



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA - UniCEUB

FACULDADE DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO E SAÚDE – FACES

ÍTALO RODRIGUES DE SENA

**VIDEOGAME NO PROCESSO DE TRANSFERÊNCIA INTER TAREFA
NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Brasília
2013

ÍTALO RODRIGUES DE SENA

**VIDEOGAME NO PROCESSO DE TRANSFERÊNCIA INTER TAREFA
NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Trabalho de conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial à
obtenção do grau de Licenciatura em
Educação Física pela Faculdade de
Ciências da Educação e Saúde Centro
Universitário de Brasília – UniCEUB.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Renata Elias
Dantas

Brasília
2013

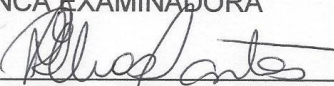
ÍTALO RODRIGUES DE SENA

**VIDEOGAME NO PROCESSO DE TRANSFERÊNCIA INTER
TAREFA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

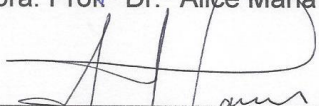
Trabalho de conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial
à obtenção do grau de Licenciatura
em Educação Física pela
Faculdade de Ciências da
Educação e Saúde Centro
Universitário de Brasília –
UniCEUB.

Brasília, 18 de novembro de 2013.

BANCA EXAMINADORA


Orientadora: Prof.^a Dr.^a Renata Elias Dantas


Examinadora: Prof.^a Dr.^a Alice Maria Correa Medina


Examinador: Prof.^o MSc. Sérgio Adriano Gomes

VIDEOGAME NO PROCESSO DE TRANSFERÊNCIA INTER TAREFA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

RESUMO

Introdução: Com a inovação de interface de videogames de maior interação do jogador, pode-se utilizá-los como um grande instrumento, trazendo outra conotação aos jogos, tendo maiores possibilidades também no aspecto motor além do cognitivo, como já apontam alguns estudos realizados pelos fabricantes e alguns laboratórios de pesquisa, a utilização do vídeo game, em programa de exercícios físicos, capacidades físicas e habilidades motoras como treino de força muscular, exercícios aeróbicos, jogos de equilíbrio e até mesmo reabilitação de pessoas portadoras de doenças motoras e limitações físicas. Permitindo e promovendo até mesmo maior sensibilização à preservação do meio ambiente, despertando novos adeptos a prática de atividades física e de aventura, potencializando o desenvolvimento do ser humano contemplando todos seus aspectos afetivo, cognitivo, sensitivo, motor, moral e social. Cabe maior pesquisa sobre suas potencialidades aos profissionais das áreas referenciadas, desvendando novas formas de trabalhos e aplicações.

Objetivo Principal: Verificar se o videogame pode melhorar o movimento de saque de tênis de mesa e verificar se a cognição e percepção é melhorada, juntamente com precisão do movimento se. **Material e Método:** Esse estudo foi caracterizado como transversal misto de cunho quantitativo, na qual foi realizada uma intervenção no grupo experimental (G1) e outra no grupo controle (G2). O experimento contou com a participação de 20 alunos de ambos os sexos com idade entre 9 e 11 anos, alunos do ensino fundamental de uma escola particular de Brasília-DF. No momento da prática do jogo de tênis de mesa cada voluntário do grupo 1 jogará contra cada voluntário do grupo 2. As durações das partidas serão de aproximadamente 3 minutos. Os materiais utilizados no estudo foram videogame Xbox com kinect, televisão, raquetes de tênis de mesa, bolas de tênis de mesa, mesa de tênis de mesa. **Resultado e discussão:** O uso do videogame não mostrou ser eficiente para transferência da habilidade saque do tênis de mesa. O tempo de intervenção pode ter sido fator determinante na hora da busca da transferência inter tarefa. **Consideração Final:** Conclui-se que da forma utilizada o kinect sports não mostrou-se eficiente para realização da transferência inter tarefa para o saque do tênis de mesa.

