EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR E “OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS”: ENSINO DOS JOGOS ELETRÔNICOS PARA O 7º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Rafael Marques França [1]
Leonardo Santos Silva [2]
Tiago Lembi de Oliveira [3]
Ângela Pereira Teixeira Victoria Palma [4]

RESUMO

Este trabalho tematiza o processo de ensino e de aprendizagem dos jogos eletrônicos no interior da disciplina de Educação Física. Ele é resultado das ações desenvolvidas e adotadas, em conjunto, pelos estudantes e professor supervisor do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) da Universidade Estadual de Londrina – Subprojeto Educação Física. Trata do ensino dos jogos eletrônicos como objeto de conhecimento da Unidade Temática “Jogos e Brincadeiras”, para estudantes do sétimo ano do ensino fundamental anos finais. Com base em uma análise documental e revisão de literatura sobre jogos e jogos eletrônicos, problematiza o ensino, perspectivando a possibilidade de uma sequência didática desenvolvida em quatro turmas de um colégio estadual, em Londrina, durante o terceiro trimestre de 2023, em aproximadamente 13 aulas. Levando em consideração a Educação Física como componente curricular da Área de Linguagens da Base Nacional Comum Curricular e o Referencial Curricular do Paraná e o Currículo da Rede Estadual Paranaense, mais especificamente com base no material contido no Registro de Classe Online, tomou-se como premissa a ideia de “Webgames com o corpo”, simulando o jogo na vida real. Nesse sentido, vários jogos saíram da telinha do computador ou do celular para serem vivenciados, experimentados, refletidos, discutidos, compreendidos, analisados em uma versão adaptada para a realidade escolar e de movimento corporal dos estudantes. Os jogos estudados foram: Among Us, Pac-man, Call of Duty, Just Dance, Pokémons e Vector. Essa produção/criação do jogo na vida real proporcionou um aprendizado significativo, dinâmico e contextualizado, por meio de uma metodologia ativa que considere as ideias e contribuições do estudante durante o processo educativo. Outro aspecto relevante foi a participação dos estudantes pibidianos, permitindo a ampliação dos saberes da docência. Esperamos contribuir com o ensino de jogos eletrônicos na vida real em outras realidades e instituições escolares.

Palavras-chave: Educação Física, Ensino, Jogos e brincadeiras, Jogos eletrônicos, Webgames com o corpo.

[1] Mestre em Educação pela Universidade Estadual de Londrina – UEL. Professor Supervisor do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) – Subprojeto Educação Física. Membro do Laboratório de Pesquisa em Educação Física (LaPEF) – UEL, franca.rafael@escola.pr.gov.br;
[2] Graduando do 3º ano do Curso de Licenciatura em Educação Física da UEL participante do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) – Subprojeto Educação Física, leonardo.santos0@uel.br;
[3] Graduando do 3º ano do Curso de Licenciatura em Educação Física da UEL participante do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) – Subprojeto Educação Física, tiago.lembi.oliveira@uel.br;
[4] Doutora em Educação pela Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP. Professora do Curso de Licenciatura em Educação Física. Orientadora do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) – Subprojeto Educação Física. Líder do Laboratório de Pesquisa em Educação Física (LaPEF) – UEL, angpalma@uel.br.

INTRODUÇÃO

Sempre comprometidos com o ensino da Educação Física de qualidade nas escolas públicas, e levando em consideração os estudos mais recentes sobre teorias e práticas pedagógicas, bem como os documentos legais que situam o nosso componente curricular como "[...] uma área para o ensino de saberes, portanto matéria escolar com fins de ensino e de aprendizagem e com propósitos essencialmente educacionais, integrante da grande área de Linguagens" (PALMA, OLIVEIRA e PALMA et al. Org., 2021, p. 23), este texto trata do ensino de jogos eletrônicos para estudantes do sétimo ano. Foi realizada uma breve discussão teórica sobre os termos norteadores do ensino e da proposta, apresentada nos referenciais curriculares sobre a Unidade Temática "Jogos e Brincadeiras" para ser ensinado ao longo do ensino fundamental, bem como uma sequência didática sobre os jogos eletrônicos, pautada na ideia de webgames com o corpo.

