



AO USO DOS JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS ENTRE A TECNOLOGIA E A EDUCAÇÃO FÍSICA

THE USE OF ELECTRONIC GAMES IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION CLASSES: PEDAGOGICAL POSSIBILITIES BETWEEN TECHNOLOGY AND PHYSICAL EDUCATION

Rafael Fiaux de Souza **1**

Marco Santoro Salvador **2**

Resumo: Esse relato de experiência investiga as possibilidades teóricas e pedagógicas entre a tecnologia e a Educação Física no âmbito escolar. O processo de pesquisa apresentado sustenta a noção de prática educativa compreendida como uma junção entre planejamento pedagógico e a práxis docente. A metodologia da pesquisa envolveu as seguintes fases: a) a observação da realidade e a compreensão do fenômeno: empírica e teoricamente; b) a construção e implementação de uma sequência didática sobre o tema. Os resultados indicam que a escolha pela sequência didática – conteúdo e abordagem – produziu boas interações no ambiente escolar, capazes de reinventar a dinâmica de estudos proposta para a Educação Física. O estudo conclui que a tecnologia não é a solução para os diversos problemas no âmbito escolar, mas podemos afirmar a sua possibilidade de mobilização do interesse dos estudantes e seu efeito de estímulo para a construção de um olhar crítico sobre a realidade que vivenciam.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos de Movimento. Tecnologia. Educação Física.

Abstract: This experience report investigates the possibilities between technology and Physical Education in the educative environment. The research process presented here sustains the notion that school practice, taken as a junction between pedagogical planning and teacher praxis, is the starting point, but also the point of arrival of this dissertation. In this sense, the methodological of research involved the following phases: a) observation of reality and understanding of the phenomenon: empirically and theoretically; b) the construction and implementation of a didactic sequence on the theme. The results indicate that the choice for this didactic sequence - content and approach - produced good interactions in the school environment, capable of reinventing the study dynamics proposed for Physical Education. The study concludes that technology is not the solution to the several problems in the school environment, but legitimizes the possibility of mobilizing the interest of students and its stimulus effect on the construction of a critical look at the reality they experience.

Keywords: Electronic Motion Games. Technology. Physical Education.

1 Mestre pelo Programa de Mestrado Profissional do Colégio Pedro II (MPPEB/CPII). Professor de Educação Básica do Município do Rio de Janeiro. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3312713296019436>. E-mail: fiaux9@gmail.com

2 Doutor em Educação Física - UFG. Professor Titular do Colégio Pedro II. Professor do Programa de Mestrado Profissional do Colégio Pedro II - MPPEB/CPII. Professor Associado da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7991269972082557>. E-mail: marcosantoro@uol.com.br



Introdução

A práxis docente vai muito além do ato de ensinar, pois se constitui da própria dialética em que, ao compartilhar seus saberes específicos, o professor tem contato e aprende com os saberes construídos pelos estudantes em um processo que é a base da construção do saber escolar. Nessa troca o professor pode ser capaz de perceber inúmeras questões que perpassam a vida cotidiana do educando e que convergem para o seu existir, necessidades e possibilidades de aprendizagem no espaço escolar.

Perceber a realidade de vida dos estudantes, que é muito mais do que estabelecer os limites entre o que pode ser ou não permitido e absorvido pela cultura escolar, é um exercício diário e trabalhoso, que exige atenção e cuidado para construção de um olhar crítico capaz de perceber os diversos fatores que constroem espaço escolar e as possibilidades de transformá-los.

Um aspecto que permeia a realidade escolar nos últimos anos é a de recursos pedagógicos tecnológicos. Tais recursos costumam ser apresentados aos educadores sob a forma de *softwares* e equipamentos que quase sempre visam uma maior eficiência no ensino de antigos conteúdos. A tecnologia em si, como fonte de conteúdo educacional, pouco é tratada, sendo esta possibilidade utilizada de forma quase exclusiva por professores que querem dinamizar as suas aulas e torná-las mais atrativas.

É fato que os equipamentos tecnológicos se modificaram, sua produção passou a ser em larga escala e diversos grupos populacionais das grandes cidades passaram a inserir em seus cotidianos equipamentos de última geração. A tecnologia deixou de ser artefato de luxo exclusivo de uma ou outra classe social e passou a ser uma “necessidade” para a sobrevivência de estudantes e trabalhadores. Por exemplo, nos grandes centros urbanos que vivem sob a lógica da intensificação das violências e da modificação das cidades com as grandes vias expressas, tornou-se comum o preenchimento das ausências ou contingências de espaços para o lazer com uma forma de entretenimento dentro dos domicílios.

