

## AULAS REMOTAS: A DISCIPLINA DE JOGO 1 DO 1º PERÍODO DO CURSO DE LICENCIATURA NA EDUCAÇÃO FÍSICA DA ESEF/UPE<sup>1</sup>

Paloma de Freitas Vieira,

Universidade de Pernambuco/Escola Superior de Educação Física (ESEF/UPE)

Rodrigo Tavares Nunes,

Universidade de Pernambuco/Escola Superior de Educação Física (ESEF/UPE)

Ana Paula da Silva,

Universidade de Pernambuco/Escola Superior de Educação Física (ESEF/UPE)

Dorgivânia Maria Silva Galvão,

Universidade de Pernambuco/Escola Superior de Educação Física (ESEF/UPE)

Marcela Natália Lima de Figueirêdo,

Universidade de Pernambuco/Escola Superior de Educação Física (ESEF/UPE)

### RESUMO

*PALAVRAS-CHAVE: Licenciatura em Educação Física; Jogo 1; Aulas remotas.*

### INTRODUÇÃO

Este trabalho é um relato da experiência da disciplina de Jogo 1, cursada no 1º período do curso de Licenciatura da Escola Superior de Educação Física na Universidade de Pernambuco (ESEF/UPE), durante o semestre letivo de 2020.1, cursado nos meses de fevereiro a maio de 2021, frente ao modelo de ensino com aulas remotas.

Assim, o presente estudo tem como objetivo apresentar como se deu a materialização da disciplina de Jogo 1, do 1º período do curso de Licenciatura em Educação Física da ESEF/UPE frente ao modelo de ensino com aulas remotas.

### METODOLOGIA

Este é um relato de experiência do tipo descritivo a partir da vivência, da disciplina de Jogo 1, que tem carga horária de 60 horas, sendo 30 horas teórica, 15 horas prática e 15 horas com articulação na extensão junto ao Programa *Ludus*, que tem por objetivo:

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

Intervir através de jogos e brincadeiras, subsidiados da ludicidade, no resgate do sentimento de prazer e da alegria, junto às crianças com câncer do CEONHPE (Centro de Oncohematologia Pediátrica), as crianças da Creche Municipal professor Francisco Amaral Lopes e as idosas do Abrigo Espírita Lar de Jesus (PFA EXTENSÃO, 2021, s/p).

Deste modo, a disciplina que ocorria em formato presencial a partir de reflexões e vivências sobre o jogo, brincadeiras e suas possibilidades pedagógicas, passa a acontecer em formato online através de encontros síncronos e assíncronos via *Google Meet*, *Google Sala de Aula*, *G-Suíte*, *WhatsApp*.

## DISCUSSÃO

A disciplina iniciou em fevereiro/2021 e finalizou em maio/2021. Inicialmente foi apresentado o plano de ensino da disciplina, cronograma, e apresentação da professora e dos estudantes. Para tais apresentações a turma foi dividida em dois grupos e respectivamente duas salas do *google meet*, e nestes grupos os estudantes deveriam construir um jogo, para ser jogado no momento de aula no formato online, via *google meet*, que teria como objetivo conhecer os nomes dos colegas da turma e os motivos pelos quais eles escolheram cursar Licenciatura em Educação Física.

Este jogo inicial possibilitou reflexões sobre “quais foram os elementos importantes para que o jogo pudesse acontecer?” Esta problematização nos possibilitou discutir a partir de aulas expositivas e dialogadas a epistemologia, conceitos e classificações dos jogos e brincadeiras (HUIZINGA, 1988; CAILLOIS, 1990; KISHIMOTO, 2003).

Em seguida, para fundamentar a discussão fizemos a leitura, análise crítica, registro textual no Formulário do Google, e seminário dialogado de referências clássicas e contemporâneas do conteúdo jogo. Logo após, os coordenadores setoriais do Programa *Ludus* foram convidados para compartilhar de suas experiências no programa, a partir de apresentações dialogadas com uso de fotos, vídeos e apresentando como o projeto vem sendo vivenciado no contexto remoto.

Para tal, os estudantes da disciplina de jogo 1, foram convidados a participar das intervenções do programa a partir de diversas ações: construção de um Instagram (@programaludus.esefupe), planos de aula para produção de vídeos assíncronos de intervenção, criação de conteúdo para Instagram (lives sob temática do jogo no contexto do

lazer, escola e tecnologia a partir de professores/as convidados/as; fundamentação teórica; relatos de experiência; vídeos assíncronos).

Estas ações junto ao programa, eram problematizadas em sala refletindo sobre quais eram os limites e possibilidades construídas nesse contexto, frente ao conteúdo da disciplina.

Por fim, ao final da disciplina, foi construído junto aos estudantes, um festival de jogos em plataformas digitais, no qual poderíamos vivenciar diversos tipos de jogos a partir das classificações, bem como, foi realizada a avaliação coletiva da disciplina.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

As diversas estratégias metodológicas utilizadas na disciplina foram importantes para esta nova realidade frente ao ensino remoto, assim como a articulação ao Programa *Ludus* também foi importante para refletir sobre o conteúdo jogo.

No entanto, destacamos que este contexto enfrenta muitos desafios quanto ao uso e acesso de tecnologias, bem como, percalços sociais em função da situação pandêmica. É com base nisto, que acreditamos não ser possível de substituir a realidade presencial por nenhum outro modelo de ensino, ainda que estejamos buscando superar estas relações.

### REFERÊNCIAS

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1988.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 2003.

PFA EXTENSÃO. **Programa Ludus**. Universidade de Pernambuco, Escola Superior de Educação Física. 2021.