

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E MOTRICIDADE HUMANA

**JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO
FUNDAMENTAL: OLHAR DOCENTE**

Wellington Hencklein Jerônimo

São Carlos

2022

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E MOTRICIDADE HUMANA

**JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO
FUNDAMENTAL: OLHAR DOCENTE**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à disciplina “Seminários de Monografia em Educação Física”, do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de São Carlos, sob a orientação do Prof. Dr. Glauco Nunes Souto Ramos.

São Carlos

2022

Prof. Dr. Glauco N. S. Ramos
Orientador

RESUMO

No interior das escolas é possível observar um número cada vez maior de celulares e aparatos tecnológicos nas mãos dos alunos, o que há alguns anos era visto como algo negativo. Porém, atualmente, entende-se que é necessária uma adaptação dos currículos nacional e regional e dos professores para introduzir tais ferramentas no processo e ensino e aprendizagem, sendo respaldado por alterações na Base Curricular Comum (BNCC) de 2017, onde se fala sobre jogos eletrônicos na Educação Física. Tendo como ponto de partida este “novo” conteúdo, apresentado para os 6º e 7º anos do ensino fundamental, anos finais, o objetivo desta pesquisa é analisar como os professores de Educação Física do ensino fundamental, de escolas públicas de São Carlos, no interior do estado de São Paulo, trabalham ou vislumbram trabalhar os jogos eletrônicos em suas aulas, quais seus conhecimentos e experiências anteriores sobre o tema além de suas perspectivas sobre o mesmo estar presente na BNCC. Os dados foram recolhidos através de questionário misto, com perguntas abertas e fechadas, por meio eletrônico (*google forms*). Os dados coletados foram analisados e organizados em quatro diferentes categorias, a saber: (1) Percepção acerca dos jogos eletrônicos, onde se discute o que os sujeitos entendem por “jogos eletrônicos”; (2) Visão dos discentes – segundo os professores – sobre os jogos eletrônicos, que busca compreender a percepção dos professores sobre a relação de seus alunos e os jogos eletrônicos; (3) Os jogos eletrônicos no ambiente escolar, versando sobre a utilização destes para fins pedagógicos em sala de aula; (4) Capacitação de professores em relação aos jogos eletrônicos e possibilidades pedagógicas, explorando o conhecimento e confiança que os sujeitos possuem para utilizar os jogos eletrônicos como uma ferramenta de aprendizado em suas aulas. Os resultados apontam para dificuldades dos docentes em propor conteúdos fora dos materiais disponibilizados pelo estado, atrelado ao desconhecimento sobre o tópico, sobretudo seu potencial pedagógico. Baseado nas respostas dos professores e indo além do currículo proposto pelo estado, sugerimos elementos para uma eventual unidade didática que aborda a história dos jogos eletrônicos até os contemporâneos e-sports para que, com o auxílio dos alunos, seja realizada uma vivência desses jogos em ambiente escolar.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos; Educação Física escolar; Docentes; BNCC.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	5
2. REVISÃO DE LITERATURA	10
3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	14
4. APRESENTAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DE DADOS:	18
4.1 Percepções acerca dos jogos eletrônicos	19
4.2 Visão dos discentes - segundo os professores - sobre os jogos eletrônicos	22
4.3 Os jogos eletrônicos no ambiente escolar	23
4.4 Capacitação de professores em relação aos jogos eletrônicos e possibilidades pedagógicas	27
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	31
REFERÊNCIAS	33
APÊNDICE A – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido	37
ANEXO A – Parecer Consubstanciado do CEP/UFSCar	39

1. INTRODUÇÃO

No Brasil, em 2017, os jogos eletrônicos adentram “oficialmente” como conteúdo a ser tratado no ensino fundamental, anos finais, sendo apresentado no currículo da Educação Física escolar através da Base Nacional Comum Curricular – BNCC (BRASIL, 2017). Tal encaminhamento faz sentido uma vez que, enquanto (futuros) professores, estamos sempre em contato com estudantes que possuem diferentes interesses e potencialidades que podem ser abordados em aula das mais diversas formas, incluindo-se a utilização dos meios tecnológicos disponíveis. Além disso, os jogos eletrônicos fazem parte do contexto atual de grande parte das crianças e jovens dessa geração.

Como um tema oficial recente na área de Educação Física escolar, este projeto se valida uma vez que, mesmo que alguns professores já tenham pensado sobre trabalhar os jogos eletrônicos em aula (SILVEIRA; TORRES, 2007), ainda há professores que não se sentem confortáveis em realizar aulas sobre o tema por possuírem algum tipo de pré-conceito (SILVA; AZEVEDO, 2009) ou mesmo por não conhecerem tal conteúdo. Assim, a definição dos jogos eletrônicos como um tema a ser trabalhado pela Educação Física na escola, proposta através da BNCC, gera novas discussões e reflexões.

Tal dificuldade pode ser explicada utilizando o argumento de que os alunos são de uma geração diferente dos professores. É definido como geração aquele grupo de pessoas que, por terem nascido em um mesmo período, possuem comportamentos e interesses em comum além de estímulos culturais e sociais similares (JORDÃO, 2016). Como exemplo, podemos citar as cinco últimas gerações, que são: Baby Boomers (nascidos entre 1940 e 1960), Geração x (nascidos entre 1960 e 1980), Geração y (nascidos entre 1980 e 2000), Geração z (nascidos a partir de 2000 e Geração alfa (nascidos a partir de 2010) (JORDÃO, 2016).

Como motivação pessoal, enquanto parte da geração Y, pude acompanhar o início não só do crescimento da indústria dos jogos eletrônicos como também da “invasão tecnológica”:

[...] A geração seguinte (geração Y) nasceu em um Brasil um pouco melhor; nos anos 90 tivemos o plano Real que rendeu ao país mais respeito com relação a sua recente democracia e economia aberta. Nessa mesma época tivemos a popularização da internet e o começo da “invasão tecnológica” de nossas vidas, ou seja, essa geração acompanhou de perto o começo e o crescimento das máquinas modernas (JORDÃO, 2016, p. 3).

Esta aproximação possibilitou, de forma pessoal, uma vivência dos jogos eletrônicos em suas várias manifestações, desde um objeto de lazer junto à minha família e amigos, até uma forma de renda e experiência profissional já dentro da área dos conhecidos *e-sports*, tópico a ser discutido posteriormente neste projeto.

Desde então, muita coisa mudou e uma nova geração surgiu, a chamada Geração Alfa, que diz respeito às crianças nascidas a partir de 2010. Esta é citada aqui pois é, de certa forma, afetada por este projeto, pois estas crianças e adolescentes, em breve, estarão no ensino fundamental, que corresponde aos estudantes de 11 a 15 anos. Tal grupo se caracteriza pelo grande acesso às informações das mais diferentes fontes e, por conta disso, faz-se necessário uma revolução na educação (JORDÃO, 2016).

No decorrer deste trabalho foram definidos, para uma melhor compreensão, a nossa compreensão sobre a Educação Física escolar, o que são jogos eletrônicos, *e-sports* e como eles se relacionam dentro da escola.

A Educação Física no ambiente escolar acompanha toda geração que por ela perpassa e, dessa forma, deve sempre estar de mãos dadas com o contexto global e social em que está inserida. Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) de 2017, temos que:

A Educação Física é o componente curricular que tematiza as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social, entendidas como manifestações das possibilidades expressivas dos sujeitos, produzidas por diversos grupos sociais no decorrer da história. Nessa concepção, o movimento humano está sempre inserido no âmbito da cultura e não se limita a um deslocamento espaço-temporal de um segmento corporal ou de um corpo todo (BRASIL, 2017, p. 213).

Ainda dentro da BNCC nos são apresentadas seis unidades temáticas a serem abordadas ao longo do Ensino Fundamental. São elas: Brincadeiras e Jogos, Ginásticas, Danças, Lutas, Práticas corporais de aventura e Esportes (Figura 1). Cada uma possui sua especificidade, estrutura e objetivos próprios.

FIGURA 1 – Unidades temáticas da Educação Física e seus objetos de conhecimento.

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	
	6º E 7º ANOS	8º E 9º ANOS
Brincadeiras e jogos	Jogos eletrônicos	
Esportes	Esportes de marca Esportes de precisão Esportes de invasão Esportes técnico-combinatórios	Esportes de rede/parede Esportes de campo e taco Esportes de invasão Esportes de combate
Ginásticas	Ginástica de condicionamento físico	Ginástica de condicionamento físico Ginástica de conscientização corporal
Danças	Danças urbanas	Danças de salão
Lutas	Lutas do Brasil	Lutas do mundo
Práticas corporais de aventura	Práticas corporais de aventura urbanas	Práticas corporais de aventura na natureza

Fonte: BRASIL (2017, p. 231).

Dessa forma, no contexto escolar, fica evidente que a Educação Física não trata apenas da realização de exercícios físicos como flexões, abdominais e agachamentos, visando crescimento muscular (ou “saúde”), mas sim algo que permita ao aluno vivenciar e refletir sobre as diversas práticas corporais.

Pensando nisso, no curso de ensino superior de Licenciatura em Educação Física na Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), conversas constantes ocorrem com os professores no sentido de como aumentar e enriquecer o repertório de nossos alunos com aulas atraentes e que façam sentido para eles, em seus contextos sociais e culturais, fugindo das aulas convencionais que tratam apenas de conteúdos esportivos, como: futebol, handebol, vôlei e basquete.

Desta forma, entendemos a Educação Física na escola, conforme indicada por Lima e Neira (2010):

Para que a experiência escolar proporcione condições que levem os educandos a assumirem a posição de sujeitos da transformação social, a fim de que possam contribuir na construção de uma sociedade mais democrática e justa, a prática pedagógica da Educação Física deve articular-se ao contexto de vida comunitária, apresentar condições para que sejam experimentadas e interpretadas as formas como a cultura corporal é representada na sociedade mais ampla; ressignificar essas práticas corporais conforme as características do grupo e ampliar de todas as maneiras possíveis os conhecimentos dos alunos e alunas a respeito do patrimônio corporal.

Ensinar Educação Física nessa perspectiva é um ato dinâmico e permanente de conhecimento centrado na descoberta, análise e transformação da realidade por aqueles que a vivenciam (p. 5).

