**O CONTEÚDO JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: RELATO DE EXPERIENCIA A PARTIR DA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA.**

Luiza Natani Carabelli[[1]](#footnote-1)

Gustavo Jose da Silva e Lira[[2]](#footnote-2)

Kadja Michele Ramos Tenório[[3]](#footnote-3)

**Resumo**

O texto relata a experiência durante o período de imersão do Programa de Residência pedagógica numa escola pública federal do Estado de Pernambuco. O relato têm como objetivo descrever o trabalho pedagógico realizado sobre o conteúdo de Jogos eletrônicos, onde as aulas foram sistematizadas buscando estabelecer conhecimento sobre a organização e operacionalização do campeonato de jogos eletrônicos dentro do Festival de Educação Física da escola. A utilização do contexto e realidade escolar culminou na estruturação de uma bagagem de conhecimento mais ampla sobre o conteúdo pelos estudantes.

Palavras Chave: Educação física; Jogos Eletrônicos; Relato; Residência Pedagógica.

**INTRODUÇÃO**

Este artigo tem como objetivo relatar a experiência de docência do conteúdo de jogos eletrônicos através do Programa de Residência Pedagógica, subprojeto da Universidade de Pernambuco, em uma escola pública Federal do Estado de Pernambuco.

O Programa de Residência Pedagógica do governo federal, faz parte dos programas da CAPES e visa a capacitação de acadêmicos de licenciaturas e acadêmicos de pedagogia por meio de uma imersão dos mesmos no campo de atuação de sua formação. Para tanto o processo tem início com o lançamento do edital, onde o projeto institucional da Residência Pedagógica é definido em 18 meses, sendo eles:

1. 2 meses para o curso de formação de preceptores e preparação dos alunos para o início das atividades da residência pedagógica.
2. 4 meses de orientação conjunta (docente orientador/preceptor) com ambientação do residente na escola e elaboração de Plano de Atividade do residente.
3. 10 meses para a realização de 320 horas de imersão na escola, sendo 100 horas destinadas à regência de classe, que incluirá o planejamento e execução de pelo menos uma intervenção pedagógica específica, da gestão da sala de aula, planejamento e execução de atividades, planos de aulas, sequências didáticas, projetos de ensino e atividades de avaliação da aprendizagem dos alunos; e
4. 2 meses para a elaboração do relatório final, avaliação e socialização dos resultados. (CAPES, 06/2018).

No edital o programa ainda se justifica como:

[...] A residência pedagógica consiste na imersão planejada e sistemática do aluno de licenciatura em ambiente escolar visando à vivência e experimentação de situações concretas do cotidiano escolar e da sala de aula que depois servirão de objeto de reflexão sobre a articulação entre teoria e prática. Durante e após a imersão o residente deve ser estimulado a refletir e avaliar sobre sua prática e relação com a profissionalização do docente escolar, para registro em relatório e contribuir para a avaliação de socialização de sua experiência como residente. (CAPES, 06/2018).

Assim sendo, o relato surge da vivência de docência do conteúdo de Jogos eletrônicos numa escola pública do estado de Pernambuco, tendo em mente que as práticas corporais na escola devem ser reconstruídas com base em sua função social e suas possibilidades materiais. Isso significa dizer que as mesmas podem ser transformadas no interior da escola, devem ser adaptadas às condições da escola, tomando-se como referência o cenário de cada contexto escolar (BNCC, 2018).

**METODOLOGIA**

O momento de ambientação ocorreu durante a prática da Residência pedagógica vinculada a disciplina de estágio obrigatório do curso de Licenciatura em Educação Física, sendo realizado nos meses de agosto a setembro de 2019 em uma turma do 9º ano com 30 alunos entre 14 e 15 anos, em uma escola pública federal do estado de Pernambuco. A escola que abrange os alunos do fundamental 1 ao ensino médio possui 5 professores de Educação Física, que se organizam anualmente entre as turmas.

