Componente curricular: Educação Física Ano: 6º Bimestre: 2º

Sequência didática 1

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

Transformando jogos eletrônicos em jogos reais

Apresentação

Por mais que as brincadeiras tradicionais estejam se tornando raras, não podemos desconsiderar a contribuição para a formação lúdica e corporal que as vivências dessas brincadeiras trouxeram para todos os adultos. É função da Educação Física escolar resgatar essas brincadeiras e avançar em outras propostas.   
Considerando que, na sociedade atual, os jogos eletrônicos estão cada vez mais presentes entre nossos jovens, o processo educacional não pode ficar à margem da sociedade tecnológica em que vivemos.

Portanto, nesta sequência didática, pretende-se introduzir para os alunos o tema dos jogos eletrônicos, porém vivenciando, experimentando, problematizando e transformando suas práticas no contexto da realidade.

Objetivos de aprendizagem

Objetivos gerais

* Conhecer os jogos virtuais e suas relações com as práticas corporais.
* Vivenciar jogos virtuais transformando-os em jogos reais.
* Problematizar e construir regras e situações de jogo.

Objeto de conhecimento/Habilidade

Jogos eletrônicos

* **(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: 2 aulas

Aula 1

**Gestão dos alunos:** Os alunos permanecerão em sala de aula, organizados coletivamente, e você como mediador das discussões suscitadas.

Objetivo específico de aprendizagem

* Compreender a transposição do jogo real para o jogo virtual.

Recursos didáticos

Espaço físico: sala de aula

Materiais: equipamentos eletrônicos para a projeção de filme (projetor, projetor digital, caixas de som, computador)

Desenvolvimento da aula

**Momento 1** – Inicie a aula com uma roda de conversa com os alunos. Conduza o diálogo introduzindo a temática do jogo. Faça perguntas que direcionem a discussão para o entendimento do conceito de jogo de modo geral, sem se preocupar com os jogos eletrônicos especificamente. Ouça o que todos os alunos têm a dizer e anote as falas mais significativas, para que a vivência seja problematizada de outras maneiras em momentos distintos.

**Momento 2** – Introduza os conceitos de jogo, principalmente no tocante à construção de regras e à participação coletiva. Este é o momento de construir uma relação entre os jogos tradicionais e os jogos eletrônicos e compartilhar com os alunos as possibilidades de transposição dos jogos eletrônicos para as aulas práticas de Educação Física.

**Momento 3** – Anuncie aos alunos que a proposta da aula é assistir a um trecho do filme *Harry Potter e a Pedra Filosofal*, com um recorte para a parte em que o jogo Quadribol está em foco. Peça a eles que assistam ao trecho com bastante atenção a fim de que, após o filme, possam reconstruir a atividade. Se achar necessário, repita o trecho algumas vezes ou assista ao filme todo com os alunos.

**Momento 4** – Dialogue com os alunos a respeito do que eles acharam do filme, tentando construir a forma como o jogo será executado na aula prática.

**Momento 5** – Com os alunos, monte as equipes para o jogo da próxima aula. Estimule-os a pensar de que maneira os elementos essenciais do jogo serão reproduzidos, como o “pomo de ouro”, os “rebatedores”, as “vassouras voadoras”, as “goles”, os “balaços”. É essencial que as regras sejam construídas neste momento e que todos concordem com sua elaboração. Sugerimos que o “pomo de ouro” valha uma pontuação específica e que, diferentemente do que ocorre no filme, o jogo não termine após sua captura.

**Momento 6** – Caso a construção com os alunos não avance, substitua o “pomo de ouro” por uma bolinha perereca pula-pula. Para o alvo, prepare arcos que serão afixados ao gol. Os batedores deverão permanecer posicionados nas laterais da quadra e utilizar bolas macias. Os outros alunos irão jogar normalmente na quadra completa (os artilheiros). A inclusão de goleiros fica a critério da turma, pois, dependendo do alvo, a presença do goleiro dificultará enormemente a feitura dos pontos. Já deixe as equipes montadas a fim de facilitar a próxima aula.

Aula 2

**Gestão dos alunos:** Os alunos devem ser organizados em grupos, a fim de que as equipes sejam montadas. Organize a turma, escolha as equipes e conduza o processo pedagógico da aula.

Objetivos específicos de aprendizagem

* Vivenciar o jogo.
* Relacionar o jogo real e o virtual.
* Compreensão das convenções do jogo.

