Componente curricular: Educação Física Ano: 6º Bimestre: 1º

Sequência didática 3

|  |  |
| --- | --- |
| Unidade temática | Brincadeiras e jogos |
| Objeto de conhecimento | Jogos eletrônicos |

Jogos eletrônicos

Apresentação

As brincadeiras e os jogos fazem parte da cultura humana e estiveram muito presentes na infância dos brasileiros. Brincar na rua e construir os próprios brinquedos eram comuns em nossa infância. Com o passar das gerações, estão cada vez mais presentes os jogos eletrônicos, os quais promovem um rápido encantamento entre as crianças que têm acesso a eles.

Os jogos eletrônicos podem proporcionar diferentes experiências e oportunizar inovações na aprendizagem em vários espaços, inclusive na escola. O aspecto mais relevante do ensino e da abordagem dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física é a garantia da construção, da experimentação e da avaliação dos modelos de realidade que esses jogos eletrônicos promovem, quando usamos esses modelos para simular situações do cotidiano de nossos alunos.

Objetivos de aprendizagem

Objetivo geral

* Contribuir para a ampliação do entendimento sobre os jogos eletrônicos como um objeto de conhecimento da unidade temática brincadeiras e jogos, por meio de experimentações, conceituações e sensações.

Objeto de conhecimento/Habilidades

Jogos eletrônicos

* **(EF67EF01)** Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.
* **(EF67EF02)** Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos.

Tempo previsto: 3 aulas

Aula 1

**Gestão dos alunos:** os alunos trabalharão em grupos, com a intermediação do professor.

Objetivo específico de aprendizagem

* Classificar os modelos de jogos eletrônicos.

Recursos didáticos

Espaço físico: sala de aula e quadra

Material: imagens impressas de jogos eletrônicos

Desenvolvimento da aula

**Momento 1** – Inicie a aula questionando aos alunos: “O que seriam jogos eletrônicos?”. Escute afetivamente todas as proposições. Então, explique que os jogos eletrônicos fazem parte da categoria brincadeiras e jogos em toda a humanidade e que a escola tem o papel de ensinar por meio dos jogos eletrônicos e o de ensinar sobre jogos eletrônicos. Ou seja, cabe à escola tematizar como os jogos eletrônicos foram se constituindo como um elemento relevante para a cultura corporal de movimento.

**Momento 2** – Organize a turma em grupos de cinco alunos. Comente que vai apresentar um desafio a eles. Entregue a cada grupo imagens de gêneros distintos de jogos eletrônicos (essas imagens podem ser capturadas facilmente no Google Imagens). Solicite que agrupem essas imagens de jogos eletrônicos em categorias, ou seja, eles deverão estabelecer um tipo de classificação. Esclareça que, nesse momento, eles devem criar aproximações entre os jogos eletrônicos representados nas imagens.

**Momento 3** – Agora, solicite às equipes que expliquem para toda a turma como agruparam os jogos eletrônicos. Valorize as colocações dos alunos e avalie o entendimento deles acerca do tema, tendo em vista que nas imagens estão representados vários tipos de jogos eletrônicos.

**Momento 4** – Após todas as apresentações, explique a classificação dos jogos eletrônicos por meio do gênero:

* Jogos de ação: são jogos de tempo real, em que o jogador deve reagir rapidamente a algum acontecimento. Exemplo: *Tomb Raider*.
* Jogos de simulação: buscam reproduzir com autenticidade um fenômeno ou um acontecimento real. Exemplo: *Minecraft*.
* Jogos de simulação de esportes: o principal aspecto desse jogo é que o controle sobre as personagens não é mecânico. Exemplo: *Fifa* – o jogador de futebol se cansa, se lesiona e pode ter habilidades distintas.
* Jogos de aventura: exigem que o jogador reflita, possuem um enredo com várias situações e contam com a solução de um problema ao longo da ação. Exemplo: *Zelda*.
* Jogos educativos: ensinam enquanto divertem; existem vários desses jogos eletrônicos por meio de aplicativos para celulares. Exemplo: *Escola games*, disponível de forma livre e *on-line*.
* Jogos de estratégia: exigem que o jogador gerencie um conjunto limitado de recursos para atingir um objetivo predefinido. Exemplo: *Halo*.