O trabalho com o conteúdo de jogos eletrônicos foi organizado dentro da 3º unidade didática da escola, em 10 aulas sendo duas aulas geminadas por semana com 50 minutos de duração cada. A sistematização do conteúdo utilizou de estratégia o Festival de Educação Física da escola no mês de outubro onde ocorreria um campeonato de jogos eletrônicos. Assim, durante as aulas, os alunos deveriam realizar atividades que buscassem estabelecer conhecimento quanto a organização e operacionalização de um campeonato de jogos eletrônicos.

**OS JOGOS ELETRÔNICOS E A EDUCAÇÃO FÍSICA**

O surgimento dos primeiros jogos eletrônicos ocorreu no ano de 1962 e constantemente vem sofrendo transformações e diversas atualizações, seguindo tendências da época e adotando temas com enredos científicos, esportivos, históricos, sociais, culturais e fictícios. Os jogos eletrônicos vem recebendo um grande destaque devido ao crescimento e sucesso da tecnologia, com o desenvolvimento do acesso à internet e aumento da velocidade de conexão o surgimento dos canais de streaming de vídeo tais como *Twitch, Youtube* e até mesmo o *Facebook* oferecem mais possibilidades e espaço de expressão para o desenvolvedores de jogos, criadores de conteúdo (considerados “*Gamers”)* e a audiência para as partidas online sendo, Segundo Olsen (2015, p. 35), o primeiro registro de um torneio de videogame organizado, foi em 1980, realizado pela empresa Atari com o jogo Space Invaders. Assim, os eSports, nome dado ás competições de jogos eletrônicos, tem se tornado profissão para algumas pessoas e suas premiações chegam a valores milionários, além de gerar salários elevados, sendo comparados com salários de atletas profissionais de alguns times de outros esportes. Com isso, o mercado de games vem saindo pouco a pouco do clichê de jogo para passar o tempo ou dos considerados brinquedos de violência que idealiza a ação de matar ou morrer destacado no passado pela mídia. Os *eSports* entraram nos esportes modernos que atualmente estão correlacionados a profissionalização, espetacularização e mercantilização. *Publishers,* marcas de grande consumo, fabricantes de computadores, agências de publicidade, jornalistas, canais de TV, organizadores de eventos, *Youtubers*, celebridades, clubes de esportes, ex-campeões de futebol ou de basquete, todos estão conversando, negociando, comprando, patrocinando, investindo e se posicionando nos *‘eSports’*. O interesse crescente da TV para as partidas online está cada vez mais colocando *eSports* no ar em horários de pico, disputando os conteúdos produzidos pelos esportes tradicionais, contribuindo para a democratização dos *eSports* já que mostra para o grande público que deveriam apoiar e torcer para times e campeões de games como já fazem com o futebol, basquete e o futebol americano.

Foi através da mídia que se deu início a umas das primeiras relações dos jogos eletrônicos com a educação física, mais especificamente com o conteúdo esportes. No campo da Educação Física Escolar, os conhecimentos construídos devem possibilitar a análise crítica dos valores sociais como os padrões de beleza, saúde, desempenho, competição exacerbada -que se tornaram dominantes na sociedade- e instrumento de exclusão de discriminação social. Basei (2008) afirma a importância da educação física ao falar da possibilidade que está disciplina traz, ao proporcionar às crianças diversas experiências através de situações nas quais elas possam criar, inventar, descobrir movimentos novos, reelaborar conceitos e ideias sobre o movimento e suas ações. Algo verdadeiro, pois quantos mais estimulados a pratica de atividade física desde a infância é mais possível que se tornem adolescentes e adultos mais ativos, e consequentemente, mais saudáveis e está claro que o avanço da tecnologia interfere dentro da Educação Física Escolar, onde a mídia eletrônica tem influenciado o comportamento das crianças e jovens.