O processo de ensino, apresentado, foi um trabalho colaborativo entre os integrantes do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência na área Educação Física da Universidade Estadual de Londrina, e os estudantes dos 7º anos, durante o terceiro trimestre do ano de 2023. O planejamento realizado levou em consideração o que foi estabelecido no Livro Registro de Classe Online (LRCO)[5] para ser ensinado sobre esse objeto de conhecimento, com o objetivo de proporcionar um processo de aprendizagem significativo ao nosso estudante, por meio de uma metodologia ativa, que considere suas ideias e contribuições.

METODOLOGIA

Podemos inferir que, metodologicamente, este trabalho tem aproximações com a pesquisa documental, na medida em que "tem-se como fonte documentos no sentido amplo, ou seja, não só de documentos impressos, mas sobretudo de outros tipos de documentos, tais como jornais, fotos, filmes, gravações, documentos legais" (SEVERINO, 2013, p. 95). A investigação e análise aconteceram a partir dos documentos disponíveis em sites e sistemas online que tratam da temática dos jogos eletrônicos, encontrados principalmente na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e no Referencial Curricular do Paraná (RCP). Também utilizamos de alguns materiais bibliográficos, como artigos e livros, e sugestões de atividades

[5] O LRCO é um documento eletrônico para o registro on-line de frequências, conteúdos/planejamentos e avaliações dos estudantes, instituído pela Resolução n.º 3550/2022 GS/SEED (https://professor.escoladigital.pr.gov.br/rco_mais_aulas). Na parte do planejamento, já está definido, em todas as aulas do trimestre, o conteúdo, bem como vídeos, slides, exercícios e outros links que servem de apoio para o trabalho do professor.

em plataformas de vídeo como *YouTube*, como orientação para a definição e aplicação dos jogos que foram ensinados nas aulas de Educação Física. A partir disso, uma sequência didática foi construída para os 7º anos (A, B, C e D) do ensino fundamental anos finais, do período vespertino, de um colégio estadual, na cidade de Londrina-Paraná. Segundo Zabala (1998), sequências didáticas são: "[...] um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que têm um princípio e um fim conhecidos tanto pelos professores como pelos alunos [...]" (p. 18).

Nesse sentido, tomando como referência o que foi estabelecido pelos currículos oficiais a nível estadual, referente à Educação Física, propomos possibilidades de atividades, estratégias e intervenções organizadas num quadro e descritas a seguir. As aulas foram planejadas e desenvolvidas na perspectiva de favorecer com que os estudantes se tornem sujeito da aprendizagem, participem de forma ativa do seu processo de apreensão do conhecimento. Desta forma, podemos considerar que foi utilizado uma metodologia ativa, "[...] na promoção do aprendizado significativo, dinâmico e contextualizado, [...] pela participação ativa, construtivista, definida pela colaboração consciente entre docente e discentes na construção do conhecimento" (CORREIA et al., 2009 apud CORREIA et al., 2022, p. 96).

REFERENCIAL TEÓRICO

Historicamente, os jogos e brincadeiras estão presentes na instituição escolar, na maior parte das vezes como recurso pedagógico ou mesmo para entreter as crianças no tempo livre, principalmente as pequenas. No componente curricular Educação Física, levando em consideração os princípios críticos de educação, os jogos e brincadeiras são temas que devem ser ensinados e tratados pedagogicamente com objetivo de entendimento, de construção de conhecimento, de produção/criação de possibilidades lúdicas desta manifestação do movimento humano, de ressignificação de sentidos e possibilidades. As vezes eles são utilizados como recurso pedagógico para se aprender outros conteúdos, até em outros componentes curriculares, mas aqui estamos concebendo-os como saberes a ser ensinados e apreendidos, em situação de aula, e avaliados sistematicamente.