**Momento 5** – Leve os alunos para a quadra. Esse é o momento de começar a experimentar os jogos eletrônicos. Explique aos alunos que eles vão utilizar as marcações convencionais da quadra para vivenciar um clássico jogo eletrônico, o *Pac-Man*: explique que eles só podem se locomover por cima das linhas que demarcam a quadra. Determine a forma de locomoção que eles podem adotar: nas primeiras partidas, pode ser andando; posteriormente, pode ser correndo. Com relação às regras do jogo: escolha um aluno para ser o pegador ou, na nossa situação de aprendizagem, o come-come. Esse aluno deve capturar outros alunos; ao tocar outro aluno, este deve sentar-se no local em que foi capturado. Para os demais, esse aluno sentado se torna uma barreira. Somente o pegador/come-come pode ultrapassar os alunos sentados. O objetivo do jogo é conseguir capturar todos os alunos. Algumas variações podem ser executadas; por exemplo, aumentar o número de pegadores/come-come e criar momentos em que os alunos possam ultrapassar os alunos sentados (como se fosse um poder temporário, tipo de situação comum nos jogos eletrônicos).

**Momento 6** – Ao final do jogo, convide os alunos a indicar em qual categoria o jogo *Pac-Man* se enquadra. Elabore uma breve revisão por meio de perguntas sobre os outros gêneros de jogos eletrônicos citados na aula. Explique que a função da vivência desse jogo foi comprovar que os jogos eletrônicos simulam situações da vida. Na proposta em questão, a lógica interna do jogo era capturar e fugir.

Aula 2

**Gestão dos alunos:** Os alunos devem trabalhar coletivamente, com intermediação do professor.

Objetivo específico de aprendizagem

* Identificar modelos de jogos eletrônicos que envolvem movimentos corporais.

Recursos didáticos

Espaço físico: sala de aula

Materiais: celular, computador e projetor digital

Desenvolvimento da aula

**Momento 1** – Explique que nesta aula o foco estará sobre os jogos eletrônicos que envolvem movimentos corporais. Comente que existem alguns consoles que utilizam o recurso sensor de movimento, tais como Nintendo Wii, Wii U, XBOX 360, XBOX One, PSP 3, PSP 4, entre outros. Pergunte se algum aluno conhece algum console com esse recurso. Então, explique que alguns aplicativos de celulares também utilizam sensores de movimento. Pergunte se conhecem algum aplicativo assim e o que acham da experiência de jogo eletrônico com movimentos.

**Momento 2** – Esclareça aos alunos a importante diferença de ensinar por meio de jogos eletrônicos e ensinar o conteúdo jogos eletrônicos. Essa diferença vai ficar mais evidente nesta e na próxima aula. Para esse encontro, a proposta de experimentação será por meio do jogo eletrônico *Just Dance Now*. Ele simula a coreografia de danças conhecidas mundialmente e é um dos jogos eletrônicos mais conhecidos e renomados de simulação de danças, com reprodução em vários consoles. Caso não seja possível a utilização de algum console na escola, esse jogo pode ser acessado por meio de aplicativo de celular, com espelhamento em qualquer computador; basta ter acesso à internet. Outra vantagem desse jogo eletrônico é a possibilidade de utilizar vídeos projetados no *YouTube*,os quais os estudantes podem reproduzir. Antes de iniciar a vivência, justifique assim a opção por esse jogo eletrônico.

**Momento 3** – Convide os alunos a experimentar o *Just Dance Now,* escolhendo as músicas e buscando reproduzir as coreografias. A fim de tornar a aula atrativa para todos, vários alunos podem participar ao mesmo tempo da simulação de dança.

**Momento 4** – Após a experimentação, algumas questões referentes à experiência devem ser levantadas. Questione quem já conhecia o jogo eletrônico e faça perguntas relacionadas ao conteúdo dança: “Quem tem vergonha de dançar?”; “Dançar é só para mulheres?”. Perceba no grupo se o jogo eletrônico motivou aqueles alunos que se sentem envergonhados de dançar. Comente que os jogos eletrônicos têm a característica de ensinar por meio da brincadeira. A meta do jogo é conseguir repetir o máximo de movimentos da dança executada; ao final, atribui-se uma pontuação ao participante. Dessa forma, em várias situações o jogador fica mais comprometido com o resultado do que com a própria coreografia em si.

**Momento 5** – Comente a existência de outros simuladores, como o *Kinect Sports*, mas que o foco desta sequência didática são as brincadeiras e os jogos e que, por isso, no próximo encontro o foco será experimentar um jogo eletrônico que simule a lógica interna das brincadeiras convencionais.

**Momento 6** – Conclua a aula convidando os alunos a indicar em que classificação o jogo eletrônico *Just Dance Now* se encaixa.

**Momento 7** – A fim de que continuem os estudos em casa, solicite aos alunos que façam um desenho que represente suas emoções nesta aula e que pesquisem quais outros jogos eletrônicos utilizam movimentos corporais em sua vivência.

