

JOGOS VIRTUAIS: uma ferramenta pedagógica na Educação Física

ELETRONIC GAMES: a pedagogical tool in Physical Education

Jandson Cristovao da Silva

Graduado em Educação Física Licenciatura
Centro Universitário AGES, Paripiranga-BA, Brasil
E-mail: jandson94@hotmail.com

Wagner Santos Aquino

Graduado em Educação Física Licenciatura
Centro Universitário AGES, Paripiranga-BA, Brasil
E-mail: wagners@academico.uniages.edu.br

Wesley Macedo Silva

Graduado em Educação Física Licenciatura
Centro Universitário AGES, Paripiranga-BA, Brasil
E-mail: wesleymys@academico.UniAges.edu.br

Davi Soares Santos Ribeiro

Docente do curso de Educação Física
Centro Universitário AGES, Paripiranga-BA, Brasil
E-mail: davi.ribeiro@ages.edu.br
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9816-2566>

Aceite 10/08/2022 Publicação 20/08/2022

Resumo

A sociedade tem sido impactada pelo uso das novas tecnologias, entretanto algumas escolas acabam negligenciando o seu uso de forma pedagógica, como os jogos virtuais. Nesse sentido, o artigo tem o objetivo de discutir os benefícios dos jogos virtuais como uma ferramenta pedagógica nas aulas de Educação Física. Foi realizada uma pesquisa bibliográfica como abordagem qualitativa. Os resultados apontaram que os jogos virtuais são uma ferramenta pedagógica importante na formação do indivíduo, agregando significativamente em suas dimensões cognitivas, motoras, afetivas e sociais. Conclui-se que a escola e o professor devem utilizar-se dessas novas tecnologias para contribuir no processo de ensino aprendizagem do aluno.

Palavras-chave: Educação Física; Jogos virtuais; Novas tecnologias.

Abstract

Society has been impacted by the use of new technologies, however some schools end up neglecting their use in a pedagogical way, such as virtual games. In this sense, the article aims to discuss the benefits of virtual games as a pedagogical tool in Physical Education classes. A

bibliographic research was carried out as a qualitative approach. The results showed that virtual games are an important pedagogical tool in the formation of the individual, significantly adding to their cognitive, motor, affective and social dimensions. It is concluded that the school and the teacher must use these new technologies to contribute to the student's teaching and learning process.

Keywords: Physical Education; Virtual games; New technologies.

1. Introdução

Quando se trata de inovações tecnológicas, a sociedade contemporânea passou por transformações nos mais diversos setores. Contudo, o panorama educacional ainda se encontra defasado apresentando uma visão defasada que não acompanhou essas inovações tecnológicas.

Nessa perspectiva, a Educação Física e a BNCC oferecem essa imersão da cultura digital e dos jogos virtuais com intuito de contribuir nos ganhos cognitivos, afetivos, motores e sociais, trazendo na temática dos jogos e brincadeiras, as demais vertentes de conteúdos, possibilidades de aplicação e discussão dessas vertentes nos mais variados ambientes de ensino.

Portanto, é importante propor alternativas que possam possibilitar essas relações virtuais nos ambientes de ensino, promovendo discussões que permitam significados e sentidos as práticas com conteúdo que corroborem a uma criticidade e anulação de barreiras criadas com pensamentos arcaicos.

Nesse sentido, o artigo tem o objetivo de discutir os benefícios dos jogos virtuais como uma ferramenta pedagógica nas aulas de Educação Física.

2. Metodologia

2.1 Caracterização do Estudo

O estudo trata-se de uma pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa. Conforme Prandov e Freitas (2013), a pesquisa bibliográfica é uma metodologia voltada para a linha de pesquisa da revisão da literatura, por meio dos artigos e livros, tendo como principal característica a interpretação científica a respeito da realidade social sobre o embasamento científico. Segundo Prandov e Freitas (2013), a pesquisa mediante abordagem qualitativa é o espaço adequado para a

coleta de dados, interpretação de fenômenos e atribuição de significados.

