

**EDUCAÇÃO FÍSICA E TECNOLOGIA: UMA DIDÁTICA INOVADORA PARA  
UMA GERAÇÃO CONECTADA**

<sup>1</sup>Sousa, Neiva Siqueira.

<sup>2</sup>Campos, Sadrine Menezes.

<sup>3</sup>Luiz, Igor Câmara.

<sup>4</sup>Lousadas, Sidney de Carvalho.

---

**RESUMO**

Pessoas nascidas a partir da segunda década 1990 possui familiarização com os avanços tecnológicos, pois nasceram em uma era conhecida como geração Z ou nativos digitais. Neste artigo apresenta as possibilidades do uso de TICs (Telecomunicação Informação e Comunicação) nas aulas de Educação Física e como esses instrumentos pedagógicos auxiliam no processo de ensino e aprendizagem. Realizamos uma pesquisa de campo em uma rede de ensino particular na Serra – ES. A análise de dados foi qualitativa, em busca de compreender e verifica o uso de TICs por alunos. Assim, analisando se no contexto escolar o uso das tecnologias da informação e comunicação apoia o processo de ensino-aprendizagem, propondo possibilidades inovadoras de ensino.

**PALAVRAS CHAVE:** Tecnologia da Informação e Comunicação ensino e aprendizagem, construção de conhecimento.

**ABSTRACT**

People born in the 1990s have familiarized themselves with technological advances as they occur in an era known as generation Z or digital natives. This article presents the possibilities of using ICT (Telecommunication Information and Communication) in Physical Education classes and How the Auxiliary Pedagogical Instruments in Teaching and Learning. Conduct field research in a private teaching network in. Data analysis was qualitative, searching for comprehension and verifying the use of ICT by students. To analyze whether school education is the use of information and communication technologies for the teaching-learning process, proposing the teaching of innovators.

**KEY WORDS:** Information and Communication Technology, teaching and learning, knowledge building.

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Educação Física da Faculdade Doctum Unidade Serra, nsiqueira.24@outlook.com. Serra – ES; Junho de 2019.

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de Educação Física da Faculdade Doctum Unidade Serra, sadrinee@hotmail.com. Serra – ES; Junho de 2019.

<sup>3</sup> Mestre em Educação Física pela UFES - Universidade Federal do Espírito Santo; igorcefd@gmail.com; Professor da rede de Ensino Doctum, Espírito Santo, Unidade Serra.

<sup>4</sup> Doutor em Educação e Adaptação pela UNICAMP - Universidade de Campinas; Livre Docente em Educação e Adaptação pela Universidade Gama Filho/RJsidneyrosadas@hotmail.com. Professor da Rede de Ensino Doctum, Espírito Santo, Unidade Serra

## INTRODUÇÃO

A humanidade hoje em dia vive um tempo cronologicamente acelerado, e o mundo virtual não vive em um contexto diferente. O tempo passa tão rápido que os indivíduos mal se acostumam com algo e já são notificados pelos sistemas de comunicação com um novo modelo ou uma inovação tecnológica.

No contexto escolar para atrair a atenção dos alunos de uma era conectada, é necessário que o docente obtenha uma metodologia inovadora, tornando as aulas mais contextualizadas com as novas tecnologias da informação. Na construção desse conhecimento o professor pode utilizar as TICs (Telecomunicação Informação e Comunicação), para potencializar os processos de ensino aprendizagem, entretanto o manuseio dessas ferramentas deve ocorrer de uma forma que o professor acompanhe e sugira atividades, possibilitando aos alunos construção de conhecimento e não sendo apenas um mero consumidor de modo inadequado deste instrumento.

A partir de observações em ambiente escolar, analisamos o comportamento de alunos do ensino fundamental II, que nos momentos de intervalo ou nas aulas de Educação Física, mantinham-se conectados aos seus smartphones, trocando mensagens ou provavelmente em alguma rede social como *Twitter*, *Instagram*, *Facebook*, *Youtube*, ou sites de pesquisa. Os dispositivos de Telecomunicação, Informação e Comunicação (TICS) podem contribuir para os processos de ensino, possibilitando um método inovador para uma finalidade significativa.

Nas escolas observamos que os docentes enfrentam o uso descontrolado por parte dos alunos, contudo o uso da tecnologia é essencial, e tem sido utilizada na área da Educação Física, entretanto o professor deve mediar com intervenções sobre o uso desses mecanismos de comunicação, este recurso didático deve servir para enriquecer o sistema educacional.

Dito isso, o objetivo desse artigo é apresentar possibilidades pedagógicas utilizando as Tic's nas aulas de Educação Física, produzindo experiências de atuação

profissional para que outros professores possam utilizá-las no processo de ensino e aprendizagem dos alunos.

## **METODOLOGIA**

A pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização. De acordo com Goldenberg (apud ENGEL; TOLFO, 2009, p. 31). A pesquisa qualitativa empenha-se, com os aspectos da realidade que não podem quantificados, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais. Assim, o autor Deslauriers (apud ENGEL; TOLFO, 2009, p. 31) “O objetivo da amostra é de produzir informações aprofundadas e ilustrativas: seja ele pequeno ou grande o que importa é que ela seja capaz de produzir novas informações”.

