Componente curricular: Educação Física Ano: 7º Bimestre: 2º

Sequência didática 1

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

Jogos eletrônicos: a evolução

Apresentação

A evolução dos jogos eletrônicos buscou inserir o jogador em uma atmosfera virtual/real cada vez mais interativa, levando-o a criar, descobrir e vivenciar situações propostas pela própria composição do jogo eletrônico e a reagir a essas situações. Além disso, os jogos eletrônicos são carregados de mensagens e valores culturais provenientes de determinada sociedade em seu tempo histórico. Logo, os jogos eletrônicos não são neutros no que diz respeito às esferas política, ética e moral, e, por essa razão, o papel da escola ao tratar dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física é fundamental. Cabe ressaltar que o jogo eletrônico, diferentemente do jogo tradicional ou popular, possui caráter tecnológico, fato que leva à necessidade de reflexão sobre as racionalidades envolvidas no processo de interação com os sujeitos por meio das tecnologias.

Objetivos de aprendizagem

Objetivo geral

* Refletir sobre a evolução dos jogos eletrônicos por meio da experiência do *Minecraft* e sobre a possibilidade de construção de um ambiente de jogo tanto no contexto tecnológico como na sala de aula.

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 devem ser organizados coletivamente e, depois, em pequenos grupos, e você será o mediador das situações de ensino.

Objetivo específico de aprendizagem

* Identificar a evolução dos jogos eletrônicos por meio do *Minecraft*.

Recursos didáticos

Espaço físico: sala de informática

Materiais: computadores conectados à internet e projetor digital

Desenvolvimento da aula

**Momento 1** – Inicie a aula explicando que, antigamente, os jogos eletrônicos utilizavam controles que possibilitavam movimentos simples e repetitivos. Então surgiram os jogos de mapa aberto, os quais possibilitam que os jogadores se movam livremente em um mundo aberto, com certa liberdade para o modo e o momento de realizar seus objetivos e sua interação total com o ambiente de jogo.

**Momento 2** – A fim de discutir a lógica dos jogos eletrônicos de mapa aberto, primeiro pergunte aos alunos: "Quem já construiu algum brinquedo ou jogo?". Esclareça que construir o próprio brinquedo é muito importante para uma interação mais ampla com os jogos. Então, levante outra questão: "Alguém já brincou com um jogo de empilhar blocos coloridos, de madeira ou de plástico?". Como a aula será na sala de informática, a sugestão é apresentar essas questões e reproduzir algumas imagens para que os alunos acompanhem seu raciocínio.

**Momento 3** – Comente que o objetivo desta aula é realizar um percurso para entender que os jogos eletrônicos promovem uma experiência similar à dos jogos tradicionais, com a inclusão da tecnologia de sua época. Utilize uma apresentação para exemplificar, por meio de imagens, a evolução dos consoles e/ou evolução dos controles e até da qualidade das imagens dos jogos, desde as projetadas pelos jogos mais antigos até as dos jogos mais modernos.

**Momento 4** – Sintetize o objetivo desta e das aulas seguintes, que é a experimentação de um jogo eletrônico de mapa aberto conhecido mundialmente. Então pergunte aos alunos: "Quem conhece o jogo eletrônico *Minecraft*?" e "Por que esse jogo eletrônico ajuda a compreender a evolução dos jogos eletrônicos e, ao mesmo tempo, a perceber os jogos eletrônicos como um objeto de conhecimento dos jogos e das brincadeiras?".

Então, explique que *Minecraft* é um jogo eletrônico de estratégia baseado na construção de um mundo por meio de blocos (cubos). Os blocos formam todos os componentes de que o mundo é feito: terra, madeira, pedra, água, fogo, minerais etc. O jogador deve minerar esses componentes para que sejam removidos de um local e recolocados em outros lugares, a fim de criar novas construções. Comente que esse jogo eletrônico lembra o antigo jogo de blocos de madeira ou de plástico: além da mecânica de mineração e coleta de recursos para construção, ele apresenta os conceitos de sobrevivência e exploração. *Minecraft* é o jogo digital independente mais popular dos últimos anos e já conquistou mais de 40 milhões de fãs desde o início de seu desenvolvimento, em 2011. Esse jogo eletrônico está tão difundido pelo mundo que já existe um pacote educacional com base nele, chamado *MinecraftEdu*. A fim de exemplificá-lo, você pode utilizar vídeos do YouTube ou apresentar *slides*.

Para maior embasamento da discussão sobre esse jogo eletrônico, recomendamos a visita aos conteúdos disponíveis em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JkaB9jhBgAA>>, <<https://minecraft.net/pt-br/>> e <<http://www.exatas.ufpr.br/portal/ppgecm/wp-content/uploads/sites/27/2017/09/092_DeborahAndradeTorquatoSchimidt.pdf>>. Acessos em: 12 set. 2018.

Sugerimos também a leitura do artigo "'Craftando' um currículo cultural de Educação Física: uma experiência pedagógica com o jogo *Minecraft*", p. 178. Disponível em: <<http://www.gpef.fe.usp.br/teses/livro_2017.pdf>>. Acesso em: 12 set. 2018.

