



## AS TECNOLOGIAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Arlindo Fernando Paiva de Carvalho Junior

### RESUMO

*Diante das transformações da sociedade, da revolução tecnológica, das novas dificuldades e necessidades que emergem no cenário atual da Educação Física escolar, cabe aos professores acompanharem as mudanças e atualizarem suas práticas pedagógicas com a integração das tecnologias e suas possibilidades de forma natural, assim como ela é vivenciada fora da escola. Neste sentido, o presente estudo apresenta reflexões e possibilidades de desenvolver as aulas de Educação Física com o auxílio de diferentes tecnologias com ênfase nos jogos virtuais e digitais. Possibilidades que não se esgotam neste texto, uma vez que as tecnologias são altamente renováveis ampliando a oportunidade de variadas experiências didáticas e inéditas em um campo fértil e inovador.*

*PALAVRAS-CHAVE: Tecnologia; Educação Física Escolar; Ambientes Virtuais.*

### INTRODUÇÃO

A educação de um modo geral modifica-se, transforma-se, desenvolve-se junto à sociedade, lugar onde nascem novos hábitos, costumes e necessidades de aprendizado. A educação pode se manifestar em diferentes modalidades de ensino, ter diferentes objetivos, metodologias e abordagens dependendo do curso, nível de ensino e público alvo. Divide-se em informal/assistemática, que são os conhecimentos e aprendizados adquiridos fora da instituição escolar e formal/sistemática transmitidos pelas instituições de ensino. Ambas as formas de educação fazem usos de tecnologias, que facilitam o processo de ensino e aprendizagem. Seja qual for a forma educacional utilizada, as tecnologias da informação e comunicação e as mídias eletrônicas deveriam integrar-se ao ensino promovendo a informatização e democratização da cibercultura junto à internet, que possibilita a navegação no ciberespaço, que já é uma realidade no cotidiano de muitos cidadãos e, que a escola pode e deve utilizar como forma de inclusão social.

O Brasil sofreu várias revoluções que marcaram e de alguma forma contribuíram para o desenvolvimento do país. Hoje, no século XXI o país é marcado pela revolução tecnológica com aparelhos digitais, mídias eletrônicas e tecnologias de informação e comunicação que alavancaram os processos educacionais tanto na prática pedagógica quanto no planejamento, organização e estruturação dos cursos e seus conteúdos. Segundo Araújo e Pilloto (2013, p. 23) “A revolução tecnológica e a globalização atingiram todos os países e mercados, levando



os países do chamado Terceiro Mundo a um intenso processo de transformação, tanto nos aspectos econômicos quanto nos culturais”.

As tecnologias podem receber alguns adjetivos e classificações, como tecnologias da informação e comunicação (TIC), da inteligência, midiática, novas tecnologias da informação e comunicação (NTIC), eletrônicas, conforme suas características. Alguns pensam em tecnologias apenas como algo novo, porém como explica Kenski (2012) a tecnologia está nos diferentes lugares de nossa vida cotidiana e acaba se passando por natural. A autora entende como tecnologia o “[...] conjunto de conhecimentos e princípios científicos que se aplicam ao planejamento, à construção e à utilização de um equipamento em um determinado tipo de atividade [...]” (KENSKI, 2012, p. 18). E ainda diz que

Tudo o que utilizamos em nossa vida diária, pessoal e profissional – utensílios, livros, giz e apagador, papel, canetas, lápis, sabonetes, talheres... – são formas diferenciadas de ferramentas tecnológicas. Quando falamos da maneira como utilizamos cada ferramenta para realizar determinada ação, referimo-nos à *técnica*. A *tecnologia* é o conjunto de tudo isso: as ferramentas e as técnicas que correspondem aos usos que lhes destinamos, em cada época. (KENSKI, 2012, p. 19, grifos do autor).

A tecnologia existe desde os tempos mais remotos, e após sua criação em uma determinada época se naturalizou na sociedade com os passar dos anos. O lápis, o papel, o papiro, como quase todos os utensílios, que utilizamos no dia a dia, foram considerados tecnologias na época em que foram criados, e hoje, são vistos como objetos naturais da sociedade.

Segundo Kenski (2012, p.23) as TIC são mais que suportes. “Elas interferem em nosso modo de pensar, sentir, agir, de nos relacionarmos socialmente e adquirirmos conhecimentos. Criam uma nova cultura e um novo modelo de sociedade”.

