

## ENSINO REMOTO DA EDUCAÇÃO FÍSICA NO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA: FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS E METODOLOGIAS DE ENSINO UTILIZADAS<sup>1</sup>

Reinaldo Silva da Rocha,

Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

Renata Nishimura Guerra Cavalcante,

Escola Estadual Vigário Bartolomeu (E.E.V.B)

Aguinaldo Cesar Surdi,

Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

### RESUMO

*Este trabalho tem como objetivo destacar a experiência com o ensino remoto do componente curricular educação física em uma escola estadual da cidade de Natal/RN, em especial as ferramentas pedagógicas e metodologias de ensino utilizadas para atingir os objetivos propostos. Utilizou-se como princípio as Metodologias Ativas e foram desenvolvidas 5 aulas de diferentes conteúdos, utilizando de ferramentas pedagógicas digitais, como os jogos, vídeos, formulários, entre outros.*

**PALAVRAS-CHAVE:** Ensino remoto; Ferramentas pedagógicas; Metodologias ativas

### INTRODUÇÃO

O início do ano de 2020 o mundo foi surpreendido pelo Coronavírus (covid-19), que mudou profundamente a dinâmica da sociedade, impactou as relações sociais, culturais e econômicas. O covid-19 foi caracterizado pela Organização Mundial da Saúde (OMS) como uma pandemia, pois atingiu escalas globais. O Ministério da Saúde (MS, 2020) relata que esta doença é causada pelo Coronavírus SARS-CoV-2, na qual apresenta quadros clínicos que variam de infecções assintomáticas a quadros respiratórios graves.

Devido ao agravamento deste cenário – crescente número de casos –, Estados, Municípios e o Distrito Federal (DF) iniciaram inúmeras medidas de prevenção e combate ao Covid- 19. Dentre as ações adotadas, houve o fechamento de diversos setores da sociedade – empresas, escolas, shoppings, etc. –, que tiveram suas atividades interrompidas, visando

<sup>1</sup> O presente trabalho não contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para sua realização.

cumprir as recomendações de distanciamento social. Desta forma, todas as instituições de ensino tiveram aulas presenciais suspensas, e a partir de então, alunos e professores iniciaram o inédito convívio escolar por meio do Ensino Remoto Emergencial (ERE).

O ERE possibilitou a condução das aulas sob os mesmos moldes das aulas em ambiente presencial, essas que acontecem por intermédio de plataformas digitais, sendo composta de encontros síncronos (todos conectados ao mesmo tempo) e encontros assíncronos (conectados em tempos diferente) de acordo com a disponibilidade dos envolvidos. A plataforma pela qual as aulas acontecem fica à escolha do professor/escola, observando a realidade de seus alunos.

A educação física escolar tem por objetivo inserir os alunos no âmbito da Cultura de movimento (Mendes e Nóbrega, 2009), que está presente nos jogos e brincadeiras, esportes, danças, lutas, ginástica, entre outras práticas corporais. Se fazendo importante também pelo poder de desenvolver e disseminar o conhecimento advindos dessas variadas manifestações. Com isso, o ensino da educação física escolar no formato remoto requer estratégias educacionais eficientes, criativas e lúdicas par auxiliar no processo de ensino e aprendizagem. Desta forma, este relato tem como objetivo destacar a experiência com o ensino remoto do componente curricular educação física em uma escola estadual da cidade de Natal/RN, em especial as ferramentas pedagógicas e metodologias de ensino utilizadas para atingir os objetivos propostos pelas aulas.

## DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA

A experiência foi vivenciada na Escola Estadual Vigário Bartolomeu, com a turma do 7º ano do Ensino Fundamental II, através do Programa Residência Pedagógica-Educação Física, vinculado ao Departamento de Educação Física da Universidade Federal do Rio Grande do Norte-UFRN. A ferramenta utilizada para desenvolver as aulas síncronas foi o *Google Meet*, que permite o compartilhamento de tela, possibilitando a transmissão de slides, vídeos, textos, etc. Possibilitando discussões, diálogos, troca de conhecimento e interação em tempo real. A aplicação das aulas se deu primordialmente pautada pelo que propõe a Base



Nacional Comum Curricular (BNCC), seguindo suas propostas de conteúdos, objetos de conhecimento, habilidades e competências.

AULAS	UNIDADE TEMÁTICA	OBJETO DE CONHECIMENTO	OBJETIVO
Aula 1	Ginásticas	Ginástica de condicionamento físico	Conhecer a ginástica localizada, suas características, locais de prática e principais capacidades físicas utilizadas.
Aula 2	Brincadeiras e Jogos	Jogos eletrônicos	Compreender as relações existentes entre jogos eletrônicos e a educação física.
Aula 3	Esportes	Esportes técnico-combinatórios	Conhecer as provas da ginástica artística e compreender como acontece o sistema de pontuação.
Aula 4	Esportes	Esportes de precisão	Compreender os aspectos táticos (lógicos) dos esportes de precisão e as características dos principais esportes de precisão.
Aula 5	Ginásticas	Ginástica de condicionamento físico	Conceituar as principais capacidades físicas existentes por meio de um jogo interativo.

