



XXII CONBRACE  
IX CONICE | 2021  
12/Set a 17/Dez  
Evento online

EDUCAÇÃO FÍSICA E  
CIÊNCIAS DO ESPORTE  
NO TEMPO PRESENTE:  
DEFENDER VIDAS.  
AFIRMAR AS CIÊNCIAS

# O jogo no tempo presente das aulas de educação física remotas

Sessão de  
Pôsteres

Autores:

- Luís Gustavo da Costa Pereira
- Sérgio Henrique Noblat de Andrade Júnior
- Cecilia Batista do N. de Alcântara Bonfim

E-mail de contato

emailexemplo@gmail.com

# Introdução

**Decreto Estadual - PE**  
Nº 48.810

**Plano de Aula**



**Síncrono**

**Google Meet;  
Whatsapp;  
Wordwall**

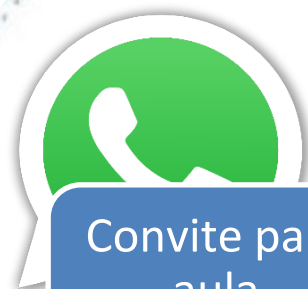


**Assíncrono**

**Classroom;  
Google  
Forms;  
Wordwall**



# Possibilidades



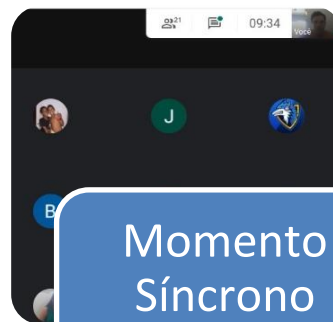
Convite para aula

- Link do whatsapp



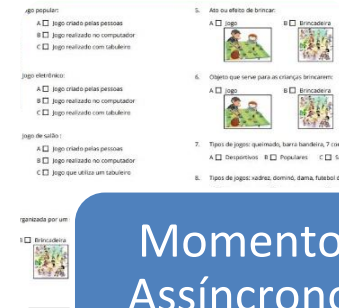
Dinâmica da aula

- Sistematização do conhecimento



Momento Síncrono

- Conteúdo JOGO



Momento Assíncrono

- Sistematizar o conhecimento



ORIENTAÇÕES PARA O  
NEJAMENTO E IMPLEMENTAÇÃO  
DA BASE CURRICULAR  
REDE MUNICIPAL DE ENSINO DO PAULISTA



Resultados

- Alcançar os objetivos



# Relato da Experiência



## Objetivo:

- \* Compreender o conceito do jogo e suas tipologias para serem aplicadas no cotidiano familiar.

## Objetivos específicos:

- \* 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.



