

O PIBID-EF/UNEMAT e a Produção de Jogos Digitais e Não-Digitais: Aproximando os Nativos Digitais e as Aulas de Educação Física

Antonio Fernandes de Souza Junior Leni Hack

Universidade do Estado de Mato Grosso, Curso de Licenciatura Plena em Educação Física,
Brasil

Resumo

O presente trabalho se propõe refletir sobre as intervenções realizadas com a cultura corporal a partir do desenvolvimento do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID do Curso de Educação Física – UNEMAT – Campus de Cáceres, com relação ao jogo digital e não-digital baseados no conceito de Mídia-Educação. Percebemos que as inovações tecnológicas possibilitaram às novas gerações, chamadas de “Nativos Digitais”, outras formas de relação sócio-culturais e de ensino-aprendizagem.

Palavras-chaves: Cultura Corporal, Mídia-Educação, PIBID, Processo de Ensino-Aprendizagem.

Contato dos Autores:

Antonio.fernandes.jr@hotmail.com,
hackleni@gmail.com

1. Introdução

Neste trabalho pretendemos apresentar elementos de uma proposta de intervenção, que tem como proposição a partir da mídia-educação [Belloni 2009] em sua estratégia metodológica de produção de mídias [Pires et al. 2012], possibilitar a produção de jogos enquanto aproximação dos elementos da cultura corporal [Coletivo de Autores 2009] no processo de ensino-aprendizagem na educação física do ensino fundamental. Essa proposta tem sido construída a partir da experiência vivenciada nos últimos dois anos, junto ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID/CAPES do Curso de Licenciatura Plena em Educação Física - PIBID-EF, da Universidade do Estado de Mato Grosso – UNEMAT – Campus de Cáceres.

O PIBID-EF/UNEMAT é vinculado a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES, que tem por finalidade o incentivo à formação de professores/as para atuação na educação básica, proporcionando sólido aprofundamento em conhecimentos e experiências relacionadas à ação docente, no intuito de contribuir na formação de professores/as críticos e compromissados com a formação humana; uma formação inicial de qualidade, integrando a educação superior e a educação básica.

As novas gerações construíram formas diferentes de se relacionar com o mundo, possibilitadas pelos avanços científico-tecnológicos durante as últimas décadas. Essas novas gerações possuem características singulares, tendo o mundo digital enquanto extensão da própria vida. Assim chamamos essa nova geração de “Nativo Digital”, conceito cunhado por Prensky [2001], cuja constituição engloba a todos/as aqueles/as que nasceram na era digital e acabaram por aproximar-se desse “novo mundo”, apropriando-se das linguagens digitais dos videogames, dos computadores e da internet. É importante ressaltar que o ano de nascimento não é uma variável fixa, e é na apropriação do capital cultural digital que reside à possibilidade de caracterizar esse grupo, podendo ser diferente sua aproximação, levando em consideração seu país de origem, religião, classe social, entre outras variáveis. Inversamente aqueles/as que não nasceram inseridos nesse meio digital, que somente na vida adulta se aproximou das linguagens digitais, são denominados de “imigrantes digitais”.

Diante desta realidade, pensar novas perspectivas de aproximação na relação professor/a-aluno/a para dar qualidade e sentido ao processo de ensino-aprendizagem se coloca enquanto desafio para a educação básica, assim como para a educação física escolar. Um desafio fundamental para implementação de um projeto de formação humana que ultrapasse a apropriação da leitura da letra e possibilite a leitura do mundo, como nos adverte Paulo Freire [1983].

O objetivo desta intervenção, vinculada ao PIBID-EF/UNEMAT, na Escola Estadual Dr. Leopoldo Ambrósio Filho, situada em Cáceres-MT, consiste em construir novas formas de aproximação na relação professor/a-aluno/a, a partir do desenvolvimento de jogos digitais e não-digitais, sendo o jogo um dos elementos da cultura corporal [Brasil 1998; Coletivo de Autores 2009], podendo também ser vista enquanto metodologia de ensino.

2. A Mídia-Educação Enquanto Metodologia

Os estudos sobre a mídia-educação foi se construindo no decorrer do processo histórico a partir da década de 1960, onde Bévort and Belloni [2009] apresentam as grandes contribuições da Organização das Nações

Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura – UNESCO, na construção e reconstrução dos sentidos e significados deste conceito.

