

ANGRY BALLS - DO TOUCH SCREEN AO CORPO INTEIRO: (RE)VIVENDO O GAME NA UNIVERSIDADE

Gabriel Loureiro Paulista, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS),
gabriel-loureiro12@hotmail.com

Charlot Rosa Higa, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS),
charlotrosahiga@gmail.com

Silvan Menezes dos Santos, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS),
silvan@cev.org.br

PALAVRAS-CHAVE: Ludicidade; Jogos digitais; Educação.

APRESENTAÇÃO

O presente trabalho foi desenvolvido na disciplina “Metodologia e Teoria do Jogo”, realizada no semestre 2018/2, período de inverno, no curso de graduação em Educação Física Licenciatura da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), Campo Grande. A proposta da disciplina é estabelecer uma relação entre o jogo e a educação, conhecendo aspectos históricos e culturais do jogo, bem como conceitos e significados de jogo, brinquedo e brincadeira. O intuito é formar professores para compreensão da Educação Física como espaço educativo de construção do conhecimento sobre as potencialidades formativas da experiência humana de jogar/brincar. Nesse sentido, a avaliação final da disciplina previa a proposição, execução e produção audiovisual de um jogo, de modo a provocar novas sensações lúdicas para os alunos/jogadores a partir de práticas corporais baseadas no encontro de jogos populares com jogos digitais.

Com base no jogo digital *Angry Birds*, a nossa produção recebeu o nome de “Angry Balls”. O objetivo do jogo original é destruir estruturas com o mínimo de “birds/passarinhos” arremessados por estilingue/bodoque. O desafio desta dinâmica é dificultado com o aumento do número de alvos e/ou da distância. No caso da ressignificação do jogo para a disciplina, utilizamos as árvores do campus com o formato da estrutura do estilingue/bodoque (formato da letra “Y”), borracha de látex como meio de propulsão e tiras de pneus de carro para apoio dos objetos a serem lançados. Como munições foram utilizadas bolas de futsal infantil e bolas

de borracha, com os alvos sendo caixas de papelão e bolas de handebol, tendo pontuação maior aqueles que estivessem mais distantes.

A partir dessa proposta visualizamos algumas potencialidades educativas para a Educação Física com a ressignificação de jogos digitais, como por exemplo a apropriação de espaços públicos para práticas corporais voltadas ao lazer, a descoberta/vivência de novas sensações lúdicas e novos movimentos corporais (no caso deste, a utilização de um “estilingue/bodoque gigante”). O jogo proposto envolveu movimentos corporais de controle de potência, de alavanca e de angulação, que também são utilizados pelo estilingue/bodoque comum. Todavia, no caso em voga, vimos uma brincadeira digital envolver o corpo inteiro, inclusive o interior do corpo, não sendo só gestos de membros superiores, mas sentimentos de tensão, de concentração, de alegria, de frustração, de diversão.

Com a produção do vídeo contribuimos para a ressignificação do processo de ensino-aprendizagem da Educação Física na cultura digital. O exercício de remodelar um game para uma experiência corporal e o processo produtivo do vídeo foram uma forma de, dialeticamente, levar um fenômeno midiático à inteireza do corpo e, depois, de registrar e compartilhar uma experiência corporal por meio da linguagem midiática. Como podemos ver em alguns frames do vídeo, os enquadramentos faciais dos jogadores revelam, para o possível espectador, as múltiplas sensações lúdicas provocadas pela proposta, que indubitavelmente expõem a concentração, o envolvimento e o mergulho brincante dos participantes no momento do jogo.

LINK DO VÍDEO

O vídeo está disponível em: <https://mega.nz/#!X40S1SDS!KyRWQgP1dEbQ0i-US1EwtDYcFtgGF6ZumbfMswSX138>

AGRADECIMENTOS:

Agradecemos à possibilidade de formação em uma instituição de ensino superior pública, em especial à Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, aos acadêmicos que participaram, colaboraram e viveram a experiência desta atividade, ao incentivo de amigos e familiares e ao professor Silvan, que foi o instigador e facilitador deste rico processo de ensino-aprendizagem.