



O UNIVERSO LÚDICO DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR



Autores

ALLAN SMITH LIMA E LIMA

IDA DE FÁTIMA DE CASTRO AMORIM

VINICIUS CAVALCANTI

Caderno Pedagógico



1ª edição
Manaus/AM
2024

O UNIVERSO LÚDICO DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR



Autores
ALLAN SMITH LIMA E LIMA
IDA DE FÁTIMA DE CASTRO AMORIM
VINICIUS CAVALCANTI

Mestrado
Profissional Educação Física
em Rede Nacional



Faculdade de Educação Física e Fisioterapia

**PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA
EM REDE NACIONAL - ProEF
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA E FISIOTERAPIA - FEFF
UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZÔNAS
UFAM - CAMPUS MANAUS**

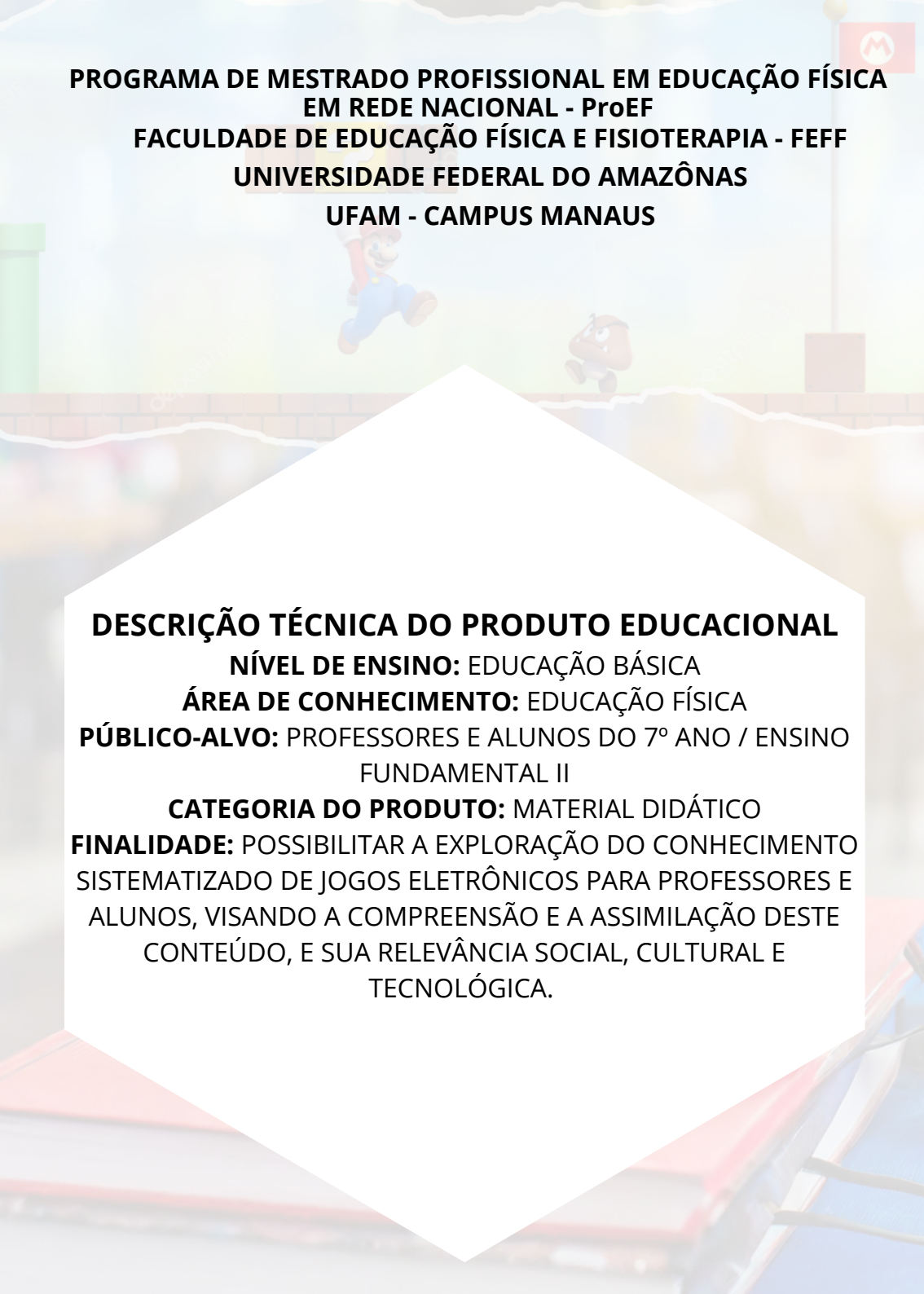
O UNIVERSO LÚDICO DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

REALIZAÇÃO:

**EXECUÇÃO
ALLAN SMITH LIMA E LIMA**

**SUPERVISÃO GERAL
IDA DE FÁTIMA DE CASTRO AMORIM
VINICIUS CAVALCANTI**





**PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA
EM REDE NACIONAL - ProEF
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA E FISIOTERAPIA - FEFF
UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZÔNAS
UFAM - CAMPUS MANAUS**

DESCRIÇÃO TÉCNICA DO PRODUTO EDUCACIONAL

NÍVEL DE ENSINO: EDUCAÇÃO BÁSICA

ÁREA DE CONHECIMENTO: EDUCAÇÃO FÍSICA

PÚBLICO-ALVO: PROFESSORES E ALUNOS DO 7º ANO / ENSINO
FUNDAMENTAL II

CATEGORIA DO PRODUTO: MATERIAL DIDÁTICO

FINALIDADE: POSSIBILITAR A EXPLORAÇÃO DO CONHECIMENTO
SISTEMATIZADO DE JOGOS ELETRÔNICOS PARA PROFESSORES E
ALUNOS, VISANDO A COMPREENSÃO E A ASSIMILAÇÃO DESTE
CONTEÚDO, E SUA RELEVÂNCIA SOCIAL, CULTURAL E
TECNOLÓGICA.



IMAGENS E ILUSTRAÇÕES

As imagens e as ilustrações utilizadas neste material foram criadas pela Inteligência Artificial (IA), geradas pelos programas **Capcut** e **Canva**, outras foram retiradas do acesso público Google, mas modificadas nos programas de Inteligência Artificial.

APRESENTAÇÃO

Olá, caríssimos estudantes.

Eu sou o Zé Bolinha e estou aqui para explorar com vocês um universo divertido.

O material que vocês tem em mãos é um caderno pedagógico e foi construído pensando em cada um. Alunos e alunas, amantes ou não de tecnologia, mas curiosos e interessados na aprendizagem escolar!

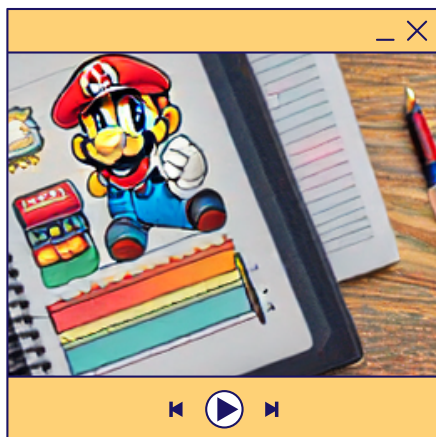
Aqui, você irá conhecer o mundo dos
JOGOS ELETRÔNICOS

Você viajará em uma história tecnológica, aprenderá sobre Técnica, Tecnologia, Jogo, Jogos Eletrônicos e muito mais.

São 18 aulas para você navegar na leitura, na escrita, no desenho, na pintura, na pesquisa, no jogo, na brincadeira e na diversão desse universo lúdico.

Está preparado? Está preparada?

APERTE O PLAY E VAMOS NESSA !!



"Esse barco está indo muito devagar, mal posso esperar para ver o encontro das águas", disse um tripulante que viajava na mesma embarcação que Zé Bolinha e o Professor Viajante.

Zé bolinha, curioso, cochichou no ouvido do professor: "o que é o encontro das águas?"