A terceira revolução industrial, a da informação, se consolidou e avança a novos horizontes a cada dia (MATTELART, 2002). Pensar o local que as escolas e os educadores ocupam nesse processo, é fundamental para preparar as próximas gerações para as novas relações sociais e do mundo do trabalho. Essa preocupação não é nova, assim como a tecnologia também não é.

Para provar que esse debate não é novo e inquietou outros educadores, voltemos algumas décadas atrás. Em 1960, o mundo se apresentava polarizado em duas faces de interpretação dele mesmo, de um lado as visões dos socialistas e do outro as visões capitalistas. Ambos os lados desencadeavam a Guerra Fria¹ através de disputas armamentistas, político-ideológicas, em confrontos bélico e tecnológicos, este último fundamental para o nosso estudo.

É no início dessa mesma década, de mudanças tecnológicas históricas, que Anísio Teixeira (1963) em seu texto “Mestres do amanhã” mostrou toda sua preocupação em relação à formação de professores para atuar significativamente em um mundo, que como observamos, já naquele período ou mesmo antes, sentia os reflexos das inovações tecnológicas. Teixeira se mostrou preocupado com a capacidade dos professores do seu tempo e do futuro serem capazes de dialogar e educar alunos de gerações posteriores, cada vez mais integradas às tecnologias, em especial às tecnologias da informação e comunicação (TIC) traduzidas à aquela época pelos meios de comunicação em massa, como o rádio e a tv. Definido por Silva (2003) como um “tom meio profético”, o diálogo que Anísio Teixeira promoveu naquela época, hoje se traduz em um intenso *Hype* de informações vinculadas à internet e suas modalidades, que inundam a vida daqueles que vivem a contemporaneidade.

A partir das indagações de Anísio Teixeira e sabendo da impossibilidade de abordar toda as influências sociais da tecnologia, bem como suas possibilidades de utilização no espaço escolar, esse artigo pretende dialogar com a tecnologia e escola através um recorte específico modulado

1 “A peculiaridade da Guerra Fria era a de que, em termos objetivos, não existia perigo iminente de guerra mundial. Mais que isso: apesar da retórica apocalíptica de ambos os lados, mas sobretudo do lado americano, os governos das duas superpotências aceitaram a distribuição global de forças no fim da Segunda Guerra Mundial, que equivalia a um equilíbrio de poder desigual, mas não contestado em sua essência.” (HOBBSAWM, 1995, p.224).

por uma abordagem pedagógica realizada em uma instituição de ensino básico de caráter público e pertencente à administração Municipal da cidade do Rio de Janeiro. A interlocução se deu a partir de uma sequência didática (SD) em forma de conteúdo aplicado na disciplina de Educação Física para duas turmas de sétimo ano do ensino fundamental.

Fundamentação Teórica

Em contraponto a visão utilitarista da abordagem sobre as tecnologias, sustentamos a hipótese de pesquisa que o tema tecnologia e todas as suas manifestações podem ser tratadas na Educação Física Escolar, pois a amplitude de relações que tecnologia estabelece com o mundo, permite que pincemos dentro de toda essas complexidades, assuntos relativos a tecnologia e intrínsecos aos temas de interesse da Educação Física Escolar.

Para posicionarmos nosso entendimento das relações do corpo como objeto de estudo da Educação Física, mais especificamente da cultural corporal de movimento, com a comunicação humana e consequentemente com a sociedade recorremos:

A outra perspectiva presente é a de que o objeto da EF é a cultura corporal de movimento. É importante salientar que se, em princípio, fala-se neste caso das mesmas atividades humanas presentes nas concepções anteriores, as expressões usadas para denomina-las denunciam, além de uma diferença terminológica, diferenças e consequências substanciais no plano pedagógico, pois, o objeto de uma prática pedagógica é uma construção – e não uma dimensão inerte a realidade – para qual pressupostos teóricos são fundantes e/ou constitutivos. Não é possível dissociar o fenômeno do discurso da teoria que o constrói enquanto objeto (pedagógico). (BRACHT, 1999, p. 45)

