

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, FISIOTERAPIA e DANÇA

Henrique Luís Ribeiro Machado

O LUGAR DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR
PARA JOVENS DO ENSINO MÉDIO

Porto Alegre

2017

Henrique Luis Ribeiro Machado

O LUGAR DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR PARA
JOVENS DO ENSINO MÉDIO

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Escola de Educação Física,
Fisioterapia e Dança da Universidade
Federal do Rio Grande do Sul, como
requisito para a obtenção do grau de
Licenciatura em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Fabiano Bossle

Porto Alegre

2017

Henrique Luis Ribeiro Machado

**O LUGAR DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA
ESCOLAR PARA JOVENS DO ENSINO MÉDIO**

Conceito final:

Aprovado em dede.....

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. – Instituição

Prof. Dr. – Instituição

Prof. Dr. – Instituição

Orientador – Prof. Dr. Fabiano Bossle – UFRGS

Dedicatória

Dedico este trabalho às pessoas mais importantes da minha vida: à minha mãe, Rosa Regina Cunha Ribeiro, que por uma lástima da vida, não pode estar hoje ao meu lado, mas que em nenhum momento deixou de estar presente em minha mente e coração; às minhas irmãs Camila, Pâmela, Letícia e Beatriz; ao meu pai Gerson e meu irmão Fernando; à minha avó Leda e tias Solange e Mariza; à minha namorada e futura esposa Luísa e ao meu irmão Álvaro. Finalmente, dedico este trabalho à todas as pessoas supracitadas que estiveram no meu pensamento durante todos os dias da sua realização, que representa a conclusão de uma fase importante da minha formação pessoal e profissional.

Agradecimentos

Agradeço primeiramente à minha avó Leda e às minhas tias Solange e Mariza, pois sem elas eu não teria chegado até aqui. Agradeço por sua paciência e dedicação a mim e às minhas irmãs. Por estarem ao nosso lado nos momentos mais difíceis das nossas vidas.

Agradeço à minha namorada Luísa, por ter me ajudado, aconselhado, por estar ao meu lado durante quase toda a minha formação, e por ter acompanhado e auxiliado no processo de realização deste trabalho.

Agradeço aos professores, técnicos e funcionários da ESEFID/UFRGS e ao meu orientador Fabiano, que pelos momentos de convívio passaram ensinamentos fundamentais para a minha formação pessoal e profissional.

“[...] O jovem no Brasil nunca é levado a sério [...]”.

(Chorão, Champignon, Pelado e Negra Li)

RESUMO

Como parte importante da cultura de diversos jovens no contexto social atual, os Jogos Eletrônicos (JE) são apontados por estudos como pertencentes ao conteúdo da Educação Física Escolar. A presente pesquisa tem como objetivo compreender a aplicabilidade dos Jogos Eletrônicos na Educação Física Escolar, a partir das manifestações dos estudantes do ensino médio. Os dados aqui apresentados e discutidos surgiram das manifestações de 8 estudantes do ensino médio de uma escola de Porto Alegre / RS. Através de entrevista semiestruturada, esta pesquisa qualitativa buscou entender a visão dos alunos entrevistados sobre o lugar dos JE nas aulas de Educação Física. A análise das entrevistas mostrou que a ideia de utilizar os JE na Educação Física é plausível para os estudantes, por apresentar algo novo que pode contribuir com a motivação dos mesmos em participar mais das aulas. Como estratégia metodológica para se atingir objetivos pertinentes à Cultura Corporal de Movimento, os JE podem vir a ser um diferencial no processo de ensino e aprendizagem, encaixando-se adequadamente no contexto da cibercultura.

Palavras-chave: Educação Física. Ensino Médio. Jogos Eletrônicos. Videogames. Cibercultura

ABSTRACT

As an important part of the culture of several young people in the current social context, Electronic Games (EG) are pointed out by studies as an integral part of the range of contents of Physical School Education. The present research has the objective to analyze the applicability of Electronic Games in Physical School Education, based on the manifestations of high school students. The data here presented and discussed came from the manifestations of 8 high school students from a school in Porto Alegre / RS. Through a semi-structured interview, this qualitative research sought to understand the vision of the students interviewed about the place of the EG in the classes of Physical Education (PE). An analysis of the manifestations presented during the interviews showed that the idea of using EG in Physical Education is plausible for students because it presents something new that can contribute to their motivation to participate more in class. As a methodological strategy to achieve the objectives pertinent to Movement Body Culture, the EG can become a differential in teaching and learning process, fitting appropriately in the context of cyberculture.

Keywords: Physical Education. High School. Electronic Games. Videogames. Cyberculture.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

JE – Jogos Eletrônicos

SJEEC – Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação

UNEB – Universidade do Estado de Brasília

eSports – Esportes Eletrônicos

EG – *Electronic Games*

PE – *Physical Education*

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	11
2.	REFENCIAL TEÓRICO.....	13
2.1.	JOGOS ELETRÔNICOS E CIBERCULTURA	13
2.2.	OS JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA.....	15
3.	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	17
3.1.	TIPO DE PESQUISA.....	17
3.2.	PARTICIPANTES DA PESQUISA.....	17
3.3.	INSTRUMENTOS DE COLETA DAS INFORMAÇÕES	17
4.	ANÁLISE E DISCUSSÃO	19
5.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	24

1. INTRODUÇÃO

O objeto de estudo da Educação Física é a Cultura Corporal de Movimento, e segundo os PCN's (BRASIL, 1998) deve abordar cinco conteúdos estruturantes: os esportes, as lutas, as ginásticas, as danças e os jogos.

No Rio Grande do Sul, os cadernos chamados Lições do Rio Grande estabelecem o Referencial Curricular para a Educação no estado. Este por sua vez, sugere que a Educação Física deve abordar estes conteúdos por Temas Estruturadores: “[...] é importante compreender os temas estruturadores como manifestações da cultura corporal de movimento [...]” (RIO GRANDE DO SUL, 2009, p. 126). Os temas devem ser divididos em dois blocos: as Práticas Corporais Sistematizadas, cujos temas são esporte, ginástica, jogo motor, lutas, práticas corporais expressivas, práticas corporais junto à natureza e atividades aquáticas. E as representações sociais sobre a Cultura Corporal de Movimento, cujos temas são: Práticas Corporais e Sociedade, e Práticas Corporais e Saúde.