Θ professor respondeu: "o encontro das águas é um fenômeno que ocorre quando dois rios se encontram. Em Manaus, no Amazonas, pode-se observar o Rio Negro e o Rio Solimões caminhando lado a lado, e o mais interessante, Zé, é que eles não se misturam.

- "Como assim não se misturam?", perguntou Zé Bolinha.

- "Bem, isso ocorre devido a diversos fatores que, quando associados à temperatura, à velocidade do vento e à acidez, as águas não conseguem se misturar", respondeu o professor.

Você pode pintar cada lado do rio para ter uma noção de como fica o visual desse fenômeno. Θ Rio Solimões tem a cor amarela-amarronzada; já o Rio Negro possui uma coloração mais preto-acinzentada.



Rio negro

Rio Solimões

Uauu... que coisa linda é esse encontro das águas!!!



Após a passagem do encontro das águas, Zé Bolinha andava pensativo, aflito, olhava o professor como se quisesse lhe perguntar algo. Afinal, ainda restavam algumas horas de viagem e estava muito tedioso.

De repente, soou uma voz nervosa e trêmula: "professor, por que estamos indo para o interior do Amazonas se lá nem existe tecnologia?"

"Bem, Zé, quem disse que não existe? Vejo que precisamos iniciar aqui, no barco mesmo, os primeiros passos dessa viagem ao conhecimento"



Os tripulantes da embarcação estavam atentos, observando Zé Bolinha refletir sobre aquelas perguntas e o desafio proposto pelo professor.

Enfim, chegamos! Zé, guarde esse material. Deixe para responder as perguntas e resolver o desafio somente em nossa primeira aula.

Venha! Deixa eu lhe apresentar sua nova sala de aula.



Após um longo percurso cheio de aventuras, de Manaus para o centro da floresta Amazônica, o Professor e o Bolinha chegaram ao local de ensino.

Uma sala de aula ao ar livre, no seio da Amazônia. O vento frio e calmo relaxava a alma; o barulho das folhas balançando, os ruídos dos animais e o assóvio dos passarinhos acalantavam aquele lugar.



Ali iniciou uma longa jornada. Uma aventura contada por dois personagens icônicos, o Zé bolinha e o Professor Viajante.

Viaje nessa história, aflore a curiosidade, pergunte, brinque, se jogue, divirta-se com o conhecimento... desperte o lúdico que há em você!

Turma, vamos dar início à jornada em busca de conhecimento.

O conhecimento é a melhor virtude do ser humano. E é aqui, no coração da Amazônia, que iremos aprender sobre o universo lúdico dos Jogos Eletrônicos.

Muito prazer, eu sou professor de Educação Física e estaremos juntos neste jogo composto por 18 aulas.



SUMÁRIO

Aula 01	11
Aula 02	15
Aula 03	17
Aula 04	17
Aula 05	18
Aula 06	23
Aula 07	27
Aula 08	27
Aula 09	30
Aula 10	30
Aula 11	33
Aula 12	33
Aula 13	36
Aula 14	36
Aula 15	38
Aula 16	41
Aula 17	41
Aula 18	43

Aula 01

OLÁ, TURMA.

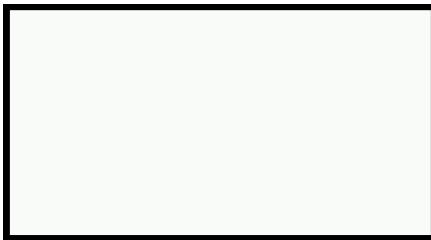
Sejam Bem-vindas e Bem-vindos à aula de Nº 01. A aula de hoje inicia com algumas reflexões e um desafio.

“São as perguntas e o desafio proposto durante a viagem?”, perguntou Zé Bolinha, após ter levantado a mão.

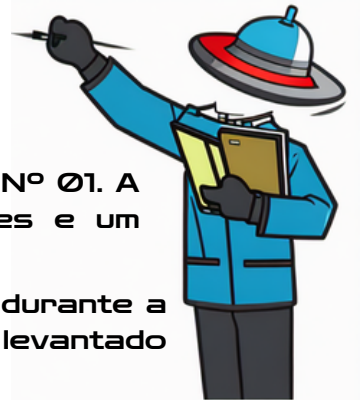
“Isso, Zé. Vou estendê-las a toda a turma”, respondeu o professor. E então perguntou:

A) Caríssimos estudantes, o que vocês entendem por técnica e tecnologia?

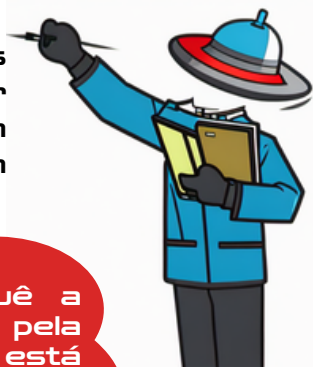
B) Quais as principais tecnologias que você conhece e quais delas você possui em casa?



Faça um desenho da ferramenta tecnológica que você mais gosta.



Pensar em tecnologia logo nos faz imaginar os melhores objetos presentes na sociedade. Por outro lado, também consideramos que nem sempre esses objetos são os que estão em nossas casas.



Professor, por quê a tecnologia produzida pela própria humanidade não está ao alcance de todos?



Mário, esta é uma reflexão interessante e complexa. Pode-se dizer que isso ocorre devido à distribuição desigual dos recursos e ao acesso disparado entre diferentes grupos sociais, econômicos e geográficos.

Por isso, o debate na escola e fora dela é necessário para ampliar o conhecimento da população, exigir mudanças econômicas, éticas e sociais, e elaborar políticas públicas para o acesso universal à tecnologia.

Para entender como essa tecnologia é produzida, é preciso falar sobre técnica. Tecnologia e técnica caminham juntas. Veja a situação a seguir.

Imagine que você precisa abrir um coco e o que você tem para isso são pedra, madeira, ferro e fio de cipó.

Você poderia pegar a pedra e bater no coco ou furá-lo com uma barra de ferro. Mas, você foi desafiado a construir uma ferramenta a partir dos objetos disponíveis.

Crie uma ferramenta e dê um nome para ela.



PEDRAS



BARRA
DE
FERRO



Fio de Cipó



TÇO
MADEIRA

faça aqui o desenho da sua ferramenta

PARABÉNS!!

Se seu desenho fosse colocado em prática, transformado em um objeto materializado, real, poderíamos dizer que você acaba de executar uma técnica.

O filósofo Álvaro Vieira Pinto relata que a **técnica** é a capacidade do ser humano de transformar a natureza, produzindo os materiais necessários para sua própria sobrevivência. Já a **tecnologia** é a reflexão desta técnica.

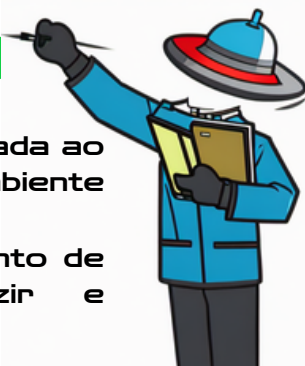
Ou seja, se a técnica só é possível pela intervenção do ser humano, esta requer um conjunto de estudos, reflexões e discussões sobre ela, tomando-a como objeto. Pode-se chamar isso de tecnologia!

Outros autores entendem a tecnologia de outra maneira.

Para Paiva (1999), a tecnologia está relacionada ao ato de produzir, o qual controla e manipula o ambiente produtivo.

Para Longo (1984), a tecnologia é um conjunto de conhecimentos necessários para produzir e comercializar bens e serviços.

Kenski (2012) concebe a tecnologia como um conjunto de conhecimentos e princípios que se aplicam ao planejamento, à construção e à utilização de um equipamento oriundo de determinada atividade.



Tecnologias não são apenas celulares, notebooks, tablets, internet... Estas recebem a denominação de tecnologias digitais. Mas anos atrás, outras ferramentas históricas foram construídas, como o fogo, a lança, a roda, etc. Essas tecnologias são consideradas não digitais.