Palavras Chave: Videogame. Transferência inter tarefa. Tênis de Mesa

ABSTRACT

Introduction : With the innovation interface videogames , more player interaction, you can use them as a great instrument, bringing another connotation to the game, having also the possibility largest engine beyond the cognitive aspect, as some studies suggest by some manufacturers and research laboratories, the use of video games in physical exercise program, physical and motor skills as muscular strength training , aerobics , balance games and even rehabilitation of people with motor disorders and physical limitations. Enabling and promoting even greater awareness to preserve the environment, rousing new followers to practice physical activities and adventure, enhancing the development of the human being covering all aspects affective, cognitive, sensory, motor, social and moral. It further research on its potential to professionals in the mentioned areas, uncovering new ways to work and applications. **Main Objective** : To determine if the game can improve movement drawing table tennis and Check cognition and perception is improved , along with precision movement . **Material and Methods**: This cross-sectional study was characterized as a mixture of a quantitative, in which an intervention was performed in the experimental group (G1) and another in the control group (G2) . The experiment was attended by 20 students of both sexes aged between 9 and 11 years , elementary students from a private school in Brasília - DF . At the time of playing the game of table tennis a volunteer group 1 will play accordingly against a volunteer group 2, and so constantly. The duration of the matches will be approximately 3 minutes. The materials used in the study were with Xbox kinect, television , table tennis rackets, tennis balls, table of ping pong. **Results and discussion** : The use of the game has not proved efficient transfer of skill looting of ping pong. The time for intervention may have been a determining factor in the search time of the transfer inter task. **Final consideration** : It is concluded that the method used kinect sports not proved efficient to perform the task for the international transfer of table tennis serve.

Keywords : Videogame. Transfer inter task. Table tennis

1 INTRODUÇÃO

Na abertura, o documento Parâmetros curriculares Nacionais apresenta a síntese dos princípios que norteiam a Educação Física no ensino fundamental. Subsequentemente ocorre o desenvolvimento das principais tendências pedagógicas incluindo a concepção da área, situando-a como produção cultural. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) diz em seu artigo 26 que "a educação física, integrada à proposta pedagógica da escola, é componente curricular da educação básica, ajustando-se às faixas etárias e às condições da população escolar, sendo facultativa nos cursos noturnos" (BRASIL, 1996).

Os Parâmetros Curriculares Nacionais de Educação Física, trazem uma proposta que procura democratizar, humanizar e diversificar a prática pedagógica da área, buscando ampliar, de uma visão apenas biológica, para um trabalho que incorpore as dimensões afetivas, cognitivas e socioculturais dos alunos. Incorpora, de forma organizada, as principais questões que o professor deve considerar no desenvolvimento de seu trabalho, subsidiando discussões, planejamentos e avaliações da prática de Educação Física (BRASIL,1998).

A análise dos dados sobre a coordenação motora dos alunos, como deslocamento, agilidade e habilidades com a bola são importantes para avaliar as habilidades psicomotoras . A prática de habilidades motoras é um fator importante para o desenvolvimento da coordenação motora. (MAGAGNIN; CARNIELLO; TOSCHI, 2010).

Antigamente os jogos eletrônicos trabalhavam mais o aspecto cognitivo segundo os estudiosos e fabricantes. Atualmente a utilização de videogame pode contribuir para a melhora do repertório motor. Existem programas que utilizam variáveis como: Treino de força muscular, jogos de equilíbrio, exercícios aeróbicos e até mesmo reabilitação de pessoas portadoras de doenças motoras e limitações físicas. (MARCHETTI; JUNIOR; BELMIRO; PRETO et.al, 2011).

Barracho; Gripp e De Lima (2012) colocam o videogame como um instrumento para habilidades motoras além do cognitivo e estudos já evidenciam

essa afirmação (SILVA; TORRES, 2009; NITZ et al., 2010; ANDERSON; ANNETT e BISCHOF, 2010; DEUTSCH et al., 2008; REIS e CAVICHIOLLI, 2008). Despertando assim adeptos de atividades físicas gerando um melhor desenvolvimento motor, social, cognitivo e moral.

Segundo Schmidt (1992), a aprendizagem motora é um conjunto de processos associados com a prática ou a experiência que conduzem a mudanças relativamente permanentes na capacidade para executar performance habilidosa.

Sendo assim, a área da aprendizagem motora estuda os processos e mecanismos envolvidos na aprendizagem de movimentos. Desempenhar uma habilidade significa a aprendizagem de uma alteração nas capacidades motoras (MAGILL, 2000).

Nos primórdios o homem se adaptava as condições de sobrevivência tendo em vista desenvolvimento de novas habilidades ou transferindo essas habilidades a outras atividades que requeriam a mesma mecânica. Esta situação indica que a aprendizagem ocorre devido a experiências vivenciadas pelo aprendiz, pela ação de suas reações no ambiente em que está inserido, ou seja, baseada no conceito de transferência (COSTA, 1991).