As tecnologias possibilitam diferentes dinâmicas e metodologias de ensino. Atualmente em cursos de graduação é difícil o professor que não faz o uso direto das TIC, mídias digitais e aparelhos eletrônicos em suas aulas, ou indiretamente, através do planejamento organização, estruturação dos conteúdos de ensino e de sua prática pedagógica.

As TIC, por exemplo, enriqueceram as formas didáticas pedagógicas em todas as modalidades de ensino, nas variadas dimensões dos conteúdos, além de proporcionar o grande crescimento da modalidade da educação a distância (EAD). O grande avanço da revolução



tecnológica foi a rede informatizada, possibilitando a comunicação rápida entre pessoas em localizações diferentes e a expansão das diferentes modalidades de ensino. Cursos na modalidade EAD expandiram-se e crescem a todo o momento a partir desta revolução, que consegue levar educação formal nos pontos mais pobres e distantes das capitais do país, onde antes não era possível, contribuindo para uma sociedade mais justa, ética e igualitária.

As tecnologias usadas na educação podem transformar o ensino na sociedade contemporânea e as formas estagnadas de educação tradicional. Em algumas modalidades de ensino, como a educação especial, as tecnologias facilitam a aprendizagem e a inclusão social dos deficientes, possibilitando uma educação integral e muitas vezes sanando sua necessidade física por meio de aparelhos tecnológicos e programas adequados.

Os professores devem se conscientizar que as tecnologias vieram para ficar e são muito mais, que simples ferramentas de ensino. Alguns professores utilizam as tecnologias visando à técnica pela técnica, na busca de eficiência e eficácia nas verdades absolutas e inquestionáveis, não as usando como interface pedagógica facilitadora da assimilação do conhecimento no processo de ensino e aprendizagem. As TIC não são meros instrumentos de ensino, não possibilitam apenas o ensino informatizado, mas sim novas formas de aprendizado e interação. Como rede de conhecimento, favorecem a democratização do acesso à informação. Sendo assim, as políticas públicas devem ser mais consistentes quanto às tecnologias na escola. As tecnologias hoje não são somente ferramentas e conteúdos extracurriculares, que servem de alicerce para outras questões. São ferramentas e conhecimentos pedagógicos necessários no currículo atual. Negar tal conhecimento ao aluno é negar oportunidades dignas de participação, transformação e inclusão em um ambiente social crescente de informações e interações rápidas como a cibercultura. Segundo Cruz Junior e Silva (2010, p. 90)

O ciberespaço (também chamado de rede) representa o palco principal, na qual múltiplas formas de socialização de indivíduos *online* se concretizam e se desdobram. Este fenômeno traz consigo a insurgência de uma nova modalidade de cultura, que permeia relações intra e interpessoais, e é permeada pelos recursos e aplicativos característicos dessas tecnologias, a cibercultura.

A democratização do ensino possibilita o acesso e permanência nas escolas da rede pública, porém o grande número de alunos em escolas sem estrutura diminui a qualidade do



ensino. Hoje temos computadores em escolas da rede pública, mas não o suficiente para fazer dessas máquinas, ferramentas didáticas presentes no cotidiano escolar. Segundo Alarcão (2011, p. 13)

As escolas são lugares onde as novas competências devem ser adquiridas ou reconhecidas e desenvolvidas. Sendo a literacia informática uma das novas competências, de imediato se coloca uma questão: a das diferenças ao acesso à informação e da necessidade de providenciar igualdade de oportunidades sob pena de desenvolvermos mais um fator de exclusão social: a infoexclusão.

Alguns professores ainda não podem realizar grandes apresentações em mídias eletrônicas, pois não são todas as escolas que dispõem de aparelhos tecnológicos. É muito comum nas escolas o agendamento e revezamento pelos professores para utilização de aparelhos e ambientes simples como retro projetor, laboratório de informática e aparelhos de áudio e vídeo em geral, como videocassetes e aparelho DVD. O professor, de certa forma, limita-se a apenas planejar e organizar suas aulas por meios e auxílios tecnológicos como computadores, internet e programas digitais, pois a utilização de forma direta das tecnologias em suas aulas ainda é uma utopia em grande maioria das escolas brasileiras, principalmente pelos professores de Educação Física, que são vistos como orientadores de práticas corporais realizadas e desenvolvidas em locais específicos como quadra, piscina, pátios, salas de ginásticas, entre outros locais de práticas de atividades físicas.

