



PROJETO CARDS YUGIOH DA CAPOEIRA

RESUMO

Este estudo é resultado de um projeto desenvolvido nas aulas de Educação Física Escolar. Nele, foi unido os conteúdos de lutas-capoeira e os conteúdos de jogos eletrônicos e de tabuleiro, e criou-se um jogo baseado nas cartas do anime *Yugioh*. O jogo foi criado unindo o contexto dos alunos com conteúdos de Educação Física e o uso de tecnologias na educação. Portanto, o objetivo deste trabalho é abordar uma maneira de articular os conhecimentos formais (escolares) com os conhecimentos não formais (contexto dos alunos). A metodologia é baseada na aprendizagem por projetos, nos quais os alunos são estimulados a resolverem desafios e desenvolverem habilidades a partir de conhecimentos teóricos e práticos. O processo deste trabalho se deu em fases. A primeira foi a pesquisa dos movimentos da capoeira e sua prática. Na segunda fase, estudamos as cartinhas. Articulamos um modelo de cartas/jogo, que foi o do *Yugioh*. Foi analisado como transferir a ideia do jogo de cartas *Yugioh* para uma estrutura de jogo que contemplasse os movimentos da capoeira. Após definidos os modelos de cartas, o sistema de jogo e tabuleiro, construímos as cartas (total de 48 tipos diferentes) usando os sites <https://www.cardmaker.net/yugioh/> e <https://ygopro.org/yugioh-card-maker/> e os tabuleiros de forma manual com papel pardo, lápis, canetinha e giz de cera. Na última fase, os alunos testaram o jogo, modificaram algumas regras e apresentaram para outras turmas da escola. Os resultados do estudo foram: a) desenvolvimento de habilidades de pesquisa; b) ampliação de conhecimentos motores; c) compreensão do trabalho em equipe; d) transferência de conhecimentos teórico-prático-teórico; e) protagonismo e autonomia, e f) aumento das habilidades socioemocionais. Concluo que esse modelo de trabalho, quando bem direcionado, pode proporcionar uma gama de saberes e habilidades para os estudantes.

Palavras-chave: Educação Física, Capoeira, Jogos eletrônicos.