“O jogo como conteúdo é uma manifestação da cultura corporal de movimento com características que o diferenciam do esporte. Tais características demandam uma tematização específica (jogos populares, jogos tradicionais) dentro de um determinado ano escolar, pois só assim os alunos poderão compreender as peculiaridades desta prática corporal. Isto não quer dizer que os jogos não possam ser usados como ferramenta auxiliar no ensino de outros conteúdos.” (RIO GRANDE DO SUL, 2009, p. 126)

A utilização de jogos como ferramenta educativa no contexto escolar não é nenhuma novidade, e diversos autores realizam suas pesquisas no intento de conhecer os potenciais de cada tipo de jogo. Assim, muitas classificações são encontradas na literatura: Jogos Motores e Sensoriais, Jogos de Campo e Taco, Jogos de Oposição, etc. Neste sentido, um conceito de jogo que é recente, mas que tem ganhado espaço e visibilidade na nossa cultura é o de Jogos Eletrônicos, ou *Videogame*. São jogos que dependem da utilização de um computador, pode ser um console específico, um celular, ou qualquer outra forma de computador que tenha uma tela e seja capaz de realizar a leitura do jogo requerido. Segundo FARIA (2006) “[...] *videogame* é todo tipo de jogo, através de monitores ou TV”.

Desde 2005, vem sendo realizado o Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação – construindo novas trilhas (SJEEC), e vem dando continuidade a discussões iniciadas na UNEB (Universidade do Estado de Brasília), que contribuíram para a criação da Rede Brasileira de Jogos e Educação (RBJE). Em 2015, o SJEEC teve a sua décima primeira edição, e teve como objetivo principal reunir pesquisadores e desenvolvedores de jogos, no intuito de explorar o campo de estudos, mapeando estratégias e metodologias utilizadas para avaliar a aprendizagem medida pelos jogos. (SJEEC, 2015)

Muitos jogos e esportes, hoje considerados um campo de atuação da Educação Física, como o xadrez, já foram considerados uma prática irrelevante para esta área de atuação. Mas com o crescimento, popularização e demonstração dos seus benefícios sociais, estas práticas se mostraram pertencentes à cultura corporal de movimento, fato que levou ao questionamento sobre se os JE estão inseridos na cultura corporal de movimento e, mais tarde levou à questão que veio a se tornar o ponto norteador para esta pesquisa: qual é a visão dos alunos do Ensino Médio sobre os Jogos Eletrônicos na Educação Física Escolar?

O objetivo é compreender a visão dos alunos desta etapa de ensino, vistos aqui como protagonistas da Educação Física escolar, sobre os Jogos Eletrônicos na Educação Física, para que o conhecimento produzido por esta pesquisa possa vir a contribuir de forma significativa na elaboração de propostas curriculares cada vez mais condizentes com a atual realidade da cultura jovem.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1. JOGOS ELETRÔNICOS E CIBERCULTURA

Lafrance¹ (*apud* GAMA, 2005, p. 167) descreve o surgimento dos primeiros jogos digitais como datado do ano de 1962, transformando-se com o passar dos anos, nas décadas de 70, 80 e 90, seguindo as tendências da evolução digital, adotando temas com enredos científicos, esportes, histórias em quadrinhos, histórias do cinema, heróis mitológicos, guerras e lutas marciais. Neste contexto de acompanhamento da evolução digital, os jogos digitais “vestem” o lúdico, empregando a aprendizagem de seu conteúdo através do entretenimento e diversão como forma de lazer.

Em sua dissertação de doutorado, Betti (1998) aponta que em 1988 o número de adolescentes brasileiros, alunos da rede privada de São Paulo, que tinham computadores em casa não alcançava 5%, e apenas 5 anos depois, em 1993, este número chegou a 31%. Outro estudo um pouco mais recente (CARELLI *apud* COSTA e BETTI, 2003)² demonstra que, nos EUA, os *videogames* estão ocupando cada vez mais o tempo que no passado era dedicado às atividades como música e cinema, e que isto está relacionado ao avanço tecnológico, maior qualidade na simulação da realidade e à velocidade de produção e comércio dos mesmos. Porém, a evolução tecnológica e produção de jogos, por si só, não explicam o aumento significativo do interesse de procura pelos *videogames*, principalmente por parte da população jovem.

Podemos observar que desde os seus primeiros anos, há um crescente interesse por parte dos jovens norte-americanos, em testar as habilidades adquiridas através da prática nos jogos Eletrônicos. Segundo Olsen (2015, p. 35), o primeiro registro de um torneio de *videogame* organizado, foi em 1980, realizado pela empresa Atari com o jogo *Space Invaders*. O segundo grande torneio foi chamado de *National Video Game Championship*, realizado no Centro de Exposições de Chicago em 1981,

¹ GAMA, D. R. N. Ciberatletas, cibercultura e jogos digitais: considerações epistemológicas. *In: Rev. Brasileira de Ciências do Esporte*. Campinas, 2005. v. 26, n. 2

² COSTA, A. Q.; BETTI, M. Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. *In: Rev. Brasileira de Ciências do Esporte*. Campinas, 2006. v. 27, n. 2

com o jogo *Centopede*, também da Atari, e contou com um investimento total de 240.000 dólares. O terceiro torneio foi o *National Video Game Master Tournament*, realizado em 1984, e contou com mais de 60 jogos diferentes do gênero *arcade*.

Hoje, temos um ascendente crescimento dos chamados *eSports* (Esportes Eletrônicos), que geram grande competitividade, e despertam o interesse de centenas de milhares de pessoas no mundo todo com ligas e campeonatos mundiais. Em 2013, a empresa Riot Games realizou a fase final do Campeonato Mundial do seu jogo de computador, *League of Legends*. O evento foi realizado em *Los Angeles*, e comportou um público de aproximadamente 13.000 fãs, que assistiam às partidas ao vivo. Foi transmitido através de várias plataformas virtuais, e atingiu um público de aproximadamente 32 milhões de espectadores virtuais. (Olsen, 2015, p.37)

Segundo a revista Newzoo (2015) “Há 205 milhões de pessoas no mundo que assistem *eSports*”. A revista divide esses espectadores em 4 grupos, os espectadores ocasionais são o maior grupo e preenchem 58,5%, os praticantes ativos ou semiprofissionais (28%), os espectadores frequentes e os que também jogam *eSports* às vezes. No período de 2012 – 2014, houve um aumento no número de telespectadores de *eSports* em 49,25%, e estima que até 2017 este aumento chegue a 67,5%.