A Educação Física escolar (EFE) possui um rol de conteúdos, competências e habilidades tão importantes de serem desenvolvidos quanto os das demais disciplinas escolares. São conhecimentos que extrapolam a simples prática, o fazer por fazer. E que podem ser enriquecidos na construção do conhecimento dos alunos, com o auxílio das diferentes tecnologias como, por exemplo, o computador, o rádio, a televisão, a *internet* e suas possibilidades de uso, vinculadas umas as outras. Neste sentido, o presente estudo, de perspectiva qualitativa, é fruto de experiências realizadas com alunos de diferentes anos de escolaridade do ensino básico e leituras na área da Educação Física e tecnologias. Em formato de ensaio, apresenta os conhecimentos construídos em três categorias, tendo como objetivo, situar os professores da nova realidade presente nas escolas, com os alunos “nativos virtuais”, apresentar as possibilidades tecnológicas nas aulas de Educação Física e experiências realizadas por outros professores tanto no âmbito da pesquisa, quanto na escola.



## O PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA E AS TECNOLOGIAS

Trabalhar com tecnologias e ambientes virtuais exige conhecimentos e metodologias específicas do professor, pois as tecnologias por si só não mudam muita coisa. As mudanças acontecem a partir da reflexão e mudança da postura do professor em sala de aula. Isabel Alarcão (2011) ao falar sobre a sociedade da aprendizagem em seu livro intitulado “Professores reflexivos em uma escola reflexiva” esclarece que o professor nos dias de hoje deve desenvolver competências como, estimular a aprendizagem e autoconfiança nas capacidades individuais, criando, estruturando e dinamizando situações de aprendizagens.

As tecnologias são altamente renováveis e muitos professores possuem dificuldades no seu manuseio. Em pleno século XXI muitas escolas ainda possuem dificuldades para adquirir aparelhos tecnológicos. Algumas ainda fazem uso de mimeógrafo para replicar textos e tarefas aos alunos. Enquanto alguns professores recém-formados não sabem o que é mimeógrafo, outros com mais de 20 anos de magistério não sabem ligar um computador.

As distorções e diferenças encontradas fazem parte do processo de mudança na vida social, que deve ser acompanhada pelos profissionais da educação. O professor, que não se atualizar e acompanhar as transformações, poderá ficar perdido no atual cenário pedagógico, tendo dificuldades de se relacionar com a maioria dos alunos, que são nativos virtuais. Segundo Freire e Guimarães (2011, p. 31) “[...] uma das coisas mais lastimáveis para um ser humano é ele não pertencer a seu tempo. É se sentir, assim, um exilado no tempo”. Sendo assim, atualizar-se e acompanhar as transformações tecnológicas é importante não só para entender a nova realidade dos alunos, mas para poder melhorar suas condições de trabalho. Saber enviar um email, arquivar digitalmente textos, arquivos, tarefas, testes, provas e outros instrumentos avaliativos e de registros pedagógicos são saberes que facilitam as ações docentes, como no planejamento e na organização das aulas, na confecção e elaboração de objetos de aprendizagens, conteúdos e ferramentas avaliativas. Segundo Kenski (2012, p. 85)

Necessitamos realizar reflexões mais aprofundadas sobre nossas novas práticas docentes e identificar as fragilidades técnicas e operacionais de nossos ambientes de trabalho. Precisamos, sobretudo, considerar mais realisticamente tudo o que podemos fazer ou transformar por meio de nossa interação – e a de nossos alunos – com as informações e os conteúdos disponíveis nas mídias em geral e nas redes em particular.



No contexto da Educação Física, encontramos algumas pesquisas realizadas por meio das tecnologias e ambientes virtuais de aprendizagens (AVA). Silva e Daolio (2009) utilizaram-se de discussões das comunidades virtuais da *internet* (chamadas “Eu odeio EF” e “Eu amo EF”) para problematizar aulas de Educação Física escolar e revisar conceitos e valores. Machado et al. (2011) apropriaram-se do programa MSN/Messenger para realizar as entrevistas de sua pesquisa pelo ambiente virtual de aprendizagem, onde buscaram, através do programa que permite a interação em tempo real com áudio e imagem, investigar a percepção dos profissionais de Educação Física sobre os corpos transformados, mudados e suas possibilidades de trabalho. Já Finco e Fraga (2012) pesquisaram e analisaram conteúdos de três comunidades virtuais, buscando investigar através de relatos dos usuários do jogo *Wii Fit*, qual a percepção dos mesmos sobre influência do jogo em suas vidas, especificamente na manutenção de uma alimentação saudável e nas práticas de atividade física. Segundo os autores foi possível concluir, que o jogo funciona como uma ferramenta educativa levando os usuários a hábitos mais saudáveis quanto à alimentação e à prática de atividades físicas.

