquanto os outros dois grupos trabalhavam na quadra poliesportiva, com a professora responsável pela turma. As atividades foram realizadas em forma de rodízio.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os dados coletados e a sua análise originaram-se em categorias: aprendizado, contribuições e corpo em movimento. Dado o curto espaço reservado para um artigo,

estabelecemos um exercício metodológico de demarcação, portanto, resolvemos concentrar nossos esforços no que tange a categoria: corpo e movimento.

3.1 Contribuições dos Videogames na Educação Física Escolar: corpo em movimento

Por se tratar de uma tecnologia recente, essas interfaces são conhecidos na literatura como *exergames*, que, por definição, é a combinação do exercício físico com o *game*, permitindo que a fascinação pelos *games* seja tão aproveitada quanto a prática de exercício físico (SINCLAIR, HINGSTON, MASEK, 2007). Diante disto, pretendemos contribuir com uma discussão sobre as potencialidades e perspectivas da utilização dos *exergames*, na Educação Física escolar, a partir do relato de alunos, que vivenciaram a modalidade do vôlei no ambientes real, e também, no virtual.

Para a Educação Física, os *exergames* trazem o ato de mover-se para jogar, combatendo a passividade e a inatividade do jogador. Segundo Kenski (2008), o esporte virtual, praticado no videogame, faz parte de outra realidade, mais veloz, mais bonita, mais atraente e com maior chance de sucesso do que a dura realidade concreta da prática esportiva encontrada nas quadras. Esse aspecto pode ser constatado nas respostas dadas pelos participantes deste estudo em relação à utilização dos *exergames* na Educação Física escolar:

“Dai quando tu tá jogando no videogame tu faz uma coisa certa e grita uhuu e faz um passinho, dá um parabéns!” (G3A5).

“A gente se diverti, porque assim, na quadra não é a mesma coisa que aqui.” (G1A5).

“[...] tu aqui acaba ti divertindo, e aqui tem uns negócios diferentes, e uma coisa nova, pra inovar a Educação Física, então eu acho bem legal.” (G3A3).

No que diz respeito à prática do jogo no espaço virtual, em que o jogador utiliza o corpo para realizar os movimentos, ao contrário da utilização do *joystick* (controle), os alunos participantes demonstram um interesse nesta possibilidade.

“É bem melhor jogar aqui do que ficar sentado jogando, porque aqui dá pra se movimentar.” (G1A5).

“Aqui tu já se movimentas bastante, e é bem melhor.” (G1A6).

Além desta possibilidade da movimentação do corpo, os *exergames* possibilitam que o jogador veja seus movimentos na tela, como podemos perceber na fala destes alunos:

“É bom, porque o corpo se movimenta e no videogame o boneco se movimenta também e é arriado¹.” (G2A1).

“É bom, porque a gente vê nossos movimentos na tela do videogame.” (G2A3).

“Eu acho que o videogame ajuda bastante, a gente desenvolve o nosso corpo [...] o que é melhor, é como o espelho, tu consegue ti ver fazer os movimentos.” (G3A6).

Os alunos entrevistados colocam a importância do personagem, que representa o seu corpo (avatar), que realiza os movimentos que eles reproduzem, porque os coloca nas diversas situações dos jogos, tendo assim a oportunidade de ver os seus erros e consertá-los, tornando-se assim um processo de ensino-aprendizagem. Daley (2010, citado por, BARACHO et al., 2012) afirma que os *exergames* podem proporcionar oportunidades para as crianças aperfeiçoarem seu controle motor e as competências em um ambiente não ameaçador.

Os participantes ainda apontam o uso dos *exergames* como algo a ser utilizado também fora do ambiente escolar, aliando atividade física, bem-estar e lazer:

“Bom, pra mim, a diferença entre um videogame com o controle e esse com o corpo, é que tu pode ti ver e aprender a jogar, além de jogar numa quadra, fazer as coisas e ao mesmo tempo errar e aprender no Xbox, tu pode [...] jogar em grupo ou trio, não sei, tanto faz, e é melhor porque quando não tem divertimento ou interesse em casa, pode tá jogando, sem ficar só na frente da TV.” (G3A7).