Valter Bracht (1999) posiciona o corpo como objeto de estudo da Educação Física e esclarece que as relações estabelecidas por esse objeto dialogam com realidade cultural vivida por esses corpos, constituindo assim a chamada cultura corporal de movimento. Dentro dessa concepção de estudo do corpo e seu movimento, a comunicação deste com a cultura ganha destaque:

Nessa perspectiva, o movimentar-se é entendido como forma de comunicação com o mundo que é constituinte e construtora de cultura, mas, também possibilitada por ela. É uma linguagem, com especificidade, é claro, mas que enquanto cultura habita o mundo simbólico. A naturalização do objeto da EF, por outro lado, seja alocando-o no plano biológico ou do psicológico, retira dele o caráter histórico e com isso a sua marca social. Ora, o que qualifica o movimento enquanto humano é o sentido/significado do mover-se, sentido/significado mediado simbolicamente e que o coloca no campo da cultura (BRACHT, 1999, p 45).

Esse corpo, definido pela cultura corporal de movimento como ferramenta de comunicação, bem como toda sua dialética na construção cultural, afirma a sua existência como parte do social e como forma de comunicação humana.

Considerando a interação de corpo e tecnologia mais uma das formas de construção de cultura corporal de movimento, é frequente que o espaço escolar não reconheça ou mesmo negue. Este não reconhecimento reflete também, a negação de novas tecnologias no espaço escolar e a ausência de discussões sobre a forma como a tecnologia é encarada no meio pedagógico, como os jogos eletrônicos de movimento.

Estas considerações, que advém do nosso olhar empírico, se devem a diversos fatores, que deverão ser considerados nessa pesquisa. Assim, aspectos como a falta de investimento da gestão pública – em infraestrutura tecnológica, treinamento e capacitação -, a concentração dos

poucos investimentos em tecnologias que não necessariamente dialogam tecnologicamente com as novas gerações e se aglutinam em computadores e *datashows*, a pouca familiaridade de muitos professores com videogames, jogos eletrônicos e *smartphones*, entre outros.

Também devemos evidenciar a lógica em que a escola é encarada em nossa sociedade, como esclarece Oliveira (2006, p. 57):

A escola, como instituição eminentemente moderna, traz consigo formas muito peculiares de tratar o corpo, modelando-o de acordo com os interesses civilizatórios". Tais interesses pressupõem sua negação, tendo em vista que este apresenta muitos riscos para a lógica de produção do sistema capitalista, que requer uma racionalidade tecnológica. Dessa forma, o corpo passa a ser uma possível ameaça ao que está instituído, pois é ele quem vivencia o prazer e percebe que esta sensação pode ser constante, sem necessariamente termos que nos submeter às regras rígidas de um sistema, sem precisar nos violentar com vistas à adequação a uma conduta social desejável.

O autor reafirma a percepção que motiva essa pesquisa ao notar que a escola pública enquanto instituição social se constitui a partir das determinações e interesses capitalistas, visa uma formação que privilegia a formação a técnica e a imobilidade dos corpos. Esse direcionamento reduz os diálogos da tecnologia apenas às funções ligadas ao mundo do trabalho, tornando a tecnologia – assim como a maioria dos seus usos na escola - um apêndice da vida moderna, sendo seu uso facultado apenas ao labor ignora-se as complexidades da aprendizagem tecnológica e seus benefícios para uma aprendizagem que considere as múltiplas inteligências (GARDNER, 1994).

Essa noção utilitarista da tecnologia pouco contribui para o entendimento dessa como construção cultural e, conseqüentemente, influenciadora das diversas formas de comunicação, entre eles a corporal e pouco materializa o compromisso social da escola em entender os fundamentos teóricos que substanciam as relações sociais no tempo presente.

Metodologia

Uma das especificidades do processo de pesquisa aqui apresentado é que a prática escolar, sobretudo, o planejamento pedagógico e a práxis docente são o ponto de partida, mas também o ponto de chegada desta dissertação. Do ponto de vista metodológico, a pesquisa envolveu as seguintes fases: a) a observação da realidade e a compreensão do fenômeno: empírica e teoricamente; b) a realização de uma seqüência didática sobre o tema.