A investigação utilizada foi a de pesquisa-ação, promovendo a prática, adquirindo informações e construindo conhecimento, ou seja, de acordo com Thiollent (apud ENGEL; TOLFO, 2009, p. 40)

“É um tipo de investigação social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo”.

Dito isto, os instrumentos de coleta de dados utilizados na pesquisa foram a observação e registro em diário de campo para potencializar as aulas realizadas, questionário com perguntas para os alunos a fim de compreender o seu conhecimento sobre as tecnologias da informação e entrevistas semiestruturadas para o planejamento coletivo das aulas.

Assim, de acordo com o autor citado acima o questionário é um instrumento de coleta de dados constituído por uma série ordenada de perguntas que devem ser respondidas por escrito pelo informante, sem a presença do pesquisador. Objetiva levantar opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas. A linguagem utilizada no questionário deve ser simples e direta, para

que quem vá responder compreenda com clareza o que está sendo perguntado. (ENGEL; TOLFO, 2009, p. 69).

A entrevista semiestruturada consistiu na realização de um planejamento coletivo com o professor de Educação Física, no qual, foram realizados um plano de ensino e de aulas que tiveram como base a construção de um conteúdo que teve como foco as TIC's. O pesquisador organiza um conjunto de questões (roteiro) sobre o tema que está sendo estudado, mas permite, e às vezes até incentiva, que o entrevistado fale livremente sobre assuntos que vão surgindo como desdobramentos do tema principal. (ENGEL; TOLFO, 2009, p. 72).

Para ENGEL; TOLFO (2009) a observação é uma técnica que faz uso dos sentidos para a apreensão de determinados aspectos da realidade. Ela consiste em ver, ouvir e examinar os fatos, os fenômenos que se pretende investigar. Observação participante o investigador participa até certo ponto como membro da comunidade ou população pesquisada. A ideia de sua incursão na população é ganhar a confiança do grupo, ser influenciado pelas características dos elementos do grupo e, ao mesmo tempo, conscientizá-los da importância da investigação.

A escolha do público alvo foi baseada em uma geração de crianças que já possuem uma acessibilidade à tecnologia, fazendo parte do seu cotidiano o tempo inteiro. Como o acesso é inevitável para uma era de novos avanços tecnológicos, escolhemos adolescentes que manuseiam celulares e outros dispositivos para vivenciar as aulas práticas. Os participantes dessa pesquisa foram alunos de uma escola particular na Serra - ES, no colégio Americano. A rede de ensino conta com uma infraestrutura excelente como quadra coberta, campo de areia, piscina, tatame, biblioteca e sala de informática, e uma quantidade de bola de futebol, bola de futsal, bola handebol, bola vôlei, bola de basquete, cones, cordas, bambolê suficiente para a demanda acadêmica.

A turma escolhida para pesquisa de campo foi do 7º ano A do ensino fundamental II, no turno vespertino, duas vezes por semana. A escolha do colégio para a pesquisa foi a familiarização com o local, pois uma das pesquisadoras trabalha na rede de ensino, favorecendo para um diálogo com a equipe pedagógica e alunos,

organização das aulas, montarem esquemas de aulas com antecedência, autonomia para retiradas de materiais, reservar aulas em locais especiais como o auditório.

## **FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

Segundo a revista Com Ciência (KAMPF, 2011, n.131) um adolescente de classe média, hoje na faixa dos 15 anos de idade, nasceu num período em que o Google e a internet já faziam parte da vida cotidiana de muitas pessoas do seu universo de convívio, tanto no aspecto social como educacional.

Provavelmente a Wikipédia não será única enciclopédia que ele utilizará para realizar suas pesquisas. Esses jovens possuem grande aptidão em manusear aparelhos mp3, celulares, tablet, smartphones, leitor de e-book, e certamente já tentou ensinar seus professores como utilizar alguns desses dispositivos. Portanto surge a indagação, será que essa jovem geração Z, são mais ágeis, autodidatas que seus professores?

Assim, de acordo com Coimbra; Schikmann (apud ROCHA-DE-OLIVEIRA; PICCININI; BITENCOURT, 2012, p. 19).

A influência da tecnologia se faz tão presente que, enquanto nos anos 1960 afirmava-se que a diferença entre as gerações se dava, principalmente pelos valores, hoje, arrisca-se dizer que essa diferença é atribuída, sobretudo, aos avanços tecnológicos.

Ainda, de acordo com Tulgan, (apud ROCHA-DE-OLIVEIRA; PICCININI; BITENCOURT, 2012, p. 19), esta é uma geração de jovens altamente qualificados e, principalmente, voltada para o imediatismo. Seriam estas características de todos os jovens brasileiros nascidos em um determinado período?

O manuseio de TICs na sociedade é inevitável, pois é feito uso dessas ferramentas em quase todas as ações do cotidiano. No contexto escolar não é diferente, pois para realizar uma pesquisa para fins acadêmicos ou instruir-se para provas, os meios de pesquisa são realizados através consultas em livros, computadores ou

smartphone, para algumas pessoas torna-se mais viável e de fácil acesso às pesquisas realizadas virtualmente.

Os alunos nascidos nos anos de 2000 até a atualidade fazem parte de uma era com grandes avanços tecnológicos. Nasceram em momento da história que a sociedade não vive mais sem internet. São alunos que passam a maior parte do tempo conectado a seus dispositivos, para eles tudo deve ser feito online sem perda de tempo, características marcantes de jovens ágeis, capazes de viverem múltiplas realidades, virtuais ou presenciais ao mesmo instante.