Levando em consideração os documentos da Base Nacional Comum Curricular e do Referencial Curricular do Paraná, em relação ao que se ensina para cada etapa/ano de

escolarização da Unidade Temática "Jogos e Brincadeiras", temos os seguintes objetos de conhecimento:

Objetos de conhecimento da Unidade Temática Brincadeiras e Jogos na Base Nacional Comum Curricular			
1 e 2º anos	3 ao 5º anos	6º e 7º anos	8º e 9º anos
Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana	Jogos eletrônicos	

Fonte: adaptado da Base Nacional Comum Curricular (http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf)

Objetos de conhecimento da Unidade Temática Brincadeiras e Jogos no Referencial Curricular do Paraná (ensino fundamental I e II)				
1º	2º	3º	4º	5º
Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário local e regional	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário local e regional	Brincadeiras e jogos de matrizes Indígena e Africana	Brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil	Brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Mundo
6º	7º	8º	9º	
Jogos de tabuleiro	Jogos eletrônicos/Jogos eletrônicos de movimento	Jogos dramáticos	Jogos cooperativos	

Fonte: adaptado do Referencial Curricular do Paraná (http://www.referencialcurriculardoparana.pr.gov.br)

No Currículo da Rede Estadual Paranaense (CREP), encontramos as seguintes orientações de conteúdos para o ensino dos Jogos Eletrônicos no 7º ano: Jogos de RPG (*Role Playing Game*), Jogos de Ação, Jogos de Estratégias, Jogos de Aventura, Jogos de Lógica,

entre outros (p. 19). Sendo assim, uma sequência didática sobre jogos eletrônicos foi planejada, estruturada e desenvolvida para os estudantes dos 7º anos, tendo como base o que encontramos no LRCO mas ressignificando o processo pedagógico e avaliativo ao longo das aulas de Educação Física. Mas afinal o que é jogo? O que é jogo eletrônico? Como ele foi ensinado na escola para estudantes do sétimo ano? Vamos nos aprofundar nessas questões.

Sobre jogo e jogo eletrônico

Definir o que é jogo é uma tarefa complexa, pois existem muitas literaturas/autores que o fazem com vieses diferentes, e são de áreas de formação e pesquisa diversificados. Entretanto, apesar da dificuldade de uma definição, é fácil de se observar um jogo, quando ele está ocorrendo. Tendo como base os estudos do Laboratório de Ludologia, Engenharia e Simulação (LUDES) da Universidade Federal do Rio de Janeiro, tomando como base o relatório técnico de 2017 podemos definir jogos como:

> Jogos são atividades sociais e culturais voluntárias, significativas, fortemente absorventes, não-produtivas, que se utilizam de um mundo abstrato, com efeitos negociados no mundo real, e cujo desenvolvimento e resultado final é incerto, onde um ou mais jogadores, ou equipes de jogadores, modificam interativamente e de forma quantificável o estado de um sistema artificial, possivelmente em busca de objetivos conflitantes, por meio de decisões e ações, algumas com a capacidade de atrapalhar o adversário, sendo todo o processo regulado, orientado e limitado, por regras aceitas, e obtendo, com isso, uma recompensa psicológica, normalmente na forma de diversão, entretenimento, ou sensação de vitória sobre um adversário ou desafio (XEXÉO et al., 2017, p. 10).

É uma definição bem completa, em que foram analisados autores como Salen e Zimmerman, Huizinga, Crawford, Caillois, Juul, Costikyan, dentre outros. Em se tratando do ensino na escola, no interior da disciplina de Educação Física, podemos tratar do termo jogo considerando a diferença entre a brincadeira e o esporte. Na transposição didática: “O conceito de jogo consiste numa atividade física ou intelectual formada por um conjunto de regras e define um indivíduo (ou um grupo) como vencedor e outro como perdedor” (Enciclopédia Significados, 2024). Brincadeira seria caracterizada pela sua ludicidade e criação, auxiliando na formação e no desenvolvimento de crianças mais pequenas. O esporte se caracteriza pela competição, regras e objetivos bem definidos mundialmente, estabelecidos por federações e confederações.

