

**Universidade:
presente!**

PROGRAD
PROPQ
SEAD

RELINTER
CAF
SAI

XV Salão de
ENSINO

21. 25. OUTUBRO • CAMPUS DO VALE

CONVOCAMENTO FORMATAÇÃO INOVACIA
Salão UFRGS 2019

Evento	Salão UFRGS 2019: XV SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2019
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	Jogos eletrônicos na educação física escolar: um relato de experiência
Autor	NICOLE MARCELI NUNES CARDOSO
Orientador	DANIEL GIORDANI VASQUES

RESUMO: A realização dessa pesquisa iniciou-se por meio da curiosidade de um assunto tão atual, a partir de indagações, de como ele seria aceito pela sociedade e se seria aceito, junto com outros diversos questionamentos. Visto que os jogos eletrônicos tem estado presente no cotidiano dos jovens atualmente nos seus momentos de lazer e descanso, fazendo assim parte da sua realidade concreta. Esses jogos promovem diversas interações, percepções e diferentes aprendizados em relação ao corpo em movimento, já que essa é a grande problemática quando se refere à jogos eletrônicos na educação física, porém esse conteúdo se insere dentro da unidade temática “Jogos”, estudado e publicado pela BNCC (Base Nacional Comum Curricular) em 2017, no qual, previu-o como o único tema dos "jogos" para o 7º ano do Ensino Fundamental. Com isso, esse trabalho irá pesquisar os preconceitos com relação aos jogos na educação física escolar, um pouco da diferença de jogo e esporte, como também, relatar a experiência da inserção deste conteúdo no currículo do 8º ano do Ensino Fundamental do Colégio de Aplicação da UFRGS. Como esse conteúdo se faz parte da realidade concreta dos alunos e é um tema pouco aprofundado nas escolas, a educação física classifica ele dentro da categoria de jogos, trabalhando como jogos “de movimento corporal” e jogos “sem movimento corporal”. E foi escolhido pelo professor junto com os alunos o jogo considerado sem movimento corporal, realizado no laboratório de informática da escola, o "League of Legends", chamado de LOL, um dos mais conhecidos no mundo todo e que possui muitos prêmios caríssimos, entrando no mundo dos e-games, no universo de competições dos jogos eletrônicos (Ou seja, uma esportivização do jogo eletrônico). Já os jogos considerados de movimento corporal, foram realizados no xbox 360, os de “esportes” como atletismo, vôlei de areia, tênis, boliche e just dance na frente de uma televisão, no entanto, nesse momento os alunos tinham como o objetivo identificar diferenças e semelhanças entre os os jogos virtuais e os jogos reais, vivenciando os dois tipos. Como também entrando em debate as questões e concepções de movimento corporal enquanto gasto energético e exercício físico visto que se refere a educação física escolar. Eu como monitora, acompanhei algumas aulas e analisei os questionários realizados com os alunos sobre suas percepções dos jogos eletrônicos, e o foco foi a questão da violência dos jogos eletrônicos, eles são considerados violentos? Eles podem estimular a violência? Aqui está a maior preocupação da comunidade de pais, e esse é um assunto muito questionado no mundo inteiro, ainda sem muitas comprovações apenas diversas opiniões. No geral, foi respondido pelos alunos que os jogos não geram violência e em alguns momentos de debates durante a aula eles trouxeram a hipótese de que a pessoa não se influencia por um jogo e sim que a violência está ao seu redor, e vem da sua educação. O curioso é que muitos acreditam que os jogos são violentos e esses praticam-o, como por exemplo, os mais citados foram fortnite, mortal kombat, gta e battlefield (No geral são jogos de tiro e luta), porém eles ressaltam que não provocam ou influencia a pessoa a ser violenta e sim que vem de uma personalidade dela. Outra questão abordada, com relação ao preconceito, foi sobre gênero, pois no início do semestre quando os alunos descobriram qual era o conteúdo da aula muitos ficaram extremamente desconformados, disseram que o jogo LOL era para “meninhas” e comentários desse tipo, mas o que pude observar nas respostas dos questionários foi que não há diferença entre os jogos praticados pelas meninas e pelos meninos, visto que ambos sexos praticam quase todos os mesmos jogos. Na minha concepção como monitora, admito que no início tive um certo receio, por diversos motivos e também como já venho envolvida ativamente com o esporte e acredito que isso tenha influenciado, porém fui ficando curiosa e querendo entender mais e aprender como esse novo mundo atual pode contribuir para a educação. Mas a minha maior preocupação é em relação às dificuldades para se aplicar os jogos eletrônicos nas escolas, devido às questões de material para todos os alunos, pois será que todos vão conseguir experimentar? E a quantidade de material, as escolas conseguiriam promover? será que enquanto um ou dois estariam jogando os outros vão ficar sem fazer nada? Sendo essa uma questão sociocultural, e de vulnerabilidade financeira. Contudo, estamos sempre em constante mudança e devemos nos adaptar à elas, e a inovação desse conteúdo relacionado ao cotidiano dos jovens, atualmente, pode trazer muitas novidades, refletindo sobre toda questão de percepção corporal, movimento, relacionamentos (entre os alunos e entre aluno-tecnologia) e em um contexto geral, refletir sobre a violência e o esporte inovador.

Palavras-chave: jogos eletrônicos, Educação Física, educação, esporte.