

>> *Temática Especial*

## Jogos eletrônicos e Educação Física escolar: um relato de experiência

Daniel Jordani Vasques\*  
Nicole Marcelli Nunes Cardoso\*\*

### Resumo:

Este estudo teve como objetivo refletir sobre o trato pedagógico dos jogos eletrônicos como conteúdo da Educação Física escolar nas séries finais do Ensino Fundamental do Colégio de Aplicação da UFRGS. O trato dos jogos eletrônicos baseou-se na concepção de que jogos “de movimento corporal” e jogos “sem movimento corporal” são parte do conteúdo, assim, ambos formatos foram trabalhados. Nesse caminho, uma discussão importante relacionou a percepção dos alunos frente à violência dos jogos e da vida real. Esse tema trabalhado aliou-se a outros dois debates atuais no campo dos jogos eletrônicos, temas em disputa discutidos em aula: o “vício” em jogos e suas relações com a vida dos jogadores; a relação entre os jogos eletrônicos, *e-sports*, e os esportes tradicionais conduziu outro debate. Os “jogos com movimento corporal” também foram tematizados. Nessas situações, o objetivo da aula era os alunos perceberem nos seus corpos diferenças e semelhanças entre “jogar virtual” e “jogar real”.

### Palavras-chave:

Jogos eletrônicos. Educação Física. Educação. Esporte. E-sport.

### Abstract:

This study aimed to reflect on the pedagogical treatment of electronic games in the 8th grade curriculum of the UFRGS Colégio de Aplicação. The treatment of electronic games was based on the concept that “body movement” games and “non-body movement” games are part of the content, so both formats were worked out. In this way, an important discussion related the students’ perception of games and real-life violence. This theme worked among two other current debates in the field of electronic games, which were discussed in class: the games “addiction” and their relationships with players routines; the relationship between electronic games, *e-sports*, and traditional sports. The “games with body movement” were also themed. In these situations, the aim of the classes was for students to perceive in their bodies differences and similarities between “virtual play” and “real play”.

### Keywords:

Electronic games. Physical Education. Education. Sport. E-sport.

\* Doutor em Ciências do Movimento Humano pela UFRGS. Professor de Educação Física do Colégio de Aplicação da UFRGS. E-mail: [dgvasques@hotmail.com](mailto:dgvasques@hotmail.com). ORCID iD: <http://orcid.org/0000-0001-8955-9676>.

\*\* Licencianda em Educação Física pela UFRGS. Bolsista de pesquisa do Programa de Iniciação ao Ensino de Ciências (BIENC) da UFRGS. E-mail: [nicolem.nunes@hotmail.com](mailto:nicolem.nunes@hotmail.com). ORCID iD: <http://orcid.org/0000-0001-5137-1950>.

## Introdução

O Colégio de Aplicação da UFRGS é uma instituição que se caracteriza por apresentar uma grande diversidade de alunos, que abrange uma variedade de classes sociais, por ser uma escola que tem como forma de ingresso um sorteio público para a seleção de alunos. A Educação Física dos anos finais do Ensino Fundamental (EF) tem como característica apresentar uma diversificação de conteúdos, ampliando a oferta de práticas corporais e se identificando com a noção de superação de uma aula tradicional, ao tratar os objetivos através das dimensões conceitual, procedimental e atitudinal (COLL *et al.*, 2000).

A escola se desenvolve em inter-relações entre ensino básico e Superior, entre ensino e formação, entre pesquisa, ensino e extensão, características comuns a colégios inseridos na universidade. Nesse sentido, as primeiras reflexões frente ao trabalho com jogos eletrônicos na Educação Física escolar foram tomadas a partir de diálogos com uma professora da disciplina de Estágio Supervisionado. Além disso, a BNCC (BRASIL, 2017) inseriu esse tema como o único a ser trabalhado na unidade temática Jogos nas séries finais do EF, o que nos motivou inicialmente a pensar, estudar, experienciar o ensino desse conteúdo. A partir dessas discussões, foi planejada a inserção dos jogos eletrônicos como conteúdo para o 8º ano em 2019.