De acordo com Prensky, (apud COELHO; COSTA; MATTAR; NETO, 2001, p. 1081)

Os nativos digitais são aqueles que cresceram e vivem em um mundo onde a tecnologia digital é o principal meio de interação entre as pessoas, e os mecanismos já utilizados em gerações anteriores é considerado ultrapassado, e indagam com frases como: “eu em, como você utilizava isso? ”. Possui grande facilidade em manusear os dispositivos eletrônicos e até ensinam seus pais ou seus professores a utilizarem uma nova ferramenta tecnológica. (PALFREY; GASSER, 2011).

Com base no exposto acima, eles nascem em um tempo que a tecnologia é o principal meio de interação entre as pessoas, e os mecanismos já utilizados em gerações anteriores é considerado ultrapassado, e indagam com frases como: “eu em, como você utilizava isso? ”. Possui grande facilidade em manusear os dispositivos eletrônicos e até ensinam seus pais ou seus professores a utilizarem uma nova ferramenta tecnológica. (PALFREY; GASSER, 2011).

Todos eles têm acesso às tecnologias digitais e também possuem habilidades para usar essas tecnologias. Essa era digital mudou a forma como as pessoas se relacionam, estudam, trabalham e praticam atividades físicas. Seu smartphone tornou um mecanismo de diversas utilidades como: revista online, agenda telefônica, transmissão de vídeo conversas online, um HD interno para arquivar documentos fotos e vídeos, reproduzidor de vídeos, TV, entre outros aplicativos que podem ser baixados pelo app store ou play store.

No entanto, com tanta agilidade para acesso a informações apenas com um clique, os alunos estão imersos em um turbilhão de informações o tempo inteiro, portanto não sabem utilizá-las ou filtrá-las e não conseguindo obter sentido na navegação em sites de pesquisa. Neste momento, cabe a escola e ao professor democratizar e orientar o uso da tecnologia conduzindo-os ao processo de construção de conhecimento. A esse respeito o autor Gomes (2015) afirma que:

O desafio da escola contemporânea reside na dificuldade e na necessidade de transformar a enxurrada desorganizada e fragmentada de informações em conhecimento, ou seja, em corpos organizados de proposições, modelos, esquemas e mapas mentais que ajudem a entender melhor a realidade, bem como a dificuldade para transformar esse conhecimento em pensamento e sabedoria (p. 28)

Assim, segundo (Oyama, 2011) o uso de tecnologia apresenta pontos positivos e negativos dependendo da forma que estes recursos tecnológicos estão sendo utilizados. Pontos positivos: Inovação, interação, cooperação, autonomia, lúdico, acesso rápido a informações, operações multitarefas, inteligência e memória coletiva e ampla disponibilidade de informações. Pontos negativos: falta de privacidade, desrespeito aos direitos autorais e anonimato trazendo riscos físicos e psicológicos, individualismo, dependência, imediatismo, superficialidade, perda da memória individual e sobrecarga cognitiva.

Analisando os pontos positivos e negativos, observamos que, os pontos positivos são de uma origem mais técnica, os alunos buscam informações, obtêm conhecimento e, portanto, progride no ensino e aprendizagem. O aluno utiliza do recurso tecnológico como ferramenta de apoio. Em contrapartida, os pontos negativos não são de origem técnica, mas de uma origem comportamental, o uso inadequado dos recursos explicarem de que maneira. Estes comportamentos apresentam aspectos que irão influenciar nas relações sociais, o bem-estar individual e coletivo, e o seu aspecto psicológico.

Para compreender o papel do professor da disciplina de Educação física escolar, é preciso se atentar que desde séculos passados a Educação Física está progredindo sendo minimizado um aspecto fisiológico e tecnicista, mas evoluindo para um aspecto social.

No século passado, a Educação Física esteve estreitamente vinculada às instituições militares e à classe médica. (Mas após o dia 20 de dezembro de 1996 de acordo com Lei e diretrizes e Base LDB) nº9.394/96 no artigo 26 parágrafos 3º menciona que “A Educação Física, integrada à proposta pedagógica da escola, é componente curricular da Educação Básica, ajustando-se às faixas etárias e às condições da população escolar, sendo facultativa nos cursos noturnos”.

Sendo assim, a Educação Física valoriza o ensino de atividade física sem restringi-lo somente ao universo da habilidade motora e esportiva Parâmetros Curriculares Nacionais, (1997).

Um dos objetivos da disciplina de Educação Física, é possibilitar aos alunos um entendimento na sua relação com a cultura no ensino das práticas corporais, criando e recriando um conhecimento específico da cultura corporal humana, a fim de auxiliar na construção do indivíduo nas suas atividades do cotidiano. (BRASIL, 1997, pág. 115).

As relações sociais entre as pessoas acontecem através de comunicação, podendo ocorrer por meio de diálogo ou por meio de instrumentos que proporcionam comunicação, Tecnologias de Informação e Comunicação, conhecidas como TICs. Se objetos celulares, smartphones, Iphone, Ipod, Ipad, notebooks, smartpads, entre outros proporcionam comunicação, por que não as utiliza como instrumento pedagógico no processo de ensino e aprendizagem?