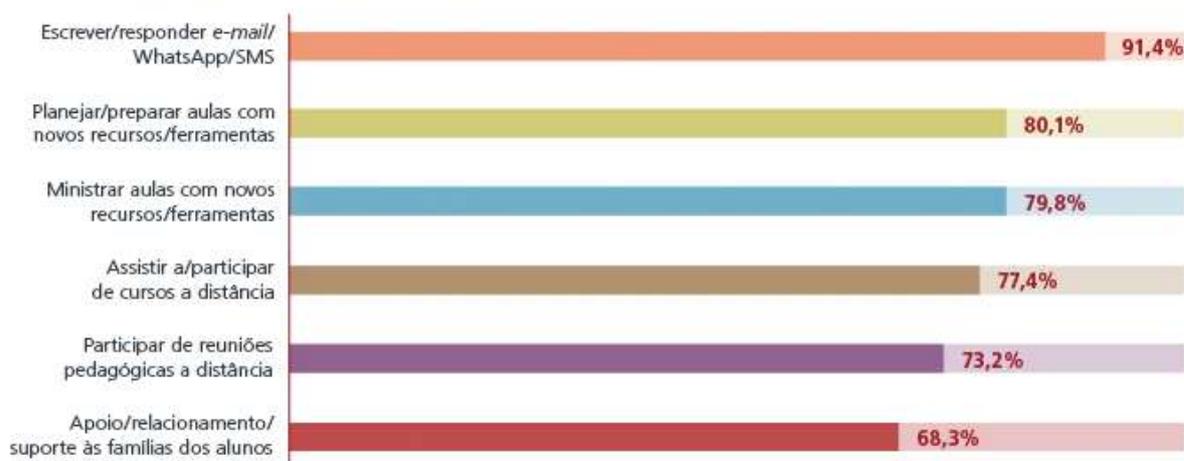
Concordando com os autores citados, a Educação Física na escola pode ser entendida como um meio de compreender a si mesmo, cultural e corporalmente, além da sociedade e seu contexto. Dessa forma, os jogos eletrônicos fazem sentido de serem pensados na escola, uma vez que fazem parte do contexto dos estudantes e do mundo como um todo, caracterizados pela expansão e influência no estilo de vida das pessoas.

Os jogos eletrônicos como conteúdo da Educação Física na escola podem ser definidos como “jogos que combinam diferentes linguagens, o ambiente virtual e multimídia, que unem também imagens, sons e textos que podem ser classificados quanto ao tema: ação, esportes, estratégia, luta e RPG (*role playing game*)” (KRUGER; CRUZ apud RAMOS, 2006, p. 3).

Em 2020, com o cenário pandêmico se agravando nacionalmente, as escolas e professores precisaram pensar em soluções para realização das aulas. Assim, uma das formas foi se adaptar às tecnologias para realização das aulas de forma remota, segundo pesquisa realizada pela Fundação Carlos Chagas em 2020. Nela, percebeu-se que houve o sentimento de mudança e aumento do trabalho pedagógico por parte dos professores, com ênfase nas atividades que continham o uso de interface digital.

FIGURA 2 – Aumento das atividades docentes

Aumento das atividades docentes



Fonte: Fundação Carlos Chagas (2020).

No estado de São Paulo, as escolas foram orientadas a seguir o Currículo Paulista (SÃO PAULO, 2019) e, dada a situação do ensino remoto, as aulas apresentadas no Centro de Mídias da Educação de São Paulo (CMSP) buscaram meios para seguir tal orientação.

Dessa forma, o objetivo deste projeto se dá em analisar como os professores de Educação Física dos 6º e 7º anos, de escolas públicas de São Carlos, no interior do estado de São Paulo, trabalham ou vislumbram trabalhar os jogos eletrônicos em suas aulas, quais seus conhecimentos e experiências anteriores no tema, além de seus pensamentos sobre o mesmo estar presente na BNCC.

2. REVISÃO DE LITERATURA

Com o grande sucesso de vendas dos smartphones e seu consequente processo de introdução dentro das escolas, os Direitos de Aprendizagem dos Ciclos Interdisciplinar e Autoral: Educação Física (SÃO PAULO, 2016) já apresentavam discussões e formas de utilizar os celulares buscando, ao invés de bani-los das aulas como um vilão do aprendizado, tornar a aula mais atrativa com seu uso. Neste documento também é colocado como artefato de ensino a ser utilizado os videogames:

A utilização do telefone celular neste sentido é de extrema importância para o processo pedagógico. Pode ser utilizado para fazer registro, filmar entrevista e proporcionar acesso a diferentes bases de dados, ajudando a turma a construir o conhecimento em um momento de dúvida ou da necessidade e do desenrolar da aula. Outro artefato importante é o videogame, que pode estremecer as relações de poder baseadas em desempenho. O próprio aparelho pode ser tema ou objeto das aulas de Educação Física. As relações de poder podem ser invertidas e isso gerar importantes debates muito bem-vindos pela pedagogia do dissenso (SÃO PAULO, 2016, p. 75).

Dentro dos jogos eletrônicos, o tema em maior expansão atualmente são os *e-sports* (esportes eletrônicos). Assim como qualquer esporte já conhecido, como futebol, basquete, tênis e atletismo, este possui suas próprias regras, atletas (ou cyber-atletas), organizações envolvidas, patrocinadores, campeonatos nacionais e mundiais, enfim, possui uma lógica externa com os mesmos elementos que um esporte convencional possui. Pensando nos jogos eletrônicos em ambiente escolar e na prática corporal, a Educação Física possui muitas possibilidades de atividades que incluam ambos. Um exemplo são os exergames. Segundo Baracho, Gripp e Lima (2012) “Os exergames são jogos eletrônicos que captam e virtualizam os movimentos reais dos usuários”, ou seja, são jogos que utilizam do movimento real dos jogadores para o funcionamento de suas mecânicas. Podemos citar alguns jogos conhecidos como Just Dance, Wii Sports e Kinect Sports. É perceptível a possibilidade da utilização dos exergames dentro das escolas, abrindo a possibilidade de referenciar jogos reais dentro do virtual.

Já em relação à lógica externa, mais precisamente sobre a premiação das competições dos *e-sports*, num primeiro momento é possível pensar que estas são pequenas e irrelevantes, mas definitivamente não são. A curto prazo, por conta dessa premiação, salário e visibilidade, o número de crianças e jovens que desejam se tornar cyber-atletas tende a crescer com o tempo. Citemos alguns exemplos:

Um dos jogos eletrônicos mais jogados no mundo, *Dota 2*, possui uma competição mundial chamada “*The International*”, que reúne os melhores times de cada continente para uma disputa presencial, quase como uma copa do mundo de futebol, com torcida presente, glória, reconhecimento e dinheiro (muito dinheiro) em jogo. Na edição de 2019 da competição foram colocados mais de 32 milhões de dólares – cerca de 133 milhões reais – de premiação total em disputa pelos jogadores (PUIATI, 2019), sendo 64 milhões para a equipe campeã. A título de ilustração e comparação, a premiação total do campeonato brasileiro de futebol de 2019 é maior, cerca de 330 milhões, porém, o time campeão recebe “somente” um valor aproximado de 33 milhões.

Outro *e-sport* recém-chegado possui nome que grande parte das crianças conhece: *Fortnite*. Este, assim como *Dota 2*, possui premiações milionárias, mas diferencia-se quando observada a faixa etária dos competidores. Neste campo, crianças a partir de 12 anos já conseguem se mostrar à altura dos mais velhos. Em 2019 ocorreu o *Fortnite World Cup*, com premiação total de 30 milhões de dólares. Vários jogadores foram premiados e três deles possuíam menos de 17 anos. Entre eles, um argentino chamou a atenção não só pela pouca idade, 13 anos, tampouco pela premiação recebida no evento, 900 mil dólares, mas sim pelo abraço dado em seu pai após o evento, mostrando a importância do apoio parental para com as escolhas de seus filhos (GALVAO, 2019).

Se tratando de números gerais, em 2018 o Brasil atingiu a 13ª colocação no mercado de games mundial, sendo então o maior da América Latina, de acordo com uma consultoria realizada pela empresa *Newzoo* (2018). Dados deste levantamento mostram também o número de consumidores em nosso país: cerca de 75,7 milhões de pessoas. Destes, 83% gastaram alguma quantia monetária com jogos nos 6 meses anteriores ao levantamento. Outro dado importante relatado nessa consultoria foi de que 59% dos jogadores assistem algum conteúdo online relacionado a jogos eletrônicos. Tais informações têm total relevância, uma vez que estes jogos apresentam a possibilidade de serem rentáveis para quem os pratica, não sendo apenas mais uma forma de lazer, algo para se fazer vez ou outra visando apenas divertimento, e sim um possível trabalho.

No Brasil, aos poucos os jogos e esportes eletrônicos têm conquistado cada vez mais seu espaço. Vários times conhecidos no futebol já investiram no competitivo eletrônico, sendo um dos mais famosos atualmente o time do Flamengo eSports de League of Legends, atual campeão do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL). Assim

como no futebol, a torcida está sempre presente. Na final do CBLOL de 2019, a Arena da Barra no Rio de Janeiro lotou para assistir à final entre Flamengo e INTZ. Até mesmo uma inédita torcida organizada no cenário, os Urubarons, fizeram da Arena, um Maracanã (NASCIMENTO, 2019). A visibilidade dos *e-sports* tem aumentado tanto que, recentemente, o canal fechado de televisão SporTV comprou o direito de exibir ao torneio “Blast Pro Series” do game Counter Strike: Global Offensive (CS:GO), além de publicar as notícias mais recentes sobre os *e-sports* em seus vários portais online (FORATO, 2019).

Como indicado anteriormente, em ambiente escolar os jogos eletrônicos ganharam seu espaço oficial dentro da Base Nacional Curricular Comum como objeto de conhecimento da temática Jogos e Brincadeiras, dentro dos anos finais do ensino fundamental (6º e 7º anos). Assim, o aluno deve vivenciar os jogos eletrônicos a fim de compreender sua lógica e seus valores, atribuídos a eles por grupos sociais e etários distintos além de verificar as transformações nos jogos eletrônicos de acordo com o avanço tecnológico, também averiguando quais são as demandas corporais desses diferentes tipos de jogos (BRASIL, 2017).

Em trabalho realizado por Silveira e Torres (2007), os autores buscaram compreender se esses jogos poderiam ou não ser um possível conteúdo da Educação Física escolar. Através de uma pesquisa de campo, os autores buscaram apontar quais os pensamentos de professores e estudantes sobre os jogos eletrônicos na escola e quanto contato com os jogos possuíam fora do ambiente escolar. O estudo foi realizado em quatro escolas e fizeram parte da pesquisa 40 estudantes, 10 por escola, e 4 professores, 1 por escola. Dos quatro professores entrevistados, três apontaram que os alunos trazem essa “experiência cibernética” para dentro da sala de aula através de conversas e também nas brincadeiras entre eles. Além disso, todos os professores disseram acreditar que os jogos eletrônicos poderiam fazer parte da Educação Física escolar, contudo, possuem certa preocupação por nunca terem trabalhado isso em suas aulas. Por fim, os autores trazem duas sugestões para a resolução deste impasse: trazer os jogos eletrônicos como objeto de estudo ou como recurso didático para ensinar um outro conteúdo (SILVEIRA; TORRES, 2007).

