



UNIVERSIDADE DE PERNAMBUCO
UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
PROGRAMA ASSOCIADO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE MESTRADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA



**CONTRIBUIÇÕES TEÓRICO-METODOLÓGICAS DO JOGO ELETRÔNICO PARA
A FORMAÇÃO DE PROFESSORES DOS CURSOS DE LICENCIATURA EM
EDUCAÇÃO FÍSICA**

RODRIGO TAVARES NUNES

Recife
Dezembro - 2022

RODRIGO TAVARES NUNES

**CONTRIBUIÇÕES TEÓRICO-METODOLÓGICAS DO JOGO ELETRÔNICO PARA
A FORMAÇÃO DE PROFESSORES DOS CURSOS DE LICENCIATURA EM
EDUCAÇÃO FÍSICA**

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa Associado de Pós-Graduação em Educação Física UPE/UFPB, como requisito para obtenção do título de Mestre em Educação Física, sob a orientação do Professor Dr. Marcelo Soares Tavares de Melo.

Recife

Dezembro - 2022



UNIVERSIDADE DE PERNAMBUCO
UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
PROGRAMA ASSOCIADO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE MESTRADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA



**CONTRIBUIÇÕES TEÓRICO-METODOLÓGICAS DO JOGO ELETRÔNICO PARA
A FORMAÇÃO DE PROFESSORES DOS CURSOS DE LICENCIATURA EM
EDUCAÇÃO FÍSICA**

RODRIGO TAVARES NUNES

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa Associado de Pós-Graduação em Educação Física UPE/UFPB, como requisito para obtenção do título de Mestre em Educação Física, avaliado em

_____ de dezembro de 2022.

Dr. Marcelo Soares Tavares de Melo - UPE
Orientador

Prof.
Dr. Rodrigo Falcão Cabral de Oliveira - UPE
Avaliador

Prof.
Dr. Alan Queiroz da Costa - UPE
Avaliador

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus pela vida, pelas bênçãos e as oportunidades.

Agradeço à minha mãe Rosa, meu pai Cleônio, minha vó Neusa, minha tia Cida e tio Tota, minha namorada Renata e todos os meus amigos pelo suporte e companhia, não apenas durante essa produção, mas nos momentos da minha vida.

Agradeço aos professores do Programa Associado de Pós-Graduação em Educação Física pelas experiências e aprendizados ao longo do curso de Mestrado.

Agradeço ao grupo ETHNÓS e ao grupo Ludus pelas diversas contribuições para este trabalho.

Agradeço ao orientador Dr. Marcelo Tavares por estar comigo nos trabalhos desde o início do curso da graduação, sempre com muito cuidado, atenção e paciência.

E agradeço aos membros da banca, o professor Dr. Rodrigo Falcão e o professor Dr. Alan Queiroz, por aceitarem fazer parte desta etapa e trazerem contribuições fundamentais para esta dissertação.

RESUMO

Este estudo tem por objetivo analisar as contribuições teórico-metodológicas do jogo eletrônico na formação de professores de Licenciatura em Educação Física. O método proposto é a Hermenêutica-Dialética por meio de uma abordagem qualitativa com inserção em campo. Em relação aos passos metodológicos desta pesquisa, no primeiro momento fizemos uma pesquisa bibliográfica sobre esse jogo nos periódicos da área da Educação Física, na qual selecionamos produções oriundas de periódicos com o *qualis* A1, A2, B1 e B2, definido pelo sistema WebQualis da Plataforma Sucupira. No segundo momento desta pesquisa, selecionamos uma Universidade Pública na cidade do Recife, lócus da pesquisa, e os participantes dessa pesquisa foram os professores dos cursos de Licenciatura e Bacharelado em Educação Física da universidade selecionada. Foi aplicado um questionário eletrônico a todos os docentes dos cursos de Licenciatura e Bacharelado em Educação Física do lócus da pesquisa elaborado na plataforma Google Forms, e foi enviado a 55 professores um link de acesso por e-mail para que fosse respondido *online* por meio dessa plataforma. Após os questionários, 10 professores participaram das entrevistas semiestruturadas. As entrevistas foram gravadas e transcritas para a análise de conteúdo. Utilizamos a análise de conteúdo do tipo categorial por temática, onde durante a pesquisa bibliográfica definimos as categorias analíticas, e durante a pesquisa no campo delimitamos as categorias empíricas. Concluimos que o jogo eletrônico traz diversas contribuições teórico-metodológicas para a formação de professores de Educação Física. Ele está presente na vida dos estudantes e também nesses cursos de formação inicial, e apesar de todas as dificuldades para esse tema se consolidar nesses cursos, elas não impossibilitam a prática pedagógica com esse jogo. Assim sendo, revelamos nesta pesquisa possibilidades de trabalho com o jogo eletrônico na prática pedagógica dos professores. Sobre as contribuições teórico-metodológicas analisadas, podemos dizer que elas estão compreendidas em uma amplitude teórico-metodológica que foi possível organizar em temas a partir dos dados coletados na pesquisa bibliográfica e na pesquisa de campo, com as categorias analíticas e empíricas, por meio Hermenêutica-Dialética e da análise de conteúdo do tipo categorial por temática. Apontamos que os dados empíricos, além dos dados bibliográficos, revelaram quantos temas e elementos ainda carecem de estudos científicos na discussão entre jogo eletrônico e a formação de professores de educação física. Foram apresentadas inquietações, perspectivas, e, principalmente, relatos de experiência exitosos na prática pedagógica com esses jogos, significando que apesar dessa carência literária, o trabalho está sendo feito e apresenta contribuições teórico-metodológicas para a formação de professores de educação física.

Palavras-chave: Jogo Eletrônico; Formação de Professores; Prática Pedagógica.

ABSTRACT

This study aims to analyze the theoretical-methodological contributions of the electronic game in the formation of Teachers of Degree in Physical Education. The proposed method is Hermeneutics-Dialectics through a qualitative approach with insertion in the field. Regarding the methodological steps of this research, at first we carried out a bibliographical research on this game in journals in the field of Physical Education, in which we selected productions from journals with the qualis A1, A2, B1 and B2, defined by the WebQualis system of the Platform Sucupira. In the second moment of this research, we selected a Public University in the city of Recife, locus of the research, and the participants of this research were the professors of the Degree and Bachelor of Physical Education courses at the selected university. An electronic questionnaire was applied to all professors of the Licentiate and Bachelor of Physical Education courses at the research locus, prepared on the Google Forms platform, and an access link was sent to 55 professors by email so that they could be answered online through this platform. After the questionnaires, 10 teachers participated in semi-structured interviews. The interviews were recorded and transcribed for content analysis. We used categorical content analysis by theme, where during the bibliographic research we defined the analytical categories, and during the field research we delimited the empirical categories. We conclude that the electronic game brings several theoretical and methodological contributions to the training of Physical Education teachers. It is present in the lives of students and also in these initial training courses, and despite all the difficulties for this theme to consolidate itself in these courses, they do not make the pedagogical practice with this game impossible. Therefore, in this research, we reveal possibilities of working with electronic games in the teachers' pedagogical practice. About the analyzed theoretical-methodological contributions, we can say that they are understood in a theoretical-methodological amplitude that it was possible to organize in themes from the data collected in the bibliographical research and in the field research, with the analytical and empirical categories, through Hermeneutics -Dialectics and content analysis of the categorical type by theme. We point out that empirical data, in addition to bibliographic data, revealed how many themes and elements still lack scientific studies in the discussion between electronic games and the training of physical education teachers. Concerns, perspectives, and, mainly, successful experience reports in the pedagogical practice with these games were presented, meaning that despite this literary shortage, the work is being done and presents theoretical-methodological contributions for the training of physical education teachers.

Keywords: Electronic Game; Teacher training; Pedagogical Practice.

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

P1 - Professor 1
P2 - Professor 2
P3 - Professor 3
P4 - Professor 4
P5 - Professor 5
P6 - Professor 6
P7 - Professor 7
P8 - Professor 8
P9 - Professor 9
P10 - Professor 10
RPG - Role-playing game

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Dados bibliográficos	11
Quadro 2 – Categorias e unidades	1

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	8
2 METODOLOGIA.....	10
3 O JOGO ELETRÔNICO NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES.....	17
4 JOGO ELETRÔNICO: CONTRIBUIÇÕES TEÓRICO-METODOLÓGICAS NA PRÁTICA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO FÍSICA.....	27
4.1 Exergames.....	27
4.2 Metodologia de ensino.....	32
4.3 Valores Formativos.....	34
5 A EXPERIÊNCIA NA PRÁTICA PEDAGÓGICA COM O JOGO ELETRÔNICO NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES.....	36
5.1 Concepção de jogo eletrônico segundo os professores.....	36
5.2 Contribuição cultural do jogo eletrônico na formação.....	38
5.3 Contribuição da relação entre o virtual e o real para a formação.....	41
5.4 Contribuição do exergame para a formação.....	43
5.5 O jogo eletrônico como conteúdo e estratégia na formação.....	45
5.6 O uso dos recursos materiais para os jogos eletrônicos na formação.....	49
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	52
REFERÊNCIAS.....	55
APÊNDICES.....	60
APÊNDICE A – Questionário.....	60
APÊNDICE B – Roteiro das Entrevistas.....	622
ANEXOS.....	644
ANEXO A – Parecer do Comitê de Ética em Pesquisa.....	644
ANEXO B – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.....	688
ANEXO C – Carta de Anuência.....	69

1 INTRODUÇÃO

O interesse em estudar sobre jogo eletrônico surge a princípio de uma motivação pessoal. Ainda na infância tive o primeiro contato com esse tipo de jogo por meio de celulares, e desde então tenho a prática desses jogos como uma opção de lazer. A partir dos celulares, passei a jogar em *minigames*, videogames e computadores.

Ao longo de todo meu percurso como estudante da Educação Básica fui um jogador assíduo dos videogames, mas algo me chamou a atenção: esses jogos nunca integraram o currículo das escolas onde estudei, percepção que tive ao estudar e refletir a respeito do tema no curso de Educação Física. Apenas me recordo de alguns professores pontualmente afirmarem que esses jogos acarretam em problemas atrelados a violência, consumismo, sedentarismo, vício, distanciamento familiar, dificuldade de aprendizagem, entre outras coisas.

Então, essa inquietação me levou a estudar e produzir sobre jogo eletrônico ao longo da graduação. E com isso outras inquietações surgiram acerca do tema, onde pôde-se perceber lacunas no que tange ao conhecimento já produzido sobre esses jogos.

O principal produto oriundo desses estudos na graduação foi o trabalho de conclusão de curso (NUNES, 2020), o qual congrega e sintetiza estudos, reflexões, apresenta uma pesquisa bibliográfica e uma pesquisa de campo, tudo envolvendo o jogo eletrônico situado na Educação Física.

A partir desse trabalho pude participar de oficinas, palestras e cursos sobre o tema, sempre a convite de profissionais que têm o conhecimento dessa produção acadêmica supracitada.

Também a partir dessa produção que surge o projeto de mestrado, construído em um exercício de buscar maior amplitude e aprofundamento nos estudos sobre o jogo eletrônico no contexto da Educação Física.

Nesse sentido, o caminho escolhido para a investigação está no jogo eletrônico na formação de professores, e, dessa forma, tivemos como intenção trazer dados sobre o jogo eletrônico nesse contexto formativo, contribuindo também para a formação desses profissionais, sobretudo ao trabalhar pedagogicamente com os jogos eletrônicos. Acreditamos que buscar promover uma formação de maior

qualidade para os professores é um investimento na educação de uma maneira geral, pois os mesmos são os que atuarão na Educação Básica, pilar educacional, além de outros locais.

Pode-se pensar no porquê de investigar, então, o jogo eletrônico em vez de outro tipo de jogo. Mas isso se deve ao contexto mundial contemporâneo de jogadores consumidores de videogames que são produtos com características peculiares, como aborda Petry (2016):

Observamos que os jogos digitais podem se apresentar de múltiplas formas e assumir diferentes facetas na cultura contemporânea. Não constituindo um objeto novo, mas participando da história do desenvolvimento da cultura ocidental, eles recebem dessa mesma cultura a ênfase, o conteúdo e a força enunciativa. Estendendo as possibilidades do entretenimento, produzem novas e diversificadas oportunidades de experiências estéticas para os jogadores, tomados aqui como consumidores de objetos culturais na forma de entretenimento (p. 39).

Entendemos, nesse sentido, que essas experiências construídas com esses jogos significam algo diferenciado que merece atenção, e assim, precisa-se conhecer melhor esses jogos, não de maneira isolada, mas compreende-los em um contexto social, cultural e político.

A partir dessas reflexões, para este estudo apresenta-se o seguinte problema de pesquisa: quais são as contribuições teórico-metodológicas do jogo eletrônico na formação de professores nos cursos de Licenciatura em Educação Física?

Para responder ao problema, elencamos como objetivo geral deste trabalho analisar as contribuições teórico-metodológicas do jogo eletrônico na formação de professores nos cursos de Licenciatura em Educação Física. E como objetivos específicos: compreender o jogo eletrônico a partir da literatura no contexto da Educação Física escolar; verificar as experiências dos professores com jogos eletrônicos no curso de Licenciatura em Educação Física numa Universidade Pública na cidade do Recife.

2 METODOLOGIA

Para que o objetivo proposto se materialize, o método proposto é a Hermenêutica-Dialética (MINAYO, 2002), pois o mesmo possibilita ao pesquisador interpretar, estabelecer relações e extrair conclusões a partir da consciência histórica e de uma reflexão fundamentada na práxis, a fim de revelar as condições sob as quais surgem os textos. Texto aqui compreendido em um sentido amplo: narrativa, fala, livro, documento, depoimento, entre outros. Assim, a base do processo científico desse método é a intersubjetividade, devido ao investimento na comunicação. Dessa forma, esse método se estabelece em um processo, ao mesmo tempo, compreensivo e crítico de análise da realidade social.

Neste estudo, a Hermenêutica-Dialética demonstrou ser fundamental enquanto método, porque por meio dela foi possível compreender o objeto tanto no trato com a literatura como com os dados do campo, ao mesmo tempo em que foi possível tecer análises críticas que proporcionaram novos graus de compreensão, os quais possibilitaram os avanços no sentido de analisar as contribuições teórico-metodológicas do jogo eletrônico na formação de professores nos cursos de Licenciatura em Educação Física.

Nesse sentido, a comunicação foi tratada neste estudo por meio de uma abordagem qualitativa com inserção em campo, pois nesta abordagem, segundo Godoy (1995) há procura de compreender os fenômenos segundo a perspectiva dos sujeitos da situação em estudo, sem preocupação em enumerar ou medir os dados.

Em relação aos passos metodológicos desta pesquisa, no primeiro momento investigamos na literatura sobre o jogo eletrônico no contexto da Educação Física escolar e da formação de professores. Para isso fizemos uma pesquisa bibliográfica de revisão sobre esse jogo.

Nessa pesquisa, buscamos os dados bibliográficos nos periódicos da área da Educação Física, pois nos mesmos é onde se encontra o que vem sendo estudado ao longo dos anos com um filtro de qualidade devido à revisão minuciosa e criteriosa ao publicar os artigos nesses periódicos. Selecionamos produções oriundas de periódicos com o *qualis* A1, A2, B1 e B2, definido pelo sistema WebQualis da Plataforma Sucupira.

Os critérios de inclusão para os textos encontrados foram: estudos na área da Educação Física, gratuitos, disponíveis em português e que abordem o tema do jogo eletrônico.

Os periódicos foram definidos após a busca no WebQualis da Plataforma Sucupira, e são oito: Revista Movimento, *qualis* A2; Revista Pensar a Prática, *qualis* B2; Revista Motrivivência, *qualis* B2; Revista Motriz, *qualis* B1; Revista Brasileira de Ciências do Esporte, *qualis* B1; Revista da Educação Física/UEM, *qualis* B1; Revista Brasileira de Educação Física e Esporte, *qualis* B1; Revista Brasileira de Ciência e Movimento, *qualis* B2.

Os descritores para a busca foram: jogo eletrônico or jogos eletrônicos or jogo digital or jogos digitais or jogo de vídeo or jogos de vídeo or jogo de tela or jogos de tela or jogo interativo or jogos interativos or exergame or game or videogame or videogames or games.

Com a busca nos periódicos, encontramos 7 artigos. Para esse resultado, fizemos a leitura dos títulos e resumos a fim de identificar se havia a discussão do jogo eletrônico no contexto da Educação Física escolar ou da formação de professores. Os 7 artigos compuseram a análise bibliográfica.

Foram encontrados dois artigos na Revista Movimento, um ensaio na Revista Pensar a Prática, dois artigos na Revista Motrivivência e dois artigos na Revista Brasileira de Ciências do Esporte, totalizando 7 produções, apresentadas no quadro 1.

