

APÊNDICE B – PROSPECTO DO PRODUTO EDUCACIONAL



MESTRADO PROFISSIONAL EM CIÊNCIA, TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO

VINICIUS BORTOLINI FERNANDES

CARTILHA PEDAGÓGICA:
TECNOLOGIAS DIGITAIS ENQUANTO RECURSOS A SEREM EMPREGADOS
NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA EM PIÚMA/ES

Produto educativo obtido da dissertação de Mestrado com o título: **A utilização de TIC's como ferramentas pedagógicas no ensino da Educação Física em Piúma/ES**, defendida no dia 14 de setembro de 2022, orientada pela Prof.^a Dr.^a Luana Frigulha Guisso, no Centro Universitário Vale do Cricaré.

Área de concentração: Educação

Linha de pesquisa: L1 – A Educação e a Inovação

SÃO MATEUS

2022

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	66
1 INTRODUÇÃO	67
2 JUSTIFICATIVA.....	69
3 PROBLEMA.....	70
4 OBJETIVOS	70
4.1 OBJETIVO GERAL	70
4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	70
5 METODOLOGIA	70
6 CRONOGRAMA	72
7 RESULTADOS.....	72
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	73

APRESENTAÇÃO

O presente projeto constitui o produto educativo obtido da dissertação de Mestrado, cujo título é: A utilização de TIC's como ferramentas pedagógicas no ensino da Educação Física em Piúma/ES, desenvolvido durante o Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação ofertado pelo Centro Universitário Vale do Cricaré, sob a orientação da Prof.^a Dr.^a Luana Frigulha Guisso.

A pesquisa referente a este produto educativo foi desenvolvida na EMEI “Ângela Paula Coelho Pedroza”, município de Piúma/ES. Nossa intenção com o presente projeto final é oferecer uma ferramenta de ensino e aprendizagem aos professores de Educação Física da Educação Infantil, relatando a experiência dos alunos e apresentado novas maneiras de como trabalhar com o conteúdo na sala de aula.

Trata-se de uma cartilha pedagógica que contém o resultado de uma intervenção pedagógica realizada no período de 04/07/2022 até 03/08/2022 com a finalidade de verificar como a utilização das TIC's pode contribuir no desenvolvimento integral das crianças matriculadas na Educação Infantil, em especial, a partir das aulas de Educação Física, uma vez que a tecnologia é tão presente na vida do homem, visto que esse mesmo homem se apropriou dos conhecimentos que o levam a um mundo virtual e global, compreendendo assim, que a tecnologia na educação pública perpassa as teorias, os modelos psicológicos e até filosóficos da história da educação.

Nesse sentido, constatamos que as Tecnologias da Informação e Comunicação podem ser consideradas meios indispensáveis para o sucesso da aprendizagem. Sendo assim, é com satisfação que apresentamos aos professores de Educação Física e à comunidade escolar, esta cartilha pedagógica, na intenção de que sirva de auxílio em suas práticas com a utilização das TIC's e o ensino de Educação Física juntos, interdisciplinarmente. A recomendação desta pretende orientar os docentes na importância dessas práticas em conjunto, para melhor aprendizagem dos estudantes.

1 INTRODUÇÃO

A atividade física configura-se como uma necessidade humana, pois com todos os avanços tecnológicos desde a era da revolução industrial observamos uma enorme mudança na sociedade, entre um grupo de pessoas estressadas e ansiosas, apesar do conforto que usufruem devido aos avanços tecnológicos. A falta de atividade física leva à ruptura da harmonia orgânica.

Diante das mudanças sociais, revoluções tecnológicas, novas dificuldades e novas demandas que emergem do atual estado da educação física escolar, os professores têm a responsabilidade de se adaptar às mudanças, atualizar as práticas pedagógicas, aliar a tecnologia e suas possibilidades naturalmente, e vivenciá-lo fora da escola. Nesse sentido, este estudo apresenta o pensamento e as possibilidades de desenvolver cursos de educação física com o auxílio de diferentes tecnologias, com foco em jogos virtuais e digitais. Como essas técnicas são altamente reproduzíveis, as possibilidades não são exaustivas neste artigo, ampliando as oportunidades para experiências docentes diversas e inéditas em campos férteis e inovadores.

As TIC's enriqueceram as formas de ensino em todas as modalidades de ensino, em todos os aspectos de conteúdo, além de proporcionar um grande desenvolvimento de modelos de educação à distância (EaD). Um avanço na revolução tecnológica é a rede informatizada que possibilita a comunicação rápida entre pessoas em diferentes localidades e amplia diferentes formas de ensino. O currículo EAD continua se expandindo e se desenvolvendo com base nessa revolução, que conseguiu levar a educação formal para as partes mais pobres e remotas da capital do país, onde antes não era possível, por uma forma mais justa e ética.

A tecnologia utilizada na educação pode transformar o ensino e as formas tradicionais de educação estagnadas na sociedade contemporânea. Em alguns modelos de ensino, como a educação especial, a tecnologia facilita o aprendizado e a inclusão social das pessoas com deficiência, possibilitando a educação integrada e muitas vezes atendendo suas necessidades físicas por meio de dispositivos tecnológicos e programas adequados.

Os professores devem perceber que a tecnologia veio para ficar e não é apenas uma simples ferramenta de ensino. Alguns professores utilizam a tecnologia por si só, buscando eficiência e eficácia em verdades e inquestionáveis, ao invés de utilizá-las

como interfaces pedagógicas que facilitam a assimilação do conhecimento no processo de ensino. As TIC's são mais que ferramentas de ensino, elas podem não apenas possibilitar o ensino informatizado, mas também proporcionar novas formas de aprendizagem e interação. Como rede de conhecimento, favorecem a democratização do acesso à informação.

As políticas públicas devem ser mais consistentes quando se trata de tecnologia escolar. A tecnologia hoje é mais que ferramentas e conteúdos extracurriculares que servem de base para outras questões. São as ferramentas e os conhecimentos pedagógicos necessários para o currículo atual. Negar aos alunos o acesso a esse conhecimento é negar oportunidades valiosas de engajamento, transformação e inclusão em um ambiente social de informações crescentes e interação rápida, como a cultura *online*.