Já o artigo de Rodrigues Júnior e Sales (2012) buscou, de forma mais ampla, através de entrevistas estruturadas, com participação de 100 professores e 350 alunos, saber a opinião dos professores quanto à inclusão dos jogos eletrônicos na Educação Física escolar e, também, o que os estudantes pensam sobre essa possibilidade. Como resultado, ainda que a grande maioria dos alunos aceitem e vejam como aplicável o tema dentro do contexto escolar,

também relatam algumas barreiras financeiras das escolas para essa implantação. Ainda que os professores vejam uma possibilidade de utilizar os jogos eletrônicos como um recurso didático, ficam divididos quanto à possibilidade de tornar esses jogos em práticas reais, com o argumento que existem algumas dificuldades para tornar isso possível (RODRIGUES JÚNIOR; SALES, 2012).

Ambos trabalhos mostraram que a maioria dos professores de Educação Física pesquisados consideram os jogos eletrônicos como um conteúdo pedagógico da Educação Física escolar e que haveria uma aceitação por parte dos alunos. Contudo, ainda que haja essa concordância por parte dos professores de que os jogos eletrônicos poderiam ser abordados em aula, também são maioria aqueles que não abordam nem os tematizam.

Vale lembrar que a BNCC foi publicada em 2017 e, desta forma, os jogos eletrônicos ainda não haviam sido incluídos de forma “oficial” na Educação Física escolar na época em que as pesquisas acima foram realizadas. Dentro do currículo no estado de São Paulo, em meados de 2009, já haviam propostas dos chamados “jogos digitais” para a Educação Física (FERREIRA, 2014). Contudo, os “jogos eletrônicos” passaram a ganhar maior destaque a partir da publicação de 2016 e, posteriormente, na BNCC.

Quanto aos *e-sports* em geral, foram utilizados sites jornalísticos que tratam sobre o tema, visto que o assunto possui um contexto, até então, midiático, sendo a área jornalística a que mais aborda tal assunto, apenas para fins de divulgação e não com considerações ou elucubrações acadêmicas ou técnico-científicas convencionais como, por exemplo, a Sportv e Techtudo.

Ainda que o tema tenha aparecido "oficialmente" no Brasil em 2017, chamando cada vez mais atenção para si, ainda é escasso o acervo de pesquisa sobre os jogos eletrônicos relacionado às aulas de Educação Física. Como dito anteriormente, a maior parte das informações acerca do tema referido é encontrado em sites jornalísticos e na mídia em geral ainda hoje. Desta forma, estudos sobre o tema se fazem necessários, uma vez que o cenário profissional nos jogos eletrônicos, juntamente com o avanço da tecnologia em ambiente escolar pode propiciar novos debates nas aulas de Educação Física.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O projeto foi realizado de forma qualitativa, isto é, buscando desenvolver um conhecimento ideográfico, procurando significados entre os objetos estudados, sem se restringir à representatividade numérica envolvida, mas colhendo e analisando informações para, em um segundo momento, serem interpretadas e discutidas à luz de um marco teórico e que expliquem a dinâmica das relações sociais envolvidas neste processo (NEGRINE, 1999).

O trabalho foi elaborado com professores que ministram aulas para alunos nos anos finais do ensino fundamental, de escolas públicas estaduais de São Carlos, localizadas no interior do estado de São Paulo e que aceitaram participar do estudo. A escolha da cidade se deu pois nela habitam, atuam e estudam ambos autores desta pesquisa.

Como instrumento de coleta de informações, o questionário pode ser definido como uma lista de perguntas onde é possível obter informações de indivíduos ou grupo de indivíduos através de respostas escritas (HAYMAN apud NEGRINE, 1999).

O questionário não configura uma relação direta com o participante e pode ter menor taxa de adesão, no entanto, permite que seja aplicado de maneira mais extensiva em uma área maior, mas depende muito do tema da pesquisa para poder ser usada já que pode descontextualizar algumas das informações obtidas. Devido à pandemia Covid-19, visando respeitar o distanciamento social e zelando pela saúde dos participantes – e do próprio pesquisador – decidiu-se utilizar formulário online através da plataforma *Google Forms* para coleta das respostas de forma remota.

A justificativa da utilização do questionário como instrumento de coleta de dados se deu, pois, este pode ser utilizado para obtenção de informações generalizadas, possibilitando uma análise qualitativa adequada, tendo em vista que o espaço amostral não foi amplo (NEGRINE, 1999).

Cumprе destacar que foi dada a anuência da Diretoria de Ensino de São Carlos vinculada à Secretaria Estadual de Educação, aprovada eletronicamente pelo Supervisor de Ensino e pela Dirigente Regional de Ensino e que, por meio de acordo verbal com a Professora Coordenadora do Núcleo Pedagógico (PCNP) da Educação Física da Diretoria de Ensino de São Carlos, definimos que ela repassaria aos(às) professores(as) de Educação Física o link do formulário por nós elaborado no *Google Forms* contendo o questionário com perguntas abertas e fechadas. Neste sentido, integraram o estudo, 32 docentes de Educação Física que acessaram o link e realizaram o preenchimento do mesmo, o qual teve as seguintes etapas:

Etapa 1 – Assinatura do Termo de Consentimento Livre Esclarecido (TCLE) pelos professores que participaram.

O projeto de pesquisa foi encaminhado e aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Universidade Federal de São Carlos (CEP/UFSCar), sob o parecer 4.937.955 (Anexo A). Ao serem convidados a colaborar no estudo, os participantes leram e assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, ocasião em que foram apresentados os objetivos e procedimentos envolvidos no estudo, bem como discutidos os possíveis riscos e benefícios decorrentes da participação na pesquisa. A aceitação do participante fez parte da 1ª etapa do formulário que, ao incluir o seu e-mail, indicou que concordava com as condições e orientações da pesquisa. Caso o participante não tenha indicado seu e-mail, não seria possível dar continuidade ao formulário e, conseqüentemente, à participação na pesquisa.

Etapa 2 – Respostas ao formulário online, organizado com questões mistas, isto é, com perguntas abertas e fechadas, a saber:

Primeiro bloco – Caracterização do participante
1. Nome fictício a ser utilizado no trabalho: _____ 2. Idade: _____ 3. Gênero: () Masculino () Feminino () Outro 4. Instituição de formação inicial: _____ Ano de conclusão: _____ 5. Atuação na rede pública de ensino como professor(a) de Educação Física: () Municipal () Estadual 6. Tempo de atuação como professor(a) de Educação Física na rede pública de ensino: 7. Você tem o hábito de entreter-se com jogos eletrônicos? () Não () Sim, até 7 horas na semana () Sim, mais de 7 horas na semana
Segundo bloco – Caracterização do Ensino
1. O que são jogos eletrônicos para você? 2. Durante sua formação inicial houve algum contato com os jogos eletrônicos e como eles podem ser discutidos em sala de aula? 3. Os alunos costumam conversar sobre o tema jogos eletrônicos? Se sim, o que costumam conversar?

4. Você já trabalhou/abordou o tema em aulas presenciais? E durante a pandemia, de forma remota, como foi? Justifique.
5. Você sabia que a BNCC havia incluído os jogos eletrônicos como uma unidade temática dentro dos 6º e 7º anos do ensino fundamental? O que pensa sobre isto?
6. Pensando em uma unidade didática (de X aulas) para o ensino dos jogos eletrônicos, quais elementos ou conteúdos você trataria com seus alunos?
7. Atualmente, você se sente confortável para abordar o tema jogos eletrônicos nas suas aulas de Educação Física? Comente.

Fonte: Elaboração própria.

Etapa 3 – Análise dos dados, na qual foram utilizadas categorias gerais e específicas definidas por Gomes (2004). Para o autor, é de extrema importância estabelecer categorias anteriores ao trabalho de campo, que seriam gerais e abstratas, bem como posteriores, mais específicas, viabilizando a classificação e comparação dos dados encontrados. No caso deste projeto, foi pensado em utilizar principalmente as categorias *a posteriori*, ou seja, após a obtenção e análise dos dados e, desta forma, dando maior visibilidade às respostas dos participantes da pesquisa.

As categorias foram elaboradas a partir de elementos comuns ou que se relacionavam a partir dos dados obtidos. Dessa forma, é possível fazer um agrupamento dessas informações dentro de um mesmo tópico. Para isso, foram utilizados de três princípios de classificação para estabelecimento de categorias apresentadas por Gomes (2004):

- a) o conjunto de categorias deve partir de um único princípio de classificação;
- b) um conjunto de categorias deve ser exaustivo, permitindo a inclusão de qualquer resposta numa das categorias do conjunto;
- c) os conjuntos devem ser exclusivos, ou seja, uma resposta incluída em um conjunto não pode ser incluída em outro.

Esperou-se que, dessa forma, um melhor trabalho pudesse ser realizado nessa etapa de análise de dados, visando desvendar possíveis conteúdos subjetivos manifestos nas respostas obtidas, nos voltando às ideologias, tendências e outras características do que está sendo investigado.

Etapa 4 – Devolutiva aos professores. Esta se dará após a avaliação da pesquisa concluída a todos os docentes que participaram da pesquisa, bem como à Professora Coordenadora do Núcleo Pedagógico (PCNP) da Educação Física da Diretoria de Ensino de

São Carlos. Tal etapa é importante uma vez que possibilita aos professores uma compreensão de como eles participaram da pesquisa e quais resultados foram encontrados, antes de uma possível publicação. Além disso, essa etapa também serve como uma forma de demonstrar gratidão a eles, uma vez que dispuseram de seu tempo para participarem da pesquisa.

4. APRESENTAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DE DADOS:

Ao todo, foram reunidas respostas de 32 professores de Educação Física do ensino público de São Carlos, que lecionam nos anos finais do ensino fundamental, conforme o quadro abaixo:

QUADRO 1 - Caracterização dos Participantes do Estudo.

