

JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA REVISÃO DOS TRABALHOS DO GTT COMUNICAÇÃO E MÍDIA DO CONBRACE/CONICE

Adriana da Silva Costa¹
Ana Paula Salles da Silva¹

¹Universidade Federal de Goiás (UFG)

GTT 02 - Comunicação e Mídia

INTRODUÇÃO

Na sociedade contemporânea os jovens têm tido contato com elementos da cultura corporal através de plataformas digitais diversas, de redes sociais e de jogos eletrônicos. Segundo apresentado por Pacete (2022), um estudo realizado pela McAfee, em dez países, incluindo o Brasil, mostrou que 96% das crianças e adolescentes fazem uso do celular no país.

Diante dessa realidade, foram e estão sendo realizados muitos estudos e pesquisas na área da Educação relacionados a inserção da mídia e das TDIC's na escola, (FANTIN, RIVOLTELLA e BELLONI,2012; BUCKINGHAM, 2010), a fim de compreender e problematizar as interações e mediações destas no contexto escolar, refletindo sobre as limitações encontradas para inserção destas experiências nas aulas, visando apresentar propostas que sejam viáveis. Segundo Betti (2001) a cultura corporal de movimento está se tornando cada vez mais objeto das mídias, isso faz parte da “cultura corporal de movimento contemporânea”, e tendo a escola como um espaço de conexões, a Educação Física escolar deve abraçar esse desafio, tendo como tarefa pedagógica: contribuir para a formação do receptor crítico, inteligente e sensível frente às mídias.

No contexto das produções do GTT nos interessam para este estudo a temática dos jogos eletrônicos, pois não é novidade que crianças e jovens, ainda que com diferenças de qualidade de experiência que não podem ser ignoradas, tem acesso a este tipo de entretenimento, sendo muitas vezes através destes jogos que se relacionam a primeira vez com as TDIC's. Esta pesquisa tem como objetivo analisar as produções científicas dos anais do GTT Comunicação e Mídia do COMBRACE/CONICE sobre a inserção dos jogos eletrônicos na Educação Física escolar.

METODOLOGIA

Este trabalho constitui-se de uma revisão bibliográfica, neste tipo de pesquisa “[...] o investigador irá levantar o conhecimento disponível na área, identificando as teorias produzidas, analisando-as e avaliando sua contribuição para auxiliar a compreender ou explicar o problema objeto da investigação”. (KÖCHE, 2001, p.122). A pesquisa foi realizada nos anais do CONBRACE/CONICE, no GTT Comunicação e Mídia. Nosso recorte faz referência ao período de 2005 a 2021.

Para selecionar as publicações, utilizamos os termos: Jogos eletrônicos, Jogos digitais, virtual, virtualização, games, vídeo game, gamificação, e-sports. Ao todo foram selecionadas 31 publicações. Após esta seleção, foram aplicados os seguintes critérios de inclusão: trabalhos que discutem a presença e/ou inserção de jogos eletrônicos na Educação Física escolar. Critérios de exclusão: trabalhos que fazem menção aos jogos eletrônicos, mas não à especificidade Educação Física escolar; trabalhos sobre pesquisas ainda não concluídas. Os trabalhos selecionados estão descritos no quadro abaixo:

Quadro 1: Trabalhos selecionados.

Ano	Autor/es	Título do artigo
2007	Alfredo Feres Neto	Videogame e educação física/ciências do esporte: uma abordagem à luz das teorias do virtual
2009	Victor de Abreu Azevedo; Ana Paula Salles da Silva	“Press start”: possibilidades educativas dos jogos eletrônicos
2009	Alan Queiroz da Costa	Educação física e mídia: perspectivas para uma prática pedagógica atualizada na era do virtual
2011	Gilson Cruz Junior	Entre bolas, cones e consoles: desafios dos jogos digitais no contexto da mídia-educação (física)
2015	Mayara Cristina Mendes Maia	“Hoje é dia de game”: a presença do vídeo game em aulas de educação física
2019	Dário Ygor Albuquerque da Silva; Valdivino Marcio Romeu Ribas de	Jogos digitais como metodologia na educação física escolar

	Oliveira	
2019	Lucas Barbosa Silva; Otávio Bonjiovane Lourenço; Vinícius Augusto do Nascimento Monteiro; Silvan Menezes dos Santos; Junior Vagner Pereira da Silva	Jogos eletrônicos na BNCC para a educação física
2019	Laryssa Rangel Guerra; Yuri Santos de Menez; Maria Aparecida Santos de Oliveira; Ricardo Ruffoni	Programa de residência pedagógica – UFRRJ: os games como uma alternativa metodológica de ensino na educação física escolar
2021	Tales Fidelis Falque Vieira, Cristiane Rezende Silva	Os jogos eletrônicos e suas relações com a educação física no ensino remoto

RESULTADOS

Os resultados serão apresentados a partir de dois eixos temáticos: Potencialidades e Limitações da inserção dos JE's na Educação Física escolar, ambos descritos respectivamente nos quadros 2 e 3. As possibilidades foram organizadas seguindo a lógica a apresentada por Belloni (2012) ao definir as dimensões da mídia-educação, como objeto de estudo e como ferramenta pedagógica. As limitações foram organizadas sob três aspectos principais: a infraestrutura das escolas, a falta de formação dos professores e o tempo das aulas.