O ciberespaço (também conhecido como web) é o principal palco onde as diversas formas de socialização dos indivíduos online se materializam e se desdobram. Esse fenômeno traz uma nova forma cultural de rebeldia que permeia as relações internas e interpessoais sendo permeada pelas características e características de aplicação dessas tecnologias, a cultura em rede (CRUZ JUNIOR; SILVA, 2010, p. 90).

A democratização do ensino permite o ingresso e permanência nas escolas públicas, mas grande número de alunos em escolas não estruturadas reduz a qualidade do ensino. Hoje temos computadores nas escolas públicas, mas não o suficiente para que essas máquinas-ferramentas de ensino apareçam no cotidiano escolar. A escola é onde novas habilidades devem ser adquiridas ou reconhecidas e desenvolvidas. Como a alfabetização em informática é uma habilidade nova, surge imediatamente um problema: as diferenças no acesso à informação e a necessidade de igualdade de oportunidades sob pena de desenvolver outro fator de exclusão social: a exclusão da informação (ALARCÃO, 2011).

Alguns professores ainda não conseguem fazer grandes discursos em mídia eletrônica porque nem todas as escolas possuem equipamentos de tecnologia. É comum nas escolas organizar e rotacionar os professores usando equipamentos e ambientes simples, como retroprojetores, laboratórios de informática e equipamentos gerais de áudio e vídeo, como videocassetes e aparelhos de DVD.

A Educação Física Escolar (EFE) lista conteúdos, habilidades e competências tão importantes quanto as demais disciplinas escolares. É o conhecimento além da simples prática, feito por fazer. Isso enriquece a construção do conhecimento dos

alunos, com o auxílio de diferentes tecnologias, como computadores, rádio, televisão, *internet* e as possibilidades de seu uso, que estão interligadas.

Nesse sentido, o produto atual, do ponto de vista qualitativo, é resultado de experimentos realizados com alunos da EMEI “Ângela Paula Coelho Pedroza” e questionários com professores de educação física de Piúma. Apresenta três categorias de conhecimento em forma de ensaios destinados a aproximar professores da nova realidade nas escolas com alunos "locais virtuais", para demonstrar as possibilidades técnicas nas aulas de educação física e o contexto de pesquisas empíricas realizadas por outros e pela escola pesquisada.

2 JUSTIFICATIVA

O desenvolvimento tecnológico é uma característica da sociedade ao longo da história. Para sobrevivência, conforto, ou melhor qualidade de vida, o homem busca constantemente desenvolver ou aprimorar recursos para facilitar sua vida. Nesse sentido, as tecnologias representam esforços da sociedade para transformar, preferencialmente em benefício da vida humana, embora isso nem sempre aconteça e, na atualidade, suas possibilidades se tornaram inéditas.

A tecnologia visa viabilizar a relação entre as pessoas e seu ambiente, destacando uma das principais características do ser humano, o uso de ferramentas e símbolos para mediar sua relação. Além disso, no processo de interação com o mundo, com o auxílio dos recursos tecnológicos, o ser humano tem aprimorado sua capacidade de compreender o que está ao seu redor e como intervir (RAMOS, 2011).

Bianchi, Pires e Vanzin (2009) argumentam que a tecnologia é um dos principais componentes da modernidade. Além de promover o desenvolvimento da ciência e da tecnologia, também mudou como os indivíduos vivem e se comunicam. Essas mudanças trazidas pelo advento da tecnologia tornaram-se mais proeminentes temporalmente, incluindo mudanças relacionadas aos próprios recursos tecnológicos, que implicam em novos modos de comunicação e aprendizagem.

Justifica-se, portanto, essa proposta, uma vez que as tecnologias nos possibilitam alcançar determinada finalidade, ou seja, elas não são a nossa atividade fim. Nesse sentido, por meio delas, torna-se possível a construção de novos espaços de aprendizagem, como, por exemplo, estarmos aprendendo na mesma sala, mas a partir de lugares distantes.

3 PROBLEMA

Como a utilização das TIC's podem contribuir no processo de ensino e aprendizagem dos alunos, a partir das aulas de Educação Física?

4 OBJETIVOS

4.1 OBJETIVO GERAL

- Refletir, com professores de Educação Física de Piúma, a utilização de tecnologias digitais como ferramentas pedagógicas no ensino da Educação Física, aplicando o resultado obtido aos alunos da EMEI “Ângela Paula Coelho Pedroza”.

4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analisar os principais conceitos sobre atividade física, exercício físico e aptidão física, relacionando-os à tecnologia digital;
- Compreender a relação existente entre as diversas práticas corporais e o uso dos recursos tecnológicos e;
- Discutir sobre os riscos da inatividade física e sedentarismo ao apenas utilizar as TIC's nas aulas de Educação Física.

5 METODOLOGIA

A pesquisa de campo foi desenvolvida na EMEI: “Ângela Paula Coelho Pedroza”, no período que compreendeu os dias 04/07/2022 até 03/08/2022, com os alunos da pré-escola, no turno matutino, durante oito aulas. O principal objetivo desta intervenção foi estimular a atenção, interesse e a imaginação através do uso da tecnologia nas aulas de Educação Física.

Entre as principais hipóteses, entendeu-se que trabalhar a laços afetivos, cognitivos e motores junto a ludicidade nas aulas de Educação Física, contribui para o despertar do aluno no interesse de melhor aproveitamento escolar; desenvolver aulas usando a tecnologia para aprimorar o desenvolvimento integral dos alunos e;

incentivar os professores de Educação Física o uso da tecnologia de acordo com essas aulas.

O pesquisador iniciou sua intervenção cumprimentando as crianças, informando sobre a importância da oportunidade de aprendizagem as diferentes formas de utilização de tecnologias digitais, convidando-as a utilizar ferramentas pedagógicas por elas conhecidas do dia a dia, como o celular e o *YouTube*, entre outros, inclusive, falando que haverá convidados que realizarão aulas lúdicas com mágicas e brincadeiras.