A inquietação de um pesquisador deve mobilizá-lo para além do campo, mas no caso de um professor que utiliza a sua escola como território de pesquisa essa relação se torna muito mais forte. Essas características reforçam a nossa escolha pela abordagem qualitativa, como demonstram Prodanov e Freitas (2013, p.70):

Na abordagem qualitativa, a pesquisa tem o ambiente como fonte direta dos dados. O pesquisador mantém contato direto com o ambiente e o objeto de estudo em questão, necessitando de um trabalho mais intensivo de campo. Nesse caso, as questões são estudadas no ambiente em que elas se apresentam sem qualquer manipulação intencional do pesquisador.

Diante da constatação da ampliação das relações dos estudantes e professores com as tecnologias da sociedade atual e da reduzida abordagem dessas relações no ambiente escolar, a pesquisa pretende responder, simultaneamente, ao exercício de pensar metodologias que atendam a este vazio como possibilidade pedagógica, bem como à construção de reflexões sobre a sua utilização no cotidiano de uma escola.

Justamente por ser capaz de facilitar a interpretação de aspectos subjetivos, utilizamos a

pesquisa qualitativa, pois dialoga com as aspirações metodológicas desse trabalho, sendo ele balizado pela aspiração de entender melhor as relações socioculturais já estabelecidas entre os alunos e a tecnologia bem como as relações que ainda não foram apreendidas pelos alunos e que pretendemos contextualizar no campo da Educação Física escolar.

A partir de nossa experiência prévia, mas também desta interação com as respostas dos estudantes, elegemos então alguns temas da Educação Física Escolar que consideramos importantes para as reflexões em torno da tecnologia e montamos uma sequência didática de seis (6) aulas abordando temas que perpassam pelas seguintes temáticas: o uso da tecnologia no esporte, jogos eletrônicos, jogos eletrônicos de movimento, corpo e tecnologia e jogos eletrônicos competitivos ou *E-Sports*².

A partir desses temas, foram pensadas aulas e atividades que pudessem dialogar com esses temas priorizando aquilo que caracteriza nossa disciplina em sua essência: a ludicidade.

Buscamos, a partir dessa metodologia, novas interpretações daquilo que pertence ao campo de estudo da tecnologia e de alguma forma tem dialogado com a Educação Física Escolar sob o pressuposto de que seria uma oportunidade para olhar crítico criticamente as tecnologias e a sociedade a informação.

A seguir, nos deteremos à análise da experiência de aplicação da sequência didática durante as nossas aulas e os resultados e aprendizados obtidos nessa relação de ensino-aprendizagem.

Resultados e discussões

Planejamos cuidadosamente o desenvolvimento do produto educacional, pois compreendemos que tal produto aplicado no cotidiano escolar dos estudantes pode contribuir para a avaliação da pertinência dos pressupostos e hipóteses desta pesquisa. E é essa relação profícua com a prática que pode dimensionar a pertinência e a validade acadêmica deste tema nas práticas cotidianas, confrontando o desafio da relação entre a teoria e a prática.

Assim, perceptível o desejo de inovação nas aulas é bastante comum nas aulas de Educação Física, principalmente em relação aqueles alunos que não são entusiastas dos esportes ou dos jogos esportivos, que acabam por perder ainda mais o interesse pela repetição desses conteúdos anos após anos em sua formação escolar.

Aula 1 – Apresentação dos Jogos Eletrônicos de Movimento (JEM) e vivência de um jogo eletrônico de movimento.

Esse módulo de aula tinha como objetivo específicos reconhecer os Jogos Eletrônicos de movimento no que tange sua forma, história, possibilidades e utilização e permitir a vivência desse tipo de jogo eletrônico.

Desde o momento em que os estudantes entraram na sala, considerando as duas turmas, muitos deles expuseram certo entusiasmo ao se deparar com os equipamentos do console Playstation 4, instalado e ligados. Nesse momento o professor teve que conter os ânimos iniciais para o uso imediato do jogo, mostrando aos estudantes a importância de aprofundar o uso desses equipamentos perpassando pelos *slides* que seriam apresentados.