# AULA



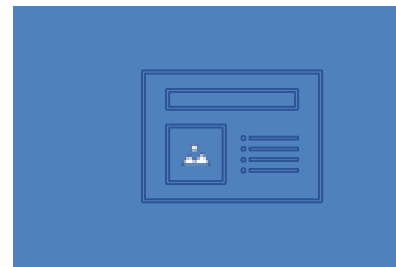
## Acolhimento

Frequência  
orientação da aula



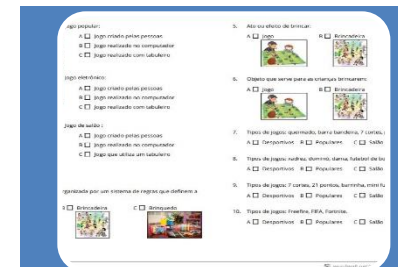
## Slides Videoaula

Google docs.  
Plataforma Youtube



## Debate

Diálogo



## Encaminhamentos

Formulário  
Google Forms  
Classroom

# Na prática...

ESCOLA MUNICIPAL MANOEL  
GONÇALVES DA SILVA

## REGRAS DAS AULAS REMOTAS

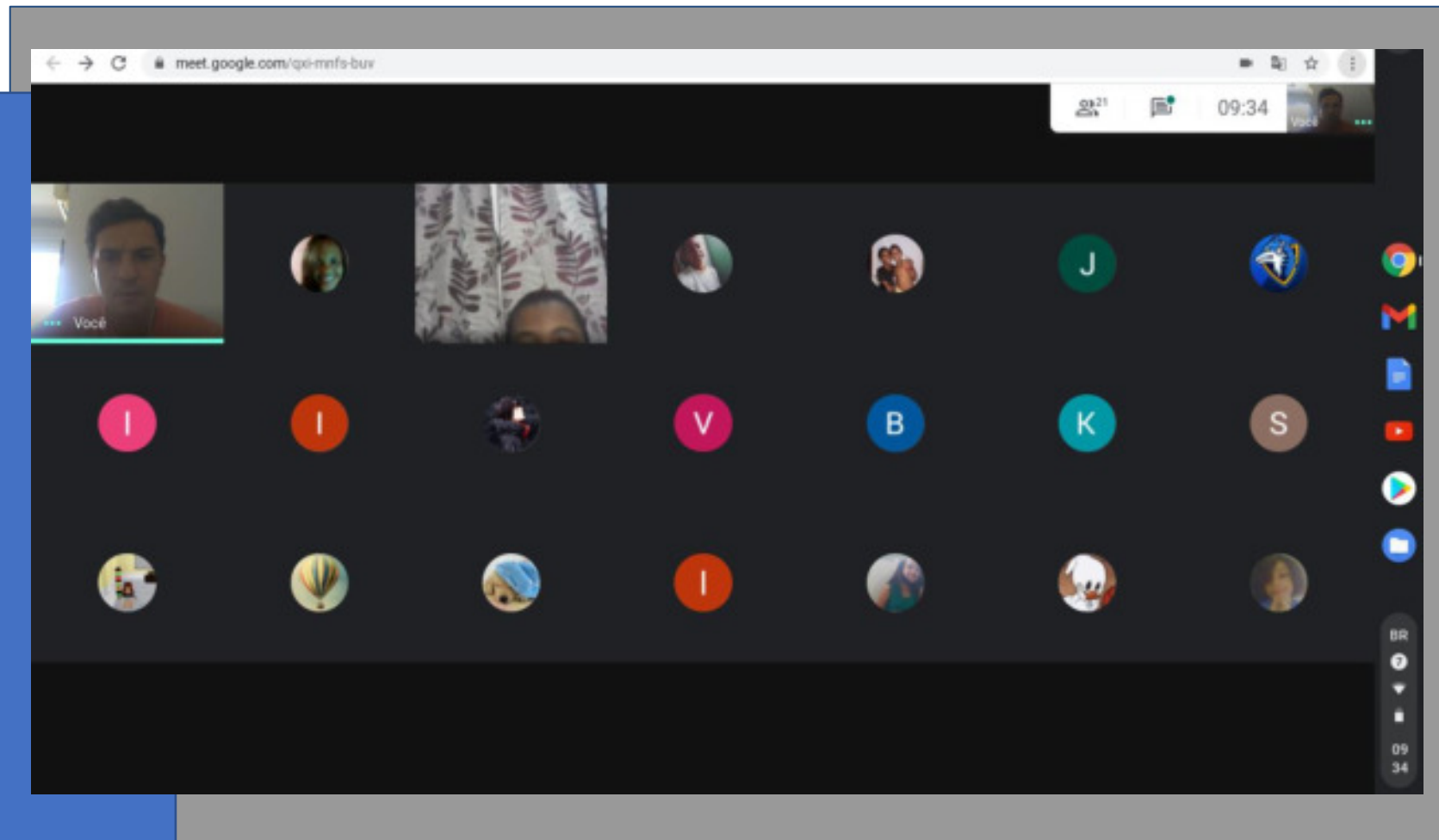
1- Identificação pelo \*nome próprio\*  
Não usar pseudônimo. O aluno não entrará  
com nome fantasia.

2- DESLIGAR O MICROFONE!

3- NÃO USAR O CHAT PARA FALAR  
COM AMIGOS.

4- ABRIR A CÂMERA QUANDO O  
PROFESSOR (A) SOLICITAR.

5- TOLERÂNCIA PARA ENTRAR NA AULA  
SÃO DE 5 MINUTOS, RESPEITAR PARA  
NÃO ATRAPALHAR A AULA.





## Utilização do Aplicativo



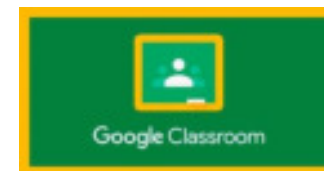
## Aula Síncrona

**Google Meet**  
**E-mail institucional**  
**1 hora de aula**

## Aula Assíncrona

**Whatsapp**  
**Google Forms**  
**Classroom**  
**Wordwall**

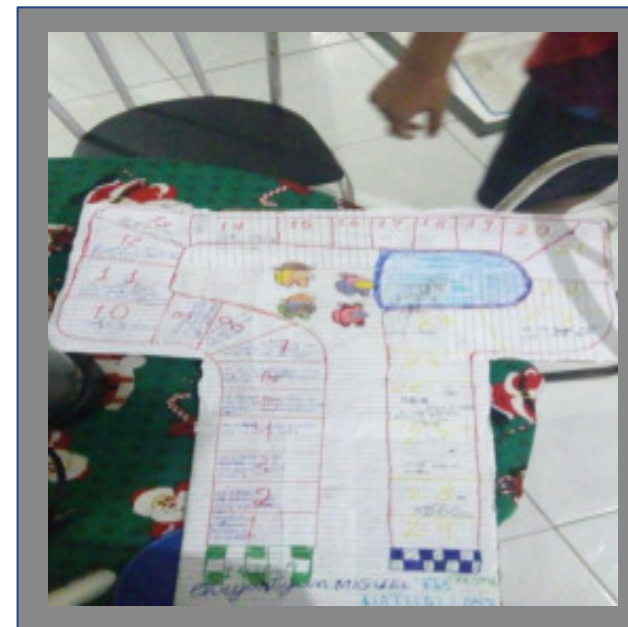
**Dinâmica da aula:**  
**Sistematização do**  
**conhecimento**



# Resultados



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.







**“Somos o que fazemos,  
mas somos,  
principalmente, o que  
fazemos para mudar o  
que somos.”  
Eduardo Galeano**