



CONBRACE  
CONICE 2021  
DE 12/09 A 17/12

Educação Física e  
Ciências do Esporte  
no tempo presente:

Defender Vidas,  
Afirmar as Ciências

## O JOGO NO TEMPO PRESENTE DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA REMOTA<sup>1</sup>

Luís Gustavo da Costa Pereira,

Secretaria de Educação de Paulista (SEDUC)

Sérgio Henrique Noblat de Andrade Júnior,

Secretaria de Educação do Ipojuca (SEDUC)

Cecília Batista do Nascimento Alcântara Bonfim,

Secretaria de Educação de Pernambuco (SEDUC-PE)

### RESUMO

*A Base Nacional Curricular Comum aborda como objeto de conhecimentos a tipologia dos jogos. Com objetivo de sistematizar os conhecimentos dos alunos sobre o objeto de conhecimento jogo através da prática pedagógica com a realidade vivenciada pelos alunos nas aulas remotas foram utilizadas como estratégias de ensino a construção de um jogo utilizando os conceitos e características dos diversos tipos de jogos vivenciados através das aulas síncronas e assíncronas durante um bimestre no ano de 2020.*

*PALAVRAS-CHAVE: Jogo; Ensino; Educação à distância*

### INTRODUÇÃO

A Base Nacional Curricular Comum - BNCC traz a concepção da Educação Física como componente curricular que tematiza as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social, entendidas como manifestações das possibilidades expressivas dos sujeitos, produzidas por diversos grupos sociais no decorrer da história. Nessa concepção, “o movimento humano está sempre inserido no âmbito da cultura e não se limita a um deslocamento espaço-temporal de um segmento corporal ou de um corpo todo.” BNCC, 2018, pág. 213.

O Governo do Estado de Pernambuco suspendeu temporariamente as aulas presenciais em março de 2020, através do Decreto Estadual Nº48.810 de 16/03/2020, porém as redes de ensino necessitaram reformular suas estratégias de ensino, como também a escola precisou

<sup>1</sup> O presente trabalho não contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para sua realização.



reinventar e aprender a trabalhar numa forma diferente do habitual, utilizando as aulas síncronas e as aulas assíncronas.

Este texto tem por objetivo revelar uma experiência sobre o ensino da educação física no contexto das aulas remotas da Rede Municipal de Ensino do Município de Paulista - PE, demonstrando as possibilidades teórico metodológicas na unidade temática - Jogo na etapa do ensino fundamental - Anos Finais.

## METODOLOGIA

O estudo foi desenvolvido a partir de uma pesquisa de abordagem qualitativa, e utilizou o relato de experiência enquanto método de pesquisa (MINAYO, 2004). A partir deste método a demonstração do cotidiano docente é relatado. O desenvolvimento do trabalho foi analisado durante o bimestre escolar no ano de 2020, utilizando como objeto de conhecimento o conteúdo jogo na busca dos alunos produzirem um trabalho final com o conteúdo exposto durante as aulas do período relatado.

## POSSIBILIDADES TEÓRICOS - METODOLÓGICAS

As possibilidades da prática pedagógica no formato de aula remota foram orientadas pela BNCC, 2018 e pelo Caderno de Orientação da Rede Municipal de Ensino de Paulista-PE. Durante o início da unidade didática, utilizou-se um questionamento sobre as atividades que estavam sendo realizadas pelos alunos durante o período de confinamento e enfrentamento da pandemia sem contato com as aulas remotas para obter informações e averiguar as situações que os alunos estavam passando no tempo presente e aos mesmo tempo construir o planejamento da prática pedagógica.

## A PRÁTICA PEDAGÓGICA

O período para sistematização do conteúdo jogo foi realizado em uma unidade didática com o objetivo geral de compreender o conceito do jogo e suas tipologias para serem aplicadas no cotidiano familiar. E como objetivos específicos de estabelecer relações sobre o jogo no ambiente escolar e familiar levando em consideração o lúdico; valorizar a concepção do jogo através das aulas síncronas e assíncronas com a prática no ambiente familiar. Como saberes

escolares foram utilizados os jogos de salão e eletrônicos e no campo procedimental foram utilizadas expectativas de aprendizagem existentes no caderno de orientação da rede municipal.

A unidade didática escolhida foi o terceiro bimestre do ano de 2020. Durante o período citado os alunos receberam aulas no formato síncrono - momento da aula onde o professor e os alunos estão ao vivo na mesma plataforma digital e no formato assíncrono - momento onde o aluno participa das atividades didáticas sem a presença do professor.