O jogo eletrônico, por sua vez, é um jogo, como acabamos de definir anteriormente, porém o jogador interage virtualmente, por meio de computadores, tablets, celulares e

consoles. Segundo Rodrigues Júnior e Sales (2012), os primeiros jogos eletrônicos apareceram por volta da década de 60. Desde então, por conta de sua atratividade e aceitação como um meio de diversão, tornaram-se cada vez mais populares. E com o avanço da tecnologia e da acessibilidade, aumentaram-se as possibilidades de aquisição de um aparelho para se jogar eletronicamente.

Em artigo tratando dos jogos eletrônicos no contexto do ensino da Educação Física, Rodrigues Júnior e Sales (2012) trazem um breve histórico dessa categoria de jogos, afirmando que a história dos jogos eletrônicos envolve milhares de pessoas, empresas, produtos e acontecimentos. Ela pode ser dividida em: antes da década de 70, e depois décadas de 80, 90 e 2000, e através das muitas tecnologias utilizadas em diferentes épocas. E, hoje em dia, os jogos modernos são dinâmicos por requerer ação corporal dos envolvidos. No currículo da Educação Física isso é representado pelo objeto de conhecimento Jogos Eletrônicos de Movimento. A ideia trazida pela SEED, traduzida no LRCO, foi baseada no conceito de *webgames com o corpo*. Para Schwartz e Tavares Org. (2015), quando jogos originalmente vindos do mundo virtual são adaptados para propiciarem a vivência presencial, apresentam características inovadoras e representam estratégias motivacionais interessantes, capazes de articular imaginação e realidade, além de evitar o sedentarismo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No que se refere a sequência didática sobre jogos eletrônicos/jogos eletrônicos de movimento, o quadro a seguir resume o planejamento das 13 aulas sobre esse objeto de conhecimento:

Aulas	Resumo do Planejamento
01	Jogos e Brincadeiras: Brincadeiras tradicionais e jogos eletrônicos: diagnóstico dos jogos eletrônicos conhecidos pelos estudantes
02	Jogos e Brincadeiras: Brincadeiras tradicionais e jogos eletrônicos: regras, vivências, experimentações e explicações do jogo “Pique-bandeira”
03	Jogos e Brincadeiras: Brincadeiras tradicionais e jogos eletrônicos: regras, vivências, experimentações e explicações do jogo “Pique-bandeira”
04	Jogos e Brincadeiras: Brincadeiras tradicionais e jogos eletrônicos: sobre a história e evolução dos jogos eletrônicos com base no vídeo do canal do YouTube da Professora Gi Furtado “História dos Jogos Eletrônicos”

	(https://www.youtube.com/watch?v=oIqLQ-ZMVL8)
05	Jogos e Brincadeiras: Brincadeiras tradicionais e jogos eletrônicos: sobre a história e evolução dos jogos eletrônicos com base no vídeo do canal do YouTube da Professora Gi Furtado “História dos Jogos Eletrônicos” (https://www.youtube.com/watch?v=oIqLQ-ZMVL8)
06	Jogos e Brincadeiras: Jogos eletrônicos: Jogos de estratégia: sobre o Jogo Among Us na versão eletrônica e construindo uma versão adaptada para ser jogada na escola, como se fosse uma simulação real do jogo, tendo como referência o vídeo do *YouTube* “COMO JOGAR AMONG US NA RECREAÇÃO” (https://www.youtube.com/watch?v=XNIB2KP-BlI)
07	Jogos e Brincadeiras: Jogos eletrônicos: Jogos de estratégia: regras, vivências, experimentações e explicações do jogo Among Us na vida real (personagens e objetivos, tasks, reunião para votação dos impostores)
08	Jogos e Brincadeiras: Jogos eletrônicos: trabalho em equipe para a criação/adaptação de um jogo eletrônico para a vida real, definindo nome do jogo, vídeo do *YouTube* sobre o jogo eletrônico, descrição do jogo na vida real e materiais necessários para a realização da atividade
09	Jogos e Brincadeiras: Jogos eletrônicos: trabalho em equipe para a criação/adaptação de um jogo eletrônico para a vida real, definindo nome do jogo, vídeo do *YouTube* sobre o jogo eletrônico, descrição do jogo na vida real e materiais necessários para a realização da atividade
10	Jogos e Brincadeiras: Jogos eletrônicos: classificação dos jogos eletrônicos (jogos de ação, jogos de simulação, jogos de simulação de esportes, jogos de estratégia, jogos educativos, jogos de aventura) e exemplos
11, 12 e 13	Jogos e Brincadeiras: Jogos eletrônicos: explicações e vivências/experimentações de jogo adaptado, resultado do trabalho em equipe e contribuições do professor – jogos 1, 2 e 3

