

## POSSIBILIDADE DO USO DAS TECNOLOGIAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA COM CRIANÇAS DO QUARTO ANO

Gabriel Gomes de Miranda<sup>1</sup>  
Luiza Helena Arruda Godoy<sup>2</sup>  
Natascha Stephanie Nunes Abade<sup>3</sup>  
Luciano Silveira Coelho<sup>4</sup>

### RESUMO

Este trabalho traz uma reflexão sobre a inserção das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) nas aulas de Educação Física, com o intuito de mostrar que os jogos digitais podem ser reapropriados e vivenciados na prática de maneira lúdica. O objetivo desse trabalho é proporcionar uma experiência de intervenção nas aulas de Educação Física com uma turma do quarto ano do ensino fundamental. A proposta utilizada foi de trazer jogos digitais, para trabalhar a ludicidade das crianças e transferir esses jogos para a vida real, com a finalidade de que os alunos possam enxergar novas possibilidades a partir dos *games* tecnológicos. Como conclusão, explicitamos que este estudo mostra um potencial dos jogos digitais nas aulas de Educação Física, onde o mesmo pode contribuir para a imaginação, criatividade, curiosidade e desenvolvimento dos alunos. Ressaltamos que a partir desse novo ponto de vista, as crianças encontrarão diferentes cenários que poderão ser inseridos em suas brincadeiras.

**Palavras-chave:** TDICs, Educação Física, PIBID, Virtual, Imaginação.

### INTRODUÇÃO

Na atualidade, é observado um crescente acesso das crianças à tecnologia e isso é corroborado por Santos *et al.* (2020), que falam sobre as crianças considerarem a tecnologia como um importante espaço para terem novas vivências e ressignificarem suas atividades lúdicas a partir de novas experiências proporcionadas pela internet.

O objetivo dessa pesquisa é relatar a experiência vivida pela implementação das TDICs nas aulas de Educação Física de uma Escola Municipal da cidade de Contagem, Minas Gerais, em uma turma do quarto ano do ensino fundamental, onde a professora nunca havia feito uso dessas tecnologias com seus estudantes, pois tais conteúdos não estão previstos na

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Educação Física da Universidade Estadual – UEMG, Bolsista do PIBID – UEMG, gabriel.1397916@discente.uemg.br

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de Educação Física da Universidade Estadual - UEMG, Bolsista do PIBID – UEMG, luiza.1397874@discente.uemg.br

<sup>3</sup> Supervisora do PIBID – UEMG e Doutoranda do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer da Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, natascha.abade01@gmail.com.

<sup>4</sup> Coordenador do PIBID – UEMG, luciano.coelho@uemg.br.

Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para essa faixa etária. Melo *et al.* (2011) acreditam ser importante estimular a imaginação e a fantasia das crianças com intuito de possibilitar novas vivências com o mundo virtual. Nesse sentido, como acadêmicos do curso de Educação Física da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) e bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) na escola em questão, propusemos a introdução de dois jogos virtuais que seriam trabalhos posteriormente de forma concreta e lúdica, proporcionando assim novas possibilidades com jogos virtuais nas aulas de Educação Física. Segundo Gemente, Silva e Matthiesen (2020, p. 573), vem sendo comentado nas redes de comunicação como, rádios, televisão, revistas, *sites* da internet e jornais, a utilização das TDICs como um meio facilitador na comunicação dentre diversos ambientes, sendo assim, “a Educação Física escolar não pode ficar alheia às transformações da cultura corporal e da sociedade originadas pelos avanços tecnológicos”.

No entanto, é preciso entender se essa implementação é necessária, funcional e cooperativa ou se ela pode trazer “malefícios” para os alunos durante as aulas de Educação Física. Para tanto, Lima, Queiroz e Sant’anna (2018) mostram como ponto positivo, o uso das tecnologias como via facilitadora do aprendizado e também agente de uma maior interatividade nas aulas. Entretanto, Bianchi (2009), ressalta que um dos pontos negativos, é a formação acadêmica dos professores, que não possuem o devido conhecimento para o uso dessas tecnologias nas aulas de Educação Física. Outro fator destacado pelo mesmo, é o excesso de trabalho dos docentes da educação básica, com cargas horárias exaustivas e pouca disponibilidade para uma formação continuada.

