

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

HELENICE KARINA DOS REIS

A UTILIZAÇÃO DE *GAMES* COMO FERRAMENTA DE ENSINO E
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO FÍSICA

JUIZ DE FORA
2018

HELENICE KARINA DOS REIS

**A UTILIZAÇÃO DE *GAMES* COMO FERRAMENTA DE ENSINO E
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO FÍSICA**

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Eduardo Klimick Pereira
Professora tutora: Ana Carolina Guedes Mattos

JUIZ DE FORA
2018

HELENICE KARINA DOS REIS

A UTILIZAÇÃO DE *GAMES* COMO FERRAMENTA DE ENSINO E
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO FÍSICA

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Carlos Eduardo Klimick Pereira
Prof(a). Dr(a). orientador(a)

Ana Carolina Guedes Mattos
Membro da banca

Marina Terra
Membro da banca

Introdução

Sou licenciada em Educação Física pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sudeste de Minas Gerais (IF Sudeste MG) – campus Barbacena, tendo iniciado a graduação em 2011 e concluído em 2015. Depois de formada, comecei a lecionar, sob forma de contrato, na escola estadual "Bias Fortes", em Barbacena, onde trabalhei durante todo o ano de 2015. Ainda neste ano, em agosto, fui nomeada após aprovação em concurso público da Secretaria Estadual de Educação de Minas Gerais, sendo lotada na escola estadual "Gabriela Ribeiro Andrada", em Barbacena, onde trabalho atualmente. Em 2016, também trabalhei, sob forma de contrato, na escola Estadual "Henrique Diniz", também em Barbacena, durante todo o ano. Em 2017, fui nomeada, em junho, no meu segundo cargo, após aprovação em outro concurso público da Secretaria Estadual de Educação de Minas Gerais, sendo lotada na escola estadual "Prefeito Gentil Pereira Lima", em Pedra do Sino, distrito de Carandaí/MG. Atualmente, continuo lecionando nas escolas supracitadas em que fui nomeada.

Dando seguimento à minha formação acadêmica, em 2017, iniciei o curso de pós-graduação em Mídias na Educação, oferecido pela UFJF, o qual eu estou finalizando com a produção deste trabalho, que tem como tema “A utilização de *games* como ferramenta de ensino e aprendizagem na Educação Física”.

A Educação Física é uma disciplina que dispõe de uma variedade imensa de conteúdos que podem e devem ser abordados na escola, no entanto, muitos deles esbarram na questão das condições materiais e físicas que as escolas oferecem, ou melhor, na falta destas condições.

Trabalhando em escolas públicas, percebe-se que a qualidade das aulas de Educação Física está diretamente relacionada aos recursos disponíveis. Faltam materiais e espaço físico adequado, o que compromete a vivência de alguns conteúdos.

Pensando nisso, ao longo desta especialização em Mídias na Educação, os *games*¹ surgiram como uma possibilidade de minimizar esta falta para a abordagem de alguns conteúdos da Educação Física na escola.

¹ Moita (2006, p. 16) defende que, como ambientes virtuais, os *games* são lugares privilegiados de aprendizagem onde co-habitam a co-construção do conhecimento, a interatividade, a intersubjetividade, a autonomia e o alcance de uma consciência crítica nos indivíduos, constituindo novos paradigmas da educação.

De acordo com Rodrigues Júnior e Sales (2012), os avanços tecnológicos consolidados nos últimos anos são um fenômeno que não há mais como ser ignorado dentro das escolas, pois nossos alunos estão, desde cada vez mais cedo, em contato íntimo com este universo. Cabe a nós, professores, buscar capacitações e estudos que nos aproximem deste universo também.

Os jogos eletrônicos constituem-se de elementos atrativos, o que foge do cotidiano comum da escola tradicional, e isto contribui para resgatar a valorização das aulas por parte dos alunos, o que possibilita que a educação não se limite a ter estudantes como meros espectadores do saber, mas agentes que interagem com o processo de ensino e aprendizagem.

Assim, voltando para a Educação Física, os *games* podem servir como uma ferramenta de auxílio no ensino dos conteúdos desta disciplina (jogos, esportes, ginásticas, lutas e danças), partindo do pressuposto de que seriam utilizados como uma forma de maior entendimento de movimentos, gestos motores, espaço adequado à prática, materiais necessários, etc, facilitando e motivando o ensino dos conteúdos, uma vez que poderão ser vivenciados virtualmente pelos alunos alguns elementos que a realidade da escola não os permitiria vivenciar.

