



28 de outubro de 2022
Unijuí - Campus Ijuí



JOGOS ELETRÔNICOS: UMA PROPOSTA DE ENSINO

Edlin Rebeca de Vargas¹
Ana Clara da Cruz da Silva²
Miriam Preissler de Oliveira³

Escola/Instituição: Escola Municipal Fundamental 15 de Novembro

Modalidade: Relato de experiência

Eixo Temático: Linguagens e suas Tecnologias

Introdução

As tecnologias, tão presentes no dia a dia, modificaram inclusive, os processos de ensinar e aprender. Porém, a escola ainda tem pouco utilizado as tecnologias nos processos educativos. Belloni (2005) afirma que para que isto ocorra são necessários investimentos na formação de professores, pesquisas voltadas para métodos de ensino, seleção, aquisição e utilização de equipamentos e materiais didáticos.

A Educação Física, uma disciplina tida como prática (fazer) na forma de ensino, na qual os conceitos têm sido deixados de lado, assim como afirma Oliveira (2006, p.120) em que nas escolas ainda persiste uma abordagem naturalista de Educação Física, acrítica e aistórica que, não raramente, reduz o homem à condição de ser natural, apenas biológico, negando a Educação Física como uma prática social e essa como determinação ideológica. Na Educação Física escolar, é imprescindível o rompimento da ideologia de prática desvinculada da reflexão e do distanciamento dos objetivos educacionais da escola, sendo necessário enfrentar os desafios da transformação tecnológica pelo qual passa a Educação (DAMBROS; OLIVEIRA, 2016).

Neste sentido é importante contemplar o protagonismo estudantil para que se possa desenvolver diferentes habilidades como a criticidade, os conceitos e o conhecimento pertinente ao objeto trabalhado, para que os estudantes se tornem autores do seu próprio conhecimento, ainda mais utilizando os recursos tecnológicos para auxiliar no ensino, tornando a aula mais atrativa e estimulando a escola a acompanhar as mudanças científicas e tecnológicas da sociedade. Segundo Oliveira, Ludwig e Finco (2011) a utilização das tecnologias da informação e comunicação possibilitam aos educandos motivação, autoestima e autonomia através da inclusão digital.

Neste sentido, dentro da disciplina de Educação Física, desenvolvendo o Objeto de Conhecimento “Jogos eletrônicos” com a turma do 7º ano da Escola Municipal

¹ Estudante do 7º ano da Escola Municipal Fundamental 15 de Novembro, miriam.o@prof.smed.ijui.rs.gov.br.

² Estudante do 7º ano da Escola Municipal Fundamental 15 de Novembro, miriam.o@prof.smed.ijui.rs.gov.br.

³ Professora de Educação Física da rede municipal de Ijuí-RS, Mestre em Tecnologias Educacionais em Rede pela UFSM, miriam.o@prof.smed.ijui.rs.gov.br.



28 de outubro de 2022
Unijuí - Campus Ijuí



Fundamental 15 de Novembro, foi organizada uma sequência didática para facilitar o aprendizado dos estudantes da turma, dando ênfase para o protagonismo estudantil, utilizando-se de meios tecnológicos para tornar a aula interessante e atrativa, como forma de um maior envolvimento por parte de todos os estudantes nesta atividade.

Caminho Metodológico

Foi estudado o Objeto de Conhecimento “Jogos eletrônicos” com a turma do 7º ano, conforme proposta da BNCC⁴ e Referencial Curricular Municipal do Ensino Fundamental II de Ijuí. Para o desenvolvimento do trabalho implementamos uma sequência didática por etapas para desenvolver as habilidades necessárias e descritas a seguir:

Na primeira etapa foi realizado um resgate histórico dos jogos eletrônicos, bem como discutido sobre os jogos presentes no cotidiano dos estudantes, os benefícios, limites e malefícios destes.

Na segunda etapa os estudantes jogaram os diferentes jogos eletrônicos clássicos, selecionados e praticados previamente pela professora orientadora, através dos Chromebooks⁵, entre eles: Pac-Man, Angry Birds, Super Mario, Sonic, Street Fighter, Mortal Kombat, ao final do período foi aberto para que os estudantes jogassem aqueles por gosto pessoal.