Para Newzoo (2015, p. 3), “as pessoas não só gostam de assistir aos jogadores de forma profissional, como também tem o desejo de criar, compartilhar e, finalmente fazer parte da experiência. ”, e afirma que: “Em 2005, apenas 1% dos consumidores eram considerados criadores ou prosumers [consumidor profissional]. Dez anos mais tarde todos criam e compartilham experiências [...]”. (NEWZOO, 2015, p.3).

A evolução tecnológica segue crescendo para padrões de jogos cada vez mais próximos dos jogadores, seja captando os seus movimentos e posições do corpo, como no console Nintendo Wii e o dispositivo *Kinect*, seja de forma portátil como nos consoles de bolso, ou ainda, em dispositivos que acompanham as pessoas na maior parte do seu dia, como os *smartphones*.

Lévy (1999) descreve como ciberespaço esta crescente incorporação da tecnologia e dos ambientes criados a partir de uma imensa rede de conexões entre dispositivos, geração de conteúdo virtual, e também dos seres humanos que

interagem com os computadores e entre si dentro destes ambientes. O crescimento do ciberespaço proporciona um desenvolvimento de técnicas e tecnologias, velocidades na troca de informação e um conjunto de práticas, valores e atitudes. Ou seja, toda uma cultura gerada através do desenvolvimento do ciberespaço e da incorporação na vida das pessoas. Esta cibercultura pode ser facilmente observada nos casos supracitados de crescimento dos eventos sociais que giram em torno do mundo dos JE.

Mas quais seriam as possibilidades pedagógicas deste contexto cultural, as implicações socioculturais da utilização dos JE como ferramenta pedagógica, e quais seriam os seus possíveis vínculos com a Educação Física, motivaram a discussão a seguir.

2.2. OS JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA

No sentido de entender como a Educação Física deve comportar as mídias e jogos, COSTA e BETTI (2006) sugerem que o tema deve ser inserido como “modalidades vivenciais”, trazendo os conteúdos vivenciados para a realidade das aulas.

Mais recentemente, durante a décima primeira edição dos SJEEC, MARTINS e GIRAFFA (2015), apresentaram a proposta do que chamaram de “um modelo para o desenvolvimento de elementos de jogos digitais em atividades gamificadas, com a intenção de apoiar a constituição de práticas pedagógicas inovadoras”. No contexto as autoras trazem o termo “gamificação”, que é uma tradução do inglês *gamification* proposto por Nick Pelling. Ainda segundo as autoras, gamificação “é entendida como a inclusão de elementos de jogos digitais (mecânicas e dinâmicas) em atividades que necessariamente não resultem em um jogo”, por meio da qual é possível “engajar, sociabilizar, motivar e ensinar de maneira mais eficiente”. (MARTINS e GIRAFFA, 2015 *apud* Vianna *et al.* 2013)³.

A prática da gamificação se trata, portanto, da utilização de elementos da mecânica dos JE em espaço físico, criando simulações de jogo e construindo

³ VIANNA, Ysmar et al. Gamification Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013 [e-book].

situações propícias para a aprendizagem de outros conteúdos, além daqueles intrínsecos ao jogo. Assim, para as autoras, deve-se escolher elementos dos JE que sejam significativos no contexto educacional, e quando desenvolvidos em atividades gamificadas busquem aprimorar competências relevantes ao estudante e que permitam formar cidadãos adaptados ao atual contexto sociocultural.

O tema “JE inseridos nas práticas educativas”, e mais, como pertencentes ao objeto de estudo da Educação Física, exige a reflexão sobre o pressuposto epistemológico entre cibercultura, JE e Educação Física. Por se tratar de uma forma de manifestação cultural inerente ao progresso tecnológico, é seguro afirmar que a cibercultura está, hoje, profundamente ligada à vida das pessoas. Os jovens e adultos praticantes de JE fazem da sua prática não só um momento de lazer, como de aprendizado, levando termos e conhecimentos adquiridos dentro dos JE para os seus espaços de convívio social.

Inserido na ação de “saber jogar” um jogo, assim como em um esporte ou jogo motor, o sujeito deve aprender uma gama de movimentos motores específicos pertencentes a cada jogo. Estes movimentos podem incluir a mais variada forma de manuseio de controles, teclados, toque de tela, apertar botões e até realizar movimentos de corpo inteiro. Em conjunto com respostas motoras de ação e reação, estes movimentos adquiridos tornam-se habilidades motoras pertencentes de uma prática que hoje é cultural e, portanto, pertencente a Cultura Corporal de Movimento.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

3.1. TIPO DE PESQUISA

Trata-se de uma investigação de natureza qualitativa do tipo descritiva. Possui como tema o lugar dos jogos eletrônicos na Educação Física Escolar para alunos do Ensino Médio. A pesquisa foi realizada em uma escola de Porto Alegre / RS, com estudantes do Ensino Médio, com o objetivo de compreender a visão dos alunos do Ensino Médio sobre o tema “Jogos Eletrônicos na Educação Física Escolar”. De forma que o conhecimento produzido por esta pesquisa possa vir a contribuir na elaboração de propostas curriculares cada vez mais condizentes com a atual realidade da cultura jovem, bem como colaborar para o entendimento quanto as possibilidades de se abordar este tema, que, apesar de fazer parte da cultura de muitos jovens, ainda é recente em termos de pesquisa em Educação no Brasil.

3.2. PARTICIPANTES DA PESQUISA

A seleção dos alunos se deu através de uma explicação sobre a pesquisa para as turmas de segundo e terceiro ano do Ensino Médio, pouco antes de iniciarem o período de Ed. Física na escola. Os alunos participantes foram voluntários. Optou-se por selecionar um número igual de meninos e meninas, para que se mantivesse a equidade de sexos.

3.3. INSTRUMENTOS DE COLETA DAS INFORMAÇÕES

Com intuito de oferecer aos entrevistados a possibilidade de dissertar livremente sobre o tema, optou-se por uma entrevista semiestruturada. Como sugerem Neto e Triviños (2010), a entrevista semiestruturada “permite, ao entrevistador, o estabelecimento de um vínculo melhor com o indivíduo e maior profundidade nas perguntas que previamente elaborou como roteiro”.

