

ABC DO JOGO PRESENCIAL E VIRTUAL: JOGO E MOTRICIDADE PARA DIFERENTES FAIXAS ETÁRIAS

Educação

Coordenador da atividade: Gisele Franco de Lima SANTOS¹

Universidade Estadual de Londrina (UEL)

Autores: Johnny Hideaki da Silva MARCELO²; Gustavo de Menezes BATISTA³.

Resumo

Dos conhecimentos específicos que o Curso de Licenciatura em Educação Física apresenta em suas propostas curriculares, o jogo aparece em sua dimensão filosófica, social, cultural e educativa. Nesse sentido, nos indagamos sobre as diversas possibilidades que um projeto cuja temática central está vinculada ao jogo, pode oferecer à comunidade de Londrina e região metropolitana e aos futuros professores de Educação Física. Contudo, não nos questionamos apenas a respeito das contribuições do projeto no âmbito local, mas como essa proposta pode favorecer tanto os profissionais da área da Educação Física, quanto qualquer outra pessoa que procure por conhecimentos relacionados ao jogo em âmbito nacional ou mesmo fora do país, sendo possível por meio da internet. Sendo assim, os objetivos do projeto são: proporcionar presencialmente à população local, experiências corporais e atividades lúdicas vinculadas ao jogo por meio da realização de ruas de recreio, gincanas culturais e esportivas; e propiciar virtualmente o acesso a diferentes tipos de conhecimentos teóricos/práticos relacionados ao jogo, na perspectiva educativa ou social, à qualquer pessoa que procure os temas específicos apresentados nos vídeos. Nossa proposta é direcionada para os seguintes públicos: nas Oficinas de Jogos: pessoas de todas as faixas etárias (bebês até idosos) vinculadas ou não a instituições educativas da cidade de Londrina e região metropolitana; na Gravação de Vídeo de Jogos: com os discentes da Universidade Estadual de Londrina e colaboradores externos que estão envolvidos diretamente com o projeto; nos Vídeos editados: acesso para profissionais da área de Educação Física e áreas afins que procuram por sugestão de atividades e diferentes jogos para serem aplicados em diversas situações pedagógicas ou sociais.

Palavra-chave: Jogo; Educação Física; Youtube.

¹ Gisele Franco de Lima Santos, Docente do curso de Educação Física – Licenciatura.

² Johnny Hideaki da Silva Marcelo, estudante do curso de Educação Física – Licenciatura e Bolsista de Iniciação Extensionista

³ Gustavo de Menezes Batista, estudante do curso de Educação Física – Licenciatura e Bolsista de Iniciação Extensionista

Introdução

Dos conhecimentos específicos que o Curso de Licenciatura em Educação Física apresenta em suas propostas curriculares, o jogo aparece em sua dimensão filosófica, social, cultural e educativa. De acordo com Betti (1992), não basta que os futuros professores saibam como ensinar determinados movimentos. Precisamos que na formação inicial nossos estudantes compreendam a importância do processo que envolve a ação de ensinar e de aprender. Assim, o processo educacional que os futuros professores devem levar à escola está voltado para “[...] a compreensão das múltiplas formas de refletir, elaborar e produzir conhecimentos”. (PALMA ET AL, 2010, p.35).

Nesse sentido, nos indagamos sobre as diversas possibilidades que um projeto cuja temática central está vinculada ao jogo, pode oferecer à comunidade de Londrina e região metropolitana e aos futuros professores de Educação Física. Contudo, não nos questionamos apenas a respeito das contribuições do projeto no âmbito local, mas como essa proposta pode favorecer tanto os profissionais da área da Educação Física, quanto qualquer outra pessoa que procure por conhecimentos relacionados ao jogo em âmbito nacional ou mesmo fora do país, sendo possível por meio da internet. O projeto iniciou-se em dezembro de 2018 e encerra-se em 2021. Nessa perspectiva, nossos objetivos são: proporcionar presencialmente à população local, experiências corporais e atividades lúdicas vinculadas ao jogo por meio da realização de ruas de recreio, gincanas culturais e esportivas; propiciar virtualmente o acesso a diferentes tipos de conhecimentos teóricos/práticos relacionados ao jogo, na perspectiva educativa ou social, à qualquer pessoa que procure os temas específicos apresentados nos vídeos.