Costa (2006) fala da importância da inclusão das TDICs nas aulas de Educação Física, dentre elas, as transformações através das tecnologias e das experiências corporais dos alunos. O mesmo ressalta que, assim como os esportes podem se tornar virtuais, como desenhos animados, filmes ou jogos de videogames, as tecnologias também podem se tornar vivências corporais. Isso pode ser visto no relato de experiência escrito por Melo *et al.* (2011), onde construíram uma possibilidade de reapropriar e ressignificar as experiências a partir do uso das tecnologias. Os autores fizeram uma “corrida de karts (feitos de papelão e materiais recicláveis pelas próprias crianças guiados por monitores fantasiados de Vilma e Fred Flinston) em um circuito do personagem “Mário”, que dá nome ao famoso jogo de videogame “Mario Kart””.

Sendo assim, essa apropriação que torna as tecnologias em práticas corporais lúdicas pode ser introduzida durante as aulas de Educação Física. Betti (2001) ressalta que o objetivo dessa introdução de tecnologias não é transformar todas as aulas, mas sim mostrar,

por novas perspectivas, outras opções de aula e ensino para os alunos. Consequentemente, com a introdução das TDICs, o professor tem a oportunidade de criar novos modelos de aulas e promover novas reflexões e experiências corporais.

## **METODOLOGIA**

Com intuito de inserir as TDICs nas aulas de Educação Física de forma interativa, foi feita uma proposta de intervenção com jogos virtuais com uma turma de alunos do quarto ano do ensino fundamental durante as aulas de Educação Física, que aconteciam nas segundas e terças-feiras, com duração de 50 minutos. A escolha dos jogos foi baseada por meio de perguntas em uma aula inicial, que foi pensada para diagnosticar os jogos mais citados pela turma. Na segunda aula, foram levados cinco aparelhos celulares com o jogo *Fruit Ninja* para possibilitar a vivência desse jogo virtual. A aula foi dividida em dois momentos, no primeiro a turma foi separada em cinco grupos e os alunos revezaram o aparelho celular conforme foram perdendo a partida. Após esse momento em sala, com a vivência virtual, os alunos foram levados para a quadra e vivenciaram esse jogo de forma concreta. Na terceira aula, repetimos a dinâmica da aula anterior, mas dessa vez com o jogo *Subway Surf*. A quarta aula foi para fazer perguntas a partir de um grupo focal que, segundo Morgan (1997 *apud* Trad, 2009) é um método de pesquisa qualitativa, que visa coletar informações através de interações grupais. Foi utilizada essa metodologia com intuito de provocá-los a se expressar sobre o que haviam compreendido da proposta da reapropriação de jogos virtuais na vida real. Foram feitas três perguntas mobilizadoras: como foi vivenciar os jogos tecnológicos na vida real? Qual jogo você traria para a vida real? Como vivenciaram esses jogos na prática? Por fim, foram levadas cinco cartolinas, uma para cada grupo, com o intuito de produzir registros imagéticos sobre as vivências durante as aulas propostas.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

O *Fruit Ninja* é um jogo eletrônico (Figura 1) que consiste em uma tábua onde são lançadas frutas e bombas, sendo que apenas as frutas devem ser cortadas. No entanto, o jogador só pode deixar de cortar três frutas, caso contrário ele perde o jogo. As bombas servem de obstáculos e se forem cortadas, a pessoa também perde.



**Figura 1** – Jogando *Fruit Ninja*

**Fonte:** Acervo dos autores

Após a vivência do jogo em sala, de forma virtual, os alunos foram levados para a quadra e vivenciaram esse jogo de forma concreta (Figura 2). Para fazer essa prática foram usadas bolinhas coloridas para representar as frutas e as mãos para desviar das bolinhas que foram arremessadas por outro colega da turma. Um aluno por grupo ficou responsável por arremessar as bolinhas coloridas e as “bombas” (que não poderia ser cortada) e o restante ficou com a função de desviar as bolinhas com as mãos. As bolinhas desviadas pelos alunos eram contadas para saber qual grupo iria conseguir desviar mais bolinhas, sendo que o maior número de bolinhas desviadas foram 22.

Ao longo da prática na quadra, alguns alunos foram dando sugestões para modificar o jogo. Uma delas foi virar a pessoa que estava arremessando as bolinhas de costas para que os outros não pudessem ver qual bolinha seria arremessada, sendo assim, os alunos não iriam saber quando a bomba seria jogada. A outra sugestão foi a de todos os alunos ficarem juntos para rebater as bolinhas, enquanto nós ficamos arremessando as bolinhas de costas para eles (Figura 3). Nesse contexto percebemos que os alunos começaram a pensar em novas possibilidades, afirmando assim, que o brincar “contribui de forma relevante para o seu desenvolvimento, o estímulo à imaginação, fantasia, curiosidade, experimentação, improvisação, entre outros, são alguns dos elementos ressaltados como sendo fundamentais para a sua capacidade criativa” (Hoyer, 2010, p. 82).