Quadro 1 – Dados bibliográficos

TÍTULO/AUTOR	EMENTA	COMENTÁRIO
Laboratório de Exergames: um espaço complementar para as aulas de educação física Finco, Reategui e Zaro (2015)	“Neste artigo, buscou-se compreender de que maneira o uso de exergames pode contribuir com a prática de atividade física e com o desenvolvimento de habilidades sociais. Centrando-se nesses aspectos, buscou-se entender como a prática com esses jogos em pequenos grupos pode envolver crianças e adolescentes desmotivados em participar de aulas regulares de Educação Física.” (FINCO; REATEGUI; ZARO, 2015, p. 689)	Esse texto traz argumentos de campo para a relação entre exergame e estilo de vida saudável, apontando que esse tipo de jogo eletrônico abordado pedagogicamente pode trazer contribuições de incentivo à prática de atividade física ou exercício físico, sobretudo nas aulas de Educação Física.
Exergames na Educação Física: uma revisão sistemática	“É importante conhecer e compreender como esses jogos	Esse texto de revisão demonstra o quanto ainda

Araújo, Souza e Moura (2017)	podem auxiliar alunos e professores durante as aulas de EF. Assim, o objetivo deste estudo foi analisar a produção acadêmica sobre a utilização dos exergames nas aulas de EF Escolar.” (ARAÚJO; SOUZA; MOURA, 2017, p. 531)	precisa ser estudado e pesquisado, pois além de poucos estudos, os mesmos ainda apresentam problemas de ordens diversas, principalmente metodológicas.
A nova forma de pensar o jogo, seus valores e suas possibilidades Amaral e Paula (2007)	“Resolvemos estudar e analisar de maneira minuciosa como alguns jogos transmitem, de maneira subjetiva, valores presentes na atual sociedade. Através de intensa observação constatamos que, desde seu primeiro contato, os videogames não são objetos neutros, inofensivos e que eles tendem a refletir e a reforçar valores da sociedade em que vivemos.” (AMARAL; PAULA, 2007, p. 326)	Texto importante por ampliar a perspectiva do processo de ensino do jogo eletrônico para questões de estereótipo, violência, drogas, machismo, sexismo e etc. Aborda que esses assuntos devem estar presentes em problematizações pedagógicas ao trabalhar esses jogos na escola.
O Jogo de Videogame Relacionado ao Atletismo e Suas Possibilidades Pedagógicas Camuci, Matthiesen e Ginciene (2017)	“Percebemos a necessidade de um olhar pedagógico para o Kinect Sports, verificando-se suas possibilidades pedagógicas.” (CAMUCI; MATTHIESEN; GINCIENE, 2017, p. 64)	Esse texto avança no sentido da comparação ou diálogo entre virtual e real ao analisar um exergame de atletismo, revelando as aproximações, distanciamentos e possibilidades do mesmo com o esporte oficial.
Os Exergames e a Educação Física Escolar na Cultura Digital Baracho, Gripp e Lima (2012)	“Por se tratar de uma tecnologia muito recente, a literatura ainda é escassa. O tema ainda é controverso, conflitante, havendo apenas especulações e dúvidas acerca da utilização dos videogames na educação física escolar. Diante desse quadro, o objetivo desse trabalho é contribuir com uma discussão sobre as potencialidades e perspectivas da utilização da virtualidade, especificamente dos EXG, na educação física escolar, a partir do relato de jovens alunos de uma escola pública, que vivenciaram um determinado jogo nos ambientes real e virtual.” (BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012, p. 114)	Esse artigo também traz avanços no sentido da comparação ou diálogo entre virtual e real a partir de duas práticas, baseball adaptado do oficial e baseball exergame. Onde os autores vislumbram limites e possibilidades do uso do jogo eletrônico nas aulas de Educação Física escolar.
“Jogando” com as Diferentes Linguagens: a atualização dos jogos na educação física escolar Martini e Viana (2016)	“Pensando em desenvolver outras formas e conteúdos para as práticas escolares, propomos aos nossos alunos do curso de Licenciatura em Educação Física do Centro Universitário de Sete Lagoas (Unifemm, ao longo de um ano e meio, o desenvolvimento de	Esse estudo apresenta uma possibilidade de sistematização dos jogos eletrônicos no contexto da formação de professores de Educação Física, sem a necessidade de possuir os dispositivos digitais, que possuem alto custo tornando-os inviáveis na

	transposição de jogos eletrônicos para os espaços disponíveis para aulas.” (MARTINI; VIANA, 2016, p. 245)	realidade de muitas escolas brasileiras.
Remixando jogos digitais na escola: uma experiência corporal, algumas análises e reflexões possíveis Silva et al. (2020)	“Calcados nos pressupostos da mídia-educação (física) e no conceito de remixagem, ressignificamos corporalmente o game GarenaFreeFire em três das suas dimensões: as regras, os elementos e os ambientes. A partir da experiência, mobilizamos os preceitos da ética hacker e do game design para analisa-la. Por fim, identificamo-la como uma possibilidade de remodelagem da tecnologia, de (re)existência do jogar/brincar, de reinvenção dos lazeres e de expansão do repertório de práticas corporais.” (SILVA et al., 2020, p. 01)	Essa experiência exitosa pode ser transposta para outras realidades didáticas nas escolas. Diversos professores podem apropriar-se dos referenciais teórico-metodológicos apresentados no artigo para materializar essa transposição em suas aulas.

Fonte: próprio autor.

Ao entrar no campo, no segundo momento desta pesquisa, selecionamos uma Universidade Pública na cidade do Recife, lócus da pesquisa, e essa instituição foi escolhida devido ao tempo disponível para a realização da pesquisa e a proximidade dela com os pesquisadores. E os participantes dessa pesquisa foram os professores dos cursos de Licenciatura e Bacharelado em Educação Física da universidade selecionada.

Apesar desta pesquisa estar contextualizada na área da Educação Física escolar, formação de professores, os docentes do curso do Bacharelado em Educação Física também foram selecionados, pois esses professores podem ter e trazer experiências no campo da formação de professores de Educação Física. Ou seja, um docente do curso de Bacharelado já pode ter lecionado no curso de Licenciatura. Além disso, mesmo nas disciplinas do Bacharelado, o professor pode já ter lecionado em turmas com alunos licenciandos, pois existem disciplinas que discentes de ambos os cursos podem se inscrever e cursar, sejam elas de caráter obrigatório ou eletivo.

Os critérios de inclusão para os participantes da pesquisa foram: Ser docente dos cursos de Licenciatura ou Bacharelado em Educação Física na universidade selecionada como lócus da pesquisa, aceitar participar das etapas da pesquisa, e

demonstrar a possibilidade do trabalho com os jogos eletrônicos. Como critérios de exclusão: Afastamento institucional das suas funções, estar de licença da instituição, não responder a algum dos instrumentos.

Foi aplicado um questionário eletrônico (Apêndice A) a todos os docentes dos cursos de Licenciatura e Bacharelado em Educação Física do lócus da pesquisa, elaborado na plataforma Google Forms, e foi enviado um link de acesso por e-mail para que fosse respondido *online* por meio dessa plataforma.

No primeiro convite, foi enviado e-mail a 55 professores. Dois meses após o primeiro convite, tivemos 14 respostas ao questionário, foram feitos mais 3 convites para conseguirmos esse quantitativo de participantes. Dos 14 participantes, 13 indicaram a possibilidade de trabalhar ou já ter trabalhado com os jogos eletrônicos na formação de professores de Educação Física, e 1 participante indicou não perceber nenhuma possibilidade com o trabalho.

Então, os 13 participantes que indicaram a possibilidade foram convidados a participar das entrevistas semiestruturadas. A entrevista semiestruturada (Apêndice B) se caracteriza como diálogo entre sujeitos seguindo um roteiro adaptável, ou seja, alterações podem ser feitas a fim de qualificar a entrevista (LÜDKE; ANDRÉ, 1986).

Foram feitos mais quatro convites para a participação nas entrevistas, dentro de 3 meses, e dez professores participaram dessa etapa.

Essas entrevistas foram realizadas a fim de identificar as contribuições teórico-metodológicas do jogo eletrônico na formação de professores dos cursos de licenciatura em Educação Física.

As entrevistas foram gravadas e transcritas para a análise de conteúdo, foi utilizado um gravador de áudio e um roteiro com questões para as entrevistas.

Após as transcrições, selecionamos aleatoriamente uma numeração a cada professor, de 1 a 10, devido ao sigilo com o nome do participante. Os professores estão indicados como P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9, P10.

Salientamos que a pesquisa foi submetida ao Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade de Pernambuco e aprovado sob parecer de número 3.366.718 (Anexo A), e todos os participantes receberam o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Anexo B) e devolveram assinado, assim como a universidade, lócus da pesquisa, encaminhou aos pesquisadores a Carta de Anuência (Anexo C).

Sobre as análises dos dados bibliográficos e do campo, utilizamos a análise de conteúdo do tipo categorial por temática (BARDIN, 2011). Essa análise consiste em

uma técnica para análise de dados, derivados de mensagens escritas ou transcritas, e a do tipo categorial por temática segundo Souza Júnior, Melo e Santiago (2010, p. 34) “se propõe a descobrir os núcleos de sentido que compõem uma comunicação cuja presença ou frequência signifiquem alguma coisa para o objetivo analítico visado”.

Durante a pesquisa bibliográfica, definimos as categorias analíticas, pois “essas categorias analíticas, delimitadas enquanto palavras-chave, traduzem os pilares da e para a reflexão conceitual, tanto no trato com a literatura quanto no contato com os dados de campo” (SOUZA JÚNIOR; MELO; SANTIAGO, 2010, p. 37). Foram: jogo eletrônico, exergame e formação de professores.

Já com as categorias empíricas, foram delimitadas durante a realização do campo, juntamente com suas unidades de contexto e de registro. A delimitação das categorias empíricas é uma ação fundamental na análise de conteúdo, pois essas categorias:

[...] são aquelas construídas com finalidade operacional, visando ao trabalho de campo (a fase empírica) ou a partir do trabalho de campo. Elas têm a propriedade de conseguir apreender as determinações e as especificidades que se expressam na realidade empírica (MINAYO, 1998, p. 94).

E as unidades de contexto e de registro orientam as análises da fase do campo, pois a discussão acontece e se estrutura a partir dessas unidades.

Quadro 2 – Categorias e unidades

CATEGORIA EMPÍRICA	UNIDADE DE CONTEXTO	UNIDADE DE REGISTRO
Jogo Eletrônico	Concepção	Conceitos
Prática Pedagógica	Contribuições teórico-metodológicas	Cultura
		O virtual e o Real
		Exergame
	Metodologia de Ensino	Conteúdo e Estratégia
Recursos Materiais		

Fonte: próprio autor.

Essa delimitação das categorias e suas unidades foi fundamental para a organização da análise de dados, assim como a organização do capítulo destinado à apresentação dos resultados e discussões dos dados empíricos.

Dessa forma, o capítulo empírico está dividido em subtópicos, os quais dizem respeito às unidades de registro, situadas pelas unidades de contexto e suas referentes categorias.

Pode-se dizer, além disso, que essa técnica de análise de dados (BARDIN, 2011), assim como o método da Hermenêutica-Dialética (MINAYO, 2002), em consonância, possibilitou organizar, compreender, analisar criticamente os dados de modo a extrair ao máximo dos mesmos para apresentar o produto final. Foi um exercício contínuo de organizar, compreender, analisar, reorganizar, reelaborar a compreensão, e analisar novamente os dados, que possibilitou o resultado final.

3 O JOGO ELETRÔNICO NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES

O primeiro passo para a compreensão do que é um jogo eletrônico está na compreensão do que é anterior e mais amplo: o fenômeno jogo, definido por Huizinga (2000) como:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana" (HUIZINGA, 2000, p. 35).

Neste conceito pode-se destacar elementos centrais, como o entendimento de que jogo é uma atividade voluntária com regras obrigatórias, e entende-se com isso que o jogo é sério no sentido de exigir do jogador um comprometimento com a atividade e respeito às regras, não podendo haver jogo sem as mesmas.

O sentimento de alegria vinculado ao jogo (HUIZINGA, 2000) pode não se fazer presente em todo o momento do jogar. Segundo a análise de Kishimoto (1995), o desprazer também é um elemento que caracteriza o jogo, embora aconteça na menor parte do tempo, “em certos casos, há esforço e desprazer na busca do objetivo da brincadeira” (KISHIMOTO, 1995, p. 52).

Além disso, destaca-se que o jogo, segundo Huizinga (2000), tem um fim em si mesmo, isso significa que o motivo do jogar está no próprio jogo, e não fora dele: como premiações ou recompensas. Ou seja, o jogo é uma atividade imersiva, interessante, mas desinteressada, “o que caracteriza o jogo é menos o que se busca do que o modo como se brinca, estado de espírito com que se brinca” (BROUGÈRE, 2008, p. 21).

Outro autor importante para essa discussão é Caillois (1990, 2017), cujo foco é na perspectiva sociológica do jogo, onde é apresentado que para ser considerado jogo, a atividade deve ser:

1. Livre: uma vez que, se o jogador fosse a ela obrigado, o jogo perderia de imediato a sua natureza de diversão atraente e alegre;
2. Delimitada: circunscrita a limites de espaço e de tempo, rigorosa e previamente estabelecidos;
3. Incerta: já que o seu desenrolar não pode ser determinado nem o resultado obtido previamente, e já que é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador uma certa liberdade na necessidade de inventar;
4. Improdutiva: porque não gera bens, nem riquezas nem elementos novos de

espécie alguma; e, salvo alteração de propriedade no interior do círculo dos jogadores, conduz a uma situação idêntica à do início da partida; 5. Regulamentada: sujeita a convenções que suspendem as leis normais e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta; 6. Fictícia: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade outra, ou de franca irrealidade em relação à vida normal (CAILLOIS, 2017, p. 29-30).

O mesmo autor também apresenta quatro estruturas do jogo: o *agôn*, a *alea*, *mimicry* e *ilinx* (CAILLOIS, 1990), as quais descreveremos em seguida.

O primeiro aborda a competição nos jogos, onde surge a vontade de vencer, esforços assíduos, treino apropriado, dentre outras coisas (CAILLOIS, 1990). É crucial entender que o interesse do jogo está, no *agôn*, no desejo do reconhecimento e da manifestação da excelência, do mérito pessoal e da superioridade do vencer (CAILLOIS, 1990).

Nesse sentido, o autor aborda os motivos pessoais e sociais para se jogar de maneira competitiva. Pedagogicamente, essa estrutura competitiva pode ser trabalhada nos jogos e extrapolada para outras atividades e aspectos do cotidiano, uma vez que a competição não existe apenas nos jogos, mas na vida.

A *alea*, por sua vez, é estruturalmente diferente ou oposta ao *agôn*, pois, nesse caso, não se trata de vencer um adversário por mérito, mas vencer do destino por meio da sorte, “Proporciona ao jogador com sorte muitíssimo mais do que ele poderia encontrar numa vida de trabalho, disciplina e fadiga. Surge como uma insolente e soberana zombaria do mérito” (CAILLOIS, 1990, p. 27).

Pode-se encontrar, nesse contexto, jogos de dados, de cartas, de roletas, loterias, contanto que o destino e a sorte sejam os únicos condutores do jogo (CAILLOIS, 1990). Esses jogos são socialmente comuns, estão no cotidiano, e apresentam também amplas possibilidades de discussão e reflexão em contexto pedagógico, sendo preciso compreender, primeiramente, quais os sentidos e significados desses jogos na sociedade.

Em *mimicry*, a razão do jogo está, peculiarmente, “na encarnação de um personagem ilusório e na adoção do respectivo comportamento” (CAILLOIS, 1990, p. 41). Nesses jogos, então, impera a presença da ilusão na relação entre jogador que adota o comportamento fictício e um espectador que aceita essa ilusão.

Da mesma forma, essa estrutura de jogo está presente em jogos desde a infância, pois essa encarnação de personagens ilusórios é muito comum ao cotidiano infantil, então, pode-se dizer que esses jogos podem ser pedagogizados por um

professor, Caillois (1990) percebe elementos e características que didaticamente podem ser exploradas nesse contexto.

Enfim, o *ilinx* compreende a busca por um estado de vertigem, esses jogos têm por finalidade esse próprio estado de instabilidade da percepção (CAILLOIS, 1990). Esses jogos fazem parte do cotidiano das crianças, de uma maneira geral, e se caracterizam por atividades rotatórias, atividades de “gritar até a exaustão, rolar por uma ladeira, o *toboggan*, o carrocel, se andar suficientemente depressa, o baloiço, se for suficientemente alto” (CAILLOIS, 1990, p. 44).

No mesmo sentido do *mimicry*, esses jogos, na estrutura do *ilinx*, estão no cotidiano infantil, principalmente, e possuem elementos e características suficientes a uma pedagogização, assim, os professores podem explorar as potencialidades desses jogos com os seus alunos a depender dos objetivos de aprendizagem.