Foi elaborado um roteiro com 6 questões, sendo 3 de caráter fechado e 3 de caráter aberto, de forma que a entrevista ganhasse um eixo norteador, mas mantendo

a possibilidade de os entrevistados poderem discorrer abertamente sobre o assunto. Os estudantes menores de idade levaram uma cópia do Termo de Consentimento Livre Esclarecido (TCLE) para casa e no dia da entrevista trouxeram assinado pelos seus responsáveis legais. Após entrega do TCLE devidamente assinado por responsável legal, foram realizadas as entrevistas de forma individual, para evitar constrangimentos ou influências externas no diálogo. As entrevistas ocorreram durante o período de Educação Física, em uma sala reservada. Aos estudantes foi assegurada garantia de anonimato. Durante os diálogos, os estudantes foram lembrados de que não deveriam se sentir obrigados a responder todas as questões, mas que a sua ajuda iria colaborar para o entendimento sobre o papel dos JE na Educação Física Escolar. Além disso, foram instruídos de que estavam livres para prosseguir ou desistir da colaboração a qualquer momento, bem como fazer questionamentos sobre qualquer etapa da entrevista e do estudo. As entrevistas foram gravadas e transcritas para texto.

A utilização da entrevista semiestruturada mostrou-se eficaz no que diz respeito à liberdade dos estudantes para se expressarem e dizerem o que realmente pensam. É válido observar que em determinados momentos os estudantes não souberam responder às questões. Os pontos observados que podem ter gerado este déficit nas respostas são a escolha de certos termos utilizados nas questões, como “metodologia” e “objetivo da aula”, alguma limitação por parte do entrevistador em se fazer entender para explicar corretamente cada termo e o sentido da questão.

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO

A primeira pergunta do roteiro “Você joga Jogos eletrônicos? Se sim, fale sobre os jogos que você gosta” abriu margem para respostas sobre a frequência com a qual os alunos, participantes da pesquisa, jogam JE. Metade dos estudantes respondeu que joga todos, ou quase todos os dias. Três disseram jogar de duas a três vezes por semana. Para uma análise destas informações surgiram duas questões. Qual seria o papel dos JE na vida dos estudantes? E quais seriam os possíveis prejuízos e benefícios para a saúde de estudantes que jogam com tanta frequência?

Percebe-se, pelas manifestações apresentadas, que a cibercultura está presente de forma muito forte na vida destes estudantes. Todos vêm interagindo com dispositivos eletrônicos desde muito pequenos, e a maioria relatou jogar JE's desde os primeiros anos de vida, caracterizando uma atividade crônica: “Jogo desde os 9 anos, jogo umas 4h por dia, todos os dias [...]”, “Jogo todos os dias, desde os 4 ou 5 anos. ”, “Sempre joguei, desde pequena.”. (Estudante 4, Estudante 2 e Estudante 3)

Neste contexto, percebe-se que os JE estão diretamente inseridos nas vidas dos estudantes como parte da sua cultura. O que corrobora com a ideia de cibercultura descrita por Gama (2005) como sendo uma incorporação natural, portanto fluida e imperceptível ao dia-a-dia das pessoas.

Uma pesquisa realizada na USP aponta que certos tipos de JE apresentam alto potencial de provocar dependência. A pesquisa sugere que os jogos do tipo MMORPG, por serem jogos online e com acontecimentos imprevisíveis, promovem o convívio social dentro do ambiente de jogo, e que, portanto, apresentam propriedades imersivas, uma vez que os jogadores não precisam sair do jogo para socializar. A pesquisa também sugere que jogos do tipo RPG e jogos de estratégia possuem um componente de avanço, que é uma necessidade de progredir e superar etapas, e que esse componente parece contribuir para esse potencial adictivo. (SUZUKI *et al.* 2009)

SUZUKI *et al.* (2009) também apontam que, apesar de jogadores que jogam com muita frequência terem relatado que se relacionam mais com amigos virtuais do que jogadores ocasionais, apenas cerca de 5% destes relataram passar menos tempo com seus amigos “não virtuais” do que com os virtuais.

Por outro lado, pesquisas apontam que os JE também podem trazer diversos benefícios. Segundo Kensei (2003) "[...] o *videogame* faz os jogadores reagirem a objetos rápidos com mais eficiência e conseguem acompanhar um maior número de elementos visuais ao mesmo tempo.". Além de induzirem a capacidade e agilidade de raciocínio para resolver problemas complexos, os JE também aumentam a criatividade. (CARVALHO, 2012)

Quando indagados sobre o seu entendimento do que deve ser ensinado nas aulas de Educação Física, em geral, os estudantes se mantiveram no campo do esporte e atividade física. A noção de que as aulas de Educação Física ajudam as pessoas a evitarem o sedentarismo também está bastante forte nas manifestações: "Acho que o conteúdo é ensinar os esportes e as regras deles. Tem aquelas aulas também tipo Yoga e Pilates, acho interessante. ", "[...] exercícios e coisas para a gente não ficar sedentário. ", "É para gente não ficar sedentária. Hoje em dia os jovens estão muito sedentários.". (Estudante 4, Estudante 5 e Estudante 3)

A visão da maioria dos estudantes entrevistados sobre o que deve ser o conteúdo das aulas de Educação Física parece ainda estar muito atada a um discurso higienista, onde as questões de cultura que envolvem as mais diversas práticas corporais não tinham valor, e o que prevalecia era a ideia liberal, de saúde pelo desenvolvimento de um corpo forte e higiênico. "Por gestos automatizados e disciplinados, a Educação Física se tornaria responsável em construir corpos considerados saudáveis". (SILVA, 2012 *apud* SOARES, 2004)⁴

Apenas um estudante, que havia tido aulas de gêneros no semestre anterior, respondeu diferente. "Coisas interessantes, além de só futebol e vôlei. Tem estagiários que nos ensinam exercícios diferentes, e teve tu e a professora que ensinaram coisas de gênero para a gente. ". (Estudante 6)

Estes exemplos de manifestações indicam uma limitação dos estudantes em pensar uma Educação Física diferente daquela aula básica de esportes e jogos de

⁴ SOARES, Carmem Lucia. Educação Física: raízes européias e Brasil. **Autores Associados**. Campinas, SP: 3 ed. 2004.

tabuleiros. Este fato parece estar diretamente associado a um insistente e repetitivo modelo de aula voltado para o esporte e para o condicionamento físico, que vem sendo reproduzido por parte dos dois professores responsáveis pela Educação Física nesta escola. Fenômeno este que é comum em muitas outras escolas. Segundo Gomes (2014), pode-se atribuir este fato às questões ligadas a insegurança e preconceito por parte dos docentes e à falta de estrutura própria para receber este tipo de aula nas escolas:

“Algumas questões parecem contribuir para isso: insegurança dos docentes em lidar com algo que aparentemente as crianças “dominam”, carência material, preconceito em vincular o virtual e o corporal em um só espaço pedagógico e a visão de que as crianças são meras receptoras destes estímulos audiovisuais.”. (GOMES, 2014. P. 37)

Os estudantes que não veem os JE como uma coisa boa na escola disseram que veem como uma distração que poderia desviar o foco dos estudos, como sugere Estudante 1, “Acho que iria distrair os alunos e desviar o foco dos estudos.”. A mesma ideia de distração pode ser vista nas manifestações dos estudantes que veem a possibilidade de utilização dos JE na escola como uma forma de lazer, ou seja, uma distração, agora vista como positiva pois funcionaria como uma fuga do estresse provocado pelas pressões do dia-a-dia: “Acho que poderia ter como a gente jogar para diminuir o estresse de algumas matérias.”. (Estudante 8)

“Até que seria uma coisa boa. Seria algo novo, que desperta mais o interesse do que ficar só em aula, copiando o quadro, ficar resumindo textos, lendo livros. Seria novo, seria interessante, seria uma aula mais divertida para fugir um pouco do assunto. Às vezes é bom para dar uma arejada na cabeça.”. (Estudante 2)

Em relação à visão dos estudantes sobre os Jogos Eletrônicos na Educação Física, dentre as manifestações, surgiu novamente a ideia de utilização dos JE como forma de descontração do estresse. “[...] se eu fosse trazer uma aula que outra para descontrair, seria interessante.”. (Estudante 2)

“Trazer um *videogame* para uma aula e praticar Jogos Eletrônicos seria uma coisa nova, tem muita gente que gosta de jogar em computador. Talvez se criasse alguma coisa que acrescentasse sem fugir muito do assunto, para não dispersar. A gente tem vestibular, precisa de foco e de nota, essas coisas.”. (Estudante 2)

Observa-se a ideia de que os estudantes de ensino médio passam por diversas pressões e estresse psicológico, além de uma perceptível monotonia gerada pela conhecida rotina da “aula padrão”⁵. E quando veem a possibilidade de inserir algo às suas rotinas na escola, optam pelo lazer.

Alguns estudantes sugeriram que os JE podem contribuir efetivamente para as aulas de Educação Física como conteúdo ou até mesmo como método para atingir outros objetivos, ou como uma opção para os dias de chuva, onde o pátio que normalmente é utilizado para as aulas não está disponível: “Tipo como fazem com o xadrez que pode ser jogado dentro da sala” (Estudante 5). Os estudantes também trazem a possibilidade de utilizar os JE para aprimorar habilidades de ação e reação, ensinar capacidade de pensamento estratégico, aprender a dançar e até mesmo criar aulas com conteúdo multidisciplinar.

“Dá para ensinar inglês, tipo jogando online e conversando com pessoas de outros países. E acho que dá para ensinar jogos de pega bandeira, como fazem nos jogos de guerra que tem um modo de capturar a bandeira. ”. (Estudante 5)

“Jogos de tiro podem ensinar trabalho em equipe, tu não podes atirar no amigo e tem que andar junto. Estratégia, comunicação, e ajuda no inglês também. A maioria dos jogos é em inglês, e de tanto jogar a pessoa acaba aprendendo.”. (Estudante 6)

Ao relacionar as manifestações dos estudantes com a literatura, percebe-se que para os eles o papel dos JE na escola seria uma atividade que, apesar de comum ao seu dia-a-dia, quando vista neste espaço passa a ser uma atividade incomum. Incomum pois foge da restrita relação de atividades diárias realizadas neste espaço, e que ao ser vista como possível nele, remete ao espaço de outras atividades da Educação Física, o lazer. Este seria, portanto, um conteúdo pertinente às aulas de Educação Física, porém diferente dos conteúdos usuais encontrados nas mesmas.

⁵ Considero como “aula padrão” não apenas aquela aula em formato pautado na Didática Tradicional, a qual o professor se posiciona como o detentor do conhecimento, mas também as aulas que de um modo geral, são realizadas sempre com o mesmo formato e mesmas ferramentas. Sala ou pátio; quadro, livros, trabalhos e a conhecida utilização de notas ou conceitos como moeda de troca para obrigar os alunos a seguirem o roteiro estabelecido.

Fato que vem ao encontro com a teoria de Norbert e Dunning (1992), quanto mais industrialmente desenvolvida é uma sociedade, menor será a frequência de situações críticas que venham a gerar comportamentos de excitação nas pessoas. Para alcançar determinados níveis socialmente aceitáveis de excitação, as pessoas recorrem à prática do lazer.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como problema de pesquisa analisar a aplicabilidade dos Jogos Eletrônicos na Educação Física Escolar a partir das manifestações dos estudantes do ensino médio. A análise das manifestações apresentadas durante as entrevistas mostrou que a ideia de utilizar os JE na Educação Física é algo novo para estes estudantes. Todavia, a prática pedagógica com o uso dos jogos eletrônicos mostrou-se plausível, tanto como conteúdo, por apresentar algo novo e que venha a contribuir com a motivação dos estudantes em participar mais das aulas, quanto como estratégia metodológica para se atingir objetivos pertinentes à Cultura Corporal de Movimento. O que pode vir a ser um diferencial no processo de ensino e aprendizagem, encaixando-se adequadamente no contexto da cibercultura. Para este fim deve-se manter em mente que a cibercultura é hoje um dos fenômenos culturais de maior crescimento ainda em fase de ascensão.

Além disso, ao utilizar-se dos Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física, é pertinente considerar que existem inúmeras possibilidades, que vão desde a utilização de tecnologias que captam o movimento humano e o reproduzem em tempo real na tela do jogo, do ensino de elementos esportivos contidos em jogos de esportes, até o desenvolvimento de habilidades específicas possíveis através da sua prática.

Com a realização deste trabalho, entende-se que o processo de ensino e aprendizagem não é uma via de mão única, mas um conjunto de colaborações em constante mutação, no qual não se pode desprezar o que pensam os estudantes. Estes, por sua vez, devem ser vistos com protagonismo ao se elaborar um currículo adequado ao seu contexto cultural. Dessa forma, pensar nos JE inseridos na escola é uma forma de proporcionar aos estudantes uma representatividade da sua cultura.

