



**JOGOS ELETRÔNICOS: RELAÇÕES ENTRE OS
JOGOS VIRTUAIS E PRESENCIAIS**



UNIVERSIDADE FEDERAL
DE MATO GROSSO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CAMPUS CUIABÁ- MT

JOGOS ELETRÔNICOS: relações entre os jogos virtuais e presenciais

REALIZAÇÃO

Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional Universidade
Federal de Mato Grosso – Faculdade de Educação Física

EXECUÇÃO

Diana de Souza Moura

SUPERVISÃO GERAL

Profa. Dra. Ana Carrilho Romero Grunennvaldt

ILUSTRAÇÕES

Extraídas da internet

IMAGENS

Fotos extraídas da prática pedagógica da professora – pesquisadora devidamente autorizadas
pelos responsáveis legais.



Dados Internacionais de Catalogação na Fonte.

M929j Moura, Diana de Souza.

JOGOS ELETRÔNICOS [recurso eletrônico] : relações entre os jogos virtuais e presenciais / Diana de Souza Moura. -- Dados eletrônicos (1 arquivo : 36 f., il. color., pdf). -- 2023.

Orientadora: Ana Carrilho Romero Grunennvaldt.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Mato Grosso, Faculdade de Educação Física, Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Cuiabá, 2023.

Modo de acesso: World Wide Web: <https://ri.ufmt.br>.

Inclui bibliografia.

1. jogos eletrônicos. 2. educação física. 3. ensino fundamental. I. Grunennvaldt, Ana Carrilho Romero, *orientador*. II. Título.

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Permitida a reprodução parcial ou total, desde que citada a fonte.

SUMÁRIO

Apresentação.....	07
Sequência didática “o que são jogos eletrônicos?.....	10
Plano de aula 01.....	12
Plano de aula 02.....	14
Plano de aula 03.....	16
Plano de aula 04.....	18
Plano de aula 05.....	21
Plano de aula 06.....	24
Plano de aula 07.....	27
Plano de aula 08.....	30
Plano de aula 09.....	32
Referências.....	36

APRESENTAÇÃO

Caro (a) Professor (a)

Este material didático foi desenvolvido a partir da pesquisa intitulada “JOGOS ELETRÔNICOS: possibilidades e contribuições nas aulas de educação física”, que teve como objetivo geral analisar o desenvolvimento dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física e suas possibilidades de protagonismos e emancipação dos estudantes.

A pesquisa foi desenvolvida na Escola Estadual Leônidas de Matos, com uma turma do 6º ano do Ensino Fundamental, localizado no município de Santo Antônio de Leverger, composta por 24 alunos de ambos os sexos, regularmente matriculados na instituição de ensino.

Os jogos eletrônicos são conteúdos presentes na BNCC (Base Nacional Comum Curricular) e DRC/MT (Documento de Referência Curricular para Mato Grosso), com ênfase em seu desenvolvimento no 6º ano do ensino fundamental, sendo o tema escolhido devido à presença constante dos jogos eletrônicos no cotidiano dos estudantes e das escolas. Dessa forma apresentaremos possibilidades de desenvolvimento do conteúdo jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, desenvolvidas a partir da coleta de dados da pesquisa.

O desenvolvimento da pesquisa ocorreu no 2º bimestre do ano de 2022, sendo iniciado no mês de maio e finalizado no mês de julho, totalizando um total de 9 encontros, sendo duas aulas em cada encontro.

Para a aplicação da unidade didática jogos eletrônicos recorreremos a abordagem crítico-emancipatória. Utilizamos as três categorias importantes no processo de ensino através da Abordagem Crítico- emancipatória, sendo elas: interação social, linguagem e trabalho. A interação social deve acontecer durante o processo de ensinar e aprender, valorizando o trabalho coletivo de forma responsável, cooperativa e participativa, proporcionando uma didática comunicativa para que assim seja possível o desenvolvimento da linguagem, sendo essa não apenas a linguagem verbal, mas sim toda linguagem presente no movimentar-se; e o desenvolvimento do trabalho visa o alcance da melhor performance física e técnica, no entanto é uma categoria que exige competência por parte dos professores e também dos alunos para que o ensino possa ocorrer de forma democrática, considerando a situação, o conteúdo, contexto e o grupo. (KUNZ, 2004).

As categorias acima apresentadas por Kunz (2004) devem constituir o processo de ensino buscando o desenvolvimento das competências: objetiva, social e comunicativa. Destacamos as principais características dessas competências:

- **Competência Objetiva:** é necessário que o aluno receba as informações e conhecimentos e desenvolva estratégias para agir de forma competente, buscando atuar de forma bem-sucedida no esporte, por exemplo, dentro de suas possibilidades individuais e coletivas;
- **Competência Social:** são conhecimentos que precisam ser adquiridos a fim de que o aluno possa entender as relações socioculturais presentes em seu contexto e os diferentes papéis aceitos pelos indivíduos em uma sociedade, relacionando isso durante as aulas de Educação Física;
- **Competência Comunicativa:** busca evidenciar a diversificação nas formas de linguagem, podendo ser utilizado a linguagem verbal e a linguagem do movimento, por exemplo.

Compreendemos que as competências apresentadas por Kunz (2004), podem contribuir com o processo de ensino dos jogos eletrônicos, pois na competência objetiva, o aluno recebe os conhecimentos e desenvolve as estratégias necessárias para que dentro de suas possibilidades possa atuar de forma bem-sucedida na prática dos jogos eletrônicos. Na competência social, os conhecimentos são passados, a fim de que o aluno compreenda as diversas relações socioculturais presentes em seu contexto e que cada indivíduo exerce um papel na sociedade, assim como nos jogos eletrônicos, pois é preciso que cada indivíduo exerça um papel para que em conjunto seja possível alcançar o objetivo final.

