

APROPRIAÇÃO DAS TECNOLOGIAS VIRTUAIS COMO ESTRATÉGIAS DE INTERVENÇÃO NO CAMPO DO LAZER: OS *WEBGAMES* ADAPTADOS

Recebido em: 14/03/2012

Aceito em: 20/08/2013

*Gisele Maria Schwartz
Danilo Roberto Pereira Santiago
Cristiane Naomi Kawaguti
Giselle Helena Tavares
Juliana de Paula Figueiredo
Marcelo Fadori Soares Palhares
Amanda Mayara do Nascimento*

LEL - Laboratório de Estudos do Lazer – DEF/IB – UNESP
Rio Claro – SP – Brasil

RESUMO: Este estudo qualitativo teve como objetivo investigar, na visão de futuros profissionais de Educação Física, a aceitação da proposta de inserção dos *Webgames* adaptados no contexto do lazer. O estudo compreendeu uma pesquisa exploratória, utilizando-se como instrumentos para a coleta de dados um questionário contendo perguntas abertas e observação participante, desenvolvida durante 4 encontros envolvendo vivências com *Webgames* adaptados, oferecidas a 60 estudantes de Universidade Estadual brasileira. Os dados foram analisados descritivamente, por meio da Técnica de Análise de Conteúdo Temático, com base em três eixos temáticos referentes à receptividade e interesse dos participantes sobre a proposta, aos aspectos emocionais e à criatividade presentes durante as vivências. Os resultados indicaram que os futuros profissionais apontaram boa aceitação das estratégias envolvendo os *Webgames* adaptados, salientando o grande potencial de vivências emocionais e de criatividade nas propostas. Durante a observação, pode-se notar alto grau de motivação e imersão nas atividades de adaptação dos jogos do ambiente virtual envolvendo o corpo. Sugerem-se novos estudos, no sentido de subsidiar o profissional atuante no campo do lazer para lidar com a inserção dos recursos tecnológicos como estratégia pedagógica.

PALAVRAS CHAVE: Atividades de Lazer. Jogos e Brinquedos. Educação Física e Treinamento.

VIRTUAL TECHNOLOGIES AS INTERVENTION STRATEGIES IN LEISURE AMBIT: THE ADAPTED WEBGAMES

ABSTRACT: This qualitative study aimed to investigate the acceptance of future physical education professionals when proposing the insertion of adapted *Webgames* in the interventions promoted at leisure context. The study comprised an exploratory research, using as instruments for data collection an open questionnaire and a participant observation during 4 meetings involving experiences with adapted

Webgames, offered to 60 students at a State University in Brazil. Data were descriptively analyzed by Thematic Content Analysis Technique based on three axes related to participants' interest and receptivity on the proposal, the emotional aspects and creativity present during the experience. The results indicated that future professionals showed good acceptance of the strategies involving adapted Webgames, highlighting the great potential for emotional experiences and creativity in the proposals. During the observation, it could be noticed a high level of motivation and immersion into the proposals of adapting games from virtual environment involving body experience. New researches are suggested in order to subsidize the professional at leisure context to deal with the integration of technological resources as a pedagogical strategy.

KEYWORDS: Leisure Activities. Play and Playthings. Physical Education and Training.

Introdução

A atuação profissional no campo do lazer se dá em diferentes segmentos, como em hotéis, eventos, acampamentos, clubes, hospitais, entre outros ambientes e equipamentos, tendo em vista a abrangência de seus conteúdos culturais. Em qualquer um desses espaços de desenvolvimento da prática profissional no campo do lazer, há que se perceber seu valor e seu papel educativo.

Porém, este aspecto parece ainda bastante negligenciado nos cursos de formação, haja vista a falta de reflexão e criticidade que perpassam muitos dos cursos de formação para atuação no campo do lazer. Gomes (2008) destaca essa falta de criticidade dos alunos de graduação perante a realização das atividades que estão sendo oferecidas. Segundo a autora, muitos profissionais ainda desconsiderarem a carga de interesses hegemônicos presentes em diversas atividades, ou, simplesmente, não são alertados para a necessidade de uma atuação significativa.

Parte desse posicionamento crítico e adequado perante o fenômeno do lazer pode ser adquirido durante a formação profissional. Sendo assim, é tarefa dos cursos de formação promover espaços para que o profissional possa refletir sobre a necessidade de

proporcionar vivências adequadas e significativas no campo do lazer e que atendam, inclusive, às demandas, necessidades e interesses de seus públicos. Para tanto, deve-se ultrapassar a visão mercadológica dada ao lazer, como evidenciou Marcellino (1990), tornando-o veículo de produção de cultura significativa.

Todavia, a pouca articulação entre a formação acadêmica e a atuação profissional pode se configurar como uma barreira para a implementação e difusão de novas estratégias de ação. Talvez por esse motivo, assim como salienta Isayama (2010), ainda sejam poucos os profissionais que podem aliar capacidade técnica e experiência prática com a racionalidade e a formação acadêmico-científica.

Isto pode ser decorrente, inclusive, da falta de reconhecimento da área do lazer, cuja prática engloba profissionais de diferentes campos do conhecimento. Entretanto, conforme Bramante (1988) a atuação no âmbito do lazer se configura com a presença expressiva de profissionais da área de Educação Física, sendo que o trabalho sobretudo com a recreação, chega a representar oportunidades reais de vínculo empregatício, mesmo durante o curso de formação. Tais oportunidades, muitas vezes, são o primeiro contato dos alunos com a área, ainda que a formação não evidencie essa tendência de forma a valorizar seu conteúdo e acompanhar as novas facetas que emergem constantemente na sociedade, no que tange aos seus interesses no campo do lazer.

Atualmente, uma dessas pendências se configura na compreensão das relações entre o ser humano e as tecnologias, merecendo ainda pouco enfoque a proposta de investigação sobre o conteúdo virtual do lazer nos cursos de formação e preparação para atuar no âmbito do lazer. Este conteúdo diz respeito aos interesses sobre novas práticas realizadas no contexto do lazer, propiciadas por intermédio dos recursos tecnológicos envolvendo o ambiente virtual, que representa uma das demandas da sociedade atual.