A mídia-educação se fundamenta em três estratégias, nem sempre associadas, de acordo com Pires et al [2012]:

- **O uso dos meios** - vista como instrumentos de auxílio no processo de ensino-aprendizagem, o uso da televisão, do computador, dos aparelhos de som entre outros.

- **A leitura crítica dos meios** – é o olhar a partir da interpretação do discurso midiático enquanto objeto de estudo.

- **A produção de mídias** - o ato de produzir-criar através da mídia, como blogs, vídeos, fotografias, jogos digitais e não-digitais.

Com base em uma abordagem qualitativa, nossa pesquisa se apresenta enquanto uma pesquisa de campo tendo características de uma pesquisa participante, onde os sujeitos participam do processo de construção das nossas intervenções.

Nossa intervenção tem como estratégia metodológica a mídia-educação, no aspecto da produção de mídias, em especial o jogo digital e não-digital. Sendo que os demais aspectos serão tratados articuladamente, no processo de construção e desenvolvimento dos jogos.

3. PIBID-EF/UNEMAT e a Produção de Jogos

Durante a vigência do subprojeto PIBID-EF/UNEMAT, no período de 2012 a 2014, entre outras ações, realizamos oficinas de produção de jogos não-digitais, com objetivo de desenvolver estratégias de aproximação com os elementos da cultura corporal, tanto em reuniões com o próprio coletivo de bolsistas como nas escolas vinculadas ao programa. Lembrando que enquanto objeto de estudo da educação física, a cultura corporal pode ser tematizada pelo Jogo, Esporte, Ginástica, Dança, Luta, entre outras manifestações produzidas pela humanidade, em seus sentidos culturais, estéticos, históricos, competitivos, tecnológicos, sociológicos, e etc [Coletivo de Autores 2009; Taffarel and Escobar 2009].

Em um primeiro momento os jogos não-digitais foram produzidos pelo coletivo PIBID-EF/UNEMAT, no Laboratório de Ensino, vinculado ao curso de Educação Física, em reuniões semanais destinadas para essa produção. O coletivo buscou através de pesquisas, jogos populares que representavam diferentes construções sócio-culturais, analisando suas regras e contextos. Jogos indígenas, africanos e mato-grossenses foram alguns dos jogos reproduzidos e recriados pelo coletivo.

Articulado a esse processo de análise, criação e recriação de jogos não-digitais populares, buscamos apresentar para as escolas envolvidas no subprojeto PIBID-EF/UNEMAT e seus/suas professores/as, de diferentes disciplinas, por meio de oficinas, nossas produções.

A primeira oficina pedagógica foi realizada na Escola Estadual Demétrio Costa Pereira, em novembro de 2013, onde apresentamos nossas considerações a respeito da educação física e seu papel histórico no contexto escolar, partindo da perspectiva higienista e militarista, chegando até a esportivização, e por fim nas perspectivas críticas, que ampliam as possibilidades pedagógicas com o trato da cultura corporal [Coletivo de Autores 2009]. Posteriormente foram apresentados e vivenciados os jogos não-digitais desenvolvidos e produzidos pelo grupo.

Essa primeira exposição foi de grande importância para o coletivo, sendo possível avaliar, nossas intervenções a partir da oficina. A contextualização do processo histórico do papel da educação física nos ambientes escolares possibilitou aos participantes uma reflexão, com relação às possibilidades educativas da educação física escolar. A apresentação e vivência das produções de jogos não-digitais produzidas pelo grupo, demonstrou aos participantes novos olhares a respeito do papel da educação física na escola, que busca caminhar para além das quadras esportivas.

Em dezembro de 2013 e janeiro de 2014, o grupo continuou reunindo para produção de jogos não-digitais, bem como sistematizar a tematização do jogo em ambientes escolares por meio da disciplina curricular de educação física, observando os ciclos de formação humana [Coletivo de Autores 2009]. Em fevereiro, último mês da vigência do subprojeto PIBID-EF/UNEMAT 2012, realizamos, na Escola Estadual Dr. Leopoldo Ambrósio Filho, a segunda oficina pedagógica do grupo, que teve uma abordagem similar àquela realizada na Escola Estadual Demétrio Costa Pereira. Porém, o foco dessa oficina foi à apresentação, vivência e proposições pedagógicas a partir dos jogos não-digitais produzidos pelo grupo, embasado nas discussões de Bruhns [1996], Caillois [1990] e Huizinga [2001].

Nesta oficina buscamos focalizar as nossas produções de jogos e apresentá-las enquanto possibilidade na mediação da ação docente, tanto para a educação física como para as outras disciplinas no ambiente escolar.

