

JOGOS ELETRONICOS COMO FERRAMENTA PEDAGOGICA NAS AULAS DE RECREAÇÃO E LAZER PARA O CURSO DE EDUCAÇÃO FISICA NA MODALIDADE REMOTA

Maiara Larissa Pereira da Silva ¹
Débora Maria de Lima ²
Isabeli Lins Pinheiro ³

RESUMO

A integração dos jovens com os meios tecnológicos acontece naturalmente, onde em qualquer momento do dia, seja para estudo, lazer ou meio comunicativo os aparelhos digitais estão presentes. Na escola, antes pesquisas eram restritas a bibliotecas, em tempos atuais os próprios livros aparecem em versões digitais e a utilização de mídias e softwares para pesquisas acadêmicas tornam essa inclusão digital ainda mais inevitável no âmbito escolar. Este momento de distanciamento social requerido pela pandemia da COVID-19, culminou na adaptação das aulas para o formato remoto de ensino, com o objetivo de minimizar prejuízos na formação acadêmica. Através de plataformas digitais, as aulas foram adaptadas para o formato remoto, e na disciplina de recreação e lazer foi necessário reformular todo o planejamento de ensino e desenvolver dinâmicas lúdicas compatíveis com as aulas práticas neste novo formato de ensino. Experiências e aprendizados únicos, são proporcionados com as vivências e na elaboração de atividades lúdicas construtivas com toda a sala e estrutura disponível no ensino remoto.
Palavras-chave: Educação física, Ensino Remoto, Pandemia.

INTRODUÇÃO

A integração dos jovens com os meios tecnológicos acontece naturalmente, onde em qualquer momento do dia, seja para estudo, lazer ou meio comunicativo os aparelhos digitais estão presentes. Na escola, antes pesquisas eram restritas a bibliotecas, em tempos atuais os próprios livros aparecem em versões digitais e a utilização de mídias e softwares para pesquisas acadêmicas tornam essa inclusão digital ainda mais inevitável no âmbito escolar (JUNIOR e FERREIRA, 2009).

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco - PE, mylli.kwy@ufpe.br;

² Graduanda do Curso de Bacharelado em Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco – PE, debora.marial@ufpe.br;

³ Docente no núcleo de Educação Física e Ciências do Esporte da Universidade Federal de Pernambuco – PE, isabeli.pinheiro@ufpe.br;

Neste contexto, utilizar tecnologias digitais como ferramenta pedagógica é um meio de obter um melhor espaço de ensino e aprendizagem adaptado às condições intrínsecas dos alunos. A forma como o professor utiliza as tecnologias que estão disponíveis, pode propiciar a aprendizagem em um ambiente lúdico e dinâmico. Entre as que podem ser utilizadas que apresentam um lado lúdico, estão os jogos, brincadeiras, e atividades recreativas com teor educacional que se caracterizam por proporcionar um ambiente simulado do mundo real, situações problemas e podendo abordar, inclusive, conteúdos e temáticas diversas tornando amplo e prazeroso para o discente o processo de aprendizado (FILHO, 2015).

O jogo eletrônico, videogame ou videogame são meios tecnológicos que podem aparecer em ambiente doméstico através de consoles como o playstation e a Nitendo ou em computadores, tablets e aparelhos celulares. Pessoas podem jogar sozinhas ou acompanhadas, seja de forma presencial ou online através d RPG's. (JUNIOR, 2013).

O Programa de Monitoria é um espaço de aprendizagem, proporcionado aos estudantes dos cursos de graduação, visando o aperfeiçoamento do seu processo de formação e a melhoria da qualidade do ensino (PROACAD/UFPE, 2021). A monitoria, então, surge como um facilitador no processo de ensino-aprendizagem ao prestar um serviço de apoio pedagógico aos estudantes, e solucionar as dificuldades apresentadas pelos mesmos acerca dos conteúdos vivenciados em aula e que constam no plano de ensino. Além disso, os monitores atuam diretamente auxiliando o professor orientador nas atividades da disciplina.

O desenvolvimento do estudante é primordial sendo o principal objetivo da formação superior, e a Lei nº 5.540/1968 é responsável por regulamentar a monitoria acadêmica, fixando normas de organização e funcionamento do ensino, mas foi reiterada pela Lei nº 9.394/1996, que vem a estabelecer as suas diretrizes e bases da educação nacional (FRISON, 2016).

Este trabalho tem por objetivo descrever como o jogo eletrônico foi utilizado como ferramenta pedagógica no ensino remoto durante aulas de recreação e lazer, para o curso de Educação Física, Licenciatura e Bacharelado, da Universidade Federal de Pernambuco, no Centro Acadêmico de Vitória de Santo Antão. Tendo em vista o teor lúdico e prazeroso que os jogos apresentam sendo uma forma de inclusão, controle e manutenção da participação dos estudantes durante as aulas.