Coelho (2008) em uma perspectiva de pesquisa-ação investigou os benefícios do uso das TIC para o registro dos progressos individuais de alunos, onde utilizou o *Portables Digital Assistants* (PDA), conhecido como apoio de mão (parecido como um minicomputador portátil) para registrar e consultar informações pedagógicas durante as aulas, como presença de alunos, calendário escolar, dados da avaliação antropométrica, quadro de horários, planos de aulas, comportamentos observados, entre outras informações, além de utilizá-lo como ferramenta didática ao executar vídeos e músicas no desenvolvimento das aulas e realizar registros audiovisuais fotografando e filmando alguns momentos da aula. A autora também utilizou a *internet* para manter uma proximidade a mais com a família dos alunos, concluindo também uma melhora na eficiência docente, da qualidade avaliativa e da qualidade das aulas de Educação Física.

Se as tecnologias estão disponíveis para serem utilizadas e promovem benefícios aos professores e aos alunos, porque não utilizá-las? Paulo Freire, em 1984, na primeira edição de seu livro intitulado “Educar com a mídia”, escrito em forma de diálogo com Sérgio Guimarães, já mencionava e exemplificava o uso do gravador, fotografias, *slides*, vídeo cassetes entre outros aparelhos, como instrumentos didáticos, realizando possíveis intercâmbios e seminários entre os alunos de diferentes escolas. Para o autor seria um absurdo negar e ir contra o avanço tecnológico. (FREIRE; GUIMARÃES, 2011).



A inclusão das tecnologias nas aulas pode não só viabilizar o auxílio ao ensino regular, como também possibilitar diversas formas de inclusão dos alunos deficientes. No ambiente virtual de aprendizagem, com os programas adequados, as deficiências físicas simplesmente não existem, e os alunos podem participar e interagir em pé de igualdade com qualquer outro aluno. As deficiências não interferem na participação e interação o que, de certa forma, melhora sua autoestima e participação nos debates desenvolvidos. Inclusive deficientes visuais já dispõem de programas de informática específicos como *Dosvox*, *Virtual Vision* e *Jaws*, que auxiliam a aprendizagem desses alunos e ajudam a promover a inclusão.

## A EDUCAÇÃO HÍBRIDA

A educação híbrida refere-se à mistura do ensino presencial com o ensino a distância ou virtual. O professor de Educação Física pode utilizar do AVA para complementar a construção do conhecimento e do desenvolvimento de variados temas da área com seus alunos, possibilitando a ampliação das discussões realizadas nas aulas presenciais de EF na escola.

Alguns cuidados devem ser considerados ao se trabalhar no AVA. Partindo do princípio que as ações do professor na prática pedagógica devem ser pensadas e refletidas antecipadamente, qualquer tarefa, atividade ou projeto virtual (ou não), deve ser planejado e comunicado à comunidade escolar (pais, professores e funcionários), preferencialmente descrito no planejamento do professor e mencionado no Projeto Político Pedagógico (PPP) da instituição. Algumas ações são necessárias como:

1) Pedir autorização aos pais, pois a tarefa acontecerá em ambiente externo (ou não) à escola. Mesmo que os alunos fisicamente estejam em sua casa, ou na escola, ele estará acessando um AVA de acesso público, e neste caso é extremamente importante à autorização e possível acompanhamento dos pais. Acredito que essa ação, muitas vezes não ocorre nas escolas muito mais por desconhecimento do que por negligência dos professores. Se todos da escola e da família tivessem acesso ao AVA seria possível acompanhar diariamente o ambiente virtual com os alunos participando das reflexões e o desenvolvimento dos mesmos sobre a temática em questão.

