

O videogame nas aulas de educação física

Archimedes de Moura Junior

RESUMO

A busca dos adolescentes por entretenimento está em constante mudança, desde as brincadeiras tradicionais até os jogos eletrônicos cada vez mais realistas. Embora popular como forma de entretenimento, enfrentamos uma realidade em que o uso do videogame é pouco discutido ou, pior, é discutido por pessoas com uma visão parcial do assunto, já que não utilizam os videogames para entretenimento como os adolescentes, apresentando visões limitadas sobre seus benefícios e prejuízos. O presente estudo apresenta, de maneira direta, 1) como os videogames estão presentes nas vidas de nossos adolescentes, 2) como o assunto é discriminado, pré-julgado e desconhecido pela sociedade, 3) como os atuais estudos mostram o quão importante é debater o assunto na escola e 4) como é possível integrar o uso do videogame de forma positiva nas aulas de educação física. Esta pesquisa só foi possível depois que o autor, um *gamer* confesso, identificou a prática de jogos eletrônicos entre os alunos do primeiro ano do ensino médio de uma escola estadual de São Paulo. Todos os 29 estudantes responderam um questionário e tiveram aulas de educação física com o uso de um jogo de dança. Após as aulas pudemos, com a ajuda dos envolvidos, constatar que é possível utilizar o referido jogo como

ferramenta didática e como estamos atrasados em colocar o tema em pauta nas nossas escolas.

Palavras-chave: Educação física, videogames e práticas de ensino.

INTRODUÇÃO

Quando pensamos em videogames, o que nos vem à cabeça? Provavelmente para muitos diversão, entretenimento ou momento de se reunir com os amigos, para outros tantos, violência, sedentarismo ou “eliminação do pensar” (SETZER, 2001) e para alguns pesquisadores/educadores, uma poderosa ferramenta pedagógica e um assunto de extrema relevância para ser discutido na escola. Porém, com todas essas informações contraditórias, o número de jogadores, consoles e *lan houses* vem aumentando ano após ano. Será porque “os jogos eletrônicos são uma ótima forma de estimular o cérebro da criança” (KANITZ, 2005)? Será que, diferente de muitas escolas de hoje, faz do aluno um ser produtivo, pois sem ele nada acontece no jogo? Ou será porque possui problemas bem ordenados, é desafiador e podemos correr riscos que não poderíamos correr na vida real? As respostas apontam somente para uma direção.

Serão mostradas aqui visões a favor e contra o uso dos videogames, seja como entretenimento ou como ferramenta pedagógica. Não pregamos o uso indiscriminado do aparelho ou seu que o videogame seja um “prêmio” para alunos comportados, buscamos com este estudo o levantamento de

questões sobre seu conteúdo, sua prática e suas variações e pensamos que a escola é o lugar ideal para iniciar esta discussão.

REVISÃO DE LITERATURA

Waldemar Setzer afirma que um dos objetivos da educação é desenvolver a capacidade de tomar decisões conscientes e que os jogos eletrônicos vão contra esse objetivo e produzem a “animalização” do ser humano. Contrapondo esta visão, recentes estudos nos Estados Unidos (GEE, 2004), na Inglaterra (KIRRIEMUIR e MCFARLANE, 2003) e aqui no Brasil com o vídeo Gamer Br, mostram que o uso dos videogames ajuda no ensino-aprendizagem, quando bem contextualizado, e que já existe um mercado promissor como jogador profissional, desenvolvedores e especialistas de jogos.

Em matéria de capa da Revista da Folha, Débora Yuri mostra como alguns jogos são violentos e cruéis. A autora reserva uma pequena parte a favor dos videogames com a citação do jornalista e crítico cultural americano Gerard Jones. Porém a matéria, com citações de especialistas da psicologia e ilustrações tendenciosas, passa a idéia de que os videogames são extremamente violentos e que influenciam no comportamento dos adolescentes. Um recente estudo, da pesquisadora Lynn Alves, mostra que não existe relação direta de que os jogos violentos deixam seus usuários mais violentos. Outro estudo mostra que os japoneses jogam mais

videogames do que os norte-americanos, porém a sociedade japonesa é menos violenta.

