

## USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DE UMA ESCOLA PÚBLICA DE VILA FLOR–RN: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Ronieris da Silva <sup>1</sup>

### RESUMO

Atualmente, as tecnologias digitais nas aulas de Educação Física têm sido essenciais para possibilitar uma abordagem pedagógica mais dinâmica e envolvente, permitindo aos professores criar experiências significativas no processo de ensino-aprendizagem em sala de aula. Nesse sentido, o presente trabalho objetiva relatar as experiências do autor desta pesquisa, enquanto docente da educação básica, a respeito do uso das tecnologias digitais em duas turmas do Ensino Fundamental II, de uma escola pública municipal da cidade de Vila Flor, cidade localizada no interior do estado do Rio Grande do Norte/RN. Para tanto, o aporte teórico está calcado nos estudos de Brandt (2019), Braum e Galvão (2022) e Baumgar e Neuenfeld (2024) Quanto aos procedimentos metodológicos, esta pesquisa, no que concerne aos objetivos, apresenta-se como descritiva, e, referente aos procedimentos técnicos, bibliográfica. Os resultados obtidos neste estudo revelam que, nas aulas de Educação Física, houve um uso produtivo das tecnologias digitais, sendo o celular e os aplicativos educativos as ferramentas tecnológicas mais constantes. Isso, por sua vez, propiciou um maior engajamento e interesse dos estudantes pelos estudos. Contudo, é válido destacar algumas dificuldades identificadas na escola, tais como: ausência de um laboratório de informática e conexão com a internet instável. Diante do exposto, mostra-se relevante que o professor tenha uma formação continuada para aplicar, de forma produtiva, as novas tecnologias digitais na sala de aula, com vistas a favorecer o ensino-aprendizagem dos estudantes.

**Palavras-chave:** Educação, Tecnologia, Educação Física

### INTRODUÇÃO

A integração das tecnologias digitais no ambiente escolar tem sido uma tendência crescente, refletindo as transformações da sociedade contemporânea. No contexto das aulas de Educação Física, essa incorporação pode promover uma abordagem inovadora e estimulante para os alunos, especialmente em instituições públicas, nas quais os recursos, muitas vezes, são limitados. Nesse contexto, Galvão e Braum (2022, p. 10) destacam que “atualmente, tanto no âmbito social quanto no educacional, observa-se um esforço significativo por parte dos governos estaduais e municipais para promover a inserção de tecnologias nas escolas”.

Desse modo, este relato de experiência aborda a implementação das tecnologias digitais nas aulas de Educação Física de uma escola pública de Vila Flor-RN,

---

<sup>1</sup> Graduado pelo Curso de Educação Física do Centro Universitário para o Desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí - UNIDAVI, ronnyflu@hotmail.com

destacando os métodos utilizados e os resultados observados. Com a introdução de ferramentas como projetores multimídia, notebooks e aplicativos interativos, foi possível criar um ambiente de aprendizado mais dinâmico e atrativo.

Um dos principais objetivos dessa iniciativa foi proporcionar aos estudantes uma interação mais rica com os conteúdos abordados, aliando teoria e prática de maneira eficiente. Ao utilizar tecnologias digitais, os alunos puderam explorar temas como a história dos jogos eletrônicos, os benefícios e malefícios do uso excessivo das telas e a importância das atividades físicas tradicionais.

Além disso, a abordagem tecnológica permitiu uma avaliação contínua e dinâmica do desempenho dos alunos, por meio de quiz interativos e *feedbacks* instantâneos. Esse método não só facilitou o engajamento dos estudantes, mas também incentivou a participação ativa e crítica, promovendo um aprendizado mais significativo. A experiência relatada busca contribuir para a discussão sobre o papel das tecnologias digitais na educação.

A Escola Nossa Senhora do Desterro foi inaugurada em 1995, por Joaquim de Souza, com o propósito de atender às demandas educacionais da comunidade, oferecendo desde então ensino fundamental I - anos iniciais até o ensino fundamental II - anos finais, mantendo essa abrangência até os dias atuais.