A intervenção do dia 04/07/2022 contou com Roda de Conversa introdutória sobre tecnologia em geral, demonstrando seus objetivos. Nesta aula o professor informou quais seriam as próximas atividades a serem desenvolvidas no decorrer da pesquisa de campo. A aula seguinte, realizada em 06/07, abordou o uso do *Google Meet*, e teve a participação de um convidado, professor no Instituto Federal do Espírito Santo (IFES), licenciado em Matemática pela Universidade Federal Fluminense (UFF) e mestre em Matemática pela Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro (UENF).

A terceira intervenção, realizada em 11/07, abordou o uso da plataforma digital *Microsoft Team* e também contou com um convidado, este, mestrando em Ciências, Tecnologia e Educação pela Centro Universitário Vale do Cricaré. Já a quarta intervenção, dia 13/07, teve como tema o acesso ao *YouTube*, onde os alunos acessaram, em casa, os links propostos pelo pesquisador e enviaram um vídeo praticando os movimentos corporais apresentados.

A Aula 5 (25/07) teve o objetivo de resgatar as brincadeiras populares de antigamente, usando as tecnologias do ano 2022. Para alcançar essa proposta, o pesquisador gravou, com o celular, os alunos brincando com alguma brincadeira considerada popular, como: piques, bolinha de gude, pipa e pula-corda, entre outras.

A sexta aula, realizada no dia 27/07, teve por peça fundamental o videogame Nintendo, objetivando fazer com que o aluno entenda os benefícios desta tecnologia para a coordenação motora da criança, ampliando assim a cultura corporal do movimento. Em seguida, o sétimo encontro proporcionará aos alunos lembrar as aulas de Educação Física durante a pandemia, ou seja, lembrar e ensino à distância (EaD), onde o pesquisador utilizou uma atividade lúdica, demonstrando sua montagem.

Para finalizar, a Aula 8 (03/08) culminou na apresentação da conclusão do projeto usando a tecnologia onde foi exibido um vídeo referente a todo o aprendizado, por meio de retroprojetor, aberta a toda a comunidade escolar.

6 CRONOGRAMA

-	Questionário com os professores
04/07/2022	Primeiro dia de intervenção: roda de conversa com os alunos sobre tecnologia e seus objetivos
06/07/2022	Segundo dia de intervenção: aula sobre utilizando o <i>Google Meet</i>
09/07/2022	Terceiro dia de intervenção: aula utilizando o <i>Microsoft Teams</i>
13/07/2022	Quarto dia de intervenção: aula utilizando o <i>YouTube</i>
25/07/2022	Quinto dia de intervenção: aula utilizando o celular
27/07/2022	Sexto dia de intervenção: aula utilizando o videogame
01/08/2022	Sétimo dia de intervenção: aula sobre ludicidade remota
03/08/2022	Oitavo dia de intervenção: exibição do vídeo culminando nos resultados da pesquisa de campo

7 RESULTADOS

Os resultados obtidos neste estudo contribuíram para compreensão das relações que ocorrem no cotidiano escolar entre professor-aluno e professor-professor, além de apontar as consequências dessas relações e dar pistas para a superação do fracasso escolar.

Por meio deste trabalho, portanto, percebeu-se que todos os agentes educacionais compreendam sua participação no processo de ensino, para que juntos possamos construir uma escola que valorize a educação baseada em ações que respeitem as culturas individuais, percebendo que existem diversas disciplinas na sociedade e que, cada sujeito tem seu próprio nível de aprendizagem, cultura e características, e esta escola tem a responsabilidade de implementar ações que valorizem a individualidade, na perspectiva de ver as diferenças como oportunidades para ampliar o aprendizado e compreender o lugar do outro.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALARCÃO, Isabel. **Professores reflexivos em uma escola reflexiva**. São Paulo: Cortez, 2011.

BIANCHI, Paula; PIRES, Giovani de Lorenzi; VANZIN, Tarcísio. **As Tecnologias de Informação e Comunicação na Rede Municipal de Ensino de Florianópolis: possibilidades para a educação (física)**. Linhas (UDESC), v. 9, p. 1-2, 2009.

CRUZ JUNIOR, Gilson; SILVA, Erineusa Maria da. A (ciber)cultura corporal no contexto da rede: uma leitura sobre os jogos eletrônicos do século XXI. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Florianópolis, v. 32, nº 2-4, p. 89-104, 2010.

KAPLÚN, Gabriel. **Material educativo: a experiência de aprendizado**. Comunicação & Educação, v. 27, pp. 46-60, 2003. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/37491>. Acesso em: 12 jun. 2022.

RAMOS, Daniele Karine. **As tecnologias da informação e comunicação na educação: reprodução ou transformação?** ETD: Educação Temática Digital, v. 12, p. 44-62, 2011.



Cartilha Educativa: Tecnologias digitais enquanto recursos a serem empregados nas aulas de Educação Física em Piúma-ES



VINICIUS BORTOLINI FERNANDES

LUANA FRIGULHA GUISSO

2022



AUTORIA: VINICIUS BORTOLINI FERNANDES

ORIENTADORA: DRA. LUANA FRIGULHA GUISSO

CURSO: MESTRADO PROFISSIONAL EM CIÊNCIA, TECNOLOGIA E
EDUCAÇÃO

INSTITUIÇÃO: FACULDADE VALE DO CRICARÉ

PROGRAMA VISUAL: FLÁVIA SILVEIRA LEMOS THOMÉ

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Biblioteca Pública Municipal "Thome de Souza Machado"
Gerado automaticamente mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

V785tt Fernandes, Vinícius Bortolini.
Tecnologias digitais enquanto recursos a serem empregados nas aulas de Educação Física em Piúma-ES / Vinícius Bortolini Fernandes. - 2022.
20 f.: il. color.

Dissertação - Faculdade Ideal Wyden, MESTRADO PROFISSIONAL EM CIÊNCIA,
TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO, Campus Faci, Belém, 2022
Orientadora: Profa. Dr(a). Luana Frigulha Guisso.