Ainda na discussão com Caillois (1990, 2017), é importante destacar a natureza improdutiva do jogo trazida pelo autor, que concilia com a natureza desinteressada abordada por Huizinga (2000), e ambas resultam em uma discussão pertinente à utilização do jogo em contexto pedagógico, tendo em vista que com esse uso há produção de conhecimentos, aprendizagens, e o professor solicita que os estudantes participem do jogo, nesse contexto, o que também pode contrariar a voluntariedade (HUIZINGA, 2000) e o aspecto livre (CAILLOIS, 2017).

Diante disso, pode-se resolver esses problemas conceituais da utilização do jogo em contexto pedagógico na medida em que o professor possibilita ao aluno escolher entre jogar ou não jogar, “quando o professor utiliza um jogo educativo em sala de aula, de modo coercitivo, não oportuniza aos alunos liberdade e controle interno” (KISHIMOTO, 1995, p. 54), e que a produção dos conhecimentos não seja o objetivo do jogo, mas da aula, “o que importa é o processo em si de brincar que a criança se impõe. Quando ela brinca, não está preocupada com a aquisição de conhecimento ou desenvolvimento de qualquer habilidade mental ou física” (KISHIMOTO, 1995, p. 53). Assim, se o estudante voluntariamente participa do jogo, adentra no fictício, consente às regras, e percebe os motivos e objetivos no próprio jogo, logo está jogando.

Dessa forma, o jogar não é a ação produtiva, a produção do conhecimento vem a partir disso, ou seja, primeiro se garante que o jogo verdadeiramente aconteça, depois se vislumbram os aprendizados possíveis a partir do jogo. Com isso, entende-

se o jogo como uma atividade que possibilita a produção de conhecimentos, desde que se preservem os aspectos livres, voluntários, improdutivos e desinteressados.

A partir dessas delimitações sobre o entendimento do que é jogo, busca-se então, classificá-los, e para isso, Melo (2003) propõe uma classificação aos jogos que os compreende em 3 diferentes tipos:

Jogos esportivos: São aqueles jogos realizados em locais padronizados e estão ligados às regras institucionalizadas.

Jogos populares: São aqueles jogos realizados, em sua maioria, nas ruas e necessitam de poucos recursos materiais, podendo deles participar um número grande de pessoas. As suas regras mudam de região para região.

Jogos de salão: São aqueles jogos pré-fabricados, com regras predeterminadas (p. 153).

Essa classificação, segundo o autor, deu-se a partir de estudos e experiências na prática pedagógica escolar, as quais não abrangeram à época os jogos eletrônicos. Contudo, essa classificação merece destaque porque toma como referência o conteúdo e as principais características de cada tipo de jogo.

Diante disso, pode-se acrescentar o jogo eletrônico a essa classificação como um quarto tipo de jogo, na medida em que se apresentam características e conhecimentos específicos a esse jogo.

Os autores Silva et al. (2009), na área da engenharia da computação, contribuem com um conceito técnico acerca do jogo eletrônico, abrangendo características e peculiaridades:

São programas executados em plataformas microprocessadas que possuem como primeiro objetivo o entretenimento de seus usuários. A priori, tais programas são caracterizados como um sistema fechado, significando que o usuário/jogador não pode alterar ou interferir na implementação do programa do jogo. A maneira como o jogador interage com o sistema, caracterizando a atividade de jogar, depende da plataforma na qual o programa é executado, obrigando que interação seja possível apenas segundo regras e limitações bem definidas pelo programa do jogo e a configuração de sua plataforma. Durante o jogo, a atividade de jogar pode ser resumida como um processo contínuo de tomada de decisões a partir da avaliação, pelo jogador, de um determinado estado informado pelo programa, até que a atividade seja finalizada por iniciativa do jogador ou pelo programa do jogo (p. 2).

Esse conceito compreende o objeto jogo eletrônico como um programa, um software, executado em um hardware, por um usuário jogador. Além disso, traz uma característica fundamental desse tipo de jogo: as regras e limitações dentro do jogo

são definidas pelo programa do jogo e a plataforma na qual se está jogando, ou seja, ao adquirir o programa, nele já estão definidas as regras, funcionalidades e limitações.

Com isso, compreendendo a condição eletrônica desse jogo, Petry (2016) aprofunda na condição digital dos jogos eletrônicos ao abordar que são os que utilizam uma tela de vídeo digital, pois possibilita o acesso do jogador aos resultados digitais projetados virtualmente e produzidos pelas ações de jogadores.

Essas ações que operam no ambiente virtual, o qual é projetado na tela digital, podem ser melhor compreendidas a partir da compreensão do significado do termo virtual. Esse termo segundo Moita (2006, p. 17), “vem do latim medieval *virtualis*, derivado de *virtus*, e significa força, potência, sendo ainda comum sua aplicação para designar alguma coisa que não existe, ou para representar algo fora da realidade, opondo-se, assim, ao real”.

Nesse sentido, ao tratarmos do jogo eletrônico, o virtual projetado pela tela se refere a um mundo fora da realidade em que se vive, ou seja, que apenas acontece ou existe ao jogar eletronicamente.

Há também uma característica dos jogos eletrônicos que não pode ser utilizada para defini-los, uma vez que não é necessária ou comum a todos desse tipo, mas se faz presente em sua maioria e é marcante à experiência do jogar eletronicamente: o sistema de autorregulação de dificuldade (GROS, 2007; MCGONIGAL, 2012).

Esse sistema pode ser definido como “um conjunto de regras que adaptam o jogo e seu conteúdo ao nível do usuário, que é registrado pela própria máquina” (GROS, 2007, p. 31).

É comum ao acessar um jogo eletrônico se deparar com opções de dificuldade, geralmente: fácil ou iniciante; normal ou intermediário; e difícil ou avançado, e no próprio decorrer do jogo existem níveis, etapas, estágios onde a dificuldade aumenta de acordo com o progresso do jogador. Porém, é importante, além de conhecer e identificar esse sistema de regulação, compreender o motivo de sua existência nesses jogos.

A indústria dos jogos se preocupa com o desenvolvimento de estratégias de autoincremento de dificuldade progressiva e constante para que o jogador sempre esteja no seu máximo de desempenho ao jogar, e, se isso acontecer, não há o sentimento de desperdício de vida, tédio ou frustração (GROS, 2007; MCGONIGAL, 2012), pois o jogador não está ocupado em algo muito fácil e nada desafiador, ou em

algo extremamente difícil que não condiz com seu grau de habilidade atual, logo não sente que está desperdiçando tempo.

Compreendendo esses aspectos, também é possível classificar os jogos eletrônicos de acordo com sua forma e seu conteúdo, Gros (2007) propõe uma classificação que compreende as seguintes categorias: Jogos de Ação, baseados em reações instantâneas; Jogos de Aventura, onde o jogador explora um mundo virtual; Jogos de Luta, que envolvem combates entre personagens; Jogos de RPG, onde o jogador assume um papel dentro do jogo; Simulações, com proposta de recriação de um lugar ou uma situação com um objetivo específico; Jogos de Esportes, baseados nos esportes existentes; e Jogos de Estratégia, com situações históricas ou fictícias que permitam o jogador desenvolver uma estratégia que garanta a conclusão de objetivos.

É importante considerar que essa classificação é dinâmica, ou seja, o mesmo jogo pode estar em mais de uma categoria, de acordo com seu conteúdo e forma. E pedagogicamente essas categorias podem auxiliar os professores a tomar decisões quanto a que jogo selecionar e utilizar em sua prática pedagógica, visto que os conteúdos e formas são diferentes, oferecem distintas possibilidades de intervenção.

Uma consideração significativa sobre os jogos eletrônicos é o entendimento de que são um produto sociocultural não neutro (MENDES, 2005, 2006; MOITA, 2006; GROS, 2007; PETRY, 2016; MCGONIGAL, 2012). Ou seja, esses jogos são politicamente, socialmente e culturalmente situados de acordo com quem os produzem. E além disso, são produzidos com intencionalidades e estratégias diversas (MENDES, 2005, 2006; MCGONIGAL, 2012).

Dessa forma, ao jogar são estabelecidas relações entre as intencionalidades do produtor e do jogador, pois quem joga assim o faz por um motivo e com uma intenção, e o mesmo vale para quem o produz.

Também é necessário pontuar que o jogo eletrônico faz parte do currículo na educação brasileira, no componente curricular Educação Física, principalmente a partir da Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), denominado no documento como objeto de conhecimento, com habilidades próprias descritas no documento: “Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários”. (BRASIL, 2018, p. 191) e “Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas

respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos” (BRASIL, 2018, p. 191).

Essa menção é importante porque embora o conhecimento jogo faça parte do currículo nacional na Educação Física há mais tempo, desde os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997), especificamente o jogo eletrônico só recebe esse destaque com o novo documento.

Dessa forma, o jogo eletrônico é conteúdo da Educação Física escolar, mas também pode ser uma estratégia de ensino ou um recurso didático a ser utilizado nas aulas. É conteúdo no momento em que é o objeto de estudo com objetivos específicos de aprendizagem; é estratégia ao ser utilizado como meio para aprender outro conteúdo; e é recurso didático quando é um objeto a ser utilizado no processo de ensino-aprendizagem com alguma finalidade operacional.

E nesse sentido, entendemos a necessidade de haver uma formação docente com base na pedagogia crítica para que os futuros professores possam sistematizar os conteúdos a partir de uma prática pedagógica socialmente intencionalizada, visando à transformação no ato da educação, onde a realidade dos educandos se torna importante no processo de ensino-aprendizagem, também se efetivando a relação teoria-prática (FREIRE, 1987, 2002; TAVARES, 2009; VEIGA, 2011).

Essa formação docente busca, por meio da prática pedagógica, uma transformação da realidade social com base em atitudes humanistas, as quais possibilitam a compreensão dialética dos problemas que a realidade revela na interação docente-discente (GIROUX, 1988; MCLAREN, 1997; TORRES, 2003; TAVARES, 2009; ROCHA; REZER, 2015).

Ao tratar do processo de humanização e transformação social, McLaren (1997) considera imperativo desmascarar as desigualdades sociais para que seja possível alcançar a igualdade social, e a escola, então, é a instituição, locus democrático, que revela estratégias curriculares para tal objetivo (MCLAREN, 1997).

Pode-se, então, pensar em uma construção coletiva de soluções teórico-metodológicas para a realidade dos cursos de formação de professores “a prática pedagógica é uma dimensão da prática social que pressupõe a relação teoria-prática, e é essencialmente nosso dever, como educadores, a busca de condições necessárias à sua realização.” (VEIGA, 2011, p. 17).

Alguns estudos sugerem uma formação de professores de Educação Física que contemple o conhecimento sobre jogos eletrônicos tendo em vista a relevância

social para essa geração de estudantes que estão inseridos em uma cultura digital (BARROS, 2019; BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012), ou seja, esses jovens dessa geração estão produzindo elementos culturais próprios, comunicação e forma de se relacionar próprias, ao se relacionarem com as tecnologias digitais. Ou uma formação profissional em que minimamente haja uma preparação e um conhecimento específico sobre os jogos ao atuar com os mesmos, pois trata-se de tecnologias com atualizações e inovações frequentes (MARCHETTI *et al.*, 2011; BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012; SUN, 2012; QUINN, 2013; FINCO; REATEGUI; ZARO, 2015; ARAÚJO; SOUZA; MOURA, 2017).

Podemos considerar que a formação tanto dos docentes quanto dos futuros professores para as mídias torna-se mais urgente neste século. Pesa nessa urgência, o fato de que as mídias digitais (computador, celular, tablet, video games etc.) fazem parte da vida das crianças e dos adolescentes nos dias atuais. Dentro ou fora da escola, a comunicação ocorre por meio delas, seja por meio de conversas e bate-papos pelo celular ou pelas redes sociais, seja pelo compartilhamento de vídeos e outras informações que são interessantes para eles. Dentre essas mídias, se destaca o jogo eletrônico em várias plataformas: jogos on-line, em console, no celular, nas redes sociais etc. (MÜLLER; CRUZ, 2016, p. 35).

Assim sendo, a abordagem crítica assume relevância na organização do trabalho pedagógico com os jogos eletrônicos no contexto da formação docente, pois tratar esse fenômeno em uma perspectiva acrítica, sem articulação com o contexto social dos discentes, implicaria em perpetuar uma mera reprodução de valores e conhecimentos, mas em sentido contrário, torna-se necessária uma abordagem crítico-dialética (TAVARES, 2009).

Pode-se dizer, então, que é preciso formar professores conscientes de sua missão, da função da escola e das possibilidades objetivas de transformação social (VEIGA, 2011, FREIRE, 2002).

Um elemento que se faz relevante ao tratar da prática pedagógica é o diálogo, que segundo Freire (1987):

[...] o diálogo é uma exigência existencial. E, se ele é o encontro em que se solidariza o refletir e o agir de seus sujeitos endereçados ao mundo a ser transformado e humanizado, não pode reduzir-se a um ato de depositar ideias de um sujeito no outro, nem tampouco tornar-se simples troca das ideias a serem consumidas pelos permutantes. [...] é encontro de homens que pronunciam o mundo, não deve ser doação do pronunciar de uns a outros. É um ato de criação. Daí que não possa ser manhoso instrumento de que lance mão um sujeito para a conquista do outro. A conquista implícita no diálogo é

a do mundo pelos sujeitos dialógicos, não a de um pelo outro. Conquista do mundo para a libertação dos homens. (FREIRE, 1987, p. 45).

Dessa forma, dialogar é fundamental na relação docente-discente, considerando que ambos os sujeitos são históricos, sociais e culturais. Apenas com o diálogo é possível pensar numa prática pedagógica crítica e reflexiva, pois em sua ausência encontramos um ensino bancário, onde “Na visão bancária da educação, o saber é uma doação dos que se julgam sábios aos que julgam nada saber [...] o educador é o que diz a palavra; os educandos, os que a escutam docilmente” (FREIRE, 1987, p. 33 - 34).

Nesse sentido, na lógica bancária, os estudantes participam do processo de aprendizagem de forma passiva, ou seja, não há verdadeira construção do conhecimento, pois o mesmo já se encontra construído, e apenas deve ser absorvido e replicado, e a lógica que impera é a do depósito de ideias.

Com isso, pensamos que a formação de professores precisa ser fundamentada na prática pedagógica crítica, dialógica, intencionalizada, que busca a transformação da realidade social por meio de uma intervenção humanista. Isso significa que o docente em formação deve vivenciar experiências formativas que o instrumentalize para essa abordagem.

Especificamente para esta pesquisa, entendemos que, dada a relevância social e cultural do jogo eletrônico, esse conhecimento precisa integrar o currículo dos cursos de formação inicial de Licenciatura em Educação Física, pois pode contribuir teórico-metodologicamente nesse processo em diversas instâncias, principalmente na prática pedagógica.

Mas entendemos que podem haver dificuldades, por alguns motivos, para a materialização desse conhecimento nesse contexto de formação, seja como um conteúdo de ensino, uma estratégia de ensino ou um recurso didático.

Um dos motivos se deve à razão de ser um conhecimento que historicamente passa a fazer parte recentemente dos currículos nacionais, logo os professores dos cursos de formação inicial não foram formados com esse conhecimento, nem para tratar sobre o mesmo.

Outro motivo a ser citado é a quantidade reduzida de artigos científicos produzidos sobre o tema, que dificulta a apropriação teórica sobre o tema para tratá-lo na formação.

Entretanto, pensamos que metodologicamente os professores podem encontrar soluções para garantir o trabalho com o jogo eletrônico na formação docente, principalmente por entendermos que esse processo é dialógico e que as novas gerações conhecem amplamente os jogos eletrônicos.

Portanto, é fundamental a investigação de como essa formação de professores pautada em uma prática pedagógica crítica dialoga com o jogo eletrônico e quais contribuições teórico-metodológicas surgem nessa relação de ensino-aprendizagem.

4 JOGO ELETRÔNICO: CONTRIBUIÇÕES TEÓRICO-METODOLÓGICAS NA PRÁTICA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO FÍSICA

Neste capítulo serão apresentadas as análises da pesquisa bibliográfica nos periódicos *qualis*, onde agrupamos por tema comum os 7 artigos selecionados, e cada tema resultou em um subtópico, onde cada um visa discutir as especificidades abordadas.

4.1 Exergames

O primeiro subtópico, Exergames, reúne os 4 artigos que dedicaram-se à investigação desse tema em sua centralidade, que foram os seguintes: Laboratório de Exergames: um espaço complementar para as aulas de educação física (FINCO; REATEGUI; ZARO, 2015), Exergames na Educação Física: uma revisão sistemática (ARAÚJO; SOUZA; MOURA, 2017), Os Exergames e a Educação Física Escolar na Cultura Digital (BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012), e O Jogo de Videogame Relacionado ao Atletismo e suas possibilidades pedagógicas (CAMUCI; MATTHIESEN; GINCIENE, 2017).

