

INSERÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA EXPERIÊNCIA NO ENSINO MÉDIO

Ana Pricilia Gonçalves de Oliveira (URCA)¹, Cicera Pereira da Silva (URCA)¹, Maria Elayce de Araujo Clemente (URCA)¹, Morgana Alves Correia da Silva²

¹Discentes da Universidade Regional do Cariri – URCA

²Docente da Universidade Regional do Cariri – URCA

RESUMO

Introdução: Uma grande parte dos adolescentes usam os jogos eletrônicos como forma de lazer, nos seus momentos de distração. Porém, no ambiente escolar, esses jogos ainda são vistos como empecilhos. A literatura sugere que, quando utilizamos de maneira consciente e integrada ao currículo escolar, os jogos eletrônicos se tornam aliados para as aulas de educação física. Aproximando a realidade desse mesmo público jovem, permitindo maior engajamento e participação ativa nas atividades. **Objetivo:** O presente trabalho tem como objetivo relatar as experiências vivenciadas pelos discentes do curso de licenciatura em Educação Física, ao longo do estágio supervisionado IV, com na unidade temática de Brincadeiras e Jogos, e o conteúdo de jogos eletrônicos. **Método:** O estágio foi desenvolvido na escola de ensino médio em tempo integral Wilson Gonçalves, do município de Crato-CE, nas turmas de 1º ano “A” e “C” e na Eletiva Educação, Saúde e Bem-estar. Foi realizado no período de 54 horas totais para o estágio, sendo 6 horas de observação e 48 horas de regência. **Resultados:** Durante o período de regência, um dos conteúdos foi muito marcante, os jogos eletrônicos. Desenvolvemos atividades do mundo virtual, dentre elas estão os jogos populares: PacMan, o jogo da cobrinha, Just Dance, Subway Surf, pegando pokémon, dentre outras. Todas as atividades foram adaptadas para a vida real, proporcionando uma experiência lúdica e interativa para os alunos. Essas atividades tiveram como objetivo contribuir para que os alunos se tornem mais críticos sobre o uso dos games e sua aplicação no mundo real, além de ter maior aderência nas aulas. Outros aspectos importantes como habilidades sociais, como interação, cooperação e empatia, que se faz necessário dentro e fora das telas. Por meio dos jogos, promovemos uma reflexão sobre o uso dos games, conectando-os ao mundo real e incentivando os alunos a relacioná-los tanto com o ambiente escolar quanto com suas experiências fora dele. **Conclusão:** As adaptações dos jogos virtuais nas aulas de Educação Física para o contexto da realidade, é uma estratégia inovadora que permite ampliar variadas possibilidades de aprendizagem e favorecendo uma prática docente com menos recursos, de forma inclusiva e criativa.

Palavras-chave: Educação Física, estágio supervisionado, jogos eletrônicos.