Quadro 1- Organização das aulas

Fonte: Elaboração própria

Objetivando contemplar os objetivos das aulas e facilitar a aprendizagem dos conteúdos pelos alunos, houve uma preocupação em buscar e utilizar as Metodologias Ativas, onde o aluno é inserido como agente construtor do próprio conhecimento, participando mais ativamente nesse processo e tornando-se protagonista do próprio aprendizado. E para isso acontecer, diversas ferramentas pedagógicas foram utilizadas.



## FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS

Na aula 1 foram utilizados: *PowerPoint*, para uma apresentação de slide sobre as principais características da ginástica localizada, exibir imagens e trazer a definição de sobre a modalidade; *YouTube*, para apreciação de vídeo (Dua Lipa - Let's Get Physical Work Out) visando com que os alunos observassem os principais movimentos realizados, os segmentos corporais e as capacidades físicas utilizadas.

Aula 2 utilizou-se: *Jamboard*, para uma nuvem de ideias, onde os alunos foram estimulados a escrever ou falar palavras sobre jogos eletrônicos, utilizando como provocação algumas questões direcionadas ao tema; *YouTube*, para apreciação de vídeos, sobre a história e evolução dos jogos eletrônicos, e os problemas do vício em games; *PowerPoint*, para apresentação de slide sobre os Exergames, exibindo sua definição, características, exemplos através de imagens da internet; *Kahoot*, ao fim da aula para realizar um jogo de revisão, com perguntas de múltipla escolha sobre as temáticas desenvolvidas na aula.

A aula 3 teve utilização de: *PowerPoint*, para apresentação de slide sobre aspectos teóricos da ginástica artística (definição, características, provas, modalidades, pontuação, arbitragem e especialização precoce); *YouTube*, exibição de vídeos sobre os principais movimentos da ginástica artística, as características e as principais provas e aparelhos; *Google Forms*, para os alunos vivenciarem a experiência de ser árbitros da modalidade, avaliando a execução dos movimentos do ginasta brasileiro Arthur Zanetti na prova do solo (vídeo do Youtube), com base nos critérios de pontuação estabelecidos para cada.

A aula 4 houve a utilização de: *Jamboard*, para apresentar imagens de variados esportes de precisão e iniciar debate com os alunos sobre as características em comum desses esportes, registrando suas falas para criar uma definição de esportes de precisão; *PowerPoint*, apresentação de slide sobre a lógica e objetivo do golfe, bocha, boliche, sinuca e tiro com arco; *YouTube*, apreciação do vídeo sobre a variedade de esportes de precisão e suas características; *Wordwall*, foram criados jogos de caça palavras e jogo da memória para revisão e fixação do conteúdo; *Click Jogos*, para os alunos vivenciarem os jogos de precisão mais clássicos (sinuca e boliche).



Na aula 5, foi realizado um Bingo. Para esta atividade foi disponibilizado aos alunos uma lista contendo 12 palavras (Flexibilidade, Exercício, Resistência, Condicionamento Físico, Equilíbrio, Atividade Física, Agilidade, Capacidades físicas, Força, Sedentarismo, Velocidade e Coordenação motor), dessas, os alunos deveriam escolher de forma aleatória 5 e escrever em um papel. As palavras foram sorteadas, e conforme fossem saindo, os alunos que tinham a palavra sorteada deveriam riscar do papel e dar sua definição, relacionando-a ao conteúdo. Mais de um aluno poderia dar a definição, e quem tivesse todas as suas 5 palavras sorteadas primeiro venceria o jogo.

## DISCUSSÕES

Na educação, os materiais didáticos se apresentam de diferentes origens e tipos, e cada um auxilia em determinados segmentos da aprendizagem. As ferramentas a cima apresentadas configuram-se como exemplos dessa variedade de recursos didáticos possíveis de serem utilizados em sala de aula. Bandeira (2009, p.14) define material didático como “produtos pedagógicos utilizados na educação e, especificamente, como o material instrucional que se elabora com finalidade didática.”

A interação dos alunos com as ferramentas se apresentou como satisfatória, considerando que eles conseguiram se conectar, acessar e utilizá-las para cumprir com os objetivos propostos. Isso se justifica devido os recursos serem de fácil acesso e manuseio, não exigindo do aluno alta conexão de internet ou conhecimento mais complexo sobre as plataformas. O contexto de cada aluno foi levado em consideração no planejamento e escolha das ferramentas, pois não são todos os alunos que tem condições de possuir internet de qualidade.