O primeiro apresenta um estudo sobre o uso de exergames, jogos que possibilitam o controle do jogo com o próprio movimento do corpo captado por sensores de movimento que permitem, assim, a manipulação do sistema e proporcionam aos jogos um maior grau de movimentação corporal, em aulas de Educação Física com estudantes que geralmente apresentam sinais de insatisfação com atividades esportivas propostas nas aulas da disciplina. O objetivo da pesquisa foi compreender de que maneira o uso de exergames pode contribuir com a prática de atividade física e com o desenvolvimento de habilidades sociais.

Esse estudo aponta, primeiramente, que os exergames podem auxiliar na diminuição do estado sedentário de uma pessoa, devido à contribuição para a prática regular de atividade física, além de contribuir para redução do sentimento de isolamento social e solidão por promover interação entre jogadores conectados a um mesmo jogo (FINCO; REATEGUI; ZARO, 2015).

A pesquisa, metodologicamente, apresenta inserção em campo, tem como *locus* uma escola, na qual os participantes foram estudantes que vivenciaram aulas

de Educação Física com os exergames, e os mesmos foram selecionados pelos professores da disciplina da própria escola, e o critério foi o baixo engajamento na disciplina. Ou seja, esses professores escolheram os alunos que demonstraram maior desmotivação ou insatisfação com as aulas, com o objetivo de constatar se com o uso desses jogos os estudantes iriam ter mais interesse, motivação ou satisfação em participar das aulas, praticar atividade física e até mesmo se haveria um bom desenvolvimento de habilidades sociais.

Os pesquisadores, a partir de relatos dos próprios estudantes, identificaram que os alunos se tornaram mais engajados com as aulas de Educação Física, com ou sem a presença dos exergames. Contudo, alguns alunos que não gostavam das aulas da disciplina, com a experimentação desses jogos e com temas relacionados aos esportes, passaram a se interessar pela prática esportiva fora dos jogos eletrônicos, pois o jogo cativou a atenção deles e de alguma forma os fez perceber algo de interessante.

Segundo os autores, alguns estudantes ao longo das semanas estavam mais entusiasmados para participar das aulas com os exergames, a ponto de não quererem que as aulas acabassem para continuarem com os jogos. E sobre isso um professor no estudo relatou que muitos desses estudantes tinham uma vida pouco ativa, e essa nova possibilidade atrativa para eles de experimentar movimentos corporais fez com que os mesmos começassem a descobrir prazer em movimentar o próprio corpo. Isso pode explicar, talvez, o entusiasmo.

Sobre a interação social desses estudantes, apesar do estudo afirmar que não é possível declarar mudanças permanentes benéficas nos sujeitos a respeito dessa interação, pôde-se perceber que os mais tímidos demonstraram maior envolvimento de interação social nas práticas com os exergames, tendo em vista que eles têm interesse pessoal sobre esses jogos.

Uma questão que o estudo aborda é a necessidade de uma formação de professores de Educação Física que garanta o conhecimento sobre jogos eletrônicos em profundidade, sobretudo dos exergames. Concordamos com essa necessidade uma vez que essa ação é necessária para que esses docentes percebam a demanda social e cultural dos estudantes de interagir com esse conhecimento na escola, e além disso, é preciso ter uma formação para pedagogizar esse objeto nas aulas de Educação Física.

É possível identificar no estudo uma contribuição dos jogos eletrônicos para a saúde a partir das práticas com exergames, na qual os alunos podem descobrir o prazer em atividades físicas, se movimentar, conhecer o corpo, sentir interesse em participar de atividades esportivas, e etc.

Essa experiência na escola do estudo, nas aulas de Educação Física, então, contribuiu no sentido de que esses jovens podem incorporar um estilo de vida mais ativo e saudável já que tiveram um bom incentivo que pode ser cativado na escola.

Já o artigo Exergames na Educação Física: uma revisão sistemática (ARAÚJO; SOUZA; MOURA, 2017) se propõe a uma revisão sistemática com objetivo de analisar a produção acadêmica sobre a utilização dos exergames nas aulas de Educação Física Escolar. Treze artigos foram analisados e organizados pelos autores em cinco categorias: Contribuições no processo de ensino-aprendizagem; Aumento no nível de atividades físicas nas aulas de Educação Física; Motivação nas aulas de Educação Física; Importância do design dos exergames; Minimizar as limitações dos professores sobre os exergames nas aulas.

Na categoria Contribuições no processo de ensino-aprendizagem seis artigos foram selecionados. As temáticas estão: na ampliação das possibilidades de ensino-aprendizagem dos diversos conteúdos da Educação Física, e dessa forma percebe-se uma inclinação geral a discutir exergames enquanto estratégia de ensino.

Os autores apontaram que faltam pesquisas que abordem esse tema com a devida profundidade, pois boa parte dos artigos indicam contribuições para o ensino, mas com muitas limitações, principalmente metodológicas.

Na próxima categoria do artigo analisado, Aumento no nível de atividade física nas aulas de Educação Física, onze artigos abordam essa discussão ao se preocupar com o baixo nível de atividade física em crianças e adolescentes.

De maneira geral, esses estudos apontam os exergames como uma ferramenta positiva no combate ao sedentarismo, pois influenciam a um lazer com maior grau de atividade física. Nesse sentido, trazer esses jogos para as aulas de Educação Física é tido como um avanço por permitir que os estudantes percebam as novas tecnologias como algo que pode trazer benefícios para a saúde, ao mesmo tempo em que é um entretenimento instigante.

Assim, os exergames podem atingir um público sedentário de modo a aumentar seus níveis de atividade física, e isso tem relação com a imensa diversidade de jogos dessa categoria produzidos com intuito de cativar essas pessoas para um

entretenimento poderoso e capaz de incentivar de maneira eficiente a promoção da saúde.

Na categoria Motivação nas aulas de EF, oito artigos relacionaram os exergames nas aulas de Educação Física com maior motivação e interesse dos estudantes para a prática de atividade física ou participação das aulas.

Os artigos analisados pelos autores, foram apontados pelos mesmos como tendo limitações metodológicas no sentido de não demonstrar com clareza as possíveis causas da motivação associada aos jogos eletrônicos, mas supõe-se que o prazer em jogar esses jogos com tecnologias inovadoras deve interessar os estudantes.

Em seguida, na categoria Importância do design dos exergames para obter melhor envolvimento dos praticantes nas aulas, cinco artigos abordam o design desses jogos, a velocidade de interação com o jogador, as interfaces mais sofisticadas e outros fatores.

Há discussão sobre comparação entre a representação mental, o padrão motor do jogador e a representação baseada na tela de vídeo digital, elementos diretamente relacionados à sofisticação tecnológica. Ou seja, a fidelidade entre o que se faz e o que aparece na tela depende do grau de modernidade e avanço tecnológico disponível.

Compreendemos que em situação de aprendizagem de gesto técnico, uma tecnologia digital inferior pode ser pouco eficaz para tal, já que será necessário pouco refinamento técnico do jogador para realizar a ação precisa no ambiente virtual.

Entretanto, reconhecemos que a Educação Física não se limita a aprendizagens de gestos técnicos, logo outras habilidades ou conhecimentos podem ser explorados apesar de baixa tecnologia disponível.

Como última categoria tem-se Minimizar as limitações dos professores sobre os exergames nas aulas, onde eles constataram que cinco artigos abordam que as possibilidades pedagógicas que os exergames apresentam só podem ser exercitadas se os professores de Educação Física têm esse conhecimento. Então é tido como necessidade a capacitação desses profissionais a fim de qualificar suas aulas com esse conhecimento tecnológico.

O artigo O Jogo de Videogame Relacionado ao Atletismo e suas possibilidades pedagógicas (CAMUCI; MATTHIESEN; GINCIENE, 2017) tem como objetivo analisar o jogo eletrônico Kinect Sports, relacionado ao atletismo, desenvolvido para a

plataforma Xbox 360, verificando as proximidades e distanciamentos em relação à modalidade esportiva oficial e suas possibilidades pedagógicas.

Metodologicamente, foi feita coleta de dados por método visual, onde se analisou o que aparecia na tela de vídeo do jogo, outra técnica de coleta foi a observação participante, onde um pesquisador participou da vivência do jogo e registrou dados em um caderno.

Cada prova de atletismo presente no jogo foi investigada: corrida de velocidade, corrida com barreiras, salto em distância, lançamento do dardo e lançamento do disco. Os autores destacaram possibilidades pedagógicas para esse jogo a partir de uma análise de cada modalidade, comparando os elementos digitais com os oficiais.

Sobre os aspectos técnicos e conceituais, foram percebidas diferenças entre o jogo eletrônico de atletismo e as modalidades oficiais listadas anteriormente. Contudo, os autores não descartam possibilidades pedagógicas a partir desse jogo, e sim apresentam-nas: identificar as regras do jogo eletrônico de atletismo e verificar quais estão de acordo com as regras oficiais das modalidades esportivas, exercitar os gestos técnicos ao jogar eletronicamente, dentre outras coisas.

Os autores afirmam que a utilização dos jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica nas aulas de Educação Física pode contribuir para o ensino de diferentes conteúdos ao considerar a proximidade e interesse dos estudantes com essas tecnologias.

O artigo *Os Exergames e a Educação Física Escolar na Cultura Digital* (BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012) tem por objetivo discutir as perspectivas da utilização da virtualidade dos videogames na educação física escolar a partir do relato de estudantes de uma escola pública que vivenciaram um determinado jogo nos ambientes real e virtual.

Nesse estudo 117 estudantes responderam a um questionário para identificar o nível de contato com as tecnologias digitais e relataram suas percepções sobre a vivência em dois jogos: o exergame e o real. Para isso eles praticaram o baseball real no gramado da escola e com regras adaptadas e o virtual especificamente por meio do Wii Sports, jogo eletrônico.

Esses jovens não relataram cansaço físico durante a prática do exergame, enquanto destacaram que esse cansaço foi acentuado no baseball no gramado. E esses estudantes relataram maior preferência para o baseball no jogo eletrônico,

pelos motivos de no virtual sentir maior emoção, permitir maior imaginação e fantasia, e apresentar menores dificuldade e desgaste.

Então os autores afirmam que os exergames podem contribuir para a educação física escolar a partir da motivação e engajamento dos estudantes nas aulas, já que esses jogos eletrônicos apresentaram grande interesse e adesão. Além disso, afirmam também que esses jogos podem ser não só um primeiro passo para a aprendizagem de algum esporte ou outro conteúdo, mas também devem ser objeto de estudo pois possuem elementos que carecem de estudo e análise crítica.

Em considerações finais tem-se que o professor de educação física precisa estar preparado para se relacionar e dialogar com os estudantes que emergem com essa nova cultura, sendo indispensável manter visão crítica sobre o uso das tecnologias digitais.

De uma maneira geral, os artigos, apesar de poucos, abordam as contribuições dos jogos eletrônicos, em específico os exergames no contexto escolar, como sendo: incentivo à atividade física e ao esporte e maior nível de engajamento e motivação para participar das aulas. O que se deve a fatores que, apesar de não haver muita clareza em quais são, estão relacionados à cultura dos estudantes no que diz respeito a terem os jogos eletrônicos como uma atividade de lazer cotidiana, então trazer esse objeto do cotidiano para as aulas pode provocar uma mudança nesses aspectos.

4.2 Metodologia de ensino

Dois artigos foram selecionados para esta temática da metodologia de ensino: Jogando com as diferentes linguagens: a atualização dos jogos na educação física escolar (MARTINI; VIANA, 2016), e Remixando jogos digitais na escola: uma experiência corporal, algumas análises e reflexões possíveis (SILVA et al., 2020). O primeiro busca uma aproximação entre o campo de estudos e de intervenções do lazer e a educação física escolar a partir das reflexões de uma experiência em um curso superior na formação de professores de educação física de modo a relatar essa vivência com vistas a construir elementos para enriquecer a formação e atuação em Educação Física escolar.

O segundo artigo (SILVA et al., 2020) se dedicou à discussão de como ensinar jogos eletrônicos a partir de um método sistematizado e embasado teórico-

metodologicamente. E teve como objetivo sistematizar e analisar uma experiência de remixagem corporal de um jogo digital no âmbito da Educação Física escolar.

O primeiro artigo (MARTINI; VIANA, 2016) é o único deste capítulo que se dedicou a pesquisar na formação de professores. Metodologicamente, a proposta da experiência foi a criação de novos jogos baseados em outros conhecidos que favorecessem tipos distintos de relação entre os alunos, que incorporassem narrativas, cenários, personagens, e que recriassem os tempos, os espaços e as relações escolares. Para tal, houve quatro momentos: aula expositiva sobre jogos eletrônicos, experimentação de alguns desses jogos, elaboração de propostas de aulas com esses jogos e execução dessas aulas, ressalta-se que houve momentos avaliativos após cada execução de jogo.

Como resultados, a partir da proposta, diversos jogos baseados em jogos eletrônicos apareceram como possibilidades para as aulas de educação física na escola: Campo Minado, Snake, Angry Birds, Donkey Kong Country, Mario Kart, sinuca, Tic Tac Toe, entre outros. Os estudantes escolheram os tipos de jogos, construíram narrativas, personagens, desafios e criaram elementos-surpresa. E novos espaços foram usados para os jogos, além da quadra esportiva, assim como novos materiais e estratégias de aulas foram concebidos pelos estudantes.

Percebemos que esse estudo apresenta uma possibilidade de sistematização dos jogos eletrônicos sem a necessidade de possuir os dispositivos digitais, que possuem alto custo, tornando-os inviáveis na realidade de muitas escolas brasileiras.

Então o professor pode resgatar a cultura dos estudantes, buscando quais jogos eletrônicos eles conhecem ou jogam, e com isso solicitar uma transposição do virtual para o real com as necessárias adaptações e modificações.

Esse artigo traz uma enorme contribuição ao apontar um percurso metodológico na formação de professores de Educação Física com os jogos eletrônicos, e revela possibilidades de sistematização mesmo com a limitação dos recursos materiais, garantindo o conhecimento e a formação.

O segundo artigo (SILVA et al., 2020), metodologicamente se trata de uma pesquisa com observação participante, onde foi elaborado um planejamento para seis aulas com uma sequência didática.

A aula 1 apresentou caráter diagnóstico, ou seja, o que os alunos já sabiam sobre; a aula 2 foi conceitual sobre a definição de jogos digitais e da ação ressignificar;

a aula 3 abordou gêneros dos jogos digitais; a aula 4 deteve-se à construção do jogo; a aula 5 foi a vivência do jogo; e a aula 6 foi a avaliação final.

Construir um jogo a partir de um jogo eletrônico demonstrou ser um método exitoso para abordar esse conteúdo na escola nas aulas de Educação Física. Para essa construção foi necessário pensar na adaptação dos espaços, na readequação das regras, e na construção dos implementos necessários.

Essa experiência exitosa pode ser transposta para outras realidades didáticas nas escolas. Diversos professores podem apropriar-se dos referenciais teórico-metodológicos apresentados no artigo para materializar essa transposição em suas aulas.

Apesar de os artigos estarem contextos diferentes, formação inicial e educação básica, ambos apresentam possibilidades pedagógicas e contribuições teórico-metodológicas ao criar jogos a partir de jogos eletrônicos já existentes. E também é possível traçar pontos em comum entre os métodos: momento de estudo teórico-conceitual, momento de criação dos jogos, momento de experimentação dos jogos e momento de avaliação.

Portanto, pode-se dizer que a relação teoria-prática (FREIRE, 1987, 2002; TAVARES, 2009; VEIGA, 2011) esteve presente nas metodologias de ensino apresentadas de ambos os artigos.

4.3 Valores Formativos

Neste subtópico, apresentamos o único artigo que dedicou-se à discussão dos valores formativos presentes nos jogos eletrônicos: A Nova Forma de Pensar o Jogo, Seus Valores e Suas Possibilidades (AMARAL; PAULA, 2007), que realiza um levantamento bibliográfico sobre jogo eletrônico tendo como objetivo estudar e confrontar alguns desses jogos através da análise de exemplares clássicos, como Super Mario Bros e Lara Croft, e, a partir disso, caracterizá-los, avaliando quais valores podem transmitir à juventude.

Em suas análises a partir de diversos jogos, os autores apontam características comuns a muitos jogos: protagonistas homens, brancos, fortes, duros, implacáveis, resolvem seus problemas muitas vezes com violência, jamais demonstram fraqueza e etc. E a maioria das personagens mulheres têm um corpo tido como perfeito, com

seios enormes, são delicadas, muitas vezes indefesas e precisam ser salvas, como a princesa do clássico jogo Super Mario.