2.2 Instrumentos para coletas dos dados

Para realizar o levantamento bibliográfico foram utilizados livros e artigos científicos encontrados na base de dados do Google Acadêmico. Utilizou-se os descritores: jogos virtuais; jogos eletrônicos; educação física. Foram considerados os seguintes parâmetros limitadores da busca inicial: a) artigos publicados entre 1996 e 2018; b) redigidos em língua portuguesa e, c) publicações que tivessem como foco a temática do estudo.

2.3 Análise dos Dados

Após levantamento preliminar em livros e em bases de dados escolhidos, o conteúdo dos livros e os resumos dos artigos selecionados foram analisados de modo a compor o corpus deste estudo.

3. Revisão da Literatura

3.1. Os jogos virtuais nas aulas de Educação Física

Há uma discussão fervorosa sobre a utilização dos jogos virtuais em sala de aula, principalmente como poderá ser utilizada enquanto instrumento pedagógico. E condizente com esta situação, a Educação Física mostrou-se propícia para esta atualização sócio pedagógica.

Com o avanço da tecnologia e das comunicações, surge a necessidade de modificar o currículo escolar, a fim de adequar-se as necessidades sociais vigentes. Nesse sentido, os pontos da multiculturalidade devem ser ofertados de modo que seja indissociável as disciplinas escolares do caráter cultural do sujeito (BRASIL, 2017).

Desse modo, é facilmente perceptível que as mudanças dos conteúdos escolares, assim como a modificação ou aquisição de ferramentas pedagógicas se faz indispensável no currículo escolar. Frente à modernização da tecnologia e ao

seu fácil acesso é perceptível que a sua implantação no cenário escolar se torna indispensável para a plenitude do ensino, assim como a formação integral do indivíduo (NEIRA E SOUZA, 2016).

No que se refere ao uso das tecnologias na escola, observa-se que existem diversas maneiras inovadoras, a exemplo dos jogos virtuais. Dessa forma pode-se identificar que os jogos virtuais são um dos principais meio de socialização virtual da atualidade, algo que pode usado pelo profissional da educação como uma forma de ampliação de ensino (SOUZA JÚNIOR, 2018).

Infelizmente, alguns fatores implicam no uso das tecnologias da informação e comunicação na escola, tais como a problematização do currículo dos professores voltados a essa área, uma vez que é um fenômeno inédito na sociedade.

Observa-se que a falta de domínio dos conteúdos digitais em consonância com a falta de atualização muitas vezes impede que o profissional proponha tais conteúdos e ferramentas, o que pode ser sanado através de cursos de extensão para a adaptação do conteúdo, além da experimentação destas para uma análise pormenorizada sobre esta vertente de ensino.

É importante frisar que o acesso à internet e a tecnologia (celular, computador) é fundamental para a aplicação dos jogos virtuais como ferramenta de ensino, pois uma vez que haja ausência de uma destas, será impossível a aplicação dos jogos virtuais.

A estrutura física das escolas é outro fator que implica no uso das tecnologias de tecnologia e comunicação, tais como a instalação da internet, de computadores e aparelhagem necessária para a utilização.

É inegável a necessidade de políticas públicas voltadas a capacitação dos professores, disponibilidade de laboratórios com internet e aparelhos nas instituições de ensino para que as escolas se tornem propícias para a inserção dos jogos virtuais.

Os jovens atualmente utilizam os jogos virtuais como meio de lazer, de entretenimento e como meio casual de diversão. Assim, os jogos virtuais combinam

diferentes linguagens como multimídias, imagens, sons e textos que fazem com que os indivíduos sejam estimulados cognitivamente, afetivamente e socialmente através das práticas destes jogos (RAMOS, 2008).

As escolas, vendo esta vertente de jogos virtuais para incrementar o ensino, devem utilizar desta para uma formação adequada visando à capacitação social, cognitiva e técnica do aluno. Para isso deve-se levar em consideração que este tipo de ensino não é meramente técnico, ele visa à estruturação social associado a uma construção das identidades e vivências que eles experimentarão.

