

DAS TELAS PARA O CHÃO DA ESCOLA

Ao realizar a primeira sondagem por meio de roda de conversa nas turmas, constatou-se que poucos são os alunos que têm acesso aos jogos eletrônicos. A partir deste dado, foi proposto uma sequência didática para que os alunos pudessem experimentar jogos, de maneira adaptada e corporalmente. O sequenciador de aulas composto por 12 aulas de 50 minutos. A escola não possui laboratório de informática e/ou ambiente informatizado, o que dificultou a aplicabilidade dos jogos eletrônicos e a comparação entre as vivências.

Desta forma, a sequência de aulas foi planejada com base na realidade dos recursos materiais e da infraestrutura que a escola dispõe. As aulas foram organizadas no primeiro momento de forma expositiva-dialogada sobre o conteúdo jogos eletrônicos, pontuando sobre os diferentes tipos de jogos, benefícios e malefícios bem como informações das mais variadas plataformas digitais. Após a exposição, os alunos realizaram a vivência mediada pela professora regente de Educação Física. Em seguida, os alunos foram estimulados a transformar um jogo eletrônico para a vivência corporal utilizando os espaços da escola.

A vivência realizada na quadra de esportes da escola proposta pela professora teve como base os jogos eletrônicos Angry Birds e Fortnite. Para a realização destas vivências foram utilizados materiais alternativos e adaptados, por questões de segurança. O jogo Angry Birds foi realizado com elástico de costura que foi amarrado na trave do gol. Próximo da marca do pênalti os cones espalhados no chão e em cima das cadeiras e mesas. Com a ajuda do elástico, o aluno lança a bola em direção aos cones. Os cones vermelhos tinham o valor de 100 pontos, já os cones amarelos pontuavam 50 pontos. Cada aluno tinha duas oportunidades de lançamento. O jogo Fortnite foi adaptado do vídeo (SCHOOL VIDEOS, 2018) que está disponibilizado na internet. Para a realização deste jogo utilizou-se entre 15 e 20 bolas de meia, 4 cones grandes, 3 colchonetes, coletes feitos com TNT para separar as equipes. O objetivo deste jogo é de acertar a bola abaixo da linha do quadril do adversário. A cada sete minutos, o campo é reduzido. Caso o aluno pegue uma bola de meia fora do espaço de jogo, estará eliminado. Ao chegar no círculo central o time vencedor é aquele que possui o maior número de jogadores.

Após a vivência, foi proposto às turmas que organizassem, em grupos, uma apresentação de um jogo eletrônico que pudesse ser realizado na quadra. Para essa proposta, obteve-se os seguintes jogos apresentados e protagonizados pelos alunos: Subway Surfers, Beyblade Burst, Tales of Monkey Island e FIFA 19. A avaliação se deu por meio de roda de conversa sobre as características dos jogos, as impressões de jogar em tela e na quadra, exposições das sensações vividas no decorrer das aulas e as dificuldades encontradas no processo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os objetivos da proposta foram alcançados por meio da sistematização em blocos de aulas dialogando capazes de dialogar com o conteúdo jogos eletrônicos. Transformá-los e vivenciá-los na quadra contribuiu para que os alunos construíssem um olhar diferenciado sobre os jogos eletrônicos.

REFERÊNCIAS

- FERREIRA, A. F. *Os jogos digitais como apoio pedagógico nas aulas de Educação Física escolar pautadas no currículo do estado de São Paulo*. 2014. 127 f. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento Humano e Tecnologias) – Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2014.
- SCHOOL VIDEOS. *Fortnite - Physical Education Game*. 2018. (3m26s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=wl3nEbZJfSI>>. Acesso em: 18 mar. 2019.