A transferência de aprendizagem é a influência que a prática numa habilidade tem em uma performance dessa mesma habilidade num contexto diferente ou na aquisição e aprendizagem de outra habilidade (GALLAHUE, 2005).

A habilidade de uma aprendizagem de atividade física pode ser intra tarefa ou inter tarefa. A intervenção do professor é necessária para propiciar o aproveitamento de experiências anteriores para a aprendizagem de uma nova tarefa (PAREDES, 1997).

Transferência Intra tarefa é a influência que diferentes condições de prática ou variações da mesma tarefa têm no desempenho dessa habilidade em um ambiente diferente. Transferência Inter tarefa é a influência que a prática tem na

aprendizagem de outra tarefa. Transferência bilateral é a capacidade de desempenho da mesma tarefa realizada pelo segmento oposto (GALLAHUE, 2005).

De acordo com Marinovic, Izuoka e Nagaoka (2010) a empunhadura (grip) ou forma de segurar a raquete no tênis de mesa é a primeira técnica que se aprende no jogo de tênis de mesa, o atleta segura a raquete da forma que quiser já que não existe nenhuma regra relacionada. Porém são consideradas apenas duas empunhaduras como tecnicamente corretas: Clássica (Skakehand) e Caneta (Penholder).

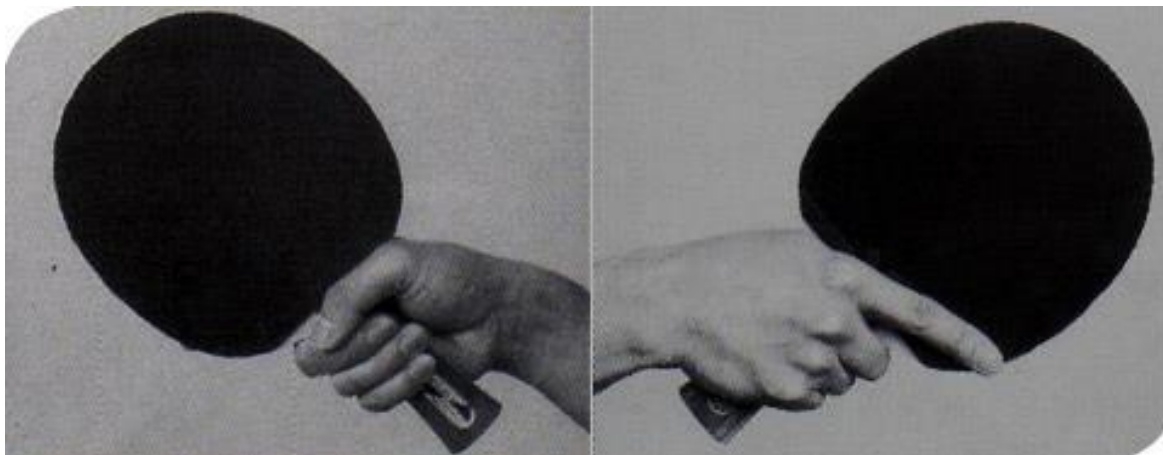
Na primeira (clássica), se segura na raquete como se fosse apertar a mão de alguém: os dedos do polegar junto ao indicador ficam paralelos sob a extremidade da borracha sendo assim os outros três dedos restantes seguram o cabo conseqüentemente o cabo da raquete fica na palma da mão da para dar estabilidade. O lado sobre o qual fica o dedo polegar é chamado de forehand; enquanto o lado do indicador, de backhand.

Na segunda (caneta), se segura na raquete como uma caneta: os dedos polegar e indicador seguram o cabo do lado superior, enquanto os outros três dedos se encontram na superfície inferior da raquete. A raquete se apertada demais poderá dificultar a sensibilidade e o controle de fundamentos, e se for levemente segurada sem muita força, pode escapar da mão e o atleta perderá firmeza e precisão nos fundamentos.