Assim, de acordo com Moura (2009), essa resistência ao uso do celular na sala de aula seria originária de um choque entre o conjunto das instituições e a geração nascida em meio às tecnologias digitais. Pode-se questionar que através do uso de TICs os alunos estarão buscando um conhecimento autônomo e fazendo uma análise através de uma releitura e realizando uma análise crítica podendo expressar com um comentário.

Observa-se que uma era de uso de TICs o professor não passa a ser o unicamente transmissor de conhecimento e sim um facilitador dos conteúdos e um mediador para construção de conhecimento.

Embora a escola não tenha mudado, culturalmente, essas pessoas que aí estão mudaram. E como! Para esses alunos, por exemplo, o professor não é mais a única, nem a principal fonte de saber. Eles aprendem, e aprendem sempre, em múltiplas e variadas situações. Já chegam à escola sabendo muitas coisas. [...]. Suas formas de raciocínio não são mais tão lineares –



introdução, desenvolvimento, e conclusão, mas envolvem aspectos globais em que se encontram o lado efetivo, o cognitivo, o intuitivo. Aprendem fazendo uso de ambos os hemisférios cerebrais, o que significa que elaboram processos mentais em que estão em ação tanto o lado lógico e analítico, quanto os aspectos emocionais, intuitivos e criativos. Possuem comportamentos de aprendizagem mais abrangente e qualitativamente diferentes ao da lógica racional que prevalece nas estruturas das disciplinas que a escola deseja que aprendam. (HANSEN, DEFFACCI, 2013 apud KENSKI, 1996, p.133).

## DISCUSSÃO

Para iniciarmos a pesquisa de campo na escola, enviamos para o setor pedagógico o plano de ensino com os planos de aulas anexados. Essa experimentação teve função de possibilitar aos alunos vivências, por meio de aulas dinâmicas com auxílio de TICs, tornando as aulas de Educação Física um campo de práticas com atividades já aplicadas nas aulas de Educação Física, porém adaptadas com a tecnologia. Realizamos uma pesquisa diagnóstica através de uma ficha de inscrição com cada aluno, para identificar os que possuíam familiarização com tecnologia, o celular.

Na sociedade existem várias formas e ferramentas de adquirir conhecimento, e o ambiente mais propício é a escola, por conter profissionais capacitados para transmitir conhecimento, possibilitando aos indivíduos serem cidadãos com conduta para uma sociedade moderna. O acesso as TICs possibilitam o indivíduo um conhecimento a milhares de informações, gerando saberes sobre conteúdos, socialização estando em sua realidade ou não. Na era da geração Z ou nativos digitais eles crescem conectados e possuem facilidade para manuseá-los.

Mas algumas redes de ensino veem o acesso à tecnologia como uma barreira, havendo regras sobre o uso de algumas ferramentas, cabe aos professores se qualificarem para inserir TICs ao sistema educacional e não banir a ferramenta, a introdução faz com que o professor seja um mediador de uma geração altamente conectada, democratizando e orientando o aluno o uso adequado para construção de conhecimento.

De acordo com o regulamento escolar da rede de ensino escolhida, uma das normas é a proibição do uso do celular, mediante a esta situação houve alguns impedimentos para a execução da pesquisa de campo, porém após uma conversa

com o professor de Educação Física responsável pela turma e a pedagoga do ensino fundamental II, informamos que os dispositivos (celulares) seriam utilizados como instrumentos pedagógicos, sendo manuseados somente para essa finalidade, quando fosse necessário, e as professoras faria mediações sobre o uso como seria utilizado, o objetivo do acesso.

Após avaliação dos planos de aula, e a metodologia utilizada com os dispositivos tecnológicos, fomos autorizados pela coordenação do fundamental II a aplicar a pesquisa de campo nos horários das aulas de educação física dos alunos do 7º ano A, sendo elas na quinta-feira no quarto horário e na sexta-feira no último horário.

Optamos por mostrar aos alunos como aconteceriam as aulas através de uma apresentação em slides, com cronograma com datas determinada para cada aula.

**Figura 1 – Apresentação dos Slides.**



Após apresentação dos slides, conforme a figura 01, os alunos receberam uma ficha de inscrição contendo algumas informações pertinentes como (nome, idade, endereço, telefone, e-mail e se possuía algum tipo de alergia, ou doença), para ser entregue no próximo encontro. Afim do esclarecimento de todos. No final da apresentação abrimos um momento para perguntas e dúvidas.

Uma ferramenta selecionada para troca de mensagem foi software *WhatsApp*, que além de trocar mensagens de texto instantaneamente, envia, vídeos, fotos e áudios. Após recolher as fichas de inscrição de cada aluno, criamos o grupo no aplicativo *WhatsApp* para repassar informações sobre as aulas com antecedência, com objetivo de solicitar a inclusão de aplicativos nos dispositivos celulares ou esclarecer quaisquer dúvidas para execução das atividades.

Além dos alunos da turma, foi incluso o professor da disciplina de Educação Física Luiz Felipe Campos, para acompanhar as informações repassadas aos alunos na rede virtual de comunicação.

