

## Declaração de Licença de Uso do Jogo "Reflexões em Movimento"

Título da Obra: Reflexões em Movimento - Jogo Pedagógico Interativo

Autores: Prof. Dr. Carlos Alexandre Felício Brito e Mestrando Fábio Cesar Fagundes D'Albuquerque Pereira

Instituição: Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS)

Vinculação: Programa de Pós-Graduação Profissional em Inovação no Ensino Superior em Saúde - PPGES

Este jogo foi desenvolvido no âmbito do PPGES-USCS como desdobramento aplicado da pesquisa "Representações Sociais da Profissão de Professor de Educação Física: um estudo com estudantes ingressantes", cujos resultados foram publicados na Revista Mosaico (Univassouras). A construção do jogo decorre de achados identificados a partir da Técnica de Associação Livre de Palavras (TALP), e visa à mediação pedagógica crítica sobre a identidade profissional docente.

O jogo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-Compartilhalgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0).

Isso significa que qualquer pessoa pode:

- Compartilhar - copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato;
- Adaptar - remixar, transformar e criar a partir do material;

Desde que:

- Seja dada a atribuição apropriada aos autores;
- Não se use o material para fins comerciais;
- O material derivado seja licenciado sob os mesmos termos.

Licença completa: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.pt>

Referência do Artigo que fundamenta o Jogo:

BRITO, C. A. F.; PEREIRA, F. C. F. D'A. Representações sociais da profissão de professor de Educação Física: um estudo com estudantes ingressantes. Revista Mosaico, v. 8, n. 1, p. 01-20, 2024. Disponível em: <https://editora.univassouras.edu.br/index.php/RM/article/view/4887>

Aplicação da Licença Creative Commons

Este trabalho está licenciado sob a Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-Compartilhalgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0).

Para ver uma cópia desta licença, visite: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

© 2025 Prof. Carlos Alexandre Felício Brito e Fábio Cesar Fagundes D'Albuquerque Pereira.

## Guia para Implementação do Jogo de Cartas

### "Reflexões em Movimento"

**Objetivo Geral:** Promover reflexões sobre as representações sociais da profissão de professor de Educação Física entre estudantes ingressantes no curso, utilizando uma dinâmica lúdica e interativa que incentiva o pensamento crítico e a troca de ideias.

**Público-Alvo:** Estudantes ingressantes no curso de Educação Física em Instituições de Ensino Superior (IES).

#### Material Necessário:

- Cartas de Conceitos, Reflexões e Desafios (impressas ou digitalizadas);
- Espaço para organização dos grupos (sala de aula ou ambiente amplo);
- Recursos opcionais: canetas, papel para anotações e cartolina (para extensões das atividades);
- Cronômetro ou relógio para monitoramento do tempo.

**Descrição do Jogo:** O jogo consiste em três tipos de cartas:

1. **Cartas de Conceitos:** Palavras ou expressões relacionadas à profissão de Educação Física.
2. **Cartas de Reflexões:** Perguntas que provocam discussões sobre o significado e a relação dos conceitos com a prática profissional.
3. **Cartas de Desafios:** Atividades criativas e práticas para incentivar o pensamento aplicado e a interação.

#### Dinâmica do Jogo:

1. **Formação dos Grupos:** Divida a turma em grupos de 4 a 6 alunos. Cada grupo trabalhará com as cartas de forma colaborativa.
2. **Distribuição das Cartas:** Embaralhe as cartas e organize-as em três montes separados: Conceitos, Reflexões e Desafios.
3. **Início do Jogo:**
  - Cada grupo sorteia uma carta de Conceito e a apresenta ao restante do grupo.
  - O jogador seguinte sorteia uma carta de Reflexão correspondente ao conceito e responde à pergunta ou debate o tema com os colegas.
4. **Desafios:**
  - Após duas rodadas de Conceitos e Reflexões, o grupo sorteia uma carta de Desafio.
  - O Desafio deve ser realizado de forma colaborativa e apresentado ao restante da turma, dependendo da atividade proposta.
5. **Finalização:**
  - O jogo termina quando todas as cartas forem usadas ou quando os grupos finalizarem uma quantidade predeterminada de rodadas.