Durante toda a apresentação os estudantes mais entusiasmados utilizaram desse sentimento para fomentar seus interesses e dúvidas sobre a prática que se seguiria, dessa forma foram feitas ótimas intervenções e perguntas por parte dos alunos durante a apresentação dos *slides*, muito em função da ansiedade de experimentar o JEM em questão. Nesse momento, se mostrou acertada a metodologia dessa aula, uma vez que nossa intenção de aprofundar o entendimento do que era um

2 Definimos os E-sports em concordância ao investigador austríaco Michael Wagner que: “procura definir os e-sports baseando-se na definição de desporto de Claus Tiedemann, enquadrando as noções de competição, reconhecimento social, capacidades físicas e intelectuais, para de uma forma mais geral referir-se a desporto como “um campo de atividades culturais onde indivíduos se engajam voluntariamente com outros, com o objetivo de desenvolver, treinar e comparar habilidades de importância cultural, dentro de um conjunto de regras comuns e sem prejudicar ninguém deliberadamente” (SARAIVA, 2013).

JEM através de rápida apresentação foi bem aceita pelos alunos e foi capaz de subsidiar a prática do jogo e mais a frente, os novos temas relacionados à tecnologia que foram abordados em aulas posteriores. O momento da apresentação, reflexão e debate sobre o tema durou em média nas duas turmas 29 minutos.

Aula 2 – Vivência específica do JEM

Com o Objetivos específicos: oportunizar uma segunda oportunidade para ampliar a vivência do JEM em questão, aprofundar a experiência corporal propiciada pelo jogo, nosso segundo encontro aconteceu exatamente uma semana depois do primeiro encontro, novamente dentro dos tempos semanais das turmas para Educação Física. Esta aula foi pensada diretamente interligado com a aula anterior, sendo este novo momento uma continuação e expansão das breves experiências com os JEM que marcaram o final da primeira aula.

Como metodologia, realizamos uma aula de concepção aberta, cujo o início foi uma reflexão sobre os acontecimentos da aula anterior, durante pouco mais de 20 minutos nas duas turmas, os estudantes expuseram questões e situações da aula anterior e a partir das anotações sobre a aula anterior em seu caderno de notas, o professor instigou, sempre que necessário para manter o debate, os estudantes com alguns questionamentos por ele observado.

Esse momento aconteceu, nas duas turmas, em torno das discussões de gênero e machismo, onde alguns estudantes insistiam que dançar rebolando não era “coisa de homem”. Após esse momento, sem estabelecer algum consenso, mas avançando sobre visões preconceituosas sobre a atividade, demos prosseguimento com a aula em sua próxima etapa, a ampla vivência do JEM.

Para o segundo momento da aula, deixamos os estudantes livres para participar da vivência com o jogo *Just Dance 2017*.

Nas duas turmas, apesar da resistência inicial, enquanto alguns estudantes iam se encorajando para vivenciar o JEM, alguns estudantes foram seguindo seus passos e nas duas turmas até o final da aula, maior parte dos estudantes, vivenciaram pelo menos uma partida do jogo. Como estratégia, o professor- pesquisador, também participou de algumas partidas, afim de deixar os estudantes mais confortáveis para experimentar o jogo

Aula 3 – Apresentação e discussão sobre os E-Sports

Nossa terceira aula teve como tema central os *E-Sports* ou esportes eletrônicos e teve como objetivos específicos refletir sobre as atividades anteriores, apresentar e discutir os *E-Sports*, organizar um júri simulado sobre o tema.

A escolha desse tema se deu por vários motivos. O primeiro deles foi a explosão de consumo de jogos de celular que ultrapassam a barreira do *gameplay offline*³ e começaram a colocar o jogador frente a outros jogadores do mundo em partidas *online*. Esse fenômeno se tornou evidente ao perceber que os estudantes começaram a revelar demandas para o uso de conexão *WI-FI*, inclusive ocupando espaços antes não frequentados da escola na tentativa de conseguir alguma conexão aberta de algum dos vizinhos da escola.

Outro motivo que tornou o tema aparente aos olhos do professor-pesquisador foi a própria receptividade da mídia em relação a esses jogos competitivos. Nos dias atuais, os grandes conglomerados da mídia em seus canais abertos e fechados tem garantido significativo espaço para a transmissão de programas especializados não só em jogos de videogame, mas sobretudo dedicados a uma extensa cobertura aos eventos e competições de *E-Sports*.

Apresentamos aos estudantes essas constatações através de slides de PowerPoint, onde iniciamos a discussão sobre o que são jogos *online* e jogos *offline*. Nas duas turmas os estudantes, meninos em sua maioria e poucas meninas, sinalizaram jogar alguns jogos *online* competitivos, com destaque para os jogos como *League of Legends*, *Clash Royale*, *Freefire* e *Crossfire*.