Os alunos receberam explanação do conteúdo Jogo no formato síncrono através da plataforma google meet, neste momento os alunos sistematizaram o conhecimento do jogo, e foi utilizado o aplicativo wordwall, como forma de identificar a aprendizagem do conteúdo. Nos encontros seguintes, foram utilizados para explanação dos conteúdos o objeto de conhecimento jogo, sua tipologia e características para serem sistematizados pelos alunos no formato síncrono além das aulas assíncronas com a resolução de questões, pesquisas e também um desafio para os alunos construírem o próprio jogo.

No último encontro, os alunos explicaram e apresentaram a construção do jogo construído por eles como forma de contemplar os conhecimentos vivenciados durante a unidade de ensino.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados alcançados foram conquistados conforme os objetivos propostos, além de conseguir alcançar as expectativas de aprendizagem orientadas pelo currículo. Foram selecionados dois jogos para serem divulgados neste relato de experiência.

Jogo 1 - “ARAMDILHA - Teremos 4 participantes para jogar esse jogo, cada vez que foi sorteado a pessoa vai andar uma casinha e nessas casinhas vão ter armadilhas e para você fazer exercícios de educação física justamente, já que esse é um trabalho de educação física. A gente faz algumas brincadeiras de educação física nisso e os jogadores continuam jogando o jogo, utilizando as brincadeiras e com as provas. Regras - jogar e se divertir com os amigos e compartilhar momentos incríveis com eles. Pronto professor, é isso! N. dos S. P. 7 ano A, M. dos S. P. 7 ano A e M. do 7ano B.

Jogo 2 - “PERSEGUIÇÃO - Oi professor! Sou M. H. e L. B. do 7 ano A, já escolhemos o isopor. Eu vou agora mostrar a vocês, eu e L. fazendo o jogo, *música de fundo*, no jogo serão quatro jogadores, dois policiais e dois bandidos, você precisa tirar no dado o número dois ou número cinco para sair da casinha para andar, os bandidos têm que correr da polícia.”



CONBRACE  
CONICE 2021  
DE 12/09 A 17/12

Educação Física e  
Ciências do Esporte  
no tempo presente:

Defender Vidas,  
Afirmar as Ciências

As estratégias teórico-metodológicas foram contempladas através da organização do conhecimento utilizando a pesquisa sobre as tipologias do jogo, resgate histórico social e a evolução dos jogos, ampliando a sistematização do conhecimento típico da fase dos alunos.

## THE GAME IN THE PRESENT TIME OF REMOTE PHYSICAL EDUCATION CLASSES

### ABSTRACT

*The Common National Curriculum Base addresses the typology of games as objects of knowledge. In order to systematize the knowledge of students about game knowledge through pedagogical practice with the reality experienced by students in remote classes, the construction of a game using the concepts and characteristics of the various types of games experienced through the teaching was used as a teaching strategy. synchronous and asynchronous classes during a bimester in the year 2020.*

**KEYWORDS:** *Game; Teaching; Distance Education*

## EL JUEGO EN LA ACTUALIDAD DE LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA A DISTANCIA

### RESUMEN

*La Base Curricular Nacional Común aborda la tipología de juegos como objeto de conocimiento. Con el fin de sistematizar el conocimiento de los estudiantes sobre el juego objeto de conocimiento a través de la práctica pedagógica con la realidad vivida por los estudiantes en clases remotas, se utilizó como estrategias de enseñanza la construcción de un juego utilizando los conceptos y características de los diferentes tipos de juegos experimentados a través de clases sincrónicas y asincrónicas durante un bimestre en el año 2020.*

**PALABRAS CLAVE:** *Juego; Enseñando; Educación a distancia*





CONBRACE  
CONICE 2021  
DE 12/09 A 17/12

Educação Física e  
Ciências do Esporte  
no tempo presente:

Defender Vidas,  
Afirmar as Ciências

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2018.

COLETIVO DE AUTORES. *Metodologia do Ensino de Educação Física*. São Paulo: Cortez, 1992.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. V. *Fundamentos de Metodologia Científica*. 6ª Ed. São Paulo: Editora Atlas, 2008.

MINAYO, M.C.S. *O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde*. São Paulo: HUCITEC, 2004

PERNAMBUCO, **Decreto nº 48.810, de 16 de março de 2020**. Regulamenta, no Estado de Pernambuco, medidas temporárias para enfrentamento da emergência de saúde pública de importância internacional decorrente do coronavírus responsável pelo surto de 2019, conforme previsto na Lei Federal nº 13.979, de 6 de fevereiro de 2020.

PAULISTA, Prefeitura Municipal do. **Orientações para o planejamento e implementação da base curricular**. Secretaria de educação, jan, 2019. Paulista-PE.