Quando se trata de informação e comunicação todas as possibilidades tecnológicas apareceram como uma alternativa no período pós-moderno, tecnologias essas que facilitam o processo educativo, como a inserção dos jogos virtuais nas escolas, possibilitando e aprimorando, cotidianamente, o uso da tecnologia pelos alunos, o acesso a informações e, além disso, qualificar os docentes por meio da criação de redes e comunidades virtuais (VIEIRA, 2011).

A presença rotineira da internet nos espaços pedagógicos tornou-se indissociável na nova geração de alunos, devendo ser compreendida como “espelho” dos hábitos e da sua cultura. Dessa forma, há a necessidade de propor a cultura virtual no contexto escolar, proporcionando estímulos em diversas áreas, visando a formação integral do indivíduo.

É importante ressaltar também que as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs) abordam uma apreciação sobre as relações e afinidades com a cultura da informação digital como meio de instrumentos pedagógicos (SOUZA JÚNIOR, 2018).

Assim, a tecnologia tem contribuído para promover um amplo espaço para o estudo individual, interação em aula e experiências de aprendizagem mais ricas. Castilho (2018) argumenta que as novas tecnologias de informação e comunicação possui potencial para desempenhar um papel significativo com uma aproximação mais efetiva, em termos de maior aprofundamento e processos de aprendizagem ao longo da vida.

Esse processo só se mostra eficaz porque a dinâmica social, relações e influências globalizadas que, ao mesmo tempo, constituem-se em oportunidades culturais estimulantes e interessantes a todas as pessoas e organizações, assim como desafios e exigências extraordinários. Nesse contexto, a educação se torna imprescindível como ação contínua e permanente, demandando das instituições que a promovem, a necessidade de reinventar-se e melhorar suas competências (LÜCK, 2009).

A Educação Física e a cultura digital são fatores que juntos podem propiciar à produção de conhecimentos para o indivíduo. Nesse sentido a fomentação do atual currículo pós-crítico apresentado na BNCC (2017) se torna fundamental na formação do sujeito, entre elas a vivência de diversas especificidades voltadas à cultura digital.

As dimensões de conhecimento que são propostas durante as aulas, referente à Educação Física durante a temática de jogos e brincadeiras apresenta o conteúdo de jogos virtuais para serem dados nos diversos tipos de ensino, com o intuito de proporcionar diversos estímulos para os alunos (SOUZA JÚNIOR, 2018). Os fatores de inserção, interpretação e integração da tecnologia no ambiente escolar devem ser sobrepostos nessa nova compreensão educacional, tendo em vista que esses fatores contribuem para a potencialização da aprendizagem.

As escolas que não buscarem inovações tecnológicas que almejem essas novas perspectivas, irão enfrentar defasagens pedagógicas uma vez que não serão capazes de suprir essas necessidades contemporâneas. Essas novas relações de tecnologia e cultura digital transformam os professores em mediadores dentro da escola, visando contribuir para a instigação de novos saberes e concepção de novas estratégias de aprendizagem para o fornecimento de uma educação mais voltada ao aprimoramento da criatividade e socialização digital (NÓBILE, 2017).

Por isso, os jogos são postos como proporcionadores de desafios atuais onde a superação, criação de habilidades conceituais e interacionais para que haja um melhoramento dos alunos no passar de cada fase ou estágio do jogo (GEE, 2004, citado por NÓBILE, 2017). Dessa maneira, é importante frisar que a

adequação das aulas com a realidade dos alunos, bem como suas limitações, gerando um envolvimento completo do aluno e todo o meio que o rodeia, além do mundo digital e todo o contexto que é envolvido.

Sendo assim, apresentar os jogos virtuais e a valorização da cultura digital atual, nesse novo currículo escolar concede um processo de construção de saberes em situações reais, visto que essa nova geração familiarizada com a cultura digital é capaz de processar uma ampla carga de informação ao mesmo tempo.