Sendo um dos objetivos da educação desenvolver a capacidade de tomar decisões conscientes, formar o cidadão para a sociedade, tornando-os mais críticos sobre assuntos do cotidiano, quando se observa os jogos eletrônicos é visível que a resolução de problemas está fortemente relacionada aos processos cognitivos, podendo ser observado o nexo de introduzir os jogos eletrônicos como conteúdo pedagógico. Os jogos eletrônicos, atualmente, estão fortemente inseridos nas vidas dos estudantes como parte de sua cultura, essa afirmação é compatível com a ideia de cibercultura que é descrita por Gama (2005) como sendo uma incorporação natural, portando fluida e imperceptível ao dia-a-dia das pessoas. Existem pesquisas que apontam que os jogos eletrônicos podem trazer diversos benefícios.

[...] o vídeo game faz os jogadores reagirem a objetivos rápidos com mais eficiência e conseguirem acompanhar um maior número de elementos visuais ao mesmo tempo (KENSKI, 2003.)

Além de induzirem a capacidade e agilidade de raciocínio para resolver problemas complexos, os jogos eletrônicos também aumentam a criatividade.

Segundo a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) no artigo 26, diz que:

“[...] a educação física, integrada à proposta pedagógica da escola, é componente curricular da educação básica, ajustando-se ás faixas etárias e as condições da população escolar, sendo facultativa nos cursos noturnos, (BRASIL, 1996).

De acordo com os Base Nacional Comum Curricular (BNCC) nas aulas de Educação Física, as práticas corporais devem ser abordadas como fenômeno cultural dinâmico, diversificado, pluridimensional, singular e contraditório. Sendo três elementos fundamentais comuns às práticas corporais: movimento corporal como elemento essencial; organização interna (de maior ou menor grau), pautada por uma lógica específica; e produto cultural vinculado com o lazer/entretenimento e/ ou o cuidado com o corpo e a saúde. Na medida em que o objeto central da cultura corporal de movimento gira em torno do fazer, do compreender e do sentir o corpo os jogos eletrônicos modernos são mais dinâmicos requerendo por tanto mais ação corporal dos jogadores, ou seja, para dar andamento no jogo é preciso que o participante movimente partes corporais pertinentes ao jogo, desta maneira a abordagem torna-se pertinente dentro do âmbito escolar.

Souza e Magalhães (2008) dizem que assim como os jogadores tradicionais são utilizados de forma diversa, principalmente voltada para a ludicidade, a movimentação corporal, os jogos virtuais também vêm sendo utilizados como artefatos de formação de ensino-aprendizagem. Portando o papel do professor é possibilitar uma vivência dos jogos de maneira a colaborar com a formação da criança como um todo, nos seus aspectos corporais, sociais e psíquicos. Fere (2009) complementa que esse significa trazer para a realidade das aulas de Educação física elementos que constituem a cultura dos alunos, experimentando pedagogicamente, o que tem sido vivencia eletrônica e virtual. Questões ligadas a história dos jogos eletrônicos, os sentidos e significados das diferentes modalidades de jogos e a indústria eletrônica seriam conteúdos de ensino a serem incorporados nas aulas de Educação Física. Assim sendo, a BNCC traz os jogos eletrônicos dentro do conteúdo de “Jogos e Brincadeiras” para os 6º e 7º do ensino fundamental dividido em duas possibilidades de habilidades:

- (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.

-E (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. (BNCC, 2018)

**RESULTADOS E DISCUSSÃO**

O conteúdo de Jogos eletrônicos foi definido em acordo do professor preceptor com o discente residente, visto que a turma alvo se encontrava no último ano do ensino fundamental e ainda não possuíam vivência desse conteúdo dentro da disciplina de Educação Física. A partir disso surgiu o questionamento de que norte tomar? Como sistematizar um conteúdo onde, muitas vezes, os próprios alunos sabem as regras, o objetivo e “macetes” de dezenas de jogos muito mais bem destrinchados que o próprio professor? E como tratar o conteúdo com uma turma onde, ao mesmo passo que alguns alunos são reconhecidos como “*gamers*” outros alunos não possuíam o mesmo interesse pelos jogos?

