



CULTURA DIGITAL NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR? RESSIGNIFICAÇÃO DE ‘GAMES’

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo apresentar um relato sobre a tematização dos jogos eletrônicos para uma turma do sexto ano de uma escola pública parceira do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) do subnúcleo Educação Física da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP). A cultura digital e as tecnologias digitais de informação e comunicação são temas contemporâneos que precisam ser discutidos na escola. Nas aulas de educação física escolar é relevante a apropriação desses temas para subsidiar o planejamento e a prática docente. Nos encontros de formação em serviço das/os estudantes e professoras/es supervisoras/es dos bolsistas do PIBID, realizados na universidade e na escola, foram discutidas e planejadas diversas situações didáticas para a tematização dos jogos eletrônicos. Considerando esse cenário os bolsistas planejaram as aulas estabelecendo o objetivo de promover o protagonismo estudantil, a criticidade e a valorização das práticas corporais em contraponto ao uso de telas. Para tanto a prática pedagógica iniciou com o mapeamento dos saberes sobre os jogos eletrônicos da turma. Isso gerou o registro dos jogos, *Fortnite*, *Free fire*, *Roblox*, *Fifa*, *Minecraft*, *Pac man*. Como ressignificação os bolsistas provocaram os alunos a pensarem jogos populares com ações e características semelhantes aos eletrônicos destacados no mapeamento o que resultou na escolha do gato e rato, cobrinha e campo minado. Esses três jogos foram organizados e vivenciados utilizando os recursos materiais disponíveis na escola com os bolsistas mediando as situações didáticas. Essa proposta contribuiu com a reflexão sobre *cyberbullying*, a ampliação da participação, o engajamento e pertencimento dos alunos nas diversas situações da aula. Em suma a prática pedagógica ancorada na mediação permite o diálogo com os saberes da experiência juvenil na direção de formar sujeitos críticos com capacidade para ressignificar o papel do corpo na cultura digital.

Palavras-chave: educação física escolar, prática pedagógica, jogos eletrônicos, cultura digital.