1. Tecnologia. 2. Informação. 3. Comunicação. 4. Educação Física. 5. Ludicidade.

ISBN: 978-65-00-52689-9

SUMÁRIO

<i>Apresentação</i>	80
<i>Introdução</i>	81
<i>As tic's e sua importância na educação física</i>	84
<i>Desafios da utilização das TIC's em sala de aula</i>	85
<i>Sugestões de práticas utilizando TIC's nas aulas de educação física</i>	88
<i>Sugestões de atividades utilizando TICs:</i>	89
<i>1ª atividade: RODA DE CONVERSA</i>	89
<i>2ª atividade: YOUTUBE</i>	90
<i>3ª atividade: GOOGLE MEET</i>	90
<i>4ª atividade: UTILIZAÇÃO DO CELULAR</i>	91
<i>5ª atividade: MICROSOFT TEAMS</i>	91
<i>6ª atividade: VIDEOGAME</i>	92
<i>7ª atividade: LUDICIDADE REMOTA</i>	92
<i>8ª atividade: VÍDEO DE CULMINÂNCIA</i>	93
<i>Considerações finais</i>	93
<i>Referências bibliográficas</i>	96



APRESENTAÇÃO

Esta cartilha contém ações e orientações pedagógicas voltadas para os docentes de Educação Física, acerca da utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) como mediadoras no desenvolvimento de estratégias de ensino dentro do processo de ensino-aprendizagem.

Ela foi elaborada a partir do resultado de uma pesquisa prática com



professores de Educação Física da rede pública de ensino do município de Píuma/ES, bem como, um professor da rede privada e os alunos da pré-escola da Escola Municipal de Educação Infantil “Ângela Paula Coelho Pedroza”, sob orientação do professor.

Este trabalho tem a finalidade de entender a realidade do professor de educação física envolvendo TIC's. Foi possível observar que trabalhar laços afetivos, cognitivos e motores junto a ludicidade nas aulas de Educação Física, contribuí para o despertar do aluno no interesse de melhor aproveitamento escolar; desenvolver aulas usando a tecnologia para aprimorar o desenvolvimento integral dos alunos e; incentivar os

professores de Educação Física o uso da tecnologia de acordo com essas aulas.

Como implicação teórica ela intenta auxiliar o docente na exploração de materiais e métodos mais inovadores e didáticos dentro do processo de ensino e aprendizagem desses alunos através do uso das TICs para estimular o ensino impactando positivamente no desempenho dos alunos. Ela visa contribuir para enriquecer a teoria e a prática dos professores no desenvolvimento de estratégias didáticas aplicáveis, através do uso das TICs, para potencializar o processo de educação.

INTRODUÇÃO

A atividade física configura-se como uma necessidade humana, pois com todos os avanços tecnológicos desde a era da revolução industrial observamos uma enorme mudança na sociedade, entre um grupo de pessoas estressadas e ansiosas, apesar do conforto que usufruem devido aos avanços tecnológicos. A falta de atividade física leva à ruptura da harmonia orgânica.



Diante das mudanças sociais, revoluções tecnológicas, novas dificuldades e novas demandas que emergem do atual estado da educação física escolar, os professores têm a responsabilidade de se adaptar às mudanças, atualizar as práticas pedagógicas, aliar a tecnologia e suas possibilidades naturalmente, e vivenciá-lo fora da escola. Nesse sentido, este estudo apresenta o pensamento e as possibilidades de desenvolver cursos de educação física com o auxílio de diferentes tecnologias, com

foco em jogos virtuais e digitais. Como essas técnicas são altamente reproduzíveis, as possibilidades não são exaustivas neste artigo, ampliando as oportunidades para experiências docentes diversas e inéditas em campos férteis e inovadores.

As TIC's (Tecnologias da Informação e Comunicação) enriqueceram as formas de ensino em todas as modalidades de ensino, em todos os aspectos de conteúdo,



além de proporcionar um grande desenvolvimento de modelos de educação à distância (EaD). Um avanço na revolução tecnológica é a rede informatizada que possibilita a comunicação rápida entre pessoas em diferentes localidades e amplia diferentes formas de

ensino. O currículo EAD continua se expandindo e se desenvolvendo com base nessa revolução, que conseguiu levar a educação formal para as partes mais pobres e remotas da capital do país, onde antes não era possível, por uma forma mais justa e ética.

A tecnologia utilizada na educação pode transformar o ensino e as formas tradicionais de educação estagnadas na sociedade contemporânea. Em alguns modelos de ensino, como a educação especial, a tecnologia facilita o aprendizado e a inclusão social das pessoas com deficiência, possibilitando a educação integrada e muitas vezes atendendo suas necessidades físicas por meio de dispositivos tecnológicos e programas adequados.

Os professores devem perceber que a tecnologia veio para ficar e não é apenas uma simples ferramenta de ensino. Alguns professores utilizam a tecnologia por si só, buscando eficiência e eficácia em verdades e inquestionáveis, ao invés de utilizá-las como interfaces pedagógicas que facilitam a assimilação do conhecimento no processo de ensino. As TIC's são mais que ferramentas de ensino, elas podem não apenas possibilitar o ensino informatizado, mas também proporcionar novas formas de aprendizagem e interação. Como rede de conhecimento, favorecem a democratização do acesso à informação.

As políticas públicas devem ser mais consistentes quando se trata de tecnologia escolar. A tecnologia hoje é mais que ferramentas e conteúdos extracurriculares que

servem de base para outras questões. São as ferramentas e os conhecimentos pedagógicos necessários para o currículo atual. Negar aos alunos o acesso a esse conhecimento é negar oportunidades valiosas de engajamento, transformação e inclusão em um ambiente social de informações crescentes e interação rápida, como a cultura online.

O ciberespaço (também conhecido como web) é o principal palco onde as diversas formas de socialização dos indivíduos online se materializam e se desdobram. Esse fenômeno traz uma nova forma cultural de rebeldia que permeia as relações internas e interpessoais sendo permeada pelas características e características de aplicação dessas tecnologias, a cultura em rede (CRUZ JUNIOR; SILVA (2010, p. 90).