Os autores trazem esses dados de estereótipos a fim de revelar que os jogos eletrônicos podem ser trabalhados nas aulas, porém os professores devem se ater ao conteúdo dos jogos, e discutir com os estudantes os valores que esses jogos apresentam. Pois muitos se dedicam a ofertar ao usuário situações realistas de violência, uso de drogas, prostituição, racismo, sexo explícito e afins.

É necessário que os jogos eletrônicos sejam tematizados, discutidos e problematizados com um educador, já que os estudantes são jogadores que consomem a violência entre outras coisas ofertadas, ou seja, esses jogos com os diversos temas fazem parte do cotidiano desses alunos.

Nesse sentido, Freire (1987, 2002) aborda a relevância social no ato educativo de considerar e abordar a realidade dos estudantes com as questões sociais indissociáveis, portanto negar esses conteúdos do cotidiano com os jogos eletrônicos nas aulas significa perder uma oportunidade de tratar sobre o que está sendo consumido, ou seja, o estudante poderia compreender e analisar criticamente assistido por um professor o que aquele jogo verdadeiramente apresenta de valores, e se são construtivos ou destrutivos para a vida.

Enfim, os autores Amaral e Paula (2007) apontam que os jogos eletrônicos podem ser meros objetos de entretenimento com valores da sociedade de consumo ou podem ser tratados criticamente em seu conteúdo, e esses valores podem ser desvelados pelos educadores de modo a contribuir na construção de elementos do lazer em perspectiva crítica. Então os professores devem se atualizar e tomar conhecimento do que os estudantes estão jogando para que seja possível de trazer isso para as aulas e, assim, proporcionar reflexões importantes.

5 A EXPERIÊNCIA NA PRÁTICA PEDAGÓGICA COM O JOGO ELETRÔNICO NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES

Neste capítulo vamos apresentar as análises e discussões acerca dos dados empíricos, fruto das entrevistas semiestruturadas realizadas com os professores. Para isso, o capítulo está organizado em subcapítulos, cada um desse corresponde a uma unidade de registro situada pela unidade de contexto e sua categoria empírica, com base no quadro 2 localizado no capítulo da metodologia.

5.1 Concepção de jogo eletrônico segundo os professores

Percebemos que os professores apresentam diversas concepções acerca do conceito de jogo eletrônico. A primeira percebida é a de que o jogo eletrônico está condicionado a uma tela digital (PETRY, 2016) e um controle que permite operar o sistema eletrônico, resultando em um espaço virtual de jogo na relação entre o jogador e a máquina.

O que eu me lembro da ideia de jogo eletrônico, ele estava atrelado a uma mecânica baseada em tela-teclado, e essa virtualização do jogo na tela (P2).

Parte de uma tela, teclado, controle, se você for pensar hoje no próprio celular também a própria tela já é um controle, mas sempre vai existir o controle (P2).

Os jogos eletrônicos são os jogos que acontecem nos espaços virtuais, e a partir da sua própria produção, também sistematiza essa ideia pra gente de que o jogo eletrônico acontece nesse mundo, nesse formato virtual (P3).

Nesse sentido, o controle e a tela se apresentam em variados formatos e tamanhos, podendo até mesmo estarem fisicamente no mesmo lugar, a exemplo dos Smartphones onde se controla o jogo no contato físico com a tela. É possível também que o controle do jogo seja o próprio movimento do corpo captado por sensores de movimento que permitem, assim, a manipulação do sistema, caracterizando os denominados exergames, que possibilitam os jogos com maior grau de movimentação corporal (FINCO; REATEGUI; ZARO, 2015; ARAÚJO; SOUZA; MOURA, 2017).

Outra concepção é a de que jogo eletrônico é a própria máquina, o console ou a plataforma.

Para elaborar um conceito, eu pego essa minha experiência pessoal de vida familiar, que o jogo eletrônico, elaborando hoje olhando para o passado, vou usar os termos que o ouço recentemente, é um console, pode ser também uma plataforma onde pessoas interagem com atividades lúdicas, e diversas modalidades possíveis (P4).

É uma concepção que aponta o jogo eletrônico enquanto o objeto, o produto, o programa, o hardware (SILVA et al., 2009), o que você objetivamente necessita para jogar, tão importante quanto o jogador.

Encontramos também o termo jogo digital.

Eu prefiro falar do jogo digital do que jogo eletrônico. Se você pegar qualquer jogo que tenha equipamentos eletrônicos, entraria nessa concepção (p8).

Utilizar o termo jogo digital ao conceituar esse tipo de jogo permite especificar com mais precisão que tipo de jogo está sendo abordado, pois existem jogos que se utilizam de equipamentos eletrônicos, mas não há a presença da tela digital, logo não podem ser classificados como um jogo eletrônico de acordo com o conceito que apresentamos inicialmente.

Portanto, utilizar o termo jogo digital é uma opção pertinente para não haver esse tipo de dúvida ou confusão acerca da concepção ou classificação, apesar de compreender que os termos jogo eletrônico e jogo digital são sinônimos.

Há também a concepção didática de que o jogo eletrônico é um tipo de jogo que está compreendido em uma classificação ao se tratar do fenômeno jogo.

Eu vejo o jogo eletrônico como uma das possibilidades de classificação dos jogos, juntamente com jogos populares, jogos esportivos e jogos de salão. Seria, na minha concepção, uma quarta classificação (P10).

Essas foram as principais concepções identificadas ao dialogar com os professores. Foi possível identificar de uma maneira geral que os professores compreendem o jogo eletrônico como um tipo de jogo com características próprias que permitem o diferenciar dos demais, assim como apontam os autores (SILVA et al., 2009; PETRY, 2016).

Pode-se dizer, com isso, da importância da compreensão teórica-conceitual do jogo eletrônico para que se possa desenvolver um trabalho adequado na prática pedagógica com os professores em formação. Tem-se essa compreensão, portanto, como o primeiro passo para efetivar esse conhecimento nesse contexto formativo.

5.2 Contribuição cultural do jogo eletrônico na formação

Ao adentrar nos diálogos acerca da prática pedagógica dos professores participantes da pesquisa, identificamos que uma das contribuições teórico-metodológicas do jogo eletrônico na formação de professores de Educação Física é como o jogo eletrônico está inserido na cultura dos estudantes, tanto na formação inicial, como na educação básica.

A gente tem uma geração, e essa geração que está vindo, ela é 100% digital. Nesse caso, eles já nasceram no mundo da internet. Então, eles já têm acesso desde pequenos ao celulares, a computadores, a aparelhos eletrônicos (P2).

E isso traz implicações para a prática pedagógica desses professores que estão atuando na formação inicial. Esses docentes estão se deparando com uma geração que está constantemente conectada na mídia digital, no mundo virtual, nas redes sociais digitais, nos jogos eletrônicos, e principalmente através dos seus celulares, então até dentro das salas de aula eles estão conectados.

Essas pessoas conectadas integram uma cultura digital (BARROS, 2019; BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012), e podem ser consideradas como nativos digitais, como sugere Franco (2013):

Eles vivem no mundo dos computadores e videogames;
Eles estão constantemente conectados ao mundo online;
Eles possuem a capacidade para utilizar a tecnologia digital de forma transparente;
Eles se expressam de maneiras mediadas por tecnologias digitais (principalmente mediadores de conexões entre humanos);
Eles têm muitos amigos em sites de redes sociais (incluindo pessoas que nunca conheceram pessoalmente);
Eles se sentem confortáveis em espaços online;
Eles contam com espaços online para buscar todas as informações de que precisam (eles aprendem navegando);
Eles tendem a fazer várias coisas ao mesmo tempo – multitarefas;
Eles recebem e processam informações em ritmo acelerado;
Eles compartilham fotos e vídeos com seus amigos em todo o mundo (p. 645).

Essas são as características dos nativos digitais de acordo com o autor, e é crucial estar consciente dessas informações para trabalhar com esse público na formação inicial, uma vez que um público diferente pode requerer uma abordagem diferente, ou seja, uma adequação didático-metodológica que contemple a realidade desses alunos.

Esse novo cenário demanda um professor aberto ao novo, capaz de dialogar e transitar na cultura digital; que seja capaz de absorver e potencializar os benefícios das tecnologias digitais e virtuais como elementos presentes no processo de ensino-aprendizagem. (BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012, p. 122).

Então, parece que um caminho necessário é trazer essas tecnologias digitais para a sala de aula, por diversos motivos e com diversas intencionalidades. Podemos dizer a partir dos dados coletados que a primeira intencionalidade é um alinhamento com a motivação dos estudantes.

Os discentes passam muito tempo, em tempo de tela, no celular, e me parece que dialogar na perspectiva da realidade de algo que eles já vivem possa trazer no ensino superior uma maior motivação para a aprendizagem (P6).

Essa questão da utilização de jogos entra muito mais como uma ferramenta didática pra tornar o processo de ensino-aprendizagem mais significativo desse alunado (P6).

É importante ter atenção ao significado da motivação nesse contexto, pois há uma diferença significativa entre estimular e motivar alguém a algo (BERGAMINI, 1990). De acordo com a autora, a motivação é um fenômeno emocional interno, intrínseco, e autêntico, dessa forma pessoas diferentes são motivadas a fazerem coisas diferentes, e cada pessoa tem um estilo de comportamento motivacional próprio e contínuo. Já o estímulo, está relacionado a uma ação de origem externa ao sujeito que provoca uma resposta, uma reação ao mesmo (BERGAMINI, 1990).

A autora aborda também que não se precisa haver preocupação na busca de alternativas em motivar as pessoas, já que não é possível verdadeiramente motivar alguém intrinsecamente, mas se pode buscar estratégias que procurem não trazer desmotivação. Ou seja, buscar não desmotivar quem já está motivado.

Nesse contexto, os professores trouxeram informações de que os estudantes de uma maneira geral se sentem motivados ao tratar dos jogos eletrônicos na formação, devido às questões culturais e geracionais. Então, esses docentes ao trazerem esses jogos para a prática pedagógica estão alinhando o planejamento com a motivação dos alunos, assim eles permanecem motivados, e isso traz contribuições para o processo formativo segundo os professores participantes da pesquisa.

Além desse alinhamento com a motivação, trazer a realidade do estudante para o processo de ensino-aprendizagem também foi mostrado como sendo mais

significativo para eles, uma vez que sua realidade, sua cultura está em destaque e sendo valorizada nesse ambiente, o aluno percebe uma significação do que ele aprende com o seu cotidiano.

É necessário que os educadores saibam identificar essa experiência de vida, a capacidade de fala dos seus alunos, a capacidade que cada um revela ao discorrer sobre suas vivências e incorporar a realidade vivida no ensino, possibilitando ao aluno progredir no conhecimento a partir do reconhecimento de sua própria realidade (RODRIGUES, 2003, p. 83).

Essa significação, além de acontecer na formação inicial, acontece na educação básica, e para isso, os estudantes da graduação precisam ter consciência desses processos de motivação e significação, aprender sobre eles, aprender sobre as tecnologias e suas aplicações nos processos de ensino-aprendizagem, para que, assim, consigam transpor para os alunos da educação básica.

Primeiro que, esses futuros professores, eles precisam falar a língua do alunado do chão de quadra, ou seja, quando eles forem realizar suas práticas, suas intervenções pedagógicas já formados, eles vão se deparar através dos seus alunos com esse debate sobre os videogames, sobre jogos eletrônicos de uma forma geral, porque isso é uma realidade da escola, então é necessário que esses professores no futuro dialoguem com esse conteúdo já que faz parte dessa realidade dos seus futuros alunos (P6).

[...] Reconhecer que esses jogos trazem discussões para além daquilo que eles se propõem, e que essas discussões, muitas vezes, fortalecem discursos ou enfraquecem. Do tipo, a relação dos jogos eletrônicos e gênero, a relação dos jogos eletrônicos e uso de armas, a relação dos jogos eletrônicos e o turismo, a relação dos jogos eletrônicos e conhecimentos gerais, conhecimento sobre língua, então reconhecer que existe um campo que vai dialogar diretamente com os jogos eletrônicos e que muitas vezes não foi intencionalmente a proporção do jogo, mas que eles trazem essa discussão, essas discussões perpassam a vida das crianças e dos adolescentes, talvez eles reproduzam isso e nem se perguntem porque funciona dessa forma (P3).

Então, levanta-se a discussão da necessidade de uma pedagogia crítica para que o processo de ensino aprendizagem alcance a significação necessária à formação desses estudantes. Ou seja, uma prática pedagógica socialmente intencionalizada, visando à transformação no ato da educação, onde a realidade dos educandos se torna importante no processo de ensino-aprendizagem, também se efetivando a relação teoria-prática (FREIRE, 1987, 2002; TAVARES, 2009; VEIGA, 2011).

Jogo eletrônico tá no cotidiano, então, traz pra dentro da escola, analisa com os alunos, vivencia com os alunos, e ele volta para a sociedade numa perspectiva mais pedagógica, numa perspectiva mais crítica (P5).

Cada vez mais a gente vai ter uma geração com a necessidade de no ambiente escolar ter acesso a esses equipamentos, e aí é nosso papel justamente discutir com eles e mostrar assim: veja bem, tem limitações, tem consequências, tem pontos ruins e tem pontos negativos (P2).

Então, é importante ter essa clareza, porque levar um videogame pra escola e jogar pelo jogar não precisa, ele joga em casa (P8).

Nesse sentido, não há razão em trazer o jogo eletrônico, assim como qualquer outra tecnologia digital, para a escola apenas porque os alunos gostam e têm interesse, ou se sentem motivados para tal, é preciso, portanto, que haja uma intenção pedagógica em uma perspectiva crítica, alinhada também com o currículo e os objetivos formativos.

5.3 Contribuição da relação entre o virtual e o real para a formação

Outra contribuição teórico-metodológica percebida foi na relação e na transposição entre o virtual e o real ao trabalhar com o jogo eletrônico na prática pedagógica na formação inicial.

Essa transposição da realidade virtual para a realidade concreta significa um trabalho criativo de interpretar o que está apresentado no mundo virtual a partir da tela digital e projetar no mundo concreto por meio de adaptações e/ou criações. Dessa forma, o que está no mundo virtual digital vai estar adaptado no mundo real concreto. E isso requer uma compreensão da estrutura lógica de um jogo eletrônico, suas regras, objetivos, personagens, história, contextos e etc.

Dois professores relataram ações nesse sentido em suas práticas pedagógicas.

Hoje eu tive a experiência de fazer no curso de formação aquele jogo do Pac-Man numa condição real, assim, sem ser no formato virtual, sendo no formato real. Então, eu já fiz o jogo do Pac-Man, então os estudantes fizeram os labirintos com giz no chão, e aí a gente faz referência ao Pac-Man (P3).

Fizemos uma dinâmica bem interessante com os alunos da escola parceira, escola campo parceira, em que a gente pegou alunos do ensino médio, acredito que era uma turma do primeiro ano, em que eles teriam que transpor, a aula era essa, transpor o jogo eletrônico para o ambiente físico. E aí, eles tinham que, em grupo, separar e construir uma atividade que pudesse ser vivenciada naquele dia, a gente tinha duas aulas de cinquenta minutos coladas, então teríamos cem minutos para fazer essa intervenção, e aí foi bem interessante porque eles pensaram como eles poderiam transpor, aí foi

um Angry Birds, tentaram fazer, [...] Mas a ideia foi que eles fizeram essa transposição e colocaram ela em prática (P2).

Inclusive, como sendo uma opção viável pertinente em situações em que o professor não dispõe de recursos materiais eletrônicos para fazer o trabalho na prática pedagógica.

Existe a possibilidade também de a gente, trabalhando também, especificamente, se não tivesse esse recurso, de perguntar na sala quem tinha jogado já com esses recursos, tentar explicar como que era, pedir pra um outro aluno tentar explicar como era, trazer alguns vídeos de como era e pedir para que eles realizassem um jogo não eletrônico em cima desse jogo eletrônico (P10).

Outra possibilidade e também potencialidade relatada foi o caminho contrário, transpor do mundo concreto real para o digital virtual.

Já vivenciei... tem uns, assim, que não eram eletrônicos, mas se tornaram eletrônicos, do tipo: a gente já fez uma adedonha eletrônica. Foram jogos que não eram eletrônicos, mas se tornaram eletrônicos em função da pandemia, e aí a gente teve que reconstruir (P3).

Essas transposições apresentam uma contribuição significativa dentre as estratégias de ensino possíveis ao trabalhar com o jogo eletrônico devido ao aprofundamento necessário nos jogos para viabilizar a aplicação dessa estratégia.

Além do que, ao transpor do virtual para o real, não apenas há o estudo aprofundado do jogo, mas também pode-se necessitar de pouco ou nenhum recurso material eletrônico para sua execução, uma vez que possuir os recursos materiais eletrônicos é uma dificuldade em muitas das realidades escolares brasileiras, tema que será abordado com maior amplitude adiante no subtópico 5.6.