Fonte: os autores

Em um primeiro momento do planejamento e do desenvolvimento das aulas foi diagnosticado/avaliado o que os estudantes entendiam por jogo e jogo eletrônico e quais jogos eletrônicos eles conheciam e/ou já jogaram. O professor anotou alguns nomes no quadro, com a ajuda das crianças e dos estudantes pibidianos presentes no momento. Ainda numa primeira fase deste objeto de conhecimento, foi jogado “Pique-bandeira” na condição de jogo tradicional, o que mais tarde daria margem para relacioná-lo ao “Call of Duty” adaptado para a realidade escolar.

Em um segundo momento, as turmas de sétimo ano estudaram a história e evolução dos jogos eletrônicos, respondendo a um questionário com base no vídeo do *YouTube*

"História dos Jogos Eletrônicos" (https://www.youtube.com/watch?v=oIqLQ-ZMVL8), da professora Gi Furtado. O jogo eletrônico foi definido, bem como o termo console, e os equipamentos em que se podem jogar este tipo de jogo foram identificados. Depois responderam algumas questões referentes a origem dos jogos eletrônicos, primeiros consoles, primeiros games, a importância das décadas de 80 e 90, a popularização e evolução dos jogos para dispositivos móveis.

Levando em consideração o que já havia sido tratado nessas primeiras aulas, o jogo *Among Us* foi abordado por cerca de duas a três aulas de Educação Física. Primeiro ele foi explicado coletivamente pelos estudantes, por quem conhecia e já havia jogado. Partimos então para a prática, que se pareceu com uma espécie de esconde-esconde. Não contentes com o resultado, na medida em que ele não se pareceu com o jogo em sua finalidade e estrutura, assistimos e analisamos um vídeo do *YouTube* intitulado "COMO JOGAR AMONG US NA RECREAÇÃO", com Cleber Junior (https://www.youtube.com/watch?v=XNIB2KP-BlI). Sendo assim, após algumas conversas e acordos, um jogo foi adaptado para a vida real, estabelecendo personagens e objetivos, "tasks" (tarefas) e critérios para a reunião de votação dos prováveis impostores. A escola toda foi considerada a nave espacial e algumas tarefas escolares e do cotidiano foram definidas, envolvendo vários espaços e funções, bem como apontados em segredo dois ou três impostores. Quando um suspeito era denunciado, toda a turma voltaria para a sala de aula para a reunião na tentativa de conhecer os prováveis impostores, argumentando a favor e contra determinada pessoa, após a morte de um tripulante.

Em um terceiro momento, após a vivência e experimentação de um jogo eletrônico no formato de webgame com o corpo, os estudantes foram distribuídos em equipes para criarem/adaptarem um jogo eletrônico para a vida real, definindo: nome do jogo, vídeo do *YouTube* sobre o jogo eletrônico, descrição do jogo na vida real e materiais necessários para a realização da atividade. Com base no trabalho das crianças e nas pesquisas do professor/dos estudantes universitários do PIBID, alguns jogos foram adaptados para a realidade escolar, tais como: Caça aos Pokémons e Batalha dos Pokémons (7º A), Pac-Man (7º A, B), Just Dance (7º B, C), Call of Duty (7º A, D) e Vector (7º A, B, C, D). Seguindo uma sistemática de apresentação do jogo eletrônico, os objetivos de cada jogo foram esclarecidos, as diferenças e semelhanças entre o jogo em sua versão digital e sua versão real foram percebidas, as regras de cada jogo foram estabelecidas após discussões e reflexões coletivas, bem como os papéis de cada tipo de jogador. Sendo assim, aula a aula cada jogo foi