Durante o momento de elaboração das aulas do conteúdo, foi debatido justamente a resolução destas questões visando sempre a aproximação com a realidade da escola e dos estudantes sendo assim levantado a questão do festival de educação física que ocorreria no mês de outubro, onde seria realizado um campeonato de jogos eletrônicos sendo organizado em parte pelos alunos. A partir disso definimos nosso norte sendo a operacionalização e viabilidade de jogos eletrônicos durante um festival escolar. A escola, apesar de bem equipada, não dispunha de um grande número de computadores para poder comportar todos os alunos ao mesmo tempo com os jogos, por isso a aparelhagem que utilizamos durante as aulas foi pensada nessa realidade. Ainda no momento de elaboração das aulas, foi anunciado o primeiro JEE (Jogos Escolares Eletrônicos) pela plataforma player1 durante o mês de setembro até novembro. O campeonato:

[...] Contava com a competições de três modalidades – *eFootball PES, Just Dance, Clash Royale*. O objetivo seria estimular ainda mais o cenário das competições de jogos eletrônicos – *eSports* – no país e contribuir para a formação e descoberta de novos talentos assim reforçando o papel dos jogos eletrônicos como ferramenta de transformação e socialização, com oportunidades para jovens de todo Brasil. (PAZ, 2019)

Apesar da ótima oportunidade de inserção da turma no campeonato, uma das regras do JEEs é que os participantes deveriam ter entre 15 e 17 anos, assim fugindo da faixa etária em que os alunos do 9º se encontravam. Contudo, a competição disponibilizava o pdf do seu regulamento na própria página, sendo então utilizado como instrumento para as aulas.

O primeiro contato da turma com o conteúdo exaltou opiniões divergentes, ocorreu quem tenha demonstrado felicidade e excitação por já ter proximidade com os jogos eletrônicos, e quem tenha questionado o motivo pelo qual seria trabalhado este conteúdo já que para alguns o entendimento era que só era necessário um *smartphone* ou computador para poder jogar, não sendo preciso explicações de um docente para a prática dos mesmos.

Nas primeiras aulas, foi trabalho a questão histórica e atual dos jogos a partir do documentário *“eSports*” e problematizado as informações trazidas, se os alunos tinham conhecimentos daqueles fatos e dados e quais eles consideravam relevantes. A escola, durante aquela semana, se encontrava na “Semana da Inclusão e Acessibilidade” atividade desenvolvida, assim, os alunos também foram questionados quanto a questão da acessibilidades dos jogos eletrônicos, se havia sido apresentado no documentário elementos que promoviam a inclusão e quais as possibilidades de inclusão e acessibilidade os jogos proporcionavam, seja para pessoas com deficiência, ou pessoas que fora do padrão dos *gamers* como pessoas mais velhas e do sexo feminino. Os estudantes foram separados em grupos 6 grupos de 5 pessoas, onde iriam trabalhar essa questão da inclusão, buscando as possibilidades entre as diferentes modalidades de jogos, vislumbrando o Festival Escolar. Os grupos registraram suas ideias ainda em aula e entregaram ao professor residente. Dentro das anotações dos alunos ficou claro que as possibilidades de inclusão variavam entre pequenos ajustes no uso dos aparelhos, a variações nas regras e inserção de pessoas facilitadoras sobre as diretrizes dos jogos que iriam estar no Festival Escolar.

Por vários momentos os estudantes questionaram qual dos jogos eletrônicos iria ser trabalho naquela unidade, foi preciso explicar que não iria haver uma escolha de jogo para ser trabalho, mas sim, a partir das possibilidades da escola, seria feito uma analise dos jogos pensando na viabilidade dos mesmo para a inserção no Festival.