Na Educação Física, a BNCC categoriza as práticas corporais em seis unidades temáticas: esportes, danças, lutas, práticas de aventura, ginástica e jogos e brincadeiras. Portanto, sugere que essa unidade seja abordada principalmente como conteúdo. Ao contrário, os jogos praticados nas aulas são muitas vezes um recurso: um gesto motor para práticas esportivas, como por exemplo a “queimada” sendo uma preparação para o handebol, o *newcon* como iniciação ao voleibol, etc. Essa maneira de tratar os jogos acaba confundindo os significados e representações ao transformá-los em esportes (ou sua instrumentalização), reafirmando a esportivização da escola e restringindo a cultura corporal (BRACHT, 1997). Nesse relato, o jogo foi tratado como conteúdo do currículo escolar, sendo objeto de estudo com suas próprias aprendizagens enquanto produto cultural.

A unidade temática Jogos e Brincadeiras é a que explora “aquelas atividades voluntárias [...] caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si” (BRASIL, 2017, p. 214). O jogo e brincar da Educação Física são tratados de forma a serem desenvolvidos na escola para serem prazerosos, possibilitando uma sociabilização entre os participantes. As noções de jogo, apesar de suas particularidades (CAILLOIS, 1990; HUIZINGA, 2005), buscam envolver o lúdico, o prazer, a criação, a liberdade. A intervenção ocorreu com os alunos do 8º ano, apesar de a base nacional sugerir a sua inserção nos 6º e 7º anos. As habilidades referentes ao eixo dos Jogos Eletrônicos, segundo a BNCC, são:

Experimental e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários. Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos. (BRASIL, 2017, p. 233).

Os jogos eletrônicos não são exatamente novidade na Educação Física. Por vezes, são utilizados em dias de chuva ou de comemorações, pois nesses espaços não teria como realizar práticas corporais “de movimento”<sup>1</sup>. Tais preocupações com o “pouco exercício”, com o gasto energético, contribuem para uma construção de significados e representações da cultura corporal que situa os jogos eletrônicos, especialmente aqueles com “pouco movimento”, como não pertencente ao campo. Por outro lado, consideramos que esse conteúdo é parte da realidade dos estudantes, que está no dia-a-dia deles e não só em dias de chuva, e, por isso, deve ser discutido e refletido na escola.

---

1. A noção de “movimento”, de “movimento corporal” e do “se-movimentar” são mais amplas que o aumento dos graus articulares do corpo, assim, nesse texto, quando citamos jogos “sem movimento”, as aspas serão utilizadas.

O universo dos jogos eletrônicos é amplo. Existem grandes campeonatos organizados pelos donos dos jogos, os desenvolvedores que determinam as regras do campeonato ocupam (em certa medida) o lugar da federação esportiva, tendo também atletas, clubes e investidores nesse enorme universo. E esse é um dos problemas para que os jogos eletrônicos tenham sua própria legislação, pois existe um proprietário do jogo que é diferente no mundo do esporte. Uma ex-jogadora profissional e, atualmente, diretora-executiva de uma grande empresa citou que: “No futebol, ninguém é o dono da bola. Se você pega uma bola hoje, todo mundo pode jogar. Nos *eSports*, o dono do jogo é a *publisher* [empresa]. É a dona do jogo. Existe um dono do jogo, dos direitos de imagem de transmissão. É uma nova modalidade” (KAMPFF, 2019).

Ainda, observa-se uma tendência de aproximação entre o real e o virtual quando os avanços tecnológicos trazem um aumento da percepção sensorial nos aparelhos que são utilizados. Há jogos em teclados e *joysticks*, outros usam aparelhos *touch*, outros sensores de movimento, e os mais recentes usam de óculos de realidade virtual.

Mas porque inseri-los na Educação Física? Primeiramente, porque jogo é conteúdo. Também, o jogo está no cotidiano dos jovens — boa parte reconhece, joga, interage com colegas, têm no celular, joga em casa, no recreio ou assiste vídeos sobre jogos. Dessa forma, tal prática é relevante e significativa, e, por isso, merece lugar na escola, inclusive para que os comportamentos sejam discutidos, refletidos, problematizados. O trato desse tema também pode proporcionar acesso, como já discutido, para aqueles com tal restrição. Além disso, os alunos podem refletir e construir no próprio corpo as percepções, representações e significações dos jogos eletrônicos na aproximação com a linguagem digital, através do “virtual” e do “real”.

Inicialmente, este estudo buscou perguntar: como os jogos eletrônicos podem ser tratados pedagogicamente pela Educação Física escolar? Então, procurou-se indagar: como os alunos percebem os jogos eletrônicos? Quais as relações que podem ser estabelecidas dos jogos eletrônicos com violência, vício, esporte e Educação Física? A partir desses questionamentos, o objetivo desse estudo foi refletir sobre o trato pedagógico dos jogos eletrônicos como conteúdo da Educação Física escolar nos anos finais do EF. O texto segue com quatro controvérsias do campo dos jogos eletrônicos que foram reabertas, discutidas, como parte da proposta de intervenção pedagógica.