vivenciado/experimentado e nos emocionando, nos divertindo, despertando em nós a capacidade de criação, de invenção, de expressão artística e corporal, de se pôr em risco e não tem vergonha de errar ou de ser julgado. Para se jogar "Caça aos Pokémons e Batalha dos Pokémons", um vídeo do *YouTube* foi estudado, com o título "Proposta Didática para Educação Física Escolar com Jogos Eletrônicos e Webgames com o corpo" (https://www.youtube.com/watch?v=R-eQs1norhA&t=177s), em que a proposta de webgames com o corpo foi explicada e sugestões de jogos de Pokémons foram detalhadas.

Os jogos "Caça aos Pokémons" e "Batalha dos Pokémons" consistem em capturar pokémons e quanto mais pokémons se captura ao longo do jogo, o jogador fica preparado para enfrentar uma batalha com o outro oponente. O primeiro jogo se pareceu com um pega-pega com bola, em que alguns estudantes tinham de acertá-la nos amigos para irem capturando os pokémons. No segundo jogo, utilizamos bolas e cones e delimitamos quatro espaços no canto da quadra. O objetivo do jogo era capturar pokémons e destruir a base dos oponentes. Separados em quatro equipes, os pokémons eram os próprios estudantes e as bases eram os cones que foram organizados na quadra como uma espécie de mapa. Todos participaram e entenderam de forma simples, já que estavam acostumados com o jogo eletrônico *Pokémon*. Seguimos também as sugestões e orientações do vídeo citado no parágrafo anterior para estruturar o jogo com os estudantes.

O *Pac-man*, muito conhecido mundialmente, consiste em que o jogador, que é uma espécie de cabeça amarela redonda, coma quantas pastilhas conseguir, sem ser capturado pelos fantasmas que o perseguem. Basicamente utilizamos o mapa do jogo para adaptá-lo na quadra, utilizando uma fita crepe grossa para fazer as demarcações do labirinto. Usou-se coletes coloridos para representar a "super pastilha", localizadas nas extremidades do espaço de jogo. Alguns discos foram distribuídos ao longo do trajeto para simular as bolinhas que o pac-man come. E para representar a fruta que aparece no jogo, foi colocado um morango em um pratinho, próximo a saída dos fantasmas. O jogo começava com um estudante sendo o pac-man e outros quatro sendo fantasmas. Ele saia correndo, pegando os discos, comendo os morangos e pegando o colete, que o dava direito de comer os fantasmas, como no jogo. Foi atribuído pontos para cada disco pego, para cada fantasma capturado e se o morango fosse consumido ou não pelo pac-man. No final fizemos uma tabela com a classificação das melhores pontuações obtidas pelos estudantes.

Just dance é um jogo de dança que tem como objetivo dançar seguindo todos os movimentos dos personagens que aparecem na tela do console utilizado. Nas aulas utilizamos

esse jogo de uma forma um pouquinho diferente. Foi ensaiada uma coreografia com três estudantes que se voluntariaram para participar, sendo uma espécie de modelo a ser seguido, como no jogo (as dançarinas da/na tela). Para que os jogadores (dançarinos) fossem avaliados como no jogo, placas de "OK", "GOOD" e "PERFECT", além da estrelinha, foram confeccionadas e três pibidianos sentaram numa mesa de jurados, analisando os movimentos de imitação dos jogadores e atribuindo uma placa. Combinamos de, durante o jogo, cada jurado poderia levantar três vezes as placas, sendo atribuídos os seguintes pontos para cada uma – ok: 10, good: 20, perfect: 30 e estrela: 50. No final do jogo, ganhava aquele que somava mais pontos. Foi um jogo bem divertido, que a turma gostou bastante. No começo causou um certo desconforto pela vergonha de se expor, mas depois a turma participou ativamente. Foi utilizada uma sala de multimídia, com material adequado a atividade, inclusive uma boa caixa de som.