Isto chama a atenção para um fenômeno cada vez mais recorrente, porém, ainda com muitas incógnitas a serem desveladas em âmbito acadêmico, referente à crescente apropriação e utilização de ferramentas tecnológicas, sobretudo a *Internet* e o ambiente virtual, no contexto do tempo disponível para o lazer (SCHWARTZ, 2003).

A inserção recorrente de novos produtos tecnológicos na sociedade fez crescer o interesse humano em ampliar as relações, as quais, agora, são possíveis de ocorrer em um plano diferenciado e peculiar, envolvendo o ambiente virtual, por intermédio da rede *Internet*, favorecendo novas experiências e alimentando um mercado cada vez mais voraz. Esse avanço tecnológico é uma tendência mundial e atinge a expectativa de diferentes grupos etários, suscitando o interesse de pesquisadores, os quais procuram compreender como se processa essa relação humana com a tecnologia, a qual ocorre em diferentes faixas etárias.

Diversos estudos acadêmicos já abordam a questão da utilização de ferramentas tecnológicas por diferentes públicos, como os trabalhos que focalizam os públicos infantil e adolescente (PLOWMAN; STEVENSON, 2012; VERZA, 2008; RIZZINI et al., 2005; DIAS; LA TAILLE, 2006), o público adulto (QUEIROZ; SOUZA, 2009; PERUZZO et al., 2007), e os idosos (SANTIAGO, 2011; MIRANDA; FARIAS, 2009; VERONA et al., 2006). Tais estudos procuram abordar as diferentes facetas envolvendo a utilização dos recursos tecnológicos, como, por exemplo, impactos da frequência de uso por jovens e idosos (QUEIROZ; SOUZA, 2009; SANTIAGO, 2011), hábitos e atitudes (DIAS; LA TAILLE, 2006), os motivos de adesão (RIZZINI et al. 2005), ou mesmo, os aspectos subjetivos envolvendo a interação humana por meio das tecnologias (SCHWARTZ; CAMPAGNA, 2007). A partir dos dados dos referidos estudos, pode-se perceber a importância cada vez maior de que todas as áreas e campos do conhecimento

se debrucem para conseguir compreender as variadas e ainda inexploradas *nuances* desta relação, em toda sua potencialidade.

Ao se voltar o olhar para o contexto específico do lazer, foco de atenção deste estudo, pode-se perceber que esses recursos tecnológicos já expressam novas tendências, ampliando, sobremaneira, as possibilidades de vivências, pelo fato de oportunizar e diversificar as variáveis dependentes e independentes que envolvem os conteúdos virtual do lazer. Isto ocorre para atender às perspectivas de divertimento, descanso e desenvolvimento, termos propostos por Dumazedier (1973) e pela busca à autorrealização e aos outros autorreferenciais envolvendo a autoestima, o autoconceito e a autoimagem, conforme evidenciado por uma vertente de autores que se identificam com a Teoria do Ócio, como Munné e Codina (2002), potencializando as experiências, pelo alto envolvimento do imaginário.

Este fenômeno tecnológico propõe sempre novos desafios e possibilidades, pois os equipamentos oferecem uma série de recursos com multiplicidade de funções. Um celular, atualmente, é capaz de reproduzir vídeos, músicas, fazer *downloads*, tirar fotos, obter informações sobre o tempo, acesso ao *e-mail* e à *Internet*, além, obviamente, de se poder fazer ligações telefônicas. Esta variabilidade de funções atreladas às máquinas modernas tem ressonâncias concretas e modifica as relações interpessoais e sociais (ALMEIDA, 2003), uma vez que se pode estar constantemente interligado, gerando, inclusive, casos de vícios e doenças provenientes do uso descontrolado e indiscriminado destas tecnologias.

Ainda não se tem claro um balanço de todos os aspectos positivos ou negativos envolvendo o uso das tecnologias, tanto na sociedade, como no âmbito educacional, devendo, ambas as facetas, ser sempre consideradas para reflexão. A problemática em

foco, ainda não solucionada, é a de que a tecnologia pode ser considerada neutra (WILEY, 2012), porém, deve-se levar em consideração nesta discussão, sobretudo, o modo como se dá sua apropriação, tendo em vista que esta ação é que efetivamente pode interferir na qualificação de positividade ou de negatividade da experiência.

A *Internet*, por meio da qual se configura o ambiente virtual, possui uma comprovada amplitude de capacidade em difundir informações, assim como, apresenta um número cada vez mais elevado de usuários em diferentes fases do desenvolvimento humano. Sendo assim, o controle ou o modo de utilização desse ambiente virtual da *Internet* representa um problema a ser solucionado, haja vista a constante presença de episódios envolvendo abusos, insegurança, hostilidade e, até mesmo, violência, da mesma forma em que se ampliam as condições de encurtamento de tempo para disseminação de informações, a gestão dos conhecimentos produzidos e diversas outras vantagens envolvendo seu uso.

Independentemente do julgamento sobre seu duplo caráter (positivo ou negativo), não há mais como rechaçar, ser contrário ou não perceber a necessidade de se considerar essa temática envolvendo a relação humana com as tecnologias virtuais, em todos os campos do conhecimento. Isto se torna necessário para que a apropriação destes recursos ocorra de maneira a se poder tirar o melhor proveito de suas potencialidades, atendendo às expectativas da atualidade. Neste sentido, também os campos de estudo da Educação Física e do Lazer devem reconhecer a tecnologia virtual em seu bojo, apropriando-se dela de modo consciente e da melhor forma, para garantir novas perspectivas de intervenções, que sejam significativas e que possam acompanhar as exigências e expectativas desse tempo.

Diversas funções do uso das tecnologias já privilegiam experiências bastante interessantes, inclusive no campo corporal, as quais podem ser encampadas no contexto de atuação do profissional do lazer. No entanto, para que isto ocorra, torna-se necessário que esse profissional possa reconhecer, inicialmente para si próprio, o valor desses recursos no âmbito de sua atuação, para que, posteriormente, possa oportunizar novas investidas para a criação de opções de conteúdos, estratégias e formas pedagógicas, no sentido de atender às demandas e às expectativas das pessoas com quem irá atuar profissionalmente.

