

**JOGOS ELETRÔNICOS NO AMBIENTE ESCOLAR:
mediação sobre a cultura corporal de movimento**

Fabio Pereira Santana¹ – fphot66@hotmail.com
Dra. Mirza Seabra Toschi² – mirzas@brturbo.com.br

Introdução

O texto é fruto de um projeto de pesquisa, em fase de revisão da literatura, no Programa de Mestrado Interdisciplinar em Educação, Linguagem e Tecnologias - MIELT, da Universidade Estadual de Goiás da Unidade Universitária de Ciências Socioeconômicas e Humanas de Anápolis - UEG/UnUCSEH.

O século XXI tem concebido um período histórico no qual os avanços tecnológicos se (re)configuram numa velocidade vertiginosa, de forma que seus constructos têm modificado os hábitos cotidianos dos seres humanos, instaurando novas formas de convivência, mediadas pelas tecnologias e que acabam por criar necessidades e instituir diferentes modos de interação. O computador, que começou a ser desenvolvido em 1946, é hoje uma peça indispensável para vários segmentos da sociedade. Por meio dele milhões de pessoas têm acesso à informação, à educação e à diversão.

A ascensão do entretenimento mediado pelo computador deu origem ao videogame, o qual surgiu no final da década de 1970, propondo uma nova possibilidade de interação homem-máquina. Inicialmente, o hábito de jogar e de interagir com os jogos eletrônicos se deu por meio do fliperama. Nele havia os jogos do tipo arcade e as máquinas de pinball. Posteriormente, surgiram vários outros tipos de máquinas que, paulatinamente, se tornaram mais presentes na vida de jovens, adolescentes e adultos.

O videogame vem passando por várias transformações e adequações. A cada nova versão, é notável a busca pela melhoria dos gráficos e das animações audiovisuais. Porém, a sua grande evolução tem ocorrido no campo da corporeidade e da interatividade. Para Lévy (1999), projeta-se uma interatividade entre sujeito, máquina (jogo) e a ideia passada pela narrativa em imagem e som, mediada pela técnica e habilidade em manipular o jogo. Uma interatividade que se caracteriza pela possibilidade de transformar os envolvidos na comunicação, ao mesmo tempo, em emissores e receptores da mensagem. Para Santaella (2004, p. 181), a grande marca identificatória do leitor imersivo está, sem dúvida, na interatividade, ressaltando que essa imersão será acometida por transformações sensoriais, perceptivas e cognitivas [...].

¹ Pós-graduando do Curso Mestrado Interdisciplinar em Educação Linguagens e Tecnologia – MIELT, da Universidade do Estado de Goiás – UEG – Unidade UnUCSEH, de Anápolis – GO.

² Orientadora: Professora Doutora do Mestrado Interdisciplinar em Educação Linguagens e Tecnologia – MIELT, da Universidade Estadual de Goiás – UEG – Unidade UnUCSEH, de Anápolis – GO.

Os jogos eletrônicos deixaram de ser exclusividade do videogame, sendo encontrados praticamente em todos os aparatos tecnológicos recentes, de forma que evoluem de uma maneira muito rápida e são absorvidos de igual forma como ferramentas de entretenimento e lazer. Entretanto, é preciso investigar esses jogos para além dessa condição, no sentido de problematizar qual tem sido a mediação desses jogos sobre a cultura corporal de movimento de seus praticantes, pois, além de denotarem um processo de virtualização das experiências corpóreas, são também acusados de tornar seus praticantes em indivíduos sedentários.

Acerca dessas considerações a pesquisa busca conhecer, analisar e interpretar os jogos eletrônicos no contexto social da escola, assim como sua mediação sobre a cultura corporal de movimento de estudantes do 6º e 7º anos do Ensino Fundamental, particularmente daquela que reveste de construções socioculturais os estudantes.