Já a competência comunicativa, busca destacar a diversidade presente nas formas de linguagem, sendo verbal ou do movimento. O que pode ser evidenciado nos jogos eletrônicos, pois sabemos que há diversas formas de linguagens presentes nos mais variados jogos, o que proporciona um conhecimento mais aprofundado sobre as possibilidades de comunicação.

Através das categorias e competências presentes na Abordagem Crítico- emancipatória desenvolvemos as aulas de Educação Física, com o conteúdo jogos eletrônicos, utilizando as categorias e competências durante as unidades didáticas. Para o desenvolvimento das aulas realizamos os jogos eletrônicos especificamente através da utilização de aparelhos celulares e depois realizamos o mesmo jogo em sua forma analógica, utilizando os jogos tradicionais para essa experiência, pois o jogo faz parte da cultura humana. Para Huizinga (1980, p.65):

O jogo é uma atividade de ocupação voluntária, exercida dentro de curtos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente concedidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo acompanhado de um sentimento de tensão, de alegria, e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Dessa forma, o jogo é uma atividade que faz parte da vida cotidiana, seja de forma eletrônica ou presencial, relacioná-los de forma conjunta pode proporcionar uma junção de experiências.

Destacamos que a experiência apresentada nesse produto educacional, nos auxiliou a compreender os jogos eletrônicos como um conteúdo a ser desenvolvido nas aulas de Educação Física, nos aproximando um pouco mais da realidade dos estudantes. Portanto desejamos que esse material possa contribuir para a prática pedagógica dos professores de Educação Física, colaborando como uma das possibilidades de desenvolvimento do conteúdo jogos eletrônicos.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA “O QUE SÃO JOGOS ELETRÔNICOS?”

Compreensão dos estudantes sobre os jogos eletrônicos

É perceptível que os aparelhos eletrônicos se encontram muito presentes nas aulas e os jogos eletrônicos têm se tornado um dos mais praticados pelos estudantes. Nesse sentido faz-se necessário um olhar atento para essa nova prática, que vem ganhando espaço, proporcionando reflexões acerca da sua inserção no ambiente escolar, nos aproximando da realidade vivenciada pelos estudantes.

A fim de contribuir com a inserção dos jogos eletrônicos no ambiente escolar, mais precisamente nas aulas de Educação Física, realizamos uma sequência didática a partir do desenvolvimento dos jogos eletrônicos como um conteúdo nas aulas de Educação Física. Zabala (2007, p. 18) define a sequência didática como “um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que têm um princípio e um fim conhecidos tanto pelo professor como pelos alunos”. Para iniciar a sequência didática é necessário realizar a fase diagnóstica, que consiste em uma avaliação do conhecimento prévio que os estudantes possuem acerca do tema.

Este trabalho foi desenvolvido na Escola Estadual Leônidas de Matos, localizada na cidade de Santo Antônio do Leverger, sendo realizado com a turma do 6º ano B, durante as aulas de Educação Física da professora pesquisadora, na qual era docente da turma, ocorrendo todas as quintas-feiras durante todo o 2º bimestre do ano letivo de 2022.

Primeiramente realizamos com a turma um questionário aberto, para que fosse possível compreender quais conhecimentos os estudantes possuíam sobre os jogos eletrônicos.

Através das respostas obtidas a partir do questionário, percebemos que os estudantes possuíam alguns conhecimentos sobre os jogos eletrônicos e um grande interesse em aprender sobre esse conteúdo nas aulas de Educação Física, principalmente pela proximidade do conteúdo com o cotidiano vivenciado pelos estudantes em relação aos jogos eletrônicos.

Quadro 1: Questionário Aberto.

1- O que você entende ser jogos eletrônicos?

2- Você joga algum jogo em computador, tablet ou celular? Se sim, qual?

3- Durante as aulas de Educação Física já teve algum conteúdo relacionado aos jogos eletrônicos? Se sim, o que estudou?

4- Por qual motivo você acha que os jogos eletrônicos é um dos conteúdos a serem estudados nas aulas de Educação Física?

5- O que você gostaria de aprender nas aulas de Educação Física sobre jogos eletrônicos?

6- Aprender sobre jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física seria algo motivador para você? Por quê?

7- Você acredita que todos os alunos podem praticar algum tipo de jogo eletrônico? Por quê?

Figura 1: aplicação do questionário inicial



Fonte: arquivo fotográfico da professora-pesquisadora

No primeiro encontro com os estudantes aplicamos o questionário inicial, nessa etapa participaram 24 alunos e todos responderam as 7 (sete) questões. A aplicação do questionário

foi fundamental para que a sequência didática fosse organizada. Através do questionário procuramos entender o que os alunos compreendiam a respeito dos jogos eletrônicos, a experiência que tinham com essa modalidade de jogo e como os jogos eletrônicos eram vistos nas aulas de Educação Física.

Após a aplicação do questionário realizamos uma roda de conversa, para que fosse possível conversar com os estudantes sobre as questões que foram respondidas e de que forma nossos próximos encontros seriam organizados. A primeira aula da sequência didática ocorreu no dia 19/05/2022, sendo iniciada com o plano de aula (01), conforme quadro 2, abaixo:

Quadro 2: Plano de Aula 01.