- Finalize com uma discussão coletiva sobre os principais aprendizados e reflexões.

## 6. Sistema de Pontuação

Para aumentar o engajamento e a competição saudável, cada resposta ou atividade pode ser pontuada.

### Regras de Pontuação:

- **Cartas de Conceitos:** Respostas bem elaboradas: **2 pontos**.
- **Cartas de Reflexões:** Respostas criativas ou com exemplos práticos: **3 pontos**.
- **Cartas de Situações ou Dilemas:** Discussões colaborativas com solução viável: **5 pontos**.
- **Cartas de Desafios:** Atividades criativas ou bem apresentadas: **5-10 pontos** (dependendo da complexidade).

### Extras:

- Pontos bônus para grupos que promovem discussões mais enriquecedoras (+2 pontos).
  - Penalidades para respostas que não cumprem a proposta ou falta de engajamento (-1 ponto).
-

## Exemplos de Cartas:

### Cartas de Conceitos:

- **Saúde:** Como isso pode transformar sua prática como professor?
- **Esporte:** Como o esporte pode impactar sua formação como professor?
- **Bem-estar:** De que forma você promove o bem-estar na escola?
- **Educação:** Qual o papel da Educação Física na formação integral do aluno?
- **Movimento:** Como o movimento inspira transformação social?

### Cartas de Reflexões:

- **Saúde:** Como você conecta o conceito "Saúde" à profissão de professor de Educação Física?
- **Esporte:** Qual o papel do esporte na formação de valores em seus futuros alunos?
- **Bem-estar:** Como você conecta o conceito "Bem-estar" com o impacto social da Educação Física?
- **Educação:** Qual o significado de "Educação" para você enquanto futuro professor de Educação Física?
- **Movimento:** Como o movimento pode gerar transformação na formação crítica dos alunos?

### Cartas de Desafios:

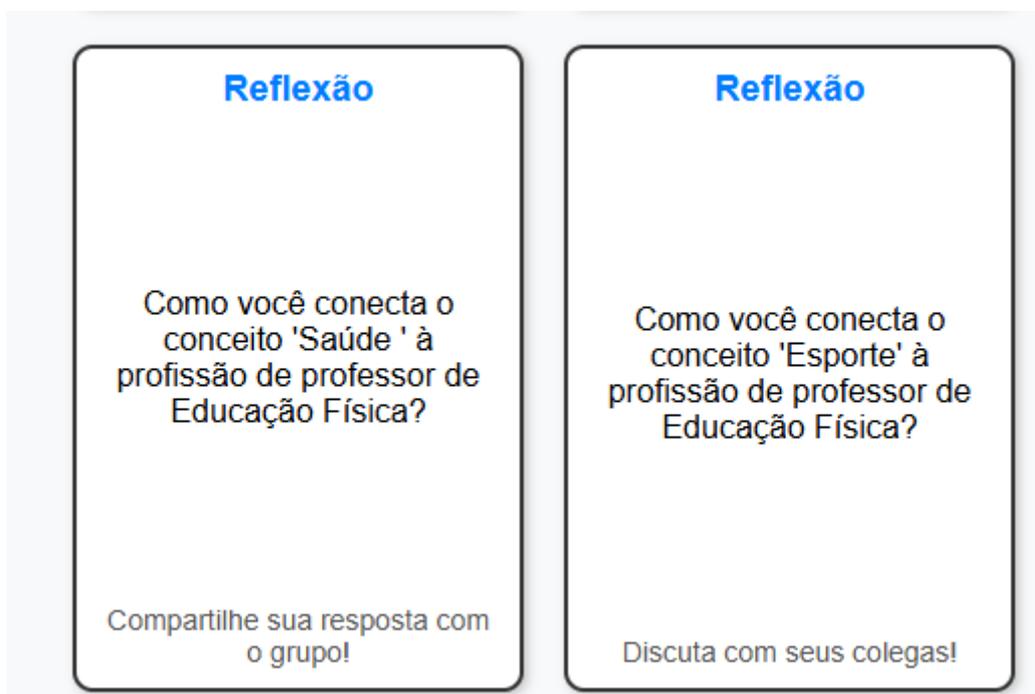
- **Saúde:** Crie uma campanha sobre como a Educação Física pode promover a saúde na comunidade escolar.
- **Esporte:** Qual esporte você usaria para desenvolver o trabalho em equipe e por quê?
- **Bem-estar:** Escreva uma frase inspiradora para motivar seus futuros alunos a cuidarem do bem-estar físico e mental.
- **Educação:** Proponha uma dinâmica que conecte Educação Física e Matemática.
- **Movimento:** Crie uma coreografia simples que represente a transformação social pelo movimento.