A apresentação dessa vertente cultural possui sua importância por ser um processo multidisciplinar que pode ser utilizado em diversos ambientes de ensino estabelecendo relações entre eles. Em meio a tanta facilidade de acesso à internet, a chamada geração “Z” possui facilidades no processo de utilização e adaptação a essa nova vertente pedagógica, porém ainda é necessário que haja orientação na utilização dos jogos virtuais, estando sempre alerta frente aos perigos que circundam o mundo digital (PONTIN, 2017).

Vale salientar que a aplicação das ferramentas digitais para com a realidade do aluno deve estar estritamente atrelada a significados e propostas pedagógicas com o objetivo de alcançar uma formação integral e multicultural do aluno. Dessa maneira, é importante a colocação de espaços propícios para o aluno que façam uma identificação com o mundo virtual, para com as relações éticas, ideológicas, culturais e políticas que sejam recorrentes a realidade dos educandos.

3.2. Jogos virtuais e o desenvolvimento motor

O desenvolvimento motor é inerente ao ser humano, independente da faixa etária em que o indivíduo se encontra. Alves (2016) afirma que, o desenvolvimento motor é uma mudança continua do comportamento motor, provocada pela interação entre exigências da tarefa motora, a biologia dos indivíduos e as condições que o ambiente oferece. Nesse sentido, infere-se que os jogos virtuais também devem ser trabalhados na melhoria de sua condição motora.

Por isso, é imprescindível que haja a necessidade de se construir uma estrutura mais reflexiva no que se refere ao campo virtual, de modo que proporcione gradativamente transformações na mentalidade dos indivíduos.

Entende-se que a utilização dos jogos virtuais é um elemento que é considerada como uma proposta de discussão que promove a socialização dos indivíduos, de modo que, é formada a partir de manifestações que proporcionam aos alunos a oportunidade de se expressarem. Segundo Freire (1996), o responsável principal em desenvolver a cidadania na escola é o professor, porque este, dentro da instituição, tem mais contato com os alunos e dispõe de vários meios de reforços, ao qual o mesmo estabelece um vínculo afetivo que serve como modelo e referência para o estudante em seu processo de ensino-aprendizagem.

Através da observação, o professor pode relacionar diferenças no comportamento e desenvolvimento, além de enfatizar o processo (forma) e o produto (performance). Porém, é importante ressaltar assim como traz Alves (2016) que cada indivíduo se desenvolve em ritmos diferentes, nesse sentido faz-se necessário a aplicação de avaliações com critérios avaliativos que digam respeito às limitações e potencialidades de cada um.

Nesse contexto, é necessário que o professor realize atividades que trabalhem tais baixas no repertório motor dos alunos, possibilitando novos estímulos. Libâneo (2006) traz uma ideia de que o processo de ensino deve sempre compreender as atividades entre o aluno e professor, com respeito entre ambos e, promovendo um estudo ativo que desenvolva mentalmente o aluno, isto é, neste processo o professor torna-se de total importância sendo um incentivador e orientador de modo que apresente variadas formas de aprendizagens com formação crítica além da busca da autossatisfação dos alunos fazendo-lhes desenvolver melhor também as suas capacidades cognitivas.

Assim, o educador em seu papel, deve em meio às circunstâncias encontradas, possibilitar ao aluno, por meio de estratégias, estimulando-o a progredir em suas habilidades e conhecimentos através de propostas desafiadoras, e buscar soluções, por intermédio da interação e das relações interpessoais.

É perceptível que a interação entre o aluno e o meio que o cerca propicia o desenvolvimento do indivíduo. Nesse contexto, o professor deve auxiliar na construção de seres com pensamento autônomo, enfatizando assim no seu desenvolvimento físico e cognitivo, assim como traz os jogos virtuais, visto que é fundamental a parte conceitual, procedimental e atitudinal.

A falta da formação continuada é um dos fatores que agravam a não utilização dos jogos virtuais como ferramenta de ensino. Uma vez que a geração atual é altamente mutável, é necessário que o contínuo aprendizado dos educadores seja permitido. Assim, o professor deve-se colocar sempre como um indivíduo que está em constante aprendizado, sempre almejando o pleno desenvolvimento (LIBANEO, 2011).