PLANO DE AULA 01	
SEQUÊNCIA DIDÁTICA: Conhecimento prévio sobre os jogos eletrônicos	
Turma: 6° Ano B	
Turno: Matutino	
Data: 19/05/2022	Duração: 120 minutos
Área de Conhecimento: Linguagens	
Componente Curricular: Educação Física	
Unidade Temática: Jogos e Brincadeiras	
Objeto de Conhecimento: Jogos eletrônicos	
Habilidades:	
EF67EF01- Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.	
Objetivo geral: Compreender os conhecimentos prévios dos estudantes sobre os jogos eletrônicos.	
Objetivos específicos: Identificar de que forma os estudantes veem os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física;	
Compreender quais conteúdos poderão ser desenvolvidos nas aulas sobre jogos eletrônicos.	
Recursos:	
Quadro branco e caneta para quadro branco	
Metodologia:	
1° momento	

No 1º momento haverá uma roda de conversa com os estudantes para que seja possível identificar quais conhecimentos possuem e de que forma veem os jogos eletrônicos, para isso serão utilizados os questionamentos a seguir:

- 1- O que são jogos eletrônicos?
- 2- Pratica algum jogo que considera ser eletrônico?
- 3- Por qual motivo acredita que estamos falando de jogos eletrônicos na aula de Educação Física?
- 4- Acredita que é possível que os jogos vivenciados através dos aparelhos celulares, pode de alguma forma ajudar a aprender algum jogo clássico que é realizado presencialmente?
- 5- De que forma acredita que os jogos eletrônicos têm influenciado no nosso cotidiano?

Após a conversa com os estudantes, será apresentado de que forma as aulas sobre jogos eletrônicos irão acontecer.

Avaliação:

A avaliação ocorrerá de acordo com a participação e interação dos estudantes durante a conversa com a turma.

Fonte: autoria própria

Durante a roda de conversa os estudantes responderam os questionamentos de forma espontânea, trazendo exemplos práticos vivenciados por eles. Percebemos que na roda de conversa conseguimos extrair mais dos estudantes, pois tivemos respostas pouco esclarecedoras no questionário que foram superadas na roda de conversa. Podemos dizer que realizar a roda de conversa teve uma grande importância no processo inicial, o que nos motivou a realizar ao final de cada sequência didática aplicada, uma roda de conversa como forma de feedback sobre as aulas realizadas.

Na semana seguinte, foi realizada a segunda aula da sequência didática, correspondente ao plano de aula (02), no dia 26/05/2022. Conforme quadro 3, abaixo:

Quadro 3: Plano de Aula 02.

PLANO DE AULA 02

SEQUÊNCIA DIDÁTICA: Conceituando os jogos eletrônicos

Turma: 6º Ano B

Turno: Matutino

Data: 26/05/2022

Duração: 120 minutos

Área de Conhecimento: Linguagens

Componente Curricular: Educação Física

Unidade Temática: Jogos e Brincadeiras

Objeto de Conhecimento: Jogos eletrônicos

Habilidades:

EF67EF02- Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos.

Objetivo geral: Apresentar a evolução dos jogos eletrônicos, suas características e evolução tecnológica.

Objetivos específicos: Identificar as transformações dos jogos eletrônicos e o espaço de tempo que isso ocorreu;

Discutir as transformações que surgiram na sociedade com a evolução dos jogos eletrônicos.

Recursos:

Computador pessoal, data show e caixa de som

Metodologia:

1º momento

A aula será iniciada com a apresentação do que será abordado no decorrer da aula. Nesse 1º momento a aula será expositiva dialogada, apresentando o percurso histórico dos jogos eletrônicos, desde a sua criação até os dias atuais. Evidenciando os jogos em consoles, computadores e telefones celulares.

2º momento

No 2º momento haverá a exibição de alguns vídeos sobre o primeiro jogo eletrônico e sobre a evolução dos jogos eletrônicos, a fim de que possa contribuir com a aprendizagens dos estudantes sobre o conteúdo estudado.

3º momento

No 3º momento será aberto aos estudantes para que façam perguntas e/ou esclareçam as possíveis dúvidas.

4º momento

No 4º momento haverá uma pequena revisão do que foi explicado na aula e será apresentado de que forma será a próxima aula.

Avaliação:

A avaliação ocorrerá de acordo com as interações orais na aula, verificando a relação do conteúdo com as vivências no cotidiano dos estudantes a partir da evolução dos jogos eletrônicos.

Fonte: autoria própria

Figura 2: aula expositiva dialogada



Fonte: arquivo fotográfico da professora-pesquisadora

A aula expositiva dialogada¹ ocorreu com a sala de aula cheia, totalizando 28 estudantes. Os estudantes conseguiram interagir durante a aula, compreenderam a evolução dos jogos eletrônicos e identificaram as transformações na sociedade a partir da presença dos jogos. Foram relatando o que conheciam a respeito dos jogos, como jogavam, o fato de serem divertidos. No entanto também aconteceram alguns momentos desfavoráveis, que os alunos se envolviam em outros assuntos e o fato de identificarem apenas pontos negativos nos jogos eletrônicos, mesmo que esses jogos sejam presentes no cotidiano desses estudantes. Em determinado momento o estudante disse “os jogos eletrônicos são divertidos, mas vicia”, enfatizando que ser divertido é um ponto positivo, porém pode se tornar negativo por “viciar” os jogadores.

De forma geral consideramos que a aula foi positiva, mesmo com os contratemplos que surgiram, pois os objetivos foram alcançados, houve a interação e participação dos estudantes no decorrer de toda a aula.