**Momento 5** – Agora, organize a turma em pequenos grupos. A tarefa é pensar a criação de um ambiente de jogo no mundo virtual de *Minecraft*, o qual depois deverá ser vivenciado na quadra da escola, na última aula. Dessa forma, os grupos devem ter em mente que precisa ser possível vivenciar o jogo criado tanto no ambiente do *Minecraft* como na escola. Esclareça que o próprio jogo *Minecraft* pode ajudá-los a planejar e pensar melhor a brincadeira construída. Cada grupo deve ficar com um computador para poder conhecer os recursos do *Minecraft*. Nesta aula, a principal intenção é promover o interesse de construir o próprio brinquedo, bem como de idealizar a construção de novas brincadeiras.

**Momento 6** – Peça aos alunos que continuem a atividade da aula em casa e avise que, no próximo encontro, eles devem trazer um relatório sobre a brincadeira a ser criada no *Minecraft*, com o objetivo e o ambiente do jogo (um ginásio de esportes, o pátio da escola, a sala de aula) que deve ser construído no mundo de *Minecraft* e as formas de interagir nele. Avise, porém, que eles devem garantir que esse jogo eletrônico possa ser reproduzido na escola.

Aula 2

**Gestão dos alunos:** Os alunos estarão organizados em pequenos grupos, e você deverá ser o mediador das situações de ensino.

Objetivo específico de aprendizagem

* Elaborar uma brincadeira ou um jogo no ambiente de *Minecraft*.

Recursos didáticos

Espaço físico: sala de informática

Material: computadores conectados à internet

Desenvolvimento da aula

**Momento 1** – Comece a aula consultando quais grupos conseguiram dar continuidade à atividade sugerida em sala de aula. Tente mapear quais grupos tiveram dificuldade de elaborar a proposta de jogo/brincadeira por condições objetivas, como: eles não possuem computadores ou aparelhos que possibilitem acesso ao *Minecraft*; acharam a dinâmica e as ferramentas do jogo eletrônico complexas, o que impediu grandes avanços; a estratégia de transpor uma brincadeira do ambiente do *Minecraft* para a quadra tornou a tarefa complexa; os alunos já jogavam o jogo eletrônico em casa com outra intenção e tiveram dificuldade para reconhecer a finalidade pedagógica; entre outras. O mais importante é acolher as inquietações do grupo e reconhecer que essas limitações podem surgir, mas que o objetivo maior é ensinar o conteúdo dos jogos eletrônicos como um objeto da unidade temática “jogos e brincadeiras”. Por essa razão, tudo o que foi pensado para esta sequência didática deve ser experimentado. Assim, retomando o contexto pedagógico da primeira aula, valorize a iniciativa de criar e recriar jogos e brincadeiras e comente que a utilização do *Minecraft* é um meio para estimular a criatividade durante essa criação.

**Momento 2** – Antes de os grupos começarem a construção do jogo ou da brincadeira no *Minecraft*, peça a eles uma pequena apresentação das propostas para que os colegas possam ouvir e, de alguma forma, contribuir. Nesse momento, faça alguns comentários a fim de garantir que seja possível executar a brincadeira; por exemplo, diante de algumas sugestões apresentadas pelos grupos, como a necessidade de vários implementos, comente que a realização da atividade na quadra da escola seria difícil. Também é importante reformular ou, caso não seja possível, descartar propostas de jogo que façam menção a condutas violentas ou inapropriadas para o ambiente escolar. A brincadeira é similar a um jogo que já existe na comunidade, e todas essas questões devem ser tratadas antes de os alunos começarem a trabalhar no *Minecraft*. Vale destacar que o objetivo da aula é potencializar a criação de novos jogos e brincadeiras.

**Momento 3** – Agora os alunos devem construir o ambiente da brincadeira na plataforma do *Minecraft*. Passeie pela sala de informática para observar quais grupos têm dificuldades em utilizar o jogo eletrônico e quais grupos conseguem desenvolver com qualidade o cenário da brincadeira. Seu papel será o de valorizar o grupo que está construindo uma brincadeira e, ao mesmo tempo, elaborando sua experimentação em um contexto diferente do habitual.

**Momento 4** – Apresente aos alunos o quadro a seguir acerca das potencialidades do *Minecraft*, que os ajudará a entender a opção por esse jogo eletrônico em detrimento de outros. Pergunte a eles se conseguem perceber cada potencialidade do *Minecraft* descrita no quadro e outras características que não aparecem aqui.