Na perspectiva de contribuir com novas reflexões a este respeito, este estudo evidencia a proposta de utilização de *Webgames* adaptados, com o intuito de instigar novas tendências de ação. A proposta aqui apresentada gira em torno de centrar atenção no que é de grande importância e significado para a vida humana na atualidade, qual seja, a utilização dos recursos midiáticos, tecnológicos e, particularmente da *Internet*, com o ambiente virtual e os jogos eletrônicos, para ampliar as perspectivas de ação do profissional no campo do lazer.

A grande inserção da tecnologia nas diferentes esferas da vida social configura-se como um aspecto contemporâneo e, como ressalta Schwartz (2003), no âmbito da Educação Física escolar e do lazer, algumas iniciativas já se fazem sentir, ressaltando a potencialidade desse ambiente virtual. No contexto educacional da Educação Física escolar, Costa e Betti (2006) buscaram implementar esse cenário, ampliando a possibilidade de experiências corporais mediadas pelo virtual. Para tanto, a reflexão proposta por esses autores reiterou a necessidade de um professor efetivamente comprometido com sua intervenção, para torná-la uma prática reflexiva.

A apropriação deste ambiente virtual no âmbito da Educação Física escolar possui uma relação direta com a perspectiva de motivar a reaproximação dos alunos com práticas corporais regulares, os quais se afastaram das práticas tradicionais por total desinteresse nos conteúdos abordados. Conforme evidencia Schon (2000), o professor reflexivo, reflete antes, durante e após a prática docente, tornando possível a construção significativa do conhecimento envolvido, neste caso, aliando o interesse dos alunos por tal ambiente em suas intervenções. Nesse sentido, muito ainda se tem que investir, para que o profissional consiga se apropriar das tecnologias de modo coerente e com a perspectiva reflexiva apontada por Schon (2000).

No campo do lazer, uma destas estratégias de apropriação do ambiente virtual na prática profissional é referente à proposta de utilização dos *Webgames* adaptados. Esta proposta foi criada e vem sendo desenvolvida no LEL - Laboratório de Estudos do Lazer DEF/IB/UNESP-Rio Claro/SP-Brasil (SCHWARTZ et al. a, 2012; SCHWARTZ et al. b, 2012) e objetiva a transposição e adaptação dos jogos criados para o ambiente virtuais para a realidade concreta e presencial. Esta ferramenta pedagógica pode ser aplicada durante a atuação do profissional no campo do lazer em hotéis, acampamentos, no âmbito corporativo, na recreação hospitalar, entre outros, utilizando o corpo para fazer uma releitura e vivenciar os estímulos advindos desses jogos.

Esta iniciativa teve por base que, apesar de alguns tipos de jogos eletrônicos serem propícios para estimular novas experiências corporais, nem sempre isto, ocorre adequadamente, sendo que alguns entraves se fazem presentes. Os jogos que propõem a utilização interativa tela e movimento, como é o caso do *Wi-Fit*, limitam o incentivo de movimentação a uma área próxima do alcance do equipamento. Isto restringe, tanto o espaço da movimentação, quanto a própria manifestação corporal. Outro entrave é o

referente a uma das visões mais apregoadas pela mídia, que é a de que os jogos eletrônicos podem contribuir no estímulo à conduta violenta. Entretanto, na literatura especializada sobre este assunto, não se tem consenso sobre esse parâmetro, já que o comportamento agressivo possui outras bases, sendo especialmente dependente do enredo psíquico de cada pessoa (VIVIANI; SCHWARTZ, 2005).

Para que estes entraves sejam superados, os *Webgames* adaptados reiteram a ideia de uma releitura desses estímulos propostos em alguns jogos, transpondo-os para uma quadra ou para local aberto, sendo executados com a utilização do corpo, o qual absorve o conteúdo sugerido no jogo virtual, estimulando o movimento semelhante. Esta estratégia, além de ser atrativa, pode aumentar a chance de participação, sendo mais democrática, e favorecer maior empenho e motivação dos participantes, pela identificação com a proposta, já que os sujeitos participantes podem criar a própria adaptação sobre determinado jogo, ampliando, inclusive, seu repertório motor e suscitando o potencial criativo. Por conseguinte, estes recursos podem ser bastante profícuos, no sentido de reaproximar os envolvidos de novas estratégias que possam promover a prática regular saudável, superando a limitação dada pelo desinteresse crescente pelos esportes convencionais, especialmente entre adolescentes.

A iniciativa desenvolvida por Costa e Betti (2006), para o âmbito escolar, utilizou como base um filme e o videogame referente a esse filme em sucesso na mídia (Harry Potter), trabalhando uma adaptação do jogo que acontecia durante o filme, para ser utilizado na aula de Educação Física escolar. Os resultados desse estudo, correspondente a uma dissertação de mestrado, também revigoram positividade nesta iniciativa na escola, tendo incentivado outros caminhos para ampliar a diversidade nas intervenções deste campo do conhecimento. Isto também ocorre com a sugestão dos

Webgames adaptados para o âmbito do lazer, podendo, inclusive, assumir um caráter educativo.

Reiterando benefícios aliados à utilização de jogos eletrônicos no contexto educacional, Alves (2004) também demonstra que estes podem contribuir para o aprendizado dos aspectos sociais, cognitivos, afetivos e culturais, especialmente quando se toma em consideração o poder de reflexão a partir desses estímulos. A possibilidade de passagem de valores morais e éticos também pode ser um aspecto importante ressaltado pelo autor, para aqueles indivíduos envolvidos com estas ricas experiências.

Sendo assim, torna-se interessante que o Profissional de Educação Física, o qual, geralmente, é o que recebe a formação para atuar no campo do lazer (BRAMANTE, 1988; ISAYAMA, 2002), se aproprie destes novos estímulos desencadeados pelas vivências com os jogos virtuais, no sentido de enriquecer o repertório motor dos participantes e incentivar novos caminhos que possam ampliar as possibilidades de prática regular de atividades físicas e de novas estratégias educacionais. Porém, como se dá a aceitação desta proposta no olhar de futuros profissionais desta área para aplicação no campo do lazer? Que aspectos subjetivos são deflagrados quando os participantes entram em contato com estas vivências virtuais realizadas com o corpo? Na tentativa de se iniciar a elucidação destes instigantes questionamentos, foi desenvolvida a pesquisa exploratória delineada a seguir.