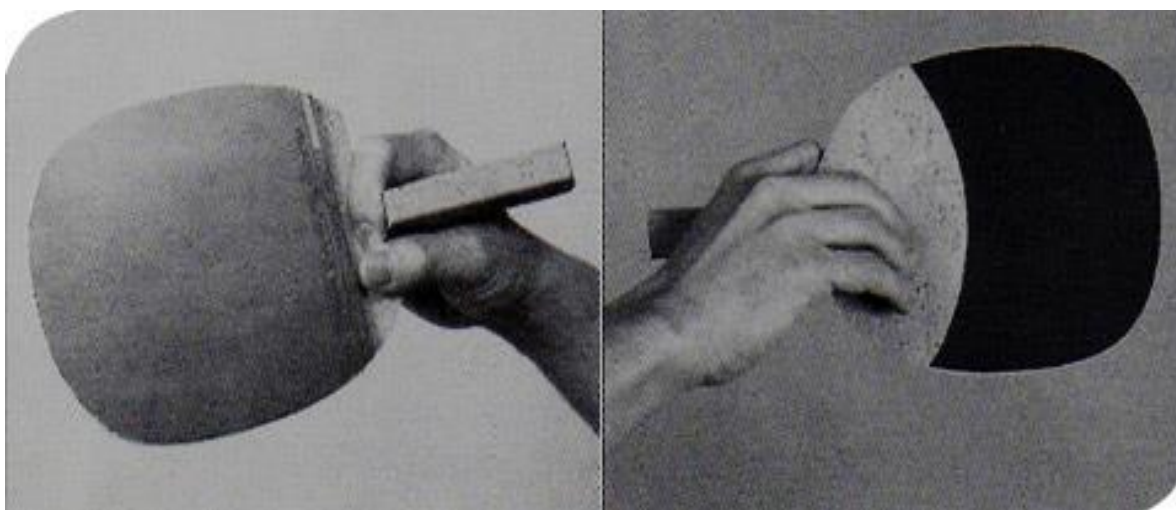
De acordo com a INTERNATIONAL TABLE TENNIS FEDERATION (ITTF) a atual regra de saque para as partidas de tênis de mesa inclui várias restrições ao modo como se deve fazê-lo. Antes de ser efetuado o saque, o jogador deve repousar a bola sobre sua mão espalmada de modo que o adversário e os árbitros possam vê-la. A bola deve ser lançada verticalmente para cima no mínimo 16 cm acima da posição de repouso. Durante esse lançamento e no golpe subsequente o sacador não pode colocar seu corpo, acessórios ou sua própria raquete entre a bola e o sacador de modo que impeça este de observá-la e pode se quiser dar um pequeno passo lateral.

O objetivo desse estudo foi verificar se o videogame pode contribuir para a Transferência inter tarefa no saque de tênis de mesa.

Clássica (Skakehand)



Caneta (Penholder)



2 MATERIAIS E MÉTODOS

Esse estudo é caracterizado como transversal misto de análise qualitativa. Os alunos foram divididos em 2 grupos: Grupo experimental(G1) e o grupo controle(G2), distribuídos de forma aleatória. O experimento contou com a participação de 20 alunos de ambos os sexos com idade entre 9 e 11 anos, alunos do ensino fundamental de uma escola particular em Brasília localizada no Setor Sudoeste.

Esse estudo foi submetido ao Comitê de Ética da faculdade de Educação e Saúde do Centro Universitário de Brasília – UniCEUB e aprovado: CAEE 17966713.4.0000.0023. Para o registro dos dados os pais dos participantes receberam informações sobre a pesquisa, sobre a forma de realização do estudo e assinaram um termo de consentimento de participação e publicação dos resultados. O kinect é um acessório que possui vários componentes de hardware integrados em sua estrutura, para alcançar o objetivo desejado. Uma câmera é utilizada para o reconhecimento facial e detecção de outras características por meio do reconhecimento de três componentes de cor, vermelho, verde e azul. Juntos um sensor e uma câmera com sensores de profundidade que possui um projetor de luz infravermelho analisam e identificam se há dentro do ambiente objetos que possam atrapalhar o jogo e a movimentação do jogador independente da iluminação do local. No total também há quatro microfones que podem isolar as vozes dos jogadores em relação a outros barulhos. Assim o jogador pode ficar a uma distancia consideravelmente distante do sensor e ainda poder usar como interação sua voz como controle. (BARRACHO; GRIPP e LIMA, 2012)

Antes da intervenção houve uma sessão teste onde foi realizada uma sondagem sobre conhecimento do movimento saque de pingue pongue. Para essa sondagem os participantes após uma instrução coletiva sobre o saque participavam de um jogo de onze pontos.

2.1 Intervenção

A intervenção realizada no grupo experimental visou associar as tarefas exigidas pelos jogos aos movimentos executados pelos alunos. Para assegurar as mesmas condições para todos os alunos uma demonstração básica do jogo foi ministrada (sondagem), porém sem dicas adicionais acerca do saque.