Nome (Fictício)	Idade (anos)	Gênero	Instituição de Formação	Ano de Formação
Alcides	56	Masculino	FESC	1989
Ana	46	Feminino	FESC	1996
Aninha	50	Feminino	FESC	1996
Ary	36	Masculino	<i>Não informado</i>	2010
Bea	31	Feminino	UNIARA	2012
Bia	58	Feminino	FESC	1987
Bonjovan	55	Masculino	FESC	1996
Deia	50	Feminino	FESC	1995
Érica	30	Feminino	UFSCar	2013
Games training	32	Masculino	UNICEP	2013
Helena	38	Feminino	UFSCar	2014
Helen	38	Masculino	UFSCar	2007
João	54	Masculino	ESC-ESEFIC	1988
Jogos na escola	57	Feminino	FESC	1997
Juanito	49	Masculino	UNESP	1994
Keka	36	Feminino	Unip	2008
Le	32	Masculino	UNICEP	2011
Lia	52	Feminino	FESC	1990
Lorena	38	Feminino	UFSCar	2008
Luara	29	Feminino	UFSCar	2018
Luz	47	Feminino	<i>Não informado</i>	2003
Marci	43	Feminino	Unip	2008
Maria	54	Feminino	FESC	1994
Mariana	37	Feminino	Unicep	2013
Mario	60	Masculino	FESC	1985
Nanda	34	Feminino	UFSCar	2009
Nenê	55	Masculino	FESC	1991
Pedro	46	Masculino	UFSCar	1997
Peixinho	61	Masculino	UFSCar	1993
Renata	37	Feminino	UNICEP	2006
Sérgio	57	Masculino	UNESP	1989
Vandinho	53	Masculino	FESC	1987

Fonte: O autor.

Após a coleta de dados, passamos para a análise, seguindo as definições de Gomes (2004), citada no tópico anterior, na qual criamos as seguintes categorias:

- *Percepções acerca dos jogos eletrônicos;*
- *Visão dos discentes - segundo os professores - sobre os jogos eletrônicos;*
- *Os jogos eletrônicos no ambiente escolar;*
- *Capacitação de professores em relação aos jogos eletrônicos e possibilidades pedagógicas*

4.1 *Percepções acerca dos jogos eletrônicos*

Os sujeitos da pesquisa, ao serem questionados sobre “O que são jogos eletrônicos”, não divergiram tanto em suas respostas. Dentro dessa categoria encontramos grande maioria de respostas – 22 de 32 – genéricas e abertas como, por exemplo, “Modo de diversão rápida”. Outras que trouxeram as possibilidades pedagógicas do tema “Ferramenta de interação, através de celular, computador, videogame que pode ser usado como instrumento educativo ou para diversão”. E respostas que apontam os jogos eletrônicos apenas como meio de lazer “Jogos com tecnologia de computadores que, para a maioria dos usuários são utilizados como uma das formas de lazer”. Vale lembrar que, segundo a literatura consultada, Ramos (2006, p. 2) diz que:

[...] podemos entender os jogos eletrônicos dentro de uma categoria mais ampla que é o jogo. Assim, muitas características que encontramos no jogo “tradicional” estão presentes no jogo eletrônico, bem como há outras que se diferenciam e caracterizam este tipo de jogo e revelam suas especificidades.

Desta forma, o jogo eletrônico possui tantas especificidades quanto um jogo não-digital e suas finalidades dependerão de quem está jogando o jogo.

Apenas 6 professores falaram sobre o possível potencial pedagógico dos Jogos Eletrônicos. Muitos são os possíveis motivos para essa desinformação ou falta de visão: barreira geracional, pouco conhecimento ou familiaridade acerca dos jogos eletrônicos por conta da não presença na formação inicial e continuada de professores de Educação Física, pouca discussão/divulgação de pesquisas, reportagens e acontecimentos relacionados ao tema, enfim, são muitas as possibilidades. Porém, não podemos esquecer que acompanhar a mudança geracional e suas consequentes mudanças comportamentais fazem parte do “Ser professor”:

[...] as escolas e universidades são as que mais devem se preocupar em reestruturar suas bases funcionais e organizacionais, visto que as crianças Alfa são mais inteligentes quando comparadas com as outras gerações na mesma idade. Interatividade e flexibilidade durante as aulas é algo que se tornará essencial, o uso de aplicativos e de softwares de ensino também [...] (JORDÃO, 2016, p. 32.).

Vale destacar que os jogos eletrônicos, assim como outros jogos “práticos” ou “físicos”, também podem possuir caráter recreativo e de lazer. Logo, este é um aspecto muito importante, visto que podem ser utilizados como uma vantagem ao pensar na aplicabilidade do mesmo como um instrumento pedagógico. Afinal, se relaciona muito com o contexto escolar atual, havendo possibilidade de trabalhar com a tecnologia aliada ao desenvolvimento de importantes habilidades motoras e cognitivas. É possível visualizar que as habilidades relacionadas aos esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios também podem ser trabalhadas nos jogos eletrônicos – ou também nos *e-sports* – conforme quadro a seguir, indicado pela BNCC.

EDUCAÇÃO FÍSICA – 6º E 7º ANOS

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Brincadeiras e jogos	Jogos eletrônicos	<p>(EF67EF01) 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.</p> <p>(EF67EF02) 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.</p>
Esportes	Esportes de marca Esportes de precisão Esportes de invasão Esportes técnico-combinatórios	<p>(EF67EF03) Experimentar e fruir esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.</p> <p>(EF67EF04) Praticar um ou mais esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas e respeitando regras.</p> <p>(EF67EF05) Planejar e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.</p> <p>(EF67EF06) Analisar as transformações na organização e na prática dos esportes em suas diferentes manifestações (profissional e comunitário/lazer).</p> <p>(EF67EF07) Propor e produzir alternativas para experimentação dos esportes não disponíveis e/ou acessíveis na comunidade e das demais práticas corporais tematizadas na escola.</p>

Fonte: BRASIL (2017, p. 232).

Para evidenciar e ilustrar o que identificamos no diálogo entre a literatura e a pesquisa de campo realizada, vamos relacionar cada habilidade, na ordem apresentada, com as possibilidades de serem trabalhadas no tema “jogos eletrônicos” - talvez abrindo espaço para a criação de uma nova temática. A habilidade EF67EF03 busca valorizar o trabalho coletivo e o protagonismo. Dentro dos mais variados jogos eletrônicos existem os chamados “multiplayer”,

no qual o jogador pode jogar com/contra outros jogadores. O jogo “League of Legends” necessita de 5 jogadores em cada time, no qual cada um possui uma função específica dentro do jogo. Hoje há mais de 158 personagens disponíveis, cada um com habilidades únicas, ou seja, cada time pode fazer diversos tipos de combinações focando em diferentes objetivos dentro da partida. O trabalho em equipe em jogos multiplayer sempre será necessário, uma vez que a chance de um jogador sozinho ganhar de outros 5, como é o caso em League of Legends, é muito pequena. Utilizando uma analogia ao futsal, seria a mesma coisa que pedir a apenas 1 jogador que ele vença contra um time todo, sozinho.

As habilidades EF67EF04 e EF67EF05 visam a utilização e criação de habilidades técnico-táticas para solução de problemas e desafios. Continuando com a analogia anterior, League of Legends é um jogo que necessita de um alto conhecimento técnico-táticas, afinal, são mais de 158 personagens com habilidades únicas. Saber o que cada um faz, suas forças e suas fraquezas, em qual momento do jogo ele é mais forte ou mais fraco, é determinante para a vitória da equipe. E isto pode e deve ser desenvolvido nas aulas de Educação Física na escola, ou seja, identificar e valorizar aquilo que cada aluno possui e que pode colaborar com os colegas em uma situação de jogo, por exemplo.

Dentro dos jogos eletrônicos existe a possibilidade de se tornar um profissional e participar de campeonatos, ligas, enfim, tudo que um esporte comum tem a oferecer. Estes são chamados *e-sports*, ou esportes eletrônicos. A habilidade EF67EF06 pode ser trabalhada aqui mostrando a diferença entre esses dois lados de um mesmo jogo. Quais os pensamentos dos jogadores casuais de League of Legends quando vão começar uma partida em comparação com os profissionais? Como é realizado um campeonato desse jogo? Qual a premiação? Como funcionam os times de *e-sports*? Eles possuem técnicos, substitutos, quais profissionais fazem parte da equipe como um todo? Funcionam como equipes de esportes convencionais como vôlei ou futebol? Como alguém se torna um jogador profissional? Temas relevantes para a tematização e a ampliação de elementos característicos da cultura corporal de movimento e que merecem ser discutidos nas aulas de Educação Física.

A habilidade EF67EF07 demandaria um acesso da escola a equipamentos, como computadores e videogames, para que a comunidade possa viver e entender melhor esses fatores. Vejo como uma possibilidade a realização de uma “feira de conhecimento”, relacionando esta habilidade com a EF67EF06, mostrando para a comunidade que os jogos eletrônicos não servem apenas como um momento de lazer, mas que, com esforço e

treinamento, é uma possibilidade de carreira que pode ser tão cruel e tão compensatória, no sentido de possibilidades de sucesso, quanto qualquer outro esporte ou carreira.

4.2 *Visão dos discentes - segundo os professores - sobre os jogos eletrônicos*

Atualmente, os alunos possuem certa facilidade de interação e acesso ao mundo virtual e aos jogos eletrônicos e os Smartphones ganham cada vez mais espaço nas salas de aula. Na pesquisa sobre o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nas escolas brasileiras (TIC Educação), em 2018, o número de alunos de escolas urbanas que acessaram a internet pelo celular na escola foi de 29,9%. Já em 2019, o número foi para 32%. O TIC Educação ainda mostra que, em ambos os anos, mais de 90% dos alunos disseram não possuir permissão para utilizarem os celulares em sala de aula, logo, se a porcentagem de alunos que utilizam o aparelho em sala aumentou, mesmo com a proibição sendo tão alta, ela faz sentido? Não seria mais interessante utilizar desse artifício e ensinar aos alunos onde conseguir as informações nos sites mais confiáveis, por exemplo? Na pesquisa realizada por Moreira (2021), as informações adquiridas de alunos e professores do Ensino Médio apontaram o aparelho celular como principal veículo de comunicação no momento de pandemia sendo que, para a maioria dos alunos, este era o principal dispositivo de acesso às aulas remotas. Ainda não existem estudos conclusivos sobre como o período pós-pandemia está, agora com as escolas voltando a funcionar de forma presencial, em relação aos aparelhos celulares e se a utilização deste dispositivo dentro da escola foi ou não afetado.

Se tratando da relação dos alunos com os jogos eletrônicos, em nosso questionário, praticamente todos os professores apontaram que os alunos costumam conversar sobre o que eles estão jogando, as características do jogo e como está sendo a experiência no mesmo, além de marcarem horários para jogar, conforme indicam as professoras Ana e Bia:

Costumam conversar sobre os jogos que estão jogando atualmente e combinam horários para estarem online juntos, e se encontrarem nesses jogos (ANA).

Alguns alunos falavam de alguns jogos preferidos e que jogavam em rede com seus amigos sempre que possível, pois é mais emocionante. Observei o quanto são viciados nos jogos, pois qualquer intervalo lá estavam eles com seus celulares jogando (BIA).