Objetivo

Este estudo teve como objetivo investigar, na visão de futuros profissionais de Educação Física, a aceitação da proposta de inserção dos *Webgames* adaptados no contexto das intervenções no âmbito do lazer.

Método

Este estudo teve uma natureza qualitativa, por entender que este método se mostra adequado a estudos de natureza social, conforme apregoa Richardson (2007). Para o delineamento do estudo, este encampou pesquisa bibliográfica e pesquisa exploratória. Este tipo de pesquisa contribui para uma aproximação com a realidade do fenômeno pesquisado.

A pesquisa exploratória foi desenvolvida utilizando-se questionário aberto, aplicado de modo bifásico para coleta de dados, sendo uma questão sobre os estados emocionais antes da participação na proposta e esta questão, juntamente com mais duas outras questões referentes ao nível de satisfação com a proposta e sobre o aspecto da criatividade envolvida, fizeram parte da aplicação do questionário logo após as vivências com os *Webgames* adaptados.

Além disto, foi utilizada também a observação participante para a coleta de dados. Esta técnica de investigação salienta a participação do pesquisador no ambiente pesquisado, de forma a captar mais densamente os interesses e afetos ocorridos no grupo durante as atividades. Nesta técnica, o observador não apenas observa, mas capta os significados e experiências subjetivas intervenientes no processo interativo. Deste modo, torna-se importante que o pesquisador aprenda a controlar a tensão decorrente da necessidade de constante adequação às caracterizações do grupo, para manter o espírito crítico, a neutralidade e a sistematização da pesquisa (DANNA; MATOS, 2006).

Os elementos levados em consideração para análise dos resultados dos instrumentos foram subdivididos em três eixos de análise referentes à **receptividade e interesse** dos participantes sobre a proposta, aos **aspectos emocionais** presentes durante

as vivências e a **criatividade** no desenvolvimento da proposta. Foram realizados apontamentos em diário de campo, no sentido de organizar os dados coletados.

Fez parte do estudo uma amostra intencional, composta por 60 estudantes de uma Universidade Pública do interior do estado de São Paulo, Brasil, de ambos os sexos, com idades variando de 19 a 24 anos, regularmente matriculados no Curso de Graduação em Educação Física, os quais foram convidados a integrar a coleta de dados. Após a explanação sobre os objetivos e procedimentos do estudo, bem como, sobre a possibilidade de interrupção imediata conforme o desejo dos convidados e da anonimidade assegurada, com base na anuência dos sujeitos, houve a assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, seguindo-se todos os procedimentos éticos com seres humanos.

Resultados e discussão

Os dados provenientes do questionário, bem como, da observação participante foram analisados descritivamente, com base na categorização dentro dos eixos previamente definidos. Assim, tem-se que, com relação ao primeiro eixo referente à **receptividade e interesse** dos participantes, pode-se perceber grande intensidade de interesse na nova proposta, com adesão maciça (100%) de todos os integrantes à vivência.

Os participantes se envolveram com todas as atividades com bastante motivação tendo sido unânimes em afirmar a aceitação e a satisfação pela experiência, além da facilidade de inserção dessa proposta dos *Webgames* adaptados em suas futuras atuações profissionais no contexto de hotéis, acampamentos, empresas e em outros equipamentos de vivências no lazer. Também, 100% concordaram e apontaram ser

atividades novas e que podem atrair a atenção, tanto de crianças, como de adolescentes, adultos e idosos.

Durante a apresentação das atividades, pode-se observar certo nível de ansiedade e curiosidade sobre o modo como os jogos seriam adaptados com o corpo, haja vista que a imagem 2D projetada na tela difere radicalmente da perspectiva apresentada com a utilização do corpo. No caso do jogo *Tetris* (jogo de encaixe) jogado virtualmente, por exemplo, o jogador vê a peça a ser encaixada a partir de determinada perspectiva, como um observador. Já ao tomar o *Tetris* como um *webgame* adaptado, o participante é a própria peça, gerando outra perspectiva, com necessidade de reorganização da percepção.

Durante a técnica de observação, os elementos que mais justificaram a organização desse eixo referente à **receptividade e interesse** foram voltados à expressão corporal dos participantes durante as atividades. Feições de alegria, olhos voltados para a consecução das atividades, bem como, o envolvimento com a proposta, ficaram explícitos, quando participaram das adaptações.

Da mesma forma, certa ansiedade ficou estampada na expressão, sobretudo no momento em que as sugestões de adaptação dos jogos foram apresentadas. Essas adaptações sugeridas pelos pesquisadores foram prontamente compreendidas e, com bastante interesse, foram reorganizadas pelos participantes, quando solicitados para contribuir neste sentido.

Silva (2010), ao buscar compreender os meandros da aceitação e da relação entre crianças e a utilização de tecnologia computacional como elemento da prática docente, pesquisou a visão dos professores a este respeito. O estudo concluiu que esses recursos podem efetivamente impactar as intervenções. Porém, faz também um alerta sobre uma

possível inabilidade dos profissionais em lidar com estes recursos, tornando-se barreira para a adoção desta iniciativa. Foi apontado também nesse estudo que o professor possui efetivamente o desejo em aprender a utilizar o computador na educação infantil, entretanto, em sua maioria, ainda não se sentem seguros para tal, retendo a crença na incapacidade de utilização dos mesmos em aula (ALMEIDA; PRADO, 2010).

Este aspecto da insegurança também pode estar presente com a utilização dos *Webgames* adaptados, já que, por representar uma novidade, pode criar certo desconforto inicial. No entanto, conforme os dados do presente estudo, a aceitação foi excelente, não havendo restrições na participação, o que demonstra boa receptividade pelos participantes.