### **Controvérsia 1: “Sem movimento do corpo?”**

A primeira controvérsia no trato pedagógico questiona o “pouco movimento corporal”. São antigos os argumentos de que as aulas de Educação Física devem ser “práticas”, ou seja, devem ser realizadas dentro de uma quadra e tendo como propósito a atividade física e o “movimento” corporal pelos alunos. Por outro lado, essas concepções (ainda fortes) vêm sendo desconstruídos por propostas mais progressistas desde os anos 1990 (COLETIVO DE AUTORES, 1992; KUNZ, 1994). Dessa forma, as práxis pedagógicas devem mobilizar conteúdos e objetos advindos da cultura para uma formação ampla e crítica dos estudantes.

Tais concepções estão muito próximas à noção de promoção de saúde, de exercício físico e de gasto energético, e seus argumentos podem ser problematizados ao pensar que a promoção de saúde dos alunos em apenas uma ou duas aulas na semana em um período de quarenta e cinco minutos, é muito pequena. Em um artigo sobre jogos eletrônicos “de movimento” (MONTEIRO; VELÁSQUEZ; SILVA, 2016), é citado que esses jogos podem promover benefícios à saúde, porém que isso irá depender da frequência com que esses jogos são praticados, ou seja, que é necessária uma prática frequente para que ocorra uma melhora na saúde.

A noção de movimento é complexa, mas sugere que o existir e o pensar também é se-movimentar (KUNZ, 1991). Nessa lógica, os jogos seriam formas de movimento, ademais são parte da cultura corporal. Nesse caminho, os jogos de tabuleiro historicamente fizeram parte do mundo do conteúdo da Educação Física, o que leva a entender que os jogos eletrônicos, mesmo que “sem movimento”, merecem ser parte do currículo. Tal ideia propõe a superação da noção de movimento como amplitude articular ou como gasto energético e o deslocamento da área enquanto local de reconhecimento, apropriação e fruição da cultura corporal.

## Controvérsia 2: “Jogos são violentos?”

Uma segunda controvérsia visualizada no campo foi sobre a violência contida, ou causada, pelos jogos eletrônicos, discussão que tem se tornado frequente nos meios de comunicação. Há argumentos favoráveis e contrários entre os alunos, famílias e professores. Há resistências ao aluno usar jogos eletrônicos no ambiente escolar, visto que eles já passam tempo jogando nos recreios e intervalos. Muitas vezes, as representações sociais do jogo de celular/computador associam-no a problemas: como o jogo é violento, a abstenção da escola nesse debate pode sugerir uma estereotipação desse objeto de conhecimento e um distanciamento com a realidade do estudante. Nesse sentido, trabalhar com tal conteúdo é aproximar-se à realidade do aluno e a um campo vasto de conhecimento e de linguagem, além de poder refletir pedagogicamente temas transversais: a violência nos jogos e na vida real, o tempo de lazer, o tempo despendido frente a telas, entre outros.

Pode-se relacionar a violência dos jogos à ideia de atividade mimética (ELIAS; DUNNING, 1992), à representação do real, no qual os jogos reproduzem sentimentos e emoções idênticas às que produzimos na vida real. Nesse sentido, similarmente às práticas esportivas, o jogo seria o espaço com regras e ética próprias, relativamente autônomas, onde os combates, as lutas, as violências são socialmente permitidas. As experiências eletrônicas propiciam diversas sensações nos jogadores, eles podem viver e recriar experiências similares a de um grande soldado lutando em uma guerra, podem ser um técnico-treinador de um time, um artilheiro, o melhor jogador do mundo, tudo isso com emoções que buscam se aproximar ou imitam às da vida real, porém no ambiente virtual. O texto de Reis e Cavichioli (2008) apresenta falas de atletas de jogos eletrônicos que vão nesse sentido, ou seja, da produção virtual de sensações e sentimentos que imitam a vida real. Ainda nesse contexto, mas sobre a mimese da violência dos jogos eletrônicos, o trecho a seguir nos auxilia.

