

Exergames e a Educação Física: uma outra possibilidade de interação nas aulas

Rafaela Bordin

Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) – RS/Brasil,

Rafaela.bordin@gmail.com

Cícera Andréia de Souza

Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) – RS/Brasil,

cissadesouza@yahoo.com.br

RESUMO:

O presente trabalho tem como intuito trazer para o debate como as TICs, especificamente o videogame pode estar inserido no processo de ensino/aprendizagem das aulas de Educação Física. O videogame modernizou-se, e hoje possibilita uma maior interação entre o homem e a máquina através dos *exergames*. Nesse sentido, é importante salientar que é difícil encontrarmos no contexto das aulas Educação Física professores que sejam adeptos ao uso tecnologias. Talvez isso aconteça pelo fato da matéria sempre ter possuído um caráter mais prático, ou pela dificuldade dos professores com as tecnologias. Hoje, é imperativo o uso de TICs no nosso cotidiano, então, a escola no contexto da Educação Física deve apropriar-se da mesma com a intenção de trazer elementos que possam propiciar aprendizagens em aspectos sociais, cognitivos e motores.

Palavras-chave: TICs, videogame, *exergames*, educação física.

Introdução

Nosso cotidiano está permeado pelas tecnologias, elas criaram novos hábitos e rotinas, os quais acabaram por adentrar o espaço das escolas. Assim, o material escolar modificou-se, e hoje, juntamente com lápis, cadernos e livros carregamos algum item eletrônico. A partir disso, é necessário trazer para o debate como as TICs, mais especificamente, o videogame pode estar presente no processo ensino-aprendizagem dentro do contexto das aulas de Educação Física.

O uso de videogames tem sido amplamente utilizado em diferentes âmbitos e processos para alcançar resultados, mas quando nos referimos a Educação Física, o mesmo fica usualmente ligado a questões da área da saúde. Já, no âmbito escolar tem sido apresentado no intuito de revelar como os jogos podem estimular comportamentos violentos, deixando de lado as possibilidades que eles viabilizam. O que se propõe com esse estudo é gerar uma visão acerca dessa tecnologia e como ela pode auxiliar aulas de educação física, considerando o movimento e as relações possíveis.

TICs no contexto escolar

A partir dos anos 90, com o colapso do socialismo se iniciou o “*boom*” da era tecnológica, e com a mesma o nascimento de diferentes formas de relacionar-se, veicular conteúdo, diferentes estilos de raciocínio e de propagar o conhecimento (Kensky, 2012). E assim, inicia a era da informação onde as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) reconfiguram a habilidade de difundir, intercambiar e relacionar-se com as informações, já que a mesma relaciona a linguagem – oral e escrita – com o som, imagem e movimento, fazendo uso assim, do *hardware*, *software* e telecomunicações.

As TICs “não são apenas meros suportes tecnológicos. Elas têm suas próprias lógicas, suas linguagens e maneiras particulares de comunicar-se com as capacidades perceptivas, emocionais, cognitivas, intuitivas e comunicativas das pessoas” (Kensky, 2012: 38). As TICs reconfiguram-se como novos vínculos sociais, que transcendem os espaços geográficos. Assim, a

interatividade entre a tecnologia e as pessoas chegou ao espaço da escola e a partir de então alterou a “realidade do saber” (Demo, 1993: 21). É preciso ficar ciente de que uso de tecnologias na sala de aula não nasce com o intuito de vir a tornar-se um modelo pedagógico ou paradigma, mas sim, uma oportunidade de potencializar o processo de ensino/aprendizagem (Sancho e Hernandez, 2006). O professor passa a ser um articulador das TICs dentro do contexto da sala de aula, onde as mesmas não devem ser encaradas como ferramentas a serem aplicadas, mas sim processos a serem desenvolvidos (Castells, 2008). Onde a validade da ação está nos agentes e como os mesmos a usam, pois o simples uso de tecnologia não garante qualidade pedagógica.

Ainda é visível que são poucos os professores que fazem uso das TICs no contexto escolar, mas acreditamos que ainda há um potencial a ser explorado com os professores no que se refere ao trabalho destes com as tecnologias em sala de aula. Pois, não basta ter a máquina é preciso ir além, buscar conhecimento para saber como trabalhar com elas.

O uso criativo das tecnologias pode auxiliar os professores a transformar o isolamento, a indiferença e alienação com que costumeiramente os alunos frequentam as salas de aula, em interesse e colaboração, por meio das quais eles aprendem a aprender a respeitar, a aceitar, a serem melhores cidadãos participativos. (Kenski, 2012: 103)

As TICs podem modificar a perspectiva ver/viver/aprender a realidade, mais além, ela possibilita a construção de espaços de conhecimento que viabilizam uma nova tomada de decisões e avaliações das pessoas em relação aos conteúdos que estão sendo veiculados. À medida que as TICs ganham cada vez mais espaço nas formas como nos comunicamos, nos informamos e, sobretudo como aprendemos, nota-se a maior necessidade de inserção das mesmas no contexto educacional.