Contudo, o professor de Educação Física ao trabalhar na formação dos indivíduos, deve inicialmente conhecer e identificar o processo de crescimento e desenvolvimento do ser humano em suas questões de ensino-aprendizagem. Carrara (2009) traz a importância em trazer a preocupação acerca das situações que o indivíduo passa, assim como tratar com cuidado os déficits dos alunos, com o intuito de saná-los posteriormente.

O professor também é agente participador no processo de ensino aprendizagem, em que, deve permitir aos alunos o desenvolvimento das suas próprias visões e compreensões de mundo, fazendo-os sentir, idealizar, experimentar, criar, vivenciar e instrumentalizar suas manifestações e relações sociais.

A educação é um processo social, visto que o professor é a peça que detém as especificidades dos conteúdos e das aulas, deve cooperar e colaborar com o ensino numa perspectiva total, agregando nas relações de desenvolvimento motor, cognitivo e social; permitindo também a valorização das culturas e o brincar livre e de maneira espontânea, reforçando e fortalecendo a autonomia na busca da compreensão para com os alunos (LIMA, 2018).

A aprendizagem é um fenômeno bastante complexo que envolve diversos sistemas e assimilações para que ocorra de maneira significativa. Este processo

está diretamente ligado ao envolvimento de processos cognitivos intrinsecamente ligados a estrutura e ao funcionamento do sistema nervoso, visto que a aprendizagem se dá ao longo da vida. Faz-se importante o professor propiciar uma ampla vivência aos alunos, devido às circunstâncias de que o saber é difundido quando existem relações entre o sujeito com o meio em que vive, por intermédio ou subsídio já existente (PIAGET, 1997).

A interação do indivíduo com o mundo externo dá-se por meio do seu organismo em consonância dos fatores internos, sendo estes contribuintes para os aspectos motores, cognitivos e sociais. Dessa forma, o ato motor torna-se fundamental para o desenvolvimento cognitivo, servindo como uma espécie de suporte para o mesmo, além de que, o desenvolvimento da motricidade é fundamental para o progresso de todas as capacidades e habilidades inerentes ao indivíduo, bem como, age para com a potencialização da integralidade do indivíduo (GALLAHUE, 2013).

O corpo e o movimento constituem alicerces para o desenvolvimento integral do indivíduo; dessa forma, a importância do profissional de Educação Física frente à formação, é muito importante, em que este é capacitado para direcionar estímulos eficazes e qualitativos para esses indivíduos. Além de trazer e informar a importância do desenvolvimento motor e subsídio nos campos de cognição, afetivo e social, através dos estímulos que possibilitam a formação incondicional do indivíduo.

A educação não deve ser fragilizada nesse contexto, principalmente quando há a deficiência de conhecimento acerca da importância do desenvolvimento e estimulação motora, visto que é fundamental para um crescimento aderente e qualitativo dos indivíduos; além de causar uma impressão de exemplar e revolucionar essas relações, evidenciando que o desenvolvimento motor se torna fundamental e necessário para os indivíduos (CAVALARO & MILLER, 2009).

O desenvolvimento motor também é indispensável para o conhecimento do professor, em que este é extremamente complexo e possuidor de diversos termos específicos que devem ser elucidados e ser parte fundamental no planejamento e

avaliação do profissional. Segundo Gallahue (2013), o desenvolvimento motor se dá em quatro fases sequenciais, bem como, a cada fase maturacional, possuímos vários estágios aos quais os indivíduos são caracterizados. É importante ressaltar que a criança passa pela fase motora reflexiva, que possui os estágios de codificação e de decodificação de informações, em que desenvolve a capacidade de agrupamento de informações e começa a ocorrer gradualmente, a inibição de muitos reflexos, ou seja, ocorre o desenvolvimento voluntário dos movimentos.