**Modelos de Cartas (Visuais):** Para facilitar a aplicação e reprodução do jogo, apresentamos abaixo os modelos visuais para cada tipo de carta. Estes podem ser adaptados e personalizados conforme a necessidade:

**Modelo de Carta de Conceito:**



**Modelo de Carta de Reflexão:**



## Modelo de Carta de Desafio:

<p><b>Desafio</b></p> <p>Crie uma campanha sobre como a Educação Física pode promover a saúde na comunidade escolar.</p> <p>Mostre suas ideias ao grupo!</p>	<p><b>Desafio</b></p> <p>Crie uma coreografia simples que represente a transformação social pelo movimento.</p> <p>Mostre sua criatividade ao grupo!</p>
--	--

<p><b>Desafio</b></p> <p>Qual esporte você usaria para desenvolver o trabalho em equipe e por quê?</p> <p>Compartilhe sua escolha com os colegas!</p>	<p><b>Desafio</b></p> <p>Escreva uma frase inspiradora para motivar seus futuros alunos a cuidarem do bem-estar físico e mental.</p> <p>Leia sua frase para o grupo!</p>	<p><b>Desafio</b></p> <p>Invente um jogo pedagógico que una Educação Física e Matemática.</p> <p>Apresente o jogo para o grupo!</p>
---	--	---

## Modelo de carta Situação:

<p><b>Situação</b></p> <p>Durante uma aula ao ar livre, começa a chover e não há estrutura coberta disponível. Como você reorganizaria a aula?</p> <p>Discuta e apresente uma solução prática!</p>	<p><b>Situação</b></p> <p>Um aluno se recusa a participar das atividades por vergonha de sua condição física. O que você faria?</p> <p>Proponha uma abordagem inclusiva!</p>
--	--

## Modelo de cartas Dilema:

<p><b>Dilema</b></p> <p>Você percebe que um aluno está sofrendo bullying por conta de sua condição física. Como você interviria?</p> <p>Debata com o grupo para encontrar a melhor solução.</p>	<p><b>Dilema</b></p> <p>Uma escola solicita que você priorize o treinamento esportivo de alto rendimento em detrimento das aulas regulares. Como você responderia a essa demanda?</p> <p>Analise os prós e contras antes de decidir!</p>
---	--

## Cartas de cartas Desafio II:

<p><b>Desafio</b></p> <p>Crie uma campanha sobre como a Educação Física pode promover a saúde na comunidade escolar.</p> <p>Apresente sua ideia criativa para o grupo!</p>	<p><b>Desafio</b></p> <p>Proponha uma dinâmica que conecte Educação Física e Matemática.</p> <p>Mostre sua criatividade na prática!</p>
--	---

Ativar o Windows  
Acesse Configurações para

### **Cronograma Sugerido:**

- **Apresentação do Jogo:** 10 minutos.
- **Dinâmica em Grupos:** 30-40 minutos.
- **Apresentação dos Resultados dos Grupos:** 20 minutos.
- **Discussão Coletiva:** 10 minutos.