Revisão de Literatura

A reflexão acerca dos jogos eletrônicos na Educação Física escolar pretende uma discussão maior, diz respeito ao ensino, uso de diferentes linguagens e à cultura corporal de movimento, extrapolando a vivência eletrônica em prol da apropriação de outras formas de vivências corporais. O videogame é um fenômeno pouco esclarecido, que sugere um olhar dicotômico que compreende o real e o virtual como dimensões opostas. Todavia, para Lévy (1996), o virtual está relacionado à existência de algo e sua materialização em si. O virtual não é o oposto do real, mas sim, do atual. É uma atualização ou modernização da realidade, inferindo que, para ser real basta ter existência.

O repertório de estudos acerca dos jogos eletrônicos indica que ainda temos uma quantidade inexpressiva de publicações acerca da temática, mas resultados de estudos como o de Sato (2009, p. 46) demonstra que o videogame é um dos ambientes mais imersivos que se conhece, que oferece uma representação imaginária da vida no que tange atitudes, comportamentos e valores de uma sociedade. Nele o jogador experimenta um novo ambiente, o qual será o real enquanto for o local em que haja interação, interpretação, representação e imersão. Dessa forma, o videogame é uma ferramenta que intervém diretamente nas diversas formas de linguagem do ser humano, em especial nos jovens e adolescentes, e, dentre essas manifestações podem ocorrer aquelas que influenciam mudanças na sua cultura corporal de movimento.

O videogame pode estar mediando uma "nova" cultura corporal de movimento entre jovens e adolescentes, a qual pode estar sendo imperceptível para a escola, mas que, alertamos, ela precisa estar de olhos bem abertos para o futuro, mesmo porque a pós-modernidade trouxe consigo um novo modelo de sociedade, na qual os jovens e adolescentes têm transmitido uns aos outros uma cultura de liberdade de expressão que tem desafiado a escola a explorar suas habilidades e, acima de tudo, suas estratégias de ensino em busca de conseguir "conquistá-los". Os desafios têm sido inúmeros, pois, este modelo de sociedade não

II SEMINÁRIO DE EDUCAÇÃO, LINGUAGEM E TECNOLOGIAS
X SIMPÓSIO DE EDUCAÇÃO, MODERNIDADE E CIDADANIA
X SEMINÁRIO DE ESTUDOS LINGÜÍSTICOS E LITERÁRIOS
13 a 17 de maio de 2013

COMUNICAÇÃO ORAL

obedece mais a nenhum tipo de linearidade, ao contrário, é uma sociedade dinâmica que se (re)configura em instantes.

De acordo com Veen e Vrakking (2009), os jovens dessa era, denominados *Homo Zappiens*, apresentam um comportamento direto, ativo e impaciente. São jovens que não se concentram em uma única tarefa e fazem várias coisas ao mesmo tempo. Para os autores, o *Homo Zappiens* passa a maior parte de seu tempo jogando no computador, e agora, com vasta gama de oportunidades, joga nos diversos aparelhos eletrônicos disponíveis. Os jogos eletrônicos são envolventes, permitem que os participantes mergulhem profundamente em um caminho de descobertas que os motiva de forma divertida e prazerosa.

Entretanto, Nesteriuk (2009, p. 23) alerta que [...] o videogame já foi vítima de grande número de denúncias e acusações, desde ser gerador de alienação, até mesmo formador de assassinos. Ranhel (2009, p. 3) complementa que demorou cerca de quatro décadas para os videogames conquistarem o interesse do meio científico. Ainda que tardiamente, várias áreas no meio acadêmico os têm reconhecido como fenômeno estético e social relevante.

Atualmente, o discurso acerca dos jogos eletrônicos o eleva ao patamar de relevante instrumento de socialização, entretenimento e aprendizagem. Entretanto, Moita (2006) salienta que, detentor de curta história, são poucas as pesquisas vinculadas à análise dos jogos eletrônicos, mesmo que esses propiciem o enlace de vários campos do conhecimento, interligando educação, comunicação, sociologia e antropologia no enfoque à juventude.

As interações entre o real e o virtual extrapolam as barreiras de tempo e espaço, potencializando a comunicação e as sensações em novas formas de vivências corporais e a construção de uma nova cultura. Todavia, Lévy (1996, p. 12) sugere que antes de temê-la, condená-la, ou lançar-se às cegas a ela, proponhamo-nos a fazer um esforço para apreender, pensar e compreender toda a amplitude dessa virtualização. Para Santaella (2003), quaisquer mecanismos de comunicação ou mídia são inseparáveis das formas de socialização e cultura que podem criar, ao passo que o advento de um novo meio de comunicação evidencia um ciclo cultural que lhe é intrínseco.

