

JOGO ELETRÔNICO: CONTRIBUIÇÕES TEÓRICO-METODOLÓGICAS PARA A FORMAÇÃO DE PROFESSORES DOS CURSOS DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA¹

Rodrigo Tavares Nunes,

Universidade de Pernambuco/Escola Superior de Educação Física (ESEF/UPE)

Ana Paula da Silva,

Universidade de Pernambuco/Escola Superior de Educação Física (ESEF/UPE)

Marcelo Tavares Soares de Melo,

Universidade de Pernambuco/Escola Superior de Educação Física (ESEF/UPE)

RESUMO

PALAVRAS-CHAVE: Educação Física; Jogo eletrônico; Formação de professores.

INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como tema o jogo eletrônico, que por definição é o tipo de jogo que utiliza uma tela de vídeo digital e um controle como meios para se jogar, e o estudo é resultado de uma monografia de conclusão de curso de graduação em Licenciatura em Educação Física.

O objetivo da pesquisa foi analisar as contribuições teórico-metodológicas do jogo eletrônico para a formação de professores dos cursos de Licenciatura em Educação Física.

METODOLOGIA

Trata-se de um estudo de abordagem qualitativa com inserção em campo, onde foi aplicado questionário aos sujeitos da pesquisa, professores que tratam o conhecimento jogo na formação de professores no curso de Licenciatura em Educação Física da Escola Superior de Educação Física da Universidade de Pernambuco.

Foi enviado a quinze professores um acesso *on-line* ao questionário elaborado e enviado por endereço eletrônico. Contudo, nove professores responderam ao questionário, e

¹ O presente trabalho não contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para sua realização.

seis não responderam. Desses seis, quatro não deram retorno aos pesquisadores sobre a possibilidade de participação, e dois se recusaram a responder o instrumento.

Após a aplicação, foi feita análise dos dados, onde buscamos responder ao objetivo geral da pesquisa. Para isso, tomamos como base a análise de conteúdo do tipo categorial por temática, referenciada no estudo de Bardin (2011).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir dos dados dos questionários, percebemos no que se trata da compreensão do conceito de Jogo Eletrônico que os professores de maneira geral entendem que se trata de um jogo, assim como os outros, mas que está condicionado a uma tecnologia eletrônica específica à sua utilização prática, principalmente pela tela digital e o controle.

Um motivo ou argumento comum para o trabalho com os jogos eletrônicos na prática pedagógica na graduação em Educação Física foi o da cultura, apresentado por vários professores.

O professor hoje que atua na Educação Básica ou formação de professores lida com estudantes que interagem com tecnologias digitais, dentre elas os jogos eletrônicos. Nesse sentido, entendemos a partir de Martins (2013) que a principal função da escola é mediar a superação do saber cotidiano a fim de se alcançar o saber científico. Consideramos esse um pressuposto fundamental para discussão da cultura na prática pedagógica porque os saberes cotidianos estão inseridos no dia a dia escolar independentemente dos professores os perceberem ou perceberem sua relevância.

Portanto, entendemos a contribuição do jogo eletrônico na formação inicial no que tange à cultura dos estudantes, não somente pelos próprios professores em formação, mas também porque eles irão atuar pedagogicamente com estudantes inseridos na cultura eletrônica.

Outro argumento foi o diálogo ou transposição entre virtual e material, também comum a vários professores, que pode ser inserida no contexto da graduação por ser de valia para professores em formação e seus alunos da Educação Básica. Essa ação diz da capacidade criativa de interpretar os dados virtuais vislumbrando possibilidades de criar no mundo material o que está apresentado no virtual.

Foi possível identificar que alguns professores conhecem os exergames, esses jogos podem incidir em uma descoberta do prazer em praticar atividades físicas, se movimentar, conhecer o corpo, pois é o grande diferencial desse tipo de jogo eletrônico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebemos que o jogo eletrônico é possível e relevante na formação de professores de Educação Física, pois apesar de todas as dificuldades para esse tema se consolidar nos cursos, elas não impossibilitam o trabalho da prática pedagógica com jogos eletrônicos. E a qualificação da formação acerca do tema continua possível de se alcançar.

E sobre as contribuições teórico-metodológicas do jogo eletrônico para a formação de professores de Educação Física percebidas a partir deste trabalho, podemos dizer que elas ocupam três tópicos principais: cultura, diálogo ou transposição entre virtual e material, e exergame.

REFERÊNCIAS

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2011.

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, jan. 2013.