Não é possível afirmar que a prática sistemática de jogos eletrônicos com conteúdo violento irá reproduzir ou condicionar pessoas que se tornarão violentas, pois, a própria violência que é jogada e vivida imaginariamente na tela pode suscitar justamente o extremo oposto, isto é, o apaziguamento: compensação da tensão, da pressão de inúmeras violências que o sujeito sofre no seu cotidiano transformando-as em violência virtual. (RETONDAR; HARRIS, 2013, p. 189).

Dentro disso, lembramos que os jogos tem suas regras e ética próprias, que diferem das normas de convívio social, assim, espera-se que os jogadores saibam distinguir as regras e os comportamentos esperados dentro e fora dos jogos. Entretanto, a discussão de que os jogos eletrônicos são violentos e, por isso, não devem ser trabalhados nas escolas, é reconhecida, o que indica paralelos com práticas que já são reconhecidas socialmente e amplamente praticadas, tanto nas escolas como fora: há violência nas lutas dentro e fora da escola? No MMA? No futebol em carrinhos e desarmes? Certamente, em todas essas práticas e em outras, há ações que podem ser consideradas violentas, mas que são realizadas dentro das regras e da ética do jogo, da atividade mimética. Vale reforçar que são sentimentos e sensações que devem ser expressadas num mundo “virtual”, fora do “real”, o que pressupõe que nos contextos atuais dessas práticas aceitas, a violência se dá unicamente naquele momento, mas que ela não é, ou não deveria ser, transposta para o real. Nesse entendimento, essa questão não é exclusiva dos jogos eletrônicos, e sim de todo um universo das atividades miméticas.

## Controvérsia 3: “Esses jogos ‘viciam’?”

Outra preocupação do campo e das aulas foi sobre o tempo excessivo de uso e a dificuldade em parar de jogar. Para além dos termos, é fato que alunos jogam muito tempo. Parte da escola, pais e professores consideram esse excesso um problema. Nesse sentido, um dos motivos das práticas escolares demonstrarem

nas suas ações uma certa resistência ao aluno utilizar jogos eletrônicos no ambiente escolar é o “vício”, visto que eles já passam uma boa parte do tempo no celular/computador.

O termo “vício” é uma expressão advinda do campo empírico. Desse modo, não se pretende aqui designar a necessidade de tratamento ou, então, de que há vício no sentido químico-biológico do termo, mas sim, por outro lado, procurou-se indicar que há certa necessidade/dependência social do jogo. Nesse sentido, diversos estudos têm se preocupado com o vício em jogos, mostrando que certos fatores de risco podem levar a um “vício completo”, com consequências negativas e necessidade de tratamento (KUSS; GRIFFITHS, 2012).

Alunos do 8º ano relataram passar de oito à dez horas por dia jogando, o que é mais de um terço do dia (ou metade do dia acordado), e certamente interfere no sono, no estudo ou até mesmo realizar outras práticas fora desses ambientes casa-escola. Por outro lado, esse é um debate importante para a sala de aula. Nesse contexto, as socializações dos tempos atuais desses jovens são certamente diferentes, já que muitas delas ocorrem via ambiente virtual. Que socializações são essas? São diferentes das “reais”? Quais as regras de comportamento? Quais os comportamentos esperados? Não nos atrevemos a tentar responder essas questões, mas as controvérsias sobre os usos excessivos dos jogos levaram a esses questionamentos. O que faz pensar que o trato pedagógico é fundamental, para se discutir esse tempo de uso com os alunos.

#### Controvérsia 4: “Isso é esporte?”

São visíveis movimentos de atores para aproximar ou distanciar os jogos eletrônicos dos esportes tradicionais. O COI (Comité Olímpico Internacional), federações esportivas, redes de televisão, atletas, agentes, advogados, as empresas detentoras dos direitos sobre os jogos são alguns dos atores que se movimentam nesse tabuleiro híbrido repleto de normas e interesses.

Na Educação Física escolar, a presença dos jogos eletrônicos também é questionada. Por outro lado, a esportivização de tais práticas pela temática do jogo — jogos que imitam esportes; *Kinect Sports* e *FIFA*, por exemplo — ou pela noção de esporte — recorde, quantificação, competição, secularização, igualdade entre competidores, cientificação (GUTTMAN, 1978) — atribuída ao jogo e à rotina dos jogadores-atletas faz com que a prática seja reconhecida e legitimada como parte da cultura esportiva. Já é frequente na escola a instrumentalização dos jogos como esportes, sufocando os sentidos da ludicidade e do prazer, transformando-os em um universo de competitividade. Nesse sentido, será que a esportivização do jogo o torna esporte? O estudo de Ana Paula Silva e Ana Márcia Silva (2017), ao analisar a percepção de jovens sobre a experiência com jogos eletrônicos de movimento com temática esportiva, verificou um alargamento do conceito de esporte, incluindo ali a experiência com a tecnologia. As autoras perceberam que os jogadores não apenas reproduzem, mas “movimentam os sentidos traduzidos/criados pela indústria” e inclusive mobilizam-se pelo que “a tecnologia acrescentou na experiência esportiva” dos jogos eletrônicos (SILVA; SILVA, 2017, p. 170).