### **Possibilidades de Avaliação:**

- **Autoavaliação:** Pergunte aos alunos o que aprenderam sobre suas percepções iniciais da profissão.
- **Coleta de Dados:** Registre as palavras mais mencionadas e as respostas mais significativas para análise posterior.
- **Feedback:** Solicite aos alunos avaliações sobre a dinâmica do jogo, utilizando um questionário simples.

### **Impactos Esperados:**

- Estimular reflexões críticas sobre a profissão de professor de Educação Física.
- Incentivar a interação e a troca de experiências entre os ingressantes.
- Identificar representações sociais predominantes para aplicações pedagógicas futuras.

**Considerações Finais:** Este guia foi elaborado para facilitar a implementação do jogo "Reflexões em Movimento" em cursos de Educação Física. Ele pode ser adaptado conforme as especificidades de cada instituição e grupo de estudantes. A simplicidade dos materiais e o foco na interatividade tornam essa proposta aplicável em diversos contextos educacionais.

## Avaliação Pós-Jogo: Evidências de Impacto

### Formato:

- Um **questionário rápido** com 5 perguntas objetivas (escala Likert) e 2 abertas.
  - Pode ser aplicado em papel ou digitalmente (Google Forms, por exemplo).
- 

### Perguntas Objetivas (Escala Likert de 1 a 5):

1. **O jogo contribuiu para sua compreensão sobre o papel do professor de Educação Física?**  
(1: *Discordo totalmente* / 5: *Concordo totalmente*)
  2. **As atividades propostas estimularam reflexões importantes sobre a profissão?**  
(1: *Discordo totalmente* / 5: *Concordo totalmente*)
  3. **Você se sentiu motivado(a) a participar das dinâmicas do jogo?**  
(1: *Discordo totalmente* / 5: *Concordo totalmente*)
  4. **As discussões em grupo ajudaram você a ampliar sua visão sobre a Educação Física?**  
(1: *Discordo totalmente* / 5: *Concordo totalmente*)
  5. **Você recomendaria este jogo para outros alunos ingressantes?**  
(1: *Discordo totalmente* / 5: *Concordo totalmente*)
- 

### Perguntas Abertas:

1. **Qual foi o aprendizado mais significativo para você durante o jogo?**
  2. **Quais sugestões você daria para melhorar o jogo ou torná-lo ainda mais envolvente?**
- 

### Análise dos Dados:

- **Quantitativos:** Use as respostas da escala Likert para calcular médias e identificar os aspectos mais e menos impactantes.
- **Qualitativos:** Analise as respostas abertas para entender os aprendizados e oportunidades de melhoria.

**UNIVERSIDADE MUNICIPAL DE SÃO CAETANO DO SUL**  
**Mestrado Profissional em Inovação no Ensino Superior em Saúde**

**Relatório Acadêmico:**

**Análise do Jogo "Reflexões em Movimento" e suas Implicações na Construção das  
Representações Sociais sobre a Educação Física**

**Prof. Dr. Carlos Alexandre Felício Brito**

**São Caetano do Sul**

**2025**

## 1. Introdução

O presente relatório tem como objetivo analisar os impactos do jogo "**Reflexões em Movimento**" na construção das representações sociais dos estudantes ingressantes no curso de Educação Física. O jogo foi utilizado como uma ferramenta didática para estimular a reflexão sobre o papel do professor de Educação Física, sua atuação e os desafios da profissão. Para avaliar sua eficácia, foi aplicado um questionário contendo questões quantitativas e qualitativas, permitindo uma abordagem **empírico-analítica** da experiência dos participantes. A análise baseou-se em três etapas metodológicas: **geração dos dados, redução dos dados e análise dos dados**, as quais são detalhadas a seguir.