A democratização do ensino permite o ingresso e permanência nas escolas públicas, mas grande número de alunos em escolas não estruturadas reduz a qualidade do ensino. Hoje temos computadores nas escolas públicas, mas não o suficiente para que essas máquinas-ferramentas de ensino apareçam no cotidiano escolar. A escola é onde novas habilidades devem ser adquiridas ou reconhecidas e desenvolvidas. Como a alfabetização em informática é uma habilidade nova, surge imediatamente um problema: as diferenças no acesso à informação e a necessidade de igualdade de oportunidades sob pena de desenvolver outro fator de exclusão social: a exclusão da informação (ALARCÃO, 2011).

Alguns professores ainda não conseguem fazer grandes discursos em mídia eletrônica porque nem todas as escolas possuem equipamentos de tecnologia. É comum nas escolas organizar e rotacionar os professores usando equipamentos e ambientes simples, como retroprojetores, laboratórios de informática e equipamentos gerais de áudio e vídeo, como videocassetes e aparelhos de DVD.

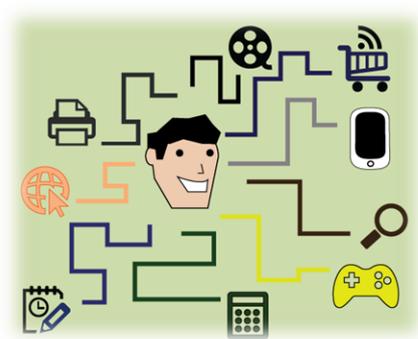
A Educação Física Escolar (EFE) lista conteúdos, habilidades e competências tão importantes quanto as demais disciplinas escolares. É o conhecimento além da simples prática, feito por fazer. Isso enriquece a construção do conhecimento dos alunos, com o auxílio de diferentes tecnologias, como computadores, rádio, televisão, internet e as possibilidades de seu uso, que estão interligadas.

Nesse sentido, o produto atual, do ponto de vista qualitativo, é resultado de experimentos realizados com alunos da EMEI “Ângela Paula Coelho Pedroza” e questionários com professores de educação física de Piúma. Apresenta três categorias de conhecimento em forma de ensaios destinados a aproximar professores da nova realidade nas escolas com alunos "locais virtuais", para demonstrar as possibilidades técnicas nas aulas de educação física e o contexto de pesquisas empíricas realizadas por outros e pela escola pesquisada.

AS TIC'S E SUA IMPORTÂNCIA NA EDUCAÇÃO FÍSICA

As TIC's referem-se a um conjunto de tecnologias e ferramentas de tecnologia da informação que auxiliam diversos profissionais de diferentes áreas, contribuindo para seus processos de comunicação e produção. Na educação não difere, pois essas tecnologias utilizadas para fins educacionais podem melhorar o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos, são um importante elemento metodológico para os professores incorporarem ao processo de planejamento e começam a ser vistos como um subcampo da tecnologia educacional (COSTA; COSTA; CIPRIANO et al., 2020).

O emprego de diversificadas ferramentas pedagógicas fomenta o processo de ensino e aprendizagem, fundamental para os professores, embora os estudos de Raiol (2020), Costa; Costa; Cipriano. (2020), Barreiros (2021), Goularte (2021) e Marinho (2021), entre outros autores, destacam as dificuldades e desafios enfrentados por esses



profissionais, seja pela complexidade na abordagem por meio do uso da tecnologia, seja pela falta de formação inicial e continuada adequada, seja pela insuficiente formação prática nas salas de aula.

Segundo Raiol (2020), a educação física, que estuda a cultura corporal do esporte, sofreu durante a pandemia de Covid-19 devido ao isolamento social e à falta de aulas presenciais. É

parte integrante do currículo relacionado à prática física, socialização e contato constante com outras pessoas nas atividades educativas.

Além disso, a prática de atividade física e exercício físico é essencial para a promoção da saúde física e mental de adolescentes e adolescentes, pois o sedentarismo e a exaustão emocional podem afetar crianças e adolescentes. Mesmo com questões de acessibilidade, as aulas de educação física devem ser continuadas remotamente por meio do uso das TIC's para manter a pesquisa e a experimentação em exercícios físicos (RAIOL, 2020).

DESAFIOS DA UTILIZAÇÃO DAS TIC'S EM SALA DE AULA

No século XXI, o Brasil é marcado por uma revolução tecnológica em dispositivos digitais, mídias eletrônicas e tecnologias da informação, que exploram o processo educacional tanto na prática docente, quanto no planejamento, organização e estruturação dos cursos e seus conteúdos. O uso da tecnologia para fins educacionais já é uma realidade há algum tempo e está se fortalecendo a cada ano.



As novas tecnologias podem trazer muitos benefícios ao processo de aprendizagem se implementadas e planejadas de forma correta, porém, se não, o ensino pode até sofrer. Dessa forma, é preciso aproveitar ao máximo a transformação digital da educação (SILVA; SILVA; SILVA, 2018).

A revolução da tecnologia da informação e da internet trouxe inúmeros impactos que no que lhe concerne afetam diferentes áreas da comunidade. A educação não escapou dessa mudança, com a tecnologia aparecendo cada vez mais nas escolas e no aprendizado dos alunos, seja pelo uso de dispositivos tecnológicos ou recursos digitais envolvendo educação e tecnologia (CAMILLO; MEDEIROS, 2018, p. 2).

Como resultado, surgiram novas perspectivas no âmbito das instituições sociais, das relações interpessoais e da produção de conhecimento, que de forma particular apontam para a necessidade de uma mudança de paradigma no cenário mundial, o surgimento de novos professores, a dedicação à mudança da modernidade.