O jogo mais comentado pelos alunos seria o Free Fire, um Battle Royale online jogável através de smartphones. O funcionamento do battle royale consiste em unir um grande

grupo de jogadores que ficam confinados em um mesmo espaço e precisam ir em busca de equipamentos (POVOLERI, 2021). Assim, somente um jogador ou uma equipe saem como sobreviventes e, conseqüentemente, vencedores da partida.

Ainda que cada partida possua sempre o mesmo objetivo, cada uma é diferente da anterior, uma vez que os adversários que estão jogando serão sempre diferentes e jogarão com diferentes estratégias. Além disso, fatores randômicos dentro do jogo influenciam de forma direta no resultado final do mesmo. Pensando no contexto pandêmico, os jogos eletrônicos online possibilitaram a esses alunos estarem juntos (através da internet e respeitando o isolamento social) e compartilharem seus interesses e conquistas, mesmo à distância.

Desta forma, nesta categoria pudemos identificar alguns potenciais da Educação física trabalhar o tema, uma vez que os jogos já fazem parte da rotina dos alunos. Além disso, os jogos eletrônicos podem ser vivenciados tanto de forma virtual quanto física, havendo possibilidade de adaptação e criação de um jogo virtual para um jogo real, físico, feito em conjunto com os alunos. Para isso, entendemos como de extrema importância o papel dos jogos eletrônicos na vida desses alunos - e de um conhecimento/curiosidade dos professores sobre o tema - e da internet na escola e em sua relação com a Educação Física escolar.

4.3 *Os jogos eletrônicos no ambiente escolar*

Inicialmente, não foi planejado realizar a pesquisa com professores atuantes nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Porém, nos questionamos se as crianças começariam a desenvolver um interesse a respeito dos jogos eletrônicos mais cedo que as gerações anteriores, uma vez que nasceram em um mundo muito mais tecnológico. Assim, através dos relatos apresentados pelos professores, constatamos que já é possível e convém realizar aulas com conteúdo de jogos eletrônicos adaptados, mesmo nos anos iniciais do Ensino Fundamental, como é o caso da professora Érica:

Nunca abordei o tema propriamente dito, pois o mesmo não está previsto no Currículo Paulista ou na BNCC para os anos iniciais do ensino fundamental - ciclo no qual atuo. Apesar disso, geralmente utilizo jogos adaptados do mundo virtual como estratégia de ensino ou como parte de uma sequência didática que aborde algum conteúdo que esteja sendo trabalhado. Ao trabalhar com brincadeiras populares de perseguição, por exemplo, realizo com os alunos o "pac-man humano", adaptando o jogo virtual para a "vida real" (ÉRICA).

Já nos anos finais, além de haver a possibilidade de adaptar as brincadeiras de perseguição - inclusive com o mesmo propósito da professora Érica - é possível aprofundar em muitos outros aspectos dos jogos eletrônicos, como diz a professora Helena:

Já trabalhei o jogo virtual de xadrez; processos históricos da evolução dos jogos eletrônicos; já levei videogame pessoal para experimentação dos alunos (no início de carreira); já adaptei o jogo eletrônico Pac Man para uma vivência real na quadra da escola (estilo pega-pega) e também trabalho as sequências didáticas sobre esse tema contidas no material apostilado utilizado pelas escolas estaduais (Currículo em Ação) (HELENA).

Aqui temos uma resposta mais completa sobre as diversas possibilidades de se trabalhar os jogos eletrônicos em aula. Desde a parte expositiva, como o processo de evolução dos jogos eletrônicos, trabalhar com videogames e seus jogos propriamente ditos, até adaptações de jogos para vivências corporais. O material apostilado, citado pela professora Helena, é o Currículo em Ação (SÃO PAULO, 2022), que é material de apoio ao professor que segue os moldes do Currículo Paulista (SÃO PAULO, 2019). Seguindo sua estrutura, porém, traz sugestões de como trabalhar cada conteúdo de cada ano, bimestre a bimestre, possuindo um conteúdo para que os professores possam basear suas aulas acerca dos temas.

Consideramos de extrema importância que tal material esteja disponível aos professores, porém, Silva e Victor (2016) fazem um apontamento vital no que diz respeito à utilização dos mesmos, destacando a necessidade de planejamento atrelado a objetivos bem definidos, evitando ficar restrito ao uso de forma a esquecer a função educativa do mesmo.

Ao analisarmos os eixos da Educação Física no Ensino Fundamental - Anos Finais, segundo a BNCC, vemos que estão organizadas em 6 unidades temáticas: Brincadeiras e Jogos, Esportes, Ginásticas, Danças, Lutas e Aventura. Os jogos eletrônicos estão alocados dentro de Brincadeiras e Jogos, porém, com o crescente mercado profissional dos jogos eletrônicos, ele já não poderia estar consolidado dentro da categoria dos Esportes? Não nos aprofundaremos em tal discussão nessa pesquisa, porém, debates e ideias acerca das definições e conceitos do que pode ser considerado “Esporte” é um tema frequente dentro da Educação Física, com estudiosos como Tubino (1999), Martins (2002), Bracht (2005), e Almeida e Gutierrez (2009) trazem discussões que consideramos relevantes para uma melhor compreensão desses conceitos e definições, que acabam por (ainda) não definir, de fato, a posição dos *e-sports* dentro da categoria dos esportes.

Segundo Barroso e Darido (2006) o esporte é tratado por diversos autores como um fenômeno sociocultural, podendo ser considerado um patrimônio da humanidade e estando constantemente em evidência em, por exemplo, televisões, jornais escritos e rádios, fazendo com que mantenhamos um contato contínuo com ele. Vale lembrar que este passou e passa por diversas alterações com o passar das gerações e que, de certa forma, adaptações à cultura da época sempre aconteçam. Podemos citar, por exemplo, as mudanças nas regras de vôlei a partir dos anos 80 para que houvesse uma maior adequação à programação televisiva e ao esporte espetáculo (NETO, 2004).

Buscando entender um pouco melhor sobre como funcionavam e o que os professores trabalhavam em suas aulas sobre jogos eletrônicos em ambiente escolar, os docentes apresentaram alguns pontos importantes sobre o interesse e engajamento dos estudantes no tema:

Os alunos gostam de falar sobre jogos eletrônicos, mas preferem quando podem praticar (LIA).

Nas remotas usei mais pesquisas, já nas presenciais fiz e faço uso de vídeos, textos e vivências, os estudantes gostam bastante (BIA).

Estou iniciando com a unidade temática de jogos eletrônicos com os 7º anos. Foi apenas uma aula, pois é meu primeiro ano como docente, contudo, percebi que eles possuem bastante interesse sobre o assunto. Houve muita participação na roda de conversa inicial (LUARA).

Tive muito pouco contato com os jogos eletrônicos, apenas uma vez no início da pandemia, através de roteiros de estudo. Mas percebi que os alunos gostam muito (LUZ).

É interessante destacar que o tema chamou a atenção dos alunos mesmo durante as aulas remotas, ressaltando seu potencial educacional. É preciso, entretanto, que docentes e a própria escola visualizem tal situação e potencial.

Extrapolando para além da diversão e lazer, a professora Bia relata que alguns alunos conversam sobre que fazem enquanto jogam e, também, a respeito da possibilidade profissional dos jogos eletrônicos dentro dos Esportes Eletrônicos (*E-sports*):

[...] se ouvem música jogando, se comem pipoca durante o jogo se jogam com alguém da família além de abordar os profissionais que estão por trás dos games, pois muitos estudantes possuem aptidões para tal e o fato de abordar as profissões relacionadas aos games se deu justamente para despertar que podem ter um futuro promissor nessa área (BIA).

Em um mundo cada vez mais virtual, temos nos jogos eletrônicos a possibilidade de interação com a família, de ser algo "multitarefa" (Jogar enquanto: se alimenta, ouve música, conversa com outras pessoas, etc.), além da possibilidade de se tornarem jogadores profissionais, ou seja, de conquistarem uma carreira na área.

Outra vantagem é que o jogo eletrônico é uma forma de diversão que pode ser usufruída dentro de casa. Nos dias atuais, isso conta muito. Hoje, sair de casa nem sempre é uma atividade convidativa, tendo em vista o trânsito, o cansaço de um dia intenso de trabalho e a violência das cidades grandes. Além disso. O jogo propicia uma atividade interativa, e, se bem desenvolvida, é educativa e estimuladora das capacidades criativas e lógicas (GALISI, 2009, p. 226).

Contudo, vale lembrar que a dificuldade de se construir uma carreira de sucesso no mundo dos *e-sports* pode ser tão difícil quanto conseguir o mesmo feito nos esportes convencionais ou em alguma outra carreira profissional. Não entraremos a fundo nesse tópico, porém, citamos aqui o trabalho “*E-sports: Do entretenimento ao Plano de Carreira*” realizado por Franco (2017) como um bom norteador a respeito das possibilidades e dificuldades profissionais dessa área. Consideramos também ser importante trazer esse ponto como uma possibilidade de análise e discussão em sala de aula em conjunto com os alunos – e não somente pelos professores de Educação Física – uma vez que, com o crescimento desse mercado hoje em dia, tais debates serão necessários para maior compreensão acerca do tema, na escola e fora dela.

Apesar das novas tecnologias estarem cada vez mais acessíveis, ainda não são todos que possuem esta possibilidade: “*Na minha comunidade existe problemas para o acesso*” (PEIXINHO).

A resposta acima veio de um professor que apenas trabalhou o tema de forma remota, provavelmente por conta dessa questão de ter problemas para acessar os jogos eletrônicos no dia a dia da escola. Contudo, quando perguntado sobre o que os alunos costumam conversar, foi respondido por que os alunos conversam sobre "O jogo do momento". Isso pode ter duas implicações: Boas, no caso de o jogo do momento ser o jogo acessível a eles e com possibilidade de adaptação para vivência em aula, e ruins, caso o jogo do momento seja algum que necessite de equipamentos caros - e geralmente bem caros - para serem jogados e sem possibilidade de adaptação, fazendo assim com que os alunos fiquem apenas no papel de espectadores ao invés de protagonistas desses jogos. Contudo, cabe aqui um questionamento: Existe algum jogo eletrônico que não possa ser adaptado para vivência em aula?

4.4 *Capacitação de professores em relação aos jogos eletrônicos e possibilidades pedagógicas*

Ao observarmos as respostas quanto à preparação/capacitação dos professores, conseguimos identificar três principais diferenças em suas relações com a temática: Os que se sentem confortáveis, os que não se sentem confiantes e os que não possuem interesse no tema, com a justificativa de priorizarem o movimento corporal. Discutiremos a seguir sobre cada uma delas.