Os jogos eletrônicos são híbridos, envolvem programação, roteiro de navegação, design de interface, animação gráfica e outras características que fazem deles poli e metamórficos, de forma que se transformam numa velocidade vertiginosa e não se agarram em categorias e/ou classificações fixas (MOITA, 2006). Esse é um dos fatores que evidencia a pertinência em se investigar, em toda a sua amplitude, a sua importância para o processo de aprendizagem de crianças e jovens.

Magagnin e Monteiro (2010) ressaltam que os jogos eletrônicos fazem parte do dia-a-dia de grande parte dos estudantes e esta realidade não pode ser ignorada pela escola. Dessa forma, é importante para ela se apropriar de formas mediadoras capazes de reduzir seus possíveis impactos negativos, e, aproveitando do interesse deles pelos jogos, contribuir com sua formação nas dimensões cognitiva, afetiva e social.

Podemos destacar vários aspectos educacionais nos games, muito embora, os jogos de videogames tradicionais são classificados como atividades sedentárias (PARIZKOVA; CHIN,

2003; SOTHEM, 2004, apud VAGHETTI; SPEROTTO; BOTELHO, 2010). Diante disso, fica claro que existe ainda outra dimensão que deve ser objeto de estudos e reflexões: a dimensão motora da cultura corporal de movimento dos praticantes de jogos eletrônicos no ambiente escolar.

Metodologia

A pesquisa circunscreve ao estudo dos jogos eletrônicos como uma manifestação sociocultural no contexto escolar, assim como busca investigar qual tem sido a sua mediação sobre a cultura corporal de movimento de estudantes, expressada por meio da imersão em jogos eletrônicos no ambiente virtual e nas aulas práticas de Educação Física.

Realizaremos uma pesquisa do tipo qualitativa, pois ela é aquela que se preocupa com a interpretação do fenômeno, considerando o significado que os outros dão às suas práticas, o que impõe ao pesquisador uma abordagem hermenêutica (GONSALVES, 2001, p. 68). O pesquisador aproximar-se-á do objeto de estudo, consciente de que todo o contexto dos atores deve receber a devida atenção, nada podendo ser encarado como trivial. [...] tudo tem potencial para constituir uma pista que nos permita estabelecer uma compreensão mais esclarecedora do nosso objeto de estudo (BOGDAN; BIKLEN, 1994, p. 49).

Quanto ao tipo da pesquisa, esta será um estudo de caso. Para Oliveira (2007, p. 56), [...] trata-se de uma única realidade que pode ser estudada exaustivamente, na tentativa de se buscar novos elementos que possam explicar o objeto de estudo. Para André (1995), ele possibilita ao pesquisador uma visão ampla, profunda e integrada dos fenômenos estudados, seja ele um programa, uma instituição, ou grupo social complexo. A preocupação envolve por um lado, a descrição do contexto e da população em estudo, e, por outro, a tentativa de verificar como evoluiu o evento, projeto ou programa estudado.

A pesquisa se subdivide da seguinte forma: a) observação/entrevista do universo de estudantes matriculados nos dois primeiros anos do Ensino Fundamental II (6º e 7º anos) de uma Unidade Educacional da rede pública de ensino de Rio Verde-GO, mediadas por visitas *in loco*. De forma que os estudantes serão observados/entrevistados durante a prática de jogos eletrônicos no ambiente escolar, e, ainda, de aulas práticas de Educação Física, distribuídas em modalidades esportivas, jogos, brincadeiras e recreação; b) análise e interpretação de forma crítica e reflexiva acerca das evidências subjetivas encontradas.

Conclusão

Esta pesquisa encontra-se em fase de revisão de literatura, de forma que as considerações finais são preliminares e assistidas por outros estudos que se aproximam da nossa proposta.