Nas aulas seguintes, os estudantes se fizeram de entendimento do regulamento do JEEs, assim estabelecendo bases sobre o processo organizacional e operacional de uma competição de jogos eletrônicos. A leitura em aula, apesar de rápida, foi considera mastigante e cansativa pelos estudantes, contudo, o debate gerado ao analisá-lo demonstrou o quanto a leitura do mesmo foi de fundamental importância. Os estudantes tomaram de conhecimento regras e possibilidades que não haviam sido pensadas nas aulas anteriores mas que estavam descritas no regulamento do JEEs, além estabeleceram mais claramente que tipos de jogos poderiam ser de possibilidade do Festival. A partir disso, se iniciou a discussão quanto ao que a escola ofertava para a operacionalização do evento. Por conta da predefinição de que os jogos de Fifa e NBA estariam no festival, era sábio que seria disponibilizado *joystickers,* umcomputador e algum meio de transmissão para o público do festival, a partir disso os alunos debateram e escolheram possibilidades de jogos, descreveram como que ocorria o jogo e quais aparelhagens a mais seria necessário para ser ter a operacionalização do mesmo. Todos esses pontos foram registrado novamente pelos grupos e entregues ao professor residente. Um ponto muito interessante dessa aula foi a questão do engajamento de certos alunos que tinham como característica a evasão e dispersão durante as aulas, não só da educação física mas como também de diversas outras matérias escolares. A mudança no tipo de abordagem metodológica com que os estudantes estavam acostumados, em relação a EdF, fez com que alunos que não iam ao encontro com o comportamento do resto da turma, demonstrasse suas capacidades e habilidades que estavam até então escondidas ou reprimidas. Esses alunos, dentro deste conteúdo, se provaram detentores de um conhecimento vasto, onde exerceram por vezes o papel de explicar, detalhar e sistematizar um jogo que foi introduzido durante o momento de debate afim de auxiliar os colegas no entendimento do mesmo e assim fomentar ainda mais o diálogo sobre quais jogos eram viáveis para o Festiva. A questão de terem sido separados em grupos também foi um outro fator interessante de ser observado. Por terem que definir e sistematizar os debates e ideias do grupo em um documento a ser entregue ao professor residente, o engajamento de praticamente todos os integrantes dos grupos foi muito presente. Os alunos tinham o seu ponto de vista e preferência quanto aos jogos por isso queriam que a descrição dos mesmo fosse bem detalhada para assim aumentar as chances do jogo ser operacionalizado durante o Festival. O surgimento espontâneo de líderes dentro dos grupos democratizou o processo de síntese dos documentos que seriam entregues, dando voz e clareza as ideias de todos os integrantes.

Para o momento de fechamento do conteúdo, na última aula foi posto em prática toda a organização que os alunos tinham feito através dos documentos. Eles possuíam conhecimento básico da estrutura de um festival de Jogos Eletrônicos, sabiam das condições e que o a escola ofertava de aparelhagem para a operacionalização dos jogos, selecionaram possibilidades de jogos, sabiam como eram as sistematizações e quais recursos, além dos ofertados pela escola, seriam preciso para a vivência dos mesmo. Foi feita uma votação entre a lista de escolhidos pelos grupos de estudantes e foi selecionado 3 jogos: Brawl Stars, Just Dance Mobile e Gartic. Três grupos, os que haviam sugerido esses jogos, tiveram que apresentar o jogo diante da turma, estabelecer regras e organizar uma partida para que outro grupo pudesse vivenciar o game no ambiente escolar. Os demais grupos ficaram de avaliar o trabalho do grupo regente por meio de uma ficha desenvolvida pelo professor regente, onde dispunha de campos avaliativos quanto a explicação do grupos acerca dos jogos, as regras estabelecidas, a aparelhagem necessária para a operacionalização dos games, a jogabilidade e viabilidade dos mesmo no Festival Escolar.