Se há tecnologias digitais e não digitais, pode-se dizer que os jogos que utilizam essas tecnologias são chamados de tecnológicos.

Jogos tecnológicos não digitais, são jogos que utilizam tecnologia como objeto do jogo, mas não são digitais. Exemplos: incluem jogos com bola, pula corda, etc.

Jogos tecnológicos digitais, são jogos que se utilizam de tecnologias digitais, provenientes da eletrônica, da microeletrônica e das comunicações. Exemplos incluem jogos de celulares, notebooks, TVs, etc.

Passada a explicação sobre jogos tecnológicos, Zé bolinha e os amigos formaram duas equipes (os pessimistas e os otimistas), para a prática de jogos tecnológicos não digitais.

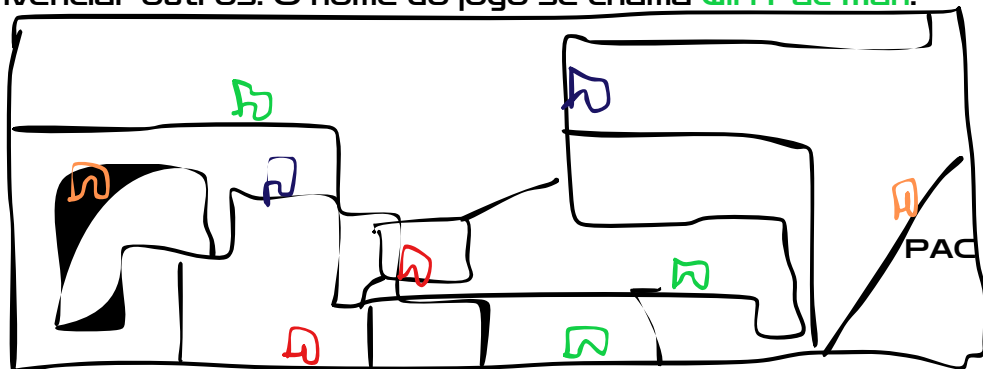
Os pessimistas consideram a tecnologia como a causa de todos os males da sociedade, que contribui para as desigualdades sociais. Já os otimistas veem a tecnologia como uma forma de progresso social.



Para você, a tecnologia veio para o bem ou para o mal?
Por quê?

AGORA É A HORA DE JOGAR!!

Nesta aula vocês irão vivenciar jogos tecnológicos não digitais. Zé Bolinha e os colegas praticaram um jogo, mas vocês podem vivenciar outros. O nome do jogo se chama **Girl-Pac-Man**.



- 1ª Procure um espaço adequado para a atividade;
- 2ª Desenhe um labirinto bem grande no chão;
- 3ª agora sorteie um estudante para ser o(a) Pac, os demais serão os fantasmas;
- 4ª Todos os fantasmas devem entrar no labirinto, e só podem se movimentar em cima da linha;
- 5ª O(a) Pac entrará no labirinto e terá o objetivo de pegar todos os fantasmas em até 5 min;

Obs. (1): Ah, o(a) Pac também só deverá se movimentar em cima da linha.

Obs. (2): Aqueles que se salvarem podem ser o(a) Pac na próxima rodada.

Obs. (3): Cada fantasma deverá carregar um balão em sua mão, o qual deverá ser estourado pelo(a) Pac, para que seja capturado.

O segundo jogo se chama **O sopro da Vela**.

Para a prática desse jogo você irá precisar de:

- 1ª Velas: entre 5 a 10, depende de quantos brindes serão dispostos.
- 2ª Mesa comprida: caso não tenha você pode adaptar e delimitar um espaço específico (pode até ser o chão) para dispor as velas.
- 3ª Fixar as velas enfileiradas, uma atrás da outra, no local escolhido.



4ª Ao lado de cada vela pode-se escolher premiações, brindes, desafios ou prendas.

Vamos praticar: escolham um/uma estudante para se posicionar no início da mesa, atrás de todas as velas. Em seguida, deverá soprar com o objetivo de apagar o maior número de velas possíveis.

O participante levará a premiação da última vela que foi apagada. Ou seja, se há dez velas, após o sopro foram apagadas três velas, o participante levará a premiação que está ao lado da vela de número 3.

Observação: é importante que no espaço escolhido não haja muita ventilação, mas também não seja completamente fechado.

CUIDADO COM O FOGO!

O fogo foi uma das primeiras tecnologias descobertas nos primórdios da existência humana.

Há milhões de anos atrás, descobriu-se que, ao roçar uma pedra na outra, surgiam faíscas que poderiam queimar e aquecer.

Que tal você construir um jogo tecnológico não digital para ser vivenciado por todos os colegas?

Nome do Jogo: _____

Objetivo do Jogo:

Principais regras:

FAÇA UM DESENHO QUE REPRESENTA SEU JOGO

Chegou o primeiro dia de vivência dos jogos criados pelos alunos. A turma só não esperava que essa atividade valesse ponto.

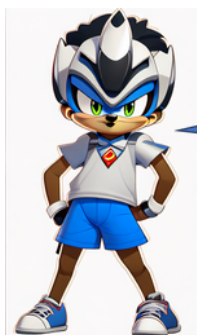
O professor, logo no início do dia, deu uma passadinha na turma para informar que a atividade de hoje era uma das avaliações do bimestre.



Pelo amor do meu Boi Garantido, me ajuda Luigi. Eu não fiz essa atividade. E agoraaaa???

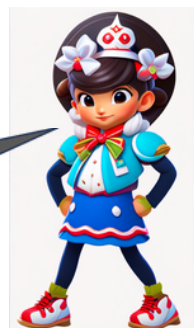


Você enganou a mamãe. Tu disse que tinha feito, por isso que ela te deu o celular de volta. Não vou te ajudar!

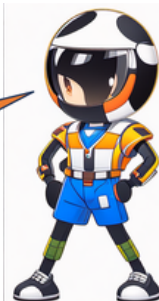


Eita, valia ponto? Eu fiz HAHA Caprichei! Toma essa Mário..

Meninos, meninos. Vocês sempre na brincadeira. Quem não fez, ainda dá tempo de fazer a atividade, é só parar de conversar.



Princesa Toadstool, a aluna mais sensata e mais inteligente da turma. Só você mesma para conscientizar esses curumins. Ela está certa, pessoal, vamos nessa.



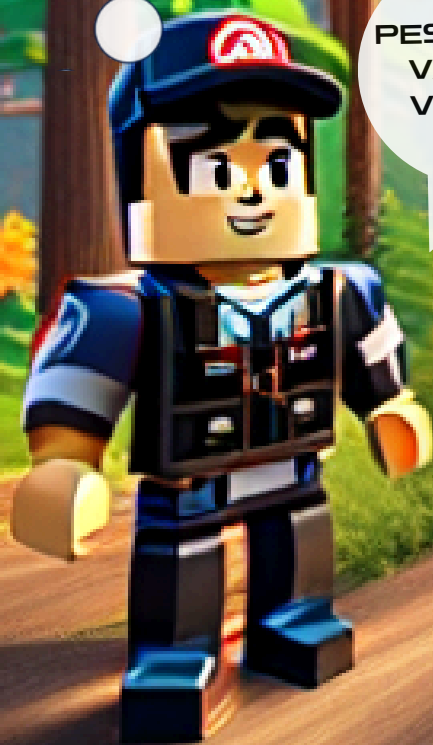
Após um longo debate, chegou a hora da apresentação dos trabalhos e vivência dos jogos construídos pelos alunos. Serão duas aulas para navegar e se divertir nesse conhecimento.

Hummm. Eu acho que é o Curupira que está fazendo a gente se perder.

O Curupira é um personagem do folclore brasileiro, tem corpo de menino, cabelo vermelho e os pés ao contrário.

Diz a lenda que ele é o protetor da floresta, engana e confunde as pessoas que tentam fazer mal a ela.

PESSOAL, JÁ SEI COMO VAMOS CONSEGUIR VOLTAR. ME SIGAM!