Hoje em dia, existem grandes empresas e clubes esportivos que investem na aproximação dos sentidos dos jogos eletrônicos em esporte-espetáculo. Há patrocinadores, atletas, treinadores, fisiologistas, e mesmo os grandes clubes de futebol contratam e treinam atletas e equipes de jogos eletrônicos. Uma controvérsia do campo trata da inclusão de modalidades de *e-sports* nos Jogos Olímpicos, maior evento da instituição esportiva. Para o COI, parece interessante alcançar certo público mais jovem que já não se interessa tanto pelos esportes tradicionais. Para as empresas donas dos jogos, essa inclusão representaria uma legitimidade do jogo enquanto prática esportiva. O COI afirma que a preocupação principal que impede essa inclusão é a suposta violência nos jogos, e que esses comportamentos vão contra os valores olímpicos, o que pode ser questionado pela presença de lutas no programa olímpico e pelos jogos que não têm violência, como os que representam práticas esportivas, por exemplo.

## Um relato de experiência

Os jogos eletrônicos foram inseridos como conteúdo da Educação Física para o 8º ano, durante um trimestre inteiro. As turmas eram compostas por 30 alunos, porém elas foram divididas em dois grupos de cerca de 15 alunos. Assim, em meio trimestre eles tiveram jogos eletrônicos e, na outra metade, práticas de aventura. As aulas foram divididas em jogos “com” e “sem” movimento corporal, totalizando dez aulas de 45 minutos. A seleção do jogo “sem movimento” foi feita previamente entre o professor e um grupo de alunos mais próximos ao mundo dos jogos. Os critérios elencados foram: o jogo ser amplamente jogado em nível mundial, ter competições, ser considerado um *e-sport*; não ter características muito violentas, e ser possível de ser baixado/jogado no laboratório da escola. O grupo decidiu que seria jogado o *League of Legends (LOL)*, considerado um jogo de estratégia dos mais jogados no mundo.

Na primeira aula foi aplicado um questionário, cujas respostas são analisadas adiante. Foi utilizado o laboratório de informática da escola, que possuía 20 computadores, em excelentes condições, onde o jogo foi instalado previamente. Foram quatro aulas dispostas para o *LOL*, sendo a primeira com foco na criação da conta individual dos alunos para o jogo, o que exigiu a verificação do e-mail. A segunda aula foi voltada para o jogo individual e tutorial, com aprendizagem e aprimoramento das técnicas e linguagem do jogo. Na terceira e quarta aulas, os alunos jogaram em equipe, sendo que cada uma era composta por cinco jogadores.

Os jogos “com movimento” foram explorados através do aparelho *Xbox 360*, que foi emprestado pela mãe de um aluno junto com os jogos *Kinect Sports* e *Just Dance*. As cinco aulas foram feitas conforme as modalidades esportivas/de dança, assim, houve vivências de tênis de mesa (tênis na outra turma), boliche, voleibol, atletismo (corrida com barreira, salto em distância, arremesso de peso, lançamento de dardo e disco) e dança. Enquanto dois alunos realizavam a atividade de forma “virtual” em frente à tela da televisão, os demais realizavam a prática “real”. Assim, enquanto dois jogavam voleibol como jogo eletrônico, os demais alunos estavam na quadra ao lado jogando o voleibol “real”. As trocas eram feitas a cada período de tempo para que todos pudessem vivenciar, assim, a intencionalidade era possibilitar acesso à vivência e que eles percebessem os movimentos no corpo “real” e no corpo “virtual”.

A intenção foi de que os alunos vivenciassem a modalidade no “virtual” e logo partissem para uma prática “real”, para poderem trazer percepções e comparações de como foi a reação do corpo nas diferentes vivências. As falas dos alunos relataram as dificuldades do movimento “virtual” e a diferente interpretação da câmera sobre o gesto técnico. As nossas observações registraram muitas vezes sucesso e vitória esportiva de alunos que não são considerados os mais habilidosos nas práticas esportivas.