O contexto social atual é caracterizado por constantes mudanças e inovações, as quais, nem sempre são acompanhadas com facilidade, haja vista a velocidade com que elas se propagam na sociedade, o que denotaria certa insegurança aventada pelos participantes deste estudo. Após estudo sobre as inovações pedagógicas no âmbito escolar, Almeida Faria et al. (2010) apontam para dificuldades, tanto em compreender e definir o termo inovações pedagógicas, quanto, em decorrência disto, de implementá-las. Os autores reconhecem a existência de diferentes realidades que poderiam dar significações diversas, conforme suas interpretações, constituindo-se em barreiras para a apropriação direta de novidades nas atuações pedagógicas.

Correia (1991) afirmou que a palavra inovação possui, simultaneamente, tanto um sentido sedutor, quanto um enganador. O autor explicou que a sedução ocorre devido ao desejo de mudança, ou seja, de alterar uma ordem que impede o acontecimento de coisas novas e impõe uma rotina. Por outro lado, a inovação possui certo valor enganador, pois a constante mudança, não possui, ainda, a devida

sistematização, que objetive a resolução dos problemas de forma conjunta, trazendo consigo incertezas e inseguranças. Ou seja, a mudança desenfreada por si só, não é capaz de solucionar problemas, há que se refletir em como melhor implementá-la.

Para que isto seja possível, torna-se necessário que o profissional seja adequadamente preparado para aprender a aceitar e lidar com essas constantes inovações. Almeida Faria et al. (2010), perceberam, em sua pesquisa, que alguns professores conseguem construir uma prática pedagógica inovadora, com maior facilidade. Tais profissionais conseguem isto porque efetivamente se propõem à ressignificação e contextualização de algumas teorias pedagógicas, adaptando-as às suas realidades. Estes profissionais podem ser considerados, na visão dos autores, como revolucionários e inovadores, pois seriam capazes de romper com a clássica ideia de aula e introduzir novas formas de atuar.

Para que o profissional atuante no campo do lazer possa se mostrar mais seguro e compreender a necessidade de repensar constantemente sua prática, torna-se necessário que, nos cursos de formação, especialmente em Educação Física, possam ser focalizados os detalhes referentes à introdução de inovações, inclusive as de cunho tecnológico, preparando-o para sua futura profissão. No que tange, especificamente aos *Webgames* adaptados, é interessante que estes sejam inseridos como conteúdo a ser expresso por meio de cursos e vivências, para preparar adequadamente o profissional para saber selecionar os tipos de jogos a serem utilizados como vivências corporais educativas.

Além disto, é necessário que o profissional seja esclarecido e conscientizado sobre a necessidade de investir constantemente em estratégias educacionais adequadas e criativas. Para tanto, é de suma importância que se promovam espaços, no campo da

formação profissional, para repensar a prática pedagógica e a importância da criatividade, como aspectos filosóficos do currículo e não como elementos isolados. No caso dos *Webgames* adaptados, reitera-se a importância de se refletir sobre as formas de se pensar as adaptações necessárias para se garantir experiências significativas na apropriação das tecnologias, no campo de ação profissional.

Referente ao segundo eixo proposto para análise, relativo aos **aspectos emocionais** presentes durante a prática, pelas respostas do questionário pode-se perceber que 80% evidenciaram tensão e ansiedade antes das práticas e 20% se referiram à ansiedade e expectativa. Já após as propostas, 100% evidenciaram grande alegria e entusiasmo.

Com a observação, inúmeras situações envolvendo os estados subjetivos ficaram patentes. A primeira delas foi a presença da ansiedade e da curiosidade, delineadas logo no início da apresentação da proposta dos *Webgames* adaptados. Tanto a ansiedade, quanto a curiosidade tomaram conta do ambiente e estiveram visíveis desde o momento da utilização do nome da proposta referente aos *Webgames* adaptados. No início, esta ansiedade estava mais vinculada ao medo do desconhecido, entretanto, ao longo da proposta, pode-se notar que esta ansiedade expressava o desejo de participar das atividades.

Durante as vivências, esses estados subjetivos de ansiedade foram dando lugar a outros envolvendo alegria e entusiasmo. Pode-se constatar grande movimentação corporal frente à sugestão da atividade, com alteração de posturas de estado de atenção, para respostas fisiológicas de tensão e exigência de modificação postural a cada sensação corporizada. Além disto, a tensão também ficou patente durante o processo de observação e foi expressa pelo silêncio momentâneo frente a algumas atividades, pelos

olhares mais aguçados e pela inclinação do tronco à frente, para apreender os detalhes das explicações.

Esses indícios de alteração no nível de ansiedade e curiosidade e de alegria ficaram evidentes, quando se observaram as linguagens corporal e não verbal presentes durante a proposta. Justamente pelo fato de que os estados subjetivos são bastante complexos, foi aliada ao questionário (percepção pessoal) a observação (percepção externa), no intuito de se captar essas *nuanças* inerentes às experiências diferenciadas. Nestes casos, estes recursos de observação são bastante importantes, tendo em vista que, durante as propostas são expressos indicadores visíveis de transformações dos estados subjetivos de difícil percepção pelo próprio indivíduo, servindo para análise parcial dos conteúdos emocionais envolvidos (MESQUITA, 1997).

Mesquita (1997), em seu estudo, já evidenciava que, a comunicação no âmbito não discursivo, pode ser efetivada mediante os suportes do corpo, de objetivos a ele associados e de produtos provenientes da habilidade humana de comunicação. A autora salienta que a área de comunicação não verbal é bastante complexa e densa, porém, torna-se necessário que o Profissional de Educação Física fique atento a estes processos envolvendo a comunicação gestual, tendo em vista que este pode favorecer a percepção sobre aspectos importantes sobre as pessoas envolvidas nos ambientes de prática. Os dados não verbais podem representar um indicador para possíveis alterações nas intervenções.

Estes recursos provenientes dos indícios constantes no momento em que ocorre a comunicação não verbal representam excelentes oportunidades se o profissional estiver atento e souber captar esses meandros expressivos. Durante a observação, pode-se notar, na expressão dos participantes, uma mescla de estados emocionais, os quais

perpassavam as atividades. Estas emoções expressas ficaram mais evidenciadas, sobretudo, no primeiro momento, quando da apresentação dos jogos.