2) Estipular e desenvolver as regras de participação no ambiente virtual, como as Regras de Netiquetas (boas maneiras virtuais), são essenciais para evitar conflitos e desvios entre os alunos. Saber colocar-se, questionar, posicionar-se, replicar, debater, discordar e



concordar são atitudes que devem ser desenvolvidas no cotidiano escolar e cabe ao professor orientar tais ações no ambiente virtual de aprendizagem, estipulando regras para boa convivência de todos os envolvidos no processo de ensino e aprendizagem.

3) Estipular dia de encerramento da tarefa, pois a discussão pode continuar sem a mediação do professor e sair do controle. Finalizar a tarefa no AVA para evitar novas postagens não inibe o fim da interação e aprendizagem entre os participantes, apenas pontua o fim da atividade proposta pelo professor, que deve salvar todo o debate virtual e produção coletiva para futuras avaliações e reflexões.

Araújo e Pilloto (2013) dizem que, na sociedade contemporânea, tanto o ambiente presencial quanto o virtual fazem parte da construção de novas identidades nos processos de socialização e aprendizagem. O mundo evoluiu e todas as suas dimensões acompanham a evolução. Cabe aos professores entenderem as novas perspectivas e as mudanças ocorridas para saberem lidar criticamente com o “novo”, caminhando junto à modernização do mundo e suas dimensões, buscando aprender, manusear as novas ferramentas e tecnologias, socializar-se e dominar tais ferramentas de comunicação, levando as mudanças e novidades tecnológicas do mundo para a área educacional, inserindo e orientando os alunos na utilização de tais ferramentas e as utilizando a favor do ensino.

É interessante salientar que as tecnologias não substituem o professor que continua sendo o ser pensante, que conduz, propõe, provoca e instiga a construção dos conhecimentos do aluno através da mediação pedagógica.

## A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR E AS TECNOLOGIAS: JOGOS VIRTUAIS E O VIDEO GAME

Talvez para alguns pensar em jogos virtuais nas aulas de EFE seja um retrocesso, ou até mesmo, uma distorção do real objetivo da disciplina na escola. O corpo em movimento (no sentido de fazer uma atividade corporal) é considerado por muitos a essência da Educação Física no contexto escolar, e uma visão contrária a esta pode ser considerada errada e até mesmo condenável.

O jogo virtual e as TIC utilizadas devem ser considerados como mais uma ferramenta didática e pedagógica, assim como a bola, os bambolês, a corda, o elástico, o livro, entre outros. É uma conquista da sociedade tecnológica e não pode ser menosprezada pela educação formal.





Um perigo que ocorre, algumas vezes, é a substituição do papel do professor com relação à utilização da TIC nas aulas. O estudo de Finco e Fraga (2012) aponta que em 2007 um jornal americano enfatizava, que centenas de escolas americanas utilizavam o *Dance Dance Revolution* (DDR)<sup>1</sup> como parte regular do currículo da Educação Física. (SCHIESEL, 2007 apud FINCO; FRAGA, 2012). Os autores ainda citam outras pesquisas que evidenciam pontos positivos na utilização do DDR como o gasto calórico e a manutenção da aptidão cardiorrespiratória. Utilizar jogos eletrônicos (dependendo da concepção de Educação Física e objetivo pedagógico) parece ser algo relevante, mas sempre com a mediação do professor e a relação humana necessária para a vida social e a formação cidadã. O professor deve continuar desempenhando suas funções pedagógicas e manter seu status de educador.

Inúmeros jogos de videogame podem facilitar o desenvolvimento da dança e outros conteúdos na EFE e ajudar a quebrar o paradigma sexista de que a esta é conteúdo de meninas e o futebol é jogo de meninos.

Diferentes conteúdos podem ser desenvolvidos com os jogos digitais. Horn e Mazo (2010, p.282) dizem que “o Winning Eleven/Pro Evolution Soccer é um dos jogos de maior circulação no Brasil”. Segundo os autores, só os atletas mais lucrativos na venda do jogo possuem uma representação facial mais próxima da realidade, enquanto os demais só são identificados pelas marcas e patrocínios. Reis e Cavichioli (2008, p. 166) dizem que “hoje, a indústria ligada aos jogos eletrônicos e aos videogames já é considerada como a maior indústria de entretenimento no mundo, ultrapassando o faturamento da indústria do cinema”. Mais que utilizar alguns desses jogos em nossas aulas, o essencial, é poder trazer questões centrais a serem debatidas com os alunos, a forma como o *marketing* influencia os jogos digitais, os mercados consumidores e etc., ampliando o conhecimento dos alunos a cerca dessas produções e como as mesmas podem interferir, ou não, em nossas vidas.