METODOLOGIA

Trata-se de um estudo descritivo, realizado a partir da vivência da monitoria na disciplina de recreação e Lazer, nos cursos de graduação do bacharelado e da licenciatura em Educação Física, no qual, é oferecida aos discentes como componente curricular obrigatório.

Foi realizada uma busca por artigos originais que estudam a temática em questão, nas bases de dados *Scientific Electronic Online* (SciELO) e Periódicos CAPES, para fundamentar o desenvolvimento deste relato. Foi utilizado como critério de inclusão: estudos originais, revisão sistemática e meta-análise, e nos idiomas português e inglês.

REFERENCIAL TEÓRICO

A COVID 19 é uma distinta de outras patologias causadas pelo coronavírus, como a Síndrome respiratória aguda grave (SARS) e a Síndrome respiratória do Oriente Médio (WHO, 2020). É causada pelo coronavírus SARS-CoV-2, que provoca um quadro clínico que varia de infecções assintomáticas a quadros respiratórios graves (BRASIL, 2021). Durante a pandemia, o isolamento social foi introduzido no cotidiano das pessoas como uma estratégia para evitar as interações sociais e restringir a propagação da COVID-19 (BEZERRA et al., 2020). Dentre as restrições estão: o fechamento de escolas e universidades, do comércio não essencial, de academias e áreas públicas de lazer (FARIAS, 2020), o que gera grande impacto na economia, saúde mental e comportamento humano (BEZERRA, et al., 2020).

A rotina de ensino sofreu algumas alterações na sua prática desde a crise da pandemia da COVID-19 que se instaurou em 2020, e provocou a mudança na rotina, nos impulsionando a viver em distanciamento social (BRASIL, 2020).

O Programa de Monitoria é um espaço de aprendizagem, proporcionado aos estudantes da graduação, visa o aperfeiçoamento do seu processo de formação e a melhoria da qualidade do ensino (PROACAD/UFPE, 2021). A fim de caracterizar os eixos centrais da nossa experiência, neste relato iremos sistematizar os processos de planejamento e desenvolvimento das ações vivenciadas, detalhando cada etapa de modo crítico.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A cada semana, sob a orientação da professora, reuniões de orientação permitiram discutir a temática das aulas, realizar o feedback das dinâmicas realizadas e planejar as atividades a serem realizadas na aula seguinte. A monitoria planejou e executou dinâmicas lúdicas práticas nas aulas síncronas no Google Meet (figura 1). Houve uma total liberdade e autonomia na elaboração e execução das vivências com apoio e supervisão da professora-orientadora.

Tivemos o desafio de trabalhar o jogo esportivo à distância e de maneira cooperativa, uma proposta bastante desafiadora pois o jogo esportivo apresenta um caráter muito prático e competitivo. Utilizando o gartic.io, foram sorteados temas esportivos, onde um dos estudantes ao receber o tema, desenhava pistas no gartic.io, para que os demais, adivinhassem e ajudassem na execução da atividade de forma coletiva, dinâmica, cooperativa e aprendendo mais sobre o esporte.

Na intervenção sobre jogos populares e eletrônicos, adaptamos uma brincadeira popular para o meio eletrônico. Vivenciamos o trava-língua, onde a professora, estudantes e monitores falavam trava-línguas de nível fácil, médio e difícil. Seguindo a mesma sequência de ideias, a elaboração dos jogos cantados e dramáticos estimulou a expressividade dos estudantes, retratando emoções e sensações (Figura 1).

Também gravamos vídeo-atividades realizando mímicas que os estudantes deveriam adivinhar os temas filmes, séries ou personagens. Nesta mesma aula, realizamos a brincadeira “Uma palavra, uma música” onde foi exibida uma palavra no slide apresentado pelo monitor no Google Meet, e os estudantes cantavam uma música correspondente à palavra exibida.

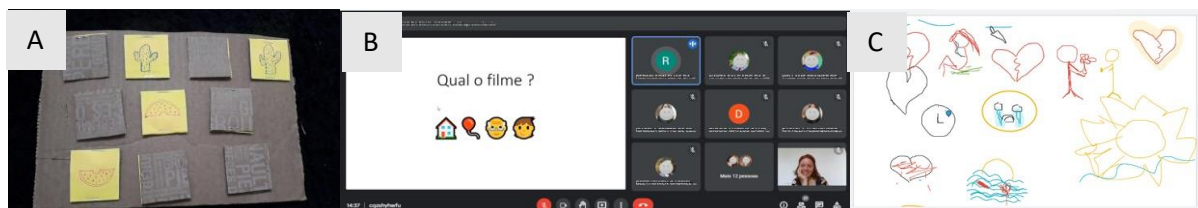


Figura 1: Vivências lúdicas realizadas nas disciplinas de Recreação e Lazer. (A) Jogo da memória, (B) Qual o filme?, (C) Jogos Dramáticos.

