

A UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NO ENSINO FUNDAMENTAL II: UMA REVISÃO DE LITERATURA

GARDIN SANTOS, Daniel Fabio¹

ALVES JUNIOR, Luiz Carlos²

RESUMO

Este artigo investiga a integração das tecnologias nas aulas de Educação Física do Ensino Fundamental II e sua importância no combate ao sedentarismo entre os jovens. A era digital trouxe consigo dispositivos, aplicativos e recursos digitais que enriquecem as práticas de ensino nessa disciplina, desafiando educadores e alunos a equilibrar o uso da tecnologia com a promoção da atividade física. O estudo analisa as implicações da integração de tecnologia nas aulas de educação física escolar. Foi realizada uma revisão narrativa de literatura na base de busca Google Acadêmico, utilizando as palavras-chave: Tecnologias, Educação física escolar, Sedentarismo, Ensino fundamental II. Como critério de inclusão para a busca dos artigos foram selecionados artigos científicos publicados em periódicos nacionais que respeitassem o período de publicação de 1992 a 2023, bem como artigos publicados na língua portuguesa. Foram excluídos os artigos que estivessem fora do período escolhido. Conclui-se que o uso das tecnologias pode ser uma ferramenta valiosa para promover a atividade física e elevar a qualidade do ensino de Educação Física. No entanto, o sucesso dessa integração depende da capacidade dos educadores de refletir e ajustar suas abordagens de ensino de maneira apropriada e consciente, visando um estilo de vida ativo e saudável para os estudantes do Ensino Fundamental II.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologias; Educação física escolar; Sedentarismo; Ensino fundamental II.

1 INTRODUÇÃO

Com o avanço das tecnologias, estamos cada vez mais capacitados a explorar recursos que podem aprimorar as aulas de Educação Física Escolar. A disponibilidade de dispositivos móveis, aplicativos e recursos digitais abre portas para uma abordagem mais dinâmica e personalizada no ensino. Além disso, as tecnologias podem ser aliadas na busca por soluções

¹ Acadêmico do curso de Educação Física da FIRA-Faculdades Integradas Regionais de Avaré – 18700-902 – Avaré-SP. E-mail – danigardin_123@hotmail.com

² Orientador Professor Titular da FIRA-Faculdades Integradas Regionais de Avaré – 18700-902 – Avaré-SP – Licenciado e Bacharel em Educação Física pela FIRA, Doutor em Ciências do Movimento Humano pela UNIMEP – Avaré-SP. E-mail – prof.luiz@fira.edu.br

para o problema do sedentarismo infantil, que afeta muitas crianças devido ao estilo de vida moderno, marcado pelo tempo excessivo em frente às telas e pela falta de atividades físicas.

Diante desse cenário, torna-se ainda mais essencial que as aulas de Educação Física não se limitem a utilizar apenas os recursos ultrapassados, como bolas e cones, mas que também aproveitem as tecnologias como estratégias para torná-las mais envolventes e participativas para os alunos. A gamificação, por exemplo, pode ser uma ferramenta valiosa para tornar as aulas mais atrativas, transformando atividades físicas em desafios lúdicos. Além disso, o uso de aplicativos e dispositivos de monitoramento pode permitir que os estudantes acompanhem seu progresso e estabeleçam metas pessoais, tornando o processo de aprendizado mais independente e motivador.

A tecnologia também pode ser empregada na análise de dados e no monitoramento do desempenho dos alunos, possibilitando aos professores ajustar suas abordagens de ensino de acordo com as necessidades individuais de cada estudante. Dessa forma, as aulas de Educação Física podem se adaptar às habilidades e interesses específicos de cada aluno, garantindo uma experiência mais enriquecedora e inclusiva. Portanto, a junção entre tecnologia e Educação Física Escolar pode revolucionar a forma como as aulas são ministradas e como os alunos se envolvem com a prática de atividades físicas, contribuindo para uma educação mais completa e preparando as novas gerações para um estilo de vida mais saudável e ativo.

Embasado neste contexto, levantou-se a seguinte indagação: quais as melhorias que a tecnologia trouxe para auxiliar professores nas aulas de educação física?

Na sociedade atual, os jovens estão particularmente familiarizados com essa realidade, tornando muito mais fácil integrar tecnologias em seus estudos. À medida que a tecnologia avança constantemente, muitos professores acabam não acompanhando essas evoluções e, conseqüentemente, deixam de aproveitar as ferramentas disponíveis para aprimorar suas aulas, os professores devem ter consciência que as tecnologias são mais simples que parecem e são muito mais que uma ferramenta de ensino (CARVALHO JUNIOR, 2015).