Na semana seguinte demos continuidade a terceira aula da sequência didática, correspondente ao plano de aula (03), no dia 02/06/2022. Conforme quadro 4, abaixo:

Quadro 4: Plano de Aula 03

PLANO DE AULA 03	
SEQUÊNCIA DIDÁTICA: Pontos positivos e negativos presentes nos jogos eletrônicos	
Turma: 6º Ano B	
Turno: Matutino	
Data: 02/06/2022	Duração: 120 minutos
Área de Conhecimento: Linguagens	
Componente Curricular: Educação Física	
Unidade Temática: Jogos e Brincadeiras	
Objeto de Conhecimento: Jogos eletrônicos	
Habilidades:	
EF67EF01- Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.	

¹ Link de acesso ao slide da aula: https://docs.google.com/presentation/d/1OrxNWDQudhSgvt3YgUDWxav5hl2Bg0To/edit?usp=share_link&ouid=105725743918951526705&rtfpof=true&sd=true

Objetivo geral: Identificar de que forma os jogos eletrônicos têm afetado a vida das pessoas atualmente.

Objetivos específicos: Discutir sobre os possíveis motivos que fazem com que os jogos eletrônicos se façam presentes na vida das pessoas;

Definir possíveis pontos positivos e negativos presentes nos jogos eletrônicos.

Recursos:

Quadro branco e caneta para quadro branco.

Metodologia:

1º momento

A aula será iniciada com a apresentação do que será abordado na aula. No 1º momento será realizado um “quiz” sobre o conteúdo da aula anterior, a fim de que os estudantes relembrem o que foi estudado.

2º momento

No 2º momento serão divididos pequenos grupos, onde será apresentado o seguinte questionamento: “De que forma os jogos eletrônicos têm afetado nossa vida cotidiana? Os grupos terão um pequeno tempo para realizar a discussão e depois relatar qual é a resposta para o questionamento.

3º momento

No 3º momento será iniciado a apresentação dos grupos, cada grupo terá um tempo para apresentar o que acharam da pergunta e qual foi a resposta que chegaram após a discussão.

4º momento

O 4º momento será destinado para que os alunos realizem o feedback da aula. Será proposto que relatem o que acharam da aula que foi realizada, podendo ser de forma escrita ou em forma de desenho.

5º momento

No 5º momento será apresentado aos alunos como será desenvolvida a próxima aula.

Avaliação:

A avaliação ocorrerá de acordo com a realização das atividades propostas e a participação dos estudantes na aula.

Figura 3: discussão em grupo sobre os pontos positivos e negativos dos jogos eletrônicos



Fonte: arquivo fotográfico da professora-pesquisadora

Para o início da aula realizamos um pequeno Quiz, para que fosse possível retornar ao conteúdo da aula anterior e assim auxiliar os estudantes na atividade em grupo. Foram divididos pequenos grupos, que foram escolhidos pelos próprios estudantes. Essa atividade foi bem aceita pela turma, através dos grupos formados, os estudantes identificaram e discutiram os motivos que levam a interferência dos jogos eletrônicos na vida das pessoas.

Cada grupo se reuniu e discutiram o que consideravam positivo e negativo nos jogos eletrônicos e após isso a discussão foi aberta com toda a turma, para que assim pudessem dialogar sobre como veem os jogos eletrônicos. Assim como na aula anterior, os pontos negativos foram os mais citados, relacionando o jogo eletrônico ao vício, a um jogo que faz a pessoa perder o seu tempo, mesmo que seja um jogo que a pessoa goste. Através das falas dos estudantes pudemos perceber que algumas dessas falas repetidas eram reproduções do que ouviam de pessoas ao seu redor. Por isso que por mais que considerem os jogos divertidos, capazes de aumentar a criatividade, ainda são tidos como algo ruim de ser praticado.

No dia 08/06/2022 realizamos a quarta aula da sequência didática, correspondente ao plano de aula (04). Conforme quadro 5, abaixo:

Quadro 5: Plano de Aula 04

PLANO DE AULA 04	
SEQUÊNCIA DIDÁTICA: Transformações e desenvolvimento de jogos eletrônicos	
Turma: 6º Ano B	
Turno: Matutino	
Data: 08/06/2022	Duração: 120 minutos
Área de Conhecimento: Linguagens	

Componente Curricular: Educação Física

Unidade Temática: Jogos e Brincadeiras

Objeto de Conhecimento: Jogos eletrônicos

Habilidades:

EF67EF02- Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos.

Objetivo geral: Elencar as transformações nos jogos eletrônicos e as diferentes possibilidades de jogos.

Objetivos específicos: Identificar os motivos que levam o grande aumento no desenvolvimento de jogos eletrônicos;

Abordar as possibilidades de jogos e classificar as suas categorias.

Recursos:

Computador pessoal, data show e caixa de som

Metodologia:

1º momento

A aula será iniciada com a apresentação do objetivo do filme que será passado para a turma.

2º momento

No 2º momento será passado para a turma o filme “Detona Ralph”, no qual apresenta os jogos eletrônicos de fliperama e a forma com que com o passar do tempo foram surgindo novos jogos e os antigos foram sendo substituídos.

3º momento

No 3º momento haverá uma pequena apresentação sobre o filme e a sua relação com o conteúdo que está sendo estudado. Realizando uma conversa com os estudantes para que seja possível compreender as relações entre o filme assistido e o conteúdo que está sendo desenvolvido na turma.

Avaliação:

A avaliação ocorrerá de acordo com a participação dos estudantes na aula, possibilitando uma melhor compreensão acerca dos conhecimentos adquiridos pelos estudantes no decorrer da aula.