**Figura 2 e 3** – Seguindo as sugestões dos alunos

**Fonte:** Acervo dos autores

O segundo jogo, *Subway Surf*, consiste em um personagem que é pego “pichando” um vagão por um policial (Figura 4). Com isso, o “pichador” começa a fugir por uma linha de trem enquanto desvia de obstáculos, sendo que esse personagem é controlado pelo jogador. Novamente, os alunos foram separados em grupos para revezar os aparelhos celulares entre eles, permitindo assim, que todos pudessem ter a experiência do jogo virtual. Durante esse momento, os alunos competiam entre os grupos, para ver qual iria conseguir a maior pontuação no jogo. No entanto, eles motivavam os colegas do seu próprio grupo, para que conseguissem um resultado superior em relação aos seus “adversários”. Sendo assim, a competitividade cooperou para o melhor empenho dos alunos que estavam jogando e fez com que todos participassem mais do jogo, seja torcendo pelo colega, ganhando ou perdendo. Segundo Freire, é “mais educativo reconhecer a importância do vencido e do vencedor do que nunca competir” (Freire, 2011, p. 78).



**Figura 4** – Jogando *Subway Surf*

**Fonte:** Acervo dos autores

No segundo momento, os alunos foram levados para a quadra, onde já estava montado o circuito do jogo que eles iriam ter que percorrer (Figura 5). Explicamos e demonstramos como seria feito o circuito para que os alunos entendessem de forma clara como iria funcionar a dinâmica. Eles foram divididos em duplas, sendo que um seria o “pichador” que fugiria da outra pessoa da dupla, que seria o “policial”. Logo após, as duplas começaram a fazer o percurso e conforme foram repetindo as duplas, eles iam alternando os personagens que iriam representar na brincadeira.



**Figura 5** – Aula prática

**Fonte:** Acervo dos autores

Conforme a aula foi acontecendo, os alunos começaram a dar uma sugestão para mudar a dinâmica da aula. Dessa vez, a ideia foi que a turma faria o percurso como “pichadores” e nós seríamos os “policiais” que correriam atrás deles. Assim como na primeira aula, aceitamos prontamente a tarefa de participar da brincadeira. Segundo Pereira e Silva (2021), ser professor exige muitas responsabilidades e obrigações e é difícil ter a coragem de assumir o lugar de um adulto que brinca, mas o professor de Educação Física deve, com responsabilidade e comprometimento educativo, entrar na brincadeira, sempre exercendo seu papel, manifestando respeito e demonstrando empatia pelas crianças.

No grupo focal, começamos a aula fazendo as perguntas mobilizadoras. A primeira foi: “o que vocês acharam de ter a experiência de trazer o jogo virtual na vida real?” Os alunos prontamente responderam que foi muito legal e que acharam que foi mais difícil fazer o jogo virar uma “brincadeira de verdade”. A segunda pergunta foi: “qual outro jogo vocês acham que seria possível trazer para a vida real?” Rapidamente os alunos começaram a falar nomes de diversos jogos. Os mais falados foram o *Roblox*, *Minecraft* e o *Stumble Guys*. A terceira pergunta foi: “como vocês trariam esses jogos para a vida real?”. Para o *Roblox*, os alunos disseram que iriam precisar de obstáculos altos para fazer o jogo de *parkour*<sup>5</sup> que tem dentro do aplicativo e afirmaram que, mesas, cadeiras e até mesmo o sofá da escola poderiam servir como obstáculos. Quando questionados sobre como poderiam trazer o *Minecraft* para a prática, eles demoraram um pouco para responder, pois o jogo tem uma estética peculiar, em formato de *pixel* ou cubular, mas logo em seguida começaram a surgir ideias, como por exemplo, caixas de papelão, isopor, cartolinas etc. Para o *Stumble Guys*, os alunos disseram que poderiam usar bolas, cordas, cones e até piscinas plásticas para recriar algumas fazes desse jogo. Para Betti (1998), é necessário que a vivência da realidade e do tecnológico, sirva como uma tentativa de os discentes readaptarem o brincar. Por isso, propusemos essa intervenção com o intuito dos alunos compreenderem sobre como é possível introduzir a ludicidade das tecnologias nas brincadeiras que eles mesmos podem criar.

Como último registro, foi orientamos aos alunos a fazerem desenhos sobre as últimas aulas em cartolinas. Nesse dia, diversos alunos que participaram das primeiras aulas não foram para a escola e, por esse motivo, os grupos tiveram que ser modificados. Sendo assim, foram feitos apenas quatro grupos de alunos.