³ Quando o jogador não está conectado a nenhum outro jogador, tendo como adversário ou aliado apenas a Inteligência artificial do jogo.

Aula 4 – A influência da tecnologia no esporte de alto rendimento

Nossa próxima aula também seguiu com o debate sobre o esporte, dessa vez abordando as influências da tecnologia no esporte de alto rendimento, sendo os objetivos específicos: Refletir sobre as atividades anteriores e estabelecer conexões, debater sobre o papel da tecnologia no esporte de alto rendimento nos dias atuais.

Como entendemos que nossa sequência didática, por assim ser, deve ter todas as suas atividades interligadas para a construção da aprendizagem sobre o tema, iniciamos nossa aula abordando a história do ex-jogador de futebol Wendell Lira.

O ex-jogador profissional de futebol Wendell Lira no ano de 2015 defendia o clube Goianésia e em partida pelo campeonato goiano marcou um bonito gol contra o Atlético-GO. Seu gol foi indicado ao prêmio *Puskas* da FIFA, entregue ao jogador com o gol mais bonito em um determinado ano. Mesmo entre craques como *Lionel Messi*, após forte campanha popular, Wendell foi premiado em evento realizado em Zurich no ano de 2016.

Apesar da crença geral, Wendell não foi contratado por um clube de grande expressão nacional e após sucessivas lesões abandonou os gramados. Ainda no ano de 2016, antes de abandonar a carreira de jogador, Wendell foi convidado para realizar uma partida no simulador de futebol FIFA 2017 contra o então campeão mundial e mesmo sendo um jogador casual do jogo, venceu a partida.

Não tendo mais a carreira nos gramados e com a experiência de ter vencido o campeão mundial no simulador, Wendell Lira decidiu seguir carreira como jogador profissional de FIFA18 e hoje desponta como um dos principais geradores de conteúdo em seu canal do Youtube voltados para a comunidade do jogo, além disso Wendell Lira frequentemente classifica-se para torneios mundiais da plataforma tendo inclusive conquistados boas colocações.

A partir desse caso, começamos a instigar os alunos de que outras maneiras podemos estabelecer relações da tecnologia com o esporte de alto rendimento. Se o caso de Wendell Lira não modifica o esporte de alto rendimento em sua estrutura, definitivamente quando olhamos com mais atenção para o caso, percebemos que a tecnologia pode se relacionar com o esporte por vários caminhos, muito dos quais sequer nos demos conta.

Em um último slide, quando as conversas sobre as possíveis influências da tecnologia no esporte estavam acaloradas, mostramos que em modalidades paraolímpicas a tecnologia se tornou crucial na adaptação de corpos para práticas esportivas ou adaptando uma modalidade a determinado tipo de deficiência.

Os estudantes reconheceram que a tecnologia de muitas formas pode influenciar no esporte de alto rendimento e já pensando no júri simulado, após a apresentação dos slides, utilizamos o tempo final da aula para orientar os estudantes na organização e coleta de dados para o júri simulado marcado para a próxima aula.

Alguns estudantes trouxeram algumas impressões e anotações sobre suas estratégias e a partir dessas informações foram orientados pelo professor- pesquisador.

Aula 5 – Júri Simulado: “E-Sports são esporte?”

Nosso júri simulado foi construído ao longo de duas semanas e na aula 5 tínhamos a expectativa de que os estudantes estivessem suficientemente embasados para estabelecer um debate sobre o tema proposto atingindo assim o objetivo específico de : Encenar um júri simulado, abordar os temas de acordo com as estratégias, discernir entre os argumentos apresentados o mais convincente e bem estruturado.

Esse tema foi escolhido devido ao seu ineditismo da aproximação dos estudantes sobre o assunto. Entendemos que os assuntos que tratam da tecnologia em nossa sociedade são, por vezes, complexos e preferimos colocar nossas fichas em um tema que os alunos provavelmente já conheciam, seja como jogadores casuais das plataformas ou telespectadores da enorme cobertura

sobre os *E-Sports*.

Organizada a sala, os grupos começaram a expor seus argumentos. Os grupos possuíam anotações de suas estratégias e em uma das turmas o grupo que buscava defender que o *E-Sports* deveria ser considerado esporte utilizou o exemplo do xadrez, que hoje em dia é considerado Esporte Intelectual, como contra-argumento a promotória defendeu então que os *E-Sports* deveriam, assim como xadrez, possuir uma classificação própria, sendo seus atletas não atletas, mas cyber atletas, pois não utilizam todo o corpo durante a atividade.