Poucos estudos abordam as possibilidades entre transpor do virtual ao real, nesse estudo conseguimos identificar dois artigos que contemplam essa proposta (BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012; MARTINI; VIANA, 2016), e nenhum aborda a transposição do real ao virtual, como foi apresentado por um professor participante.

Contudo, mesmo levando em conta a carência de estudos, não desconsideramos a relevância e as contribuições apresentadas e analisadas neste subtópico a partir dos dados das entrevistas com os docentes.

5.4 Contribuição do exergame para a formação

Outra contribuição teórico-metodológica percebida nos dados do campo foi a dos exergames na prática pedagógica no contexto da formação inicial, principalmente pela sua ação diferenciada na relação dos jogos eletrônicos com o movimento corporal.

[...] Com jogos de videogames ativos, que é outra coisa que revolucionou o mundo do videogame nos últimos anos pra cá, dez anos pra cá, com o Nintendo Wii, o Kinect, eles revolucionaram a ação do jogador (P2).

Como já mencionado, os exergames possibilitam o controle do jogo com o próprio movimento do corpo captado por sensores de movimento que permitem, assim, a manipulação do sistema e também permitem aos jogos um maior grau de movimentação corporal.

Mas acho uma dinâmica fantástica, os jogos eletrônicos, principalmente os jogos mais interativos, não sei os nomes, mas aqueles, por exemplo, que você simula, eu joguei muito o interativo, o tênis de mesa, e o tênis de campo, é impressionante como cansa, você fica na frente da tela, e você jogando o tempo todo com o computador, cansa muito, não é simples. Tinha dupla, individual; o interativo eu acho mais dinâmico, eu gosto mais do trabalho com o interativo (P5).

Esses jogos ativos, devido a essa movimentação corporal, estão associados à adoção de um estilo de vida menos sedentário ou mais saudável (TROUT; CRISTIE, 2007; BARANOWSKI, 2008; PENG; LIN; CROUSE, 2011; COSTA, 2017), o que ratifica o diferencial dos exergames comparados aos jogos eletrônicos convencionais, os quais podem ser associados ao sedentarismo e um estilo de vida menos saudável (ENES; SLATER, 2010; CILLERO; JAGO, 2010; JAGO et al., 2011; FERRAR et al., 2013).

Dois professores apontaram perspectivas de trabalho com os exergames tendo em vista o seu diferencial na movimentação corporal, especificamente um professor apontou para a perspectiva de trabalho com a aquisição de habilidades.

Eu tentaria aplicar essa questão da realidade virtual, de você utilizar determinadas tarefas na realidade virtual, como um jogo para tentar potencializar a aprendizagem de habilidades e transferir para o jogo. Então, ensinar aos alunos na graduação como isso poderia ser feito, para quando eles tiverem na prática profissional, utilizarem (P9).

Então, eu acho que a utilização do jogo eletrônico, do ponto de vista da aquisição de habilidades, pode favorecer quando o praticante tem muita dificuldade em realizar determinada tarefa em termos de prática física, aí com o jogo eletrônico você já pode introduzir esse conteúdo diminuindo a complexibilidade da tarefa, e aí, fazer com que ele se aproxime daquela prática física, que ele já vai com maior facilidade ou pode vir a ter uma maior facilidade na aquisição de habilidades na prática física (P9).

A aprendizagem de habilidades motoras é um dos temas de investigação científica envolvendo os exergames, os quais podem favorecer a aquisição das mesmas (HAYES; SILBERMAN, 2007), as quais podem ser transpostas para outras atividades físicas esportivas (ARAÚJO; SOUZA; MOURA, 2017). Portanto, esses jogos podem ser um conhecimento relevante ao trabalhar na formação inicial com o tema da aquisição de habilidades motoras.

Outro professor abordou o interesse em trabalhar com os exergames na formação inicial, mas aponta a dificuldade com o recurso material eletrônico necessário.

Tenho interesse, por exemplo, em trazer os jogos interativos, mas aí requer um certo mecanismo, uma máquina específica para você fazer o interativo. A gente não tem, mas eu acho que seria muito bom na aula a gente conseguir fazer isso junto com os meninos, fazer essa interação, seria muito bom, mas do ponto de vista tecnológico não temos (P5).

O recurso material para a utilização desses jogos parece ser um entrave, relatado pelo professor, devido ao custo maior para realizar esses jogos de fato, com os consoles específicos.

Contudo, ao obter esse material e utilizá-lo na prática pedagógica, os exergames caracterizam uma inovação no campo da atividade física e do exercício físico, ampliando as possibilidades de se jogar eletronicamente com maior grau de movimentação (FINCO; REATEGUI; ZARO, 2015; ARAÚJO; SOUZA; MOURA, 2017).

De acordo com esses mesmos autores, de maneira geral, as contribuições desses jogos para a educação física estão diretamente relacionadas com a descoberta do prazer em praticar atividades físicas, se movimentar, conhecer o corpo, aprender habilidades motoras, tudo isso com uma máquina eletrônica digital específica para instigar esses processos. Logo a presença desses jogos na formação de professores de Educação Física é de grande valia.

5.5 O jogo eletrônico como conteúdo e estratégia na formação

Do ponto de vista metodológico, alguns professores relataram que os jogos eletrônicos podem ser ou são conteúdo e estratégia de suas disciplinas na formação inicial em Educação Física.

Cada vez mais a questão eletrônica se faz presente dentro dos universos onde nós passamos. A sala de aula é um desses universos, então o jogo eletrônico, na minha concepção de não estudiosa da área, ele tem como elemento que pode tanto se configurar como conteúdo das aulas de educação física, para o ensino superior e para a educação básica tanto como estratégia de ensino. Então, ele assume esse lugar de conteúdo e estratégia dentro do processo formativo (P1).

Eu trabalho tanto como conteúdo, como estratégia ou recurso (P3).

Dois professores que trabalham com o conhecimento jogo como conteúdo na formação em sua disciplina apontaram o trabalho com o jogo eletrônico como um conteúdo e estratégia. Os outros 8 professores indicaram que trabalhariam com o jogo eletrônico como um conteúdo, como uma estratégia de ensino ou como um recurso didático. Isso significa que todos os professores que participaram da pesquisa vislumbram possibilidades pedagógicas com esses jogos.

Dentre os docentes, um trouxe experiências de conteúdos a serem trabalhados na prática pedagógica da formação inicial com o jogo eletrônico.

Eu trabalho como conteúdo especificamente na disciplina, a gente lida o jogo eletrônico como um tipo de jogo que deve ser reconhecido, analisado e problematizado dentro da disciplina, que é uma disciplina muito mais inicial, que vai entender teórico-metodologicamente como é o jogo culturalmente, socialmente, nos diversos campos de atuação e de ensino, e aí o jogo eletrônico é um desses jogos frente à classificação que a gente reconhece. Então, ele é conteúdo entendendo o que é o jogo eletrônico, sua história, tipos, características e etc., e como ele pode estar dentro do espaço da escola [...] Os conteúdos são geralmente esses: parte da história, parte das características, da classificação, e as contribuições, e as problematizações dentro do espaço da escola, que é obviamente a discussão da formação dos professores (P3).

As problematizações que geralmente estão à volta do jogo eletrônico são a sua associação com promoção de comportamentos agressivos, introversão social (ALVES; CARVALHO, 2011), problemas com o sono (JANNINE, 2011), sedentarismo e um estilo de vida menos saudável (ENES; SLATER, 2010; CILLERO; JAGO, 2010;

JAGO et al., 2011; FERRAR et al., 2013), obesidade e maus hábitos alimentares (ENES; SLATER, 2010).

Essas questões que podem ser associadas a esses jogos são relevantes de serem discutidas na formação inicial em educação física, assim como aponta o P3, porque são conhecimentos que podem ser trabalhados com os estudantes na educação básica (BRASIL, 2018), assim como pode trazer contribuições significativas para a formação desses futuros professores, uma vez que esses jogos fazem parte da cultura e do cotidiano deles, como é apontado pelos professores participantes do estudo.

Dessa forma, esses estudantes são levados a refletir, problematizar e analisar diversas questões sociais, culturais, políticas, fisiológicas, etc. trazidas pelos jogos eletrônicos (MENDES, 2005, 2006; MCGONIGAL, 2012), que podem contribuir para a prática pedagógica desses futuros professores, e também para a vida deles, como pessoas que utilizam esses jogos no cotidiano.

Os docentes trazem uma necessidade de abordar esses jogos com esses conteúdos no curso de graduação de maneira crítica, com as problematizações necessárias.

Eles precisam estar preparados para encontrar essas discussões, para enfrentar essas discussões, para problematizar essas discussões, para fazer os estudantes refletirem e analisarem, e eles só conseguem fazer isso se durante o processo de formação a gente subsidiá-los de elementos que possam dar conta (P3).

Eu acho que a principal contribuição dos jogos eletrônicos é a gente perceber outra forma de constituição das interações sociais, outra forma de compreender, explicar e interagir com o mundo (P4).

Quando você forma um aluno do ensino superior trazendo contribuições significativas, sociais, sobre esse jogo, com certeza ele vai repassar e vai encaminhar para uma outra comunidade, eu entendo assim (P5).

Dependendo do conteúdo, e aí todo mundo faz uma associação muito simplória e muito superficial, por exemplo, o conteúdo dança: ah, eu vou ensinar dança usando Just Dance, e, botar as crianças pra jogar Just Dance só, não faz sentido, elas jogam em casa. Então você precisa problematizar isso, você precisa entender como é que você vai usar o Just Dance (P8).

Dessa maneira, abordar o conteúdo jogo eletrônico na formação inicial em educação física pode trazer contribuições teórico-metodológicas significativas uma vez que, tratado sob uma perspectiva crítica, sejam reconhecidas as diversas implicações desses jogos, pois eles são politicamente, socialmente e culturalmente

situados de acordo com quem os produzem (MENDES, 2005, 2006; MOITA, 2006; GROS, 2007; PETRY, 2016; MCGONIGAL, 2012).

Reconhecer que esses jogos trazem discussões para além daquilo que eles se propõem, e que essas discussões, muitas vezes, fortalecem discursos ou enfraquecem. Do tipo, a relação dos jogos eletrônicos e gênero, a relação dos jogos eletrônicos e uso de armas, a relação dos jogos eletrônicos e o turismo, a relação dos jogos eletrônicos e conhecimentos gerais, conhecimento sobre língua, então reconhecer que existe um campo que vai dialogar diretamente com os jogos eletrônicos e que muitas vezes não foi intencionalmente a proporção do jogo, mas que eles trazem essa discussão, essas discussões perpassam a vida das crianças e dos adolescentes, talvez eles reproduzam isso e nem se perguntem porque funciona dessa forma (P3).

Da mesma forma, os professores também apontaram estratégias de ensino criativas e significativas envolvendo o uso de jogos eletrônicos em suas práticas pedagógicas na formação.

De uma maneira geral, identificamos momentos e elementos comuns entre as metodologias de trabalho, o primeiro foi: inicialmente, fazer um levantamento de quais jogos vão ser utilizados.

Levantamos alguns jogos que os estudantes já conheciam no seu dia-a-dia, que eles faziam uso e que abordavam elementos que diziam respeito diretamente ou indiretamente das práticas corporais (P1).

Eu acho que eu procuraria fazer uma pesquisa sobre que jogos as crianças e adolescentes costumam usar na idade escolar, e trazer esses jogos para dentro de uma disciplina na formação superior (P4).

No segundo momento, fazer um levantamento de quais recursos materiais são possíveis e quais vão ser utilizados.

Uma estratégia que a gente utilizou com o jogo eletrônico, uma vez, foi: na turma, mapear quem tinha os celulares com o mínimo de condição de rodar o jogo, e teve um determinado número de celulares, e aí no dia da aula, esses celulares eram dos próprios estudantes, que eram utilizados a partir dos pequenos grupos que eram vivenciados (P2).

No terceiro momento está o levantamento do referencial teórico, as discussões, estudos de textos, artigos, pesquisas, palestras, seminários, produções escritas e etc.

Geralmente, na disciplina, o que é que a gente faz: eu peço para os estudantes pesquisarem sobre a origem do jogos eletrônicos, como é que eles surgem, e geralmente a origem do jogos eletrônicos tá muito relacionada ao contexto do surgimento dos próprios jogos em si, tem muito a ver com a história dos videogames e etc. Depois, geralmente, a gente faz a leitura de um TCC que vai trazer esse processo histórico, vai trazer as características e as contribuições dos jogos eletrônicos para a prática pedagógica dos

professores de educação física, num outro momento a gente traz esse professor para fazer uma palestra conosco (P3).

Então, a metodologia que eu trabalho é essa: primeiro parte de um referencial teórico, depois há um debate desse referencial teórico com os alunos, ou seja, esse referencial teórico lido por eles, fichado por eles, discutido por eles, depois quando eles chegam em sala de aula, a gente debate, faz um pequeno seminário [...] (P5).

No quarto momento, vem as vivências e experimentações corporais dos jogos eletrônicos a partir do que foi trabalho no momento anterior.

Quando a gente tem tempo dentro do calendário, a gente elenca uma possibilidade de jogo eletrônico para a gente vivenciar esse jogo, no último semestre a gente não conseguiu fazer isso por conta do tempo, o semestre foi mais curto, mas no semestre anterior a esse a gente conseguiu fazer inclusive a vivência do jogo eletrônico (P3).

[...] Em seguida uma vivência com os jogos eletrônicos [...] e a partir desses jogos, de vivências, fazendo sempre articulação em sala: teoria-prática, resgatando o texto, em seguida eles vão vivenciar esses jogos, e a partir da vivência desses jogos que eu trouxe, eles vão trazer outros jogos, e aí nós trabalhamos sempre em grupos, e os grupos vão trazendo os novos jogos (P5).

Não foi possível identificar nos dados coletados um quinto momento após essas vivências e experimentações corporais, mas não significa que não exista um quinto momento de novas reflexões, novas discussões, novas produções após terem vivenciado e experimentado os jogos eletrônicos. Sendo assim, um momento final no processo de analisar, avaliar, atribuir novos sentidos e significados ao que foi estudado, vivenciado e experimentado.

Foi possível identificar elementos comuns nas falas dos professores ao abordar os procedimentos mencionados, começando pela valorização do conhecimento prévio dos estudantes ao consultar e selecionar os jogos que eles conhecem, trazendo contribuições culturais para o processo de ensino-aprendizagem (FREIRE, 1987, 2002).

O outro elemento foi a relação teoria-prática, ou seja, houve articulação direta e intencional entre o estudo teórico e conceitual do jogo eletrônico com as vivências e experimentações dos jogos, o que também pode ser apontado como contribuição para o processo de ensino-aprendizagem de acordo com Freire (2002):

O seu “distanciamento” epistemológico da prática enquanto objeto de sua análise, deve dela “aproximá-lo” ao máximo. Quanto melhor faça esta operação tanto mais inteligência ganha da prática em análise e maior

comunicabilidade exerce em torno da superação da ingenuidade pela rigorosidade (p.18).

Assim, são dois elementos que apresentam contribuições teórico-metodológicas, ambos identificados na fala dos docentes ao abordar sobre suas práticas pedagógicas.

5.6 O uso dos recursos materiais para os jogos eletrônicos na formação

Sobre a importância e relação dos recursos materiais para a prática pedagógica desses docentes com o jogo eletrônico, foi amplamente apresentado que é essencial ter os recursos materiais eletrônicos específicos, como os consoles, para realizar um trabalho de qualidade, mas sempre tendo em vista a realidade social e as condições objetivas da instituição e do público.

É imprescindível ter os recursos materiais que lidem com os jogos eletrônicos, [...] se a gente vai usar os jogos eletrônicos como ferramenta e objeto da formação, é importante que a instituição também disponibilize consoles, plataformas, tenha os jogos, [...] então, se você vai trabalhar com o jogo eletrônico, em algum momento é imprescindível ter o jogo eletrônico (P4).

Então, entendendo a necessidade desse tipo de conteúdo que deve ser trabalhado, entendo que é importante ter os materiais. Eu acho que isso faz diferença, ter esses materiais, eu acredito que da mesma forma que o professor trabalha, tem que se ter esse tipo de recursos sim (P2).

Eu acho que o material é super importante, assim, é base, mas também tem que reconhecer que a gente parte da realidade dos estudantes. Então, por exemplo, se eles têm um videogame, se eles têm um console que a gente pode trazer para a sala de aula, a gente vai fazer o uso disso, mas se eles não têm a gente vai partir para o celular, então, assim, a gente vai tentar fazer o uso daquilo que é o real (P3).

Nesse sentido, destaca-se a função do planejamento, que de acordo com Libâneo (2006, p. 222) “é um processo de racionalização, organização e coordenação da ação docente”, dessa forma, definem-se os elementos do planejamento: objetivo, conteúdo e método (LIBÂNEO, 2006), e o mesmo autor salienta que a ação de planejar está socialmente e politicamente contextualizada, ou seja, a realidade social e as condições objetivas da instituição e do público fazem parte das decisões tomadas nesse processo.