---

<sup>5</sup> Parkour é uma prática que tem como objetivo ultrapassar obstáculos utilizando o próprio corpo de forma segura, sendo necessário força, equilíbrio, resistência e rapidez.



**Figura 6, 7, 8 e 9** – Cartazes feitos pelos alunos

**Fonte:** Acervo dos autores

A partir da primeira vivência com os aparelhos tecnológicos, foi possível perceber um grande interesse dos estudantes nas atividades que seriam propostas. Eles foram muito participativos durante todos os momentos e também ficaram imaginando e perguntando quais seriam as possibilidades para trazer os jogos virtuais para a vida real. Durante a construção dos cartazes, os alunos usaram de maneira expressiva a criatividade, pois além de esboçar os elementos que mais chamaram a atenção deles, foi observado que alguns alunos desenharam e recortaram folhas para fazerem desenhos em “3D”. Com isso, as aulas propostas promoveram aos alunos novas experiências.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A partir da proposta de intervenção e das observações feitas no estágio, compreendemos que é possível o uso das tecnologias nas aulas de Educação Física, em especial, com os alunos do quarto ano do ensino fundamental. Tal proposta se mostrou uma ótima maneira de aguçar a fantasia e a imaginação das crianças, pois foram provocadas a criarem “novas realidades” partindo das experiências corporais que foram retiradas dos jogos eletrônicos. No início, a turma não conseguiu vislumbrar como poderiam funcionar as aulas práticas, mas assim que iniciamos as vivências corporais, os alunos começaram a dar sugestões sobre o que poderia ser adicionado ou mudado nos jogos. Durante esse processo, observamos que a maioria das crianças tinha acesso aos jogos eletrônicos e esse conhecimento



prévio facilitou ainda mais a exploração do tema. A partir dos relatos e análises apresentadas, entendemos que essas transformações de vivências lúdicas virtuais em práticas corporais ampliaram as perspectivas dessas crianças sobre o brincar a partir dos jogos eletrônicos e tal intervenção ampliou de forma promissora e potente as possibilidades de uso das TDICs nas aulas de Educação Física no ensino fundamental.

## REFERÊNCIAS

BETTI, Mauro. *Mídias: Aliadas ou inimigas da Educação Física escolar?*. Rio Claro: **Motriz**, 2001. Disponível em: <<http://www.rc.unesp.br/ib/efisica/motriz/07n2/Betti.pdf>>. Acesso em: 20 mai. 2023.

BETTI, Mauro. **A janela de vidro: esporte, televisão e educação física**. Orientador: Dr. Nelson Carvalho Marcellino. 1997. 278 f. Dissertação (Filosofia e História da Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1998.

BIANCHI, Paula. **Formação em Mídia-Educação (Física): Ações colaborativas na rede municipal de Florianópolis/Santa Catarina**. Orientador: Giovani De Lorenzi Pires. 2008. 22 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Centro de Desportos, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2009.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/193-tecnologias-digitais-da-informacao-e-comunicacao-no-contexto-escolar-possibilidades>. Acesso em: 25 de julho de 2023.

COSTA, Alan Queiroz Da. **Mídias e Jogos: do virtual do virtual para uma experiência corporal educativa**. Orientador: Mauro Betti. 2006. 190 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Motricidade Humana) – Instituto de Biociências de Rio Claro, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2006.

MELO, Marcos de Abreu *et al.* Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte/IV Congresso Internacional de Ciências do Esporte, XVII, 2011, Belo Horizonte. **Dialogando com a imaginação e o mundo virtual: uma colônia de férias temática como proposta de intervenção cultural no lazer**. Porto Alegre. Anais do XVII Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte e o IV Congresso Internacional de Ciências do Esporte Porto Alegre, 2011, 16 p.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física**. (Ed. 1). São Paulo: Scipione, 2011, 112 p. (Série, 09-10769).

GEMENTE, Flórence Rosana Faganello; DA SILVA, Ana Paula Salles; MATTHIESEN, Sara Quenzer. Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação: desafios e possibilidades para a inserção na Educação Física escolar. **Revista Eletrônica Pesquiseduca**, v. 12, n. 28, p. 570-586, 2020.

HOYER, Alice Rodrigues. **A expressão da criatividade infantil em atividades lúdicas.** Orientador: Dr. Albertina Mitjans Martínez. 2010. 205 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de Brasília, Brasília, 2010.

LIMA, Claudia Lucia; QUEIROZ, Erika Cristina Silva Batista; SANT'ANNA, Geraldo José. A Relação entre concentração e aprendizagem: O uso de TIDC para a aprendizagem do aprender. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento.** V. 5, P. 161-186, 2018.