Metodologia

São desenvolvidas atividades em três frentes: uma para o atendimento a comunidade escolar de Londrina e região; outra na produção e divulgação de vídeos didáticos na internet sobre atividades vinculadas ao jogo; e outra voltada para os encontros pedagógicos entre os colaboradores do projeto e a coordenação que oportunizarão a tomada de decisões das ações subsequente do projeto, sempre de forma coletiva.

No atendimento à comunidade escolar são desenvolvidas ruas de recreio e gincanas culturais e esportivas, de acordo com a necessidade da escola e da faixa etária envolvida. Esse atendimento é solicitado por um representante da escola que entrará em contato por e-mail, whatsapp ou telefone, que será disponibilizado ao Núcleo Regional de Ensino e Secretaria Municipal de Educação. Os eventos organizados para a comunidade externa,

normalmente em áreas públicas, são desenvolvidos a partir de parcerias com outras instituições. Os eventos são agendados de acordo com a disponibilidade do cronograma e calendário do projeto. Esses eventos, em geral, podem acontecer uma vez por mês.

A produção de vídeos didáticos sobre jogo para serem divulgados na internet funcionará da seguinte maneira: a equipe do projeto define quais jogos são desenvolvidos e farão parte da gravação e a partir dessa definição estabelecem o público que será convidado a fazer parte dos vídeos; ou definem o público alvo do vídeo e a partir do estabelecimento da faixa etária planejam as atividades que são realizadas durante a filmagem. Após a gravação por meio de aparelho celular com configurações adequadas para manter a qualidade dos vídeos, será realizada a edição das filmagens, inicialmente com o programa Movie Maker, para termos um vídeo único, cuja abertura tenha uma vinheta e apresente as imagens referentes a todas as atividades feitas de acordo com a temática definida e com tempo máximo de 5 minutos (a ideia é que fique em torno de três a três minutos e meio). Todas as pessoas que participarão das filmagens e terão sua imagem divulgada na internet pelo projeto, deverão assinar o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), se adulto assinara o termo específico autorizando a publicação da própria imagem, se criança ou adolescente, o responsável assinara o termo autorizando o uso da imagem da criança e do adolescente e no caso de adolescente, terá a assinatura do mesmo se maior de 12 anos de idade.

Os encontros pedagógicos realizados com a equipe do projeto, acontecerão semanalmente no Centro de Educação Física e Esporte, no Laboratório de Pesquisa em Educação Física (LaPEF). Nesses encontros, são definidos a agenda para o atendimento dos eventos para a comunidade escolar e a comunidade externa e as temáticas para a produção dos vídeos didáticos. Faremos avaliações dos eventos e do retorno digital dos vídeos didáticos. A tomada de decisão é de forma participativa, no qual os colaboradores contribuem coletivamente com as propostas e os encaminhamentos.

Processos avaliativos

Preconizamos o estabelecimento de resultados voltados à validade do resultado (as ações buscarão a solução do problema proposto); à validade do processo (ações e busca de soluções permitem aprendizagem dos envolvidos no projeto); à validade democrática (todos os envolvidos no projeto têm seu lugar e papel em seu desenvolvimento); à validade catalizadora (no qual os participantes são levados de forma ativa a obter conhecimentos que contribuem para a mudança da realidade); e por último à validade dialógica (coordenação,

colaboradores externos, discentes, participantes e seus responsáveis trocam percepções e avaliam o projeto como um todo).

Considerações Finais

Como o projeto ainda está em andamento, podemos apresentar algumas considerações que já observamos até agora. Não precisaríamos destacar a influência que o mundo digital tem exercido na sociedade em diferentes áreas, pois essa é uma realidade vivenciada pela sociedade em geral. Para Castells (2018), esse contexto, de maneira geral, constitui o novo momento histórico em que a base de todas as relações se estabelece por meio da informação e da sua capacidade de processamento e de geração de conhecimentos.