Fonte: Autoria própria

Figura 4: exibição do filme Detona Ralph



Fonte: arquivo fotográfico da professora-pesquisadora

A aula 04 foi dedicada ao filme “Detona Ralph” e discussões sobre o filme. Do início ao fim o filme prendeu a atenção dos estudantes, esse filme foi escolhido por abordar aspectos relacionados a modificação da sociedade com a evolução dos jogos eletrônicos, apontando a substituição dos jogos, o gosto do público em uma linguagem de fácil assimilação. Após o filme foi possível apenas uma conversa rápida relacionando o filme assistido com o conteúdo que está sendo abordado.

No dia seguinte 09/06/2022 tivemos mais um encontro, onde adiantamos o encontro que aconteceria na próxima semana devido ao feriado nacional de Corpus Christi. Correspondente ao plano de aula (05). Conforme quadro 6, abaixo:

Quadro 6: Plano de Aula 05

PLANO DE AULA 05

SEQUÊNCIA DIDÁTICA: O jogo de dominó de forma eletrônica

Turma: 6º Ano B

Turno: Matutino

Data: 09/06/2022

Duração: 120 minutos

Área de Conhecimento: Linguagens

Componente Curricular: Educação Física

Unidade Temática: Jogos e Brincadeiras

Objeto de Conhecimento: Jogos eletrônicos

Habilidades:

EF67EF01- Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.

Objetivo geral: Proporcionar que os estudantes experimentem o jogo de dominó de forma eletrônica, a fim de evidenciar qual a contribuição na aprendizagem e realização do jogo.

Objetivos específicos: Apresentar as possibilidades de jogos eletrônicos disponíveis e de que forma podem ser utilizados nas aulas de Educação Física;

Realizar o jogo de dominó de forma eletrônica, buscando ampliar o interesse dos estudantes para a modalidade de jogo.

Recursos:

Computador pessoal e telefone celular

Metodologia:

1º momento

A aula será iniciada com a apresentação do que será realizado com a turma. Na aula anterior foi solicitado que os estudantes baixassem um jogo específico de dominó no celular, onde iniciaremos partidas de dominó através do aplicativo no celular.

2º momento

No 2º momento será divididos grupos, para que todos os estudantes possam experimentar o jogo pelo celular, para os alunos que não levarem celular, será utilizado o celular da professora e de algum colega que se dispor emprestar.

3º momento

No 3º momento após a realização do jogo, os grupos que foram divididos deverão relatar como foi a experiência com o jogo, se já conheciam e o que acharam de jogar esse jogo em específico no aparelho celular.

4º momento

O 4º momento será destinado para o feedback dos estudantes, onde deverão escrever o que acharam da aula de forma geral, o que consideraram que aprenderam e o que gostariam de aprender.

5º momento

No 5º momento haverá uma pequena apresentação de como será a próxima aula, sendo solicitado que baixem o jogo Uno nos aparelhos celulares para a próxima aula.

Avaliação:

A avaliação ocorrerá de acordo com a realização das atividades propostas e a participação dos estudantes na aula.

Figura 5: jogo eletrônico Dominó



Fonte: arquivo fotográfico da professora-pesquisadora

Figura 6: aplicativo jogatina



Fonte: google imagens

Na sequência didática 05, iniciamos o jogo eletrônico dominó pelo celular², para essa aula os próprios estudantes se dividiram e convidaram os colegas que não tinham celular para jogar em dupla. A aula foi utilizada apenas para que os alunos jogassem dominó pelo celular, para isso foi solicitado que baixassem em casa o jogo “jogatina” e trouxessem para a aula, devido ao acesso à internet na escola não conseguir atender todos os estudantes ao mesmo tempo.

Durante a realização dos jogos os estudantes interagiram entre si conforme ganhavam e perdiam, buscando conselhos e estratégias de seus colegas, alguns conheciam o jogo de dominó convencional, outros não conheciam e as estratégias de jogo foram sendo criadas de forma espontânea entre os estudantes.

Ao final da realização do jogo foi realizada uma roda de conversa a respeito da experiência em jogar dominó pelo celular. Tivemos diferentes relatos, dizendo que foi um jogo fácil, outros dizendo que não sabiam jogar dominó e pelo celular conseguiram aprender. Ao finalizar a aula percebemos que os objetivos da aula foram alcançados e que jogar pelo celular contribuiu para despertar o interesse pelo jogo presencial.

Na semana seguinte demos continuidade a sexta aula da sequência didática, correspondente ao plano de aula (06), no dia 15/06/2022. Conforme quadro 7, abaixo:

Quadro 7: Plano de Aula 06

²Link para baixar o jogo: <https://www.jogatina.com/welcome.do>

PLANO DE AULA 06

SEQUÊNCIA DIDÁTICA: O jogo Uno de forma eletrônica

Turma: 6º Ano B

Turno: Matutino

Data: 15/06/2022

Duração: 120 minutos

Área de Conhecimento: Linguagens

Componente Curricular: Educação Física

Unidade Temática: Jogos e Brincadeiras

Objeto de Conhecimento: Jogos eletrônicos

Habilidades:

EF67EF01- Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.

Objetivo geral: Proporcionar que os estudantes experimentem o jogo UNO de forma eletrônica, buscando relacionar o jogo físico com o jogo eletrônico

Objetivos específicos: Demonstrar as possibilidades disponíveis de jogos eletrônicos e as relações de interações entre os estudantes durante a execução do jogo;
Compreender as diferenças e semelhanças presentes nas formas de jogar, seja de forma presencial ou eletrônica.