## 2. Geração dos Dados

A pesquisa foi conduzida com uma amostra de **60 estudantes ingressantes no curso de Educação Física**. Os dados foram coletados por meio de um [questionário estruturado](#), composto por questões fechadas e abertas. As questões fechadas incluíram uma **escala Likert de cinco pontos** para avaliar diferentes aspectos do jogo, tais como:

- Compreensão do papel do professor de Educação Física;
- Reflexões sobre a profissão;
- Motivação para participar das dinâmicas;
- Ampliação da visão sobre a Educação Física;
- Recomendação do jogo para futuros alunos.

Além disso, foram incluídas **questões abertas** para capturar percepções individuais sobre o aprendizado mais significativo durante o jogo. Variáveis categóricas como **sexo, faixa etária, tipo de escola frequentada no ensino médio e situação de trabalho atual** foram registradas para permitir análises comparativas.

Figura 1 – Momento de explicação e instrução sobre o jogo



O professor apresenta as regras e dinâmica do jogo "Reflexões em Movimento" aos alunos antes do início da atividade.

Figura 2 – Organização dos grupos e participação dos alunos no jogo



Estudantes interagem em grupos, discutindo conceitos e desafios propostos pelo jogo. A imagem evidencia o engajamento e a troca de ideias promovida pela atividade.

### 3. Redução dos Dados

A organização dos dados envolveu um tratamento estatístico para identificar padrões e tendências nas respostas dos participantes. As respostas da escala Likert foram analisadas por meio de **estatísticas descritivas** (médias, desvios padrão e variâncias). O teste **ANOVA** e o teste não paramétrico **Kruskal-Wallis** foram aplicados para verificar diferenças entre os grupos categóricos.

Os principais resultados indicam:

- Altos índices de aceitação do jogo, com médias variando entre **4.57 e 4.78**;
- **Baixa variabilidade nas respostas**, sugerindo consenso entre os alunos sobre a relevância do jogo;
- **Ausência de diferenças estatisticamente significativas** entre os grupos ( $p > 0.05$ ), indicando que fatores como sexo, idade e escolaridade não influenciaram significativamente a percepção do jogo.

As respostas abertas foram analisadas por meio da técnica **TF-IDF (Term Frequency-Inverse Document Frequency)**, identificando os conceitos mais frequentes nas reflexões dos alunos.

Tabela 1 – Estatísticas descritivas das avaliações do jogo

Item	mean	std	min	25%	50%	75%	max	variance	std_dev
O jogo contribuiu para sua compreensão sobre o papel do professor de Educação Física?	4.567	0.81	1.0	4.0	5.0	5.0	5.0	0.656	0.81
As atividades propostas estimularam reflexões importantes sobre a profissão?	4.667	0.752	1.0	5.0	5.0	5.0	5.0	0.565	0.752
Você se sentiu motivado(a) a participar das dinâmicas do jogo?	4.583	0.85	1.0	4.75	5.0	5.0	5.0	0.722	0.85
As discussões em grupo ajudaram você a ampliar sua visão sobre a Educação Física?	4.7	0.561	3.0	4.75	5.0	5.0	5.0	0.315	0.561
Você recomendaria este jogo para outros alunos ingressantes?	4.783	0.524	3.0	5.0	5.0	5.0	5.0	0.274	0.524

Apresentam as médias, desvios padrão e variâncias das avaliações dos alunos sobre o jogo, permitindo uma visão geral do impacto da atividade.