Do mesmo modo, o autor destaca a importância de, ao planejar, verificar os recursos didáticos, pois, metodologicamente facilita o processo de ensino. Além disso,

Sebastião e Freire (2009, p. 2) apontam que “A definição dos espaços e materiais que serão utilizados em cada aula, tarefa cotidiana de todos os professores, independente de sua área de conhecimento, constitui uma das etapas do planejamento”.

Portanto, ao planejar aulas e programas de ensino envolvendo o uso de jogos eletrônicos, é importante se ater a quais recursos materiais estão disponíveis para que aconteça o trabalho com esses jogos, e diante disso, quais métodos podem ser utilizados para se alcançar os objetivos propostos.

Contudo, os professores reconhecem os limites e as dificuldades para ter os recursos ideais para esse trabalho na formação inicial:

Imagina o cara tendo uma sala com Xbox, Playstation, Nintendo, são coisas que, é interessante, mas o custo pra se ter esse tipo de acesso é bem difícil (P2).

Além disso, as limitações e dificuldades são discutidas e problematizadas em perspectiva crítica com os estudantes da formação inicial. Esses alunos têm que estar preparados para lidar com as realidades que vão encontrar em suas práticas pedagógicas, e além disso, eles têm que estar preparados para reivindicar por condições adequadas e dignas para realizarem seus trabalhos (VEIGA, 2011), uma vez que é apontado como indispensável o recurso material adequado ao trabalho com os jogos eletrônicos.

Eles têm que estar, inclusive, preparados para a realidade que eles vão enfrentar, e a gente precisa discutir e debater sobre isso (P3).

Também é preciso atenção não apenas a ter o recurso material eletrônico necessário, mas o uso adequado dele com uma intenção pedagógica pautada em objetivos de aprendizagem.

A simples presença dos equipamentos não garante, por si só, o uso das tecnologias; no entanto, sem eles é inviável qualquer processo de apropriação. É preciso que o sujeito tenha acesso a equipamentos atualizados, capazes de executar as versões mais recentes dos softwares e programas disponibilizados na rede (BORGES, 2009, p.135).

Nesse sentido, a formação profissional dos professores para o uso desses recursos materiais também é uma discussão fundamental, pois é preciso dar sentido aos aparelhos, programas, e plataformas na prática pedagógica. O uso sem

intencionalidade educacional não é o suficiente para o contexto formativo, pois isso o estudante já faz no seu cotidiano, logo a abordagem pedagógica é fundamental nessa relação entre estudante e tecnologia na formação.

Também é relevante estar atento aos avanços e atualizações dos jogos eletrônicos, seus consoles e suas plataformas, e que isso tem implicações políticas e econômicas (AMARAL; PAULA, 2007). O docente ao planejar suas intervenções utilizando os jogos eletrônicos vai se deparar com jogos pagos e jogos gratuitos, plataformas e consoles caros e baratos, e pode ter disponível apenas materiais mais antigos, considerados por alguns até como ultrapassados e obsoletos, mas que são funcionais, ou até mesmo dispor de nenhum material. Contudo a produção de conhecimento acerca do jogo eletrônico, apesar das circunstâncias limitantes, pode ser alcançada com contribuições significativas para os estudantes.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebemos que o jogo eletrônico traz diversas contribuições teórico-metodológicas para a formação de professores de Educação Física. Ele está presente na vida dos estudantes e também nesses cursos de formação inicial, e apesar de todas as dificuldades para esse tema se consolidar nesses cursos, elas não impossibilitam a prática pedagógica com esse jogo. Assim sendo, revelamos nesta pesquisa possibilidades de trabalho com o jogo eletrônico na prática pedagógica dos professores.

Sobre as contribuições teórico-metodológicas analisadas, podemos dizer que elas estão compreendidas em uma amplitude teórico-metodológica que foi possível organizar em temas a partir dos dados coletados na pesquisa bibliográfica e na pesquisa de campo, com as categorias analíticas e empíricas, por meio Hermenêutica-Dialética e da análise de conteúdo do tipo categorial por temática.

Destacamos, inicialmente, o tópico da concepção de jogo eletrônico segundo os professores, no qual foi possível perceber uma amplitude conceitual no que diz respeito à compreensão dos docentes sobre o que é o jogo eletrônico, onde foi possível estabelecer relações entre a fala dos professores com os dados bibliográficos. Dessa forma foi possível compreender com mais concretude a relação entre o conceito e as experiências didáticas relatadas por meio das falas dos docentes entrevistados.

Ao abordar a contribuição cultural do jogo eletrônico na formação, também houve avanços na compreensão sobre a relação entre os sujeitos em formação inicial com esses jogos, principalmente no contexto da prática pedagógica na graduação. Onde foi possível perceber avanços, possibilidades e potencialidades no uso desses jogos nesse contexto formativo, projetando extrapolações à educação básica ao formar esses professores de educação física.

Na contribuição da relação entre o virtual e o real para a formação, pôde-se perceber, apesar da carência na literatura sobre o tema, os avanços qualitativos do uso na prática pedagógica dessa relação, principalmente ao realizar transposições entre o virtual e o real, devido às diversas possibilidades de trabalho criativo, partindo do estudo e aprofundamento dos jogos e de seus elementos e possibilidades de aplicação. Além de que esse trabalho se apresentou como uma possível estratégia de

ensino acessível tendo em vista suas possibilidades com a presença e com a ausência dos recursos eletrônicos específicos.

Sobre a contribuição do exergame para a formação de professores de educação física, pode-se dizer que eles, muitas vezes, são a primeira associação que as pessoas fazem como aproximação entre jogos eletrônicos e educação física, devido à sua peculiaridade de apresentar maior grau de movimentação e atividade física.

Contudo, destacamos que suas contribuições percebidas para a área não se limitam apenas ao ramo da atividade física. Não desconsiderando essa relevância, pois frente a uma população que globalmente enfrenta problemas com sedentarismo, cada nova alternativa bem-sucedida no ramo da exercitação física é bem-vinda e merece o incentivo. Mas, percebemos que mesmo os exergames que não têm essa finalidade podem ser uma ferramenta relevante, visto que os estudantes aprendem diversos conteúdos por meio deles, a depender dos objetivos de aprendizagem. Como também podem fazer parte da iniciação aos esportes, lutas, ginásticas, danças ou outros jogos, a partir do prazer em se movimentar associado aos exergames, além de suas possibilidades na área da aprendizagem de habilidades motoras.

O jogo eletrônico como conteúdo e estratégia na formação foi um dado empírico significativo por permitir compreender como, enquanto conhecimento, esse tipo de jogo especificamente está sendo abordado e trabalhado na formação inicial em educação física. Assim, foi possível identificar conteúdos de cunho histórico, social, cultural, político, etc. E também se pôde compreender metodologicamente como se organiza o ensino desses jogos, destacando os elementos da valorização da cultura e da relação teoria-prática.

Enfim, sobre o uso dos recursos materiais para os jogos eletrônicos na formação, pôde-se identificar limitações, dificuldades, potencialidades e possibilidades. Além disso, destaca-se como é discutido e problematizado o acesso a esses recursos com os estudantes da formação inicial, de modo a não apenas preparar esses alunos para a realidade da educação básica brasileira, mas também na perspectiva de engajar para uma reivindicação por condições dignas e adequadas de trabalho.

Apontamos que os dados empíricos, além dos dados bibliográficos, revelam quantos temas e elementos ainda carecem de estudos científicos na discussão entre jogo eletrônico e a formação de professores de educação física. Foram apresentadas

inquietações, perspectivas, e, principalmente, relatos de experiência exitosos na prática pedagógica com esses jogos, significando que apesar dessa carência literária, o trabalho está sendo feito e apresenta contribuições teórico-metodológicas para a formação de professores de educação física.

REFERÊNCIAS

- ALVES, L.; CARVALHO, A. M. Videogame: é do bem ou do mal? Como orientar pais. **Psicologia em Estudo**, v. 16, n. 2, p. 251-258, abr./ jun. 2011.
- AMARAL, S. C. F.; PAULA, G. N. A nova forma de pensar o jogo, seus valores e suas possibilidades. **Pensar a Prática**, Goiás, v.10, n. 2, p. 323-336, jul./dez., 2007.
- ARAÚJO, J. G. E.; SOUZA, C. B.; MOURA, D. L. Exergames na Educação Física: uma revisão sistemática. **Movimento (ESEFID/UFRGS)**, Porto Alegre, v. 23, n. 2, p. 529-542, jun. 2017.
- BARACHO, A. F. D. O.; GRIPP, F. J.; LIMA, M. R. D. Os Exergames e a Educação Física Escolar na Cultura Digital. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Florianópolis, v. 34, n. 1, p. 111-126, jan./mar., 2012.
- BARANOWSKI, T. et al. Playing for real: video games and stories for health-related behavior change. **American Journal of Preventive Medicine, Philadelphia**, v. 1, n. 34, p. 74-82, jan. 2008.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2011.
- BARROS, P. M. Cultura digital e a formação de professores: o ensino de história no tempo presente. **InterMeio: Revista do Programa de Pós-Graduação em Educação-UFMS**, Campo Grande, v. 25, n. 49.1, 2019.
- BERGAMINI, C. W. Motivação: mitos, crenças e mal-entendidos. **Revista de Administração de Empresas**, São Paulo, v. 30, n. 2, p. 23-34, Jun. 1990.
- BORGES, M. A. F.. **Apropriação docente das tecnologias de informação e comunicação pelos gestores educacionais**. 2009. 321 f. Tese (Doutorado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2009.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Versão final. Brasília, DF: MEC, 2018.
- _____. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**. Brasília: MEC/SEF, 1997.
- BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage CTP, 2008.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Rio de Janeiro: Vozes, 2017.

CAMUCI, G. C.; MATTHIESEN, S. Q.; GINCIENE, G. O Jogo de Videogame Relacionado ao Atletismo e Suas Possibilidades Pedagógicas. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 29, n. 50, p. 62-76, abr. 2017.

COSTA, P. R. A. **Jogos eletrônicos ativos, uma nova ferramenta no combate ao sedentarismo**. Monografia (Bacharel em Educação Física) - UFPB/CCS, João Pessoa, 2017.

CILLERO, I. H., JAGO, R. Systematic review of correlates of screen-viewing among young children. **Preventive medicine**, vol. 51, p. 3-10, jul. 2010.

CRAWFORD, C. **The Art of Computer Game Design**. Osborne/McGraw-Hill, 1984.

ENES, C. C.; SLATER, B. Obesidade na adolescência e seus principais fatores determinantes. **Revista Brasileira de Epidemiologia**, v. 13, n. 1, p. 163-171, 2010.

FINCO, M. D.; REATEGUI, E. B.; ZARO, M. A. Laboratório de Exergames: um espaço complementar para as aulas de educação física. **Movimento (ESEFID/UFRGS)**, Porto Alegre, p. 687-699, jun. 2015.

FERRAR, K. *et al.* Adolescent time use clusters: a systematic review. **The Journal of adolescent health**, v. 52, 2013.

FRANCO, C. P. Understanding Digital Natives' Learning Experiences. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, Belo Horizonte, v. 13, n. 3, p. 643-658, 2013.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GIROUX, H. **Escola crítica e política cultural**. São Paulo: Cortez; Autores Associados, 1988.

GODOY, A. S. Introdução à Pesquisa Qualitativa e suas possibilidades. **Revista de Administração de Empresas**, São Paulo, v. 35, n. 2, p. 57-63, 1995.

GROS, B. Digital games in education: The design of games-based learning environments. **Journal of research on technology in education**, v. 40, n. 1, p. 23-38, 2007.

HAYES, E.; SILBERMAN, L. Incorporating video games into physical education. **Journal of Physical Education, Recreation and Dance**, London, v. 3, n. 78, p. 18-24, 2007.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

JAGO, R. *et al.* "I'm on it 24/7 at the moment": A qualitative examination of multi-screen viewing behaviours among UK 10-11 year olds. **International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity**, v. 8, ago. 2011.

JANNINE, S. N. **Dor, lesões e síndrome músculo-esquelética em adolescentes obesos versus eutróficos e sua relação com o uso de computadores e vídeo-games**. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Medicina, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. **Pro-posições**, v. 6, n. 2, p. 46-63, 1995.

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 2006.

LUDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

MARCHETTI, P. H. *et al.* Jogos eletrônicos interativos "EXERGAMING": uma breve revisão sobre suas aplicações na Educação Física. **Pulsar**, v. 3, n. 1, p. 1-13, 2011.

MARTINI, C. O. P.; VIANA, J. D. A. "Jogando" com as Diferentes Linguagens: a atualização dos jogos na educação física escolar. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Florianópolis, v. 38, n. 3, p. 243-250, abr., 2016.

MARTINS, L. M. Os Fundamentos Psicológicos da Pedagogia Histórico-crítica e os Fundamentos Pedagógicos da Psicologia Histórico-cultural. *Germinal*: **Marxismo e Educação em Debate**, Salvador, v. 5, n. 2, p. 130-143, fev. 2014.

MCGONIGAL, J. **A Realidade em Jogo**. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

MCLAREN, P. **A Vida Nas Escolas: Uma introdução à pedagogia crítica nos fundamentos da educação**. São Paulo: Artes médicas, 1997.

MELO, M. S. T. **O ensino do jogo na escola: uma abordagem metodológica para a prática pedagógica dos professores de Educação Física**. Recife: EDUPE, 2003.

MENDES, C. L. Jogar jogos eletrônicos: que lazer é esse? **Licere**, Belo Horizonte, v. 8, n. 1, p. 52-64, jun., 2005.

MENDES, C. L. **Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação**. Campinas, SP: Papyrus, 2006.

MINAYO, M. C. S. Hermenêutica-Dialética como Caminho do Pensamento Social. In: MINAYO, M. C. S.; DESLANDES, S. F. (Orgs.). **Caminhos do Pensamento: epistemologia e método**. Rio de Janeiro: FIOCRUZ, 2002.

MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 5. ed. São Paulo: Hucitec-Abrasco, 1998.

MOITA, F. M. G. S. C. **Games Contexto Cultural e Curricular Juvenil**. 2006. 173 f. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2006.

MÜLLER, A. C. N. G.; CRUZ, Dulce Márcia. Formação docente para inclusão de games na educação básica: relato de uma experiência. **Revista Obra Digital**, n. 10, p. 33-50, fev. 2016.

NUNES, R. T. **JOGO ELETRÔNICO**: contribuições teórico-metodológicas para a formação de professores dos cursos de licenciatura em educação física. 2020. 61 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Curso de Licenciatura em Educação Física, Escola Superior de Educação Física, Universidade De Pernambuco, Recife, 2020.

PENG, Wei; LIN, Jih-Hsuan; CROUSE, Julia. Is playing exergames really exercising? A Metaanalysis of energy expenditure in active video games. **Cyberpsychology, Behavior and Social Networking**, New Rochelle, v. 14, n. 11, p. 681-688, 2011.

PETRY, L. C. O Conceito Ontológico do Jogo. In: ALVES, L.; COUTINHO, I. J. (Orgs.). **Jogos digitais e aprendizagem**: Fundamentos para uma prática baseada em evidências. Campinas, SP: Papirus, 2016. cap. 1, p. 17-43.

QUINN, M. Introduction of Active Video Gaming into the middle school curriculum as a schoolbased childhood obesity intervention. **Journal of Health Care**, v. 27, n. 1, p. 3-12, jan./fev. 2013.

ROCHA, D. D.; REZER, R. ESTÉTICA, FORMAÇÃO INICIAL E DANÇA: UM OLHAR PARA A FORMAÇÃO DE PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA. **Movimento (ESEFID/UFRGS)**, Porto Alegre, v. 21, n. 4, p. 865-876, jun. 2015.

RODRIGUES, N. **Por uma Nova Escola**: o transitório e o permanente na educação. São Paulo: Cortez, 2003.

SEBASTIÃO, L. L.; FREIRE, E. dos S. A UTILIZAÇÃO DE RECURSOS MATERIAIS ALTERNATIVOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: UM ESTUDO DE CASO. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 12, n. 3, 2009.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do Trabalho Científico**. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

SILVA, L. B. *et al.* Remixando jogos digitais na escola: uma experiência corporal, algumas análises e reflexões possíveis. **Motrivivência**, v. 32, n. 63, p. 1-21, 2020.

SILVA, M. P. R. *et al.* **Jogos Digitais: definições, classificações e avaliação**. Universidade Estadual de Campinas-UNICAMP, 2009.

SOUZA JÚNIOR, M. B. M. D.; MELO, M. S. T.; SANTIAGO, M. E. A Análise de Conteúdo Como Forma de Tratamento dos Dados Numa Pesquisa Qualitativa em Educação Física Escolar. **Movimento (ESEFID/UFRGS)**, Porto Alegre, v. 16, n. 3, p. 29-47, jun. 2010.

