

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

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.