Figura 3 – Distribuição das avaliações do jogo por perfil dos alunos

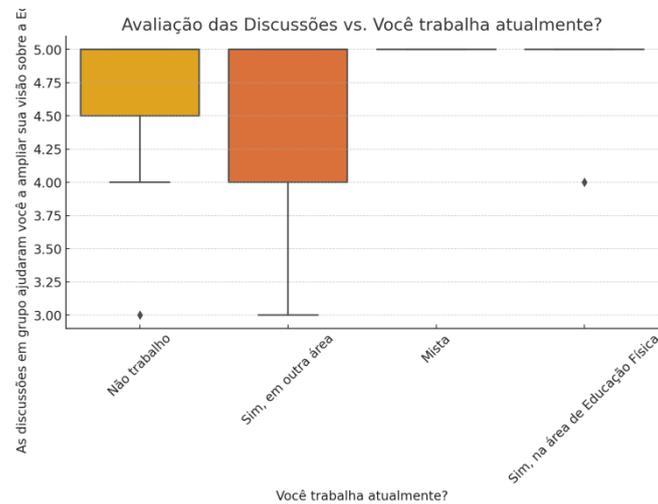
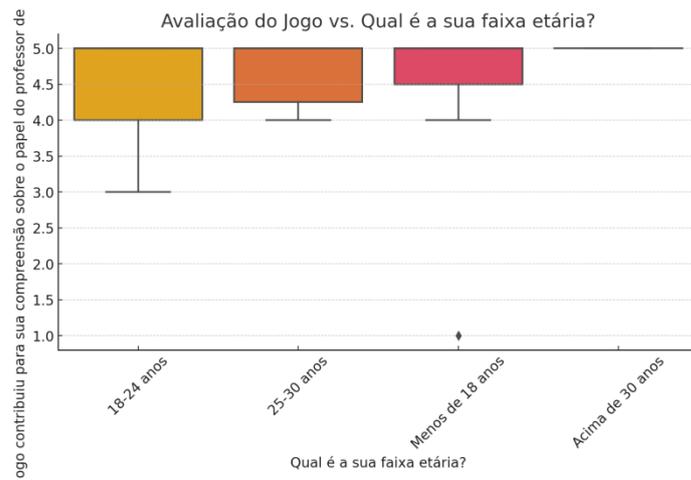


Figura 4 – Análise TF-IDF dos aprendizados mais significativos

Termo	TF-IDF
estar	6.235
um	6.107
bem	5.587
conhecimento	4.792
saúde	4.225
ter	3.6
opiniões	3.554
educação	3.535
outros	3.528
grupos	3.164
visão	3.146
professor	3.03
mais	2.999
diferentes	2.867
física	2.716
diferente	2.677
como	2.514
se	2.344
física	2.197
forma	2.093

#### 4. Análise dos Dados

A análise dos resultados revelou que o jogo **foi bem aceito e reconhecido como uma ferramenta eficaz** para promover discussões sobre a profissão docente na Educação Física. A ausência de variações estatisticamente significativas entre os grupos reforça a ideia de que o jogo **é inclusivo e aplicável a diferentes perfis de estudantes**.

A análise semântica das respostas abertas destacou três conceitos centrais:

- **"Bem-estar"** – Apontado como um dos aprendizados mais significativos, sugerindo que os alunos compreendem a Educação Física para além da prática esportiva, enfatizando seu papel na qualidade de vida.
- **"Saúde"** – Indicando que o jogo ajudou a consolidar a relação entre a Educação Física e a promoção da saúde.
- **"Conhecimento"** – Reforçando a percepção do jogo como um **instrumento pedagógico valioso** para aprofundar a compreensão sobre a área.

Esses achados sugerem que o jogo **contribuiu para a construção coletiva das representações sociais sobre a Educação Física**, consolidando a visão da profissão como um campo que integra práticas corporais, saúde e bem-estar.

#### 5. Conclusão

Os resultados deste estudo demonstram que o jogo **"Reflexões em Movimento"** é uma estratégia pedagógica eficaz para estimular reflexões críticas entre estudantes de Educação Física. O impacto positivo do jogo na construção das representações sociais dos alunos reforça sua aplicabilidade em contextos acadêmicos e formativos. A análise quantitativa demonstrou **altos níveis de engajamento e aceitação**, enquanto a análise semântica revelou a **ênfase na noção de bem-estar e conhecimento** como principais aprendizagens adquiridas.

Diante dos resultados, sugere-se que o jogo **seja incorporado em disciplinas introdutórias da graduação em Educação Física** e adaptado para outros cursos da área da saúde, ampliando seu alcance e impacto pedagógico.