O esperado é que este estudo venha a contribuir com futuras pesquisas que busquem entender as necessidades dos estudantes em âmbito escolar, a elaboração de currículos adequados ao contexto cultural dos estudantes e um entendimento sobre o fenômeno da cibercultura na vida dos estudantes.

As reflexões sobre a utilização dos Jogos Eletrônicos na Educação Física Escolar levaram a considerações quanto à necessidade de se construir uma base que possibilite e oriente discussões mais apuradas a respeito da modernização das ferramentas pedagógicas do atual contexto cultural.

REFERÊNCIAS

AZEVEDO, Victor de Abreu; PIRES, Giovani de Lorenzi; SILVA, Ana Paula Salles da. Jogos eletrônicos e suas possibilidades educativas. **Rev. Motrivivência**, 19. Nº 28, p. 90-100. Jul, 2007.

BETTI, Mauro. A Janela de vidro: esporte, televisão e educação física. **UEC**. Campinas, Papirus, 1998.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física. **Secretaria de Educação Fundamental**, Brasília: MEC /SEF, 1998.

COSTA, A. Q.; BETTI, M. Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. **Rev. Brasileira de Ciências do Esporte**. Campinas, v. 27, n. 2, p. 165-178, jan. 2006.

ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. A busca da excitação no lazer. In: ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. **A busca da excitação**. Lisboa: Difel, p. 101-138. 1992.

FARIA, Elizabet Rezende. Jogos eletrônicos nas aulas de educação física. **Rev. Especial de Educação Física**. Vol. 3, n. 1. 2006.

GAMA, Dirceu Ribeiro Nogueira da. Ciberatletas, cibercultura e jogos digitais: considerações epistemológicas. **Rev. Brasileira de Ciências do Esporte**. Campinas, v. 26, n. 2. 2005.

GOMES, Keyne Ribeiro. Possibilidades do uso do exergames na educação física. Aracaju: **UNIT**, 2014.

KENSKI, Rafael; AGUERRE, Gabriela; MAROJA, Rodrigo. **Armas de diversão em massa**. Superinteressante, São Paulo. Junho, 2003. Disponível em: <<http://super.abril.com.br/historia/armas-de-diversao-em-massa/>>. Acesso em: 5 Jun. 2017.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Editora 34. São Paulo, 1999.

MARTINS, Cristina; GIRAFFA, Lucia Maria Martins. Gamificação nas práticas pedagógicas em tempos de cibercultura: proposta de elementos de jogos digitais em atividades gamificadas. In: SEMINÁRIO JOGOS ELETRÔNICOS EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO, 11. 2015. **Anais...** Disponível em:

<<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/2015/sobre-o-evento/>>.
Acesso em: 7 dez. 2016

NETO, Mollina Vicente; TRIVIÑOS, Augusto N. S. **A pesquisa qualitativa na educação física: alternativas metodológicas**. Ed. da UFRGS. Porto Alegre. 2004.

NEWZOO. **The global growth of eSports: trends, revenues, and audience towards 2017**. Newzoo, v. 1.0, 2015. Disponível em: <<http://www.newzoo.com/trend-reports/free-report-preview-the-global-growth-of-esports-towards-2017/>>. Acesso em: 27 ago. 2016.

OLSEN, Anders Hval. The Evolution of eSports: An Analysis of its origin and a look at its prospective future growth as enhanced by Information Technology Management tools. CoRR abs/1509.08795. 2015.

RIO GRANDE DO SUL. Educação Física – Ensino Médio: Caderno do Professor. *Lições do Rio Grande: Linguagens, códigos e suas tecnologias*. Caderno do Professor. 1 ed. **Secretaria de Estado da Educação**. Departamento Pedagógico. (Org.). Porto Alegre. v.2, p. 7 – 40. 2009.

SILVA, Alan Camargo. **Educação Física Higienista: discursos historiográficos**. EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 17, Nº 171, Agosto de 2012. Disponível em: <www.efdeportes.com/efd171/educacao-fisica-higienista-discursos.htm>. Acesso em: 10 nov. 2016.

SILVEIRA, G. C. F.; TORRES, L. M. Z. B. Educação Física Escolar: um olhar sobre os jogos eletrônicos. *In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE*, 14., 2007, Recife. **Anais...** Recife: CBCE, 2007.

SOARES, Carmem Lucia. Educação Física: raízes européias e Brasil. **Autores Associados**. Campinas, SP: 3 ed. 2004.

SUZUKI, F. Tomie; Matias, M. Vieira; Silva, M. T. Araújo; Oliveira, M. P. Tavares; O uso de *videogames*, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo. **J. bras. psiquiatr.** vol.58, n.3. p.162-168. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/S0047-20852009000300004>>. Acesso em: Jun. 2017

APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO

PESQUISA: O LUGAR DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR PARA JOVENS DO ENSINO MÉDIO

COORDENAÇÃO: Henrique Luis Ribeiro Machado e Fabiano Bossle.

1. **NATUREZA DA PESQUISA:** Você está sendo convidado a participar desta pesquisa que tem como finalidade investigar a contribuição dos estudantes do Ensino Médio sobre o lugar dos Jogos Eletrônicos na Educação Física. Este projeto foi aprovado pela Comissão de Pesquisa da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

2. **PARTICIPANTES DA PESQUISA:** Participarão desta pesquisa em torno de 8 jovens, estudantes do Ensino Médio, do Colégio Inácio Montanha em Porto Alegre/RS.

3. **ENVOLVIMENTO NA PESQUISA:** Ao participar deste estudo seu filho (a) – ou criança ou adolescente sob sua responsabilidade – responderá a uma entrevista supervisionada na escola junto com outros alunos que aceitem participar da pesquisa. É previsto em torno de quinze minutos para que se responda à entrevista. Você tem a liberdade de se recusar a autorizar o jovem a participar; e o jovem tem a liberdade de desistir de participar em qualquer momento que decida sem qualquer prejuízo. No entanto solicitamos sua colaboração para que possamos obter melhores resultados da pesquisa. Sempre que o Sr. (Sra) e/ou o adolescente queiram mais informações sobre este estudo podem entrar em contato diretamente com o professor Fabiano Bossle pelo fone (51) 93180100, ou com o autor da pesquisa Henrique Machado pelo fone (51) 97777656.