Recursos:

Computador pessoal e telefone celular

Metodologia:

1º momento

A aula será iniciada com a apresentação do que será realizado com a turma. Na aula anterior foi solicitado que os estudantes baixassem o jogo UNO no celular, o qual será utilizado no desenvolvimento da aula.

2º momento

No 2º momento serão divididos grupos, para que todos os estudantes possam experimentar o jogo pelo celular, para os alunos que não levarem celular, será utilizado o celular da professora e de algum colega que se dispor emprestar.

3º momento

No 3º momento será destinado o tempo de 30 a 40 minutos para a realização do jogo eletrônico UNO, a professora acompanhará todo o processo com os estudantes durante a execução do jogo.

4º momento

No 4º momento após a realização do jogo, os grupos que foram divididos deverão relatar como foi a experiência com o jogo, se já conheciam e o que acharam de jogar esse jogo no aparelho celular.

5º momento

O 5º momento será destinado para o feedback dos estudantes, onde deverão escrever sobre o desenvolvimento da aula, a execução do jogo, a forma como foi organizada e o aprendizado adquirido na aula. Ao final da aula haverá uma pequena apresentação de como será a próxima aula.

Avaliação:

A avaliação da aula acontecerá através da participação dos estudantes na atividade proposta e através do feedback entregue pelos estudantes.

Fonte: autoria própria

Figura 7: jogo eletrônico uno



Fonte: arquivo fotográfico da professora-pesquisadora

Na aula 06, foi dada continuidade ao jogo eletrônico pelo celular, dessa vez o jogo escolhido foi o Uno³, da mesma forma como ocorreu com o dominó, solicitamos que os estudantes baixassem o jogo em casa. Escolhemos esse jogo por fazer parte da realidade dos

³ Link para baixar o jogo: <https://poki.com.br/g/uno-online>

estudantes de forma presencial, e assim identificar o que o conhecimento do jogo presencial poderia contribuir com o jogo eletrônico.

Figura 8: aplicativo uno online



Fonte: google imagens

Os grupos foram divididos e deram início ao jogo, os estudantes que não possuíam aparelho celular foram convidados pelos colegas que possuíam a participarem em duplas. Durante a execução do jogo Uno a sala se manteve em silêncio, com muita concentração, diferentemente do dia que jogaram dominó.

Ao final do jogo realizamos uma roda de conversa para que os estudantes pudessem relatar a experiência vivenciada. As respostas em sua maioria estiveram relacionadas a diferença do jogo eletrônico para o jogo presencial. Pois inicialmente acreditavam que as duas formas teriam muitas semelhanças, no entanto se deparam com um tempo específico para jogar, com cartas mais rápidas e regras que não poderiam ser adaptadas. Porém também tivemos relatos de estudantes que não sabiam jogar o Uno presencialmente e que o jogo em sua forma eletrônica, podendo ser repetido várias vezes contribuiu para entender de que forma deve ser jogado e assim auxiliou na aprendizagem de um jogo que era considerado difícil.

No dia 23/06/2022 iniciamos a sétima sequência didática, com os jogos dominó e uno em sua forma presencial, conforme o quadro 8, abaixo:

Quadro 8: Plano de Aula 07

PLANO DE AULA 07

SEQUÊNCIA DIDÁTICA: Relações entre os jogos eletrônicos e os jogos presenciais

Turma: 6º Ano B

Turno: Matutino

Data: 23/06/2022

Duração: 120 minutos

Área de Conhecimento: Linguagens

Componente Curricular: Educação Física

Unidade Temática: Jogos e Brincadeiras

Objeto de Conhecimento: Jogos eletrônicos

Habilidades:

EF67EF02- Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos.

Objetivo geral: Abordar as possibilidades dos jogos eletrônicos e presenciais evidenciando a forma de aprendizagem dos estudantes;

Objetivos específicos: Identificar as interações dos estudantes durante a execução dos jogos de forma presencial;

Compreender as diferenças e semelhanças presentes nas formas de jogar, seja de forma presencial ou eletrônica.

Recursos:

Jogos de dominós e jogos de unos

Metodologia:

1º momento

A aula será iniciada com a apresentação do que será realizado com a turma. No 1º momento a turma será dividida em dois grandes grupos, no qual um grupo primeiramente irá jogar dominó e o outro grupo UNO, depois haverá a troca para que todos possam experimentar as duas possibilidades. Dentro dos dois grandes grupos haverá uma subdivisão para organizar o início dos jogos.

2º momento

No 2º momento será iniciado o tempo destinado para que os estudantes joguem, será destinado 25 minutos, depois haverá a troca e será destinado mais 25 minutos. Durante esse processo a professora acompanhará e auxiliará os estudantes.

3º momento

No 3º momento será solicitado que os estudantes se organizem na sala em forma de círculo, para que seja realizado o feedback da aula. Nesse momento será solicitado que os estudantes relatem a experiência vivenciada e qual a relação puderam identificar com os jogos que haviam experimentado no aparelho celular nas aulas anteriores.

4º momento

No 4º momento após a realização do feedback da aula será explicado como será a próxima aula e será solicitado que baixem o jogo de dama no celular e tragam para a próxima aula.

Avaliação:

A avaliação da aula acontecerá através da participação dos estudantes na atividade proposta e através do feedback realizado ao final da aula.

