

JOGOS DIGITAIS COMO INSTRUMENTO DE ENSINO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Fabricio Lucio Neves de Lima¹
Mayza Batalha Mendonça de Lima²
Maria Leoneida Ferreira Inhuma³
Samara Feitosa Gomes Feitosa⁴
João Otacílio Libardoni dos Santos⁵

RESUMO

Os jogos eletrônicos surgiram na década de 1970/1980 e atrelado ao seu processo de evolução, surge o fenômeno *e-Sports* que se refere aos jogos digitais praticados como um esporte de alto rendimento (HAMARI; SJÖBLOM, 2017). Tão grande a notoriedade dos e-Sports tem atraído a uma gama de espectadores e competidores, sobretudo estudantes, que acompanham, participam e assistem os torneios em plataformas digitais. Este trabalho tem caráter qualitativo e refere-se a um relato de experiência sobre uma atividade realizada na Escola Municipal Antônio Moraes na cidade de Manaus – Amazonas. A atividade consistiu na realização de um torneio do jogo FREE FIRE e a proposta pedagógica da atividade foi desenvolver a autonomia, criatividade e senso crítico dos alunos envolvidos no torneio. A atividade ocorreu ao final do letivo de 2021. Inicialmente, foi formada uma comissão de organização com a participação dos professores de educação física e quatro alunos que dominavam os conceitos e regras do jogo. Em reunião os alunos expuseram aos professores a forma de organização das competições e a partir de então foi realizado o projeto do evento e entregue para apreciação da gestão escolar. Após a apreciação, iniciaram-se as inscrições das equipes formadas por alunos do 6º ao 9º ano. Foram três dias de competição, com a participação de dez equipes em formato eliminatório. Ao final três equipes foram premiadas com medalhas de 1º lugar, 2º lugar e 3º lugar. Ao término do evento realizamos uma reflexão com os estudantes envolvidos, fazendo o levantamento dos pontos vistos por eles como positivos, tais como aprendizados referentes ao respeito aos adversários, cumprimentos de regras e habilidade de interação social em ambiente virtual. Os jogos digitais no âmbito escolar podem caracterizar-se como instrumento importante para desenvolvimento de habilidades sociais em ambiente virtual, ampliar habilidades de tomadas de decisão e autonomia dos estudantes.

Palavras-chave: Jogos digitais, Escola, E-sports, Esportes eletrônicos.

¹ Mestrando do Curso de Mestrado Acadêmico em Ciência do Movimento Humano da Universidade Federal do Amazonas - UFAM flima853@gmail.com;

² Mestranda do Curso Mestrado Profissional em Educação Física da Universidade Federal do Amazonas – ProEF/UNESP/UFAM, mayzabm@gmail.com;

³ Mestranda do Curso Mestrado Profissional em Educação Física da Universidade Federal do Amazonas – ProEF/UNESP/UFAM, leofinhuma@gmail.com;

⁴ Mestre pelo Curso de Saúde, Sociedade e Endemias na Amazônia da Universidade Federal do Amazonas - UFAM, sfeitosagomessilva@gmail.com;

⁵ Doutor pela Universidade Estadual de Santa Catarina - UDESC jlibardoni@ufam.edu.br