Nessa turma em questão, a promotória pareceu levar vantagem em sua estratégia de oferecer uma terceira via, como consequência do bom argumento, os juízes dessa turma votaram em 4 x 1 para a promotória e fizeram um adendo em seu discurso final de que seria necessário um novo julgamento partindo do pressuposto de que os *E-Sports* deveriam ou não ser considerados em uma nova categoria de esportes.

Na segunda turma, a defesa utilizou o caminho de comparação dos atletas de esportes reconhecidos com os atletas de *E-Sports*. Utilizaram as matérias da aula 3 como pano de fundo para sustentar o argumento de que se os atletas de *E-Sports* possuem rotinas de treino e são pagos para fazer o que fazem, então eles poderiam ser considerados atletas profissionais. A promotória tentou argumentar o fato de sequer os *E-Sports* serem considerados esportes e que por isso não poderíamos considera e atletas os que praticam tão modalidade.

Mais uma vez, através da comparação, a defesa novamente fez uso das aulas anteriores e a partir das formas de disputa e estruturas dos grandes torneios de *E-Sports*, questionou qual seria a diferença para os grandes eventos de esportes de alto rendimento. A promotória de forma muito desorganizada não conseguiu refutar esse argumento e o voto dos juízes da turma apontou fato em um placar de 3 x 2 para a defesa e destacando que a falta de organização da promotória os colocou em dúvida sobre alguns argumentos.

De fato, podemos destacar que o Júri simulado foi um dos pontos altos da pesquisa e poderia ter sido utilizado em outros temas abordados ao longo do processo das aulas. Tomamos como satisfatória a capacidade dos estudantes de argumentar sobre um tema pouco debatido e de complexo entendimento.

Aula 6 – Aula final

Com o objetivo específico de refletir sobre a aula anterior, refletir sobre todo o grupo de aulas, preencher a avaliação final, vivenciar o JEM *Just Dance 2017*, nossa última aula começou com um grande debate da qual os estudantes expuseram algumas das situações e debates que lhes fizeram refletir sobre o tema. O resultado dessas reflexões coletivas, oferece ao estudante a oportunidade de sintetizar as suas próprias reflexões sobre o que foi sendo estudado e permitiu ao professor pesquisador perceber até que ponto as aulas ofereceram subsídios para que o aluno fosse capaz de gerar reflexões sobre o tema.

Ao final da aula os alunos puderam vivenciar mais uma vez o JEM *Just Dance 2017* e como culminância do nosso grupo de aulas, permitimos que os alunos jogassem de forma livre durante todo o restante da aula. As turmas inclusive sugeriram que pudessem jogar durante o recreio sob a supervisão do professor. Esse pedido reforça o sucesso desse tipo de equipamento, quando usado de forma pedagógica.

Após discorrer sobre nossas experiências somos impelidos a constantemente durante o processo de escrita a realizar reflexões acerca do que se passou, a escolha da SD, naquele momento, nos pareceu acertada a partir do rico material gerado para reflexões do professor-pesquisadores e pelo perceptível ganho dos alunos no que tange as reflexões acerca da tecnologia.

Reflexões Finais

Ao longo desta experiência foi possível refletir sobre os desafios do trabalho do professor, particularmente no que se refere às suas relações com o que já está consolidado no ambiente

escolar: as expectativas, abordagens e conteúdo de disciplina como a de Educação Física; e, tudo aquilo que se coloca como instituinte: a realidade de vida dos estudantes e da sociedade. A partir desta tensão, nos deparamos com o desafio de pensar todas as possibilidades pedagógicas e até mesmo o papel social da escola.

A pesquisa possibilitou, através dos estudos, reflexões teóricas e experiências práticas, ampliar a criticidade do professor diante do tema, permitindo a construção de diversos caminhos que puderam ser compartilhadas com os estudantes.

Ainda em relação à SD, esperamos que a forma como foi disposta, explicada e refletida em nosso texto possa contribuir para motivar ou ser objeto de discussão e avaliação por outros profissionais.