|  |  |
| --- | --- |
| Potencialidade | Descrição |
| Mapa aberto | Liberdade de decisão e aventura ao explorar o mapa. |
| Primeira pessoa | Sensação de vivência e experienciação. |
| Jogo cooperativo | Estimula a colaboração e o pensamento coletivo. |
| Jogo de estratégia | O jogo é composto principalmente de exploração de um mapa.  Confrontos com inimigos ocorrem apenas durante a noite. |
| Humanização do avatar (personagem) | A personagem tem de comer, dormir, encontrar abrigo e pode morrer. |
| Interação | Entre personagens, animais, plantas e ambiente físico. |
| Construção do espaço modificado | Oposição à natureza intocada.  Interferência consciente. |
| Alimentação | Existe um tempo de cultivo.  A alimentação pode ser variada (até mesmo vegetariana). |
| Oposição ao imediatismo | Tempo de plantio.  Tempo de espera da duração da noite. |
| Estímulo à criatividade | Possibilidade de realizar diferentes construções. |
| Localização espacial/tridimensional | Orientação espacial e memória visual. |
| Inclusão e interação com outros jogadores | Jogo *on-line* e *offline*.  O jogador pode conhecer outros jogadores.  O jogo pode aproximar alunos de personalidades diferentes em busca de um bem comum, existindo a necessidade de negociações. |

Disponível em: <<http://www.academia.edu/30479295/EXPLORANDO_O_AMBIENTE_VIRTUAL_DO_MINECRAFT_EM_SALA_DE_AULA_potencialidades_do_jogo_para_trabalhar_a_intera%C3%A7%C3%A3o_do_ser_humano_com_o_ambiente>>. Acesso em: 12 set. 2018.

**Momento 5** – Ao final da aula, pergunte aos alunos como foi a experiência de elaborar a brincadeira e experimentá-la de forma digital. Apresente algumas perguntas: “Quais equipes conseguiram construir um jogo e brincar no cenário do *Minecraft*?”, “Essa brincadeira, jogada inicialmente no ambiente virtual, alcançou as expectativas do grupo?” e “Pela experiência da brincadeira no *Minecraft*, será possível transpor a atividade para a quadra no próximo encontro?”. Para os grupos que não conseguiram cumprir a atividade no cenário digital, comente que, mesmo assim, a brincadeira será experimentada no próximo encontro. Depois, combine uma forma de essas equipes construírem a atividade no *Minecraft* sem criar uma ruptura no que foi combinado para esta sequência didática.

Aula 3

**Gestão dos alunos:** Os alunos estarão organizados em pequenos grupos, e você deverá ser o mediador das situações de ensino.

Objetivo específico de aprendizagem

* Vivenciar o *Minecraft* nas aulas de Educação Física.

Recursos didáticos

Espaço físico: quadra ou outro espaço amplo

Materiais: levados para a aula pelos alunos, específicos para as brincadeiras elaboradas pelos grupos

Desenvolvimento da aula

**Momento 1** – Os jogos e as brincadeiras elaborados no *Minecraft* devem ser vivenciados agora na quadra. Delimite um tempo para a experimentação de cada equipe. A estrutura da situação de aprendizagem será a seguinte: a equipe apresenta o nome da brincadeira, em seguida explica como ocorre o jogo propriamente dito e depois faz sua demonstração.

**Momento 2** – Como os jogos fazem parte da trama do *Minecraft*, algumas personagens características desse mundo podem ser retratadas, como o Herobrine. Pode ser também que grande parte das brincadeiras elaboradas por meio do *Minecraft* explore a lógica interna do *RPG* (*Role Playing Game*), no qual os jogadores interpretam personagens, criando narrativas e enredo, geralmente orientadas por um “mestre”. Se isso acontecer, os jogos elaborados farão ainda mais sentido. Pode ser ainda que os alunos utilizem espadas, escudos e armaduras, apresentando outra referência do contexto do jogo eletrônico, tendo em vista a capacidade de se relacionar diretamente com as características específicas do jogo eletrônico.

**Momento 3** – Ao final da experimentação de todos os grupos, faça algumas perguntas para concluir a sequência didática: “Como foi a experiência de jogar uma brincadeira criada por você?”, “A brincadeira é mais interessante no *Minecraft* ou na quadra?”, “O que existe de diferente de um cenário para outro?”, “Você jogaria novamente as brincadeiras apresentadas na aula?” e “Se fosse para fazer alguma alteração na brincadeira com base nessa vivência, o que você modificaria?”.

**Momento 4** – Para finalizar, sugira aos alunos que divulguem em suas redes sociais o material produzido na plataforma do *Minecraft*, para que mais pessoas possam ter acesso ao jogo construído.

Acompanhamento da aprendizagem

Acompanhe todo o processo de aprendizagem dos alunos, observando:

* Como foi a participação de cada aluno durante a exposição oral? Nos grupos, 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 conseguiram perceber a evolução dos jogos eletrônicos por meio da construção de uma brincadeira no *Minecraft*?
* Os alunos conseguiram compreender a função pedagógica do *Minecraft*?
* Eles conseguiram reconhecer a diferença entre brincar na quadra com os colegas e brincar no mundo de *Minecraft*, por meio de seu avatar? Quais foram os limites e as possibilidades que essa situação apresentou para os alunos?
* Compreenderam a importância dos jogos e das brincadeiras construídos nas aulas de Educação Física e demonstraram a valorização necessária?

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 o *Minecraft* nas aulas de Educação Física? |  |  |  |
| Consigo identificar as potencialidades do *Minecraft*? |  |  |  |
| Participei ativamente da construção do jogo e de sua experimentação? |  |  |  |