

JOGANDO DIFERENTE NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

COSTA, Alan Queiroz da;
PENTEADO, Maria Isabel Gaspar;
MARQUES, Erica Tavian Pereira;
GARCIA, Eduardo;
SANTOS, Marcio Fereira dos;
SCHIMIDT, Eliana Baptiston;
COLÉGIO PARTICULAR - SP

A proposta do projeto teve como objetivo a utilização do jogo eletrônico “Cadeia Alimentar”, como uma nova estratégia para trabalhar diferentes conteúdos nos jogos, além de conhecerem e experimentarem o dispositivo portátil – Palm, oportunizado pela parceria entre o colégio e o portal educacional.

Respeito às regras, trabalho em equipe, estratégia, exploração de movimentos, conhecimento sobre o funcionamento de um equipamento eletrônico / jogo virtual e colaboração foram alguns dos conteúdos trabalhados durante a experiência, pois o jogo cria uma nova realidade, a cada momento, no “jogo” da Cadeia Alimentar.

Para a realização do projeto, foi necessária uma preparação prévia dos professores, que passou pelo conhecimento do equipamento, testes e viabilidade de utilização, além do estudo de suas possibilidades pedagógicas.

Após a vivência com os Palms, ainda nas aulas de Educação Física, os próprios alunos discutiram, sugeriram e criaram seu próprio jogo “Cadeia Alimentar” sem o aparelho eletrônico, adaptando e criando novas possibilidades na quadra do colégio.

Como produto final, as professoras conselheiras de cada turma, continuaram o desenvolvimento dos conteúdos de ciências e orientaram a pesquisa para construção de uma enciclopédia sobre os animais.

Jogos, Videogame, Educação Física Escolar

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Recursos necessários

Datashow, caixas de som.

Prof. Ms. Alan Queiroz da Costa

E-mail: alanqcosta@ig.com.br / alanqcosta@yahoo.com.br

JOGANDO DIFERENTE NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

COSTA, Alan Queiroz da;
PENTEADO, Maria Isabel Gaspar;
MARQUES, Erica Tavian Pereira;
GARCIA, Eduardo;
SANTOS, Marcio Fereira dos;
SCHIMIDT, Eliana Baptiston;
COLÉGIO PARTICULAR - SP

A proposta do projeto teve como objetivo a utilização do jogo eletrônico “Cadeia Alimentar”, como uma nova estratégia para trabalhar diferentes conteúdos nos jogos, além de conhecerem e experimentarem o dispositivo portátil – Palm, oportunizado pela parceria entre o colégio e o portal educacional.

Respeito às regras, trabalho em equipe, estratégia, exploração de movimentos, conhecimento sobre o funcionamento de um equipamento eletrônico / jogo virtual e colaboração foram alguns dos conteúdos trabalhados durante a experiência, pois o jogo cria uma nova realidade, a cada momento, no “jogo” da Cadeia Alimentar.

Para a realização do projeto, foi necessária uma preparação prévia dos professores, que passou pelo conhecimento do equipamento, testes e viabilidade de utilização, além do estudo de suas possibilidades pedagógicas.

Após a vivência com os Palms, ainda nas aulas de Educação Física, os próprios alunos discutiram, sugeriram e criaram seu próprio jogo “Cadeia Alimentar” sem o aparelho eletrônico, adaptando e criando novas possibilidades na quadra do colégio.

Como produto final, as professoras conselheiras de cada turma, continuaram o desenvolvimento dos conteúdos de ciências e orientaram a pesquisa para construção de uma enciclopédia sobre os animais.

Jogos, Videogame, Educação Física Escolar

RELATO DE EXPERIÊNCIA

1. Introdução

Após saber da disponibilidade de aproximadamente trinta dispositivos portáteis – “Palms” equipados com um joguinho sobre “cadeia alimentar” para 4ª séries, procurei mais informações sobre esse jogo e, após entender como funcionava o jogo, percebi a possibilidade de adaptarmos sua utilização para as turmas de 2ª. série. Entrando em contato com a coordenação da escola para saber sobre a possibilidade de utilização dos “joguinhos” na aulas de Educação Física, tivemos algumas reuniões, definições metodológicas e demos início ao Projeto “Cadeia Alimentar”.