4. **SOBRE A ENTREVISTA:** Serão solicitadas algumas informações básicas e perguntas sobre as suas afinidades com Jogos Eletrônicos (Jogos de videogame, de computador e de celular), bem como as suas opiniões sobre estes jogos como conteúdo da Educação Física.

5. **RISCOS E DESCONFORTO:** a participação nesta pesquisa não traz complicações legais de nenhuma ordem e os procedimentos utilizados obedecem aos critérios da ética na Pesquisa com Seres Humanos conforme a Resolução nº 196/96 do Conselho Nacional de saúde. Nenhum dos procedimentos utilizados oferece riscos à sua dignidade.

6. **CONFIDENCIALIDADE:** Todas as informações coletadas nesta investigação são estritamente confidenciais. Acima de todo interessam os dados coletivos e não aspectos particulares de cada jovem.

7. **BENEFÍCIOS:** Ao participar desta pesquisa, o jovem não terá nenhum benefício direto. Entretanto, esperamos que futuramente os resultados deste estudo sejam usados em benefício de outros jovens.

8. **PAGAMENTO:** Você não terá nenhum tipo de despesa por participar deste estudo, bem como não receberá nenhum tipo de pagamento por sua participação.

Após estes esclarecimentos, solicitamos o seu consentimento de forma livre para que seu filho (a) – ou criança ou adolescente sob sua responsabilidade – participe desta pesquisa.

Para tanto, preencha os itens que se seguem:

CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Tendo em vista os itens acima apresentados, eu, de forma livre e esclarecida, autorizo meu filho (a) – ou criança ou adolescente sob minha responsabilidade – a participar desta pesquisa.

Nome do adolescente

Nome do responsável

Data: _____

Assinatura do Responsável

Assinatura do acadêmico

Assinatura do orientador

APÊNDICE B – ENTREVISTA

1 - Você joga Jogos Eletrônicos? Se sim, fale sobre os jogos que tu gostas?

Estudante 1:

Jogo, bastante, umas 3x por semana, mais ou menos. No play mesmo (*videogame Playstation*). Gosto de jogos de guerra, *Call of Duty*, *Black Ops*.

Estudante 2:

Jogo todos os dias, desde os 4 ou 5 anos. Xbox, *play 2*, jogos de futebol, skate, GTA, basquete.

Estudante 3:

Sempre joguei, desde pequena joguei jogos no computador em browser, jogava no Orkut. Hoje Jogo no celular e *Facebook*, Piano Tales, e jogos de passa tempo quando estou no computador sem fazer nada.

Estudante 4:

Jogo *videogame* e jogos no celular, umas duas vezes por mês. Um jogo de Zumbi que não me lembro o nome.

Estudante 5:

Jogo desde os 9 anos, jogo umas 4h por dia, todos os dias. Mais jogos de futebol, gosto de luta e corrida. Jogo mais no videogame, mas ultimamente tenho jogado no celular bastante.

Estudante 6:

Jogo todos os dias. Gosto de jogos online de computador e videogame. Jogo *League of Legends*, RYL, jogos de matar zumbis, de corrida, tenho muitos. *League of legends* tem sido o que eu mais tenho jogado.

Estudante 7:

Jogo umas duas vezes por semana. Os meus jogos favoritos são *Diablo III*, *World of Warcraft* e *Heroes of Storm*.

Estudante 8:

Jogo desde criança. Quase todos os dias. Tenho jogos de celular, de *play* e de computador. Gosto de tudo que é tipo, não tenho um jogo favorito.

2 O que tu entendes que deve ser trabalhado na Ed. Física?

Estudante 1:

Entendo que o prof. pode ensinar ao aluno algum esporte, ou algo no dia a dia.

Estudante 2:

Eu acho que é algo importante, na vida tem muita gente que vive do esporte. Tem pessoas que dão aulas, ou até mesmo por prática de algum tipo de atividade física. Para isso é importante que na escola a gente se mantenha informado e saiba como funcionam as atividades físicas. Eu gosto de ter aulas com estagiários porquê cada semestre aparece uma coisa nova, como uns abdominais que eu nem sabia que existiam. E nos esportes também. No semestre passado a gente praticou Rugby, e em outro a gente praticou *Hockey*. Eu nunca tinha praticado mas achei muito legal.

Estudante 3:

São exercícios. Tem os esportes, mas também tem outros exercícios. Os esportes além de treinar o nosso corpo, eles treinam a nossa mente também.

Estudante 4:

É para gente não ficar sedentária. Hoje em dia os jovens estão muito sedentários. A parte de ficar utilizando dispositivos eletrônicos, a maioria não pratica esporte. Acho que daí entra a parte da Educação física.

Estudante 5:

Acho que o que o professor quiser trabalhar. Os meninos sempre vão preferir futebol, a maioria né, e as meninas sempre vão preferir vôlei, eu acho. Se o professor quiser dar uma variada.

Acho que o conteúdo é ensinar os esportes, as regras deles. Tem aquelas aulas também tipo Yoga e Pilates, acho interessante.

Estudante 6:

Acho que tem que ensinar exercícios e coisas para a gente não ficar sedentário. Tudo que tenha que se mexer sabe, exercícios, esportes.

Estudante 7:

Coisas interessantes, além de só futebol e vôlei. Tem estagiários que nos ensinam exercícios diferentes, e teve tu e a prof. A que ensinaram coisas de gênero pra gente.

Estudante 8:

Todos os esportes e ginásticas. Como correr certo, como pular e fazer abdominais e apoios.

3 Como você vê a possibilidade dos jogos eletrônicos na escola?

Estudante 1:

Eu no caso não acho uma boa ideia né, porquê eu acho que a pessoa fica muito desligada, tipo, se tu for jogar durante a aula.

Estudante 2:

Até que seria uma coisa boa. Seria algo novo, que desperta o interesse do que ficar só em aula, copiando o quadro, ficar resumindo textos, lendo livros. Daí quando vê abre a possibilidade de ter jogos eletrônicos, seria novo, seria interessante, seria aula mais divertida. Para fugir um pouco do assunto às vezes é bom para dar uma arejada na cabeça.

Estudante 3:

Eu acho que além de ser uma coisa divertida, treina a tua atenção e os reflexos né. Por exemplo esse que eu jogo (se referindo ao Piano Tales) tu tens que ter bastante coordenação motora para fazer. Acho que tem alunos que não conseguem prestar

atenção em algumas coisas, e acho que os jogos seriam uma ajuda, porquê quando tu joga, tu tens que prestar muita atenção no que tu está fazendo, em qual é o objetivo disso (do jogo). Acho que isso tem que ser colocado nos estudos (na escola) também. Se tu tem essa noção quando tu está jogando, tu pode ter essa mesma noção quando tu está estudando, é só saber relacionar.