A maioria dos professores – 20 de 32 – diz se sentir à vontade para lecionar sobre os jogos eletrônicos em suas aulas:

Os alunos gostam desses jogos e aqui na escola eles são bem receptivos com os professores e tudo o que nós propomos eles fazem (JUANITO).

Sim, no começo era insegura, mas logo fui conhecendo mais sobre o tema e os próprios alunos sabem muito sobre o assunto (KEKA).

Sim, principalmente por ser algo muito comum no dia a dia dos alunos (BIA).

A convivência dos alunos com o tema se torna uma força para os professores conseguirem abordar o assunto em suas aulas, gerando confiança. A experiência anterior dos alunos pode ser utilizada como potencializador do conhecimento para os indivíduos que ainda não as possuem. Ainda em relação aos professores que se sentem confortáveis, tal segurança vem diretamente dos materiais de apoio disponibilizados pelo estado, para a escola:

Os materiais de apoio disponibilizados para professores e aqueles encontrados na internet facilitam e dão suporte para um bom trabalho (ÉRICA).

Consigo comentar dentro do conteúdo do Currículo (LIA).

Abordo o conteúdo do currículo, mas não coloco todas as atividades sugeridas em prática (MARCI).

Enquanto a professora Érica destaca o suporte dos materiais de apoio em conjunto com conteúdos encontrados na internet, as professoras Lia e Marci optam apenas por seguir o Currículo Paulista. Esse material indica possuir o objetivo de definir, a todos os profissionais da educação que atuam no Estado, quais são as habilidades e competências essenciais para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes, visando sua formação integral através da perspectiva do desenvolvimento humano (SÃO PAULO, 2019). A versão atual do Currículo possui uma estrutura parecida com a BNCC, na qual se baseou,

definindo quais Habilidades e Objetos de conhecimento devem ser trabalhados em determinados níveis de ensino (SÃO PAULO, 2019).

Ainda que tenham respondido se sentirem confortáveis em relação ao tema, o questionamento se dá em torno de como seria possível extrapolar o currículo, ou seja, em trazer atividades que sejam tão adequadas quanto as apresentadas no material e que, talvez, façam mais sentido de serem trabalhadas no contexto em que determinada escola está inserida, quebrando essa limitação.

Em contrapartida temos os professores que, seguindo ou não o Currículo, não se sentem confiantes em abordar o tema em suas aulas:

Sinto insegurança em trabalhar com o tema dos jogos eletrônicos por me sentir desatualizado e também por não ser praticante dos mesmos (mas tenho consciência que não preciso ser praticante ativo de todos os conteúdos que estão inseridos nas minhas práticas pedagógicas). Por outro lado, vejo certa empolgação dos alunos sobre essa temática e eles acabam interagindo. Isso ajuda bastante (HELENA).

Não domino o assunto, não tenho muita habilidade com jogos eletrônicos (LUZ).

Não tenho hábito de jogar (ANA).

É um tema novo para mim (JOÃO).

Dentre os professores que destacaram não se sentir seguros em abordar o tema, a constatação da Professora Helena corrobora com o que foi apresentado no começo dessa categoria, ou seja, os alunos como protagonistas e criadores do conteúdo do próprio assunto. Utilizar do conhecimento e experiência anterior dos mesmos em relação ao tema pode ser utilizado como ferramenta pedagógica, auxiliando no trabalho do professor enquanto mediador do conhecimento. Contudo, seja por falta de hábito de jogar, seja por falta de conhecimento geral sobre os jogos eletrônicos ou até mesmo por se sentirem desatualizados, pode haver insegurança. Neste caso, a formação continuada pode ser uma solução para estes professores. Essa formação visa manter o professor atualizado às novas tecnologias, novos conteúdos e novas práticas pedagógicas, propiciando o aperfeiçoamento profissional do professor (LIBÂNEO, 2004).

O termo formação continuada vem acompanhado de outro, a formação inicial. A formação inicial refere-se ao ensino de conhecimentos teóricos e práticos destinados à formação profissional, completados por estágios. A formação continuada é o prolongamento da formação inicial, visando o aperfeiçoamento profissional teórico e

prático no próprio contexto de trabalho e o desenvolvimento de uma cultura geral mais ampla, para além do exercício profissional (p. 227).

A resposta da Professora Helena, na qual aponta que tem consciência de que não é preciso ser praticante ativo de todos os conteúdos que estão inseridos nas práticas pedagógicas, é essencial uma vez que foge de uma visão simplista do que é a atividade docente. Saber quais são as dificuldades e dores atuais nas aulas é o primeiro passo para saber qual caminho seguir dentro da formação continuada. Segundo Schnetzler (1996), três razões têm sido usualmente apontadas para justificar a formação continuada de professores:

- A necessidade de contínuo aprimoramento profissional e de reflexões críticas sobre a própria prática pedagógica, pois a efetiva melhoria do processo ensino-aprendizagem só acontece pela ação do professor;
- A necessidade de se superar o distanciamento entre contribuições da pesquisa educacional e a sua utilização para a melhoria da sala de aula, implicando que o professor seja também pesquisador de sua própria prática.
- Em geral, os professores têm uma visão simplista da atividade docente, ao conceberem que para ensinar basta conhecer o conteúdo e utilizar algumas técnicas pedagógicas (Schnetzler apud Rosa e Schnetzler, 2003, p. 1).

Alguns professores foram para além da confiança – ou falta dela – de abordarem o tema jogos eletrônicos em suas aulas, tendo como justificativa a priorização da Educação Física no movimento corporal:

Por não participar de discussões e formações sobre jogos eletrônicos, não me sinto seguro para trabalhar com os alunos. Também não sinto interesse de estudar o tema nesse momento. Penso que as aulas de Educação Física Escolar precisam priorizar o movimento humano, principalmente em se tratando de crianças de 6 a 10 anos, que são os alunos com os quais trabalho (NENÊ).

Sou da geração dos esportes coletivos. Todos participavam com o movimento corporal (BONJOVAN).

O interesse dos alunos nas aulas são de práticas esportivas. Nem pensam em outra coisa (PEIXINHO).

Dentre estes professores, apenas Nenê trabalha nos anos iniciais do ensino fundamental. Ainda que o Currículo Paulista (2021) não contemple diretamente os jogos eletrônicos para esse nível de ensino, nele podemos ver que um dos objetos de conhecimento dentro da unidade temática “Jogos e Brincadeiras” é “Brincadeiras e jogos da cultura popular

presentes no contexto comunitário”, logo, não seria possível trabalhar os jogos eletrônicos pensando nesse contexto?

Também é perceptível o desconhecimento das possibilidades de movimentação corporal com o auxílio dos jogos eletrônicos, seja ele praticado nos próprios jogos ou em adaptações, como as realizadas pelas professoras Érica e Helena citadas no tópico anterior. Faz-se necessário a superação da premissa de que somente através das práticas corporais que se é possível se desenvolver as funções cognitivas e, principalmente, motoras dos alunos.

Na concepção de Gros (1998), a utilização de videogames permite o desenvolvimento das capacidades de retenção de informações e o estímulo à criatividade. Também desencadeia o planejamento de situações, a formulação de hipóteses e a experimentação, além de obrigar à tomada de decisões e a consequente confirmação ou invalidação das hipóteses criadas pelo jogador à medida que o jogo se desenrola (GROS apud MONTEIRO; MAGAGNIN; ARAÚJO, 2009, p.2).

Dessa forma, a tecnologia não pode ser descartada dentro do ambiente escolar - tampouco das aulas de Educação Física - por representar um importante recurso didático no cenário atual. Cabe ao professor propor a utilização dos jogos eletrônicos com objetivo de explorar vivências prévias dos alunos dentro do tema, partindo de algo prazeroso para os mesmos, que já utilizam de seus celulares para jogar, por exemplo, a fim atingir um avanço no desenvolvimento psicomotor dos indivíduos. (MONTEIRO; MAGNANIN; ARAÚJO, 2009).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a realização desta pesquisa, que teve como objetivo analisar como os professores de Educação Física do ensino fundamental, de escolas públicas de São Carlos, no interior do estado de São Paulo, trabalham ou vislumbram trabalhar os jogos eletrônicos em suas aulas, quais seus conhecimentos e experiências anteriores sobre o tema além de suas perspectivas sobre o mesmo estar presente na BNCC.

Ainda que os professores trabalhem o tema em suas aulas, pudemos observar dificuldades desses docentes em propor aulas ou conteúdos que não os apresentados pelos materiais-guia disponibilizados pelo estado. Ainda há um certo desconhecimento acerca do conteúdo “jogos eletrônicos”, sua definição, suas possibilidades profissionais e potencial pedagógico – apontado, por exemplo, por uma minoria de professores participantes dessa pesquisa. Dentro das escolas, os alunos já conversam, debatem e jogam os jogos eletrônicos e nós, enquanto professores, devemos utilizar o contexto em que eles estão incluídos a nosso favor. Uma vivência feita através de celulares ou computadores, ou mesmo trabalhar em conjunto com os alunos em uma adaptação de algum jogo eletrônico para ser realizada em ambiente escolar são formas de extrapolar o material de apoio fornecido pelo estado, sem fugir dos objetivos propostos por eles - havendo a possibilidade de ir além do material.

Entendemos que terão problemas de acesso à internet ou a um material mais caro, como computadores por exemplo, em algumas escolas. Assim, utilizar do conhecimento e experiência anterior dos alunos em relação ao tema pode – e deve – ser utilizado como ferramenta pedagógica pelo professor, criando possíveis adaptações em conjunto. O tema é desafiador e relativamente novo, porém, com a facilidade da nova geração com as novas tecnologias, é possível trabalhar numa relação de mediação do conhecimento maior do que nunca, fugindo de um sistema de transmissão do conhecimento, de uma forma unilateral. Aprender e ensinar deve fazer parte da nossa jornada enquanto educadores, numa relação bilateral com os estudantes.

O estudo contou com algumas limitações, a saber: conseguimos informações sobre os alunos e seus conhecimentos, pensamentos e experiências com os jogos eletrônicos apenas pela visão dos professores. Não pudemos, também, visitar e averiguar as escolas em que os professores que participaram desta pesquisa trabalham, pelo fato de os dados terem sido adquiridos durante período de isolamento social causado pela pandemia. Assim, ficamos sem saber os problemas pelos quais as escolas estão passando em questão de estrutura, como em

relação a materiais e internet, por exemplo. Gostaríamos, também, de ter elaborado diferentes unidades didáticas em conjunto com os professores, utilizando para isto os contextos de suas escolas e alunos. Contudo, tanto pela dificuldade de horário para discussão quanto tempo disponível dos professores, não foi possível realizar. A seguir, apresentamos algumas ideias elaboradas a partir das leituras e respostas dos professores participantes da pesquisa para, eventualmente, contribuir com a temática em aulas de Educação Física.