Zé Bolinha e sua turma, enfim, conseguiram encontrar o caminho de volta. Roblox teve a ideia de seguir um caminho oposto ao escolhido pelos seus colegas. Pensou ele que, como o Curupira tem os pés ao contrário, decidiu então seguir o caminho inverso.

Muito bem, seus atrasados. A aula começou há muito tempo.

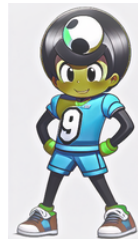
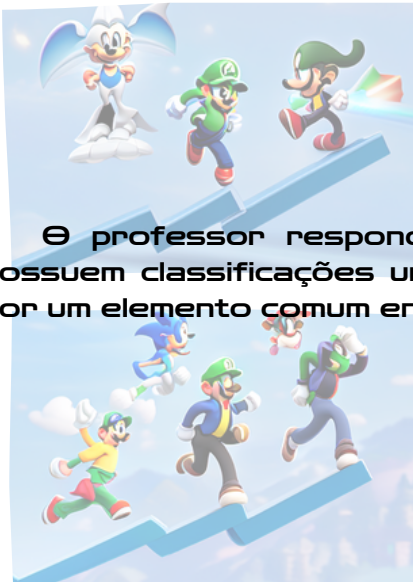
Então quer dizer que estavam perdidos?



Θ professor então deu continuidade à aula.

Bem, como eu já tinha iniciando a aula antes de ser interrompido, vou repetir para os atrasados, enganados pelo Curupira HAHAAH.

Em 2017, o Senado aprovou o Projeto de Lei Nº 383, que dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. Em parágrafo único, Art. 1º, o documento refere-se ao esporte eletrônico como “[...] atividades que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracterizam a competição de dois ou mais participantes [...]” (BRASIL, 2017, p. 2).



Então, seria esporte eletrônico, professor?

Θ professor respondeu ao 8 ball pool: “Esporte e jogo possuem classificações um pouco diferentes. Mas irei começar por um elemento comum entre eles: A CÔMPETIÇÃO.

A competição está presente em vários cantos da sociedade, seja na escola, no trabalho ou em casa. Embora possa motivar e impulsionar o desenvolvimento, é crucial ter cuidado com seus efeitos. A competição excessiva pode gerar estresse, ansiedade e prejudicar as relações interpessoais. Portanto, é importante equilibrar a competitividade com empatia e colaboração.

A competição em jogos não é tão intensa quanto nos esportes. Quanto mais rígida é a competição, mais a prática se aproxima do esporte. No jogo, não há obrigação de vencer a qualquer custo, nem regras fixas ou busca por recordes e medalhas. Essas características são mais comuns no esporte (Bruhns, 1993).

Betti (2004) define o esporte como uma ação social institucionalizada, regrada, constituída a partir de uma comparação de desempenhos e recordes, cujo resultado depende da habilidade do participante.

Barbanti (2006) percebe o esporte como uma atividade física institucionalizada, com regras padronizadas, regidas por entidades oficiais.

Essas definições refletem valores da sociedade capitalista, como eficiência, competitividade, produtividade, individualismo e vitória a qualquer custo. Em contraste, o jogo, mesmo quando competitivo, tende a priorizar a coletividade, a improdutividade, a cooperação e valoriza a participação.

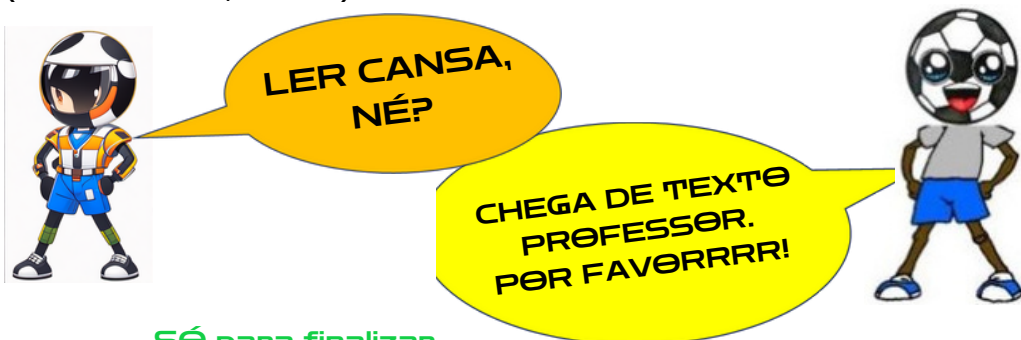
Definir jogo é desafiador. Kishimoto (2011) alerta que a palavra "jogo" pode ser entendida de várias maneiras. Um mesmo comportamento ou atividade pode ser visto como jogo ou não, dependendo do contexto social e cultural. Por exemplo, o arco e flecha pode ser um jogo para alguns e uma profissão para outros.

Johan Huizinga foi um dos primeiros a explorar e discutir o conceito e as características dos jogos. Para ele, o jogo é uma atividade voluntária e "não séria", sem interesses materiais, ocorrendo dentro de certos limites de tempo e espaço, com regras definidas e ordenadas, e que traz um sentimento de tensão e alegria.

Woodcock (2020) aplica esse conceito aos jogos eletrônicos, refletindo sobre quando estamos totalmente imersos no videogame. Nesse estado, o jogador não pensa em nada fora do jogo, e suas preocupações e estresses do mundo real desaparecem, transportando-o para um mundo de fantasia.

Para Caillois (2017), o jogo é entendido a partir de seis características. Primeiro, é uma atividade livre: o jogador não é obrigado a jogar, senão perde a diversão. Segundo, é separado: tem limites de tempo e espaço. Terceiro, é incerto: o resultado não é conhecido de antemão. Quarto, é improdutivo: não cria bens ou riquezas. Quinto, é regido por regras: cria novas situações e acordos temporários. Sexto, é fictício: apresenta uma realidade diferente da vida cotidiana.

Ø jogar, quando se define por esses seis aspectos, é constituído por jogos e é particularmente útil se aplicado aos jogos eletrônicos. Faz-se a escolha "livre" ao decidir jogar videogames; é "separado" por normalmente ser jogado em ambientes de videogame, computador ou smartphones; nos jogos eletrônicos também não é possível saber como o jogo irá prosseguir, por isso, é "incerto"; a atividade também é "improdutiva" em termos capitalistas; possui "regras", mesmo que várias delas estejam ocultas para o jogador; e são "fictícias", por ser um "faz acreditar" de diversas formas (WØØDCØCK, 2020).



SÉ para finalizar.

Caillois (2017) identifica quatro características essenciais dos jogos. A primeira é **Ágôn**, baseada na competição, onde o vencedor é o mais preparado. A segunda é **Aléa**, que contrasta com **Ágôn**; aqui, apesar da competição, o resultado depende da sorte, não da habilidade. A terceira é **Mimicry**, jogos fictícios onde os participantes assumem papéis de personagens. A quarta é **Ilinx**, que envolve a busca da vertigem, desestabilizando o corpo para criar um estado de fuga e evasão.



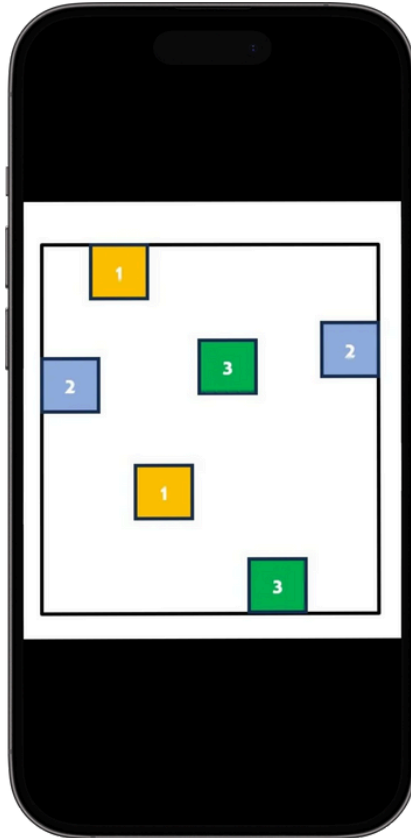
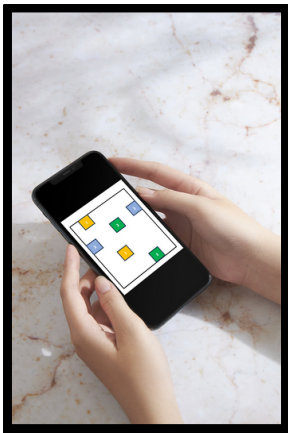
Caros alunos, para aprofundarmos nosso estudo sobre as características dos jogos segundo Caillois (2017), peço que vocês pesquisem um jogo eletrônico que exemplifique cada uma das quatro categorias apresentadas.

