

**JOGOS ELETRÔNICOS E EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR, DO SEDENTARISMO À CRITICIDADE: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA.**

**Bruna Maria Pereira da Silva1; Lucas Henrique de Souza Vilar2**

1Estudante do Curso de Licenciatura em Educação Física – CCS - UFPE; 2Estudante do Curso de Licenciatura em Educação Física – CCS - UFPE

Bruna.mps3@gmail.com

**RESUMO:**

**Introdução:** A utilização da tecnologia está cada vez mais frequente, o contato com aparelhos eletrônicos como celular, *tablets* e videogames ocorrem cada vez mais precoce trazendo influências positivas e negativas para as crianças e adolescentes. Segundo Paiva; Costa (2015, P.5):

O fato das crianças substituírem as brincadeiras clássicas tais como: pega-pega, esconde-esconde, jogar bola, isto é, atividades nas quais envolvem movimento físico por jogos eletrônicos, computadores, videogames, entre outros, podem comprometer a saúde física e psicológica da criança, provocando o isolamento social da mesma, pois, cada vez mais crianças são acometidas pelo fenômeno da obesidade em função do sedentarismo causado pelos dispositivos eletrônicos.

O uso desenfreado dessas tecnologias fez com que as crianças e adolescentes deixassem as práticas da atividade física estagnada, refletindo nas aulas de Educação Física escolar. De acordo com Guedes (1999, p.32):

Infelizmente, a razão da inatividade física nos dias de hoje, onde é necessária a prática de  movimento é compensado pelos avanços tecnológicos. A sociedade atual está cultivando hábitos cada vez mais sedentários. As crianças e adolescentes estão substituindo atividades lúdicas (que envolvem esforço físico), pelas novidades eletrônicas.

A Educação Física tem um papel fundamental na vida dos alunos, segundo Rego (2003), a escola e a família são as instituições sociais de maior influência na fase inicial da vida de qualquer indivíduo, para a LDB (1996)-(Lei de Diretrizes e Bases), a Educação Física é componente curricular da educação básica e integra a proposta pedagógica da escola, evidenciando assim a importante relevância dessas atividades em todos os níveis escolares.

O professor deve se apropriar de várias ferramentas para desenvolver um planejamento de acordo com o cenário global atual, elaborar estratégias para  despertar o pensamento crítico do aluno fazendo com que ele assuma um papel de protagonista acerca dos acontecimentos no meio que esta inserida, Segundo Cortes (2009), “quem ensina deve estimular a inteligência coletiva de seus estudantes em vez de ser um mero provedor de conhecimento”. Criando o link entre jogos eletrônicos e a Educação Física, o professor mostra estar preparado para as novidades que o mundo oferece, Segundo Freire e Guimarães (2011, p.31) “uma das coisas mais lastimáveis para um ser humano é ele não pertencer a seu tempo. É se sentir, assim, um exilado no tempo”.

**Metodologia:** A amostra deste trabalho foi constituída de 20 alunos do 6º ano do ensino fundamental, com idade entre 8 a 10 anos, do Colégio Desafio, situado na cidade do Recife. Foi realizada uma intervenção com o intuito de promover oficinas temáticas, com elaboração de planos de aula de acordo com o conteúdo de Jogos Coletivos, visando uma abordagem lúdica e que despertassem o senso crítico dos alunos mediado pela cadeira de Práticas Lúdicas da Universidade Federal de Pernambuco.

Foi utilizada a abordagem metodológica descritiva que segundo Vergara (2000, p.47), expõe as características de determinada população ou fenômeno, estabelece correlações entre variáveis e define sua natureza. E utilização da abordagem da construção compartilhada do conhecimento ou método Paulo Freire, remete à ideia de interação e cooperação entre saberes e experiências diferentes, nessa troca, nenhum tipo de saber ou vivência vale mais do que outro.

A modalidade escolhida para a elaboração da oficina foi a do handebol, com a crítica do uso dos videogames como empecilho para a prática de atividade física.

O plano de aula consistia em transformar um jogo de videogame na vida real, e dentro dessa perspectiva trabalhar fundamentos da modalidade do handebol, o jogo escolhido foi o PAC - MAN, onde seria uma brincadeira de pega-pega. Logo após, foi realizado um jogo baseado com o que aprenderam.

Ao final pode ser realizada uma conversa, perguntas sobre a preferência entre prática de atividade física ou jogar videogames, quais jogos gostariam nas aulas e como eles seriam desenvolvidos e se entendiam do que se tratava o “sedentarismo”. A todo o momento da atividade foi realizada uma observação de campo referente ao comportamento dos alunos mediante todas as situações propostas durante a aula.

**Resultados e discussões:** A importância dessa temática é fundamental para o desenvolvimento crítico do aluno junto à sociedade, colocar situações-problema que o faça analisar, pensar junto com os colegas para arranjar uma solução prática é uma ferramenta essencial para esse crescimento, e o lúdico é uma oportunidade para expor a tais circunstâncias.