A técnica de observação participante permite, não apenas olhar de fora da atividade, mas, possibilita, inclusive, que o próprio pesquisador se posicione expressivamente, uma vez que é parte do contexto observado. Assim, também os pesquisadores demonstravam expressões de ansiedade e alegria, tanto no momento em que propunham as atividades, quanto no instante em que os participantes davam novas sugestões de encaminhamento da proposta. Talvez decorrente desse envolvimento emocional com a proposta, possam ser ampliadas as perspectivas de captação de estados subjetivos pelos pesquisadores em relação aos participantes.

Em estudo objetivando analisar a percepção dos professores em relação aos sentimentos apresentados pelos alunos em sala de aula, Sgaribold, Puggina e Silva (2011) evidenciaram que o professor consegue apenas parcialmente identificar os estados subjetivos dos alunos quando em atividade. O estudo reitera a necessidade de maior treinamento sobre isto nos cursos de formação para que o profissional se sinta mais confiante em alterar as estratégias pedagógicas e propor novas alternativas a serem adotadas em busca de motivar a participação efetiva e a passagem adequada do conhecimento.

No aspecto referente à **criatividade** envolvendo a vivência com os *Webgames* adaptados, os participantes foram unânimes (100%) em afirmar a grande utilização do potencial criativo durante as propostas, com participação do imaginário. Na observação, de modo geral, os participantes apresentaram novas estratégias ao longo da proposta, reiterando o estímulo adequado ao potencial criativo. Notou-se, novamente, a motivação para incrementar respostas originais, quando incentivados para criarem elementos novos

agregados à apresentação de vivência das propostas de adaptações dos jogos. Isto sugere que os *Webgames* adaptados efetivamente incentivam respostas criativas e soluções de problemas, tornando-se adequado para utilização como dinâmicas corporais educativas.

Com base na técnica de observação participante, pode-se notar que houve grande manifestação e espaço para o processo criativo aflorar. Expressões de ansiedade, passando por aquelas que reiteravam alegria, ficaram evidentes ao longo da participação no processo de criação. Pode-se observar que este processo suscitou bastante atenção, especialmente no momento em que os pesquisadores solicitavam sugestões de novas adaptações das propostas. A criatividade ficou manifesta e foi observada, sobretudo, no afã dos participantes em apresentar novas sugestões de adaptações, ou mesmo, durante as sugestões de novos jogos a serem posteriormente adaptados. Pela forma expressiva de alegria, com que todos deixaram o local das atividades, em uma espécie de continuidade das ideias sobre os jogos adaptados com o corpo, pode-se observar a grande aceitação e criatividade envolvidas na proposta, devendo-se levar em consideração estes aspectos no processo educacional nos diferentes âmbitos da educação.

A ideia de utilização da criatividade no contexto educativo não é nova, uma vez que diversos estudos nacionais e internacionais já evidenciaram a importância desse quesito associado às instituições educacionais, como ressaltaram Wechsler (1998) e Alencar (2003), De Holanda et al. (2013), Jones e Wyse (2013) e Neber e Neuhaus, (2013), com pesquisas que se tornaram referenciais a esse respeito. Entretanto, ainda que este aspecto da criatividade seja reconhecido no contexto educacional, parece não representar uma prática efetiva, já que, muitas vezes, o profissional, o qual não foi

incentivado durante sua formação a adotar estratégias criativas, se sente inseguro, ou mesmo, não sabe exatamente como proceder.

Em estudo realizado por Ribeiro (2006) pode-se perceber que a criatividade perpassa o cotidiano dos profissionais de educação de modo geral, de maneira geralmente intuitiva, já que estes não são devidamente preparados e incentivados a lidar com este aspecto. Isto repercute na ação profissional e na deficiente estimulação de atmosfera criativa nas ações pedagógicas, desfavorecendo ou desvalorizando, inclusive, a iniciativa de alunos, quando estas são evidentes.

Almeida e Alencar (2010), examinando a percepção de alunos a respeito do nível de sua própria criatividade, a de seus professores e de colegas, chegam à conclusão de que os professores, de modo parcial, têm tentado desenvolver a criatividade de seus alunos em sala de aula. Esta conduta favorável ao desenvolvimento criativo dos alunos, segundo as autoras, propicia maior interesse pela disciplina.

Miotto (1991) investigou o espaço reservado à expressão do potencial criativo nos cursos de formação em Educação Física, utilizando observação participante e entrevista centrada, realizada com os formandos do último semestre do curso de Educação Física. Os resultados apontam para a visão minimizada sobre criatividade, compreendida apenas como recurso para resolver alguma carência, sobretudo, no que concerne à falta de material, mas sem que este construto seja devidamente desenvolvido como um objetivo filosófico nos currículos. A autora também evidenciou que as iniciativas de promoção da criatividade ficam restritas a ações individualizadas, como alternativas pedagógicas em face à necessidade de mudanças constantes.

Para que o futuro profissional possa ser preparado para lidar com estas tecnologias e buscar incentivar o potencial criativo das pessoas com quem vai atuar

profissionalmente, reitera-se a importância do envolvimento de espaços de reflexão, nos cursos de formação, a respeito da importância deste quesito em suas práticas, para que sejam, posteriormente, estimulados oferecer estímulos criativos e a criar. Assim, poderiam se preparar para ampliar e adaptar as estratégias que utilizarão quando estiverem em atuação, para atender aos objetivos com maior eficiência.

Pela observação participante pode-se notar que a proposta de aplicação dos *Webgames* adaptados pode favorecer um clima adequado para a expressão do potencial criativo, o que também foi reiterado por intermédio das respostas ao questionário, podendo-se perceber o alto índice motivacional para a criação exibido durante as atividades. Os *Webgames* adaptados tiveram sua importância revelada como potencial para o desenvolvimento da criatividade, visto que, ainda na posição de alunos, os futuros profissionais de Educação Física destacaram as diversas oportunidades pedagógicas que poderiam ser abordadas, além do componente lúdico muito atrativo, que poderia motivar a participação dos alunos para adesão a novas ofertas de experiências corporais significativas.