Começamos com 2 aulas expositivas, apresentando a história dos jogos eletrônicos, suas mudanças, gêneros e finalizando nos jogos contemporâneos e e-sports. Pensando na possível dificuldade do professor em compreender o tema, outras 2 aulas têm como objetivo pensar, em conjunto com os alunos, na adaptação de algum jogo escolhido por eles para vivência em quadra. Essa adaptação pode ser feita utilizando os materiais disponíveis na escola ou indo além, criando os materiais necessários em sala para utilizá-los posteriormente. As duas aulas finais são para realização da vivência da adaptação feita, cabendo ao professor fazer a mediação do que foi previamente acordado entre todos em relação ao funcionamento do jogo.

Futuros estudos que considerem não só os professores como os alunos, a escola e o contexto possuem grande potencial. Estudar as relações de gênero e possibilidades de interdisciplinaridade dentro dos jogos eletrônicos e *e-sports* também podem ser temas interessantes a serem abordados. Há uma grande distinção entre meninas e meninos dentro desse círculo? As meninas também estão fazendo parte deste grupo ou não? Há preconceito? Como trabalhar os jogos eletrônicos para alunos com algum tipo de deficiência? Como podemos trabalhar a interdisciplinaridade com os jogos eletrônicos?

Por fim, destacamos o grande potencial dos jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica dos conteúdos da Educação Física escolar, sempre considerando as possibilidades da escola, as características dos alunos e sua importância da tecnologia em seu cotidiano sem esquecer jamais o contexto em que todos eles estão inseridos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. A. B.; GUTIERREZ, G. L. Esporte e sociedade. **EFDeportes.com**, Revista Digital. Buenos Aires, n. 133, p. 1-8, 2009. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd133/esporte-e-sociedade.html>>. Acesso em: 27 de agosto de 2022.

BARACHO, A. F. O.; GRIPP, F. J.; LIMA, M. R. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte** [online]. 2012, v. 34, n. 1 Acesso em 25 de maio 2021.

BARROSO, A. L. R.; DARIDO, S. C. Escola, educação física e esporte: possibilidades pedagógicas. **Revista Brasileira de Educação Física, Esporte, Lazer e Dança**, v. 1, n. 4, p. 101-114, 2006.

BRACHT, V. Sociologia crítica do esporte: uma introdução. **Coleção Educação Física**, 3 ed. Ijuí: Unijuí. 2005.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 28 de outubro 2019.

EDUCAÇÃO, T. I. C. Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nas escolas brasileiras: TIC educação 2017, [livro eletrônico]. **Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto Br**, São Paulo: Comitê gestor da Internet no Brasil, 2018.

FERREIRA, A. F. Os jogos digitais como apoio pedagógico nas aulas de educação física escolar pautadas no currículo do Estado de São Paulo. 2014. 127 f. **Dissertação** - (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências de Rio Claro, 2014

FORATO, T. Headshots e pipocos: SporTV exhibe torneio de Counter-Strike. **Natelinha**, 2019. Disponível em: <<https://natelinha.uol.com.br/televisao/2019/03/22/headshots-e-pipocos-sportv-exibe-torneio-de-counter-strike-126376.php>>. Acesso em: 28 de outubro 2019.

FRANCO, P. L. **E-sports: do entretenimento ao plano de carreira**. 2017.

FUNDAÇÃO CARLOS CHAGAS. Pesquisa: **Educação escolar em tempos de pandemia na visão de professoras/es da Educação Básica**. Disponível em: <<https://www.fcc.org.br/fcc/educacao-pesquisa/educacao-escolar-em-tempos-de-pandemia-informe-n-1>>. Acesso em: 25 de maio 2021.

GALISI, D. Videogames: ensino superior de jogos no Brasil. Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games. São Paulo: **Cengage Learning**, 2009.

GALVAO, C. As maiores premiações do *e-sports*. **Theshoppers**, 2019. Disponível em <<https://theshoppers.com/pt-br/fun/maiores-premiacoes-do-e-sports/>>. Acesso em: 28 de outubro 2019.

GOMES, R. A análise de dados em pesquisa qualitativa. In: DE SOUZA MINAYO, Maria Cecília (org.); DESLANDES, Suely Ferreira; GOMES, Romeu. Pesquisa social: teoria, método e criatividade. **Editora Vozes Limitada**, 2004. p. 67-80

JORDAO, M. H. **A mudança de comportamento das gerações X, Y, Z e Alfa e suas implicações**. São Carlos: Universidade de São Paulo, 2016.

LIBÂNEO, J. C. Organização e Gestão da Escola - Teoria e Prática. Goiânia: **Alternativa**, 2004.

LIMA, M. E; NEIRA, M. G. O currículo da Educação Física como espaço de participação coletiva e reconhecimento da cultura corporal da comunidade. **Revista Ibero-americana de Educação**, Madrid, v. 51, n. 5, fev. 2010, p.1-10.

MARTINS, D. F. et al. O esporte como papel de uma reunião social. **Revista eletrônica de Ciências da Educação**, v. 1, n. 1, 2002.

MONTEIRO, T. V. B.; MAGAGNIN, C. D. M.; DOS SANTOS ARAÚJO, C. H. **Importância dos jogos eletrônicos na formação do aluno**. Anápolis: Universidade Estadual de Goiás, Brasil, 2009.

MOREIRA, R. P. S. O uso do celular na pandemia: um panorama entre estudantes e docentes no IFBA campus Valença. VII CONEDU - Campina Grande: **Realize Editora**, 2021. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/80470>>. Acesso em: 30 de agosto de 2022.

NASCIMENTO, P. H. Final CBLol 2019: torcida empurra Flamengo ao título após criar caldeirão com clima de Maracanã. **E-sporTV**, 2019. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/lol/noticia/torcida-do-flamengo-cria-caldeirao-com-clima-de-maracana-e-empurra-time-ao-titulo-do-cblol.ghml>>. Acesso em: 28 de outubro 2019.

NEGRINE, A. Instrumentos de coleta de informações na pesquisa qualitativa. In: MOLINA NETO, V; TRIVIÑOS, A. N. S. **A pesquisa qualitativa em Educação Física**. 3. ed. Porto Alegre: UFRGS/SULINA, 1999. p. 61-99.

NETO, S. C. S. A evolução das regras visando o espetáculo no voleibol. **Lecturas: Educación física y deportes**, n. 76, p. 27, 2004.

NEWZOO. **Brazil Games Market**, 2018. Disponível em <<https://newzoo.com/insights/infographics/brazil-games-market-2018/>>. Acesso em: 28 de outubro 2019.

POLOVERI, B. Battle royale: o que é, características e principais jogos. **The Enemy**, 2021. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/esports/battle-royale-o-que-e-caracteristicas-principais-jogos-free-fire-fortnite-pubg-warzone>>. Acesso em: 27 de agosto de 2022.

PUIATI, J. C. The International: Relembre os campeões do mundial de Dota 2. **TechTudo**. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2018/08/the-international-relembre-os-campeoes-do-mundial-de-dota-2-esports.ghml>>. Acesso em: 28 de outubro 2019.

RAMOS, D. K. **Jogos eletrônicos e a construção do juízo moral, das regras e dos valores sociais**. Universidade Federal de Santa Catarina. 2006. Disponível em: <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario2/trabalhos/danielaramos.pdf>>. Acesso em: 12 de junho 2019.

RODRIGUES JÚNIOR, E.; SALES, J. R. L. Os jogos eletrônicos no contexto pedagógico da educação física escolar. **Conexões: Educação Física, Esporte e Saúde**, v.10, n. 1, jan./abr. 2012, p. 70-82.

ROSA, M. I. F. P. S.; SCHNETZLER, R. P. A investigação-ação na formação continuada de professores de ciências. **Ciência & Educação (Bauru)**, v. 9, 2003.

SÃO PAULO (Estado). **Currículo em Ação: caderno do professor. Educação Física: ensino fundamental anos finais.** Volume 1. São Paulo: SME/ COPED, 2022.

SÃO PAULO (Estado). **Currículo Paulista: documento introdutório.** São Paulo: Secretaria da Educação, 2019. Disponível em: <<https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/>>. Acesso em: 25 set. 2020.

SÃO PAULO (Estado). **Currículo Paulista: educação física. Área de linguagens.** São Paulo: Secretaria da Educação, 2021.

SÃO PAULO (Estado). **Direitos de aprendizagem dos ciclos interdisciplinar e autoral: Educação Física.** – São Paulo: SME/ COPED, 2016. – (Coleção Componentes Curriculares em Diálogos Interdisciplinares a Caminho da Autoria); 2016.

SILVA, A. P. S.; AZEVEDO, V. A. A Educação Física Escolar e os jogos eletrônicos: Influências e possibilidades pedagógicas percebidas pelos professores de Florianópolis/SC. V **Seminário Jogos eletrônicos, educação e comunicação.** Salvador, 2009.

SILVA, C. N. R.; VICTER, E. F. O uso de materiais didáticos no processo de ensino-aprendizagem. **Encontro Nacional de Educação Matemática.** São Paulo, v. 13, 2016.

SILVEIRA, G. C. F.; TORRES, L. M. Z. B. Educação física escolar: Um olhar sobre os jogos eletrônicos. In: **XV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte.** [S.L.], [s.n.], 2007.

TUBINO, M. O que é esporte: uma enciclopédia crítica. **Coleção primeiros passos,** 2 Ed. Vol. 276. São Paulo: Brasiliense, 1999.

APÊNDICE A – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E MOTRICIDADE HUMANA**

**Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
(Resoluções 466/2012 e 510/2016 do CNS)**

São Carlos, _____ de _____ de 2021.

Olá, estamos convidando você para participar da pesquisa intitulada **JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL**. O objetivo deste estudo é analisar como os professores de Educação Física dos 6º e 7º anos, de escolas públicas de São Carlos, no interior do estado de São Paulo, trabalham ou vislumbram trabalhar os jogos eletrônicos em suas aulas, quais seus conhecimentos e experiências anteriores sobre o tema além de suas perspectivas sobre o mesmo estar presente na BNCC.

Tal estudo será realizado pelo graduando do curso de Licenciatura em Educação Física, Wellington Hencklein Jerônimo, sob orientação do Prof. Dr. Glauco Nunes Souto Ramos, ambos do curso de Educação Física da UFSCar.