Fonte: autoria própria

Figura 9: jogo presencial dominó



Fonte: arquivo fotográfico da professora-pesquisadora

Figura 10: jogo presencial uno



Fonte: arquivo fotográfico da professora-pesquisadora

Em nosso sétimo encontro nos dedicamos a proporcionar que os estudantes jogassem os jogos dominó e uno em sua forma presencial. Para isso dividimos duplas e grupos, onde os próprios estudantes escolheram os componentes do grupo e duplas, os grupos no primeiro momento jogaram o uno e as duplas o dominó, após o período de 40 minutos eram criadas novas duplas e novos grupos, para que todos os estudantes pudessem jogar as duas modalidades de jogos.

De forma geral os estudantes foram bem participativos, interagiram com os colegas durante os jogos, a sala de aula ficou bem agitada nesse período. Ao final dos jogos, conversamos sobre como foi a experiência e obtivemos respostas bem positivas, relatando que, perceberam que jogar pessoalmente causa mais emoção, podem olhar para o colega, rir, brincar, conversar e que jogar pelo celular e depois pessoalmente proporcionou isso, assim como também contribuiu com a aprendizagem dos jogos em sua forma eletrônica para que depois fosse possível jogar com os amigos e familiares.

Para o nosso penúltimo encontro, solicitamos que os estudantes baixassem em casa o jogo de damas, para que fosse realizado em nosso próximo encontro do dia 30/06/2022, sendo a oitava sequência didática, conforme quadro 9, abaixo:

Quadro 9: Plano de Aula 08

PLANO DE AULA 08

SEQUÊNCIA DIDÁTICA: O jogo de dama de forma eletrônica

Turma: 6º Ano B

Turno: Matutino

Data: 30/06/2022

Duração: 120 minutos

Área de Conhecimento: Linguagens

Componente Curricular: Educação Física

Unidade Temática: Jogos e Brincadeiras

Objeto de Conhecimento: Jogos eletrônicos

Habilidades:

EF67EF01- Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.

Objetivo geral: Identificar os conhecimentos dos estudantes na realização do jogo de dama e relacionar as dificuldades e facilidades na execução do jogo de forma eletrônica;

Objetivos específicos: Discutir as possibilidades presentes nos jogos eletrônicos e de que forma podem contribuir com o processo de aprendizagem;

Realizar o jogo de dama de forma eletrônica, buscando ampliar o interesse dos estudantes para a modalidade de jogo.

Recursos:

Computador pessoal e telefone celular

Metodologia:

1º momento

A aula será iniciada com a apresentação do que será realizado com a turma. Na aula anterior foi solicitado que os estudantes baixassem um jogo de dama no celular, que será o jogo utilizado na aula.

2º momento

No 2º momento serão divididos grupos, para que todos os estudantes possam experimentar o jogo pelo celular, para os alunos que não levarem celular, será utilizado o celular da professora e de algum colega que se dispôr emprestar.

3º momento

O 3º momento será destinado para que os estudantes joguem o jogo de dama pelo celular, a professora acompanhará todos os grupos e auxiliará nas dúvidas e dificuldades, para que todos os alunos realizem o jogo. Nessa etapa será destinado o tempo de 30 a 40 minutos.

4º momento

No 4º momento após a realização do jogo, todos os componentes dos grupos deverão relatar como foi a experiência com o jogo, se já conheciam e o que acharam de jogar esse jogo em específico no aparelho celular, quais foram as dificuldades enfrentadas e as facilidades encontradas.

5º momento

O 5º momento será destinado para o feedback dos estudantes, onde deverão escrever sobre o desenvolvimento da aula, a execução do jogo, a forma como foi organizada e o aprendizado adquirido na aula. Ao final da aula haverá uma pequena apresentação de como será a próxima aula.

Avaliação:

A avaliação ocorrerá de acordo com a participação dos estudantes nas atividades propostas e através do feedback que será realizado

Fonte: autoria própria

Figura 11: jogo eletrônico damas



Fonte: arquivo fotográfico da professora-pesquisadora

Figura 12: aplicativo jogo de damas



Fonte: google imagens

Para o oitavo encontro, os estudantes já estavam mais familiarizados com os jogos pelo aparelho celular, com os jogos já instalados se dividiram e deram início. O jogo de damas⁴ eletrônico tinha como possibilidade jogar com o computador ou jogar com um colega, utilizando o celular como tabuleiro, os estudantes optaram por jogar com os colegas e assim aconteceu durante todo o período destinado ao jogo, ocorrendo algumas trocas de duplas.

Durante o jogo o silêncio tomava conta da sala, existia muita concentração para que se alcançasse à vitória. Mesmo com o jogo em duplas, o aplicativo mostrava quando um ponto era feito e/ou quando um erro era cometido e com as instruções do próprio jogo os estudantes seguiam jogando sem querer qualquer tipo de auxílio.

Ao final, como já era rotineiro realizamos uma roda de conversa, para que relatassem como foi jogar a dama em sua forma eletrônica. As respostas foram unânimes em relatar que aprenderam a jogar damas nessa aula, que o jogo mostrava os erros e acertos e assim foi possível entender de que forma o jogo funcionava, tendo como consequência a realização de um jogo conforme as regras da modalidade.

Em nossa última sequência didática que ocorreu no dia 06/07/2022, finalizamos com o jogo de damas de forma presencial, conforme quadro 10, abaixo:

Quadro 10: Plano de Aula 09

PLANO DE AULA 09
<p>SEQUÊNCIA DIDÁTICA: Relações entre os jogos eletrônicos e os jogos presenciais</p> <p>Turma: 6º Ano B</p> <p>Turno: Matutino</p>

⁴ <https://poki.com.br/g/master-checkers>

Data: 06/07/2022

Duração: 120 minutos

Área de Conhecimento: Linguagens

Componente Curricular: Educação Física

Unidade Temática: Jogos e Brincadeiras

Objeto de Conhecimento: Jogos eletrônicos

Habilidades:

EF67EF02- Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos.