GRUPO 1: Grupo experimental – Num primeiro momento, praticam o jogo de videogame com duração de 05 minutos ininterruptos durante uma semana 05 sessões (uma sessão por dia). No videogame o jogo durava cerca de 5 minutos e tinha a pontuação de 11 pontos, caso houvesse empate o vencedor foi aquele que abriu 2 pontos de vantagem primeiro. Sempre o participante começava o jogo

sacando, após uma pontuação de 5 pontos os alunos começavam a entender a mecânica do jogo. Não houve empate em nenhum momento, 80% dos casos os alunos chegaram aos 11 pontos e em apenas 20% dos casos o computador chegou a essa pontuação. Em um segundo momento foi verificado se houve melhora no saque o participante através de uma partida de tênis de mesa na sua forma tradicional.

Grupo 2: Grupo controle – Num primeiro momento não praticaram o jogo de videogame, e no segundo momento praticaram o tênis de mesa da mesma forma que o grupo experimental.

Os aspectos observados para a melhor execução do saque foram:

- Pegada da raquete em supinação de forma firme e com segurança
- A forma de jogar a bola para execução do saque
- Erro ou acerto do saque.

No momento da prática final (pós- teste) que foi um jogo de onze pontos que durava em torno de 3 minutos, um voluntário do grupo 1 jogou contra um voluntário do grupo 2 .

Os materiais utilizados no estudo foram videogame Xbox com kinect, jogo kinect sports, televisão, raquetes de tênis de mesa, bolas de tênis de mesa, mesa de tênis de mesa.

3 RESULTADOS

Durante a sondagem (teste) observou se nos dois grupos a falta de familiarização com o tênis de mesa.

Foi observado que a movimentação realizada para o saque no jogo com videogame a bolinha era jogada mais alta do que deveria ser e rebatida com a mão

aberta. Posteriormente no pós-teste verificou – se que isto pode ter atrapalhado na realização do saque na situação real de jogo.

Apenas 2 participantes do grupo experimental obtiveram um numero maior que 80% de acertos no movimento saque, enquanto que os demais participantes deste grupo erravam cerca de 90% do saque. No grupo controle observou se que um participante acertava 90 % do saque enquanto que os outros 9 participantes desse grupo erraram 80% desse movimento.

Os participantes que acertavam os saques se movimentavam com deslocamento lateral na hora do saque, que é a forma esperada de deslocamento para o saque. E os demais participantes não utilizavam nenhuma forma de deslocamento para a realização do saque.

Quanto ao momento do saque à altura da bolinha foi determinante para o índice de acertos, os que acertaram os saques jogavam a bolinha numa altura máxima da cabeça, enquanto os demais jogavam a bolinha numa altura acima da cabeça.

4 DISCUSSÃO

A atual regra de saque para as partidas de tênis de mesa inclui várias restrições ao modo como se deve fazê-lo. Antes de ser efetuado o saque, o jogador deve repousar a bola sobre sua mão espalmada de modo que o adversário e os árbitros possam vê-la. A bola deve ser lançada verticalmente para cima no mínimo 16 cm acima da posição de repouso. Durante esse lançamento e no golpe subsequente o sacador não pode colocar seu corpo, acessórios ou sua própria raquete entre a bola e o sacador de modo que impeça este de observá-la e pode se quiser dar um pequeno passo lateral.

No saque, o sacador deve rebater a bola fazendo com que ela toque em sua mesa e, em seguida, na mesa do adversário. Se, após tocar a mesa do sacador, a bola tocar na rede e tocar na mesa do recebedor caracteriza-se uma obstrução e o saque deve ser repetido sem bônus de pontos para os jogadores. O número de

obstruções no saque é ilimitado, ou seja, o jogador deve sacar até que o saque seja considerado bom ou até que erre o saque. (MARINOVIC; IZUOKA e NAGAOKA, 2010).

O videogame pode sim ser utilizado pelos alunos como um aprendizado de movimentos e habilidades motoras, porém o professor tem que saber a mecânica certa dessas habilidades.

Maia; Marques e Oliveira, (2007) coloca que quanto mais similar for a tarefa a ser executada maior a probabilidade de acerto do aluno. Talvez pelo caso que no jogo o saque podia ser executado de qualquer maneira pelo aluno e não da maneira correta e o fator de ter tido apenas 5 sessões de teste tenham tido influência no resultado desta pesquisa.