Ágôn: _____ **Aléa:** _____
Mimicry: _____ **Ilinx:** _____

Parece que agora a aula acabou! Bom descanso.

Turma, bem vindos à aula de número 06. Imagine que você está com um aparelho tecnológico digital em mãos (um celular).

Ao clicar em um anúncio, apareceu na tela um jogo desafiador. Trata-se de um desafio que tem como objetivo ligar os quadrados numéricos iguais sem que uma linha passe por cima da outra.



Que tal você tentar?

Você precisa ligar os quadrados 1-1; 2-2 e 3-3, sem deixar uma linha tocar a outra.

Que legal, se esse celular fosse de verdade, pode-se dizer que você acaba de vivenciar um jogo eletrônico.

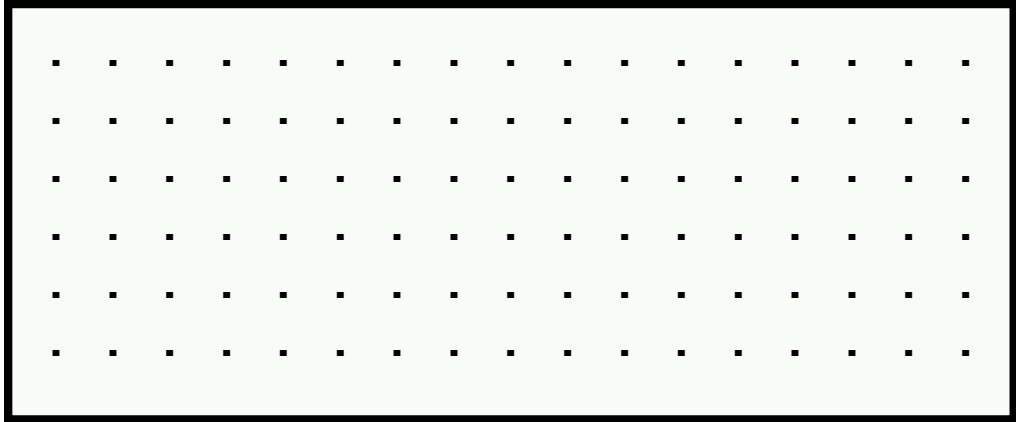
Os jogos eletrônicos são uma forma de entretenimento em que os jogadores participam de atividades lúdicas, tomando decisões baseadas em regras dentro de um ambiente virtual, onde controlam ações exibidas em uma tela (SCHUYTTEMA, 2008).

Os jogos eletrônicos se manifestam principalmente de forma virtual, onde os jogadores interagem com imagens em uma tela, como celular, televisão ou monitor. Sua origem remonta à Guerra Fria, quando surgiram os primeiros protótipos de videogame baseados na tecnologia da época (FERREIRA et al., 2013).

Woodcock (2020) acrescenta que o nascimento dos jogos eletrônicos, impulsionado pelo conflito entre Estados Unidos e União Soviética, acompanhou o crescimento da indústria capitalista. No final da década de 1950, a indústria militar dos EUA recrutava jovens intelectuais para prepará-los para uma guerra nuclear. Esses jovens criavam jogos eletrônicos para simular confrontos armados, como o "ΘXΘ" (jogo da velha), que simulava minas em campos de batalha.



Abaixo temos um jogo eletrônico de Guerra: o jogo das minas explosivas. Para torná-lo eletrônico que tal reproduzirmos esse jogo em um projetor de imagem?

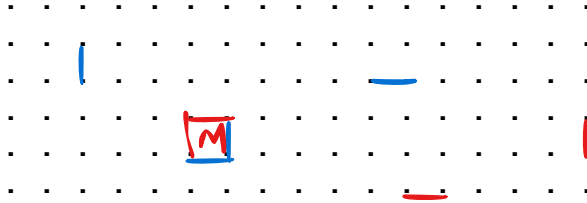


Objetivo do jogo: fechar o maior número de quadrados possíveis.

1º cada um deverá dar um ou dois riscos (fica a critério dos jogadores), ligando um ponto a outro;

2º Após realizar seu(s) risco(s), o jogador passa a vez para seu adversário. Por isso, muito cuidado e atenção, de modo a não favorecer o adversário formar um quadrado na sua frente.

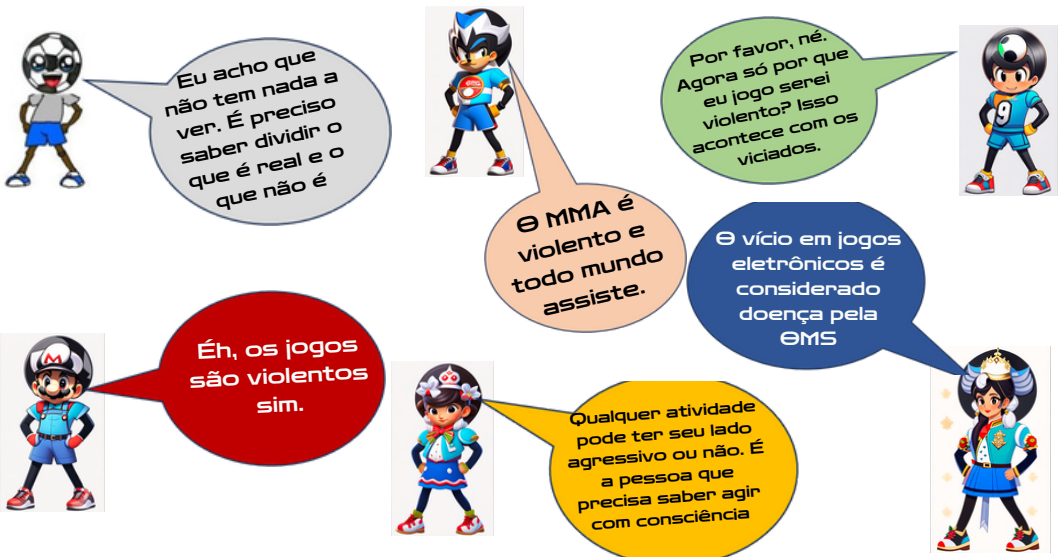
3º Se você formou o quadrado primeiro, coloque a inicial do seu nome para somar ao final do jogo.



Pode parecer contraditório que em um contexto violento os jogos eletrônicos tenham sido criados e disseminados, especialmente porque alguns deles abordam a violência em seus enredos. A violência é um dos temas mais discutidos, com argumentos de que a exposição a jogos violentos pode provocar comportamentos violentos na vida real.

Mas, será que essa violência é gerada pelos jogos?

Θ MMA, a Queimada, o Futebol Americano e outras práticas corporais não apresentam "violência" em sua estrutura? Essa violência é levada para o comportamento de seus praticantes?



Calma, pessoal - disse o professor. Podemos fazer uma roda de conversa ou um júri-simulado para discutir essa da violência e do vício. Vamos?

A partir daqui, os jogos que serão apresentados podem ser vivenciados por aplicativos ou softwares baixados em computador ou aparelhos móveis como celulares, notebooks, tablets.

Alguns desses jogos podem ser baixados (gratuitamente) nos aparelhos móveis, nas lojas virtuais Play Store (android) ou Apple Store (Iphone).