Do jogo de Huizinga e Mcluhan ao *EXG*

O jogo sempre teve um papel significativo em todas as épocas, afinal, ele cria outras relações e apresenta características culturais, para além do momento no qual esta acontecendo (Huizinga, 2005). Assim, os mesmos podem ser compreendidos como práticas sociais de cada geração. De acordo com Mcluhan (2012), o jogo passa a ser compreendido como uma “extensão do homem”, onde o mesmo pode liberar reações e tensões do seu dia a dia. Hoje, o jogo de Huizinga (2005) que almejava a fuga da seriedade, vem sendo buscado por um grupo de pessoas nos *videogames*, os quais tem passado por uma grande evolução tecnológica.

As plataformas para jogar modificaram-se, do antigo fliperama até os atuais *exergames*. Vislumbramos uma evolução tecnológica que permitiu mudanças sem precedentes na forma de interagir com o *joystick*. Os *games*, através de seus elementos visuais e sonoros conseguiram alcançar um grupo muito heterogêneo de pessoas, pois eles permitem que na mesma plataforma você faça uso de diferentes jogos.

O videogame através dos *games* permite que os jogadores tornem-se parte das narrativas, assumindo assim personagens e histórias (Mendes, 2006). Surge uma integração entre máquina e homem, mas que somente se atualiza quando o jogador desenvolve e avança nas tarefas. Outro fato importante a ser destacado é que o videogame propõe que “as técnicas de simulação, em particular aquelas que utilizam imagens interativas, não substituem os raciocínios humanos, mas prolongam e transformam a capacidade de imaginação e pensamento (Lévy, 2000: 168)”. Isso se evidencia muito através do uso de *videogames* para vivenciar situações de treinamento, as quais poderiam trazer um enorme perigo para o praticante, caso extrapolassem a esfera do virtual.

No princípio, o videogame foi visto como mais um elemento tecnológico direcionado para entretenimento, mas hoje, percebemos que os mesmo em sua grande maioria buscam em áreas do conhecimento elementos para enriquecer a narrativa. Nesse sentido, é notável que aprender através dos

games pode ter se tornado muito interessante (Mendes, 2006). Mas, é a partir da introdução dos *Exergames* (EXG) ou *Active Videogame* ou *Active Gaming*¹ que surgiram outras formas de interagir com os jogos. Afinal, esse elemento possibilita aos jogadores que estes utilizem seus corpos por inteiro, como também de sentirem sensações dos seus movimentos. Enquanto os antigos games possuíam um forte apelo ao sedentarismo, e uso de habilidades motoras finas².

Os EXG trouxeram uma outra “técnica de simulação, em particular aquela que utiliza imagens interativas, não substituem os raciocínios humanos, mas prolongam e transmitem a capacidade de imaginação e de pensamento (Lévy, 2010: 168)”. Por mais que os EXG possibilitaram uma outra forma de interagir, é conveniente lembrar que:

Nesses jogos, igualmente, encontram-se preocupações em educar os gestos e atitudes corporais daqueles que jogam. Nos jogos eletrônicos, observam-se formas quase infinitesimais de controle de gestos, a cujos estímulos o corpo de quem joga precisa responder com maior eficiência possível (Mendes, 2006: 72).

Contudo, não podemos nos deixar levar pela simplória idéia que os *games* trazem somente pontos positivos, é preciso considerar juntamente com as possibilidades de interação surgiram outros problemas, como também reforçaram outros antigos.

A evolução tecnológica a partir dos videogames trouxe outras possibilidades aos seus jogadores. Hoje, a diversão de jogar consegue propiciar outras situações e aprendizagens, muitas delas propiciam outras formas de interação com o *joystick* e com o corpo.

¹ São jogos que utilizam os movimentos de diferentes segmentos corporais como forma de interação com ambientes virtuais, podendo contribuir não apenas para o aumento do gasto calórico, mas também para o aumento no repertório de movimentos do indivíduo, principalmente em fase de crescimento.

² Uma habilidade que requer o controle de pequenos músculos do corpo para atingir a meta da habilidade e envolve normalmente a coordenação óculo-manual.

Educação física escolar (EFE) e a necessidade de novas práticas pedagógicas

A Educação Física no Brasil tem sua origem nos séculos XVII e XIX, através da aptidão física³, sendo influenciada pela medicina e a instituição militar. Já nos séculos XIX e XX a Educação Física sofreu influencia da ginástica e do esporte, a primeira tem intima relação com o aumento do rendimento atlético-esportivo, recordes e intervenção científica sobre o corpo; e o segundo, tem seu sentido/significado através de ligações sociais (Betti, 1991).