O objetivo deste estudo foi, através da literatura, analisar a utilização das tecnologias nas aulas de Educação Física Escolar no ensino fundamental II e tem como base a importância da Educação Física no desenvolvimento dos alunos dessa faixa etária e o crescente impactos da tecnologia em suas vidas, tendo em vista investigar de que maneira pode-se beneficiar tantos os alunos quanto os educadores, para aprimorar cada vez mais a qualidade dos ensinamentos.

A utilização estratégica de tecnologias na Educação Física Escolar pode melhorar a compreensão dos conteúdos, estimular o interesse dos alunos e favorecer a adoção de práticas

esportivas e atividades físicas regulares. A integração eficaz de tecnologias e ambientes virtuais no ensino requer que os professores adquiram conhecimentos e metodologias específicas, uma vez que as tecnologias, por si só, têm um impacto limitado. A verdadeira mudança ocorre quando os educadores refletem e adaptam sua abordagem em sala de aula (CARVALHO JUNIOR, 2015).

Foi realizada uma revisão narrativa de literatura na base de busca Google Acadêmico utilizando as palavras-chave: tecnologias, educação física escolar, sedentarismo e ensino fundamental II.

Como critério de inclusão para a busca dos artigos foram selecionados artigos científicos publicados em períodos nacionais que respeitassem o período de publicação 1992 a 2023, bem como artigos publicados na língua portuguesa e inglesa. Foram excluídos artigos que estivessem fora do período escolhido (RICHARDSON, 2007).

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 SEDENTARISMO

Ao abordar o tema "tecnologia nas aulas de Educação Física", torna-se inegável considerar o impacto do sedentarismo, pois este fenômeno exerce uma influência significativa sobre a juventude imersa na era digital. O sedentarismo é uma condição caracterizada pela falta de atividade física e pelo uso excessivo de dispositivos eletrônicos, representando um desafio complexo tanto para os educadores físicos quanto para a saúde em geral dessa população jovem.

A tecnologia foi criada para facilitar a vida das pessoas, de fato, ela auxilia de diversas maneiras no cotidiano, economizando tempo e sendo uma ferramenta importante nas ações do dia a dia. Em contrapartida, pode agravar mais ainda o avanço do sedentarismo, tornando as pessoas ainda mais inativas e propícias às doenças (GUALANO; TINUCCI, 2011 apud GUEDES 2015 p.7).

É essencial reconhecer que a tecnologia em si não é o vilão, mas sim como ela é usada e equilibrada na vida dos jovens. As aulas de Educação Física desempenham um papel fundamental na promoção de hábitos saudáveis e na consciência dos benefícios da atividade física regular. Nesse contexto, os educadores têm a oportunidade de não apenas conscientizar

os alunos sobre os riscos do sedentarismo, mas também de utilizar a tecnologia como uma ferramenta educativa poderosa para envolver os jovens em atividades físicas e promover a adoção de um estilo de vida ativo, o uso apropriado da tecnologia pode ser benéfico para o desenvolvimento a longo prazo das crianças, incentivando a leitura, despertando a curiosidade para explorar o mundo e formando o desejo e o prazer de aprender tanto dentro quanto fora da escola. Quando a tecnologia é aplicada de maneira eficaz, ela também aprimora as relações interpessoais entre os alunos e mantém o foco nas atividades escolares, com o apoio contínuo dos professores que estão sempre adaptando suas abordagens pedagógicas (PAIVA; COSTA, 2015).

2.2 EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NO ENSINO FUNDAMENTAL II

A Educação Física desempenha um papel fundamental durante o Ensino Fundamental II, um período marcado por mudanças físicas e emocionais profundas nos estudantes. Nessa etapa, os alunos estão em um estágio crítico de desenvolvimento, onde a exploração e compreensão do próprio corpo são fundamentais. A educação da criança e do jovem busca desenvolver integralmente sua personalidade, envolvendo corpo, mente e espírito. Nesse cenário, a educação física desempenha um papel crucial ao se integrar à educação intelectual e moral (BETTI; ZULIANI, 2002).

Essa fase é fundamental para desenvolver uma consciência corporal sólida, na qual os alunos aprendem a reconhecer e compreender as capacidades, limitações e potenciais de seus corpos. Além disso, o desenvolvimento da coordenação motora é uma prioridade, pois habilidades motoras básicas são alicerce para o sucesso em atividades físicas e esportivas, bem como para a realização de tarefas diárias, a habilidade motora assume uma importância significativa, uma vez que desempenha um papel fundamental na adaptação dos indivíduos aos desafios do dia a dia, permitindo que resolvam questões relacionadas aos movimentos (DARIDO, 2012).

É também nesse momento que se inicia a formação de hábitos relacionados ao estilo de vida, incluindo a predisposição para a prática regular de atividades físicas. A Educação Física desempenha um papel essencial ao transmitir não apenas os benefícios da atividade física, mas também o prazer associado a ela. Os alunos que vivenciam experiências positivas na Educação Física durante o Ensino Fundamental II são mais propensos a adotar um estilo de vida ativo no futuro. O completo envolvimento das crianças em atividades físicas resulta em maior prazer na prática das mesmas (BETTI, 1992).