1.1. O jogo “virtual”

O Jogo “Cadeia Alimentar” inserido nos Palm foi feito por meio de um software com a finalidade de simular o comportamento de uma Cadeia Alimentar e todos seus componentes, envolvendo seres produtores, consumidores primários e secundários, representados pelos elementos planta, capivara e onça, respectivamente. O equipamento também tem o intuito de mostrar aos usuários que tudo que existe em nosso planeta está inter-relacionado e, por isso necessita que haja um equilíbrio entre si.

As regras especificadas pelo manual do usuário e esclarecidas por uma consultora pedagógica do portal educacional foram muito importantes para que os alunos entendessem seu funcionamento, bem como as condições necessárias para que o equipamento funcionasse de forma adequada. Apesar de ser um equipamento que nunca havia sido utilizado na escola (estava em testes pilotos) os alunos entenderam facilmente seu funcionamento bastando, apenas, ensiná-los a operação do software.

2. Objetivos: um instrumento várias possibilidades

Segundo o manual pedagógico do software, a possibilidade de apresentação dos conteúdos pedagógicos relativos à Cadeia Alimentar de forma interativa poderia oferecer um novo recurso para auxiliar os alunos na compreensão desses conceitos já trabalhados por outras formas (livros e demais recursos pedagógicos).

Mesmo com essa proposta respaldada em diversos estudos (ALVES, 2001, 2004, BETTI, 1998, 2003, 2005) sobre as contribuições do uso das tecnologias na educação, a discussão não permeou apenas as aulas em sala de aula, mas também as quadras, nas aulas de educação física.

O projeto teve como objetivo a utilização do jogo eletrônico Cadeia Alimentar, como uma nova estratégia para trabalhar os diferentes conteúdos dos jogos, além de conhecerem e experimentarem o dispositivo portátil – Palm, oportunizado pela parceria entre o colégio e o portal educacional.

Respeito às regras, trabalho em equipe, estratégia, exploração de movimentos, conhecimento sobre o funcionamento de um equipamento eletrônico / jogo virtual e colaboração entre os participantes foram alguns dos conteúdos trabalhados durante a experiência, pois o jogo cria uma nova realidade, a cada momento.

3. Metodologia

Para a realização do projeto, foi necessária uma preparação prévia dos professores, que passou pelo conhecimento do equipamento, testes e viabilidade de utilização, além do estudo de suas possibilidades pedagógicas (FERRÉS, 1996, COSTA, 2006).

3.1. Desenvolvimento do Projeto

Após essa fase inicial, o desenvolvimento do projeto tomou como referência o planejamento anual previamente elaborado e, numa parceria com as professoras conselheiras das turmas de 2ª. série, decidimos propor algumas atividades em conjunto.

Cada professor, dentro de sua área de conhecimento, discutiu de forma transversal, seus conteúdos específicos e uso do palm como uma possibilidade, não a única, de ampliar suas experiências aproveitando, não só o interesse dos alunos pelas TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação), a linguagem comum dos alunos frente aos jogos virtuais, seja qual for sua apresentação.

Enquanto a professora da turma trabalhava seus conteúdos relativos aos animais (tipos, classificações, corpo, alimentação, dentre outros), nas aulas de educação física, desenvolvíamos os conteúdos de conhecimentos sobre o corpo, as estruturas e possibilidades além dos movimentos e seqüências de movimentos específicos desenvolvidos nas aulas de Ginástica.