A unidade de ensino contém 7 salas de aulas, atendendo cerca de 400 alunos, entre os turnos da manhã, tarde e noite. Ademais, a instituição conta com uma quadra aberta, destinada às aulas de educação física, e, para tanto, os recursos disponíveis incluem: duas bolas de futebol, duas de vôlei, uma de handebol, cordas, oito cones, entre outros.

Esta experiência foi desenvolvida com as turmas do 6º e 7º anos do ensino fundamental, cuja faixa etária variava entre 10 e 13 anos. Cada turma era composta por um contingente de 23 a 27 alunos, predominantemente do sexo masculino. A unidade temática trabalhada com os alunos está alinhada com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), abordando Jogos e Brincadeiras, com foco específico nos jogos eletrônicos. Esta temática, por sua vez, “explora aquelas atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada jogador ao que foi combinado” (BRASIL, 2018).

## **METODOLOGIA**

A presente pesquisa é, no que concerne aos objetivos, descritiva, pois, de acordo com Gil (2021, p. 27), “as pesquisas deste tipo têm como objetivo primordial a descrição das características de uma determinada população ou fenômeno de relação entre variáveis”. Além disso, quanto aos procedimentos técnicos, configura-se como bibliográfica, já que, segundo Souza, Oliveira e Alves (2021), o processo de investigação científica tem seu início com a pesquisa bibliográfica, ao qual o pesquisador procura por obras já publicadas que sejam pertinentes para sua pesquisa.

As aulas, com duração de 50 minutos, ocorreram duas vezes por semana, às quartas e sextas-feiras. Ao todo, tivemos seis encontros por turma. No primeiro encontro, com o tema “Jogos eletrônicos”, os alunos responderam a uma avaliação diagnóstica. Esta aula foi bastante produtiva, pois, inicialmente, elaborei algumas perguntas relacionadas ao tema para ajudar no diagnóstico da turma.

Conforme os Parâmetros Curriculares da Educação Física (1998, p. 59), a “avaliação diagnóstica ou inicial fornecerá os dados para a elaboração de um projeto de desenvolvimento dos conteúdos, a partir da consideração dos conhecimentos prévios dos alunos”. Esse processo permitiu identificar o nível de familiaridade dos alunos com os jogos eletrônicos e ajustar o planejamento das aulas seguintes para atender às suas necessidades e interesses específicos. Foi um começo promissor para explorar o universo dos jogos eletrônicos de maneira educativa e envolvente. As questões foram estas:

- Vocês sabem o que são jogos eletrônicos?
- Vocês já tinham estudado sobre este tema antes nos anos anteriores?
- Vocês já conhecem algum jogo eletrônico? Quais?

Logo após as perguntas, foram exibidas, com o auxílio de um projetor multimídia e de um *notebook*, duas imagens extraídas da internet. A primeira mostrava um grupo de crianças utilizando tecnologias digitais, como celulares e tablets, enquanto a segunda retratava crianças brincando no parque, com brincadeiras populares, como cabo de guerra. Em seguida, os estudantes fizeram uma análise das duas figuras para perceber as semelhanças e as diferenças entre elas. Subsequente, houve explicação, por meio de *slides*, do conceito e a evolução dos jogos eletrônicos.

No segundo encontro, iniciou-se com uma revisão detalhada dos conteúdos abordados na aula anterior, visando a consolidar o conhecimento adquirido pelos alunos. Em seguida, utilizando as mesmas tecnologias, como projetores multimídia e

notebooks, foi apresentado um vídeo curto, mas informativo, que traçava a evolução dos jogos eletrônicos ao longo das décadas, desde os primeiros jogos de arcade até as modernas plataformas de realidade virtual. O vídeo destacou marcos importantes na história dos jogos eletrônicos, como o lançamento do Atari, a popularização dos consoles da Nintendo e a revolução trazida pelos jogos on-line.