Diante disso, a escola e os profissionais da educação devem ser responsáveis em proporcionar as condições de ensino necessárias para que o espaço onde os alunos irão estudar devem ser estimulantes e atrativos, afim de instigar o enriquecimento das capacidades motoras, afetivas, cognitivas, e sociais, visando a realização da prática regular de atividades físicas, ao qual é um componente essencial para uma educação de forma saudável. Portanto, é importante frisar que os jogos virtuais podem ser ferramentas revolucionárias no campo do desenvolvimento motor.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que o emprego dos jogos virtuais enquanto vertente de ensino na Educação Física torna-se fundamental pelo amplo alcance dos alunos, tendo em vista sua atratividade e por ser intrínseca a realidade contemporânea, corroborando nas construções de novos conhecimentos, vivências e criticidade, recebendo de sistematizações que transcendam as telas e permitam a aplicação para a sua realidade, adotando do colhimento de informações para perpassar nas mais diferentes realidades.

Portanto, propor uma formação e escolarização para os alunos é uma alternativa essencial, visto que a sociedade tende a modificar as situações com o passar do tempo, evoluindo e desenvolvendo os pensamentos, opiniões e gerando novas descobertas. E nesse sentido, trabalhar com ferramentas virtuais que corroborem nas relações de desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social,

gera um alicerce e alcance enorme, exigindo de quem está à frente do processo de ensino aprendizagem uma sistemática do planejamento que precisa de novos conhecimentos, criatividade e criticidade para com as práticas propostas.

REFERÊNCIAS

ALVES, S. M. **Aprendizagem e controle Motor**. Instituto Superior de Teologia Aplicada – INTA: Sobral, 2016.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília: Senado Federal, coordenação de edições técnicas, 2017.

BRASIL. **Ministério da Educação**. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017.

CARRARA, Sérgio. **Educação, diferença, diversidade e desigualdade**. Secretaria Especial de Políticas para as Mulheres (SPM/PR) Secretaria Especial de Políticas de Igualdade Racial (SEPPIR/PR) Ministério da Educação (MEC), 2009.

CASTILHO, L. B. **O uso da tecnologia da informação e comunicação (TIC) no processo de ensino e aprendizagem em cursos superiores**. Projetos e Dissertações em Sistemas de Informação e Gestão do Conhecimento, v. 4, n. 2, 2018

CAVALARO, Adriana C. MILLER, Verônica R. **Educação Física infantil: uma realidade almejada**. Educar. Curitiba, n.34, p. 241-250, 2009.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GALLAHUE, D. L. OZMUN, J. C. **Compreendendo o Desenvolvimento Motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos**. 3 ed. São Paulo: Phorte, 2013.

LIBANEO, José Carlos. **Didática**. Cortez editora, 2006.

LIMA, Claube C. Soares. **Jogo, Infância e Educação Física: conhecimento e especificidade**. 2018. 86f. Mestrado em Educação Física escolar. Universidade Federal de Santa Maria, Rio grande do Sul.

LÜCK, Heloísa, *et al.* **Dimensões da gestão escolar e suas competências**. Curitiba: Editora Positivo, 2009.

NÓBILE, Márcia F. Unindo jogos virtuais e experiências corporais. **Motrevivência**, v.15 n.33, 2017.

PIAGET, Jean. **Educar para o Futuro**. Rio de Janeiro: DP&A, 1997.

PONTIN, Gabriela. **Jogos virtuais e Movimento**: transformando o digital em real nas aulas de Educação Física. 2017. 51f. Mestrado em Educação Física. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Ciências Básicas da Saúde, Porto Alegre.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. de. **Metodologia do trabalho científico** [recurso eletrônico]: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

RAMOS, Daniela. **Jogos virtuais, desejo e juízo moral**. Universidade Federal de Santa Catarina, 2008.

SOUZA JÚNIOR, Antonio Fernandes de. **Os docentes de Educação Física na apropriação da cultura digital**: encontros com a formação continuada. 2018. 183f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Centro de Ciências da Saúde, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2018.

VIEIRA, Rosangela Souza. O Papel das tecnologias da informação e comunicação na educação a distância: um estudo sobre a percepção do professor/tutor. **Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância**, 2011.