A princípio foi um grande desafio, afinal recreação e lazer, e a vivências dos jogos, têm um grande caráter prático e adaptar as aulas e atividades para uma modalidade remota, provocou uma incitação acompanhada pelo receio de não conseguir alcançar os objetivos. Felizmente, foi altamente satisfatório o resultado das dinâmicas selecionadas, preparadas e apresentadas que contaram com a participação ativa das turmas e um feedback positivo delas.

A experiência da monitoria evidencia o processo de ensino-aprendizagem, onde o conhecimento não é unilateral, ocorre sempre uma troca de saberes que culmina por somar bastante na formação profissional de todos os presentes; professor, monitor e alunos (FREIRE, 2005). Essa experiência nos levou também a reflexões sobre a liberdade de criação associada a autonomia, que é referida nas ações de monitoria no qual o trabalho pedagógico mais prazeroso, o homem não “é” primeiro, para agir depois: “para a realidade humana, ser é agir, e deixar de agir é deixar de ser” (SARTRE, 2001, p. 587). Entendemos que nosso agir na monitoria proporcionou novos significados ao nosso ser no mundo, com novos olhares para a prática pedagógica e na relação monitor-orientador e monitor-aluno.

A monitoria acadêmica como ferramenta facilitadora para o alcance de um processo ensino-aprendizagem efetivo, exige do aluno uma busca contínua e um aprofundamento teórico e prático, fortalecendo seu aprendizado, gerando um sentimento de autoconfiança e responsabilidade (ANDRADE et al, 2018). A assistência ofertada pela monitoria atendeu bem às demandas dos discentes, que demonstraram interesse em consultar a monitoria e aprender. As atividades transcorreram dentro do esperado, suprimindo assim as expectativas da disciplina. Evidenciamos que a presença dos monitores é produtiva e proporciona um espaço de troca de conhecimentos eficiente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência na monitoria proporcionou aprendizados únicos, onde juntos; professor e monitor, discutiram os conteúdos e posteriormente elaboraram as atividades lúdicas pertinentes aos graduandos e com o ensino remoto. A experiência da monitoria nas disciplinas de Recreação e Lazer nos cursos da graduação em Educação Física, possibilitou diálogos, planejamento e execução de atividades construtivas. Concluímos

que utilizar os meios digitais como ferramenta pedagógica favoreceu a construção da comunicação e aquisição do conhecimento além dos muros da universidade.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, E. G. R. RODRIGUES, I. L. A. NOGUEIRA, L. M. V. et al. Contribution of academic tutoring for the teaching-learning process in Nursing undergraduate studies. **Revista Brasileira de Enfermagem**, v. 71, s. 4, p. 1596-1603, 2018.

BURGOS, C., BARAICATI, C., MARTINS, J., SCHOLZE, A., GALDINO, M., & KARINO, M. Monitoria acadêmica na percepção dos estudantes de enfermagem. **Revista de Enfermagem da UFSM**, v. 9, s. 37, 2019.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro. Editora: Paz e Terra, 2005.

PROACAD - **Pró-reitoria para Assuntos Acadêmicos/ diretoria de gestão acadêmica coordenação de apoio acadêmico - UFPE**, edital n. 03/2021, programa institucional de monitoria 2020.2.

SANTOS, M. M. S. **A monitoria como espaço de iniciação à docência: possibilidades e trajetórias**. Natal, RN: EDUFRN – Editora da UFRN, 2007.

SARTRE, J. P. **O Ser e o Nada: Ensaio de ontologia fenomenológica**. Petrópolis: Vozes, p. 782, 2001.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. **Statement on the Second Meeting of the International Health Regulations (2005)**. Emergency Committee Regarding the Outbreak of Novel Coronavirus (2019-nCoV), 2020.

BEZERRA, A. C. V. *et al.* Fatores associados ao comportamento da população durante o isolamento social na pandemia de COVID-19. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 25, p. 2411-2421, 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional da Educação. Resolução CNE/CP nº 2, de 10 de dezembro de 2020. Institui Diretrizes Nacionais orientadoras para a implementação dos dispositivos da Lei nº 14.040, de 18 de agosto de 2020, que estabelece normas educacionais excepcionais a serem adotadas pelos sistemas de ensino, instituições e redes escolares, públicas, privadas, comunitárias e confessionais, durante o estado de calamidade reconhecido pelo Decreto Legislativo nº 6, de 20 de março de 2020. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 11 dez. 2020.

FRISON, L.; BRAGAGNOLO, M. Monitoria: uma modalidade de ensino que potencializa a aprendizagem colaborativa e autorregulada. **Pro-posições**, v. 27, p. 133-153, 2016.

FILHO, R. F.; **Jogos Eletrônicos na Educação. Educação Fora da Caixa: tendência para a educação no século XX**. Pp 39, 2015.



JUNIOR, D. R. C; FERREIRA, H. M. C. Jogos Eletrônicos e Educação: Um Diálogo Possível com a Escola. Rio de Janeiro, RJ. 2009.

JUNIOR, D. R. C.; Mídias e Educação Infantil: desafios na prática pedagógica. **INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO: teoria & prática**, Porto Alegre, RS. 2013.