Todos os três grupos, explicaram e descreveram o jogo escolhido diante da turma, esclareceram as dúvidas sobre as próprias regras do jogo e as regras estabelecidas para se ter a vivência do game, organizaram e buscaram a aparelhagem necessária para prática. O grupo responsável pela organização do jogo Brawl Stars, ainda que com algumas brincadeiras durante a explicação, detalhou com riqueza as modalidades do jogo e debateu com os colegas quais delas seria mais viável para aplicar com a turma. O game requeria de acesso á internet (que já era disponibilizado livremente pela escola através de redes WiFi) smartphones que continuam o jogo instalado (para agilizar a vivência, como os próprios estudantes integrantes do grupo organizador dispunham do jogo baixado nos próprios smartphones, eles disponibilizaram os mesmo para os colegas que iriam realizar a partida) e um sistema de streaming – cabo conector entre o smartphone e projetor de tela (projetor já fixo de sala). A questão do cabo conector entre o smartphone e o projetor inicialmente iria inviabilizar a vivência da partida, já que a escola não dispunha do mesmo, contudo, um colega de classe possuía um adaptador que permitia que o cabo já disponibilizado pela escola (que conectava computadores ao projetor de tela) pudesse ser utilizado com a mesma função. Assim, foi conectado um smartphone que servia de tela de streaming que seria projeta para sala toda poder assistir à partida. A equipe distribuiu os smartphones entre os colegas que iriam vivenciar o game e deu auxilio no decorrer do jogo. Os outros grupos, observaram, analisaram e documentaram todo o processo organizacional do jogo na ficha disponibilizada. O segundo jogo escolhido foi o Just Dance Mobile. A organização da partida ocorreu semelhante ao jogo anterior, mas como a turma tinha uma familiarização com game, o momento de descrição e explicação se decorreu mais rapidamente deixando espaço maior para o debate sobre quais as regras a turma iria decidir para a vivência da partida. A aparelhagem deste game requeria apenas a rede WiFi, um computador (o colégio dispunha de notebooks para serem utilizados pelos professores durante as aulas) o sistema de streaming (cabo conector entre o computador e o projetor) e smartphones – não sendo preciso a instalação do jogo, sendo possível acessá-lo pelo navegador do smartphone-. A mobilização dos grupos compostos predominantemente por meninas para que estas participassem da partida foi bem maior ao jogo anterior, por isso, e pela agilidade da equipe organizadora em ordenar a atividade, ocorreram duas partidas do Just Dance Mobile. Apesar do maior interesse das meninas, os meninos também participaram das partidas de forma energética. Os demais grupos analisaram a operacionalização do jogo e documentaram suas observações na ficha.

Último jogo selecionado para ser vivenciado foi o Gartic. A aparelhagem necessária para a realização da partida era a mesma do jogo Brawl Stars (Smartphones, WiFi, notebook, cabo conector – e o adaptador- e projetor). O grupo organizador detalhou, estabeleceu as regras e criou uma sala dentro do jogo, possibilitando assim que todos da turma vivenciasse o jogo ao mesmo tempo. Como o tempo da aula estava escassa, foi estabelecido um objetivo de pontos menor que era determinado pelo game. A aula foi finalizada sem ser possível a análise e documentação da operacionalização do jogo, já que os estudantes ainda estavam finalizando a partida e precisavam da conta de outras demandas escolares, assim, a documentação deste jogo e análise geral das fichas ocorreu em um momento posterior com os alunos. As fichas foram avaliadas e pontuadas sobre a viabilidade de inserção de algum dos jogos no Festival Escolar. O jogo Just Dance Mobile recebeu a maior pontuação sendo apontada pelos estudantes a possibilidade mais plausível de ser adotada, caso não no Festival Escolar daquele ano, mas em Festivais futuros.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O conteúdo Jogos eletrônicos, faz parte da grade curricular da escola e divide o bimestre de jogos com Jogos populares e Jogos de salão, sendo opção do professor a escolha de qual conteúdo trabalhar naquele ano. A turma em questão ainda não haviam trabalhado o conteúdo de jogos eletrônicos em anos posteriores. O conteúdo, então, foi trabalho a partir da realidade da escola e dos estudantes, estabelecendo uma sistematização buscando aproximação com o festival de educação física da escola que ocorreria em outubro do mesmo ano e tomando de norte uma metodologia que proporcionaria outra visão, contextualização e aprendizagem acerca do conteúdo, se despertou reações e resultados diversos nos estudantes, sendo predominante o alto nível de engajamento e participação dos mesmos nos diferentes momentos das aulas. A partir da documentação dos debates os estudantes fomentaram um rica bagagem acadêmica que deu subsídio e conhecimento para que eles mesmos pudessem se encarregar do processo organizacional de uma competição escolar de Jogos Escolares, trazendo a vivência deste tipo de aprendizagem para aqueles estudantes que ainda não possuíam. O engajamento enérgico de estudantes que até então demonstravam níveis de defasagem em outros conteúdos escolares fomentou um debate posterior entre os professores da escola que estavam em diálogo sobre uma possível retenção escolar de alguns estudantes visto que os mesmo não estavam atingindo os objetivos propostos pelas unidades didáticas da escola. Ao observar que estes alunos, conseguiram atingiram os objetivos na disciplina de Educação Física e possuíam as qualidades esperadas para a faixa escolar que estavam inseridos, iniciou-se um debate sobre se esses alunos deveriam mesmo ser retidos, ou se a metodologia que estava sendo utilizada com os alunos nos outros conteúdos escolares deveria ser melhor estruturados. No mais, a sistematização do conteúdo que se iniciou com diversas indagações, se estruturou num processo pedagógico rico que culminou numa vivência formadora extremamente importante e fundamental, e proporcionou tanto aos estudantes quando ao professor residente uma aprendizagem quanto o uso metodológico e do contexto cultural como instrumento que fomentação a prática docente.