Além de inovar nas aulas, o professor pode, por exemplo, desenvolver conteúdos no AVA, impossibilitados de serem desenvolvidos na escola, pois necessitariam de recursos materiais e estrutura física para praticá-los. Conhecer e vivenciar, virtualmente, novos saberes é possibilitar e problematizar novas formas de aprendizado.

---

<sup>1</sup> O DDR é um tapete de dança que pode ser adotado como ferramenta didática por vários professores que desejam desenvolver o conteúdo dança, mas não possuem intimidade para tal.



As tecnologias nos possibilitam um leque variado e abrangente de jogos e metodologias, que chegam para somar e criar novas possibilidades pedagógicas de interação e aprendizado, mas cabe ao professor identificar e selecionar o AVA, que melhor cabe ao objetivo que pretende no desenvolvimento do seu conteúdo junto aos alunos.

Pensar essas possibilidades de ações virtuais não exclui a luta por escolas públicas com estrutura física, com quadra, espaços e locais adequados para uma Educação Física de qualidade. Utilizar os jogos virtuais para aprender os conteúdos e vivenciar virtualmente a prática é uma possibilidade a mais e não uma troca de espaços ou metodologias. Vale lembrar e deixar claro, que os jogos virtuais, neste texto, não estão sendo colocados como soluções para problemas de políticas públicas e panacéia para as escolas sem estrutura, tampouco induzindo a troca das práticas físicas pelas virtuais. As atividades práticas não devem ser substituídas pelas virtuais. O jogo virtual chega à Educação Física para acrescentar e deve ser utilizado intencionalmente, visando um aprendizado embasado em uma filosofia e princípios pedagógicos como em qualquer outra estratégia didática e pedagógica. Não deve ser visto como solução para a falta de espaços físicos e estrutura, e sim como uma nova possibilidade de aprendizado consciente, que ainda pode auxiliar o debate sobre diversas dimensões da sociedade, como a relação entre o sedentarismo e as tecnologias, o consumismo, o *marketing*, a economia, a política, entre outras.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

As tecnologias surgem possibilitando novas formas de aprendizados e construção de conhecimentos. A princípio, quando bem utilizadas e orientadas, as vantagens são identificadas como as novas possibilidades, que enriquecem o aprendizado e a prática pedagógica.

As vantagens são facilmente identificadas, como o fácil acesso à informação, variadas formas de comunicação, construção coletiva e virtual do conhecimento, etc., porém as mesmas ferramentas que facilitam, quando mal utilizadas e orientadas podem burlar a construção do conhecimento e distorcer todo o processo de aprendizagem, como quando os alunos copiam e colam textos da *internet* e entregam ao professor como pesquisas realizadas.

Com a expansão/evolução da tecnologia houve uma preocupação com a inclusão virtual dos alunos com as salas/laboratórios de informática, porém agora, a intenção não é só incluir os alunos no ambiente tecnológico, mas sim incluir tais ferramentas já instauradas em



nosso cotidiano, nas estratégias pedagógicas de aprendizado. A tecnologia não é só um meio/ferramenta para estratégia didática, mas também um fim enquanto conteúdo, que pode e deve ser desenvolvido transversalmente por todas as disciplinas, inclusive a Educação Física.

As dificuldades encontradas em uma época podem ser totalmente diferentes de outra. A política, a economia, a cultura, o espaço físico, a organização e planejamento da sociedade modificam-se com o passar dos anos e interferem diretamente no processo de ensino e aprendizagem escolar.

Muitos problemas encontrados pelos professores continuam os mesmos, alguns podem ter sumido e outros surgem juntos as transformações, que vive a sociedade. Hoje, vivemos na sociedade da informação, digital e tecnológica. Grande parte dos cidadãos são adeptos de aparelhos tecnológicos diariamente. A sociedade passa por um período de transição, onde adultos vivenciam a chegada das tecnologias e as crianças já nascem inseridas no mundo virtual e digital. Este período de transição é passageiro, mas traz dificuldades características desta época, deste fenômeno. Professores que estão aprendendo a utilizar tecnologias se deparam com alunos que vivem a tecnologia desde cedo. Cabe não só ao professor buscar capacitações e atualização profissional, como também às instituições de ensino dar apoio e incentivo aos professores.

