

Roteiro para Preenchimento de Parecer Consubstanciado (CEP)

Identificação do Projeto

Título da Pesquisa: OS DESAFIOS DA PEDAGOGIA DO JOGO E A MOBILIZAÇÃO DOS SABERES DA EXPERIÊNCIA: APLICAÇÕES À FORMAÇÃO INICIAL DE LICENCIADOS EM EDUCAÇÃO FÍSICA.

Pesquisador Responsável: Pâmela do Nascimento Mesquita.

Área Temática: Não se aplica.

Versão: 1.

Instituição Proponente: PPGCIMH- Faculdade de Educação Física e Fisioterapia.

Patrocinador Principal: Financiamento próprio.

Dados do Parecer

Apresentação do Projeto/Resumo: Esta pesquisa buscou especificar como que os professores se portam em aulas baseadas na Pedagogia do jogo. Será realizada uma pesquisa de caráter quantitativa, e para compor a amostra serão selecionados onze (11) discentes matriculados na disciplina Metodologia de Ensino do Basquetebol, do curso de Licenciatura em Educação Física noturno. Para a produção dos dados metodológicos, utilizaremos autoavaliações realizadas com cada indivíduo e planos de aulas criados por grupos. Diante disto, analisaremos se o professor em intermédio com seu saber e seu conteúdo pedagógico, utiliza o saber experiencial para encontrar soluções para dificuldades encontradas em sua aula

De acordo com informações preenchidas no formulário em 01/10/2025, 20:25. Seguem informações gerais sobre o projeto em análise:

Introdução: Oriunda da ciência, a ciência do esporte a cada dia tem sido fortalecida pela elevada procura e valorização do esporte. Sobretudo, a Pedagogia do esporte surge como uma linha de estudos que busca aprimorar/sistematizar o processo de ensino/aprendizagem enquanto conteúdo pedagógico. Ghidette (2022), salienta que a metodologia de ensino desenvolveu-se ao ponto de proporcionar um novo sentido ao ensino do esporte, de maneira auxiliadora para encontrar uma nova forma de jogo, para que haja uma superação no modelo de abordagem tradicional e de um modelo reprodutivista, onde o professor dita regras e o aluno aceita sem que haja protagonismo nas escolhas/saberes dos mesmos, concentrando-se no desenvolvimento e execução de técnicas dentro do jogo. Uma das abordagens de ensino inseridas no contexto da Pedagogia do Esporte contemporânea, destaca-se a Pedagogia do Jogo, originadas nos jogos tradicionais brasileiros,

caracterizando-se como um processo de ensino-aprendizagem, onde seu principal objetivo é aprender jogando. Scaglia et al, explicam que a pedagogia do jogo é a organização de um ambiente de aprendizagem crítica, podendo ser caracterizada como uma abordagem de modelo/ensino, criando uma linha de interação com os jogos de rua, a maneira como se brinca e a forma de aprendizagem construídos no ato de jogar. Logo, a pedagogia do jogo, nasce como uma forma de auxiliar na formação social e intelectual de discentes e docentes, dentro do âmbito acadêmico/profissional, elevando conhecimentos para a resolução de situações/problemas. A formação inicial é o principal momento de crescimento e desenvolvimento na vida do acadêmico, é neste período que o aluno consegue desenvolver-se em habilidades dentro do âmbito universitário, vivenciando a práxis educacional e competências de construção docente. É durante a formação universitária, que o discente encontra o papel de pesquisador, na ciência e especialmente na ciência do esporte, produzindo conhecimentos que serão transmitidos ao longo de sua formação acadêmica. Para Tardif (2000), os alunos devem se tornar investigadores durante sua formação, para tanto, enfatiza ainda que os pesquisadores devem desprender-se da ideia de que o conhecimento surge apenas dentro da universidade, conhecimentos esses que geralmente são desenvolvidos dentro de laboratórios acadêmicos, mas, devem comprometer-se na vivência do ambiente prático, participando da construção de saberes, e desenvolvendo sua práxis educacional. A partir desse processo, o discente inicia em sua formação a prática de saberes docentes, saberes esses que são constituídos de interações de práticas sociais e educacionais, visando utilizá-los em toda sua formação profissional. Tardif (2014), destaca que o saber docente é composto não só de uma simples prática, mas, diversificadas, oriundo da formação profissional e de saberes disciplinares, curriculares e experienciais. Neste estudo, é dado destaque ao saber da experiência dentre os demais antes mencionados, aquele entendido como um conjunto de saberes que são formalizados e integrados na prática, formando uma vasta reprodução sobre como os professores compreendem e sucedem sua prática discente/docente (TARDIF, 2014). Tardif (2014), particulariza os saberes experienciais como um contexto de interação no modelo de ensino para a atuação do professor, que se diferencia de problemas encontrados em outras profissões e que são passíveis de soluções técnicas, mas, para a prática docente seus condicionantes tornam-se situações concretas, onde o professor necessitará utilizar sua habilidade pessoal, destacando sua criatividade e improvisação para que haja solução da situação/problema. Destaca ainda, que o saber experiencial se difere dos demais saberes, pois são formados a partir de todos os outros saberes docentes, construído para fixar as certezas da prática, necessitando da experiência de cada docente. Entendemos, a partir de Nóvoa (1998) que subestimar o saber experiencial como inferior aos saberes oriundos do debate científico manifesto nas dimensões profissionais, disciplinares e curriculares, é colocar o professor e seus conhecimentos oriundos de seu cotidiano no “lugar do morto”, ou seja, relegado a segundo plano, senão, ao esquecimento. Pelo contrário, dada a conjunção deste estudo à Pedagogia do Jogo enquanto arcabouço metodológico da formação dos discentes de licenciatura da UFAM, entendemos que os saberes da experiência, quando em contato com os desafios e conflitos de uma proposta pedagógica baseada no ato de jogar – portanto, dependente da relação do jogo com jogador, enfatizando a imprevisibilidade deste cenário e a necessidade ética do professor em aprender com o sujeito que joga (LEONARDO; SCAGLIA, 2022) – precisam ser estudados e compreendidos como um saber primário e fundamental para a prática docente, afinal, mediante ao saber da experiência, o ensino se expande à uma linha tênue entre as habilidades em que ao professor pertencem e à capacidade de enfrentar