Conclusão

A proposta de adoção dos *Webgames* adaptados como estratégia na ação do profissional de Educação Física atuante no âmbito do lazer, com base nos resultados desta pesquisa, parece se adequar como nova possibilidade de incentivo à prática corporal, tendo em vista os aspectos positivos ressaltados pelos participantes do estudo. Ficou patente o envolvimento dos participantes com alegria e criatividade, revigorando a aceitação sobre a proposta.

Os *Webgames* adaptados reforçam a possibilidade de superação de limites dos próprios participantes, tendo em vista seu potencial expressivo e de incentivo à atmosfera criativa. Estes elementos são catalisadores da motivação para a participação consciente e significativa.

Torna-se necessário, entretanto, que o profissional de Educação Física atuante no campo do lazer supere os fatores estigmatizantes a respeito da possibilidade de inserção e utilização desses recursos tecnológicos no âmbito de sua prática, para que novas investidas sejam aprimoradas, capazes de incentivar um clima favorável à reflexão, à diversão e à criação. Os cursos de formação de profissionais para atuar no campo do lazer devem incentivar a formulação de propostas que utilizem as tecnologias, promovendo mudanças, inclusive, curriculares, para atender às demandas da sociedade atual. Partindo desta premissa, a proposta dos *Webgames* adaptados adéqua-se para incentivar novas reflexões acerca da relação humana com as tecnologias no ambiente educativo, proporcionando estímulos e condições para que os profissionais de diversas áreas, dentre elas, a Educação Física, possam repensar a sua própria prática e ser profissionais constantemente envolvidos com a reflexão crítica sobre suas ações. Independentemente do segmento de atuação desse profissional no campo do lazer, que este possa estabelecer um constante diálogo com o conhecimento e proporcione sempre experiências significativas.

Para tanto, é premente o olhar para novas formas de configuração da gestão curricular, da formação e da atuação do profissional neste campo, no sentido de que profissional não se alije dos ditames da contemporaneidade e possa atingir às expectativas de um público-alvo cada vez mais ávido por novidades. É também necessário que o profissional possa ser incentivado a perceber seu papel educativo,

inclusive quando atua no contexto do lazer, participando como protagonista das mudanças do seu tempo.

Estes iniciativas implicam em decisões concretas, urgentes e mais eficientes no âmbito, inclusive, das Políticas Públicas e do Sistema Educacional, com o intuito de revigorar a idéia de implementação da Educação significativa.

REFERÊNCIAS

- ALENCAR, E. S. **Criatividade**: múltiplas perspectivas, 3ª ed., Brasília: UnB, 2003.
- ALMEIDA, M. E. B. de. Educação, ambientes virtuais e interatividade. In: SILVA, M. (Org.) **Educação online**: teorias, práticas, legislação, formação corporativa. São Paulo: Edições Loyola, 2003, p. 201-215.
- ALMEIDA, J. M. O.; ALENCAR, E. M. L. S. de. Criatividade no Ensino Médio segundo seus estudantes. **Paidéia**, Ribeirão Preto, v.20, n.47, p. 325-334, 2010.
- ALMEIDA, M. E. B.; PRADO, M. E. B. B. Formação de Educadores para o uso dos computadores portáteis: Indicadores de mudança na prática e no currículo. In: CONFERÊNCIA INTERNACIONAL DE TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA EDUCAÇÃO, 6, 2009. Braga. *Anais*...Braga: Universidade do Minho, 2009. p. 1-11.
- ALMEIDA FARIA, *et al.* Inovação pedagógica na educação física: o que aprender com as práticas bem sucedidas? **Ágora para la Educación Física y el Deporte**, Valladolid, v. 12, p. 11-28, 2010.
- ALVES, L. R. G. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. 2004. 249 f. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2004.
- BRAMANTE, A. C. **Establishing a basis for the development of an undergraduate curriculum in recreation and leisure studies in Brazil**: a Delphi approach. 1988. 216 f. Tese (Doutorado) – College of Health and Human Development, The Pennsylvania State University, Pennsylvania. 1988.
- CORREIA, J. A. **Inovação pedagógica e a formação de professores**. Rio Tinto: Asa, 1991.
- COSTA, A. Q.; BETTI, M. Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 27, n. 2, p. 165-178, jan. 2006.
- DANNA, M. F.; MATOS, M. A. **Aprendendo a observar**. São Paulo: Edicon, 2006.

DE HOLANDA, M. J. B. *et al.* A complexidade e a criatividade na educação. **Revista Filosofia Capital**, Taguatinga, v. 8, n. 15, p. 03-14, 2013.

DIAS, A. C. G.; LA TAILLE, Y. de. O uso das salas de batepapo na *internet*: um estudo exploratório acerca das motivações, hábitos e atitudes dos adolescentes. **Interação em Psicologia**, Belo Horizonte, v. 10, n. 1, p. 43-51, 2006.

DUMAZEDIER, J. **Lazer e cultura popular**. São Paulo, SP: Perspectiva, 1973.

GOMES, L. C. **Lazer, trabalho e educação**: relações históricas, questões contemporâneas. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

ISAYAMA, H. F. **Recreação e lazer como integrantes de currículos dos cursos de graduação em Educação Física**. 2002. 205f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2002.

ISAYAMA, H. F. Formação profissional no âmbito do lazer: desafios e perspectivas. In: ISAYAMA, H. F. (Org.). **Lazer em estudo**: Currículo e formação profissional. Campinas, SP: Papyrus, 2010.

JONES, R.; WYSE, D. **Creativity in the Primary Curriculum**, Newcastle: Routledge David Fulton, 2013.

MARCELLINO, N. C. **Lazer e educação**. Campinas: Papyrus, 1990.

MESQUITA, R. M. Comunicação não-verbal: relevância na atuação profissional. **Revista Paulista Educação Física**, São Paulo, v. 11, n. 2, p. 155-163, 1997.

MIOTTO, G. M. S. **Linguagem corporal de expressão da criatividade e seu (des)envolvimento na Educação Física**. 1991. 111f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas. 1991. Disponível em: <http://libdigi.unicamp.br/document/?code=vtls000036081>. Acesso em: 22 fev. 13.