Na terceira etapa houve a proposta para que os estudantes organizassem uma transposição dos jogos eletrônicos para a realidade, na qual o planejamento e organização ficou sob responsabilidade dos estudantes, mas sempre com a mediação da professora orientadora.

Na quarta, cada grupo testou o jogo eletrônico transposto para a realidade, conforme planejado e fez os ajustes necessários para que ele pudesse acontecer.

Na quinta e última etapa, a turma participou de cada um dos jogos transpostos, seguindo a orientação do grupo que os criou.

Resultados e Discussão

Após seguir todas as etapas propostas pela sequência didática, os estudantes fizeram a transposição para a realidade de três jogos escolhidos por eles, que foram: Pac-Man, UNO e um jogo misto de Free Fire e Fornite.

⁴ Base Nacional Comum Curricular

⁵ Os Chromebooks são um novo tipo de computador projetado para ajudar você a realizar tarefas de modo mais rápido e fácil. Eles executam o Chrome OS, um sistema operacional que tem armazenamento em nuvem, traz integrado o melhor do Google e tem diversos níveis de segurança. Disponível em: <<https://support.google.com/chromebook/answer/3265094?hl=pt-BR#zippy=%2Cqual-%C3%A9-a-diferen%C3%A7a-entre-chromebooks-e-outros-computadores-como-windows-ou-mac-os>>. Acesso em 12 Set. 2022.



28 de outubro de 2022
Unijuí - Campus Ijuí



O grupo que realizou a transposição do Jogo do Pac-Man organizou bolachas coloridas confeccionadas com papelão e tinta guache e o labirinto utilizando-se das cadeiras e mesas da sala de aula. Neste, havia 1 Pac-Man e 2 fantasmas. O jogo ficou semelhante a um pegador no labirinto, no qual o Pac-Man era perseguido por dois fantasmas, porém quando o Pac-Man coletava a bolacha amarela ele poderia eliminar os fantasmas e dessa forma, sair vitorioso no jogo.

O segundo grupo, do Jogo Uno, organizou baralhos de Uno, dividiu a turma em dois grupos e ensinou as regras para os demais colegas, que praticaram por algumas rodadas, seguindo as regras originais do jogo.

O terceiro grupo realizou um misto do Free Fire e Fortnite, utilizando o pátio da escola como área de jogo, armas confeccionadas com papelão e pecinhas de jogo de encaixe como munição. As regras determinadas foram: acertando 1 pecinha na cabeça ou 3 no corpo, estava eliminado, cada integrante tinha direito a 5 peças. O jogo foi realizado de forma individual, todos contra todos.

Conclusão

Percebeu-se um maior envolvimento por parte dos estudantes na sequência didática, desde a primeira etapa, pois partiu de um tema de interesse deles e que proporcionou um protagonismo e criatividade. Além disso, ao desenvolver objeto de conhecimento “jogos eletrônicos” potencializamos as diferentes habilidades propostas pela BNCC e no Referencial Curricular Municipal, pois nesta sequência o estudante fez parte das etapas de estudo, pode refletir sobre o objeto de conhecimento, além de praticá-lo para além das telas dos computadores e dos celulares.

Referências

BELLONI, Maria Luiza. **O que é mídia-educação**. 2. ed. Campinas: Autores Associados, 2005. 102 p. (Polêmicas do nosso tempo)

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

DAMBROS, D. D; OLIVEIRA, A. M. Tecnologias da Informação e Comunicação e Educação Física: currículo, pesquisa e proposta pedagógica. **Educação, Formação & Tecnologias**, 9 (1), janeiro-junho. 2016. p.16-28.

IJUÍ, Secretaria Municipal de Educação. **Referencial Curricular Municipal: Ensino Fundamental II**. Cadernos SMEd, n.24, vol. 3 - Ijuí, 2020.



28 de outubro de 2022
Unijuí - Campus Ijuí



OLIVEIRA, Marcus Aurélio Taborda de. Existe Espaço para o Ensino de Educação Física na Escola Básica? **Pensar a Prática**, [S.l.], v. 2, p. 119-135, nov. 2006.

OLIVEIRA, A. M.; LUDWIG, L.; FINCO, M. D. Proposta pedagógica do uso das TICs como recurso interdisciplinar. In: **XXII Simpósio Brasileiro de Informática Na Educação E XVII Workshop de Informática na Escola**. Anais. Aracajú: Universidade Federal de Sergipe, 2011.