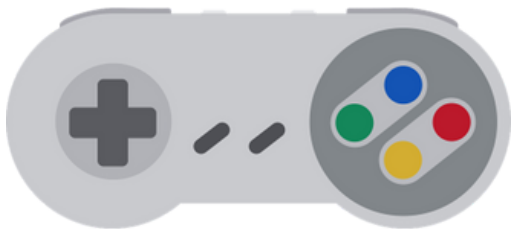
Outros jogos podem ser baixados (gratuitamente) nos aparelhos de computadores, representando os emuladores dos consoles existentes na década de 1990 como o Super Nintendo, Mega, etc.

Com os emuladores instalados vocês terão acesso a praticamente todos os jogos desenvolvidos por essas empresas.

Caso não seja possível a utilização de recursos tecnológicos, há ao final de cada aula sugestões para a transformação do jogo do virtual para o real.

Você que entende de jogos, celulares e computadores, que tal ajudar nas instalações para que esses jogos sejam vivenciados?

Uma vez instalados os emuladores e os jogos, você precisará de um controle de videogame USB, que se conecta ao computador ou celular, e você poderá controlar as ações do jogo a partir dele.



Turma, as discussões da aula anterior foram muito boa. Mas como professor, preciso apresentar os benefícios e os aprendizados sobre jogos eletrônico. Entre esses benefícios estão os propósitos educativos, de treinamento e terapêuticos (Retondar e Harris, 2013); a prática de habilidades cognitivas (Ramos, et. al., 2014); e seu uso como ferramenta de aprendizagem na Educação Física Escolar (Sousa e Silva, 2022).



Θ professor, então, continuou...

Entende-se os jogos eletrônicos a partir de três partes básicas: enredo, motor e interface interativa. Θ enredo define o tema e a trama do jogo e os seus objetivos; o motor é o sistema de controle de jogo, é o mecanismo que irá controlar a reação do jogo através de uma ação feita pelo usuário. Por fim, a interface interativa, que compreende a comunicação entre o motor e o usuário, e envolve os aspectos artísticos, cognitivos e técnicos (BA'TTAIOLA, 2000).

Ferreira et. al. (2013) classificam os gêneros desses jogos como jogos de ação (plataforma, corrida, tiro), estratégia, luta/combate, esporte, simulação, Role Playing Games (RPG) e tabuleiro.

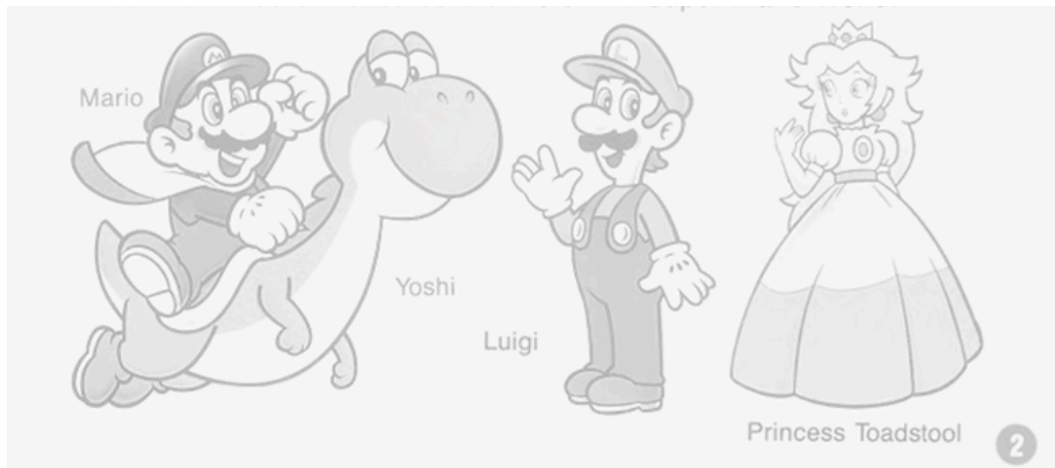
JOGOS DE AÇÃO

Os jogos de ação são aqueles que testam a velocidade de reação do jogador. Normalmente, os jogadores controlam personagens em um mapa específico com objetivos como coletar itens, cumprir missões, eliminar inimigos ou chegar a um local específico (Toshi, 2012).

Entre os jogos eletrônicos de ação, destaca-se um clássico da década de 1990, muito conhecido no mundo dos games: o Super Mário World. Os personagens desse jogo tornaram-se ícones e continuam sendo adorados por jogadores de todas as idades.

Para Chianca (2018) o Super Mário World foi símbolo de uma geração da era dos videogames. Lançado em 21 de novembro de 1990, o jogo trouxe a fantasia, a diversão, a magia e o desafio para seus jogadores.

Os principais personagens do jogo são os irmãos Mário e Luigi, e sua amiga Peach (a Princesa). Os três decidiram passar as férias em uma praia atraente, chamada Terra dos Dinossauros, um lugar mágico e cheio de aventuras. Enquanto distraíam-se a Princesa desapareceu, foi capturada pelas forças do mal. (Nintendo, 1991).



Fonte: Nintendo (1991)

VOCÊ PODE PINTAR E CÓLORIR A FIGURA ACIMA

A aventura começa com a busca pela Princesa. Durante essa jornada, os irmãos encontram um ovo gigante na floresta, que eclode revelando o dinossauro Yoshi (Nintendo, 1991). Yoshi informa que a Princesa e seus amigos foram raptados por tartarugas gigantes comandadas por Bowser. Para resgatá-la, os personagens devem explorar e superar 96 fases em 9 mundos.



**PESSOAL, A
PRINCESA SUMIU!!!**

A TRANSFORMAÇÃO DO MÁRIO WORD

As aprendizagens educativas trabalhadas na Educação Física com o jogo incluem: resolução de problemas ao superar obstáculos e derrotar inimigos; coordenação motora e visual, ao acompanhar os movimentos do boneco e executar comandos; planejamento e estratégia, necessários para resgatar a princesa utilizando caminhos e recursos eficazes; persistência e perseverança, enfrentando desafios crescentes; lógica e raciocínio espacial, avaliando movimentos para ultrapassar obstáculos; e tomada de decisões rápidas, devido à natureza ativa e dinâmica do jogo que exige respostas imediatas.

- Sugestão para a transformação do jogo: do virtual para o real

Uma possível adaptação de Super Mario para o mundo real: os alunos podem ser desafiados a percorrer um percurso marcado por obstáculos (cones, fitas, caixas ou até mesmo os colegas amarrados com fitas) durante o percurso do mapa. Pode-se assumir o papel de Mario ou Luigi (em competição ou cooperação), precisando evitar "inimigos", isto é, os obstáculos. Após a organização do mapa (espaço para o jogo e disposição dos obstáculos) inicia a jornada para resgatar a "princesa" (um ponto específico), enfrentando os desafios que exigem coordenação motora, estratégia de planejamento, e tomada de decisões rápidas. Em competição vence o Mário ou Luigi que primeiro resgatar a princesa ou os dois utilizam-se da cooperação para atingirem o mesmo objetivo, juntos.

Enquanto estavam aguardando o início da aula, Zé Bolinha começou a contar suas origens. Seu Tataravô era um refugiado Saudita, veio para o Brasil devido as ocorrências de Guerras e perseguições no seu país.

Mário perguntou se o avô de Bolinha veio foragido.

Zé Bolinha respondeu: "Não confunda Foragido com Refugiado". Foragido são pessoas que estão fugindo das aplicações das Leis de uma determinada região por ter causado algum crime ou infringido a lei. Já o refugiado não é alguém que cometeu um crime, mas sim aquele que está saindo do seu País devido ao alto número de violências, conflitos armados, etc.

E continuou... "Lá, os Islamistas não temem à vida, geram conflitos armados e se for preciso tiram sua própria vida. Por isso uma grande maioria prefere sair do seu País".