**Figura 2 – Just Dance**

Na primeira aula utilizamos o vídeo game Xbox 360 juntamente com o Kinect, que é um sensor de movimentos desenvolvido para o Xbox 360 e Xbox One, a tecnologia do Kinect permite que os jogadores interajam livremente com os jogos, sem ter a necessidade de ter o controle em mãos, ou seja, apenas através dos movimentos do próprio corpo, conforme figura 2.



A aula foi baseada em utilizar *Exergames* que são jogos eletrônicos comandados pelo movimento do corpo do jogador com utilização de tecnologia de sensoriamento e rastreamento, quando adicionada ao meio educacional pode motivar os alunos e aumentar o nível de atividade física.

De acordo com o autor Carvalho, Mezzaroba (apud BETTI, 2006, p.176) “[...] é necessário investir em estudos e experimentações pedagógicas, no ensejo de transformar a virtualidade em atualidade, em uma possível vivência corporal na escola”.

Requisitamos aos alunos que se dividissem em três equipes para acontecer um sistema de disputa, os alunos se organizaram em três grupos sendo elas (Equipe 1 – Aliança eterna, Equipe 2 - Ninjas da paz, Equipe 3 – Sangue bom).

O auditório da instituição se transformou em um espaço de jogo eletrônico, utilizou-se do dispositivo multimídia “Kinect Xbox360”, projetado em data show. Foi estabelecido o jogo Just dance, é um jogo eletrônico de música, desenvolvido pela empresa Ubisoft, lançado no ano de 2009.

A segunda aula causou entusiasmo entre alguns e preocupação entre outros alunos, os mesmos manusearam o jogo e selecionava a música para jogar, em duplas ou grupos de até quatro jogadores, os demais ficaram na torcida.

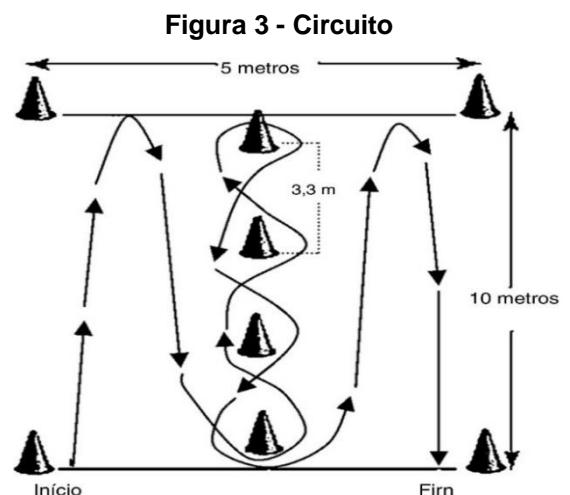
Os participantes de cada equipe puderam participar da atividade três vezes, havendo um revezamento de competidores, envolvendo todos os componentes das equipes. As equipes que conseguissem assimilar os movimentos do corpo juntamente com o do jogo atingiam a melhor pontuação, assim ficando com uma classificação superior. Este jogo beneficiou para a quebra de paradigmas corporais e da dança, paradigmas estes que são criados devidos há falta de habilidade para ministrar as aulas, ou por afinidade somente com esporte ou preconceito com dança ou também por desinteresse pela rede de ensino.

Em consonância com as estratégias metodológicas de cada professor, a avaliação formal exige um conjunto de instrumentos que lhe permite obter informação sobre todos os domínios da aprendizagem, e não a pura reprodução reconhecimento de noções memorizadas (CARBINATTO, 2016, p.57-80).

Apesar de alguns alunos no início apresentarem resistência devido à timidez, no decorrer dos jogos a vergonha foi ficando de lado, devido à competição, ludicidade e euforia, pelo jogo apresentar essas características.

A turma possui um aluno com um grau leve de autismo, um dos objetivos da atividade foi à participação de todos, o mesmo participou, realizou todos os movimentos, e a interação para os resultados foram positivos. Percebemos que os alunos estavam preocupados com a perfeição dos movimentos para atingir pontuações para favorecer sua equipe.

Na terceira aula utilizamos o espaço da quadra para formar um circuito conforme figura 3, onde elaboramos dois tipos de estafeta, uma com implemento (bola) e outra sem implemento.



Os implementos proporcionam aos alunos movimentos mais específicos, desafiando-os a manter a condução e equilíbrio com o implemento, realizando movimentos rápidos e coordenados até a conclusão da atividade. E sem o implemento, nota-se mais agilidade durante o percurso.

**Figura 4 - Circuito com bola**



A TIC utilizada para a didática da aula foi um Ipad, nele integra algumas funcionalidades de computador como acesso à internet e conteúdo web, leitor de livro digital, músicas, vídeos, bussola cronômetro etc., a partir disso desenvolvemos uma atividade com tempo cronometrado, e a equipe que atingisse o menor tempo somaria pontos para seu grupo.

No primeiro momento todas as equipes fizeram o circuito apenas com o corpo, sem nenhum implemento. Já na segunda etapa conforme figura 4, o objetivo era conduzir a bola de acordo com a área montada em quadra no menor tempo, o primeiro integrante acionava o cronômetro, e o último parava.

As classificações das equipes ficaram de acordo com os melhores tempos sendo primeiro, segundo e terceiro lugar.

Percebemos a euforia pela vitória, a preocupação para realizar a atividade com agilidade para atingir o menor tempo possível.

Na quarta aula, utilizamos o espaço da quadra, um local demarcado. Interligamos uma atividade de estafeta com deslocamento. Proporcionando aos alunos coordenação motora fina, agilidade, equilíbrio e raciocínio.