A realidade da educação, coloca a internet como a mais completa, abrangente e complexa ferramenta de aprendizado do mundo. Por meio dela, localizamos fontes de informação que, virtualmente, nos habilitam a estudar diferentes áreas do conhecimento.

Não descartamos de forma nenhuma a aprendizagem presencial, o relacionamento social, o diálogo com o outro presencialmente, mas os conhecimentos disponibilizados na rede, contribuem com as pessoas que não estão próximas a origem de determinado conhecimento; o saber chega nos lugares e para as pessoas que presencialmente, não teríamos contato nenhum.

A possibilidade de participação no universo digital, integrado a competências necessários para uma apropriação de conhecimentos, tem influenciado a dinâmica na forma de comunicar-se e do próprio processo ensino aprendizagem. Antes, os usuários que eram passivos em relação às informações e as próprias mídias, passam, segundo Jenkins (2009) a não existir mais apenas à parte do processo midiático, mas tem uma participação inserida em uma cultura participativa, no qual não se trata mais separadamente os produtores e consumidores, mas sim, em uma nova conjectura, onde há integradores que interagem entre si, num novo conjunto de regras midiáticas.

As mudanças de comportamentos, formas de comunicação e interação têm promovido a revolução tecnológica mais significativa na educação desde a mudança do ensino baseada na oralidade para o ensino baseado na imprensa e no livro. Com a utilização de “viagens virtuais” através da Internet, é possível levar novas realidades para locais que nem imaginamos. Dentre essas possibilidades, temos plataformas como o youtube, que democratizam o conhecimento e a própria educação.

Assim, podemos potencializar os objetivos de nosso projeto, usando as ferramentas disponíveis na internet, no nosso caso, a plataforma de youtube para potencializar o acesso

das pessoas aos conhecimentos teóricos/práticos que envolvem a temática jogo nos diversos campos de intervenção ou das diferentes formas de utilização do mesmo.

Referências

ALMEIDA, D. J.; et al. **Tecnologias e Educação: o Uso do Youtube na Sala de Aula.** Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV045_MD1_SA4_ID8097_06092015214629.pdf. Acesso em 20 de setembro.

BURGESS, J. GREEN, J. **Revolução Digital: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade.** São Paulo: Aleph, 2009.

CAILLOIS, R. **Os Jogos e os Homens.** Lisboa: Portugal, 1990.

CASTELLS, Manuel. **A Era da Informação, Economia, Sociedade e cultura.** São Paulo: Paz e terra, 2018.

EAGLETON, Terry. **A idéia de cultura.** São Paulo: UNESP, 2005.

GARCIA, P. S. **A internet como nova mídia na Educação.** Disponível em: http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/EAD/NOVAMI DIA.PDF. Acesso em 14 de agosto de 2018.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação.** São Paulo: Aleph, 2009.

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura: um Conceito Antropológico.** Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

SIMÕES, I. A. G. **Sociedade em Rede e a Cibercultura: Dialogando com o pensamento de Manuel Castells e de Pierre Lévy na era das novas tecnologias de comunicação.** **Revista Eletrônica Temática.** Disponível em: http://www.insite.pro.br/2009/Maio/sociedade_ciberespa%C3%A7o_Isabella.pdf. Acesso em 09 de setembro de 2018.

PALMA, Â.P.T.V.; OLIVEIRA, A. A. B.; PALMA, J.A.V. **A Educação Física e a Organização Curricular.** Londrina: EDUEL, 2010.

ROSAMILHA, N. **Psicologia do Jogo e Aprendizagem Infantil.** São Paulo: Pioneira, 1979.

VIANA NETO, J. A. **Youtube como veículo de Divulgação da Comunicação Corporativa.** Disponível em: <http://repositorio.uniceub.br/bitstream/123456789/2131/2/20604953.pdf>. Acesso em 15 de outubro, 2018.