Após a exibição do vídeo, os discentes foram incentivados a participar de uma discussão em grupo para compartilhar suas percepções e reflexões sobre a evolução apresentada. Esse momento de troca de ideias foi crucial para estimular o pensamento crítico e a compreensão do impacto dos avanços tecnológicos na cultura dos jogos. Para concluir a atividade, cada aluno redigiu um resumo individual, destacando as principais informações e *insights* adquiridos durante a aula, o que serviu como uma forma de avaliação e fixação dos conhecimentos explorados.

No segundo encontro, os alunos foram organizados em grupos de quatro componentes cada. Reunidos em sala de aula, realizaram uma pesquisa na internet sobre os tipos de jogos eletrônicos que costumam praticar. Devido à baixa qualidade da conexão da escola, alguns discentes recorreram ao uso de suas redes móveis de operadoras telefônicas para completar a tarefa.

No terceiro encontro, com o objetivo de vivenciarem na prática um dos jogos pesquisados, cada grupo teve a oportunidade de experimentar o “PlayStation” 4 por 10 minutos. Esse momento proporcionou uma interação direta com a tecnologia, permitindo aos alunos aplicarem os conhecimentos teóricos adquiridos durante as pesquisas e observarem, em tempo real, os elementos e dinâmicas dos jogos eletrônicos estudados.

No quarto, quinto e sexto encontro, em ambas as turmas, foram abordados os benefícios e malefícios do uso das tecnologias para crianças, especificamente voltados para os alunos do 6º e 7º anos. A partir de perguntas objetivas relacionadas ao tema, utilizando o aplicativo *Kahoot*, os alunos participaram de uma dinâmica interativa que os incentivou a refletir sobre o uso das tecnologias.

As questões abordadas incluíram os tipos de atividades físicas que as crianças podem realizar fora da tela, os limites de tempo de tela recomendados para essa faixa etária e os benefícios de brincar ao ar livre em comparação com jogos eletrônicos. Essa abordagem prática permitiu aos alunos envolverem-se ativamente na discussão e internalizarem melhor os conceitos apresentados, promovendo uma compreensão mais profunda sobre o impacto das tecnologias em sua saúde e bem-estar.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

De acordo com Brandt (2019), a utilização de recursos tecnológicos nas aulas de Educação Física é uma estratégia que tem se mostrado eficaz para unir a teoria com a prática, proporcionando aos estudantes uma vivência mais completa e enriquecedora. Entretanto, é válido ressaltar que diversas instituições de ensino, como a Escola Nossa Senhora do Desterro, enfrentam obstáculos no que diz respeito aos recursos disponíveis, o que dificulta a adoção dessas tecnologias.

A falta de recursos tecnológicos, como *laptops*, *smartphones* e dispositivos de áudio e vídeo, pode ter um efeito negativo na qualidade do ensino e do aprendizado em todas as áreas, inclusive na Educação Física. Um exemplo disso pode ser visto na referida escola, na qual há apenas um projetor disponível para ser compartilhado entre diversos professores, refletindo assim essa situação precária.

A ausência de organização pode dificultar a implementação de novas práticas de ensino e restringir as chances de participação dos estudantes. Caso não tenham apropriado acesso às tecnologias, os educadores podem encontrar obstáculos para variar suas metodologias de ensino e personalizar o conteúdo de acordo com as demandas individuais dos alunos.

Contudo, apesar dos obstáculos apresentados, é indispensável buscar soluções inovadoras e flexíveis para aprimorar a excelência do ensino de Educação Física. Também, é crucial pleitear por mais recursos investidos na melhoria da infraestrutura escolar e tecnológica, assegurando que todas as instituições de ensino possuam os recursos necessários para proporcionar um ensino de excelência em todas as áreas do conhecimento, inclusive na Educação Física.

Assim, mesmo diante das dificuldades decorrentes da falta de recursos, é viável identificar formas de aprimorar a vivência do ensino e aprendizado na área de Educação Física, fomentando a conexão entre teoria e prática, bem como preparando os estudantes para uma participação mais efetiva e comprometida.