SUN, H. Exergaming impact on physical activity and interest in elementary school children. **Quarterly for Exercise and Sport**. v. 83, n. 2, p. 212-220, 2012.

TAVARES, M. **Inovações Pedagógicas no currículo dos cursos de formação de professores de educação física**: contribuições teórico-metodológicas da prática pedagógica. Recife: EDUPE, 2009.

TROUT, Josh; CHRISTIE, Brett, J. Interactive video games in physical education: rather than contribute to a sedentary lifestyle, these games demand activity from the players. **Journal of Physical Education, Recreation and Dance**, London, v. 5, n. 78, p. 29-34, 2007.

TORRES, C. A. **A teoria crítica e sociologia política da Educação**. São Paulo: Cortes, 2003.

VEIGA, I. P. A.; **A Prática Pedagógica do Professor de Didática**. 13. ed. São Paulo: Papyrus, 2011.

APÊNDICES

APÊNDICE A – Questionário

29/09/2022 20:33

CONTRIBUIÇÕES TEÓRICO-METODOLÓGICAS DO JOGO ELETRÔNICO PARA A FORMAÇÃO DE PROFESSORES D...

CONTRIBUIÇÕES TEÓRICO- METODOLÓGICAS DO JOGO ELETRÔNICO PARA A FORMAÇÃO DE PROFESSORES DOS CURSOS DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

Universidade de Pernambuco
Universidade Federal da Paraíba
Programa Associado de Pós Graduação em Educação Física
Curso de Mestrado em Educação Física
Orientador: Prof. Dr. Marcelo Soares Tavares de Melo
Orientando: Rodrigo Tavares Nunes

Orientações ao questionário:

Esse questionário vai subsidiar a pesquisa intitulada CONTRIBUIÇÕES TEÓRICO-METODOLÓGICAS DO JOGO ELETRÔNICO PARA A FORMAÇÃO DE PROFESSORES DOS CURSOS DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA, a qual tem como objetivo analisar as contribuições teórico-metodológicas do jogo eletrônico para a formação de professores dos cursos de licenciatura em Educação física;

As respostas deste questionário são confidenciais e irão subsidiar a elaboração de uma dissertação para o curso de Mestrado em Educação Física (PAPGEF);

Este questionário será respondido de maneira individual e em uma única vez.

Solicitamos as respostas do referido questionário até a data 07/04/2022.

Após o envio, uma cópia das respostas é enviada automaticamente ao endereço de e-mail fornecido.

*Obrigatório

1. Seu nome completo. *

29/09/2022 20:33

CONTRIBUIÇÕES TEÓRICO-METODOLÓGICAS DO JOGO ELETRÔNICO PARA A FORMAÇÃO DE PROFESSORES D...

2. Você trabalha, já trabalhou ou trabalharia com Jogos Eletrônicos na formação de professores de Educação Física? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim *Pular para a pergunta 3*
 Não *Pular para a pergunta 4*

3. Como é, como foi, ou como seria esse trabalho com Jogos Eletrônicos? *

4. Existe algum motivo para nunca ter trabalhado com Jogos Eletrônicos na formação de professores de Educação Física? Qual seria? *

5. Gostaria de trabalhar com Jogos Eletrônicos na formação de professores de Educação Física em algum momento? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

APÊNDICE B – Roteiro das Entrevistas

CONTRIBUIÇÕES TEÓRICO-METODOLÓGICAS DO JOGO ELETRÔNICO PARA A FORMAÇÃO DE PROFESSORES DOS CURSOS DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

Universidade de Pernambuco
Universidade Federal da Paraíba
Programa Associado de Pós Graduação em Educação Física
Curso de Mestrado em Educação Física
Orientador: Prof. Dr. Marcelo Soares Tavares de Melo
Orientando: Rodrigo Tavares Nunes

ROTEIRO DAS ENTREVISTAS

Nome Completo do entrevistado.

1. Qual a sua concepção de jogo eletrônico?

2. Metodologicamente, como você trabalha, trabalhou ou trabalharia na formação de professores de Educação Física com jogos eletrônicos como conteúdo, estratégia ou recurso de ensino?

3. Quais jogos eletrônicos que você desenvolve, desenvolveu ou desenvolveria em sala de aula com seus alunos da formação de professores de Educação Física?

4. Durante as aulas com jogos eletrônicos, qual o nível de importância dada aos recursos materiais para a realização desses jogos?

5. Você conhece livros, artigos ou outra literatura sobre jogo eletrônico? Se sim, cite-os.

6. Durante a formação inicial qual tipo de literatura que você se subsidia ou se subsidiaria para trabalhar jogos eletrônicos?

7. Quais contribuições teórico-metodológicas do jogo eletrônico para a formação de professores?

8. Outras informações.

ANEXOS

ANEXO A – Parecer do Comitê de Ética em Pesquisa

COMPLEXO HOSPITALAR
HUOC/PROCAPE



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: Jogo Eletrônico: contribuições teórico-metodológicas para a formação de professores dos cursos de licenciatura em Educação Física

Pesquisador: Marcelo Soares Tavares de Melo

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 11866419.0.0000.5192

Instituição Proponente: FUNDACAO UNIVERSIDADE DE PERNAMBUCO

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 3.366.718

Apresentação do Projeto:

Trata-se de uma pesquisa que tem por objetivo analisar as contribuições teórico-metodológicas do jogo eletrônico para a formação de professores dos cursos de Licenciatura em Educação Física. Metodologicamente, o estudo será tratado através de uma abordagem qualitativa com inserção em campo, pois nesta abordagem procurará compreender os fenômenos segundo a perspectiva dos sujeitos da situação em estudo, sem preocupação em enumerar ou medir os dados. No primeiro momento, será feita a busca dos jogos mais jogados no Brasil e no mundo nos aplicativos Steam e Google Play Store. Em seguida, os jogos serão investigados, onde questões históricas, sociais e culturais deverão ser descortinadas e compreendidas. No segundo momento da pesquisa, serão selecionados os planos de ensino dos professores responsáveis pela disciplina Jogo nos cursos de Licenciatura em Educação Física nas instituições públicas de ensino superior de Pernambuco (UPE, UFPE e UFRPE). No terceiro momento será feita entrevista semi-estruturada com os professores, que serão gravadas. No quarto momento da pesquisa, será feita análise das entrevistas transcritas.

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo Primário:

Analisar as contribuições teórico-metodológicas do jogo eletrônico para a formação de professores dos cursos de Licenciatura em Educação Física.

Objetivo Secundário:

Endereço: Rua Arnóbio Marques, 310
Bairro: Santo Amaro **CEP:** 50.100-130
UF: PE **Município:** RECIFE
Telefone: (81)3184-1271 **Fax:** (81)3184-1271 **E-mail:** cep_huoc.procape@upe.br

COMPLEXO HOSPITALAR
HUOC/PROCAPE



Continuação do Parecer: 3.366.718

Catalogar e investigar os jogos eletrônicos mais jogados no Brasil e no mundo tendo como referências de busca os aplicativos Steam e Google Play Store; Selecionar os planos de ensino dos professores que tratam o conhecimento jogo na formação de professores no curso de licenciatura em Educação Física; Entrevistar os professores que tratam o conhecimento jogo na formação de professores no curso de licenciatura em Educação Física da Escola Superior de Educação Física (ESEF) da Universidade de Pernambuco.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Riscos:

Podem ocorrer constrangimento e/ou desconforto durante o processo da entrevista gravada.

Benefícios:

Constatou-se preliminarmente na introdução desta proposta que pouco se tem estudado sobre jogo eletrônico no contexto da Educação Física escolar. Nesse sentido, pesquisar esta temática implica em ampliar as referências sobre o tema e provocar o desenvolvimento de novas pesquisas, sendo este urgente na sociedade pelo quantitativo de pessoas optando pelos jogos eletrônicos como lazer. Além disso, este estudo pretende investigar sobre um objeto de estudo na formação de professores. Dessa forma, a pesquisa implica na qualificação da educação, pois o investimento nessa formação acarreta em profissionais mais competentes em educar os estudantes na formação inicial. E o retorno desta pesquisa poderá contribuir para a prática de muitos profissionais, contribuindo para maior promoção de verbas em financiamento e fomento de pesquisas. Assim, entendendo educação a partir de Saviani (2013) como produção direta e intencional em cada indivíduo da humanidade produzida historicamente e coletivamente, percebe-se que qualificar a educação é qualificar a vida em sociedade.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

A pesquisa apresenta viabilidade de execução e não apresenta óbice ético.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Apresentados.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Projeto aprovado em conformidade com a Resolução 466/12, não havendo nenhum impedimento ético, devendo o pesquisador enviar à Plataforma Brasil, relatório parcial caso durante a pesquisa for demonstrando fatos relevantes e resultados parciais de seu desenvolvimento e um relatório

Endereço: Rua Arnóbio Marques, 310
Bairro: Santo Amaro **CEP:** 50.100-130
UF: PE **Município:** RECIFE
Telefone: (81)3184-1271 **Fax:** (81)3184-1271 **E-mail:** cep_huoc.procape@upe.br

COMPLEXO HOSPITALAR
HUOC/PROCAPE



Continuação do Parecer: 3.366.718

final após o encerramento da pesquisa, totalizando seus resultados .

Considerações Finais a critério do CEP:

Projeto aprovado em conformidade com a Resolução 466/12, não havendo nenhum impedimento ético, devendo o pesquisador enviar à Plataforma Brasil, relatório parcial caso durante a pesquisa for demonstrando fatos relevantes e resultados parciais de seu desenvolvimento e um relatório final após o encerramento da pesquisa, totalizando seus resultados .

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1335499.pdf	29/05/2019 13:11:54		Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	PROJETORodrigo.pdf	29/05/2019 13:08:42	RODRIGO TAVARES NUNES	Aceito
Cronograma	cronogramaRODRIGO.pdf	29/05/2019 13:07:02	RODRIGO TAVARES NUNES	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLConvertido.pdf	29/05/2019 12:55:48	RODRIGO TAVARES NUNES	Aceito
Outros	LATTESRODRIGO.pdf	29/05/2019 12:46:09	RODRIGO TAVARES NUNES	Aceito
Outros	LATTESMARCELO.pdf	29/05/2019 12:45:37	RODRIGO TAVARES NUNES	Aceito
Declaração de Pesquisadores	CONFIDENCIALIDADE.pdf	29/05/2019 12:42:23	RODRIGO TAVARES NUNES	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	anuencia.pdf	13/04/2019 19:56:33	RODRIGO TAVARES NUNES	Aceito
Folha de Rosto	folha.pdf	13/04/2019 18:37:59	RODRIGO TAVARES NUNES	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

Endereço: Rua Arnóbio Marques, 310
Bairro: Santo Amaro **CEP:** 50.100-130
UF: PE **Município:** RECIFE
Telefone: (81)3184-1271 **Fax:** (81)3184-1271 **E-mail:** cep_huoc.procape@upe.br

COMPLEXO HOSPITALAR
HUOC/PROCAPE



Continuação do Parecer: 3.366.718

RECIFE, 04 de Junho de 2019

Assinado por:
ROSANA ALMEIDA DE MORAES
(Coordenador(a))

Endereço: Rua Arnóbio Marques, 310
Bairro: Santo Amaro **CEP:** 50.100-130
UF: PE **Município:** RECIFE
Telefone: (81)3184-1271 **Fax:** (81)3184-1271 **E-mail:** cep_huoc.procape@upe.br

ANEXO B – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Convidamos V.Sa. a participar da pesquisa “**CONTRIBUIÇÕES TEÓRICO-METODOLÓGICAS DO JOGO ELETRÔNICO PARA A FORMAÇÃO DE PROFESSORES DOS CURSOS DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**”, sob responsabilidade do pesquisador Rodrigo Tavares Nunes e sob orientação do Prof. Dr. Marcelo Soares Tavares de Melo, que tem por objetivo analisar as contribuições teórico-metodológicas do jogo eletrônico para a formação de professores nos cursos de Licenciatura em Educação Física.

Para a realização deste trabalho usaremos como método uma pesquisa de campo com abordagem qualitativa-descritiva. Como instrumentos da pesquisa serão utilizados questionário e entrevista semiestruturada.

Esclarecemos que manteremos em anonimato, sob sigilo absoluto, durante e após o término do estudo, todos os dados que identifiquem a pessoa da pesquisa, usando apenas, para divulgação, os dados inerentes ao desenvolvimento do estudo. Informamos também que após o término da pesquisa, serão destruídos todo e qualquer tipo de mídia que possa vir a identificá-lo, não restando nada que venha a comprometer o anonimato de sua participação agora ou futuramente.

Quanto aos riscos e desconfortos associados à utilização da metodologia desta pesquisa, estes estão relacionados apenas à dedicação de tempo para responder ao questionário e à entrevista, dessa forma pode ocorrer leve cansaço, constrangimento e/ou desconforto durante os processos de respostas. E para minimizá-los, o pesquisador elaborou os instrumentos com cuidado para não serem extensos e com questões adequadas. Assim, todos os cuidados éticos serão tomados para garantir seus direitos como pessoa pesquisada, mantendo sua integridade física, psíquica, moral, intelectual, social, cultural ou espiritual.

Caso você venha a sentir algo dentro desses padrões, comunique ao pesquisador para que sejam tomadas as devidas medidas protetivas, suspendendo imediatamente a etapa em que se encontra a pesquisa, para que sejam solucionados os problemas.

Os **benefícios**. Ao participar desta pesquisa o (a) sr. (sra.) não terá nenhum benefício direto. Entretanto, pretendemos analisar as contribuições teórico-metodológicas do jogo eletrônico para a formação de professores nos cursos de Licenciatura em Educação Física, de forma que o conhecimento que será construído a partir desta pesquisa possa contribuir com a qualificação acadêmica da Educação Física, e tentaremos proporcionar reflexões, discussões e encaminhamentos para uma prática mais significativa e relevante da Educação Física no contexto referido.

O (A) senhor(a) terá os seguintes **direitos**: a garantia de esclarecimento e resposta a qualquer pergunta; a liberdade de abandonar a pesquisa a qualquer momento sem prejuízo para si; a garantia de privacidade à sua identidade e do sigilo de suas informações.

Nos casos de **dúvidas e esclarecimentos** procurar os pesquisadores através do endereço de e-mail, endereço da Instituição ou pelos Telefones (**inclusive ligações a cobrar**):

Pesquisadores Responsáveis: Marcelo Soares Tavares de Melo (81) 99962-0813; marcelo.melo@upe.br e Rodrigo Tavares Nunes (81) 99416-4001; rodrigo.tnunes@upe.br.

Endereço da Instituição: ESEF- Escola Superior de Educação Física, Rua Arnóbio Marques, Nº 310, Santo Amaro. Recife – PE. CEP: 50.100-130.

Caso suas dúvidas não sejam resolvidas pelos pesquisadores ou seus direitos sejam negados, favor recorrer ao Comitê de Ética do Complexo Hospitalar HUOC-PROCAPE Pavilhão Ovídio Montenegro – 1º andar- Rua Arnóbio Marques, 310, Santo Amaro, CEP- 50.100-130, Recife-PE, Fone- (81) 3184-1271, e-mail- cep_huoc.procape@upe.br.

Consentimento Livre e Esclarecido:

Eu,....., após ter recebido todos os esclarecimentos e ciente dos meus direitos, concordo em participar desta pesquisa, bem como autorizo a divulgação e a publicação de toda informação por mim transmitida, exceto dados pessoais, em publicações e eventos de caráter científico. Desta forma, assino este termo, juntamente com o pesquisador, em duas vias de igual teor, ficando uma via sob meu poder e outra em poder do pesquisador.

Recife

Data: ____/____/____

Assinatura do participante da pesquisa: _____

Assinatura do Pesquisador: _____

Assinatura do Orientador: _____

ANEXO C – Carta de Anuência

CARTA DE ANUÊNCIA

Aceito o pesquisador Rodrigo Tavares Nunes do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica, a desenvolver a pesquisa intitulada "Jogo Eletrônico: contribuições teórico-metodológicas para a formação de professores dos cursos de licenciatura em educação física", em Universidades públicas de Pernambuco, sob orientação do Professor Doutor Marcelo Soares Tavares de Melo. Ciente dos objetivos e metodologias da pesquisa citada, concedo a anuência para seu desenvolvimento desde que sejam assegurados os requisitos abaixo:

- Atendimento a Resolução nº 466/12 CNS/MS que regulamenta a pesquisa envolvendo seres humanos;
- A garantia de solicitar e receber esclarecimentos antes, durante e depois do desenvolvimento da pesquisa;
- A inexistência de despesa para esta instituição decorrente de sua participação nesta pesquisa;
- A liberdade de anular essa anuência a qualquer momento da pesquisa sem penalização alguma, no caso de descumprimento dos itens acima.

Recife, 12 de ABRIL de 2019.

Assinatura