Se num primeiro momento os alunos experimentaram os palms (conhecendo o equipamento, seus comandos, jogando com o objetivo de explorar o jogo Cadeia Alimentar e “sobreviver”) num segundo momento, retomamos parte dos conteúdos trabalhados com as professoras conselheiras e, por meio de atividades e jogos a partir da vivência com os palms, novamente

jogamos com eles e, explorando outros animais e movimentos (deslocamentos, saltos, giros, equilíbrio, paradas, dentre outros), discutimos e atualizamos a prática anteriormente realizada.

4. Conclusões: O bichonário

Sendo um recurso tecnológico simples, prático, de fácil manuseio, o Palm possibilitou o desenvolvimento de um trabalho dinâmico para os alunos e novo para os professores. Além da criação de ambientes de aprendizagem em que a tecnologia forneceu base para novos conteúdos além de auxiliar como suporte, a aprendizagem tornou-se mais fácil e motivante.

A interação entre os participantes e entre estratégias pedagógicas possibilitou aos alunos integrar diferentes conteúdos, em diferentes disciplinas permitindo uma experiência mais significativa para os alunos.

4.1. O jogo “atual”

O encerramento da proposta teve como produto final uma “Enciclopédia Virtual” com a participação de cada disciplina dentro de suas características e, na área de Educação Física, alguns pontos relevantes merecem destaque.

Apesar da sugestão de uma adaptação do jogo “virtual” por parte dos professores, partiu de um dos alunos uma versão atualizada “mais legal” de se jogar. A facilidade em manusear os equipamentos foi grande aliada na proposta em contrapartida à euforia causada pela possibilidade dos alunos jogarem uma espécie de “videogame” nas aulas de educação física. Essa euforia, em algumas turmas tornou-se indisciplina em relação às regras básicas do jogo, prejudicando sua execução.

A discussão sobre as habilidades motoras, seqüência de movimentos (dos animais e seres humanos) e demais assuntos técnicos relativos aos conteúdos de ginástica acabaram ficando em segundo plano em relação aos conteúdos dos jogos (respeito às regras, trabalho em equipe, estratégias, colaboração dentre outros).

Com isso, percebemos a importância em oferecer diferentes formas para que os alunos entendam, aprendam e contribuam com o próprio aprendizado, muitas vezes vendo, ouvindo, mas também falando, opinando e mostrando sua cultura, suas preferências e interagindo com os educadores no processo ensino – aprendizagem. A integração de novas possibilidades pedagógicas muitas vezes pode ser a melhor estratégia para oferecer soluções a diversos obstáculos que todo enfrentamos no processo educativo.

5. Referências Bibliográficas

ALVES, L. R. G.; SILVA, J. B. **Educação e Cibercultura**. Salvador : EDUFBA, 2001. Disponível em: <http://www.lynn.pro.br/pdf/livro_educaciber.pdf>. Acesso em: 27 jul. 2006.

ALVES, L. **Game Over: Jogos Eletrônicos e Violência**. Salvador, 2004. Tese (Doutorado em Educação). Universidade Federal da Bahia. Disponível em: <<http://www.lynn.pro.br/tese.htm>>. Acesso em: 27 jul. 2006.

BETTI, M. **A Janela de vidro: esporte, televisão e educação física**. Campinas: Papirus, 1998.

BETTI, M. (Org.) **Educação Física e Mídia: novos olhares, outras práticas**. São Paulo: Hucitec, 2003.

BETTI, M. **Imagem em ação: o discurso televisivo no ensino da Educação Física**. Relatório de Pesquisa apresentado ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico. 120 f. Bauru, 2005.

Costa, Alan Queiroz da, **Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa**. 2006, Dissertação (mestrado em ciências da motricidade) – Instituto de Biociências, UNESP, Rio Claro, 2006.

FERRÉS, J. **Televisão e educação**, Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

Recursos necessários

Datashow, caixas de som.

Prof. Ms. Alan Queiroz da Costa

E-mail: alanqcosta@ig.com.br / alanqcosta@yahoo.com.br