Call of duty é um jogo de guerra, que consiste num grupo derrotar e dominar o território inimigo. Na versão adaptada, focamos na ideia de domínio do território do adversário, tornando o jogo uma espécie de pique-bandeira. Os estudantes foram divididos em duas equipes, cada uma com seu território. Misturando as regras do pique-bandeira com as do call of duty, porém com obstáculos no meio do campo e bexigas cheias de água para representar a arma, o jogo foi realizado na aula de Educação Física com duas turmas. Se algum estudante acertasse o outro com a bexiga e a mesma estourasse, o inimigo deveria ficar parado, até que algum aliado o tocasse para salvá-lo. No jogo call of duty tem bastante bases de segurança no mapa online, adaptamos essas bases com tatames montados como se fosse uma barraca. Se um dos dois times derrubasse todas as bases do adversário primeiro também era considerado o vencedor.

Vector é um jogo de simulação de parkour no qual o personagem principal salta por diversos obstáculos que aparecem como prédios, muros, carros, etc. O objetivo do jogo é terminar seu trajeto sem cair ou ser pego por um caçador que fica correndo atrás de você. Fizemos um circuito na quadra com vários objetos espalhados, como cadeiras, carteiras, mesas, tambor de metal, etc. Por fim pedíamos que os estudantes fizessem o percurso utilizando de diferentes habilidades e/ou estratégias, podendo ser saltando, passando por debaixo das mesas, apoiando-se ou não nos objetos, com maior ou menor velocidade, enfim, como conseguissem, para ter essa experimentação de ultrapassar os obstáculos. Depois disso deixamos um pouco mais difícil, quando colocamos um colega para tentar pegar o outro, assim como no jogo. Nessa situação, o professor apitava duas vezes: a primeira para o jogador

que era o fugitivo (o personagem principal do jogo) e a segunda para o caçador, numa espécie de pega-pega com obstáculos a serem ultrapassados. Conforme as necessidades e/ou receios das crianças, o tempo era aumentado ou reduzido entre uma apitada e outra. Todos conseguiram participar, alguns com um pouco mais dificuldade, para se ter a experimentação/fruição/vivência do parkour. Como o Parkour é considerado uma prática corporal de aventura urbana, e estava prevista no planejamento para o sétimo ano logo após o jogo eletrônico, o processo de ensino-aprendizagem permitiu que fossem estabelecidas essas relações.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Jogos e brincadeiras sempre estiveram presentes na escola, não somente na disciplina de Educação Física, quase sempre com o objetivo de ocupar as crianças em atividades lúdicas para que possam se divertir, se entreter, em momentos ociosos ou com o discurso que, ao jogar por exemplo dominó, estariam desenvolvendo suas capacidades lógicas e matemáticas. Em nossa área, também esteve histórica e culturalmente no ambiente escolar como recreação. Longe dessas atribuições, Jogos e Brincadeiras é uma unidade temática da Educação Física, com objetos de conhecimento e conteúdos estruturados curricularmente, com objetivos bem claros e definidos sobre à sua compreensão e construção de conhecimento por parte dos estudantes. Para isso, o professor deve atuar consciente nesse sentido, propiciando situações organizadas numa sequência didática.

O jogo, com regras pré-estabelecidas ou construídas/recriadas em conjunto pelos participantes, tem um vencedor. Sendo assim, nos jogos eletrônicos em que adaptamos para as aulas de Educação Física, todos eles tiveram esse caráter competitivo, mesmo não sendo um esporte, mas sim um jogo. Mesmo assim essa competitividade foi diluída, não ressaltada, não avaliada, sendo o processo valorizado em relação ao produto. Os estudantes puderam se divertir e aprender com tudo o que foi ensinado, analisado, percebido, discutido, compreendido, experimentado. Pudemos observar que por ser um assunto de muito interesse dos estudantes, eles tiveram grande participação nas aulas, escolhendo, inclusive, os jogos eletrônicos que o professor e os estudantes pibidianos iriam fazer a adaptação, contribuindo com ideias em todas as etapas do ensino, até mesmo para a/na execução. Esse processo permitiu a ampliação dos saberes da docência por parte dos estudantes universitários.