**REFERÊNCIAS**

# Edital CAPES 06/2018 que dispõe sobre a Residência Pedagógica. Disponível em: < [https://www.capes.gov.br/images/stories/download/editais/01032018-Edital-6-2018- esidencia-pedagogica.pdf/](https://www.capes.gov.br/images/stories/download/editais/01032018-Edital-6-2018-%20esidencia-pedagogica.pdf/) > Acesso em: 12/10/2019.

# Base Nacional Comum Curricular 2019. Disponível em: < <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf> > Acesso em: 15/10/2019.

# KENSKI, Rafael; AGUERRE, Gabriela. Armas de diversão em massa. Superinteressante, São Paulo. Junho, 2003. Disponível em: < <https://super.abril.com.br/historia/armas-de-diversao-em-massa/> > Acesso em: 17/10/2019.

# PAZ, Marcelo Soido. Inscrições para os jogos escolares eletônicos, patrocinados pela oi, já estão abertas. Disponível em: < https://acapivaradeucria. com.br/2019/08/28/inscricoes-para-os-jogos-escolares-eletronicos-patrocinados-pela-oi-ja-estao-abertas/capivara-geek-gamer/ > Acesso em: 12/10/2019.

# OLSEN, Anders Hval. The Evolution of eSports: An Analysis of its origin and a look at its prospective future growth as enhanced by Information Technology Management tools. CoRR abs/1509.08795. 2015.

# GAMA, Dirceu Ribeiro Nogueira da. Ciberatletas, cibercultura e jogos digitais: considerações epistemológicas. Rev. Brasileira de Ciências do Esporte. Campinas, v. 26, n. 2. 2005.

1. Residente do Programa Residência Pedagógica – UPE/Subprojeto Educação Física, Graduando, ESEF/UPE. [luizanatani@hotmail.com](mailto:luizanatani@hotmail.com) [↑](#footnote-ref-1)
2. Preceptor do Programa Residência Pedagógica – UPE/Subprojeto Educação Física, Mestre em Educação Física, Docente CAP/UFPE, [gustavo.hjlira@ufpe.br](mailto:gustavo.hjlira@ufpe.br). [↑](#footnote-ref-2)
3. Programa de Residência Pedagógica, doutora em Educação Física, Professora da ESEF-UPE, [kadja.tenorio@upe.br](mailto:kadja.tenorio@upe.br). [↑](#footnote-ref-3)