PEREIRA, Danilo Cesar; DE SOUZA SILVA, Daniel. A Importância do Brincar para o Desenvolvimento da Criança. **Educere-Revista da Educação da UNIPAR,** V. 21, P. 111-130, 2021.

SANTOS, Thaís Aluane Silva *et al.* O acesso a tecnologias pelas crianças: necessidade de monitoramento. **Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação,** N. 38, P. 48-63, 2020.

TRAD, Leny A. Bomfim. Grupos focais: conceitos, procedimentos e reflexões baseadas em experiências com o uso da técnica em pesquisas de saúde. **Physis: revista de saúde coletiva,** V. 19, P. 777-796, 2009.

## APÊNDICE

### Plano de Aula

**Tema:** Jogos digitais na prática - *SubwaySurf e Fruit Ninja.*

**Objetivo da aula:** Inserir a tecnologia nas aulas de Educação Física através de jogos para proporcionar e incentivar novas vivências.

**Competências:** “Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.” (BNCC, 2017).

**Habilidades:** o desenvolvimento de competências relacionadas ao próprio uso das tecnologias, recursos e linguagens digitais. (BNCC, 2017).

**Metodologia de ensino:** utilizar dos jogos virtuais para possibilitar novas vivências a partir da prática.

**Duração da aula:** 60 minutos.

**Espaços:** Sala de aula e quadra.

**Desenvolvimento:**

A aula será dividida em 3 (três) momentos, descritos a seguir:

**1º momento (30 minutos):**

- Explicar os jogos que serão utilizados e suas respectivas regras e que após vivenciar estes jogos na prática.
- Separar a sala em cinco grupos e distribuir os telefones celulares.

**2º momento: Vivenciando o jogo virtual na prática**

**Atividade 01 – “Fruit Ninja”**

A turma será dividida em vários grupos de quatro estudantes. Dois alunos de cada equipe começará a atividade como o “arremessador” e os outros dois ficaram do lado oposto aos demais colegas de seu grupo, com a função de desviar as bolinhas de papeis “frutas”, com as mãos. As bolinhas desviadas serão contabilizadas e os alunos que mais acertaram irão participar de uma competição final para descobrir qual dubla mais desviou.

**Objetivos:** possibilitar a vivência com a tecnologia em sala de aula e proporcionar uma atividade lúdica na vida real.

**Tempo da atividade:** 30 minutos.

**Materiais:** 60 bolinhas de plástico coloridas

**Possibilidade de variação da atividade:** colocar bolinhas negativas no meio das “frutas”, sendo que, se acertar essa bolinha negativa o participante perderá dois pontos.

**Atividade 02: “Subway Surf”**

A turma será dividida em duplas, onde um será o pichador que deverá correr do outro aluno que será o policial, o pichador irá começar o percurso cinco segundos antes do policial, sendo que ambos terão por todos os obstáculos que são: passar por cima de uma corda que estará no chão para os alunos passarem por cima, em seguida deverão pular com os dois pés dentro de cada bambolê, logo após deverão passar rastejando por baixo de uma mesa, o próximo obstáculo terá cones de tamanhos variados e caixas de papelão para serem saltados.

**Objetivos:** possibilitar a vivência com a tecnologia em sala de aula e proporcionar uma atividade lúdica na vida real.

**Tempo da atividade:** 30 minutos.

**Materiais:** dez cones grandes e dez pequenos, duas cordas compridas, sete bambolês, duas mesas e duas caixas de papelão.

**Possibilidade de variação da atividade:** Cadeiras para passar por cima e cones para os alunos fazerem zigue-zague entre eles, dificultando assim o circuito.

**Atividade 03: “Grupo Focal”**

Para iniciar a atividade usando o método grupo focal, quatro perguntas serão feitas, sendo elas:

- Como foi vivenciar jogos tecnológicos na vida real?

- Qual jogo você traria para a vida real?
- Como vivenciaram esses jogos na prática?

Após os alunos responderem as perguntas propostas, eles serão divididos em cinco grupos para projetarem suas vivências durante as últimas duas aulas em cartolinas a partir de desenhos.

**Objetivos:** provocá-los e compreender se os alunos entenderam como pode ser feita a reapropriação de jogos tecnológicos na vida real.

**Tempo da atividade:** 50 minutos.

**Materiais:** cinco cartolinas, lápis de cor, canetinhas, canetas e giz de cera.

**Possibilidade de variação da atividade:** levar revistas para os alunos encontrarem figuras que tenham ligação com as atividades propostas e colarem nos cartazes.