De acordo com Moita (2007) a experiência que os jogadores adquirem com o uso contínuo do jogo melhora o desempenho. Assim, a chance de sucesso no movimento é maior.

Uma interação maior entre o jogador com a realidade dos jogos pode ser proporcionado pelo ambiente desafiador dos jogos virtuais (VAGHETTI e BOTELHO, 2010). Pode se dizer que o fator dos alunos não terem aprendido ainda a maneira correta de saque no jogo virtual pode ter causado prejuízo durante o jogo real.

As chances de acerto no videogame são maiores do que no jogo de tênis de mesa real decorrente que no jogo de videogame a mecânica certa do movimento não precisa ser necessariamente utilizada sendo assim o movimento mesmo acontecendo de maneira errada acontecerá no videogame.

Daley (2010) afirma o aprimoramento do controle motor da criança e suas competências podem ser proporcionados pelo videogame e que este ambiente pode ser verdadeiro para as crianças com problemas funcionais e/ou de coordenação, os quais dificultam a sua participação nos jogos tradicionais com outras crianças.

Um ambiente de ensino-aprendizagem agradável, motivador e enriquecido, são oferecidos nos jogos onde a criança poderá desenvolver-se pessoal e socialmente de forma integral e harmoniosa (ROSADO, 2006)

É importante destacar que a técnica esta ligada a capacidade coordenativa da criança respeitando o estágio de desenvolvimento dela. Greco (1997) afirma “repetir para gravar para automatizar esquemas motores flexíveis”, ou seja, que variedades de vivências coordenativas (diferenciação, ritmo, acoplamento da raquete, tomada de decisão, percepção) podem melhorar através de um trabalho bem sistematizado.

Fica em evidência que para se obter melhores respostas cabe refazer estudos futuros uma discussão sobre a questão da inclusão social pelo esporte ao se possibilitar não só uma maior variedade de modalidades, como também o uso de dispositivos tecnológicos.

6 CONSIDERAÇÃO FINAL

Concluí- se que da forma utilizada o kinect sports não se mostrou eficiente para realização da transferência inter tarefa para o saque de tênis de mesa.

REFERÊNCIAS

ANDERSON F.; ANNETT M.; BISCHOF W. F. Lean on wii on: physical rehabilitation with virtual reality wii peripherals. *Studies in Health Technology and Informatics*, Amsterdam, v. 154, p. 229-234, 2010.

BARRACHO, Ana Flávia O; GRIPP, Fernando J; LIMA, Márcio de R. Ver. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. Rev **Bras.Ciên**, Porto Alegre, v.34 n.1 jan./mar. 2012, 88 - 127

BRASIL. Parâmetros curriculares nacionais 1998

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional 1996

COSTA, S. F. **Estatística aplicada a pesquisa em educação**. Brasília, DF: Plano, 2001.

DALEY, A. Can exergaming contribute to improving physical activity levels and health outcomes in children? **Pediatrics**, v. 124, n. 2, p. 763-771, 2010

GALLAHUE, Educação Física Desenvolvimentista para Todas as Crianças. São Paulo: Phorte Editora, 2008. 725 p.

MAGAGNIN, Cláudia Dolores M; CARNIELLO, Luciana Barbosa C; TOSCHI, Mirza S. A interferência dos jogos eletrônicos na prática da Educação Física. Universidade Federal de Pernambuco Núcleo de Estudos de Hipertexto e Tecnologias na Educação. In: Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação, Pernambuco, 2010 **Anais Eletrônicos** disponível em: <<http://www.portaldafamilia.org.br/artigos/artigo114.shtm>>. Acesso em: 15 maio 2013.

Magill RA., A review of the contextual interference effect in motor skill acquisition. **Hum Mov Sci** 2000 ;9(3-5):241-289

MARCHETTI Paulo Henrique, et al. Jogos Eletrônicos Interativos “EXERGAMING”: uma breve revisão sobre suas aplicações na Educação Física, São Paulo, forte, 2011.

MOITA, F. Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração. Campinas: SP. Alínea. 2007.

Oliveira. MMC, Maia. JAR Marques(2007): *Avaliação multimodal da actividade física: Um estudo exploratório em gémeos monozigóticos e dizigóticos*. Universidade do Porto. Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física.