Aula 3

**Gestão dos alunos:** os alunos trabalharão de forma coletiva, com intermediação do professor.

Objetivo específico de aprendizagem

* Conhecer jogos eletrônicos que simulam brincadeiras.

Recursos didáticos

Espaço físico: sala de aula e diferentes espaços da escola acessíveis aos alunos

Materiais: papel, lápis de cor, fita gomada e celular

Desenvolvimento da aula

**Momento 1** – Receba e comente as imagens produzidas pelos alunos acerca da experiência com o *Just Dance Now*. Pergunte se algum aluno deseja apresentar seu desenho. Questione se, depois da aula, alguém buscou jogar novamente esse jogo eletrônico.

**Momento 2** – Agora pergunte sobre a pesquisa acerca de outros jogos eletrônicos que se utilizam de movimentos corporais. Indague se esse tipo de jogo é realmente atrativo e se os jogos citados são conhecidos por todos. Dependendo das possibilidades da escola, sugira promover um dia inteiro para celebrar os jogos eletrônicos. Nesse dia, entrariam em cena não apenas os jogos eletrônicos que envolvem movimento, mas poderiam ser experimentados jogos no computador, simuladores de futebol como o *Fifa*, jogos de celulares, entre outros.

**Momento 3** – Explique que essa aula é a última sobre os motivos que nos levam a jogar esse modelo de brincadeira digital e que a experimentação escolhida é a de uma brincadeira elaborada em jogo eletrônico.

O jogo eletrônico escolhido para fechar esta sequência didática é o *Pokémon Go*. A opção por esse jogo eletrônico se justifica pela ampla divulgação que o desenho animado que lhe deu origem tem nessa faixa etária.

**Momento 4** – Retome a diferença entre ensinar por meio de jogos eletrônicos e ensinar sobre um jogo eletrônico. O *Pokémon Go* é a simulação de uma brincadeira de captura de Pokémons que transforma o jogador em um verdadeiro mestre Pokémon.

**Momento 5** – Esse jogo exige celular com acesso à internet. Para garantir o jogo na prática, seria necessário que todos os alunos tivessem acesso a esse recurso. No entanto, em nossa aula faremos o seguinte:

* Imprima várias imagens de Pokémonspara os alunos colorirem de acordo com o desenho original.
* Em seguida, um grupo de alunos será designado a distribuir e colar esses Pokémons por toda a escola. Quando todos os Pokémons estiverem distribuídos pela escola, os demais alunos devem caçá-los em um tempo determinado pelo professor. Para garantir a captura, o aluno deve tirar uma foto do desenho assim que o encontrar. Caso não haja muitos celulares, os alunos podem ser organizados em duplas ou grupos. Outra possibilidade é, em vez de tirarem foto, guardarem o desenho. A fim de manter a brincadeira interessante, solicite aos alunos que registrem com fotos ou anotações o nome dos Pokémons.

**Momento 6** – Terminada a brincadeira, avalie com os alunos essa vivência. Pergunte quem já havia jogado *Pokémon Go* antes e se a brincadeira conseguiu se aproximar do jogo eletrônico.

**Momento 7** – Por fim, pergunte aos alunos em que classificação de jogo eletrônico o *Pokémon Go* se encaixa.

Acompanhamento da aprendizagem

É possível verificar e acompanhar a aprendizagem dos alunos por meio de observações e anotações que sintetizem os diferentes momentos trabalhados, como:

* Como foi a participação de cada aluno durante a exposição oral? Nas atividades coletivas, quem fala, mas não ouve? Quem apenas ouve? Que encaminhamentos poderão ser feitos para alterar esse quadro, de forma a garantir uma participação mais equilibrada de todos?
* A atividade ajudou os alunos a ampliar o próprio repertório no quesito jogos eletrônicos?
* Os alunos se divertiram com o que foi proposto na atividade? Como isso pôde ser percebido?
* Os alunos conseguiram diferenciar os jogos eletrônicos como conteúdo e como ferramenta?
* Os alunos compreenderam a classificação dos jogos eletrônicos?

Após o trabalho com a sequência didática, apresente aos alunos a autoavaliação a seguir. Se preferir, reproduza as questões na lousa e peça que as copiem e respondam.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| AUTOAVALIAÇÃO | SIM | MAIS OU MENOS | NÃO |
| Gostei de experimentar os jogos eletrônicos propostos? |  |  |  |
| Consigo classificar os jogos eletrônicos? |  |  |  |
| Participei ativamente das atividades? |  |  |  |