

## **SABERES DE DOCENTES DE EDUCAÇÃO FÍSICA ACERCA DOS JOGOS ELETRÔNICOS: IMPLICAÇÕES PARA A PRÁTICA PEDAGÓGICA NA ESCOLA**

Adriana da Silva Costa<sup>1</sup>

Ana Paula Salles da Silva<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Goiás -UFG

### **GTT 02 - Comunicação e Mídia**

#### **INTRODUÇÃO**

Este é um projeto de pesquisa desenvolvido no PROEF-Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional. Atualmente as TDIC's, estão cada vez mais presentes na vida do ser humano. Segundo IBGE (2019), 82,7% dos domicílios brasileiros têm acesso a internet e 81% da população com 10 anos ou possuem celular para uso pessoal. A nova BNCC (BRASIL, 2018) contempla os jogos eletrônicos como objeto de conhecimento da Educação Física. Os estudos de Azevedo, Pires e Silva (2007), apontam que os Jogos eletrônicos podem ser utilizados como proposta metodológica, inserindo no currículo atividades que os jovens gostam, aproveitando o seu potencial educativo, em vez de permanecer distante da sua realidade.

Entretanto, nossa hipótese supõe que os saberes e experiências docentes sobre Jogos eletrônicos determinam como este objeto de conhecimento será desenvolvido no contexto escolar. Assim, desta inquietação derivam os problemas da pesquisa: Quais são os saberes e experiências sobre Jogos Eletrônicos de professores de Educação Física na escola? E quais saberes são necessários aos professores para trabalhar com Jogos Eletrônicos na Educação Física escolar? Como objetivo geral, pretendemos analisar os saberes e experiências sobre Jogos Eletrônicos de professores de Educação Física e desenvolver um material didático para docentes de Educação Física sobre Jogos Eletrônicos.

#### **METODOLOGIA**

Trata-se de uma pesquisa qualitativa segundo Minayo (2001). A primeira parte se concentra em uma pesquisa bibliográfica sobre os jogos eletrônicos na Educação

Física Escolar. A segunda parte envolve investigação com dois grupos de professores de Educação Física. O primeiro grupo, composto por professores de Educação Física, que estejam atuando ou tenham atuado no Ensino Fundamental Anos Finais, nos últimos cinco anos. Serão abordados através de redes sociais, independente da sua instituição ou local de trabalho. Para a coleta de dados será aplicado um questionário com questões abertas e fechadas, utilizando o *Google forms*.

O segundo grupo será de professores de Educação Física autores de artigos científicos sobre Jogos Eletrônicos e Educação Física escolar, com titulação mínima de mestre. Não ter publicado na temática nos últimos 10 anos, será o critério de exclusão. Eles responderão um questionário, com a intenção de identificar aspectos relativos ao perfil acadêmico e cultural dos participantes; e uma entrevista semiestruturada com objetivo de verificar as indicações do grupo sobre os saberes necessários para atuar com Jogos Eletrônicos na Educação Física escolar.

A partir das informações coletadas, será elaborado um material didático sobre Jogos Eletrônicos e Educação Física escolar, que será analisado por 30 professores do primeiro grupo, através de questionário, aplicado por meio eletrônico. Para análise dos dados da pesquisa, seguiremos a proposta de Análise de Conteúdo segundo Minayo (2001).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O atual currículo da Educação Física escolar, organizado e proposto pela BNCC (2018), contempla os jogos eletrônicos. Essa situação impôs uma demanda ao professor com relação a sua formação e atualização das práticas metodológicas. Esta pesquisa faz-se importante e necessária, pois visa conhecer este cenário e propõe apresentar um produto educacional que venha de encontro às necessidades dos professores para desenvolver um trabalho pedagógico com jogos eletrônicos. Os saberes e experiências docentes sobre Jogos eletrônicos determinam a qualidade com que este objeto de conhecimento será desenvolvido no contexto escolar, de modo que, experiências diversas com os Jogos Eletrônicos associadas a formação inicial e continuada contribuem para uma prática pedagógica reflexiva, criativa e emancipadora.

## REFERÊNCIAS

- AZEVEDO, V. de A.; PIRES, G. de L.; SILVA, A.P. S. da. Jogos eletrônicos e suas possibilidades educativas. **Motrivivência**, Florianópolis, n. 28, p. 90-100, jun. 2007. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/handle/ri/19953> . Acesso em 15 jun.2022.
- BRASIL. **Ministério da Educação**. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em 02 set. 2022.
- IBGE – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios** Contínua 2019. Rio de Janeiro: IBGE, 2019. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/estatisticas/sociais/populacao/17270-pnad-continua.html?edicao=30362&t=resultados> . Acesso em 02 set.2022.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa Social**. Teoria, método e criatividade. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001. Disponível em : [https://cursosextensao.usp.br/pluginfile.php/300166/mod\\_resource/content/1/MC2019%20Minayo%20Pesquisa%20Social%20.pdf](https://cursosextensao.usp.br/pluginfile.php/300166/mod_resource/content/1/MC2019%20Minayo%20Pesquisa%20Social%20.pdf). Acesso em 04 set.2022.