PAREDES, M.C.B. A hipótese da variabilidade de prática na aquisição, retenção e transferência de tarefa motor de arremessar. Trabalho de dissertação apresentada ao curso de pós-graduação em Educação Física na UFMS, como requisito parcial para obtenção de grau de mestre em Ciências do Movimento Humano, 1997, 189 f.

ROSADO, J. R. História do jogo e o game na aprendizagem. In: SEMINÁRIO JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO: CONSTRUINDO NOVAS TRILHAS, 2., Salvador, 2006. *Anais...* Salvador: UNEB, 2006.

SCHMIDT, R.A. Aprendizagem e Performance Motora: dos princípios a prática. São Paulo: Editora Movimento, 1992.

VAGHETTI César Augusto Otero, BOTELHO Silvia Silva da Costa Ambientes virtuais de aprendizagem na educação física: uma revisão sobre a utilização de *Exergames* **Ciências e Cognição 2010; Campinas, v. 15,n.1, 076-088**

ANEXOS:



Faculdade de Ciências da Educação e Saúde | FACES
Curso de Educação Física

FICHA DE RESPONSABILIDADE DE
APRESENTAÇÃO DE TCC

Eu, Ítalo Rodrigues de Sena me responsabilizo pela apresentação do TCC intitulado Videogame no processo de transferência inter tarefa nas aulas de Educação Física

no dia 18 / 11 do presente ano, eximindo qualquer responsabilidade por parte do orientador.

Aluno	RA
Ítalo Rodrigues de Sena	21135807

ASSINATURA



CARTA DE DECLARAÇÃO DE AUTORIA

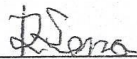
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO - TCC

Declaração de Autoria

Eu, Ítalo Rodrigues de Sena, declaro ser o (a) autor(a) de todo o conteúdo apresentado no trabalho de conclusão do curso de Educação Física do Centro Universitário de Brasília - Uniceub. Declaro, ainda, não ter plagiado a idéia e/ou os escritos de outro(s) autor(s) sob a pena de ser desligado(a) desta disciplina uma vez que plágio configura-se atitude ilegal na realização deste trabalho.

Brasília, 07 de Novembro de 2013.



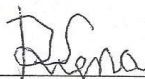
Orientando



AUTORIZAÇÃO

Eu Ítalo Rodrigues de Sena. RA 21135807, aluno (a) do Curso de Educação Física do Centro Universitário de Brasília - UniCEUB, autor(a) do artigo do trabalho de conclusão de curso intitulado Videogame no processo de transferência inter tarefa nas aulas de Educação Física, autorizo expressamente a Biblioteca Reitor João Herculino utilizar sem fins lucrativos e autorizo o professor orientador a publicar e designar o autor principal e os colaboradores em revistas científicas classificadas no Qualis Periódicos – CNPQ.

Brasília, 07 de Novembro de 2013.



Assinatura do Aluno

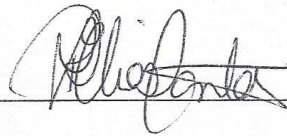
FICHA DE AUTORIZAÇÃO DE APRESENTAÇÃO DE TCC

Venho por meio desta, como orientador do trabalho:

Videogame no processo de transferência inter tarefa nas aulas de Educação Física

autorizar sua apresentação no dia 18/11 do presente ano.

Sem mais a acrescentar,



Orientador



CARTA DE ACEITE DO ORIENTADOR

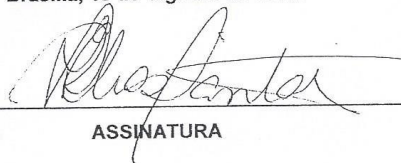
**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO - TCC

Declaração de aceite do orientador

Eu, Renata Aparecida Elias Dantas declaro aceitar orientar o (a) aluno (a) Ítalo Rodrigues de Sena no trabalho de conclusão do curso de Educação Física do Centro Universitário de Brasília – UniCEUB.

Brasília, 13 de Agosto de 2013.



ASSINATURA

FICHA DE ACOMPANHAMENTO DAS ATIVIDADES

Aluno: Ítalo Rodrigues de Sena

Professor Orientador: Renata Elias

SEPN 707/907 - Campus do UniCEUB, Bloco 9 - 70790-075 - Brasília-DF - Fone: (61) 3966-1469
www.uniceub.br - ed.fisica@uniceub.br



Na fabricação de papel reciclado, a quantidade de água equivale apenas a 2% da utilizada para a produção de papel alvejado.