Objetivo geral: Experimentar a forma de jogo presencial após a utilização do jogo eletrônico como auxílio na aprendizagem;

Objetivos específicos: Identificar as diversas formas de aprendizagens desenvolvidas pelos estudantes;

Discutir as diferenças e semelhanças presentes nas formas de jogar, seja de forma presencial ou eletrônica.

Recursos:

Jogos de Dama

Metodologia:

1º momento

A aula será iniciada com a apresentação do que será realizado com a turma. No 1º momento a turma será dividida em duplas, para que possam iniciar o jogo de damas.

2º momento

No 2º momento será destinado um tempo para que os estudantes joguem sozinhos, utilizando a forma que aprenderam a jogar dama no jogo eletrônico, para isso será destinado o tempo de 30 minutos. Durante esse processo a professora apenas observará o jogo dos estudantes.

3º momento

No 3º momento será solicitado que os estudantes demonstrem para a professora de que forma o jogo de dama está sendo realizado pela dupla, para que seja identificado o que os estudantes compreenderam no jogo eletrônico e que estão utilizando no jogo presencial.

4º momento

No 4º momento cada dupla que realizou o jogo de dama irá descrever para a turma de que forma compreendem que esse jogo deve acontecer, quais são as regras e dicas para se ganhar a partida.

5º momento

No 5º momento será realizada uma conversa final com os estudantes, sobre as diferenças percebidas entre o jogo virtual e o real e de que forma acreditam que o jogo virtual influenciou no jogo real.

Avaliação:

A avaliação da aula acontecerá através da participação dos estudantes na atividade proposta, interação durante a realização do jogo com os colegas e a professora.

Figura 13: Jogo presencial damas



Fonte: arquivo fotográfico da professora-pesquisadora

Em nosso último encontro finalizamos com a realização do jogo de damas, que já havia sido executado de forma eletrônica. Podemos dizer que os estudantes realizaram o jogo de dama apenas com o que aprenderam na forma eletrônica desse jogo, não solicitaram ajuda, pois queriam colocar em prática tudo que aprenderam quando jogaram pelo celular.

Assim como em outras aulas, os estudantes interagiram bastante, quando jogavam o jogo eletrônico, a interação acontecia, porém a concentração era mais presente. Já quando o jogo era executado em sua forma presencial, a interação entre eles não acontecia apenas com os colegas ao lado e sim com praticamente toda a turma, a fim de colher novas estratégias e relembrar o que haviam aprendido.

Ao final da realização dos jogos, conversamos sobre tudo o que foi desenvolvido desde o primeiro encontro, onde iniciamos a partir do conhecimento prévio dos estudantes e todos os encontros realizados. Os estudantes relataram que as aulas foram muito boas, que conseguiram aprender coisas que jamais imaginariam que fosse possível em pouco tempo e que conhecer um pouco mais sobre o dominó, uno e a dama, despertou interesse em continuar praticando e foi citado a vontade de aprender o xadrez. Enfatizando que as aulas realizadas contribuíram para que os estudantes desenvolvessem o interesse por determinados jogos, a partir do conhecimento e possibilidade de ser executado em sua forma eletrônica.

Com a aplicação dos 9 (nove) encontros da sequência didática, podemos dizer que fomos aprendendo juntamente com os estudantes, a cada aula realizada era uma coisa nova que era aprendida e que a relação entre os jogos eletrônicos e jogos em sua forma presencial é uma relação possível, podendo contribuir com a aprendizagem e interesse dos estudantes por jogos que não se encontram de forma frequente em seu cotidiano, assim como contribuir com a interação e emancipação dos estudantes durante o processo de ensino e aprendizagem.

Esse material foi desenvolvido a partir da experiência prática de uma professora da rede pública de ensino, com pontos positivos, porém com contratempos e dificuldades, demonstrando como é o cotidiano de um professor de Educação Física, que busca por possibilidades de ensino que contribuam com a aprendizagem dos estudantes. Esperamos que esse material possa auxiliar vários outros professores, contribuindo com a educação.

REFERÊNCIAS

- BORGES, Carla Gomes; COLOMBO, Bruno Dandolini. Os jogos eletrônicos como instrumento pedagógico nas aulas de educação física escolar. **Kínesis**, vol. 37, 27 Jun. 2019. <https://doi.org/10.5902/2316546433484>.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC. 2017. Disponível em:
http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 03 set. 2021.
- GADELHA, George Tawlinson Soares. **Os jogos eletrônicos na educação física escolar: uma possibilidade na abordagem crítico-emancipatória**. 2020. Dissertação de Mestrado. Brasil.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. 2ª Edição. São Paulo: Editora Perspectiva, 1980.
- KUNZ, Elenor. **Educação Física: ensino e mudanças**. Ijuí: Unijuí, 1991.
- KUNZ, Elenor. **Transformação didático-pedagógica do esporte**. Ijuí: Unijuí, 1994.
- KUNZ, Elenor. **Transformação didático pedagógica do esporte**. 6.ed. Ijuí: Unijuí, 2004
- KRUGER, Fernando Luiz; CRUZ, Dulce, Márcia. **Os Jogos Eletrônicos de Simulação e a Criança**. In: XXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2001, Campo Grande, Anais ... Disponível em: Acesso em 09 jan. 2023.
- MATO GROSSO. **Documento de Referência Curricular para Mato Grosso. Ensino Fundamental Anos Finais**, 2018.
- ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 1998.