Portanto, é essencial que as aulas de Educação Física neste período não apenas abordem a atividade física, mas também sejam projetadas de forma a nutrir a autoconsciência, a coordenação motora e o interesse pelos movimentos. A abordagem pedagógica adotada nessa fase deve estar alinhada com o desenvolvimento dos alunos, promovendo um ambiente que os incentive a explorar, compreender e apreciar seu próprio corpo e as atividades físicas de forma saudável e alegre.

É nesse contexto que a introdução de inovações pedagógicas, como a gamificação, avaliação mais prática e interativa, e o uso estratégico das tecnologias, pode desempenhar um papel transformador na forma como as aulas de Educação Física são ministradas e percebidas pelos alunos. Isso pode criar um ambiente mais motivador e envolvente, incentivando os estudantes a participar ativamente e a abraçar um estilo de vida ativo. A gamificação encontra na educação uma área propícia para sua aplicação, uma vez que os estudantes já têm experiência com jogos. Além disso, a educação precisa de novas estratégias para envolver os alunos, que estão cada vez mais envolvidos com tecnologia, e muitas vezes não se interessam pelas formas tradicionais de ensino (FARDO, 2013).

Compreender o impacto crítico da Educação Física no Ensino Fundamental II e adotar abordagens inovadoras para o seu ensino é fundamental para a promoção de um desenvolvimento saudável e a construção de bases sólidas para um estilo de vida ativo e consciente.

2.3 AUXÍLIO DAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Para Moran (2005), a preferência predominante nas escolas por métodos tradicionais em vez de abordagens inovadoras dificulta a promoção de mudanças culturais, refletindo o desafio que representa a transformação da cultura escolar.

Atualmente, é inegável que a tecnologia está em constante evolução, e essa evolução esta todas as áreas da nossa vida. Ela se tornou uma ferramenta poderosa para facilitar processos que, no passado, eram muito mais complexos. Em virtude disso, é essencial que acompanhem essas mudanças, pois as tecnologias estão à nossa disposição para serem utilizadas como aliadas, não devendo nos apegar somente a métodos passados.

Quando observamos o cenário da educação física escolar, fica evidente que a tecnologia oferece diversas possibilidades, um exemplo recente e marcante do impacto da tecnologia na

educação física escolar ocorreu em 2020, quando a pandemia da COVID-19 forçou o fechamento de escolas e a suspensão das aulas presenciais. Diante desse desafio, as instituições de ensino e os professores precisaram se adaptar rapidamente, o uso da tecnologia, nesse contexto, permitiu a criação de aulas virtuais, videoconferências, aplicativos de treinamento físico e monitoramento online do progresso dos alunos. A pandemia resultou uma grande mudança na educação, as aulas tiveram que ser adaptadas em especial a educação física teve grandes alterações na forma que era de costume. (BARBOSA, 2023)

Essas ferramentas viabilizaram o ensino à distância e garantiram que os estudantes continuassem a se envolver em atividades físicas, mesmo estando longe da escola. Isso demonstra claramente como a tecnologia pode ser uma aliada valiosa na educação física, especialmente em situações desafiadoras.

Portanto, a integração da tecnologia na educação física escolar não se trata apenas de seguir tendências, mas de reconhecer as oportunidades que essas inovações oferecem para melhorar o ensino, tornando-o mais dinâmico, motivador e acessível, mesmo em circunstâncias adversas.

Há uma variedade de tecnologias inovadoras que podem ser estrategicamente incorporadas nas aulas de educação física, expandindo significativamente as possibilidades de aprendizado e engajamento dos alunos. Algumas dessas tecnologias incluem os videogames, que, com a sua capacidade de rastreamento de movimento, permitem explorar atividades como lutas, danças e exercícios físicos de forma interativa e imersiva.

Segundo Junior et al. (2012) ressaltam, os jogos eletrônicos do passado não demandavam das crianças uma grande quantidade de movimentos corporais. No entanto, com o avanço da tecnologia e a evolução dos jogos, observamos uma significativa mudança nesse cenário. Atualmente, muitos jogos modernos incorporam a interatividade física como parte fundamental da jogabilidade. Essa transformação está fortemente ligada ao desenvolvimento de dispositivos como os controles de movimento e a realidade virtual. Esses jogos modernos não apenas entretêm as crianças, mas também incentivam a atividade física e a coordenação motora. Eles oferecem uma experiência de jogo mais imersiva, onde os movimentos do corpo se traduzem diretamente em ações dentro do jogo, o que pode estimular a atividade física de forma lúdica. Isso pode ser visto como uma resposta positiva à crescente preocupação com a inatividade física nas gerações mais jovens.