Silva; Silva; Silva (2018) destacam que, entre os principais efeitos negativos da tecnologia educacional, destacam-se: habilidades de escrita prejudicadas; problemas de socialização; riscos de segurança da informação; distração; competitividade tóxica; crise de identidade, pois, para citar os últimos itens, no contexto das redes sociais, o usuário pode ser quem ele quiser. Ele pode mostrar a seus seguidores e amigos sociais o que ele não é, assumindo uma identidade completamente diferente da realidade.

Pode-se dizer que o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças sai do estágio primário de formação psicológica por volta dos quatro ou cinco anos, e agora seu corpo e mente estão buscando novas experiências e novos desafios. Como esta é uma etapa muito fácil para as crianças aprenderem, temos que ter cuidado com o ambiente que vamos proporcionar para esse tipo de aprendizagem. De modo geral, os adultos decidem o que as crianças podem ou não fazer, e incentivam e proporcionam brincadeiras que promovam o crescimento dessas crianças (SILVA; SILVA; SILVA, 2018, p. 3).

As autoras destacam ainda que podemos encontrar alguns pontos negativos sobre o desenvolvimento social das crianças, em muitos casos crianças pequenas substituem os laços de amizade com crianças reais por crianças virtuais, abraçando o mundo tecnológico (videogames e redes sociais), como o mundo é apenas a tela de um dispositivo. Jogos tradicionais como bola, amarelinha, adoleta, boca de forno e muitas outras brincadeiras que estimulam a interação social envolvendo exercícios físicos foram esquecidos.

Goularte (2021) afirma que a distração do aluno é a maior e maior barreira ao uso da tecnologia em sala de aula, pois a atenção é um recurso cada vez mais escasso na era digital, portanto, é necessário que os professores considerem os fatores de desatenção ao formular atividades que utilizarão a tecnologia para que os alunos não se distraiam.

Na perspectiva de Goularte (2021), a qualidade da informação e a superficialidade do conteúdo também são fatores negativos, pois na internet qualquer informação pode ser publicada, independentemente de sua autenticidade e validade. Portanto, a qualidade da informação a que os alunos são expostos é uma barreira para os professores, ou seja, os alunos podem ser expostos a informações falsas e aprender o conteúdo errado. Nas aulas, os professores ensinam de forma diferente, e esse desencontro vai confundir os alunos e até mesmo fazê-los questionar o conhecimento do professor.

Quanto à superficialidade do conteúdo, se antigamente era muito mais difícil obter informações, por outro lado, as fontes de informação são muito mais densas e profundas, e agora, a maioria do conteúdo da Internet é superficial, o que é conveniente para os alunos e perde a capacidade de aprender. A questão é que inúmeras atrações estão disponíveis com apenas um clique na internet. Portanto, os professores podem tomar medidas como o bloqueio de sites (via software especializado) e redes sociais durante as aulas (GOULARTE, 2021).

Outra desvantagem apontada por Barreiros (2020) é o ensino a distância, que não oferece a segurança do aprendizado real para os alunos. Segundo os autores, o feedback era mínimo, e os professores não viam os alunos porque não estavam com as câmeras ligadas, então não conseguiam sentir se estavam realmente focados na aula.

Apesar do uso das TIC's durante o distanciamento social, a falta de interação entre os alunos e a falta de participação da maioria das crianças e de alguns pais também é uma desvantagem, embora tenham sido criadas rotinas de sala de aula, mesmo que virtuais. Alguns alunos não participam da aula, caem na internet em determinados momentos da aula e a falta de orientação/treinamento também são desvantagens que precisam ser mencionadas (BARREIROS, 2021).

Segundo Marinho (2021), outros aspectos negativos salientes das TIC são: alguns professores apontam a tecnologia educacional como causa e geradora de desconforto por falta de conhecimentos de informática e outras ferramentas, além de

demonstrar certo grau de medo e apreensão. Substitua-os por máquinas e ferramentas relevantes.

Além disso, Marinho (2021) também observou que outros professores acreditam que o uso da tecnologia em sala de aula os leva a perder o controle e a compostura na sala de aula, pois os alunos têm acesso precoce a materiais que ainda não foram investigados, além da grande dificuldade dos professores na reconstrução de suas práticas de ensino, principalmente quando os pressupostos educacionais são pautados pelo uso do computador e, porque a ferramenta apresenta diferentes concepções de ensino-aprendizagem no ambiente educacional atual.

SUGESTÕES DE PRÁTICAS UTILIZANDO TIC'S NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

O desenvolvimento tecnológico é uma característica da sociedade ao longo da história. Para sobrevivência, conforto, ou melhor qualidade de vida, o homem busca constantemente desenvolver ou aprimorar recursos para facilitar sua vida. Nesse sentido, as tecnologias representam esforços da sociedade para transformar, preferencialmente em benefício da vida humana, embora isso nem sempre aconteça e, na atualidade, suas possibilidades se tornaram inéditas.



Ficou evidenciado que os professores sabem da importância do uso de TIC's nas aulas de educação física. Entre as principais hipóteses, entendeu-se que trabalhar a

laços afetivos, cognitivos e motores junto a ludicidade nas aulas de Educação Física, contribui para o despertar do aluno no interesse de melhor aproveitamento escolar; desenvolver aulas usando a tecnologia para aprimorar o desenvolvimento integral dos alunos e; incentivar os professores de Educação Física o uso da tecnologia de acordo com essas aulas.

Desta forma, sugerimos algumas práticas a serem realizadas ao longo das aulas de educação física:

Sugestões de atividades utilizando TICs:

1ª atividade: **RODA DE CONVERSA**



ABORDAGEM: Na primeira aula da intervenção, sugerimos explorar o conceito de “tecnologia” no formato de roda de conversa. Aproveitar a tela do computador para demonstrar o cronograma das aulas e trocar informações sobre o uso do mesmo e as práticas individuais que cada aluno já traz das experiências do dia a dia.

É possível observar o fato dos alunos já estarem habituados com o uso da tecnologia em seu cotidiano, como por exemplo no uso da televisão, computador e celular. As relações interpessoais fora da escola são feitas com uso dessas tecnologias e, portanto, a escola representa uma extensão daquilo que os alunos vivenciam no seu dia a dia.