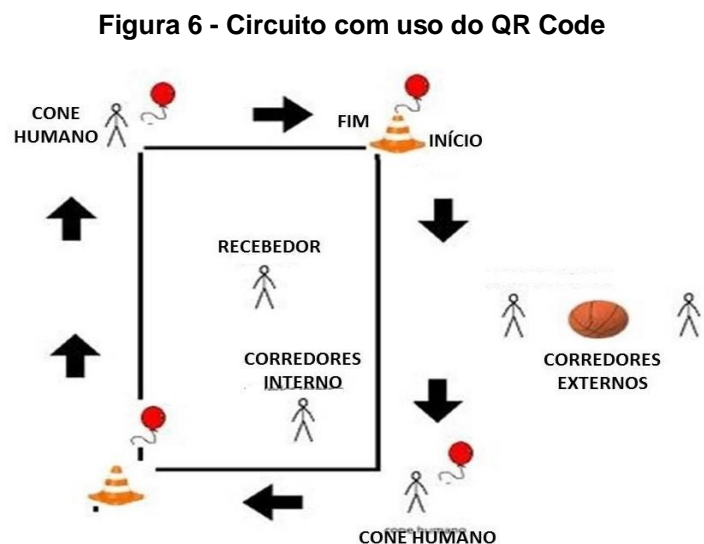
Cada equipe entrou em quadra uma por vez, nesta atividade foi utilizado o cronômetro,

**Figura 5 – QR Code**



celulares com aplicativo para leitura de QR code, que é um código de barras em 2D que pode ser escaneado pela maioria dos aparelhos celulares que têm câmera fotográfica. Esse código, após a decodificação, passa a ser um trecho de texto, um link, uma mensagem, telefone etc., conforme figura 5. O acesso ao celular poderia ser utilizado se necessário para responder as perguntas.

A atividade consiste em sair do ponto de partida a dupla responsável por fazer todo trajeto com uma bola de basquete, porém sem utilizar as mãos. Duas pessoas foram utilizadas de cone humano, conforme figura 6.



Nelas ficaram amarrados balões, contendo informações. A partir do momento em que a dupla responsável pelo trajeto chegasse ao ponto onde existem balões, os mesmos iriam desamarrá-lo o nó, e coletar o envelope com uma pergunta e entregar ao corredor de dentro do circuito. Até que todos os quatro envelopes tivessem sido recolhidos. Dentro de cada um, existe uma pergunta, onde o grupo teria que procurar soluçona lós podendo utilizar o celular, havia perguntas como cálculos, perguntas em gerais, e esporte.

No último ponto encontra-se um envelope que contém todas as respostas, porém as respostas estavam em código de QR code. Todo percurso foi realizado com um cronômetro, portanto a equipe que cumprisse todo o trajeto em menor tempo e acertasse todas as perguntas seria considerada equipe vencedora. Conforme figura 7, a leitura do QR code.

**Figura 7 - Leitura do QR Code**





Na execução da atividade, nos professores percebemos o, trabalho em equipe, visto que cada aluno tinha uma função importante dentro do jogo, além de agilidade, raciocínio lógico, cooperação, equilíbrio.

Na quinta aula, com o uso de QR code, os alunos participaram de um caça aos desafios, mas conhecido como caça tesouro. O objetivo da atividade é cada equipe passar por diferentes ilhas em menor tempo e cumprir todos os desafios de cada código solicitado.

Cada QR code encontrado possui um desafio a ser cumprido (desafio do copo maroto) consiste em posicionar três copos, dois para cima e um para baixo, o jogador deve fazer três movimentos (o movimento com as duas mãos é contabilizado um movimento), sendo que no final do 3º movimento todos os copos devem estar de boca para cima).

Desafio do palito consiste em formar o numeral seis com três palitos apenas.

Desafio da caixa mágica consiste em abrir a caixa, que existe um ponto exato para ser localizado. Desafio NBA consiste efetuar cestas na

quadra de basquete, o número de jogadas é descoberto após o aluno chegar à ilha, e jogar o dado que foi utilizado no Ipad através de aplicativo baixado conforme figura 8.

Desafio bloqueado consiste aos jogadores ficarem infectado com vírus durante um minuto, sendo paralisados, impedidos de continuar os desafios.

**Figura 8- Desafio NBA**



Desafio Champions League, os alunos tinham que acertar um gol no bambolê adaptado na trave da área do futebol conforme figura 9.

**Figura 9 - Desafio Champions League**



Para identificação de cada desafio foi entregue aos alunos mapas com cada ilha a ser passada na sequência do mapa, cada ilha possui características para ser localizado, portanto os alunos haviam de realizar uma identificação de acordo com as dicas descritas nos nomes, (desafio do copo – área montanhosa – arquibancada, desafio do palito – área do rio- próximo à piscina, desafio da caixa mágica – hora do lanche – cantina, desafio NBA – área onde é praticada – jogo de basquete na escola, desafio champions league – campo de futebol, desafio bloqueado – entrada e saída de carros – estacionamento).

De acordo com o termino de cada mapa, as equipes se classificam no ranking de primeiro a terceira colocação. Conforme figura 10, identificação dos pontos com QR code.