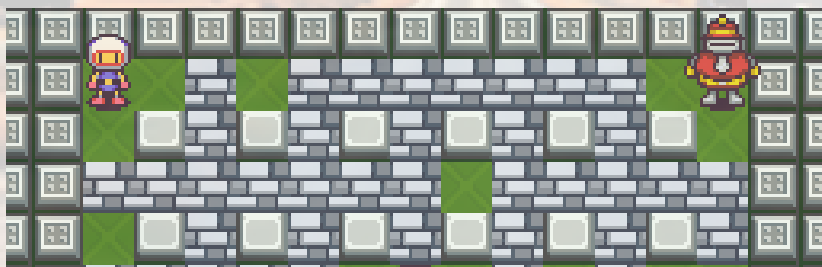
"Destruirás teu próximo como a ti mesmo"

Essa frase, por exemplo, é representada pelo homem-bomba, que são pessoas que fazem parte de uma organização terrorista que carrega junto ao seu corpo explosivos que são capazes de tirar a vida de dezenas de pessoas, inclusive a sua

- Finalizou Zé Bolinha.

Turma, consegui ouvir um pouco da conversa de vocês. Zé Bolinha você pontuou muito bem. A aula de hoje vai tratar de um jogo que podemos estar relacionando a essas questões de conflitos, guerras, bombas, etc. Vamos conhecer o jogo

Bomberman.



Os Jogos de estratégia

Os jogos de estratégia exigem tática e planejamento para alcançar objetivos específicos, como apontam Hax e Filho (2015). O Bomberman exemplifica isso, pois os jogadores posicionam bombas estrategicamente para superar obstáculos e derrotar adversários. Gerenciar o tempo para evitar explosões e antecipar movimentos inimigos são essenciais para coletar prêmios e melhorar habilidades, destacando a necessidade de um pensamento estratégico aguçado.



Para Toledo (2013), Bomberman é retratado como um personagem robô capaz de produzir e gerar suas próprias bombas, dedicando-se a essa atividade. O enredo apresenta diversos robôs capturados e forçados a trabalhar em um complexo subterrâneo dominado por forças malignas. Em determinado momento, os robôs descobrem que poderiam alcançar a superfície e se tornarem humanos se conseguissem superar os obstáculos e escapar do complexo. No entanto, não foram avisados de que seriam perseguidos por um grande número de inimigos ao longo do caminho (HUDSON, 2004).

A TRANSFORMAÇÃO DO BOMBERMAN

As aprendizagens educativas do jogo incluem a coordenação motora fina, estimulada pelo movimento dos dedos; estratégia e planejamento, que orientam ao pensamento crítico e à resolução de problemas; pensamento espacial, através da visualização e manipulação de objetos e espaços tridimensionais; tempo de reação, com respostas rápidas a estímulos visuais e sonoros; precisão e controle motor, ao lançar objetos em alvos específicos; agilidade, ao lidar com explosões rápidas e obstáculos; e memória, lembrando a posição de obstáculos, inimigos e power-ups no mapa.

- Sugestão para a transformação do jogo: do virtual para o real

Uma atividade prática poderia ser um jogo de "Bomberman Humano" onde os alunos se movem em uma área delimitada (representando o labirinto) e usam objetos (como bolas, balão, bambolês) para marcar "explosões" que atingem outros jogadores. Isso pode ser feito de maneira segura, com regras claras para garantir a integridade física dos participantes.

Durante o intervalo Mário foi passear sozinho na floresta, ao retornar para a sala de aula contou a todos o que vivenciou.

Pessoal, pessoal, vocês não sabem o que acabou de acontecer comigo, disse Mário.

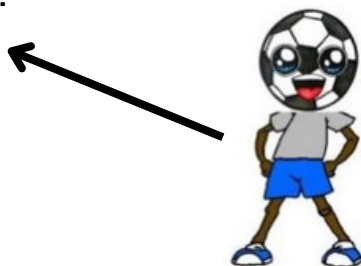
Θ quê? perguntou Roblox.

Mário, então, de aparência cansada e respiração ofegante conta sua aventura.

Enquanto eu estava passeando pela floresta, encontrei uma cobra gigantesca, ela era verde, amarela e muito gigante. Ela estava atrás da árvore e quando eu estava passando, a serpente me atacou. Entreei em luta corporal, ela chegou a me enrolar, mas consegui me soltar e a golpeei com força que ela saiu se rastejando, quase falecida.



Zé Bolinha ficou observando aquela conversa, e disse: "HAHAHAHA, esse Mário é uma figura". Essa serpente nada mais é do que a Boitatá. Reza a lenda que é uma serpente gigante, repleta de luz, protetora dos campos da escuridão. Ela assusta as pessoas e os animais, mas não é uma cobra venenosa, nem maldosa. Quando alguém a mata, ela exala raios de luz e outra cobra a substitui.



Θ professor, então, pediu a fala. após essa aventura do Mário, que tal falarmos dos jogos de luta?

Θs Jogos de Luta/Combate

Θs jogos de luta e combate envolvem um gênero de videogame que se utilizam de batalhas entre personagens. Esses personagens assumem o papel de lutadores, que são controlados e guiados pelos próprios jogadores ou pela inteligência artificial (HAX e FILHΘ, 2015).

Para Toschi (2012) jogos de luta e combate trazem a realidade de confronto corpo a corpo entre dois personagens, correspondem às lutas e golpes, e são repletos de habilidades especiais.

Θ Mortal Kombat, por exemplo, é um jogo de luta que apresenta uma variedade de personagens, cada um com habilidades especiais únicas. Θ jogadores escolhem seus lutadores preferidos e se enfrentam em intensas batalhas. Essas lutas ocorrem em diversos locais específicos, cada um com seu próprio ambiente e cenário. Θ objetivo é derrotar o oponente utilizando uma combinação de movimentos especiais, ataques físicos e estratégias defensivas.

Θ jogo gira em torno de diferentes reinos e personagens, sendo um deles, o feiticeiro, que há 500 anos havia sido banido das batalhas da ilha de Shang Tsung. Mas, com a ajuda de criaturas monstruosas, o feiticeiro poderá retornar ao reino da terra, basta que seus defensores vençam 10 combates (Scapin, 2024).



Fonte: Scapin (2024)



A TRANSFORMAÇÃO DO MORTAL KOMBAT

Aprendizagens educativas, como a exploração de questões culturais e narrativas através das histórias mitológicas dos personagens, o desenvolvimento do pensamento crítico e análise ao examinar os pontos fortes e fracos dos personagens e elaborar estratégias de luta, a aprendizagem multimodal ao utilizar elementos visuais, auditivos e táteis, a reflexão sobre a ação considerando as cenas de violência e promovendo o uso consciente do jogo, a discussão sobre ergonomia ao ensinar postura adequada para jogar, a melhoria das habilidades de multitarefas através da realização simultânea de várias ações, e a memorização de combos, movimentos especiais e estratégias durante as lutas, fortalecendo a memória de trabalho.

- Sugestão para a transformação do jogo: do virtual para o real

Para transformar Mortal Kombat do virtual para o real nas aulas de Educação Física, os alunos podem criar personagens com histórias inspiradas no jogo, desenvolver movimentos e combos baseados em artes marciais seguras, e participar de circuitos de atividades físicas que simulam batalhas, incluindo estações de chutes e socos, esquivas, e exercícios de reflexos. Combates simulados sem contato agressivo, como lutas com sombras, uso de almofadas como alvos e combates coreografados, podem ser realizados para praticar precisão e controle. Além disso, elementos narrativos do jogo podem ser integrados, com missões e objetivos que os alunos precisam completar, tornando a experiência envolvente e educativa.

JOGOS DE ESPORTES

Θ gênero de jogos eletrônicos esportivos representa diversas modalidades, como futebol, basquete e tênis, muitas vezes incorporando elementos de RPG, como itens e habilidades (Toschi, 2012). Hax e Filho (2015) destacam que esses jogos buscam recriar diferentes esportes, cada um considerado um subgênero.

Θs jogos de futebol oferecem uma representação detalhada e imersiva, capturando a ação, os movimentos dos jogadores e aspectos táticos, com gráficos cada vez mais realistas. Θ FIFA International Soccer, lançado em 1993 pela Electronic Arts, revolucionou o gênero ao introduzir uma perspectiva 3D isométrica e obter licença oficial da FIFA, embora inicialmente não usasse nomes reais de jogadores (Fnac Expert, 2020). Θ jogo foi seguido por sucessos como International Super Star Soccer, que impressionou com seus gráficos e sistema de motivação dos jogadores.