Adaptar jogos eletrônicos digitais para sua realização como prática corporal e real da ação motora intencional, não é uma tarefa simples, foi utilizado bastante tempo para desenvolvê-las e também para montar o ambiente dos jogos. Alguns deles aconteceram na quadra, outros na sala de multimídia da escola, um jogo utilizou a escola inteira para ser realizado. Sendo assim, foi um período de aprendizado mútuo, tanto por parte do professor, como dos universitários, e também dos estudantes. Concluímos dizendo que, com o passar dos anos, os jogos eletrônicos foram ganhando cada vez mais importância e espaço no cotidiano, não só das crianças, mas dos adultos também. A escola precisa se adaptar a essas mudanças do mundo, para que seja um local atrativo para as crianças e adolescentes que nela estão. A Educação Física, como tematiza o movimento humano das pessoas que jogam e brincam, nesse caso, tem a oportunidade de fazer isso, tornando o processo de ensinar e de aprender mais envolvente, criativo, produtivo, significativo. Com a descrição dos jogos que realizamos no colégio, esperamos contribuir com a aplicação de jogos eletrônicos na vida real em outras realidades e instituições escolares.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf> . Acessado em: 12 mar 2023.

COMO JOGAR AMONG US NA RECREAÇÃO. Recreação com Cleber Junior. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XNIB2KP-BlI>. Acessado em: 17 mar 2024.

CORREIA, Thávyla E. D. et al. A sequência didática através das metodologias ativas para o ensino de biologia e suas contribuições na formação docente de bolsistas do Pibid. **Revista de Iniciação à Docência,** v. 7, n. 1, jul 2022.

O que é Jogo? Equipe da Enciclopédia Significados. Disponível em: < https://www.significados.com.br/jogo/>. Acessado em 17 fev 2024.

PALMA, Ângela Pereira Teixeira Victoria; OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bassoli e PALMA, José Augusto Victoria et al. (Org). **Educação física e a organização curricular:** educação infantil, ensino fundamental, ensino médio. 3. ed. Ijuí: Ed. Unijuí, 2021.

PARANÁ. Conselho Estadual de Educação. **Referencial Curricular do Paraná.** Disponível em: <http://www.referencialcurriculardoparana.pr.gov.br/>. Acessado em: 12 mar 2023.

Proposta Didática para Educação Física Escolar com Jogos Eletrônicos e Webgames com o corpo. Benedito Sabino Neto. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=R-eQs1norhA. Acessado em: 16 mar 2024.

RODRIGUES JÚNIOR, Emílio; SALES, José Roberto Lopes de. Os jogos eletrônicos no contexto pedagógico da Educação Física escolar. **Conexões,** Campinas, v. 10, n. 1, p. 70-82, jan/abr 2012. Disponível em: < https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8637689>. Acessado em 17 fev 2024.

SEVERINO, Antônio J. **Metodologia do trabalho científico.** 1. ed. São Paulo: Cortez, 2013.

SCHWARTZ, Gisele Maria; TAVARES, Gisele Hellena (Org.). **Webgames com o corpo:** vivenciando jogos virtuais no mundo real. 1. ed. São Paulo: Phorte, 2015.

XEXÉO, Geraldo et al. O que são Jogos: uma introdução ao objeto de estudo do LUDES (Laboratório de Ludologia, Engenharia e Simulação). **Relatório Técnico do LUDES 2017/01. Relatório Técnico do PESC 752.** Universidade Federal do Rio de Janeiro. Disponível em: < https://ludes.cos.ufrj.br/publicacoes/>. Acessado em 17 fev 2024.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa:** como ensinar. Porto Alegre: ArtMed, 1998.