Desta forma, as TICs estão inseridas nas relações diárias dos alunos, a escola precisa entender o papel das tecnologias e fazer uso delas para o desenvolvimento de seu trabalho. Assim, o aprendizado se torna mais fácil quando caracterizado de uma forma mais natural. E a tecnologia pode beneficiar nesse processo de ensino-aprendizagem.

AÇÃO: Explicar sobre as tecnologias que serão utilizadas na intervenção, sendo elas: celular, computador, laser, plataformas digitais, videogame, televisão e o retroprojetor (Datashow). Exibir uma aula por meio do YouTube (<https://youtu.be/xlrt0mvvpbk>), de um professor usando sua metodologia de ensino sem o uso da tecnologia, e depois com o uso da tecnologia.

2ª atividade: **YOUTUBE**



ABORDAGEM: Nessa aula será trabalhada a cultura corporal do movimento, fazendo alongamentos e mostrando, na prática, como podemos usar o YouTube da melhor maneira possível, praticando atividade física nas aulas de Educação Física, ou seja, mais uma vez mostramos como a utilização da tecnologia pode contribuir para que ela seja uma ferramenta pedagógica nas aulas de Educação Física escolar. Além disso, pode-se explorar além do objetivo principal da aula, que seria a utilização do YouTube, sugerimos também o uso do “LASER”, outra tecnologia que muitos não conheciam ou não sabem como funciona.



AÇÃO: Para essa aula, sugerimos o link:

(<https://www.youtube.com/watch?v=phahmvict1a>)

3ª atividade: **GOOGLE MEET**

ABORDAGEM: Uso da ferramenta de *Google Meet* para interação dos alunos com um professor de outra instituição. É importante que os alunos se sintam inseridos na ferramenta, utilizando formas de tratamento personalizados para que sintam o sentimento de pertencimento e se envolvam no processo.



GOOGLE MEET

AÇÃO: Por meio da plataforma *Google Meet*, professor convidado realizou cinco mágicas diferentes, sempre interagindo com os alunos e lembrando os mesmos que sem a tecnologia em si, nada daquele momento teria acontecido.



4ª atividade: **UTILIZAÇÃO DO CELULAR**

ABORDAGEM: A sugestão do uso do celular seria uma ferramenta de apoio na aula lúdica e prática é baseada em brincadeiras adaptadas. Neste caso, o celular nessa aula tem o objetivo principal, que é a utilização do mesmo como a ferramenta pedagógica. Mostrei a todos como o celular pode contribuir, pois com todos os vídeos feitos, conseguimos aprender com os erros nas brincadeiras, conseguimos socializar com os mesmos e o mais legal, são lembranças.

AÇÃO: O professor explica a brincadeira, como por exemplo “gato e o rato” ou “dança da cadeira”. Sugerimos a participação do pedagogo fazendo os vídeos com o “celular”.



5ª atividade: **MICROSOFT TEAMS**

ABORDAGEM: O intuito desse encontro é proporcionar aos alunos uma aula de Educação Física como outra qualquer, mas oferecida e praticada por meio de uma plataforma digital, ou seja, uma tecnologia a nosso favor.

As brincadeiras devem ser ministradas ao vivo pelo professor convidado através da plataforma, onde ele fez duplas entre os alunos, e praticaram normalmente sem nenhum problema de conexão e entendimento por eles, no qual todos se divertem durante a aula.

AÇÃO: A aula começa com um alongamento e em seguida com algumas brincadeiras lúdicas proporcionando diversas valências físicas, motoras e cognitivas aos alunos, como: brincadeira do carrinho de mão, brincadeiras do sapo, brincadeira do rolo compressor e outras.





6ª atividade: VIDEOGAME

ABORDAGEM: Utilização de videogame nas aulas de educação física. Segundo a BNCC, o campo que as crianças conhecem e reconhecem as funções e sensações do seu próprio corpo, é o campo de experiência “Corpo, gesto e movimento”. É possível explorar novas percepções corporais associadas à tecnologia.



AÇÃO: Explanar sobre o videogame *Nintendo Switch*, falamos do objetivo dele na nossa aula, que foi a socialização, competitividade, lateralidade e partimos para a prática.



7ª atividade: LUDICIDADE REMOTA

ABORDAGEM: Brincadeira lúdica, trabalhando a agilidade, cognição, força e o salto, mas claro trabalhando sempre a ludicidade com eles. Criar um material para ser usado pelos alunos em casa, porém criado por eles mesmos em sala de aula, para compreenderem o processo de criação de um vídeo.



AÇÃO: Durante a aula prática, gravar um vídeo, que servirá de apoio para atividade de casa, porém com a presença de todos, para que os alunos vivenciem como eram produzidos os vídeos que chegavam até eles.



8ª atividade: **VÍDEO DE CULMINÂNCIA**



ABORDAGEM: No último dia da intervenção, para finalizar as atividades, sugerimos o uso da tecnologia do Datashow para apresentar um vídeo de 15 minutos, mostrando tudo o que vivenciamos durante o período de intervenção.

AÇÃO: Exposição do vídeo e roda de conversa anteriormente explicando a todos alunos tudo o que aconteceria naquele momento. Depois de minha explicação e sobre a importância dessa intervenção, exibi o vídeo das evidências e concluímos com outra explicação, encerrando nossa jornada registrando, em fotos, nossa confraternização, após os agradecimentos e uma linda mesa deliciosos quitutes e guloseimas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em pleno século XXI, em meio uma pandemia da Covid-19, o papel do professor se fortifica, aumentando também seu engajamento diante a sociedade no geral. Desde a educação infantil o seu papel de transmissor de conhecimento, faz com que o ser humano continua tendo a figura do professor como um mediador do conhecimento e aprendizagens.

Após essa grande difusão e expansão da internet e da era digital, aumentando assim, os chamados nativos virtuais, esse professor, conhecedor e acostumado com o método tradicional, se vê na importante missão de realizar mudanças no seu planejamento, ou seja, se atualizar profissionalmente. A tecnologia da informação e comunicação gera conhecimento e se apresenta como uma potencial ferramenta para auxiliar e simplificar o trabalho dos professores no geral, o que proporciona aos alunos, múltiplas possibilidades de investigação e informação, e sim protagonizando o seu processo educativo.