II SEMINÁRIO DE EDUCAÇÃO, LINGUAGEM E TECNOLOGIAS
X SIMPÓSIO DE EDUCAÇÃO, MODERNIDADE E CIDADANIA
X SEMINÁRIO DE ESTUDOS LINGÜÍSTICOS E LITERÁRIOS
13 a 17 de maio de 2013

COMUNICAÇÃO ORAL

O repertório de estudos acerca dos jogos eletrônicos indica que ainda temos uma quantidade inexpressiva de publicações acerca da temática, mas, podemos antecipar que o videogame demonstra ser um ambiente altamente imersivo, capaz de ocasionar representações imaginárias da vida no que diz respeito a atitudes, comportamentos e valores da sociedade. De forma que o jogador experimenta um novo ambiente, o qual será o real enquanto for o local em que haja interação, interpretação, representação e imersão. Dessa forma, o videogame é uma ferramenta que intervém diretamente nas diversas formas de linguagem do ser humano, em especial nos jovens e adolescentes, e, dentre essas manifestações podem ocorrer aquelas que influenciam mudanças na sua cultura corporal de movimento.

Os jogos eletrônicos tradicionais sugerem um comportamento sedentário por parte de seus jogadores, e, muito embora haja games que envolvam corporeidade e interação, e máquinas que associam movimentos corporais ao jogo, percebemos uma mudança na cultura corporal de movimentos de nossos jovens e adolescentes, os quais abdicam das aulas práticas de Educação Física em prol dos games.

Portanto, o resultado desta pesquisa poderá esclarecer se realmente ocorre essa mudança e até que ponto ela é influenciada, ou não, pelos jogos eletrônicos.

Referências

- ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazio Afonso de. *Etnografia da prática escolar*. São Paulo: Papirus, 1995.
- BOGDAN, R.; BIKLEN, S. *Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos*. Porto: Porto, 1994.
- GONSALVES, Elisa Pereira. *Conversas sobre iniciação à pesquisa científica*. São Paulo: Alínea, 2001.
- LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* Tradução de Paulo Neves. 5. ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.
- _____. *Cibercultura*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MAGAGNIN, Cláudia Dolores Martins; MONTEIRO, Tairine Vieira Barros. Importância das tecnologias computacionais: prós e contras dos jogos eletrônicos na formação do aluno. In: TOSCHI, Mirza Seabra (Org.). *Leitura na tela: da mesmice à inovação*. Goiânia, PUC Goiás: 2010. p. 95-111.
- MOITA, Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro. *Games: contexto cultural e curricular juvenil*. 2006. 181 p. Tese (Doutorado em educação). Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa.

II SEMINÁRIO DE EDUCAÇÃO, LINGUAGEM E TECNOLOGIAS
X SIMPÓSIO DE EDUCAÇÃO, MODERNIDADE E CIDADANIA
X SEMINÁRIO DE ESTUDOS LINGÜÍSTICOS E LITERÁRIOS
13 a 17 de maio de 2013

COMUNICAÇÃO ORAL

NESTERIUK, Sérgio. Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades. In: SANTAELLA, Lúcia; FEITOZA, Mirna (Orgs.). *Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 23-36.

OLIVEIRA, Maria Marly. *Como fazer pesquisa qualitativa*. Petrópolis: Vozes, 2007.

RANHEL, João. O conceito de jogo e os jogos computacionais. In: SANTAELLA, Lúcia; FEITOZA, Mirna (Orgs.). *Mapa do Jogo: A diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SANTAELLA, Lúcia. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. *Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo, Paulus: 2003.

SATO, Adriana Kei Ohashi. Do mundo real ao ficcional: a imersão no jogo. In: SANTAELLA, Lúcia; FEITOZA, Mirna (Orgs.). *Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 37-48.

VAGHETTI, César Augusto Otero; SPEROTTO, Rosária Ilgenfritz; BOTELHO, Silvia Silva da Costa. *Cultura digital e Educação Física: problematizando a inserção de Exergames no currículo*, 2010.

Disponível em <<http://www.sbgames.org/papers/sbgames10/culture/full/full7.pdf>>. Capturado em 23 de set. 2012.

VEEN, W.; VRAKKING, B. *Homo Zappiens: educando na era digital*. Porto Alegre: Artmed, 2009.