problemas/situações conflituosas que surgem durante sua prática. Segundo Meirieu (2004), o momento pedagógico emerge exatamente deste cenário de conflitos, levando o professor à uma autoanálise, considerando a subjetividade dos atores em atividade que interligam-se entre a compreensão de sua aula, do seu espaço de aplicação, de seus alunos e do saber-fazer. Diante desse conflito, é possível destacar dois atores que são fundamentais no jogo: 1) O professor, aquele que emerge no ambiente de aprendizagem e auxilia no desenvolvimento de competências e habilidades fundamentadas no jogo e no aluno, tornando-se assim no Senhor do Jogo e 2) O aluno, aquele que é o Ser do Jogo, este, realiza o treino/aula fundamentada pelo professor, podendo muitas vezes criar uma resistência com o jogo proposto, onde, os mesmo encontrarão autoridade no momento do jogo, explorando suas potencialidades e se elevando para um estado de jogo. Através deste conflito entre professor e aluno, é que surge o momento pedagógico, pois o professor passa a analisar sua aula e as regras de seu jogo proposto, excedendo sua identidade ética, para que o aluno consiga encontrar uma nova maneira de agir perante o jogo. (LEONARDO; SCAGLIA, 2022). Meirieu (2004), exprime que tal resistência é indivisível para o professor, pois a partir do momento em que o professor consegue perceber tal insatisfação do aluno com o jogo, jamais conseguirá poupar-se desta resistência, destacando uma aceção imprevisível, pois o aluno de alguma maneira irá transpor sua insatisfação, rejeitando assim o que lhe é proposto, aceitando assim, ser surpreendido diante desta estranheza, o professor deve estabelecer maneiras de criar uma interação com o aluno para promover a solução de problemas práticos.

Desenho da Pesquisa: Esta pesquisa busca especificar como os professores se portam em aulas baseadas na Pedagogia do jogo. Será realizada uma pesquisa de caráter quantitativa, e para compor a amostra serão selecionados onze (11) discentes matriculados na disciplina Metodologia de Ensino do Basquetebol, do curso de Licenciatura em Educação Física noturno. Para a produção dos dados metodológicos, utilizaremos autoavaliações realizadas com cada indivíduo e planos de aulas criados por grupos. Diante disto, será possível analisar se o professor em intermédio com seu saber e seu conteúdo pedagógico, utiliza o saber experiencial para encontrar soluções para dificuldades encontradas em sua aula.

Metodologia Proposta: Este é um estudo de natureza qualitativa, cujo objetivo é analisar os fenômenos cotidianos mediados pelos indivíduos que dele participam ao dar voz a estes agentes sociais (LEONARDO; KRAHENBÜHL; LEONARDO, 2023). Neste sentido, uma das fontes de informação para a pesquisa qualitativa são as opiniões e percepções dos indivíduos acerca de seus papéis (YIN, 2016).