Nessa era digital, no mundo da geração audiovisual e os chamados nativos virtuais, o professor precisa sempre ser destaque e protagonista do seu ensinamento, que acabou forçando os profissionais tradicionalistas e de conteúdos a saber que é preciso mais, é preciso investir, estudar, criar novas estratégias e metodologias de ensino, onde essa prática pedagógica voltada para os recursos tecnológicos, como respondida pelos próprios professores, faz com que ela contribua de forma enriquecedora nas aulas de educação física.

No campo educacional, os recursos tecnológicos apresentam-se inúmeras formas a serem trabalhadas, pois existem muitos recursos e cada vez mais surgem novos recursos. Mais não podemos deixar de lembrar da importância de um olhar interdisciplinar, promovendo sempre ações e situações de ensino, e lançando desafios e buscando sempre novos conhecimentos. Como dito pelos professores, ser um facilitador nas aulas de educação física.

Quando perguntado aos professores quais recursos/ferramentas eram utilizados em suas aulas de educação física. Logo tivemos como respostas o celular e o computador, sabendo nós que devido o cenário, existem muitos outros recursos. De acordo com essa resposta, realmente tivemos a certeza que não existe um bom relacionamento professores/secretaria, pois essa oportunidade do uso de novas e outras tecnologias, tem que vir da Secretaria de Educação com formações, cursos, entre outros.

É preciso ter um olhar interdisciplinar sim, promover sempre ações e situações de ensino aprendizagem, oportunizando também a busca dos saberes. Onde todas as tecnologias podem trazer benefícios usada da forma correta, mas claro, usando sempre ao nosso favor. Hoje o nosso planeta vive uma época de grandes transformações que atingem todos os setores, a vida cotidiana muda bruscamente, fazendo com que as pessoas se atualizem constantemente.

Compreender como o emprego de recursos digitais pode contribuir, enquanto ferramenta pedagógica, no processo de ensino e aprendizagem dos alunos da Educação Infantil, em especial, a partir das aulas de Educação Física foi o nosso

principal objetivo, onde foi feito uma intervenção com uma participação de uma turma de educação infantil. Com esse resultado, surgiu o produto final. Para finalizar, fiz uma cartilha como produto final, para ter uma forma de conscientização pra chegar até aos professores com mais clareza e objetiva do tal assunto, favorecendo sua pratica pedagógica futura.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARREIROS, Camilla Monteiro. **A interferência da pandemia da Covid-19 e os impactos na Educação Básica**. 2021. Universidade Federal de Campina Grande. Disponível em: <http://dspace.sti.ufcg.edu.br:8080/xmlui/bitstream/handle/riufcg/19224/camilla%20monteiro%20barreiros%20-%20tcc%20licenciatura%20ci%C4%81ncias%20biol%C3%B3gicas%20ces%202021.pdf?sequence=3>.

Acesso em: 06 ago. 2022.

CAMILLO, Cíntia Moralles; MEDEIROS, Lisiany Muller. **Educação do campo e suas práticas educativas: a tecnologia em prol da formação de educadores**. In: Tecnologias e educação a distância no ensino superior. Minas Gerais-MG anais do evento, 2018.

GOULARTE, Amanda. **Tecnologia na Educação: conheça as vantagens e desvantagens de levar tecnologia para a sala de aula**. 2021. Disponível em: <https://blog.flexge.com/tecnologia-sala-de-aula-vantagens-desvantagens/>. Acesso em: 06 ago. 2021.

MARINHO, Genildo dos Santos. **Novas tecnologias educacionais no ensino da matemática: desafios e possibilidades**. 2021. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba.

RAIOL, Rodolfo A. **Praticar exercícios físicos é fundamental para a saúde física e mental durante a Pandemia da COVID-19**. Brazilian Journal of Health Review, [S. l.], v. 3, n. 2, p. 2804-2813, 2020.

SILVA, Edvânia Soares; SILVA, Claudeane Maria da; SILVA, Thamyres Ferreira da. **Aspectos positivos e negativos no desenvolvimento infantil frente as tecnologias**. 2018. V CONEDU – Congresso nacional de Educação. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/46518>. Acesso em: 06 ago. 2022.

SILVA, W. A. **Tecnologia, educação física e o ensino do esporte**. 1.ed. Curitiba: Appris, 2014. 157p.

AUTORES:

VINICIUS BORTOLINI FERNANDES



Mestrando em Ciências, Tecnologia e Educação pelo Centro Universitário Vale do Cricaré – UNIVC. Licenciatura Plena em Educação Física pela Escola Superior São Francisco de Assis – ESFA; com Especialização em Educação Física Escolar e Treinamento Desportivo pela Faculdade integrada de Jacarepaguá – FIJ. Atualmente sou Professor de Educação Física Escolar da rede municipal, trabalhando com a Educação Infantil e também na Associação de Pais e Amigos – APAE.

LUANA FRIGULHA GUISSO



Doutora em História Social pela Universidade Federal do Espírito Santo (UFES); Pós-Doutoranda pela Universidade Federal do Espírito Santo (UFES) - (2021); Mestra em Educação Ambiental pela Faculdade de Aracruz (FAACZ); Especialista em: A Moderna Educação: metodologias, tendências e foco no aluno pela PUCRS; Psicopedagogia; Gestão de Recursos Humanos e Pedagogia Empresarial pela Faculdade de Ciências Humanas de Aracruz (FACHA); Licenciatura Plena em Pedagogia com Habilitações em: Supervisão Escolar, Educação Infantil e Magistério das Séries Iniciais do Ensino Fundamental, pela Faculdade de Ciências Humanas de Aracruz (FACHA). Atualmente é Professora e Orientadora do curso Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação da Faculdade Vale do Cricaré (FVC) - São Mateus (ES).

ISBN: 978-65-00-52689-9