Quadro 2: Potencialidades da inserção dos jogos eletrônicos na Educação Física escolar.

<ul style="list-style-type: none"> • Como objeto de estudo da Educação Física
Instrumentalizar o aluno para uma educação para as mídias;
Apreensão e interação, de e com novas tecnologias;
Reflexão sobre questões relacionadas a indústria cultural, interesses comerciais e cibercultura;
Trabalhar história e desenvolvimento dos jogos, sentidos e significados;
Produção de gamers;
Novas formas de interação, socialização e linguagens;
Proporcionar vivências com JE's através de videogames como X-BOX, computadores e outras mídias.
Estudo diferentes gêneros do jogo;
Estabelecer vivências corporais a partir do jogo digital; Gamificação
Desenvolvimento do protagonismo: concebendo o jogador sujeito ativo, (co)produtor de conteúdos, capacidade de tomada de decisões, etc.;
Entretenimento e lazer;
<ul style="list-style-type: none"> • Ferramenta pedagógica/estratégia de ensino

Ensino de técnicas de movimento;
Simulação (preparação para a vida). Ex: Guiar automóveis; Movimentos esportivos;
Desenvolver certas habilidades motoras/sensoriais;
Proporciona um ensino mais contextualizado, próximo da realidade dos alunos;
Estimular o aprendizado/ potencializa o processo de ensino-aprendizagem;
<ul style="list-style-type: none"> Situações em que JE's podem ser tanto objeto de estudo como ferramenta pedagógica
Reflexão sobre valores da sociedade (violência, preconceitos, competitividade), bem como questões relacionadas a saúde;

Quadro 3: Limites para a inserção dos Jogos Eletrônicos na Educação Física escolar

<ul style="list-style-type: none"> Relacionados à infraestrutura:
Infraestrutura precária para experiência com os JE's
Falta Aporte financeiro
Desigualdade com relação a acessibilidades as tecnologias
Sucateamento ou subutilização das tecnologias ou das mídias digitais presentes na escola explicar
<ul style="list-style-type: none"> Questões relacionados à falta de formação dos professores:
Falta de formação dos professores (conhecimentos sobre JE's e suas especificidades e as novas tecnologias)
Ideias reducionistas como a promoção e dessensibilização da violência, isolamento social e questões relacionadas aos riscos à saúde, por parte da escola e dos professores.
Pouca vivência dos professores com os jogos eletrônicos
Resistência da escola e dos professores ao uso dos JE's na escola, devido as ideias reducionistas sobre JE's
Falta de atualização e inovação das propostas pedagógicas.
Carência de estudos e produções científicas na área
Compreensão limitada do professor do sujeito (jogador) como um ser passivo
Desinvestimento pedagógico (quando a escola e/ou o professor concebe a Educação Física como espaços de não-aula)
Falta de planejamento adequado pelo professor envolvido.
<ul style="list-style-type: none"> Tempo de aula:
Tempo limitado para o desenvolvimento de experiências com jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os estudos analisados acompanharam a evolução histórica dos jogos eletrônicos. Nos estudos de Neto (2007), fala-se sobre a inserção do videogame nas aulas, já nos estudos de Maia (2015), percebemos a utilização do X-BOX com jogos ricos em elementos corporais, permitindo jogos online.

Observamos as diversas possibilidades de trabalho com jogos eletrônicos tanto quanto ferramenta pedagógica, como objeto de estudo. Porém algumas situações relacionadas a infraestrutura da escola e a formação de professores, limitam esse trabalho. Os estudos apontam também para a relação dos jogos eletrônicos com a mídia-educação e os multiletramentos, e a a necessidade da apropriação desses conhecimentos pelos professores, apropriação que se daria através da formação, ou seja, a necessidade da inserção destes elementos nos currículos de formação inicial e continuada.

Percebemos também o crescimento das produções científicas sobre a inserção dos JE's na Educação Física escolar, sendo maior número de artigos encontrados no XXI CONBRACE & VIII CONICE (2019). Porém apesar da produção científica sobre mídias, tecnologias e educação ser crescente, ainda são poucas as produções científicas encontradas no GTT Comunicação e Mídia, sobre a inserção específica dos Jogos eletrônicos na Educação Física escolar, revelando a necessidade de mais estudos que apresentem propostas pedagógicas viáveis. Percebemos também, a não atual, mas constante necessidade de investimentos públicos na educação, para que as escolas tenham os aparatos tecnológicos necessários e de forma igualitária.

REFERÊNCIAS

AZEVEDO, V. A.; SILVA, A. P. S. “Press Start”: possibilidades educativas dos jogos eletrônicos. In Congresso Brasileiro De Ciências Do Esporte, 16., 2009, Salvador.