Os *exergames* vem para contribuir no aumento do nível de atividade física diária dos indivíduos, pois apresentou efeitos positivos sobre o aprendizado e a saúde, proporcionando uma oportunidade para as crianças serem fisicamente ativas no ambiente

¹ “Arriado” é a tradução literal é o verbo paulistano “zoado”.

doméstico, facilitando a prática esportiva em condições climáticas adversas, entre outros benefícios, como podemos observar nos autores destacados, a aplicação dos *exergames* no combate da obesidade e promoção da atividade física, apontam que ao jogar o *game* ativo se eleva a frequência cardíaca e o nível de atividade física em comparação aos *games* convencionais que tem baixo gasto calórico (SELL; LILLIE; TAYLOR, 2008; WORLEY; ROGERS; KRAEMER, 2011).

Destaco esta fala de um dos participantes do estudo:

“Eu acho que é legal o videogame, porque hoje em dia tu pode ficar dentro da tua casa fazendo as coisas, ou mesmo quando tá chovendo ou não tem condições de sair porque tu mora num apartamento, não tem quadra, não tem praça ou alguma coisa assim, ou mora num lugar que não tem acesso a campo, campinho, espaço pra poder, como quem mora no Centro da cidade, não pode ficar na rua jogando bola, porque passa muito carro e é perigoso. Então acho legal isso porque tu pode fazer as coisas no alcance...”
(G3A5).

Ressalto, em particular, que não devemos deixar a quadra de lado. Ela também faz parte do aprendizado virtual e real.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os autores aqui relacionados apontam que as novas tecnologias utilizadas como proposta educativa podem proporcionar o desenvolvimento de diversas habilidades e conhecimentos em seus alunos. Porém, seus conteúdos devem ser discutidos por meio da mediação dos professores em suas aulas, tanto para seu uso educacional quanto ao lazer dos que os jogam.

Não há como nos opormos aos avanços tecnológicos da sociedade, desde cedo os alunos estão em contato com este universo, e como professores devemos nos apropriar destas tecnologias. Além disto, os videogames podem ser elementos atrativos, pois fogem do cotidiano comum das escolas e isto pode resgatar a valorização das aulas, por parte dos alunos, proporcionando uma educação que não se limite a ter os estudantes como meros espectadores do saber.

A escola, como um ambiente de aprendizado, parece ser o local adequado para se ter uma visão esclarecida dos videogames, e assim, inserir uma das atividades preferidas

dos jovens em seu currículo, ao invés de permanecer distante das suas realidades, aproveitando o seu potencial educativo. Por meio da interferência dos professores, num primeiro momento, os videogames podem ser utilizados para abordar os diversos conteúdos, principalmente da disciplina de Educação Física. Num segundo momento, professores e alunos podem discutir as características e os valores vinculados a estes jogos, com os seus diversos gêneros, suas diferentes formas de serem jogados, seus preconceitos e estereótipos.

Encontramos nos avanços tecnológicos, ferramentas que aliadas a educação, como os *exergames*, jogos com interação corporal, podem mostrar aos alunos um novo modo de praticar atividades físicas aliadas aos conteúdos da disciplina de Educação Física e os incentivando a uma nova prática fora do ambiente escolar.

Esperamos que este trabalho tenha despertado ou provocado a curiosidade dos professores. A proposta de utilizar o videogame pode ser um meio de modificar a realidade das aulas tradicionais, na qual os esportes são os únicos conteúdos ensinados, sendo apenas tratados pela dimensão procedimental, onde o jogo pelo jogo é o único objetivo. Neste sentido, devemos ter uma visão mais ampla das novas tecnologias. Seus atrativos motivacionais precisam ser vistos como uma possibilidade de inovação.