Recursos didáticos

Espaço físico: sala de aula e quadra

Materiais: diversos tipos de bola (de voleibol, de iniciação, pererecas pula-pula), arcos e coletes (preferencialmente de duas cores distintas para diferenciar as equipes)

Desenvolvimento da aula

**Momento 1** – Ainda em sala de aula, pergunte aos alunos se eles têm alguma proposição para a construção da atividade. Caso não tenham, rememore com eles o que foi construído na aula anterior, dando ênfase para as regras do jogo e para quais são os componentes das equipes. Vale ressaltar que o número de integrantes de cada equipe pode variar conforme o número de alunos.

**Momento 2** – Já na quadra, mostre o posicionamento de cada aluno de acordo com suas respectivas funções (artilheiros, goleiros, batedores, apanhadores). Enfatize que os apanhadores ficarão responsáveis por capturar o “pomo de ouro”. Explique que um aluno auxiliar jogará a bola perereca pula-pula aleatoriamente por todo o espaço compreendido pelo jogo. Os alunos apanhadores, os quais são responsáveis por capturar o “pomo de ouro”, deverão permanecer nas linhas de fundo; o intuito é dificultar a captura da bola.   
Os batedores devem se posicionar nas linhas laterais, em colunas. Aconselha-se manter dois ou três alunos em ambas as laterais. O número de bolas (balaços) varia de acordo com o número de batedores. Sugere-se que cada dupla de batedores possua uma bola. Essa bola pode ser a bola de iniciação esportiva ou qualquer tipo de bola macia.

**Momento 3** – Distribua as equipes dentro do espaço de jogo. Os alunos artilheiros deverão atacar o time adversário, e os goleiros deverão defender seu alvo. Os alunos não poderão correr com a bola (goles), somente passá-la para os companheiros. Para retomar a posse de bola, a equipe deve interceptar o passe, ou seja, não pode tomar a bola do adversário, evitando o contato físico entre os participantes. Para esse momento, sugere-se o uso de bolas de handebol ou de voleibol.

**Momento 4** – Requisite alguns alunos para ajudá-lo na observação do jogo. Um dos alunos ficará responsável por lançar o “pomo de ouro”. Os outros serão responsáveis por não deixar que as regras sejam desobedecidas e farão a contabilidade da pontuação de cada jogo. Participe do jogo com os alunos, lembrando-lhes sempre as regras e incluindo algumas, se considerar necessário. Além disso, faça com que todos os alunos vivenciem as várias funções do jogo. Realize a mediação, estabelecendo pausas para a construção de estratégias e a leitura do jogo.

**Momento 5** – Finalize a aula com uma roda de conversa, perguntando aos alunos como foi o jogo e o que pode ser melhorado em outro momento.

Acompanhamento da aprendizagem

Entende-se que a aferição da aprendizagem se concretiza ao longo de todo o processo de ensino e de aprendizagem, ou seja, é preciso ficar atento à construção do processo e não somente ao final deste.   
Sendo assim:

* Observe os alunos nas atividades propostas.
* Verifique se todos os alunos participaram da roda de conversa, se expuseram suas opiniões e se todas as sugestões foram discutidas.
* Analise se o recorte do filme atende à necessidade dos alunos. Talvez assistir ao filme completo seja mais interessante. O ideal é construir questionamentos que os conduzam a algumas conclusões.
* No tocante ao momento prático, observe a participação dos alunos, se eles efetivamente estão participando das aulas e não somente “fazendo número”.
* Não atente única e exclusivamente para o comportamento dos alunos, priorizando a parte motora ou suas habilidades técnicas, pois o intuito é que todos participem das atividades, sem haver exclusão dos menos habilidosos.
* Observe se todos os alunos compreenderam o que deveriam fazer quando estavam em funções diferentes.
* Sugerimos que alterne os alunos no auxílio das avaliações, a fim de reduzir os equívocos de avaliação.   
  O auxílio dos alunos se caracteriza como coavaliação, que pode ser interessante para o processo.
* Questione os alunos sobre a diferença entre o jogo real e o jogo virtual, principalmente no tocante às exigências corporais. Pergunte qual função exercida durante o jogo mais agradou e qual menos agradou.
* Utilize uma planilha com o nome dos alunos e as atividades que serão avaliadas, por exemplo: entendimento do jogo, participação nas atividades práticas, participação nas rodas de conversa, compreensão das funções a serem exercidas, resolução das situações-problema.

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 |
| O jogo foi prazeroso? |  |  |  |
| A construção da atividade foi democrática? |  |  |  |
| Todos participaram da aula? |  |  |  |
| A construção das regras atendeu às necessidades do jogo? |  |  |  |
| As exigências corporais do jogo real são diferentes das do jogo virtual? |  |  |  |