Além disso, os dispositivos móveis, como smartphones e tablets, desempenham um papel crucial ao fornecer acesso instantâneo a uma riqueza de recursos, permitindo pesquisas, consultas de dados e a utilização de aplicativos especializados para o monitoramento do

desempenho físico.

Os exergames, uma combinação de "exercício" e "jogos", merecem destaque especial, esses jogos foram projetados especificamente para promover a atividade física, transformando-a em uma experiência lúdica e desafiadora. Com sensores de movimento e realidade virtual, os exergames incentivam os alunos a se movimentarem de maneira divertida, seja dançando, praticando esportes ou realizando exercícios, enquanto se mantêm imersos em um ambiente digital envolvente. Essa abordagem combina o entretenimento dos jogos com os benefícios do exercício, tornando-se uma alternativa inovadora para promover a atividade física e a saúde. A introdução da tecnologia dos exergames na Educação Física levanta novas questões e desafios, uma vez que envolve a noção de 'mover-se para jogar', contrapondo-se à ideia de sedentarismo, passividade e inatividade dos jogadores (BARACHO et al., 2012).

A integração dessas tecnologias nas aulas de educação física não apenas torna as atividades mais atraentes e envolventes para os alunos, mas também oferece a oportunidade de explorar novos métodos de ensino e avaliação. A utilização estratégica de recursos tecnológicos permite que os professores personalizem as experiências de aprendizado, rastreiem o progresso individual de cada aluno e forneçam feedback direcionado para a melhoria do desempenho. Isso não apenas torna as aulas mais eficazes, mas também prepara os alunos para um mundo onde a tecnologia é uma parte integral da vida cotidiana.

3 CONCLUSÃO

Conclui-se com o estudo, que o sedentarismo na era digital é um desafio complexo, mas a tecnologia não é o vilão. Através de uma abordagem equilibrada e consciente, os educadores podem usar a tecnologia como uma ferramenta poderosa na promoção da atividade física e na conscientização sobre os benefícios de um estilo de vida ativo. A Educação Física desempenha um papel fundamental nesse processo, e a colaboração interdisciplinar e a educação digital são chaves para enfrentar essa questão de maneira eficaz. À medida que as tendências tecnológicas evoluem, a Educação Física deve permanecer adaptável, sempre visando a saúde e o bem-estar dos jovens na era digital.

REFERÊNCIAS

- BARACHO, A. F. D. O., Gripp, F. J., & Lima, M. R. D. (2012). Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, 34, 111-126.
- BARBOSA, G. R. D. Q. (2023). O uso das tecnologias educacionais digitais pelos professores de Educação Física: desafios e ações desenvolvidas durante a pandemia do COVID-19 (**Bachelor's thesis**).
- BETTI, I. C. (1992). O prazer em aulas de Educação Física Escolar: a perspectiva discente. **Campinas: UNICAMP, Dissertação de Mestrado, Faculdade de Educação Física**.
- BETTI, M., & ZULIANI, L. R. (2002). Educação física escolar: uma proposta de diretrizes pedagógicas. **Revista mackenzie de educação física e esporte**, 1(1).
- CARVALHO JUNIOR, A. F. P. As tecnologias nas aulas de educação física escolar. **XIX CONGRESSO INTERNACIONAL DE CIENCIAS DO ESPORTE**, Vitória, 8-13 de Set. 2015. Disponível em:
<<http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2015/6conice/paper/viewFile/7740/3831>>
Acesso em: 23 out. 2013
- DARIDO, S. C. (2012). Diferentes concepções sobre o papel da educação física na escola. **Cadernos de Formação: Conteúdos e Didática de Educação Física**, São Paulo, 1, 34-50.
- FARDO, M. L. (2013). A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Renote**, 11(1).
- GUALANO, B; TINUCCI, T. Sedentarismo, exercício físico e doenças crônicas. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**. São Paulo. v. 25, p. 37-43, dez. 2011.
- GUEDES, N. P. A influência da tecnologia para o sedentarismo de estudantes no ensino fundamental. **Centro universitário de Brasília – UniCEUB**. Brasília, nov. 2015.
- JÚNIOR, E. R., & de SALES, J. R. L. (2012). Os jogos eletrônicos no contexto pedagógico da educação física escolar. **Conexões**, 10(1), 70-82.
- MORAN, J. M. (2005). A integração das tecnologias na educação. **Salto para o Futuro**, 204, 63-91.
- PAIVA, N. M. N; COSTA, J. S. A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça? **Portal dos psicólogos**. ISSN 1646-6977. Jan.2015. Disponível em:
<<http://www.psicologia.pt>> Acesso em: 23 out. 2023.
- RICHARDSON, R. J. **Pesquisa social: métodos e técnicas**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2007.