

JOGOS ELETRÔNICOS E A POTENCIALIDADE NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Antonio Higor Gusmão dos Santos¹
 Claudio Tarso de Jesus Santos Nascimento²

RESUMO

Um dos grandes desafios do professor na atualidade é compreender que não somos os únicos detentores de conhecimentos, nossos alunos também carregam saberes diversos, expressos em seus corpos, gestos, vivências e experiências. Esses conhecimentos vêm de suas origens familiares, ancestrais, religiosas e dos diferentes espaços sociais que frequentam. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), dentro da Unidade Temática “Jogos e Brincadeiras”, orienta o trabalho com o objeto de conhecimento “Jogos Eletrônicos”. Diante disso, nosso objetivo foi relatar como esse conteúdo foi desenvolvido com as turmas do 8º e 9º anos em um colégio de aplicação. Organizamos os alunos em grupos de três a quatro integrantes. Cada equipe ficou responsável por pesquisar sobre os jogos eletrônicos e escolher um jogo para apresentar à turma. No dia da apresentação, os grupos deveriam expor as principais regras do jogo escolhido, destacar seus pontos positivos e negativos, além de proporcionar uma forma de participação coletiva para toda a turma. Para as apresentações, disponibilizamos um data show, permitindo que os estudantes espelhassem seus celulares e apresentassem os jogos de maneira prática. Os resultados foram variados e criativos: desde jogos sendo jogados virtualmente em salas online criadas pelos próprios alunos, até adaptações de jogos de tabuleiro e brincadeiras realizadas presencialmente na quadra. Ao final das apresentações, promovemos um debate coletivo sobre a importância dos jogos eletrônicos, abordando seus benefícios, bem como os riscos associados, como o sedentarismo e o uso excessivo que pode levar à dependência. Compreendendo que nossos alunos, pertencentes à geração Alpha — os chamados nativos digitais —, e que muitas vezes dominam essas tecnologias melhor do que nós, professores, é fundamental reconhecer e valorizar esses saberes, atuando como mediadores e proporcionando reflexões que levem os alunos a pensar o jogo para além do entretenimento, compreendendo seus impactos e possibilidades no cotidiano.

Palavras-chave: Educação Física, Jogos e Brincadeiras, Jogos Eletrônicos.

¹ Doutorando em Educação pela Universidade Federal do Maranhão - UFMA, antonio.higor@ufma.br;

² Doutor, Docente do Curso de Educação Física da Universidade Federal do Maranhão – UFMA, claudio.nascimento@ufma.br.

