

PLATAFORMA LEONARDO - DISCIPLINA DE ÉTICA EM PESQUISA - PPGCIMH - FEFF/UFAM

Carimbo de data/hora: 2025-10-01 20:25:45.413000

Nome do Pesquisador: PÂMELA DO NASCIMENTO MESQUITA

A pesquisa envolve seres humanos, na qualidade de participante da pesquisa, individual ou coletivamente de forma direta ou indireta, em sua totalidade ou partes dela, incluindo o manejo de informações ou materiais? Maiores informações ver Resolução 466, Resolução 510: Sim

Instituição Proponente: PPGCiMH - Faculdade de Educação Física e Fisioterapia

Este é um estudo internacional?: Não

Grandes Áreas do Conhecimento (CNPq) (Selecione até três):: Grande Área 4. Ciências da Saúde, Grande Área 6. Ciências Sociais Aplicadas, Grande Área 7. Ciências Humanas

Propósito Principal do Estudo (OMS):: Ciências Sociais, Humanas ou Filosofia aplicadas à Saúde

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

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

Será o pesquisador principal?: Sim

Desenho:: 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.

Financiamento:: Financiamento Próprio

Palavras-Chave 1: PEDAGOGIA DO JOGO

Palavras-Chave 2: SABER DA EXPERIÊNCIA

Palavras-Chave 3: EDUCAÇÃO FÍSICA

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.

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 resoluções 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 mesmos 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.

Hipótese: A valorização e a integração dos saberes experienciados pelos licenciandos em Educação Física, por meio da Pedagogia do Jogo, potencializa a construção de práticas pedagógicas mais significativas, promovendo maior protagonismo discente e enfrentamento criativo de conflitos no processo de ensino-aprendizagem.

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

Objetivo Secundário: - 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.

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)

Crítérios de Inclusão (Amostra): alunos matriculados na disciplina de Metodologia de ensino do Basquetebol

Crítérios de Exclusão (Amostra): 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.

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.

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 a priori.

Desfecho Primário: A formação inicial do professor é o principal momento de crescimento e desenvolvimento na vida do acadêmico no sentido de sua profissionalização. 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, ainda, que o discente se encontra com o papel de pesquisador, que no caso da formação em educação física pode permear o contato com a Ciência do Esporte, levando-o à investigação e produção de conhecimentos que serão transmitidos ao longo de sua formação acadêmica. Além disso, evidencia-se a importância dos saberes da experiência como elementos estruturantes da identidade docente, sendo estes formados a partir da vivência, da interação com os alunos e da resolução de situações-problemas no cotidiano. Ao reconhecer esse saber como legítimo e indispensável, a pesquisa fortalece a construção de uma prática pedagógica criativa, reflexiva e ética. Portanto, este estudo reafirma a necessidade de uma formação inicial que articule teoria e prática, valorizando a experiência como base para a construção do conhecimento docente, e propondo o jogo não apenas como instrumento didático, mas como um campo de produção de saberes e desenvolvimento humano.

Tamanho da Amostra: A amostra será realizada com onze (11) discentes da disciplina de Metodologia do Ensino do Basquetebol, inserida no curso de Licenciatura Noturno da Faculdade de Educação Física e Fisioterapia da Universidade Federal do Amazonas.

Haverá uso de fontes secundárias de dados (prontuários, dados demográficos, etc)?: Sim

Informe o número de indivíduos abordados pessoalmente, recrutados, ou que sofrerão algum tipo de intervenção neste centro de pesquisa. Descreva por tipo de participante, ex.: Escolares (10); Professores (15); Direção (5): 11 discentes da turma de Metodologia de Ensino do Basquetebol.

O estudo é multicêntrico: Não

Propõe Dispensa de TCLE?: Não

Haverá retenção de amostras para armazenamento em banco?: Não

Cronograma (PDF): [clique aqui para acessar](#)

Orçamento Financeiro (Listar Item e valor, ao final, apresentar valor total): 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

Bibliografia (ABNT):

GHIDETTI, F. F. Pedagogia do esporte e educação física: a convergência na busca da autonomia em relação aos significados culturais do esporte. Movimento, v. 26, p.

e26034, 2022.

LEONARDO, L.; SCAGLIA, A. L. “Temos que devolver o jogo ao(à) jogador(a)”: as dimensões éticas e morais da pedagogia dos esportes coletivos a partir de abordagens baseadas no jogo. *Movimento*, v. 28, e28040, jan./dez. 2022.

LEONARDO, Lucas; KRAHENBÜHL, Tathiane; SCAGLIA, Alcides José. Validação e confiabilidade metodológica na pesquisa qualitativa: aplicações a um estudo em pedagogia do esporte. *Motrivivência*, v. 35, n. 66, 2023.

MEIRIEU, P. A pedagogia entre o dizer e o fazer. Porto Alegre: Artmed, 2004.

NÓVOA, A. O lugar dos professores: terceiro excluído? *Educação e Matemática*, n. 50, p. 29-31, 1998. 1998.

SILVA, Luís Felipe Nogueira; SCAGLIA, Alcides José. O ‘amálgama’ de saberes docentes: Articulações epistemológicas na Educação Física escolar. *Ambiente: Gestão e Desenvolvimento*, p. 139-159, 2023..

SCAGLIA, A. et al. Pedagogia do jogo: bases conceituais e epistemológicas. A cultura e a pedagogia da rua nas aulas de Educação Física escolar: implicações para a prática docente. p. 47-73, 2021.

SCAGLIA, Alcides José. O futebol e as brincadeiras de bola: a família dos jogos de bola com os pés. São Paulo: Editora Phorte, 2011.

SCAGLIA, Alcides José. Pedagogia do Jogo: O processo organizacional dos Jogos Esportivos Coletivos enquanto modelo metodológico para o ensino. *Revista Portuguesa de Ciências do Desporto*, v. 17, S1.A, p. 27–38, 2017.

SCAGLIA, A. Pedagogia, futebol... e rua. Goiânia – GO: Talu Educacional, 2021.

SCAGLIA, A. Pedagogia, futebol... e escola. Goiânia – GO: Talu Educacional, 2022.

TARDIF, M. Saberes docentes e formação profissional. Petrópolis – RJ: Vozes, 2014

Projeto Detalhado / Brochura do Investigador: [clique aqui para acessar](#)

TCLE (Amostra) / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência: [clique aqui para acessar](#)

Outros (Carta de Anuência): [clique aqui para acessar](#)