Estudante 4:

A eu acho que a gente não se animaria muito não. Acho que ia agradar a maioria dos guris, eles que jogam mais.

Estudante 5:

Da para fazer uma feira com jogos eletrônicos. Tipo uma gincana com diversos jogos, tipo Sonic, Mário, futebol, luta, jogos de caçar e de tiro.

Estudante 6:

Acho que iria distrair os alunos e desviar o foco dos estudos. Não acho que seria bom.

Estudante 7:

Vejo como um passa tempo sabe, as pessoas ficam no seu celular. Quando não tem nada para fazer jogam um joguinho.

Estudante 8:

Legal, eu nunca tinha parado pra pensar. Acho que poderia ter como a gente jogar para diminuir o estresse de algumas matérias.

4 Como tu vê a possibilidade de ligar os jogos eletrônicos e Educação Física?

Estudante 1:

Dá para trabalhar bastante, porquê no caso, se tu for trazer jogos eles vão ter muitas ideias para usar nos esportes. Tem jogos de esportes que dá para usar para ensinar.

Estudante 2:

Seria interessante. Eu acharia legal, se eu fosse trazer uma aula que outra para descontrair, seria interessante. Tem muitas escolas em que os professores apenas largam a bola e tu sai jogando. Aqui a gente tem sorte porquê os estagiários variam os esportes. Mas legal seria também ficar jogando, ou até mesmo ver os jogos e poder praticar. Trazer um videogame para uma aula e praticar Jogos Eletrônicos seria uma coisa nova, tem muita gente que gosta de jogar em computador. Talvez se criasse alguma coisa que acrescentasse sem fugir muito do assunto, para não dispersar. A gente tem vestibular, precisa de foco e de nota, essas coisas.

Estudante 3:

Acho que o jogo também é um treinamento de habilidades. Como quando tu joga vôlei, tu tem que desenvolver uma tal habilidade com as mãos, ou com os pés quando joga futebol. Precisa de raciocínios e de lógica. Então pode ser ensinado.

Estudante 4:

A única coisa que me vem na cabeça é aquele Dance do Xbox, que tu tem movimentação bastante. Tem o Nintendo também que faz os movimentos para jogar. Acho que a gente se exercita bastante também jogando. Seria legal ter jogos assim na Educação Física.

Estudante 5:

Acho que não se encaixa muito bem, mas quando chove pode ser uma opção né. Tipo como fazem com o xadrez que pode ser jogando dentro da sala.

Estudante 6:

Acho que seria legal, daria para ensinar regras de alguns esportes jogando primeiro, e depois indo pra quadra.

Estudante 7:

Eu iria adorar ficar sentada jogando videogame. Poderia jogar Nintendo wii, ou aquele Just Dance, que dá para dançar e é exercício também.

Estudante 8:

Acho que tem gente que mata aula pra ficar em casa jogando, e se no dia da Educação Física tivesse como jogar, isso poderia incentivar o aluno a ir mais na aula, pois seria uma novidade.

5 Como você vê a possibilidade dos Jogos Eletrônicos como conteúdo nas aulas de Ed. Física?

Estudante 1

Dá para ensinar algumas coisas usando o jogo. O Call of Duty te ensina um monte de coisa, no caso, te ensina um pouco de inglês, tu podes saber se virar em uma situação de guerra para saber se virar. Tem muitos jogos que podem ser ensinados e que trazem coisas úteis.

Estudante 2:

Não sei dizer.

Estudante 3:

Não sei... Acho que tem que dizer a teoria pra pessoa de como o jogo funciona, “tu vai lá e faz assim”.

Estudante 4:

Não sei...

Estudante 5:

Acho que em dia que chove isso não tem problema, de jogar; Acho que não tem problema ensinar algum jogo eletrônico, seria uma alternativa.

Estudante 6:

Depende do jogo, tem jogos que o objetivo é matar zumbis. Isso não faz sentido na escola. Mas tem jogos de dança e de esportes que podem ser úteis.

Estudante 7:

Gosto da ideia, mas não sei como poderia ser utilizado como conteúdo. A gente não joga para aprender o jogo, jogamos porquê é divertido. Se eu quisesse aprender a jogar o Outlast, eu iria ler sobre o jogo, mas por que é divertido jogar ele.

Estudante 8:

Seria interessante se ensinassem a gente a jogar um desses jogos que os caras viram profissionais e ganham para jogar. Eu quero ser um gamer profissional e adoraria se a escola me ajudasse mais com isso.

6 Como você vê a possibilidade dos Jogos Eletrônicos como método nas aulas de Ed. Física?

Estudante 1:

Acho que por exemplo, o jogo de futebol tem bastante coisa que pode agregar fora do jogo. Isso pode ser feito com outros jogos na educação física.

Estudante 2:

Acho que eu usaria porquê tem algumas coisas que não tem como demonstrar, e jogando os jogos a gente consegue perceber e aprender melhor.

Estudante 3:

Eu acho que seria uma boa oportunidade porquê sairia do monótono. É uma coisa diferente, é uma coisa nova, que a pessoa teria vontade de aprender. Não é “há vamos lá jogar vôlei”. Tem gente que não joga vôlei, por exemplo a Fernanda da 304, ela fica tipo (fez expressão de tédio), na Educação Física. E eu sei que ela gosta de jogar, ela sempre está online, ela seria uma pessoa que eu acho que se interessaria mais em jogar ao invés de só fazer exercício físico. Então eu acho que seria uma maneira divertida de sair da mesmice sabe, mesmo tendo vários esportes, acho que seria diferente, seria inovador.

Estudante 4:

Não soube responder.

Estudante 5:

Não soube responder.

Estudante 6:

Dá para ensinar inglês, tipo jogando online e conversando com pessoas de outros países. E acho que dá para ensinar jogos de pega bandeira, como fazem nos jogos de guerra que tem um modo de capturar a bandeira.

Estudante 7:

Jogos de tiro podem ensinar trabalho em equipe, tu não podes atirar no amigo e tem que andar junto. Estratégia, comunicação, e ajuda no inglês também. A maioria dos jogos é em inglês, e de tanto jogar tu acabas aprendendo.

Estudante 8:

Não soube responder.