O estudo de Baracho, Gripp e Lima (2012) comparou percepções da vivência entre os *exergames* e o jogo “real”, e verificou “perspectivas de utilização crítica dessa nova linguagem, que pode ampliar e recriar as possibilidades das práticas e vivências corporais” (BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012, p. 111). Araújo e Freitas (2018) buscaram diferenciar o “corpo vivo” do “corpo vivido” ao entender que “o corpo vivido seria o virtual e o corpo vivo a atualização deste na expressão de sua cultura corporal de movimento” (ARAÚJO; FREITAS, 2018, p. 25). Assim, entre os dois habita o íntimo, o seu subconsciente consciente. Para os autores, o corpo pode experimentar outras dimensões, um dito real e outro virtual. O conteúdo repercutiu dentro do ambiente escolar, tanto que o interesse de alunos de outras séries (7º e 9º anos, e Ensino Médio) foi percebido e, também por isso, o *LOL* foi incluído como modalidade na Olimpíada do Colégio de Aplicação (OCA) para o 8º e 9º anos. A prática de jogos eletrônicos de Dança, por sua vez, já acontece na OCA há algum tempo.

## Sobre as dimensões do conteúdo

Para este trabalho, compreendeu-se que há dimensões do conteúdo que superam as dimensões tradicionais na educação relacionada aos temas e conceitos (COLL *et al.*, 2000; ZABALA, 1998), bem como as formas tradicionais da Educação Física de privilegiar a dimensão do fazer (procedimental). Nesse sentido,

as dimensões tradicionalmente ocultas do currículo foram postas em evidência. Para isso, uma organização teórica do conteúdo nas dimensões conceitual, procedimental e atitudinal foi um caminho percorrido.

Na dimensão conceitual, as reflexões sobre violência, “vício” e esporte são talvez a dimensão crítico-reflexiva. Também fazem parte dessa discussão a ação de conhecer os jogos, seus tipos, formatos e categorias, bem como as tecnologias para jogar. A dimensão procedimental englobou as ações de jogar, experimentar, vivenciar os jogos eletrônicos, bem como foi contemplada no perceber o corpo nos jogos, no “virtual” e no “real”. A dimensão atitudinal foi contemplada no saber jogar com os colegas, no estímulo à participação de todos os estudantes, no saber agir frente às conversas tóxicas e o ambiente virtual.

## Análise dos questionários

O questionário aplicado na primeira aula totalizou 56 alunos de 13 a 14 anos. A análise foi separada por gênero, visto que no decorrer das aulas surgiram questionamentos e comentários em relação a jogos ditos (pelos alunos) para meninas e vice-versa. Assim, eram 27 meninos e 29 meninas. Ao questionar se os alunos jogam jogos eletrônicos, verificou-se que 25 meninos responderam que sim; enquanto 24 meninas responderam que jogam. Os jogos citados foram diversos, em ambos os gêneros, como: *Fortnite*, *Free Fire*, *FIFA*, *GTA*, *LOL*.

A segunda pergunta questionou o aparelho que costumavam jogar. A maioria dos meninos (18) afirmou ter “videogames” em casa, sendo que o aparelho mais citado foi o computador. As meninas, por sua vez, dividiram-se: 16 meninas responderam ter, e 13 não. O aparelho mais citado foi o Xbox 360. Observou-se nessa questão que mais meninos tinham videogame em casa, o que sugere que talvez jogassem mais do que as meninas. A terceira pergunta procurou visualizar o tempo despendido pelos estudantes em jogos eletrônicos. Chamou a atenção que nove meninos afirmaram jogar entre 5-10 horas por dia. Por outro lado, a maioria das meninas (dez) responderam que não jogam todos os dias. Nesse sentido, os meninos estariam mais propícios ao “vício” do que as meninas, visto que eles afirmaram passar muito mais tempo jogando.

A questão seguinte buscou saber a percepção dos alunos sobre a violência nos jogos. Um menino e quatro meninas disseram que não jogavam jogos violentos. A partir disso, pode-se refletir sobre certa cultura de proteção da menina, no sentido de que elas não devem/podem jogar esse tipo de jogo, diferentemente dos meninos que, por vezes, podem ser incentivados aos jogos “violentos” como exercícios de uma masculinidade esperada. O jogo mais citado como violento por meninas e meninos foi o *GTA* (*Grand Theft Auto* — grande roubo de carros), um jogo de realidade virtual que representa o mundo real, no qual o jogador pode roubar carros, assaltar, matar, etc. A grande maioria dos alunos consideraram que os jogos podem ser violentos, mesmo assim muitos deles jogavam. Os jogos mais citados são praticamente os mesmos. Nesse contexto, não foram visíveis diferenças entre jogos “das meninas” e “dos meninos”, o que problematiza a questão inicial, ou seja, que na percepção dos alunos havia tal separação. Essa resposta mostra que ambos jogam ou já jogaram jogos percebidos como violentos.