Metodologia de Análise dos Dados: As informações serão analisadas a partir da Análise de Conteúdo (BARDIN, 2016), obedecendo às etapas de leitura flutuante e aprofundada, cujo objetivo será a familiarização com as informações – configurando uma etapa de pré-análise –, seguida da exploração das informações, onde deverão ser realizadas as primeiras definições de excertos importantes para o estudo – que deverá representar dificuldades e conflitos na aplicação do plano de aula, bem como as estratégias adotadas para superar estas dificuldades –, o processo de

tratamento das informações que será realizada de forma indutiva, por tanto, sem categorias definidas *á priori*.

Participantes: Este aspecto foi composto por 11 alunos da disciplina de Metodologia do Ensino do Basquetebol, no curso de Licenciatura em Educação Física do turno noturno. Da Faculdade de Educação Física e Fisioterapia.

Crítérios de Inclusão: Alunos matriculados na disciplina de Metodologia de ensino do Basquetebol

Crítérios de Exclusão: Alunos não participantes da disciplina Alunos que não se sentirem aptos e/ou que em algum momento da pesquisa sintam algum desconforto em relação a mesma.

Cronograma de Execução: A pesquisa prevê início em novembro de 2025, com o desenvolvimento das etapas que não necessitam de autorização ética, compreendendo o levantamento e a revisão da literatura científica sobre os temas da Pedagogia do Jogo, saberes docentes e saberes da experiência, além da definição do marco teórico que sustentará a análise. Nesse mesmo período, ocorrerá também a elaboração dos instrumentos de coleta de dados (roteiro de autoavaliação e plano de aula) e o planejamento metodológico detalhado. Essa fase inicial tem previsão de duração de aproximadamente dois meses (novembro a dezembro de 2025).

Em janeiro de 2026, após a autorização ética do Comitê de Ética em Pesquisa (CEP), terão início as ações diretas com o público participante, o que caracteriza a “etapa que necessita de autorização ética”. Nesse momento, será feito o contato inicial com os discentes matriculados na disciplina de Metodologia de Ensino do Basquetebol do curso de Licenciatura em Educação Física, noturno, da Faculdade de Educação Física e Fisioterapia da Universidade Federal do Amazonas (UFAM). Serão aplicados os instrumentos de coleta de dados, incluindo as autoavaliações individuais e a análise dos planos de aula elaborados em grupo. Essa etapa deverá ocorrer entre janeiro e março de 2026.

Em seguida, entre abril e junho de 2026, será realizada a análise dos dados por meio da técnica de Análise de Conteúdo (Bardin, 2016), contemplando as etapas de pré-análise, exploração e tratamento das informações. Durante esse período, será conduzida também a interpretação dos resultados à luz do referencial teórico previamente estabelecido.

Na sequência, entre julho e agosto de 2026, está prevista a redação do relatório final da pesquisa e a organização dos resultados para divulgação científica, incluindo a preparação de resumos e artigos para submissão em eventos e periódicos da área. Por fim, a conclusão total da pesquisa está projetada para setembro de 2026, encerrando o ciclo com a entrega da versão final do trabalho à instituição e a divulgação dos resultados à comunidade acadêmica.

Orçamento Financeiro: Orçamento Financeiro Estimado Considerando que a pesquisa será realizada no âmbito universitário, com a participação de discentes regularmente matriculados na disciplina de Basquetebol do curso de licenciatura em Educação Física, e que os materiais e infraestrutura necessários já pertencem à própria instituição (quadras, bolas, coletes, entre outros),

o orçamento necessário para a execução da pesquisa torna-se bastante reduzido, restringindo-se apenas a itens de apoio didático, registro de dados e divulgação dos resultados. Orçamento estimado: 1. Recursos Humanos: A equipe de pesquisa será composta por docentes e discentes da própria instituição, atuando de forma voluntária ou dentro de suas atribuições regulares. Assim, não há custos previstos com remuneração ou bolsas. Valor estimado: R\$ 0,0 2. Materiais de Consumo e Apoio Didático Impressão de termos de consentimento, questionários e fichas de observação: R\$ 150,00 Aquisição de itens básicos de papelaria (pranchetas, canetas, pastas, etiquetas): R\$ 100,00 Subtotal: R\$ 250,00 3. Serviços Eventuais Transcrição de entrevistas ou registros qualitativos (caso aplicável): R\$ 300,00 Subtotal: R\$ 300,00 4. Publicação e Divulgação dos Resultados Inscrição em evento acadêmico/científico para apresentação dos resultados: R\$ 150,00 Taxa de publicação em periódico acadêmico (caso a revista não seja gratuita): R\$ 300,00 Subtotal: R\$ 450,00 Total Geral Estimado: R\$ 1.000,00

Objetivos da Pesquisa

De acordo com informações preenchidas no formulário em 01/10/2025, 20:25. Seguem os objetivos da análise:

Objetivos Primário: Analisar como o professor em formação universitária lida com as dificuldades de aplicação de suas aulas baseadas na pedagogia do jogo

Objetivos Secundários: Analisar quais métodos os professores utilizam para resolver situações/ problemas em suas aulas. - Verificar quais efeitos que podem ser encontrados em aulas baseadas na pedagogia do jogo.