A partir dos anos 80 surge um grupo que passa a criticar essa visão da aptidão física e do esporte, e com isso buscou nas ciências sociais e humanas, mas especificamente na área da educação novos elementos para pensar a Educação Física Escolar (Betti, 1991). Esse grupo nasceu

A partir de um diálogo maior com o campo educacional, mediante as teorias críticas da educação (Saviani, 1983) e com a Sociologia e Filosofia crítica do Esporte (Sérgio, 1976; Cavalcanti, 1984), constiu-se um movimento pedagógico na Educação Física brasileira que ficou conhecida como Educação Física crítica ou progressista (passando momentaneamente pela denominação de “revolucionária”). (González e Fensterseifer, 2010: 152)

Muito embora tenham surgido novas teorias para EFE⁴ e Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional 9394/96 tenha tornado a Educação Física uma disciplina obrigatória do currículo, ainda assim visualizamos a Educação Física muito ligado ao esporte, em síntese, uma reprodução do alto rendimento.

³ Aptidão Física (A.F.) tem distintas formas, sendo que muitos a definem como sendo a capacidade de realizar movimentos. Apresenta duas abordagens, uma ligada à saúde e, a outra em relação a *performance*. (GONZÁLEZ & FENSTERSEIFER, 2010, P. 28)

⁴ Metodologia ensino EF(critico-superadora)Coletivo de autores, Crítico emancipatória (Elenor Kunz), Aulas abertas (Hildebrandt).

Nesse sentido, a EFE deve (re)criar a possibilidade dos alunos conhecerem mais a si mesmos e as possibilidades que seus corpos oferecem. Assim, dando espaço para a criatividade, iniciativa, curiosidade e inserção de outros elementos pertencentes ao contexto além dos muros da escola (Darido, 2006). Portanto, é importante a EFE proporcionar diversas formas de vivências que possam ir além do *quarteto fantástico*⁵, é a partir da inserção de elementos como a dança, atletismo, capoeira que os alunos podem (re)inserir, afinal, elas podem despertar o interesse e identificação. Conseqüentemente essas observações nos inserem no contexto relativo as TICs e os EXE nas aulas, e proporcionam do outro contexto pedagógico. Esse tipo de proposta pode colaborar, na medida em que promover no aluno uma reflexão, acerca dos benefícios da prática, e da metodologia de ensino usado pelo professor. As atividades desenvolvidas numa aula de EFE devem ser prazerosas, fazendo com que o aluno passe a realiza-la nas práticas diárias de atividade física a partir das vivências que teve anteriormente na escola.

Em síntese, a Educação Física tem sua raiz na formação histórica do Brasil e, hoje, a EFE se estrutura na necessidade de proporcionar aos seus alunos vivências que possam ir além da mera reprodução de modelos esportivos. Mas que possa proporcionar aos seus alunos a capacidade de vivenciar diferentes experiências do saber corporal e intelectual. À medida que as mídias e as novas tecnologias de informação e comunicação ganham cada vez mais espaço nas formas como nos comunicamos, nos informamos e, sobretudo como aprendemos, nota-se a maior necessidade de inserção das mesmas no contexto educacional. A história das mídias na escola teve início no século XX, e desde que superou a negação total da sua inserção na escola, vem se destacando a importância de ir além de seu uso meramente instrumental.

⁵ Termo usualmente utilizado para nos referirmos: futebol, vôlei, basquete, handball.

Conclusão

A educação física vem aos poucos adentrando o universo das TICs no âmbito educacional. Ainda é bastante difícil para os professores da área, enxergar as possibilidades de se trabalhar as mídias e as TICs na disciplina, visto que esta ainda é encarada sob o viés da prática esportiva, sem a necessidade de envolver o questionamento sobre a cultura corporal de movimento. A busca pela apropriação das TICs ao contexto das aulas de educação física vem acontecendo, o problema da área em trabalhar com esse elemento reside também na dificuldade de saber como fazer.

BIBLIOGRAFIA

- Betti, M. (1991). *Educação Física e Sociedade*. São Paulo: Movimento.
- Castells, M.(2008). *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra.
- Demo, P.(1993). *Desafios modernos da educação*. Petrópolis: Vozes.
- Gadotti, M. (2000). *Perspectivas atuais da educação*. Porto Alegre: Artmed.
- González, F. J.; Fensterseifer, P. E. (2010). *Dicionário crítico de Educação Física*. Ijuí: Ed. Unijuí.
- Kenski, V. M.(2012). *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*.Campinas: Papirus.
- Lévy, P.(2010). *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.
- Mcluhan, M.(2012). *Os meios de comunicação como extensão do homem*.São Paulo: Cultrix.
- _____ (2005). *O que é virtual?*São Paulo: Editora 34.
- Mendes, C. L. (2006). *Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação*.Campinas: Papirus.
- Sancho, J. M.; Hernández, F (2006). *Tecnologias para transformar a educação*.Porto Alegre: Artmed.