A pergunta final buscou saber se os estudantes concordavam que os jogos podem influenciar para que uma pessoa se torne violenta. Apenas um menino afirmou que sim, enquanto 18 disseram que não e oito afirmaram que “depende”. Das meninas, três disseram que sim, 19 que não e sete que “depende”. Ao longo dos debates propostos, alguns estudantes relativizaram seus argumentos, afirmando, por exemplo, que “pode depender de pessoa para pessoa”, “que muitas coisas podem influenciar”, como a “educação da pessoa”, “se tem problemas psicológicos” ou algum “trauma”. De alguma forma, a proposição de tais debates possibilitou, ao menos naquele momento, a reflexão sobre o tema.

## Algumas percepções

Primeiramente, pode-se afirmar que as questões de gênero foram marcantes neste trabalho pedagógico, tanto pela análise de algumas respostas quanto pelas falas nas aulas. No início do semestre,

quando os alunos souberam do conteúdo a ser tratado, alguns ficaram incomodados, disseram que o jogo (*LOL*) a ser praticado era para “meninhas”, estabelecendo, assim, preconceito e distinções de gênero. Porém, algumas respostas nos questionários mostraram pouca diferença entre os jogos praticados pelas meninas e pelos meninos. O que parece ter marcado diferença é que as meninas parecem passar menos tempo jogando, ou seja, em uma prática de lazer, possivelmente realizando naquele tempo outra tarefa designada para elas. Uma situação que corrobora com essa distinção foi a de uma aluna que relatou já ter se passado por menino em um jogo online para não sofrer com o assédio dos outros jogadores. Isso sugere que o ambiente de socialização de alguns jogos é formado por uma cultura machista, o que ajuda a afastar meninas daquele espaço.

Uma outra percepção obtida a partir do trato dos jogos eletrônicos na Educação Física foi a participação do que denominamos de “outros alunos”, que são normalmente aqueles alunos que afirmam não gostar dos esportes/práticas tradicionais. Tal não participação transcende a individualidade do gosto, pressupondo condicionantes ambientais, sociais, culturais e até mesmo familiares, as quais interferem na sua disponibilidade corporal. Nesse sentido, os alunos que geralmente não praticam e não participam das aulas, acabaram por se envolver e, mesmo, ajudar aqueles que apresentavam dificuldades. Por outro lado, houve reclamações daqueles alunos mais próximos aos esportes, que discordavam da relevância de tal conteúdo com comentários como “isso não é esporte”, e que, não faria parte, assim, da Educação Física. Essa reclamação se assemelha àquelas quando o professor propõe qualquer outro conteúdo que não seja o futebol/vôlei/basquete. Como se sabe, o sentido da educação escolar certamente não é agradar a todos os alunos nem a eles conceder, exclusivamente, a seleção dos conteúdos. Cabe ressaltar o envolvimento nas aulas desses alunos que reclamaram ao longo do trimestre.

Outro ponto observado foi a timidez em “ser visto” jogando, especialmente no caso dos jogos “de movimento”, pois, por diversas vezes, o estudante praticava sozinho ou em dupla enquanto outros ficavam observando. Como esse tipo de prática acaba envolvendo certa exposição do corpo, alguns se sentiram incomodados. As aulas de dança trouxeram, por sua vez, um exemplo de superação. No caso, enquanto quatro alunos ficavam na frente da televisão imitando os movimentos de dança, os alunos que estavam de fora ficavam em pé atrás dos colegas para dançar junto com eles.

## Considerações finais

Uma questão a ser considerada neste trabalho é que as atividades foram desenvolvidas com grupos de 15 alunos, situação distante de muitas realidades docentes onde o acúmulo de aulas e a quantidade de alunos por turma dificultam o trabalho. Em outros espaços, onde há só um professor com uma turma de, por vezes, 40 alunos, que talvez não disponha dessa estrutura, o trabalho certamente terá que ser adaptado para fazer com que todos os alunos participem.