Em março de 2014 o novo subprojeto do PIBID-EF/UNEMAT é aprovado pela CAPES, ampliando o número de bolsistas e escolas vinculadas ao Programa. A partir desse subprojeto que estamos propondo o jogo digital como outro elemento de intervenção nas escolas, a partir das estratégias metodológicas da mídia-educação, sobre tudo a produção de mídias.

A necessidade de ampliar o campo de atuação e diversificação metodológica é vislumbrada diante das experiências resultantes do subprojeto anterior, observando que as crianças processam informações de formas diferentes, assim como diz Mattar [2010], esses/as alunos/as, considerados nativos digitais recebem mais informações que seus/suas professores/as conseguem acompanhar, pensam em “redes” enquanto a maior parte de seus/suas professores/as vê o mundo de forma linear.

É neste caminho que o jogo, tanto o digital quanto o não-digital, aparece enquanto fuga a linearidade, para uma vivência imprevisível, aberta, de fantasia e de liberdade. Assim a intervenção tematizada pela cultura corporal por meio do/s Jogo/s através da produção de mídias, inicialmente na Escola Estadual Dr. Leopoldo Ambrósio Filho, com os alunos do ensino fundamental, será um grande laboratório de dados para o campo da educação, educação física escolar e formação de professores.

3. Considerações Finais

O jogo é um dos elementos da cultura corporal, e como tal necessita ser estudado, interrogado, pesquisado e sistematizado em suas diversas possibilidades, tanto no âmbito conceitual quanto no trato pedagógico em diferentes níveis de ensino. Neste caminho reconhecendo o momento histórico, caracterizado pelo intenso fluxo de informações e consolidação do mundo digital, bem como a convivência dos nativos digitais e os imigrantes digitais, encontra-se a necessidade de repensar ações no campo da educação básica.

Partindo da opção de adotar a produção de mídias, enquanto estratégia pedagógica, percebemos que o processo de ensino-aprendizagem pode se caracterizar de forma mais significativa e prazerosa, contribuindo para a construção dos conhecimentos propostos, incluindo o jogo digital e/ou não-digital, nas propostas de intervenção, sendo interessante ressaltar que, com relação à educação física escolar e o jogo, essa aproximação é mais completa, pois além de uma perspectiva metodológica, o jogo se constitui como um dos elementos de seu objeto de estudo.

Com base nessas experiências, argumentos e análises, consideramos essa proposta de intervenção um caminho alternativo ao grupo do subprojeto PIBID-EF/UNEMAT, levantando novas experiências e reflexões, para uma educação física escolar que possibilite aos seus/suas alunos/as, vivenciar os diferentes aspectos da cultura corporal, em busca da uma reflexão crítica, a partir da produção de mídias, em especial o jogo digital e não-digital, possibilitando uma aproximação significativa para com as novas gerações, buscando a implementação de um projeto de formação humana.

Agradecimentos

Agradecemos a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES, que através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID, financia as ações do subprojeto PIBID-EF/UNEMAT.

Referências

- BRASIL, 1998. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física*. Brasília: MEC/SEF.
- BRUHNS, H.T., 1996. O jogo nas diferentes perspectivas teóricas. *In: Motrivivência*. n.9. dez 1996. p. 27-43.
- CAILLOIS, R., 1990. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia.
- COLETIVO DE AUTORES, 2009. *Metodologia do ensino de educação física*. 2. ed. São Paulo: Cortez.
- FREIRE, P., 1983. *Pedagogia do Oprimido*. 13. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- HUIZINGA, J., 2001. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5. ed. São Paulo: Perspectiva.
- MATTAR, J., 2010. *Games em Educação: como os nativos digitais aprendem*. São Paulo: Pearson Prentice Hall.
- PIRES, G.L., LAZZAROTTI FILHO, A. AND LISBOA, M.M., 2012. Educação física, mídia e tecnologia – incursões, pesquisa e perspectivas. *In Revista Kinesis*. v. 30. p. 55-79.
- PRENSKY, M., 2001. *Digital Natives, Digital Immigrants*. [online] MCB University Press. Disponível em: www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf [Acessado 04 Jul. 2010].
- TAFFAREL, C.N.Z. AND ESCOBAR, M.O., 2009. *Cultura corporal e os dualismos necessários a ordem do capital* [online] UFBA/FACED. Disponível em: www.rascunhodigital.faced.ufba.br/ver.php?idtexto=730 [Acessado 31 Out. 2013].