Para abordagem do tema e seu posterior relato, foram escolhidos os produtos “ensaio fotográfico” e “reportagem”.

O ensaio fotográfico procurou demonstrar a utilização dos *games* pelos alunos e uma possível reprodução dos conteúdos vivenciados no ambiente virtual para a realidade da escola, com as devidas adaptações, tendo por objetivos:

- Retratar a utilização dos *games* no ambiente escolar;
- Demonstrar o uso dos *games* que poderiam ser utilizados como ferramentas na Educação Física;
- Ilustrar a experiência vivenciada pelos alunos com esta ferramenta;
- Explorar as possíveis adaptações na prática de alguns conteúdos da Educação Física inspirados nos *games*.

A reportagem descreveu como foi a experiência por parte dos alunos e da professora, ouvindo as opiniões relativas à utilização dos jogos e buscando identificar se foi uma ferramenta que, realmente, colaborou no processo de aprendizagem de conteúdos da Educação Física. Buscou-se a opinião também de outros profissionais da escola. Os objetivos deste produto foram:

- Registrar a utilização de *games* como ferramenta pedagógica na Educação Física escolar;
- Coletar opiniões de alunos e outros profissionais da escola quanto à utilização desta ferramenta;
- Identificar os prós e os contras da utilização dos *games* na Educação Física;
- Relatar a experiência de uso desta ferramenta.

Resultados

Os resultados deste trabalho estão divididos e apresentados em três partes, sendo a pré-produção todas as atividades anteriores ao próprio fazer dos produtos, a produção, que consistiu do início ao fim da realização dos produtos, e a pós-produção, que engloba as ações após a finalização dos produtos em si.

a) Pré-produção

Para dar conta dos objetivos definidos para os produtos escolhidos e com a finalidade de desenvolver o tema deste trabalho, buscamos desenvolver os produtos no interior da escola, como parte do planejamento bimestral. Para isso, os sujeitos envolvidos em ambos os produtos foram, além da professora Helenice Reis, os alunos do 6º ano do ensino fundamental e a vice-diretora da escola estadual Gabriela Ribeiro Andrada, localizada na cidade de Barbacena, Minas Gerais.

O ensaio fotográfico foi desenvolvido buscando atender às regras de enquadramento e composição e buscando atender a uma unidade temática e conceitual entre as fotos que compõem o ensaio. Buscamos fotografar os alunos enquanto utilizavam os *games* durante as aulas, tentando capturar as reações e expressões durante a utilização. O ensaio também quis retratar as possíveis adaptações do conteúdo dos jogos para a vida real.

A reportagem foi desenvolvida buscando a escrita de um texto consistente, claro e coeso, prezando a qualidade dos instrumentos de coleta de dados, com fontes apropriadas para falar do tema escolhido e com uso de hipertexto com links para conteúdos externos. Os instrumentos de coleta de dados utilizados para compor a reportagem foram entrevista escrita com os alunos, um professor e com a vice-diretora da escola e entrevista em áudio com uma pedagoga coordenadora pedagógica.

b) Produção

Inicialmente, foram pesquisados e selecionados os jogos que poderiam ser utilizados como ferramenta complementar de ensino e aprendizagem na disciplina Educação Física, de acordo com o conteúdo a ser trabalhado durante o segundo bimestre, que era “esportes”.

Escolheu-se, então, dois jogos que têm como tema esportes que exigem dos alunos certa paciência para aprender regras e técnicas: o atletismo e o handebol.

Na primeira aula, os alunos foram levados ao laboratório de informática para a experiência com os jogos “100 metres race”² e “Summer sports hurdles”³. Estes jogos permitem que os jogadores controlem o personagem na disputa de provas importantes do atletismo, os 100 metros rasos, e os 400 metros com obstáculos, respectivamente. Além do objetivo final, de chegar em primeiro lugar, foi pedido aos alunos que observassem atentamente o espaço em que ocorre a prova, a pista de atletismo. Como em nossa escola não tem este espaço apropriado e nem mesmo na comunidade que a cerca, o jogo é uma possibilidade para que os alunos conheçam um espaço como a pista oficial de atletismo, com destaque às marcações das raias. Foi uma experiência produtiva e prazerosa aos alunos, como relatado por eles em questionário aplicado posteriormente às aulas.