É importante ressaltar que, embora o celular e os aplicativos educativos tenham se destacado como recursos valiosos, sua eficácia está intrinsecamente ligada à forma como são integrados ao currículo e utilizados pelos professores. Portanto, a capacitação dos educadores para o uso efetivo dessas tecnologias é um aspecto fundamental a ser considerado na busca por uma educação mais inovadora e centrada no aluno.

Diante desses resultados promissores, surge a necessidade de expandir e aprofundar o uso das tecnologias digitais nas aulas de Educação Física, buscando explorar todo o seu potencial para melhorar a qualidade do ensino e promover o desenvolvimento integral dos estudantes. Isso requer um investimento contínuo em infraestrutura tecnológica, bem como iniciativas de formação e atualização profissional para os educadores, visando aprimorar suas habilidades no uso pedagógico das ferramentas digitais disponíveis.

Durante o período de observação e implementação das tecnologias digitais nas aulas de Educação Física, diversos resultados e reflexões surgiram, oferecendo *insights* valiosos sobre o impacto dessas ferramentas no processo de ensino-aprendizagem.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Os resultados desta pesquisa destacam o potencial das tecnologias digitais para transformar as aulas de Educação Física em experiências mais dinâmicas e envolventes. O uso produtivo do celular e dos aplicativos educativos demonstrou proporcionar um maior engajamento dos alunos, estimulando sua participação ativa nas atividades propostas.

Conforme Baumgar e Neuenfeld (2024), os recursos digitais são ferramentas que os educadores podem empregar para promover a aprendizagem e a prática do ensino. Isso sugere que as tecnologias podem ser aliadas valiosas no processo de ensino-aprendizagem, especialmente em uma disciplina que muitas vezes é percebida como extremamente prática (corporal).

Entretanto, é essencial reconhecer as limitações identificadas durante o estudo. A ausência de um laboratório de informática na escola e a conexão instável com a internet representaram desafios significativos para a implementação plena das tecnologias digitais. Esses obstáculos evidenciam a necessidade de investimentos em infraestrutura tecnológica nas instituições de ensino, bem como o desenvolvimento de estratégias alternativas para contornar essas limitações.

Além disso, ressalta-se a importância da formação continuada dos professores para o efetivo uso das novas tecnologias digitais. É fundamental que os docentes estejam atualizados e capacitados para integrar as tecnologias de forma pedagogicamente eficaz em suas práticas de ensino. Isso inclui não apenas o domínio técnico das ferramentas digitais, mas também a reflexão sobre suas implicações no

processo educacional e a adaptação de estratégias de ensino para aproveitar ao máximo o potencial dessas tecnologias.

Em suma, esta pesquisa evidencia a relevância do uso das tecnologias digitais nas aulas de Educação Física e destaca a necessidade de um investimento contínuo em infraestrutura, formação docente e desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras para garantir uma educação de qualidade e alinhada com as demandas da sociedade contemporânea.

## REFERÊNCIAS

BRANDT, Léocla Vanessa. **Relato de Experiência sobre o uso da tecnologia nas aulas de Educação Física de uma pública de Santa Maria/RS**. Revista compartilhando saberes. Nº 1, p. 01 a 08. 2019

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática**. Ministério da Educação e do Desporto: Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, 1997

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 7. ed. São Paulo. Atlas, 2021.

SOUZA, Angélica Silva; OLIVEIRA, Guilherme Saramago; ALVES, Lais Hilário. **A pesquisa Bibliográfica: Princípios e fundamentos**. Cadernos da Fucamp, v.20, n.43, p.64-83. 2021.

GALVÃO, Célia Maria Feriane; BRAUM, Lua Barboza. **A UTILIZAÇÃO DA TECNOLOGIA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NO ENSINO FUNDAMENTAL EM UMA ESCOLA PÚBLICA DE VILA VELHA/ES**. 48 folhas. TCC (Curso de Licenciatura em Educação Física) – Universidade Federal do Espírito Santo, 2014.

NEUENFELDT, Derli Juliano; BAUMGARTEM, Macgregor; NEUENFELDT, Adriano Edo. **Educação Física e tecnologias digitais: experimentando essa relação**. Revista Científica em Educação Física a distância. Ano 2024.