Uma proposta para os jogos na Educação Física vai no sentido de construção e adaptação de regras, porém apresentamos certas dificuldades nesse trato. Uma intervenção, talvez, com programação e criação de jogos eletrônicos da turma é possível, mas parece mais viável de forma multidisciplinar e em carga horária maior. Outra possibilidade é a transferência/construção do “virtual” para o “real”. Nesse sentido, alguns relatos do campo têm buscado a transferência do ambiente das regras, das ações dos jogos virtuais para o real, ou seja, construindo o jogo jogado no computador na quadra esportiva. Essa não foi a nossa proposta, mas reconhece-se como uma forma de inserção dos jogos eletrônicos na Educação Física.

Percebemos como uma problemática dessa experiência a utilização do celular. Já que se trata de um objeto pessoal, ele não será padrão para todos os alunos: alguns serão mais modernos, enquanto outros não suportarão “rodar” o jogo. Outras experiências têm mostrado o uso do celular para atividades de deslocamento espacial, ou para simular atividades de dança. As mudanças tecnológicas também incluem as práticas corporais e, nesse sentido deve-se questionar, criticar, refletir, mas certamente não se alienar a elas. A aproximação da escola ao cotidiano dos jovens, pode certamente auxiliar na construção de valores, de acesso a conhecimentos e práticas que são (cada vez mais) bens culturais.

## Referências

- ARAÚJO, Bruno Medeiros; FREITAS, Clara Maria. Entre o corpo vivo e o corpo vivido do sujeito jogador: uma ontogênese estética e estesiológica nos jogos eletrônicos esportivos. *Motrivivência*, Florianópolis, v. 30, n. 56, p. 11-28, 2018.
- BARACHO, Ana Flávia; GRIPP, Fernando; LIMA, Márcio Roberto de. Os exergames e a Educação Física escolar na cultura digital. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, Florianópolis, v. 34, n. 1, p. 111-126, 2012.
- BRACHT, Valter. *Sociologia crítica do esporte*. Ijuí: Unijuí, 1997.
- BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_20dez\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_20dez_site.pdf). Acesso em: 10 dez. 2019.
- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1990.
- COLETIVO DE AUTORES. *Metodologia do ensino da Educação Física*. São Paulo: Autores Associados, 1992.
- COLL, Cesar et al. *Os conteúdos na reforma*. Porto Alegre: Artmed, 2000.
- ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. *A busca da excitação*. Lisboa: Difel, 1992.
- GUTTMANN, Allen. *From ritual to record: the nature of modern sports*. New York: Columbia University, 1978.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- KAMPPF, Andrei. Senado discute lei para eSport, e provoca revolta nas redes sociais. *Lei em Campo*, São Paulo, 21 nov. 2019. Disponível em: <https://leiemcampo.blogosfera.uol.com.br/2019/11/21/senado-segure-discutindo-lei-para-esport-especialistas-estao-preocupados/?cmpid=copiaecola>. Acesso em: 6 dez. 2019.
- KUNZ, Elenor. *Educação Física: ensino e mudanças*. Ijuí: Unijuí, 1991.
- KUNZ, Elenor. *Transformação didático-pedagógica do esporte*. Ijuí: Unijuí, 1994.
- KUSS, Daria; GRIFFITHS, Mark. Internet gaming addiction: a systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, United States, v. 10, n. 2, p. 278-296, 2012.
- MONTEIRO, Letícia.; VELÁSQUEZ, Fátima; SILVA, Ana Paula. Jogos eletrônicos de movimento: uma revisão sistêmica. *Pensar a Prática*, Goiânia, v. 19, n. 2, p. 462-473, 2016.
- REIS, Leoncio; CAVICHIOLO, Renato. Jogos eletrônicos e a busca da excitação. *Movimento*, Porto Alegre, v. 14, n. 3, p. 163-183, 2008.
- RETONDAR, Moebus; HARRIS, Elisabeth. Jogos eletrônicos e violência. *Motrivivência*, Florianópolis, ano 25, n. 40, p. 183-191, 2013.
- SILVA, Ana Paula; SILVA, Ana Márcia. Jogos eletrônicos de movimento: esporte ou simulação na percepção de jovens? *Motrivivência*, Florianópolis, v. 29, n. 52, p. 157-172, 2017.
- ZABALA, Antoni. *A prática educativa: como ensinar*. Porto Alegre: Artmed, 1998.

Data de submissão: 17/06/2020

Data de aceite: 04/08/2020