REFERÊNCIAS

BARACHO, A.F.O.; GRIPP, F.J.; LIMA, M.R. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. **Revista Brasileira de Ciência e Esportes**. Florianópolis, v.34, n.1, jan/mar. 2012. Disponível em: <<http://www.rbceonline.org.br/revista/index.php/RBCE/article/view/1017>>. Acesso em: 14 dez. 2011.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70. 1999.

BIRK, M. Do princípio da pesquisa qualitativa à coleta de dados: uma trajetória percorrida por todos os pesquisadores. In: CAUDURO, M.T. (Org). **Investigação em Educação Física e Esportes: um olhar pela pesquisa qualitativa**. Novo Hamburgo: Feevale. 2004.

BRASIL, Ministério de Educação e do Desporto. (1998). Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos: Educação Física. Brasília, DF: MEC/SEF.

BUCKINGHAM, D. **Crescer na era das mídias eletrônicas**. São Paulo: Loyola. 2007.

CABREIRA, L.G.; AQUINO, O.R. Jogos eletrônicos: virtualização do brincar na perspectiva dos professores de 3ª e 4ª séries do ensino fundamental I de uma escola particular de Maringá/PR. **Educação em Revista**, Marília, v.7, n.1/2. 2006. Disponível

em:<<http://www2.marilia.unesp.br/revistas/index.php/educacaoemrevista/article/viewFile/609/492>>. Acesso em: 03 mar. 2012.

CAUDURO, M.T. **Investigação em educação física e esportes**: um novo olhar pela pesquisa qualitativa. Novo Hamburgo: Feevale. 2004.

KENSKI, V.M. **Educação e tecnologias**: o novo ritmo da informação. Campinas: Papirus. 2008.

MOITA, F.M.G.S.D. **Games**: contexto cultural e curricular juvenil. 2006. 181 f. (Tese de Doutorado em Educação). João Pessoa: Universidade Federal da Paraíba. 2006.

_____. **Game on**: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração. Campinas: Alínea. 2007.

MORAN, J. M.; MASSETO, M.T.; BEHRENS, M. A. (2000). **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus.

NEGRINE, A. Instrumentos metodológicos de coleta de informações na pesquisa qualitativa. In: MOLINA NETO, V.; TRIVIÑOS, A.N.S. **A pesquisa qualitativa na educação física**: alternativas metodológicas. 2 ed. Porto Alegre: Ed UFRGS/Sulina. 2004.

PICCOLI, J.C.J. **Normalização para trabalhos de conclusão do curso de educação física**. Canoas: ULBRA. 2003.

POSSEBON, M.O. Estudo de caso na investigação em educação física na perspectiva qualitativa. In: CAUDURO, M.T.C. (Org.) **Investigação em educação física e esportes**: um novo olhar pela pesquisa qualitativa. Novo Hamburgo, RS: FEEVALE. 2004.

RICHARDSON, R.J. **Pesquisa social**: métodos e técnicas. São Paulo: Atlas. 1999.

SELL, K.; LILLIE, T.; TAYLOR, J. Energy expenditure during physically interactive video game playing in male college students with different playing experience. *J. Am. Coll. Health*, 56, p. 505-511. 2008. Disponível em: <<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/18400662>>. Acesso em: 4 dez. 2011.

SINCLAIR, J.; HINGSTON, P.; MASEK, M. Considerations for the design of exergames. **Proceedings...** of the 5th international conference on Computer graphics and interactive techniques in Australia and Southeast Asia. p. 289-296. 2007. Disponível em: <<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1321313>>. Acesso em: 18 jan. 2012.

WORLEY, Jr.; ROGERS, S.N.; KRAEMER, R.R. Metabolic responses to Wii Fit™ video games at different game levels. *J Strength Cond Res* 25(3): 689–693. 2011. Disponível em: <<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/21311348>>. Acesso em: 18 jan. 2012.