



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

Sessão de Pôsteres

E-mail de contato

narahelo@hotmail.com

O jogo *Among Us* como uma estratégia de aplicação dos *Webgames* com o Corpo em ambientes formais e não formais



Autores:

- Nara Heloisa Rodrigues
- Amanda Mayara do Nascimento-Cardoso
- Renata Laudares Silva
- Ana Paula Evaristo Guizarde Teodoro
- Giselle Helena Tavares

Introdução

- Os jogos eletrônicos tem ganhado cada vez mais espaço tanto no âmbito formal como no não formal.
- Uma das possibilidades de aplicação dos jogos eletrônicos são os *Webgames* com o Corpo (SCHWARTZ; TAVARES, 2015) - proposta que prevê a adaptação de jogos eletrônicos e do ambiente virtual para serem desenvolvidos com o corpo, em ambiente real.
- Como os *Webgames* com o corpo podem ser desenvolvidos em ambientes formais e não formais? Quais as vantagens de utilização destes jogos?



Objetivo

Apresentar a adaptação de um jogo eletrônico com o corpo, para ser desenvolvido em diferentes contextos.

Descrição do Jogo Original

- O jogo *Among US* ganhou um grande número de adeptos e se tornou popular no ano de 2020, conquistando público diversificado, tais como crianças e adolescentes.
- No jogo, cada jogador é um dos tripulantes de uma nave espacial que busca manter o bom funcionamento da nave, executando diversas tarefas e há também impostores que criam problemas na nave e buscam incriminar outros tripulantes.
- Quando alguma morte é relatada no jogo, os tripulantes se reúnem e discutem, tentando identificar o impostor, eliminando-o do jogo.
- O jogo continua até que o impostor seja identificado.

(NUVENS, 2020)



Webgame com o Corpo: adaptação do jogo Among Us

- Cada jogador recebe uma cartinha, que não deve ser mostrada a nenhum dos outros jogadores, contendo o nome relacionado a sua função do jogo (Impostor ou Tripulante) e sua respectiva tarefa/missão (exemplos de missão: imitação de uma modalidade esportiva, de um animal, um exercício físico, dentre outros).
- Ao sinal do mediador todos devem iniciar suas missões e o(s) impostor(s) também pode(m) se disfarçar e simular missões.
- Com um novo sinal do mediador, os tripulantes vendam os olhos e ficarem na posição de estátua (10 segundos). O impostor irá tocar em algum tripulante eliminando-o – este jogador deve se deitar no chão simulando que está eliminado.
- Após novo sinal do professor, os tripulantes continuam a fazer suas missões e o tripulante eliminado se identifica para o professor entregando sua carta. O professor aperta o botão de emergência e convoca uma reunião para todos discutirem e identificarem quem é o impostor. Um tripulante é elegido como impostor e é expulso.
- O jogo segue até que o impostor seja identificado.



Considerações finais



- Vantagens de aplicação dos *Webgames* com o Corpo : familiarização dos jogadores com um jogo popular; maior envolvimento de adeptos de jogos eletrônicos em grandes jogos e práticas que envolvem maior movimentação corporal; o estímulo da criatividade e à prática de atividade física.
- Estes jogos podem contribuir para o desenvolvimento do aspecto intelectual, bem como, do motor, do social e do afetivo; podem contribuir diretamente com profissionais que atuam no âmbito do lazer e professores não familiarizados com este contexto, agregando valores às práticas.

Referências



NUVENS, E. **Among Us': saiba tudo sobre o jogo do momento.** Olhar Digital, 2020. Disponível em: <<https://olhardigital.com.br/2020/10/23/noticias/among-us-saiba-tudo-sobre-o-jogo-do-momento/?gfetch=2020%2F10%2F23%2Fnews%2Famong-us-know-all-about-the-game-of-the-moment%2F>>. Acesso em: 22 jun. 2021.

SCHWARTZ, G. M.; TAVARES, G. H. **Webgames com o corpo:** vivenciando jogos reais no mundo virtual. São Paulo: Phorte, 2015.