**Figura 10 – QR Code**

Ao finalizar o caça desafios, todas as equipes foram se posicionando no local de início. Conversamos e perguntamos, qual desafio foi mais difícil, divertido e engraçado. Percebemos entusiasmo para falar de cada experiência vivenciada por eles. O que para um grupo, executarão com facilidade para outros não, [...] “Este não eu fiquei preso, demorei a executar”! Houve um momento de diálogo entre.





Segundo Pretti (2000), na relação pedagógica autonomia significa:

[...] de um lado, reconhecer na outra sua capacidade de ser, de participar, de decidir, de não desqualificá-lo, pois educação é um ato de liberdade e compartilhamento. [...] Por outro, significa a capacidade que o sujeito tem de “tomar para si” sua própria formação, seus objetivos e fins [...] ser autor da própria fala e do próprio agir. (PRETTI, 2000, P.131 apud RANYELLE, RODRIGUES, DANYELLE).

No sexto encontro, nos reunimos com a turma no auditório, os alunos responderam há um quiz virtual online através do aplicativo Socrative Student que solicitamos que baixassem em seus celulares. Os alunos responderam perguntas diretas, sobre a didática das aulas.

O Socrative é um aplicativo simples de elaboração de questionários (preparação de testes, quizzes, etc.) que pode ser usada em sala de aula para receber feedback em tempo real da aprendizagem do aluno.

Criamos um questionário no aplicativo Socrative a fim de receber um feedback sobre a didática das aulas, e o uso de tecnologia. A seguir umas das perguntas que foram elaboradas no pelo aplicativo.

1. No seu modo de pensar, a aula de educação física integrada juntamente com tecnologia pode ajudar ou atrapalhar? JUSTIFIQUE.

**Aluno 1:** Depende, pois se a aula se tratar de exercícios físicos pode atrapalhar, mas também pode ajudar a aula a ficar mais interativa.

**Aluno 2:** Ajuda, pois a gente faz exercícios e ao mesmo tempo brinca, e isso me divertiu bastante.

**Aluno 3:** Ajuda, pois juntando tecnologia e educações físicas podem fazer muitas atividades legais, por exemplo, o just dance, por sinal algo que eu gostei muito.

**Aluno 4:** Ajuda, pois descobrimos aplicativos novos e suas funções.

**Aluno 5:** Ajuda, pois com a tecnologia as aulas ficam bem mais divertidas.

**Aluno 6:** Ajuda, porque ela dá informações úteis para o treinamento e o ensino.

Na sétima aula exibimos a classificação e a divulgação da equipe campeã. Percebemos que a didática utilizada com jogos e gincanas favoreceu para uma atividade lúdica e prazerosa, estimulando os alunos a participarem e atingirem a vitória. Por meio dessa metodologia conseguimos desenvolver vários conteúdos da educação física (dança, atletismo, jogos e brincadeiras) introduzindo-o as práticas corporais de movimento de modo moderno, além de proporcionar qualidade de vida, dentro da escola e fora dela.

Em relação ao assunto o autor diz que:

Muitos aspectos podem ser trabalhados por meio da confecção e da aplicação de jogos selecionados, com objetivos como: aprender a lidar com a ansiedade; refletir sobre limites; estimular a autonomia; desenvolver e aprimorar as funções neurossensoriomotoras; desenvolver a atenção e a concentração; ampliar a elaboração de estratégias; estimular o raciocínio lógico e a criatividade. (SILVEIRA, QUEIROZ apud RAU (2007, p.53).

Para agradecer aos alunos pela participação e colaboração da pesquisa de campo, encerramos com um coffee break para eles se divertirem à vontade, e também disponibilizamos Kinect Xbox 360, com jogos de dança, aventura, esportes. Os alunos puderam vivenciar diversos tipos de jogos.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Essa proposta tem como objetivo apresentar possibilidades pedagógicas utilizando as TIC's nas aulas de Educação Física, produzindo experiências de atuação profissional para que outros professores possam utilizá-las no processo de ensino e aprendizagem dos alunos e assim diagnosticar a forma com que os docentes vêm utilizando os recursos tecnológicos.

Sabe-se, contudo, que o uso de recursos tecnológicos é uma grande ferramenta pedagógica no processo ensino. Assim, quando bem utilizadas e orientadas, as vantagens são identificadas como as novas possibilidades, que enriquecem o aprendizado e a prática pedagógica.

Se existem diversas informações e possibilidades de aprender uma didática inovadora sendo elas lendo um artigo científico, ou pelo celular assistindo vídeo aula. Por que não utilizar essas ferramentas a seu favor?

Pode-se concluir que com base nas observações e nas aulas aplicadas foi possível verificar que o uso das TIC's nas aulas de Educação Física contribuiu de forma significativa para uma didática inovadora, onde os alunos se envolveram e executaram as práticas corporais de movimentos por meio de recursos tecnológicos.

Apesar dos resultados encontrados contribuírem para pesquisas sobre esse tema outros estudos precisam ser realizados a fim de aprofundar as questões levantadas sobre o uso das TIC's no âmbito escolar.

## REFERÊNCIAS

LÉVY, Pierre. **Cibercultura** tradução de Carlos Irineu da Costa, São Paulo: Editora 34, 1999.

LIBÂNEO, Jose Carlos. **Didática**, São Paulo: Editora Cortez, 1990.