Não é difícil encontrar crianças e adolescentes que sabem mexer em variados aparelhos tecnológicos enquanto os pais são analfabetos digitais e virtuais. Neste contexto, recai sobre a escola a responsabilidade (ainda que não seja dela exclusivamente) de problematizar tais questões e orientar os pais e alunos neste período de transição. O problema encontrado na família também está na escola com alguns professores. Muitos ainda relutam para aceitar as tecnologias e não sabem lidar com os novos alunos formados com novos hábitos e costumes.

O que fazer com os celulares, calculadoras, máquinas fotográficas, *nootbook*, *tablet*, *smarphone*, entre outros aparelhos digitais e tecnológicos que fazem parte do uso diário dos alunos? Proibi-los através de legislação seria a melhor opção? Negar os novos hábitos e costumes, deixando tais ferramentas fora das aulas de Educação Física é o ideal?

É importante salientar que, a condição social, econômica e política de uma família interfere no nível de contato tecnológico e uso cotidiano de meios digitais e virtuais dos alunos, visto que alguns cidadãos ainda vivem em condições de miséria e não têm a



possibilidade de ter contato com aparelhos tecnológicos, o que reforça a necessidade da escola possibilitar tal vivência a esses alunos.

As dificuldades modificam-se conforme a transformação da sociedade e cabe a nós professores acompanharmos estas transformações. As tecnologias adentraram a escola antes mesmo de uma capacitação dos docentes e da equipe pedagógica. De repente os professores se vêem pressionados a lecionar para alunos nativos virtuais, nascidos na sociedade da informação. São instigados a utilizar ferramentas tecnológicas para promover aulas dinâmicas e inovadoras, desenvolvendo saberes sobre e com as tecnologias. Será que os professores estão preparados e/ou sendo preparados? Muitos se arriscam, e pressionados pelo sistema se aventuram fazendo uso de ferramentas tecnológicas em sua prática pedagógica, mas sem o devido preparo e capacitação. Muitos estão aprendendo com a prática, uns utilizam tecnologias nos moldes tradicionais e outros nem o uso das tecnologias fazem.

Com a chegada das tecnologias surgem novos hábitos, costumes, necessidades de aprendizados que se somam aos anteriores. Novos termos e fenômenos passam fazer parte do aprendizado e discussão do currículo da EFE como, por exemplo, o ciberespaço, a cibercultura corporal, os ciberatletas, entre outros são importantes de serem abordados nas aulas.

A tecnologia é apenas mais um instrumento de trabalho do professor, um material didático, que pode facilitar a aprendizagem do aluno. O ser pensante continua sendo o professor com seu poder de análise e tomada de decisão. Logo, a tecnologia por si só não modifica o processo de ensino e aprendizagem, pois é necessária uma postura ativa, de atualização e capacitação do professor para que o mesmo saiba o momento certo de utilizar e como utilizar as ferramentas tecnológicas. Não só o corpo docente, mas todos os profissionais da educação envolvidos no processo de aprendizagem do aluno devem se capacitar, pois o PPP, garantido por lei, é uma construção coletiva e, é interessante, que todos os profissionais da educação sejam capacitados nas novas tecnologias para enriquecer os debates e futuros projetos para a escola. Políticas de auxílio e incentivo devem ser realizadas pelo governo para capacitação dos professores e demais profissionais da educação, pois apenas comprar as tecnologias e disponibilizá-las na escola não modifica o cenário atual.

Para incorporar definitivamente as TIC na escola, o governo e os educadores precisamos ousar, vencer desafios e barreiras impostas à democracia e à cidadania, articulando saberes, aumentando continuamente a rede escolar informatizada com a



integração de diferentes tecnologias, como a cibercultura, com a linguagem hipermídia, com as teorias educacionais, com os modelos de ensino e suas abordagens pedagógicas.

Devemos em uma força conjunta revolucionar a educação atual modificando a forma tradicional de aprendizagem do aluno, informatizando e incluindo as tecnologias na prática do educador, na escola e na sociedade. Essas mudanças devem acontecer prioritariamente no consciente dos educadores, pois são eles as principais ferramentas de transformação na escola. O governo deve propiciar aos educadores cursos de capacitação nas tecnologias educacionais facilitando a inclusão e permanência dos professores no contexto e no mundo das novas tecnologias, transformando-os para que possam transformar. Segundo Kenski (2012, p. 87) “[...] os professores precisam ser capacitados para orientar seus alunos (e a si mesmos) a aprender por meio de intercâmbios virtuais (e/ou presenciais) com alunos de diferentes culturas, idiomas e realidade social”.