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE
BRASÍLIA - UNICEUB



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: Videogame no processo de transferência inter tarefa na Educação Física Escolar

Pesquisador: Renata Aparecida Elias Dantas

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 17966713.4.0000.0023

Instituição Proponente: Centro Universitário de Brasília - UNICEUB

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 358.897

Data da Relatoria: 09/08/2013

Apresentação do Projeto:

De acordo com o projeto, o estudo se caracteriza "como longitudinal misto. A população é composta por alunos da escola Maple Bear Brasília com uma amostra de 20 alunos entre idade de 9 à 11 anos sendo que 10 participantes são meninos e 10 são meninas. O estudo averiguará se o videogame traz algum tipo de benefício e se influi no movimento de ação do jogo virtual ao mundo real."

Não há questionamento pelo Comitê de Ética do que foi disponibilizado na primeira versão.

Objetivo da Pesquisa:

De acordo com os pesquisadores, constitui objetivo primário da pesquisa: "verificar se o videogame pode contribuir para o processo de transferência da habilidade no saque de pingue pongue." E como objetivos secundários, "aplicar uma intervenção com uso de videogame; Comparar os grupos na habilidade saque do pingue pongue."

Não há questionamento pelo Comitê de Ética do que foi disponibilizado na primeira versão.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

No que se refere aos riscos, consta na pesquisa que os mesmos "serão mínimos por se tratarem de atividades das quais os participantes já conhecem, porém como precaução a escola possui uma equipe médica no local."

Quanto aos benefícios, consistem, de acordo com o projeto em "aumentar o conhecimento nessa

Endereço: SEPN 70/907 - Bloco 9 - 2º subsolo

Bairro: Setor Universitário

CEP: 70.790-075

UF: DF

Município: BRASÍLIA

Telefone: (61)3966-1200

Fax: (61)3966-1511

E-mail: comite.bioetica@uniceub.br

**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE
BRASÍLIA - UNICEUB**



Continuação do Parecer: 358.897

área de estudo de aprendizagem, estimular didáticas diferentes nas aulas de Educação Física, Promover o movimento das crianças com os videogames tanto nas aulas quanto fora da escola."

Não há questionamento pelo Comitê de Ética do que foi disponibilizado na primeira versão.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

A pesquisa está metodologicamente clara e precisa, não gerando nenhum conflito ético neste sentido. O cronograma foi apresentado e está atualizado. O orçamento foi apresentado e está detalhado.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

As modificações solicitadas no TCLE foram atendidas e o mesmo agora está aprovado.

Recomendações:

O CEP-UniCEUB ressalta a necessidade de atenção às diretrizes éticas nacionais quanto aos incisos XI.1 e XI.2 da Resolução 466/12 CNS/MS concernentes às responsabilidades do pesquisador no desenvolvimento do projeto. Tal resolução substitui a Resolução CNS n. 196/96.

Observação: Ao final da pesquisa enviar Relatório de Finalização da Pesquisa ao CEP. O envio de relatórios deverá ocorrer pela Plataforma Brasil, por meio de notificação de evento. O modelo do relatório encontra-se disponível na página do UniCEUB

http://www.uniceub.br/instituicao/pesquisa/ins030_pesquisacomitebio.aspx, em Formulário de Acompanhamento para Projetos Aprovados.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Não há mais pendências, uma vez que todas as questões solicitadas na versão anterior foram atendidas. Conclui-se pela aprovação do projeto de pesquisa.

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

Considerações Finais a critério do CEP:

Protocolo previamente avaliado por este CEP, com parecer N° 358.602/2013, tendo sido homologado na 13ª Reunião Ordinária do CEP-UniCEUB, em 9 de agosto de 2013.

Endereço: SEPN 70/907 - Bloco 9 - 2º subsolo		
Bairro: Setor Universitário		CEP: 70.790-075
UF: DF	Município: BRASÍLIA	
Telefone: (61)3966-1200	Fax: (61)3966-1511	E-mail: comite.bioetica@uniceub.br

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE
BRASÍLIA - UNICEUB



Continuação do Parecer: 358.897

BRASILIA, 13 de Agosto de 2013

Assinador por:
Marília de Queiroz Dias Jacome
(Coordenador)

Endereço: SEPN 70/907 - Bloco 9 - 2º subsolo
Bairro: Setor Universitário **CEP:** 70.790-075
UF: DF **Município:** BRASILIA
Telefone: (61)3966-1200 **Fax:** (61)3966-1511 **E-mail:** comite.bioetica@uniceub.br