Você está sendo convidado(a) por ser professor(a) de Educação Física do sistema público de ensino da cidade de São Carlos/SP, cidade onde o estudo será realizado, a responder um questionário misto, com tópicos sobre diversos aspectos que envolvem o trabalho na escola sobre o tema "jogos eletrônicos". Por conta da pandemia de Covid-19 que ainda exige distanciamento entre as pessoas, o questionário será enviado via *google forms*, on-line e caberá a você responder no momento que preferir.

Os riscos da pesquisa estão vinculados a eventuais desconfortos para responder ao questionário. Em caso destas ocorrências, o pesquisador irá lhe oferecer todo o suporte necessário. Para além destes riscos, cumpre destacar que, em virtude das restrições correspondentes ao controle absoluto do ambiente virtual, há limitações para assegurar totalmente a confidencialidade dos dados registrados. Ainda assim, nos comprometemos a fazer o *download* dos dados coletados para um dispositivo local, apagando todo e qualquer registro de plataforma virtual, ambiente compartilhado ou nuvem, zelando pelo seu arquivamento em local seguro com utilização exclusiva para fins acadêmico-científicos. O mesmo será realizado com o registro da sua manifestação relacionada ao termo de consentimento.

Sua participação nessa pesquisa trará como benefícios a obtenção de dados que poderão ser utilizados para fins acadêmico-científicos, proporcionando maiores informações e discussões que poderão trazer benefícios para a área da Educação Física escolar, para a construção de novos conhecimentos e para a identificação de novas alternativas e possibilidades para o trabalho na escola com o tema dos “jogos eletrônicos”.

Sua participação é voluntária e não haverá compensação em dinheiro, tendo como gasto o uso de sua rede de internet para responder ao questionário. Em caso de eventuais danos decorrentes da pesquisa, será garantida a sua indenização.

A qualquer momento o(a) senhor(a) pode desistir de participar e retirar seu consentimento. Sua recusa ou desistência não lhe trará nenhum prejuízo profissional, seja em sua relação ao pesquisador, à Instituição em que trabalha ou à Universidade Federal de São

Carlos. Todas as informações obtidas através da pesquisa serão confidenciais, sendo assegurado o sigilo sobre sua participação em todas as etapas do estudo. Caso haja menção a nomes, a eles serão atribuídos nomes fictícios, com garantia de anonimato nos resultados e publicações, impossibilitando sua identificação.

Você terá assegurada uma cópia deste termo, bem como as respostas dadas no questionário, ao salvá-lo no final de seu preenchimento, recebendo via e-mail, uma cópia digital do formulário preenchido. Nele consta o telefone e o endereço do pesquisador e você poderá também tirar suas dúvidas sobre o projeto e sua participação agora ou a qualquer momento.

Se você tiver qualquer problema ou dúvida durante a sua participação na pesquisa poderá comunicar-se com o graduando Wellington ou com o professor Glauco, pelos telefones (19) 99404-2560 ou (16) 99712-1272 ou pelos e-mails wellington.hencklein@gmail.com ou glauco@ufscar.br, respectivamente.

Os dados coletados na pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador responsável por um período de 5 (cinco) anos. Decorrido este tempo, o pesquisador avaliará os documentos para a sua destinação final, de acordo com a legislação vigente. O pesquisador tratará a sua identidade com padrões profissionais de sigilo, atendendo à legislação brasileira (Resoluções nº 466 de dezembro de 2012 e nº 510 de abril de 2016 do Conselho Nacional de Saúde), utilizando as informações somente para os fins acadêmicos e científicos. Os seus direitos como pessoa serão respeitados, seguindo as orientações das Resoluções nº 466 de dezembro de 2012 e nº 510 de abril de 2016 do Conselho Nacional de Saúde, que trata do respeito ao ser humano nas pesquisas científicas.

Eu, _____, declaro que entendi os objetivos, riscos e benefícios de minha participação na pesquisa e concordo em participar. (Ao colocar o e-mail do participante, este concorda em participar e receberá todas as informações aqui contidas).

O pesquisador me informou que o projeto foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos da UFSCar que funciona na Pró-Reitoria de Pesquisa da Universidade Federal de São Carlos, localizada na Rodovia Washington Luiz, Km. 235 - Caixa Postal 676 - CEP 13.565-905 - São Carlos - SP – Brasil. **Fone (16) 3351-8110**. Endereço eletrônico: cephumanos@ufscar.br

Pesquisador Responsável: Prof. Dr. Glauco Nunes Souto Ramos
Departamento de Educação Física e Motricidade Humana (UFSCar)
Endereço: Rodovia Washington Luiz, Km 235
Contato telefônico: (16) 3306-6757 e-mail: glauco@ufscar.br

ANEXO A – Parecer Consubstanciado do CEP/UFSCar



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL

Pesquisador: GLAUCO NUNES SOUTO RAMOS

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 47751421.6.0000.5504

Instituição Proponente: Centro de Ciências Biológicas e da Saúde

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 4.937.955

Apresentação do Projeto:

As informações elencadas nos campos "Apresentação do Projeto", "Objetivo da Pesquisa" e Avaliação dos Riscos e Benefícios foram extraídas do arquivo Informações Básicas da Pesquisa (PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1765956.pdf, de 14/07/2021) e/ou do Projeto Detalhado (ProjetoDetalhado2.pdf, de 14/07/2021): RESUMO, HIPÓTESE (se houver), METODOLOGIA, CRITÉRIOS DE INCLUSÃO E EXCLUSÃO.

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo Primário:

Analisar como os professores de Educação Física dos 6º e 7º anos, de escolas públicas de São Carlos, no interior do estado de São Paulo, trabalham ou vislumbram trabalhar os jogos eletrônicos em suas aulas, quais seus conhecimentos e experiências anteriores sobre o tema além de seus pensamentos sobre o mesmo estar presente na BNCC.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Riscos:

Os riscos da pesquisa estão vinculados a eventuais desconfortos para responder ao questionário. Em caso destas ocorrências, o pesquisador irá lhe

Endereço: WASHINGTON LUIZ KM 235
Bairro: JARDIM GUANABARA **CEP:** 13.565-805
UF: SP **Município:** SAO CARLOS
Telefone: (16)3351-9885 **E-mail:** cephumanos@ufscar.br



Continuação do Parecer: 4.937.955

oferecer todo o suporte necessário. Para além destes riscos, cumpre destacar que, em virtude das restrições correspondentes ao controle absoluto do ambiente virtual, há limitações para assegurar totalmente a confidencialidade dos dados registrados. Ainda assim, nos comprometemos a fazer o download dos dados coletados para um dispositivo local, apagando todo e qualquer registro de plataforma virtual, ambiente compartilhado ou nuvem, zelando pelo seu arquivamento em local seguro com utilização exclusiva para fins acadêmico-científicos. O mesmo será realizado com o registro da sua manifestação relacionada ao termo de consentimento.

Benefícios:

Sua participação nessa pesquisa trará como benefícios a obtenção de dados que poderão ser utilizados para fins acadêmico-científicos, proporcionando maiores informações e discussões que poderão trazer benefícios para a área da Educação Física escolar, para a construção de novos conhecimentos e para a identificação de novas alternativas e possibilidades para o trabalho na escola com o tema dos "jogos eletrônicos".

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Trata-se de uma pesquisa que deve seguir os preceitos éticos estabelecidos pela Resolução CNS nº 510 de 2016 e suas complementares.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Vide campo "Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações"

Recomendações:

Vide campo "Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações"

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Projeto Aprovado: Tendo em vista a legislação vigente, devem ser encaminhados ao CEP, relatórios parciais referentes ao andamento da pesquisa e relatório final ao término do trabalho. Qualquer modificação do projeto original deve ser apresentada a este CEP em nova versão, de forma objetiva e com justificativas, para nova apreciação.

Considerações Finais a critério do CEP:

Diante do exposto, o Comitê de ética em pesquisa - CEP, de acordo com as atribuições definidas na Resolução CNS nº 466 de 2012 e 510 de 2016, manifesta-se por considerar "Aprovado" o projeto. A responsabilidade do pesquisador é indelegável e indeclinável e compreende os aspectos

Endereço: WASHINGTON LUIZ KM 235
 Bairro: JARDIM GUANABARA CEP: 13.565-905
 UF: SP Município: SAO CARLOS
 Telefone: (16)3351-9885 E-mail: cephumanos@ufscar.br



Continuação do Parecer: 4.937.955

éticos e legais, cabendo-lhe, após aprovação deste Comitê de Ética em Pesquisa: II - conduzir o processo de Consentimento e de Assentimento Livre e Esclarecido; III - apresentar dados solicitados pelo CEP ou pela CONEP a qualquer momento; IV - manter os dados da pesquisa em arquivo, físico ou digital, sob sua guarda e responsabilidade, por um período mínimo de 5 (cinco) anos após o término da pesquisa; V - apresentar no relatório final que o projeto foi desenvolvido conforme delineado, justificando, quando ocorridas, a sua mudança ou interrupção. Este relatório final deverá ser protocolado via notificação na Plataforma Brasil. **OBSERVAÇÃO:** Nos documentos encaminhados por Notificação **NÃO DEVE** constar alteração no conteúdo do projeto. Caso o projeto tenha sofrido alterações, o pesquisador deverá submeter uma "EMENDA".

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1765956.pdf	14/07/2021 19:06:45		Aceito
Outros	Carta_Anuencia_SEE.pdf	14/07/2021 19:06:01	GLAUCO NUNES SOUTO RAMOS	Aceito
Outros	Carta_Resposta_versao1.pdf	14/07/2021 19:04:25	GLAUCO NUNES SOUTO RAMOS	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	ProjetoDetalhado2.pdf	14/07/2021 19:04:03	GLAUCO NUNES SOUTO RAMOS	Aceito
Orçamento	Orçamento.pdf	31/05/2021 14:02:47	GLAUCO NUNES SOUTO RAMOS	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE.pdf	31/05/2021 13:59:59	GLAUCO NUNES SOUTO RAMOS	Aceito
Folha de Rosto	FolhaDeRostoAssinada.pdf	31/05/2021 13:59:17	GLAUCO NUNES SOUTO RAMOS	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

Endereço: WASHINGTON LUIZ KM 235
 Bairro: JARDIM GUANABARA CEP: 13.565-905
 UF: SP Município: SAO CARLOS
 Telefone: (16)3351-9885 E-mail: cephumanos@ufscar.br



Continuação do Parecer: 4.937.955

SAO CARLOS, 27 de Agosto de 2021

Assinado por:
Adriana Sanches Garcia de Araújo
(Coordenador(a))

Endereço: WASHINGTON LUIZ KM 235
Bairro: JARDIM GUANABARA **CEP:** 13.565-905
UF: SP **Município:** SAO CARLOS
Telefone: (16)3351-9685 **E-mail:** cephumanos@ufscar.br