Foi observado, que muitos alunos não participaram dos jogos internos da escola, por não gostar e preferir jogos eletrônicos, também não gostava de participar das aulas de Educação Física.

Também verificou-se que no início os estudantes não tiveram dificuldade em entender, pois todos conheciam o jogo do pac-man, porém após acrescentar fundamentos do handebol, demoraram a desenvolver, ao adicionar mais um “pega”, levaram um tempo para elaborar estratégia de ‘’passe’’ de bola, o mesmo aconteceu quando foi adicionado o “quique” e a regra dos “três passos”.

Através dos fundamentos vivenciados no pac-man, conseguiram desenvolver um jogo. Visto que o processo de ensino aprendizagem é um linear progressivo para o desenvolvimento do aluno.

Baseado nos dados adquiridos de uma conversa, os alunos entenderam do que se tratava o sedentarismo, porém não sabiam dos seus malefícios como também expressaram o sentimento de “não abandono” aos jogos eletrônicos. Buscando a analise crítica do aluno, tiveram que desenvolver novas estratégias, uma nova ótica da atuação do professor de Educação Física e dos jogos eletrônicos, propondo transformar outros jogos em aulas de Educação Física reais, tendo essa ferramenta para gerar interesse, curiosidade e aproximar os alunos a retornarem as aulas e as práticas de atividades físicas, de forma criativa e inovadora.

**Conclusões:** Visto que o presente estudo se trata de apenas um relato de experiência, da qual foi realizado apenas um encontro, não faltam limitações ao estudo. No entanto, foi visto que a experiência diferenciada despertou a curiosidade dos alunos o que os motivou a participar da atividade com envolvimento. Fato observado pelas dificuldades superadas pelos mesmos toda vez que uma regra nova era inserida. Por outro lado, a vivência mostrou que a utilização de um recurso virtual, no caso o jogo Pac – Man, auxiliou na assimilação dos alunos na vivência prática do Handebol de forma lúdica. Dessa forma, levando em consideração as crescentes influencia dos jogos eletrônicos na vida das crianças e adolescentes, a utilização desse tipo de recurso pode facilitar bastante o trabalho do professor de Educação Física, tanto em suas aulas, quanto na iniciação esportiva.

No que diz respeito a questões referentes ao reconhecimento do sedentarismo e das atividades sedentárias, torna-se necessário mais estudos sobre essa temática, a fim de que os alunos possam compreender de forma mais completa as características do comportamento sedentário, bem como sua influência na qualidade de vida e a importância da prática de hábitos saudáveis.

**Palavras-chave:**videogame; Educação Física Escolar; sedentarismo*.*

**Referências**: CORTES, Eliane Lúcia Zanela. A UTILIZAÇÃO DA TV PENDRIVE NO CONTEXTO ESCOLAR COMO OBJETO DA APRENDIZAGEM. Paraná, 2009; FREIRE, Paulo; GUIMARÃES, Sergio. Educar com a mídia: novos diálogos sobre educação. São Paulo: Paz e Terra, 2011; FREIRE, Paulo. Pedagogia do oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987; FERNANDO, Arlindo. As tecnologias nas aulas da Educação Física escolar. Revista educação pública, Fundação CECIERJ, Rio de Janeiro, 2017; GARMES, A; MOURA, M. Obesidade Infantil: a doença do milênio. Cienciaetec. Disponível em: http://cienciaetec.wordpress.com/2014/05/13/obesidade-infantil-a-doenca-do-milenio/. Acesso em: 27 de Jan de 2020; GUEDES D.P. Educação para a saúde mediante programas de Educação Física escolar. São Paulo: Motriz, v.5, n.1, jun,1999; LDBE – Lei de Diretrizes e Bases Educacionais. **Lei** **nº 9.394**. 1996. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/tvescola/leis/lein> Acesso em janeiro de 2020; PAIVA, Natália Moraes Nolêto de; COSTA, Johnatan da Silva. A Influência da Tecnologia na Infância: Desenvolvimento ou Ameaça?. Portal do psicólogo, Piauí, 2015; SILVA, Thayse de Oliveira; SILVA Lebiam Tamar Gomes. Os impactos sociais, cognitivos e afetivos sobre a geração de adolescentes conectados às tecnologias digitais. Revista Psicopedagogia, vol.34 no.103, São Paulo, 2017; SUMIHARA, Karina Moura Santos. Educação Física e saúde: a importância da Educação Física escolar na prevenção ao sedentarismo no Colégio Estadual Complexo 9. Planaltina/GO, 2013; VASCONCELOS, Eymard Mourão (Org). A saúde nas palavras e nos gestos: reflexões da rede educação popular e saúde. São Paulo: Hucitec, 2001.