ROCHA-DE-OLIVEIRA, Sidinei; PICCININI, Valmiria Carolina; BITENCOURT, Betina Magalhães. **Juventudes, gerações e trabalho: é possível falar em geração Y no Brasil?** 2012. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1984-92302012000300010](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1984-92302012000300010) Acessado 23 junho 2019.

CARBINATTO, Michele Viviene et al. **Avaliação em Dança: o caso dos festivais universitários da Educação Física**. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/1980-6248-2015-0043>. Acessado 14 nov 2019

DANTAS, Daniel Oyama, **Educação e Cibercultura: pontos positivos e negativos**. 2011. Disponível em: [https://cursosextensao.usp.br/pluginfile.php/52265/mod\\_resource/content/1/Educacao\\_Cibercultura\\_AspectosNegativosPositivos.pdf](https://cursosextensao.usp.br/pluginfile.php/52265/mod_resource/content/1/Educacao_Cibercultura_AspectosNegativosPositivos.pdf) . Acesso em: 23 out. 2018.

APARECIDA, Francisca Ramos; EDI, Patricia R.Carmo. **As tecnologias de informação e comunicação (tics) no contexto escolar**. Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br> Acesso em: 23 out. 2018.

FERNADO, Arlindo P. de Carvalho Junior. **As tecnologias nas aulas de educação física escola**, 2015. Disponível em <http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2015/6conice/paper/viewFile/7740/3831/%20EDUCA%C3%87%C3%83O%20F%C3%8DSICA%20E%20TECNOLOGIA%20%E2%80%93%20PROFESSOR%20Acesso%20em%2004%20nov%202019>

MEIR, Jacques. **As 6 características fundamentais da geração z. s/a Consumidor Moderno**: Disponível em: <https://www.consumidormoderno.com.br/2017/09/22/caracteristicas-fundamentais-geracao-z> Acesso em 11 nov. 2018

SOUZA, Edna da Silva Martins; LUIZ, Wesley Delconti. 2014. **O Uso do tefenone celular nas aulas de Educação Física** Disponível em: > [http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes\\_pde/2014/2014\\_unespar-paranavai\\_edfis\\_artigo\\_edna\\_de\\_souza\\_da\\_silva.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_unespar-paranavai_edfis_artigo_edna_de_souza_da_silva.pdf) Acessado 05 nov.2018.

ENGEL, Tatiana Gerhardt; TOLFO Denise Silveira, 2009. **Metódos de pesquisa.** Disponível em: > <http://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf> < Acessado 23 junho 2019.

KAMPF, Cristiane. **A geração Z e o papel das tecnologias digitais na construção do pensamento** Disponível em : [http://comciencia.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1519-76542011000700004&lng=en&nrm=iso](http://comciencia.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-76542011000700004&lng=en&nrm=iso). Acesso 18 out 2018.

ROCHA-DE-OLIVEIRA, Sidinei; PICCININI, Valmiria Carolina and BITENCOURT, Betina Magalhães 2012. **Juventudes, gerações e trabalho: é possível falar em geração Y no Brasil?**. Disponível ><http://dx.doi.org/10.1590/S1984-92302012000300010>.< . Acessado 13 nov 2018

COELHO, Patricia Margarida Farias; COSTA, Marcos Rogério Martins e MATTAR NETO, João Augusto, 2018. Saber Digital e suas Urgências: reflexões sobre imigrantes e nativos digitais. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/2175-623674528> Acessado 13 nov 2018.

BRASIL. *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional*. Lei número 9394, 20 de dezembro de 1996.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Conselho Nacional de Educação. Câmara da Educação Básica.

MOURA, A. Geração Móvel: um ambiente de aprendizagem suportado por tecnologias móveis para a “Geração Polegar”, 2009. Disponível em >[paginapessoal.utfpr.edu.br/kalinke/grupos-de-pesquisa/pdf/2015/Moura%20-2009-%20Challenges.pdf/view](http://paginapessoal.utfpr.edu.br/kalinke/grupos-de-pesquisa/pdf/2015/Moura%20-2009-%20Challenges.pdf/view)< Acessado 23 nov 2018.

OLIVEIRA, Adriana, de Hansen; ANTONIO, Fabrício Deffacci, 2013. Didática e Tecnologia: **A ação pedagógica instrumentalizada pelas novas Tecnologias da Informação e Comunicação.** Disponível em: [www.firb.br/editora/index.php/interatividade/article/download/61/99](http://www.firb.br/editora/index.php/interatividade/article/download/61/99). Acessado em 10 dez 2019.

CARVALHO, Janaina Chagas; MEZZARROBA, Cristiano, 2012. **A mídia e a sua relevância nas práticas pedagógicas para Educação Física.** Disponível em <https://efdeportes.com/efd174/a-midia-nas-praticas-para-educacao-fisica.htm> Acessado 22 junho 2019.

RANYELLE, Cynthia da Silva Santos; RODRIGUES, Alexandre da Conceição; DANIELLA, Maria Araújo Mota, Prática docente: **a importância de incentivar estudantes do ensino médio na construção de trabalhos científicos.** Disponível em [www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO\\_EV117\\_MD1\\_SA16\\_ID905\\_09092018130436.pdf](http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV117_MD1_SA16_ID905_09092018130436.pdf) acessado 10 junho 2019.