Anais... Salvador: CBCE, 2009. Disponível em:

<http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2009/XVI/paper/viewFile/959/473>.

Acesso em 30 mar.2023

BELLONI, M. L. Mídia-educação: contextos, histórias e interrogações. In FANTIN, M; RIVOLTELLA, P.C (orgs.). **Cultura digital e escola: pesquisa e formação de professores**. Campinas: Papirus, 2012.p.31-56.

BETTI, M. Mídias: Aliadas ou Inimigas da Educação Física Escolar? **Motriz**, São Paulo, v. 7, n. 2, p. 125-129, dez. 2001. Disponível em:

<http://www1.rc.unesp.br/ib/efisica/motriz/07n2/Betti.pdf>. Acesso em: 07 mai. 2023.

BUCKINGHAM, D. Cultura Digital, Educação Midiática e o Lugar da Escolarização. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 35, n. 3, p. 37-58, set./dez., 2010. Disponível

em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/praxis/article/view/8309/5691>. Acesso em 27 abr. 2023.

COSTA, A. Q. Educação Física e mídia: perspectivas para uma prática pedagógica atualizada na era do virtual. In: Congresso Brasileiro De Ciências Do Esporte, 16., 2009, Salvador. **Anais...** Salvador: CBCE, 2009. Disponível em:

<http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2009/XVI/paper/viewFile/1575/462>.

Acesso em 30 mar.2023

CRUZ JUNIOR, C. Entre bolas, cones e consoles: desafios dos jogos digitais no contexto da mídia-educação (física). In: Congresso Brasileiro De Ciências Do Esporte, 17., 2011, Porto Alegre. **Anais...** Porto Alegre: CBCE, 2011. Disponível em:

<http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2011/2011/paper/viewFile/2932/1379>.

Acesso em 30 mar.2023

FANTIN, M; RIVOLTELLA, P.C (orgs.). **Cultura digital e escola: pesquisa e formação de professores**. Campinas: Papirus, 2012.

GUERRA, L. R.; MENEZ, Y. S. de.; OLIVEIRA, M. A. S. de.; RUFFONI, R.

Programa de residência pedagógica – UFRRJ: os games como uma alternativa metodológica de ensino na educação física escolar. In Congresso Brasileiro De Ciências Do Esporte, 21., 2019, Natal. **Anais...** Natal: CBCE, 2019. Disponível em:

<http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2019/8conice/paper/viewFile/12826/6401>. Acesso em 25 abr.2023.

KÖCHE, J. C. **Fundamentos de Metodologia Científica: Teoria da Ciência e Iniciação à pesquisa**. Petrópolis-RJ. Vozes.2011.

MAIA, M. C. M. “Hoje é dia de game”: a presença do vídeo game em aulas de educação física. In: Congresso Brasileiro De Ciências Do Esporte, 19., 2015, Vitória. **Anais...** Vitória: CBCE, 2015. Disponível em:

<http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2015/6conice/paper/viewFile/7900/3833>. Acesso em 30 mar.2023.

NETO, A. F. Videogame e Educação Física/Ciências do Esporte: uma abordagem à luz das teorias do virtual. In Congresso Brasileiro De Ciências Do Esporte, 15., 2007, Recife. **Anais...** Recife: CBCE, 2007. Disponível em:

<http://www.public.cbce.org.br/uploads/cd/resumos/062.pdf>. Acesso em 30 mar.2023

PACETE, L.P. Crianças e jovens brasileiros são os mais expostos no mundo a celulares e outros devices. **Revista Forbes Online**. [s.l.]: 13 mai. 2022. Disponível em:

<https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/05/criancas-e-jovens-brasileiros-sao-os-mais-expostos-a-devices-no-mundo/>. Acesso em 28 abr.2023.

SILVA, L. B.; LOURENÇO, O. B.; MONTEIRO, V. A. do. N.; SANTOS, S.M. dos.;

SILVA, J.V. P. da. Jogos eletrônicos na BNCC para a educação física. In Congresso Brasileiro De Ciências Do Esporte, 21., 2019, Natal. **Anais...** Natal: CBCE, 2019.

Disponível em:

<http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2019/8conice/paper/viewFile/12700/6422>. Acesso em 25 abr. 2023.

VALDIVINO, D.Y. A. S.; OLIVEIRA, M. R. R. Jogos digitais como metodologia na educação física escolar. In Congresso Brasileiro De Ciências Do Esporte, 21., 2019, Natal. **Anais...** Natal: CBCE, 2019. Disponível em:

<http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2019/8conice/paper/viewFile/12788/6400>. Acesso em 25 abr. 2023.

VIEIRA.T.F.F.; SILVA.C.R. Os jogos eletrônicos e suas relações com a educação física no ensino remoto. In Congresso Brasileiro De Ciências Do Esporte, 22., 2021, Belo Horizonte. **Anais...** Belo Horizonte: CBCE, 2021. Disponível em:

<http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2021/9conice/paper/viewFile/15125/7680>. Acesso em 30 mar. 2023.