MIRANDA, L.M.; FARIAS, S.F. Contributions from the internet for elderly people: a review of the literature. **Interface**, Botucatu, v.13, n.29, p.383-94, abr./jun. 2009.

MUNNÉ, F.; CODINA, N. Ocio y Tiempo Libre: consideraciones desde una perspectiva psicosocial. **Licere**, Belo Horizonte, v. 5, n. 1, p. 59-72, 2002.

NEBER, H.; NEUHAUS, B. J. Creativity and Problem-Based Learning (PBL): A Neglected Relation. In: TAN, A.-G. **Creativity, Talent and Excellence**. Springer: Singapore, 2013. p. 43-56.

PERUZZO, A. S. *et al.* A expressão e a elaboração do luto por adolescentes e adultos jovens através da internet. **Estudos e pesquisas em Psicologia**, Rio de Janeiro, v.7, n. 3, 2007.

PLOWMAN, L.; STEVENSON, O. Using mobile phone diaries to explore children's everyday lives. **Childhood**, London, v. 19, n. 4, 2012. Disponível em: <http://chd.sagepub.com/content/19/4/539.full.pdf+html>. Acesso em: 09 mar. 13.

QUEIROZ, M. N. G.; SOUZA, L. K. Atividades de lazer em jovens e adultos: um estudo descritivo. **Licere**, Belo Horizonte, v. 12, n. 3, set./2009.

RIBEIRO, R. A. **Percepção de professores e estudantes de cursos de licenciatura quanto ao estímulo à criatividade**. 2006. 76 f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Psicologia, Universidade de Brasília, Brasília, 2006.

RICHARDSON, R. **Pesquisa social: métodos e técnicas**. 3 ed. São Paulo: Atlas, 2007.

RIZZINI, I. *et al.* Adolescentes brasileiros, mídia e novas tecnologias. **Revista ALCEU**, Rio de Janeiro v. 6, n. 11, pp. 41- 63, 2005. Disponível em: http://publique.rdc.puc-rio.br/revistaalceu/media/Alceu_n11_Rizzini.pdf. Acesso em: 07 mar. 2013.

SANTIAGO, D. R. P. **Inclusão digital: estratégia de co-participação de idosos no lazer virtual**. 2011. 90f. Tese (Doutorado) – Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro. 2011.

SCHON, D. **Educando o profissional reflexivo: um novo design para o ensino e a aprendizagem**. Porto Alegre: ARTMED, 2000.

SCHWARTZ, G. M. O conteúdo virtual do lazer: contemporizando Dumazedier. **Licere**, Belo Horizonte, v. 6, n. 2, p. 23-31, 2003.

SCHWARTZ, G. M.; CAMPAGNA, J. Lazer e interação humana no ambiente virtual. **Motriz**, Rio Claro, v.12, n.2, p.175-178, mai./ago. 2007.

SCHWARTZ, G. M.; PALHARES, M. F. S.; TAVARES, G. H.; FIGUEIREDO, J. P.; KAWAGUTI, C. N.; SANTIAGO, D. R. P. JOGOS VIRTUAIS E EDUCAÇÃO FÍSICA: DIVERSIFICAÇÕES NAS AULAS COM A INSERÇÃO DOS *WEBGAMES* ADAPTADOS. In: **Anais...** XIV Congresso Ciências do Desporto dos Países de Língua Portuguesa, 2012, Belo Horizonte. Anais do XIV Congresso Ciências do Desporto dos Países de Língua Portuguesa, 2012. v. 1. (a)

SCHWARTZ, G. M.; SANTIAGO, D. R. P.; KAWAGUTI, C. N.; TAVARES, G. H.; FIGUEIREDO, J. P.; NASCIMENTO, A. M.; PALHARES, M. F. S.; CHRISTOFOLETTI, D. F. A.; TEODORO, A. P. E. G. NEW PHYSICAL ACTIVITIES MOTIVATIONAL STRATEGIES IN LEISURE AMBIT. In: **Book of Abstracts...** World Leisure Congress, 2012, Rimini. Rimini World Leisure Congress. Rimini: World Leisure Organization, 2012. v. 1. p. 101-101. (b)

SGARIBOLDI, A. R.; PUGGINA, A. C. G.; SILVA, M. J. P. da. Análise da percepção dos professores em relação aos sentimentos dos alunos em sala de aula. **Revista da Escola de Enfermagem USP**, São Paulo, v.45, n.5, p. 1206-1212, 2011.

SILVA, C. A. da. **Crianças e computadores**: um estudo exploratório sobre a informática na educação infantil no Distrito Federal. 2010. 112 f. Dissertação (Mestrado) Faculdade de Educação, Universidade de Brasília, Brasília, 2010.

VERONA, S. M. *et al.* Percepção do idoso em relação à Internet. **Temas em Psicologia**, Ribeirão Preto, v.14, n. 2, p. 189-97, 2006. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/tp/v14n2/v14n2a07.pdf>. Acesso em: 10 mar. 13.

VERZA, F. **O uso do celular na adolescência e sua relação com a família e grupo de amigos**. 2008. 115f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Psicologia, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre. 2008. Disponível em: <http://tede.pucrs.br/tde_arquivos/20/TDE-2009-04-17T063754Z-1833/Publico/411130.pdf>. Acesso em: 03 fev. 13.

VIVIANI, L. H. S. N; SCHWARTZ, G. M. Comportamento agressivo, violência e videogame. **Lécturas**: Revista Digital, Buenos Aires, v. 10, n. 80, 2005. Disponível em: < <http://www.efdeportes.com/efd80/video.htm>>. Acesso em: 20 fev. 13.

WECHSLER, S. M. **Criatividade**: Descobrimo e Encorajando. Campinas: Editora Psy, 1998.

WILEY, D. Is Technology Neutral? Some Personal Reflections. **Educational Technology**, Englewood Cliffs, v. 52, n. 1, p. 37, 2012.

Endereço dos Autores:

Gisele Maria Schwartz
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”
UNESP Campus de Rio Claro
Avenida 24-A, 1.515
Rio Claro – SP
Endereço Eletrônico: schwartz@rc.unesp.br