RESULTADOS

Após a análise dos questionários, verificamos que 90% dos entrevistados utilizam jogos eletrônicos (videogames, computador, celular etc.) e que 76% deles pensam que os jogos eletrônicos poderiam ajudar no aprendizado na escola. Foram seis aulas com o uso do videogame onde, os estudantes puderam conhecer e utilizar o equipamento com a mediação do professor na primeira e segunda aula e, nas aulas seguintes, elaborar diferentes variações de seu uso. Seguem abaixo alguns gráficos e informações sobre o estudo.

IDADE MÉDIA: 15,4 anos

Usa jogos eletrônicos?

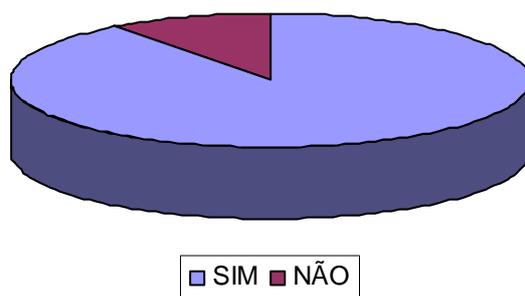


Gráfico 1: 90% dos entrevistados usam jogos eletrônicos contra 10% que não usam.

Acha que os jogos eletrônicos podem ajudar no aprendizado na escola?

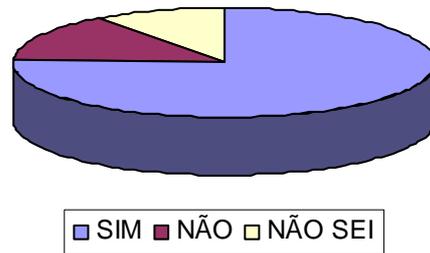


Gráfico 2: 76% dos entrevistados pensam que o uso dos jogos eletrônicos pode ajudar no aprendizado, 10% não souberam opinar e 14% pensam que os jogos eletrônicos não ajudam.

CONCLUSÃO

As novas tecnologias, no nosso caso os videogames, estão cada vez mais presentes no cotidiano dos adolescentes, tornando-os nativos digitais. As matérias de periódicos e livros citados neste estudo representam como o assunto é discriminado, pré-julgado e desconhecido. Porém, podemos notar que alguns estudos estão sendo feitos a respeito do tema e suas conclusões mostram porque os videogames podem fazer parte do cotidiano escolar. Fazer parte no sentido de reflexão, análise dos fatos e não simplesmente como entretenimento ou como forma de bonificação para os mais disciplinados.

O presente estudo trabalhou com somente uma modalidade de jogo, o jogo de dança *In the Groove* para Playstation2. Este jogo é classificado para adolescentes segundo a ESRB (Entertainment Software Ratings Board). Após as seis aulas, o autor e os alunos verificaram o quão significativas e diversificadas foram as aulas e que o tema deve ser tratado dentro do universo escolar para um melhor aprofundamento.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Lynn. *Game over: jogos eletrônicos e violência*. São Paulo, Futura, 2005.

BECTA. *Computer games in education project*. Inglaterra, agosto/2001.
Disponível em <http://www.becta.org.uk>. Acesso dia 16/02/2006.

Gamer Br. Dir. Pedro Bayeux; Flavio Soares. Brasil, 2004/2005. Disponível em <http://www.pirex.com.br/gamer/index.asp>. Acesso dia 16/02/2006.

GEE, James Paul. *What video games have to teach us about learning and literacy*. Nova York, Palgrave Macmillan, 2004.

_____. *Why video games are good for your soul*. Nova York, Common Ground, 2005.

KANITZ, Stephen. *A favor dos videogames*. São Paulo, Revista Veja, ed. 1926, ano 38, n. 41, pág. 12, outubro/2005.

KIRRIEMUIR, John. *A survey of COTS games used in education*. Inglaterra, março/2005. Disponível em <http://www.bris.ac.uk/education/research/networks/gern/gdc05.ppt>. Acesso dia 16/02/2006.

KIRRIEMUIR, John; MCFARLANE, Angela. *Use of computer and vídeo games in the classroom*. Inglaterra, 2003. Disponível em <http://www.silversprite.com/papers/42.pdf>. Acesso dia 16/02/2006.

SETZER, Valdemar W. *Meios eletrônicos e educação: uma visão alternativa*. São Paulo, Escrituras, 2001.

YURI, Débora. *Playground da maldade*. São Paulo, Revista da Folha, ano 14, n. 684, pág. 10-15, agosto/2005.