Com o crescimento da popularidade desses jogos, impulsionados por investimentos na indústria de videogames, um marco importante ocorreu em 1996, quando o FIFA começou a usar os nomes e imagens dos jogadores reais. Em 2015, a série FIFA incluiu equipes femininas, resultado de uma petição online liderada pela jogadora Verónica Boquete em 2013 (FNAC EXPERT, 2020).

Não apenas nos espaços eletrônicos, mas também no futebol real as mulheres tem ganhado destaque significativo. Esse crescimento vem acompanhado com a cobertura da mídia, investimento, infraestrutura e oportunidade para as jogadoras.



A TRANSFORMAÇÃO DO FIFA

Os jogos eletrônicos de futebol oferecem aprendizagens educativas como conhecimento tático, ensinando estratégias e formações; habilidades motoras, estimulando coordenação e movimentos precisos; aprendizado cultural e geográfico, com equipes de diferentes partes do mundo; e planejamento e gerenciamento, através do gerenciamento de clubes e carreiras, incluindo habilidades de orçamento.

- Sugestão para a transformação do jogo: do virtual para o real

Transformar um jogo eletrônico de futebol em uma experiência real envolveria replicar as mecânicas de jogo, como movimentos dos jogadores e física da bola, garantindo fidelidade ao jogo eletrônico. Seria necessário criar ambientes e estádios que reproduzam fielmente as atmosferas e características visuais do jogo digital, além de desenvolver controles físicos e equipamentos que permitam interações realistas com a bola e o ambiente. Adaptar as regras de competição, integrar tecnologias como sensores de movimento para melhorar a dinâmica do jogo real e promover valores sociais como fair play e inclusão seriam essenciais para uma experiência multissensorial e imersiva que envolvesse os participantes de maneira completa.



Que tal você construir uma maquete, tendo como base os fundamentos do Minecraft.

Primeiro, faça o desenho do que você irá construir. Em seguida, crie a sua maquete para apresentação no final do bimestre.



A TRANSFORMAÇÃO DO MINECRAFT

As aprendizagens educativas com Minecraft incluem o desenvolvimento do pensamento crítico e resolução de problemas através da construção criativa, habilidades STEM (ciência, tecnologia, eletrônica e matemática), cooperação e trabalho em equipe em projetos conjuntos, compreensão de história e cultura através da recriação de edifícios históricos, e planejamento de espaços esportivos com a construção de estádios.

- Sugestão para a transformação do jogo: do virtual para o real

Para transformar as aprendizagens do Minecraft para o mundo real na Educação Física, os alunos podem projetar e construir maquetes físicas de quadras esportivas, recriar jogos e atividades esportivas reais baseados nos designs e regras do Minecraft, organizar desafios de equipe e circuitos de obstáculos temáticos, participar de caças ao tesouro físicas, discutir saúde e bem-estar após as atividades, criar materiais educativos sobre temas de saúde, construir espaços esportivos acessíveis, e organizar jogos inclusivos que promovam a cooperação, a resolução de problemas e a inclusão.

Role-Playing Game ou RPG é um gênero de jogos eletrônicos que incorpora um ou mais personagens, seguindo por uma história, como a de um livro. É como nesse tipo de jogo ter batalhas em turnos, missões, cavernas exploráveis, itens, habilidades, equipamentos, inimigos e atributos (Toschi, 2012).

O Roblox é jogo RPG. É um hub de jogos online lançado em 2006 pela Roblox Corporation. Nele, os usuários desenvolvem e lançam jogos utilizando o motor gráfico da plataforma. Através do aplicativo, é possível jogar milhares de jogos, interagir com outros usuários e participar de experiências criadas pela comunidade.



Hoje, vamos utilizar da pesquisa. Pesquise mais sobre a origem e a história desse jogo. Quais jogos estão presentes em sua plataforma. Escolha, em equipe, quais desses jogos podemos vivenciar na sala de aula. Vamos organizar um dia de vivência de Roblox.

- Definam quem será o organizador das partidas.
- Definam quais jogos farão parte (máximo 2).
- Definam como será a disputa envolvendo esses jogos.
- Organizem equipes para essas competições (de 5 pessoas).
- Montem tabelas para anotações.
- E joguem. Divirtam-se. Vamos nessa?

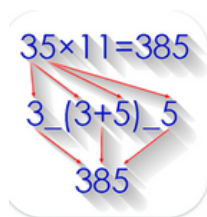


Nesta aula vamos falar um pouco de jogos educativos, não que os anteriores não o foram. Mas agora trata-se de jogos com o objetivo principal de ensinar ou reforçar conceitos educacionais específicos da Educação Física ou de outras disciplinas.

Esses jogos podem abranger uma ampla gama de temas, desde matemática e ciências até história, linguagem e habilidades sociais. Eles são projetados para serem adequados a diferentes faixas etárias e níveis de habilidade, proporcionando uma maneira dinâmica de aprender através da interação digital.



O aplicativo de idiomas Duolingo é o jeito mais popular do mundo de aprender um idioma. A missão da empresa é desenvolver a melhor educação do planeta e torná-la disponível a todos (Duolingo).



O aplicativo Truques Matemáticos, utiliza-se das operações básicas da matemática. Estimula a inteligência, a agilidade no cálculo, além de aprimorar o conhecimento na matemática.



O Kahoot é uma plataforma com aprendizagens baseada em jogos, usada como tecnologia educacional. É divertida e envolvente.

Como encerramento, que tal realizarmos um festival de jogos eletrônicos?

Zé Bolinha e o professor, cheios de entusiasmo e conhecimento após as intensas aulas no coração da floresta amazônica, retornaram a Manaus. Os dias passados no interior foram transformadores, proporcionando-lhes uma compreensão profunda sobre o uso dos jogos eletrônicos na Educação Física Escolar.

De volta à cidade, Zé Bolinha começou a refletir sobre os desafios que enfrentaria ao implementar o que havia aprendido. Ele sabia que a tecnologia podia ser uma poderosa ferramenta educacional, mas também reconhecia as dificuldades que a população mais pobre enfrentava para ter acesso a ela. As escolas com estruturas precárias eram uma realidade que ele não podia ignorar.

Determinados a fazer a diferença, Zé Bolinha e o professor organizaram uma série de palestras para compartilhar seu conhecimento com seus outros colegas, educadores e toda a comunidade escolar. Eles destacaram a importância do uso consciente da tecnologia, mostrando como os jogos eletrônicos podiam ser aliados no desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e motor dos alunos.

Além disso, Zé Bolinha lançou um projeto para arrecadar fundos e doações de equipamentos, buscando reduzir a desigualdade no acesso à tecnologia nas escolas mais carentes. Ele trabalhou incansavelmente, envolvendo empresas locais, ONGs e a comunidade em geral. Sua paixão e dedicação inspiraram muitos a se unirem à causa.

Gradualmente, as mudanças começaram a aparecer. Escolas que antes não tinham condições de oferecer uma educação física de qualidade passaram a contar com equipamentos adequados e professores bem qualificados. Os alunos, por sua vez, se mostraram mais engajados e motivados, aproveitando ao máximo as novas ferramentas e metodologias.

Zé Bolinha também enfatizou a importância de uma abordagem equilibrada, ensinando os alunos a usarem a tecnologia de forma responsável, sem deixarem de valorizar o contato com a natureza e a prática de atividades físicas ao ar livre.

Com o tempo, as comunidades perceberam os benefícios dessas iniciativas. A transformação social que Zé Bolinha sonhava começou a se tornar realidade, mostrando que, com conhecimento, criatividade e solidariedade, é possível criar um futuro melhor para todos. Zé Bolinha e o professor viraram referências, não só em Manaus, mas em todo o Amazonas e no Brasil, provando que a educação pode ser a chave para um mundo mais justo e inclusivo.

Allan Smith Lima e Lima