O uso de recursos digitais, além de facilitar o desenvolvimento das aulas remotas, foram uma boa estratégia para aproximar os alunos dos conteúdos trabalhados nas aulas, pois os adolescentes estão cada vez mais conectados a essas novas tecnologias, desta forma, utilizou-se bastante dessa linguagem e de seus recursos como meio pedagógico para desenvolver diversos temas da educação física escolar. A utilização frequente de jogos, principalmente os virtuais, serviram para revisar os conteúdos abordados ao final das aulas, e também para trazer a experiência de vivenciar aspectos práticos dos conteúdos, tendo em vista a impossibilidade de realizar atividades práticas presenciais.

“Observa-se uma grande utilização de Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) nas aulas de Educação Física como estratégia para instigar os alunos a debates, para ensinar os esquemas técnicos e táticos dos esportes e para outras ilustrações do conteúdo, discussão de temas atuais, para pesquisa do professor (aulas, materiais, discussões), produção e visualização de vídeos, curtas-metragens, jornais sobre temas específicos, criação de blogs, entre outros” (BUTRICO; KORSAKAS, 2006; BETTI, 2010; MELO; BRANCO, 2011; SILVA, 2012 apud TORRES et al. 2016, p.200).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência através das aulas remotas – momento histórico e inédito –, vivida por meio da Residência Pedagógica se configurou como um ciclo extremamente importante, que culminou na reflexão e ressignificação da maneira de desenvolver diversos conteúdos da educação física escolar, na perspectiva de adequar ao atual cenário, utilizando a capacidade de criação, adaptação, e principalmente fazendo uso de ferramentas tecnológicas e recursos educacionais para facilitar a chegada do conhecimento até o aluno. Ademais, instigou o diálogo com estudos científicos, documentos oficiais e conhecimentos técnicos da área, ampliando as possibilidades para o ensino remoto.

O processo de planejamento das ações possibilitou acreditar em uma educação física escolar inovadora, séria, divertida e que fomenta o conhecimento em suas mais variadas vertentes. E o quanto é essencial criar vincos com os alunos, pois nesse processo é fundamental levar em consideração as particularidades dos alunos, desta forma, utilizando de estratégias e metodologias que se adequam individualmente e ao grupo como todo.

## REMOTE PHYSICAL EDUCATION TEACHING: PEDAGOGICAL TOOLS AND TEACHING METHODOLOGIES USED.

### ABSTRACT

*This work aims to highlight the experience with remote teaching of the physical education curricular component in a state school in the city of Natal / RN, especially the pedagogical tools and teaching methodologies used to achieve the proposed objectives. Active Methodologies were used as a principle and 5 classes of different contents were developed, using digital pedagogical tools, such as games, videos, forms, among others.*

**KEYWORDS:** *Remote education; Pedagogical tools; Active methodologies.*

## ENSEÑANZA EN EDUCACIÓN FÍSICA A DISTANCIA: HERRAMIENTAS PEDAGÓGICAS Y METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA UTILIZADAS.

### RESUMEN

*Este trabajo tiene como objetivo resaltar la experiencia con la enseñanza a distancia del componente curricular de educación física en una escuela pública de la ciudad de Natal/RN, especialmente las herramientas pedagógicas y metodologías de enseñanza utilizadas para lograr los objetivos propuestos. Se utilizaron como principio Metodologías Activas y se desarrollaron 5 clases de diferentes contenidos, utilizando herramientas pedagógicas digitales, como juegos, videos, formularios, entre otros.*

*PALABRAS CLAVE: enseñanza remota; herramientas pedagógicas; metodologías activas.*

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BANDEIRA, D. **Materiais Didáticos** / Denise Bandeira. – Curitiba, PR: IESDE, 2009. 448 p.

BRASIL. **Portaria nº 188** de fevereiro de 2020. Declara Emergência em Saúde Pública de importância Nacional (ESPIN) em decorrência da Infecção Humana pelo novo Coronavírus (2019-nCoV). Diário Oficial da União. Brasília. Disponível em: <http://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-188-de-3-de-fevereiro-de-2020-241408388> Acesso em: 21 de julho de 2020.

MENDES, M. I. B. S.; NÓBREGA, T. P. **Cultura de movimento**: reflexões a partir da relação entre corpo, natureza e cultura. **Pensar a Prática**, v.12, n.2, p.1-10, maio/ago. 2009.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. **COVID-19**: Cronología de la actuación de la OMS. Disponível em: <https://www.who.int/es/news-room/detail/27-04-2020-who-timeline---covid-19> Acesso em: 20 de julho de 2020.

TORRES, A. L. et al. **As Tecnologias da Informação e Comunicação e a Educação Física escolar**: A realidade de professores da rede pública municipal de Fortaleza. ETD–Educ.Temat. Digit. Campinas, SP. v.18n.1p.198-214jan. /abr. 2016.