Avaliação dos Riscos e Benefícios

De acordo com informações preenchidas no formulário em 01/10/2025, 20:25, os riscos e benefícios da pesquisa são:

Riscos: Mesmo sendo uma pesquisa de baixo risco, pode haver alguns riscos como: emocional/moral onde os participantes podem se sentir julgados ou desconfortáveis ao refletirem sobre suas práticas, e/ou risco de exposição, onde há uma exposição de opiniões e experiências pessoais.

Benefícios: Valorização do processo de formação docente, destacando a importância da vivência prática. - Permite que os professores reconheçam, reflitam e aprimorem suas práticas educacionais, através do saber experiencial e da pedagogia do jogo focada no aprendiz.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa

O projeto demonstra caráter individual do início ao fim, sendo a Pâmela do Nascimento Mesquita a principal autora, sem contribuição de coautores. Diante disso, a pesquisa é vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano (PPGciMH) da Faculdade de Educação Física e Fisioterapia (FEFF) da Universidade Federal do Amazonas (UFAM).

Considerações sobre os Termos de Apresentação Obrigatória

Verificar adequação ou inadequação de itens obrigatórios, sempre tendo como respaldo a Res. 466/2012 e Res. 510/2016-CNS. Os principais materiais a serem analisados são:

- Carta de Anuência: Adequada. Apresentada no documento *Carta_de_Anuencia.pdf*, em 01/10/2025, às 20h25.
- TCLE/TALE: Adequado. Apresentado no documento *TCLE_Amostra.pdf*, em 01/10/2025, às 20h25.
- Instrumentos de pesquisa: Adequados. Apresentados na *Brochura_do_Pesquisador.pdf*, em 01/10/2025, às 20h25.
- Cronograma: Adequado. Apresentado no documento *Cronograma.pdf*, em 01/10/2025, às 20h25.
- Brochura do Pesquisador/Trabalho Completo: Adequado. Apresentada no documento *ProjetoDetalhado_PamelaMesquita.pdf*, em 01/10/2025, às 20h25.

Recomendações

1. Sugere-se, inserir nos anexos da Brochura do Pesquisador, um modelo ou esboço dos instrumentos (roteiro de autoavaliação e plano de aula).
2. Sugere-se, *revisão textual* para correção de erros de português na seção Riscos, nas informações preenchidas no formulário em 01/10/2025, 20:25.
3. Sugere-se, especificar a ação em escolher o público alvo da pesquisa (seleção aleatória, seleção através de processo de seletivo) etc...

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações

O presente protocolo apresenta as seguintes inadequações que devem ser sanadas:

1. Solicita-se a atenção no critério de exclusão no protocolo da Plataforma Leonardo publicado;
2. Solicita-se a inclusão na *seção metodologia* dos documentos “Projeto Detalhado PamelaMesquita.pdf” de detalhes sobre como será realizada a autoavaliação dos discentes, se há protocolo para tal.

Diante dos pontos citados, é evidente alguns erros gramaticais e a ausência de mais detalhes relacionados a metodologia de apuração de dados, no entanto, nada a interferir eticamente sobre o conteúdo, interesse e população de estudo.

Comentários à Critério do CEP

O(A) pesquisador(a) responsável tem 30 dias para responder a este parecer, respondendo a todas as pendências, conforme as determinações da Norma Operacional nº 001/2013, e deve implementar as alterações no Protocolo de Pesquisa na Plataforma Brasil, de forma a gerar novo arquivo PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO, com as modificações realizadas.

Reitera-se a atenção à possível necessidade de readequar o cronograma na resposta, assegurando que o contato com os participantes somente ocorra após a aprovação do protocolo pelo Sistema CEP/CONEP.

Documentos consultados

Tipo de Documento	Nome do Arquivo	Data da Postagem
Relatório principal	PÂMELA_DO_NASCIMENTO_MESQUITA.pdf	01/10/2025 – 20h25
Carta de Anuência	Carta_de_Anuencia.pdf	01/10/2025 – 20h25
TCLE	TCLE_Amostra.pdf	01/10/2025 – 20h25
Brochura do pesquisador	ProjetoDetalhado_PamelaMesquita.pdf	01/10/2025 – 20h25
Cronograma	Cronograma.pdf	01/10/2025 – 20h25

Situação do Parecer

- Aprovado com pendências.

Marcus de Sousa Medeiros

Marcus de Sousa Medeiros

10/10 /2025

Manaus