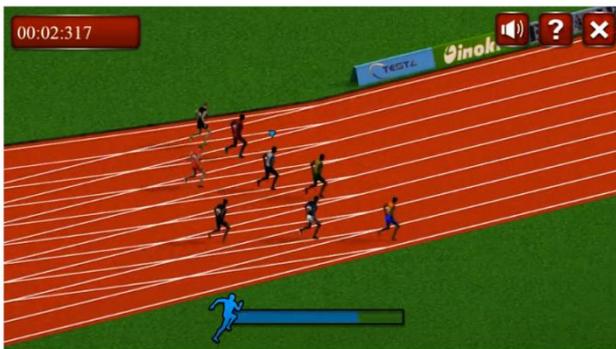


Figura 1 Tela d jogo "100 metres race". Fonte: <http://www.clickjogos.com.br/jogos/100-metres-race/>



Figura 2 Tela do jogo "summer sports hurdles". Fonte: <http://www.clickjogos.com.br/jogos/summer-sports-hurdles/>

² Disponível em: <http://www.clickjogos.com.br/jogos/100-metres-race/>

³ Disponível em: <http://www.clickjogos.com.br/jogos/summer-sports-hurdles/>

Na aula seguinte, a proposta era que nós pudéssemos tentar reproduzir, adaptando o nosso espaço e o material disponível em nossa escola, as provas do atletismo vivenciadas nos jogos *online*.

Assim, os alunos demarcaram as raias com as próprias linhas de marcações da quadra, utilizaram cones como obstáculos e pedaços de cabo de vassoura como bastões de revezamento, assim, vivenciamos quatro provas: cem metros rasos, revezamento 4x100 metros, corrida com obstáculos e revezamento com obstáculos.



Figura 3 Tela do jogo "Handebol". Fonte: https://www.fazgame.com.br/published_games/60



Figura 4 Tela do jogo "Como eu chego lá?". Fonte: https://www.fazgame.com.br/published_games/96

Na terceira aula, voltamos ao laboratório de informática, agora para experimentar os jogos “*handebol*”⁴ e “*Como eu chego lá?*”⁵, que têm como tema o handebol. Estes jogos tratam de perguntas acerca das regras e fundamentos do handebol e objetivo é que se acerte o maior número de questões possível para que elas levem ao final do jogo.

Na aula seguinte, com a proposta de, novamente, levar o que aprendemos e observamos nos jogos online para a nossa prática, vivenciamos na quadra os fundamentos e regras do handebol, onde os próprios alunos corrigiam e orientavam para que o esporte fosse reproduzido o mais próximo possível das regras apreendidas nos jogos *online*. Nesta aula, próprios alunos conduziram a arbitragem do esporte, apontando erros nas regras e melhores formas de executar os gestos técnicos. Foi uma experiência produtiva, já que permitiu que os alunos fixassem muitas regras, que, geralmente, são esquecidas, como afirmou a aluna Emily, “*quando a gente corrige um erro do colega, nós aprendemos também. Assim é mais fácil pra decorar as regras e aprender a jogar*”.

⁴ Disponível em: https://www.fazgame.com.br/published_games/60

⁵ Disponível em: https://www.fazgame.com.br/published_games/96

Durante estas quatro aulas, foram realizados os registros da imagem que compõem o ensaio fotográfico. Buscou-se ilustrar as experiências dos alunos tanto com os jogos online quanto com sua reprodução em quadra. As inúmeras fotos capturadas foram selecionadas e submetidas a filtros e tratamentos por meio do aplicativo “*Photogrid*” para posterior publicação no site⁶.

Após a vivência nestas aulas, começou-se a escrita da reportagem tendo como tema “A utilização de *games* como ferramenta de ensino e aprendizagem na Educação Física”. Para a elaboração desta, foram pesquisados outros artigos que tratam do tema, além da realização de entrevistas com pessoas envolvidas no ambiente escolar. Foi feita entrevista com registro escrito com três alunos que vivenciaram as quatro aulas, a fim de tomar conhecimento acerca da percepção destes alunos quanto ao conhecimento adquirido com o uso de jogos online como ferramenta. Além disso, foram explicados à vice-diretora e a um professor de Educação Física da escola e à coordenadora pedagógica do IF Sudeste de Minas Gerais – campus Barbacena os objetivos da atividade e pedido a eles que dessem um depoimento acerca de suas percepções quanto à utilização de jogos online como ferramenta de ensino na escola.