Este texto é apenas uma reflexão sobre um tema que está longe de se esgotar. Reflexões de um processo de experiências e pesquisas no cotidiano das aulas de Educação Física com o auxílio das novas tecnologias. Talvez o ponto de partida para experiências de alguns professores, que queiram inovar e transformar sua prática pedagógica, visando promover uma EFE ética, de qualidade, digna e inovadora.

## TECHNOLOGIES IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION CLASSES

### ABSTRACT

Facing society transformations, technology revolution, new necessities as well as difficulties which emerge in Schools Physical Education scenario, it is up to us, teachers, to follow the changes and be up-to-dated concerning our pedagogical practices within the integration of technology and its possibilities. By this way, the present study shows reflections and possible ways to develop Physical Education classes with the help of different technologies, focusing on social networks, virtual and digital games. Possible ways which do not come to an end in this context, as technologies are highly renewable, expending the most variable opportunities in didactic experience and new and innovator in a rich field.

*KEYWORDS: Technologies; School Physical Education; Virtual Environments;*

## TECNOLOGÍA EN CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR

### RESUMEN

*Dados los cambios en la sociedad, la revolución tecnológica, nuevas dificultades y necesidades que surgen en el escenario actual de la Educación Física, es para los maestros monitorean los cambios y actualizar sus prácticas de enseñanza con la integración de las*



*tecnologías y sus posibilidades de una manera natural, así como se experimenta fuera de la escuela. En este sentido, este estudio presenta reflexiones y oportunidades para desarrollar las clases de educación física con la ayuda de diferentes tecnologías, con énfasis en los juegos digitales y virtuales. Las posibilidades no se agotan en este texto, ya que las tecnologías son cada vez mayores oportunidades altamente renovables para diversos experimentos educativos y no publicados sobre un campo fértil e innovador.*

**PALABRAS CLAVES:** *Tecnologías; Educación Física; Entornos Virtuales;*

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

ARAÚJO, Patrícia Kricheldorf Hermes de; PILLOTO, Silvia Sell Duarte. As redes sociais como possibilidade de aprendizado no currículo e nas construções identitárias no contexto da educação infantil. *Currículo sem Fronteiras*, v.13, n.1, p.20-34, 2013.

COELHO, Cláudia Regina Bergo; Tecnologias da comunicação e informação na Educação Física infantil. *Motriz*, Rio Claro, v.14, n.3, p. 337-345, 2008.

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, n. 2-4, p. 89-104, 2010.

FINCO, Mateus David; FRAGA, Alex Branco. Rompendo fronteiras na Educação Física através dos videogames com interação corporal. *Motriz*, Rio Claro, v.18, n.3, p.533-541, 2012.

FREIRE, Paulo; GUIMARÃES, Sérgio. *Educar com a mídia: novos diálogos sobre educação*. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

HORN, Lucas Guimarães Rechatiko; MAZO, Janice Zarpellon. Winning eleven/pro evolution soccer: Representações de Atletas de Futebol Masculinos Jogos Digitais. *Movimento*, Porto Alegre, v. 16, n. 3, p. 279-296, 2010.

KENSKI, Vani Moreira. *Tecnologias e ensino presencial e a distância*. São Paulo: Papyrus, 2012.

MACHADO, Afonso Antônio; ZANETTI, Marcelo Callegari; MOIOLI, Altair. O corpo, o desenvolvimento humano e as tecnologias. *Motriz*, Rio Claro, v. 17, n.4, p. 728-737, 2011.

REIS, Leoncio José de Almeida; CAVICHIOILLI, Fernando Renato. Jogos eletrônicos e a busca da excitação. *Movimento*, Porto Alegre, v. 14, n. 3, p. 163-183, 2008.

SILVA, Cinthia Lopes da; DAOLIO, Jocimar. Comunidades virtuais e a Educação Física escolar: reflexões junto a estudantes de Educação Física. *Motriz*, Rio Claro, v.15, n.4, p. 842-849, 2009.