A escolha dos JEM como pilar da SD se mostrou muito importante para essa pesquisa, pois permitiu que aos estudantes a vivência de uma forma de tecnologia lúdica e com capacidade de fomentar uma série de debates com os quais se relaciona. Um fator dificultador que reconhecemos no uso do JEM é a necessidade de compreensão de seus requisitos técnicos para o uso, uma vez que o acesso a esse tipo de equipamento é restrito, principalmente pelos seus custos. Ao mesmo tempo, oportunizamos no texto algumas alternativas aos JEM, tais como o uso de vídeos com *gameplays* do próprio jogo.

Entretanto, mesmo considerando que o tempo para uma abordagem complexa sobre o tema tenha sido limitado, podemos afirmar que após o processo realizado, os estudantes apresentaram em seus discursos avanços para além do senso comum sobre os fenômenos sociais relacionados as Tecnologias da informação e comunicação (MARTELLART, 2002).

Essa constatação demonstrou a importância e a potência das reflexões sobre o tema, pois as contribuições dos alunos para os debates e reflexões, muitas vezes vinham associadas a experiências pessoais relacionadas a sociedade da informação, mas que não tinham subsídios para uma interpretação crítica sobre a sociedade da informação e seus fenômenos sociais.

Entendemos então, que tais reflexões sobre o incremento da capacidade crítica de interpretação dos alunos nos debates evidência o êxito da proposta de interlocução apresentada, mas também nos deixou claro que no ambiente escolar vinculado a nossa realidade, através de suas ferramentas de ensino e diálogo – projetos políticos pedagógicos, currículos e planejamento de classes -, pouco tem oferecido esse tipo de debate e reflexão aos alunos.

Ainda ressaltamos que a possibilidade de inovar no ambiente escolar a partir de um tema como a tecnologia deve constituir aposta na centralidade do papel do professor, na possibilidade de constituir relações mais democráticas no ambiente escolar, que a ludicidade pode incorporar novos elementos e formatos e que a formação do professor é fundamental para que este possa refletir e modificar sobre seu processo de trabalho.

Quando abordamos a importância do professor no processo a partir de sua centralidade, não nos aproximamos do conservadorismo educacional que consideraria o professor como detentor de todo saber, afirmar isso seria uma contradição com a própria pesquisa, que tem no empirismo das relações do cotidiano e das trocas de saberes com os estudantes a sua gênese. Fazemos uso da palavra centralidade em contraponto à descentralização do papel do educador nas novas propostas de ensino aprendizagem pelo viés da tecnologia que buscam novos educadores operadores de sistemas.

Muito além de mediador do uso de equipamentos tecnológicos em sala de aula, o professor em sua inquietude deve ser capaz de formular hipóteses a partir de apreensões do mundo e traduzi-los em metodologias de ensino-aprendizagem que garantam o empoderamento dos estudantes diante de diversos assuntos latentes da sociedade, principalmente por aqueles que perpassam pelas nossas experiências dentro das especificidades da sociedade atual.

Referências

BRACHT, V. **Educação física & ciência: cenas de um casamento (in)feliz**. Ijuí, Editora Unijuí.1999.

GARDNER, H. **INTELIGÊNCIA: UM CONCEITO REFORMULADO**. Rio de Janeiro. Objetiva, 2000.

HOBBSAWM, E. **A Era dos Extremos**. 2ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

MATTELART, A. **História da sociedade da informação**. São Paulo: Loyola, 2002. MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa Social. Teoria, método e criatividade**. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

OLIVEIRA, L. **Violência, Corpo e Escolarização: apontamentos a partir da teoria crítica da sociedade**. Organização Marcus Aurélio Taborda de Oliveira. Campinas: Autores Associados, 2006. p. 299.

PRODANOV, C.; FREITAS, E. **Metodologia do trabalho científico: Método e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico**. 2. Ed. Novo Hamburgo: feevale, 2013. Disponível em: <http://docente.ifrn.edu.br/valcinetemacedo/disciplinas/metodologia-do-trabalho-cientifico/e-book-mtc>. Acesso em: 14 jul. 2019.

SILVA, M. De Anísio Teixeira, Cibercultura: desafios para a formação de professores ontem, hoje e amanhã. **Boletim Técnico do SENAC**, Rio de Janeiro, v. 29, n.7, out/dez, p. 10-20, 2003.

Recebido em 06 de fevereiro de 2020.

Aceito em 14 de fevereiro de 2022.