Ouvindo estas opiniões, a reportagem⁷ foi escrita levando em consideração as diferentes percepções de pessoas que fazem parte diretamente do processo escolar de ensino e aprendizagem. Procurou-se, ao longo do texto expor aspectos positivos e negativos da utilização de *games* como ferramenta pedagógica na Educação Física e no ambiente escolar como um todo.

Destaca-se que havia sido planejada a utilização de outros jogos eletrônicos, especialmente jogos do vídeo game *Xbox*, que têm como tema os esportes⁸. No entanto, não foi possível utilizá-los devido ao pouco tempo disponível, visto que o mês de junho, o qual foi destinado à produção do TCC, foi um mês conturbado nas escolas estaduais de Minas Gerais, por conta de greve nacional dos caminhoneiros e paralisações dos servidores estaduais da educação. Assim, tivemos apenas quatro aulas para desenvolver as atividades.

⁶ <https://sites.google.com/view/anossaeducacaofisica/tcc/ensaio-fotografico>.

⁷ <https://sites.google.com/view/anossaeducacaofisica/tcc/reportagem>.

⁸ PES 2018, Kinect Adventures, Kinect Sports e NBA.

c) Pós-produção

Após selecionadas e tratadas as fotos que compõem o ensaio fotográfico e escrita a reportagem, estes produtos foram postados no site para avaliação dos professores/tutores e apreciação/críticas dos colegas de curso, por meio da divulgação do link na plataforma *Modle*. Esta postagem dos produtos é a penúltima etapa para a conclusão da pós-graduação em Mídias na Educação, sendo a finalização desta a apresentação deste relatório em evento posterior.

Considerações Finais

Os objetivos dos produtos que foram destacados ao longo deste relatório foram alcançados. Conseguimos demonstrar a possibilidade da utilização de jogos online no interior da escola e tivemos uma resposta muito positiva por parte dos alunos.

Nota-se que precisamos considerar a atratividade que os jogos eletrônicos possuem e que sua utilização é uma alternativa para se fugir do cotidiano comum da escola tradicional. Esta ferramenta serve também para valorizar junto aos alunos as aulas e resgatar neles o prazer em estudar e aprender, além de contribuir para a formação de alunos que interagem no ambiente e com o ambiente escolar, tornando-os agentes capazes de transformar o espaço em que vivem e convivem.

Após a experiência de desenvolvimento destes produtos e vivência da utilização de uma nova ferramenta em minhas aulas, assim como de outras mídias destacadas durante a especialização, eu considero que pude aprimorar a minha prática pedagógica enquanto professora. Utilizar os *games* e outras mídias no exercício da docência já se tornou uma realidade para mim e conto com a aprovação dos alunos.

Sabemos das limitações estruturais e materiais da escola pública, então, procurar utilizar qualquer diferencial que torne a escola mais atrativa aos alunos é muito válido e muito eficaz no processo de ensino e aprendizagem. As mídias certamente serão um recurso que irei consolidar na minha prática docente. Com este fim, buscarei sempre estar em contato e estudando as novidades que surgem aceleradamente.

Assim, esta especialização em Mídias na Educação foi muito proveitosa e contribuiu para uma transformação positiva na minha maneira de ensinar a Educação Física.

Referências

BARACHO, A.F.O.; GRIPP, F.J.; LIMA, M.R. **Os exergames e a educação física escolar na cultura digital**. Revista Brasileira de Ciência e Esportes. Florianópolis, v.34, n.1, jan/mar. 2012. Disponível em: <<http://www.rbceonline.org.br/revista/index.php/RBCE/article/view/1017> >. Acesso em: 28/06/2018.

MOITA, F.M.G.S.D. **Games**: contexto cultural e curricular juvenil. 2006. 181 f. (Tese de Doutorado em Educação). João Pessoa: Universidade Federal da Paraíba. 2006.

NESTA-PICCOLO, V. L. M. **Educação Física escolar**: ser ou não ter. Campinas: Ed. aUnicamp, 2009.

RODRIGUES JÚNIOR, Emílio; SALES, José Roberto Lopes. **Os Jogos eletrônicos no contexto da educação física escolar**. Conexões: revista da Faculdade de Educação Física da UNICAMP, Campinas, v. 10, n. 1, p. 70-82, jan./abr. 2012.