



**CENTRO UNIVERSITÁRIO GOYAZES
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

A TECNOLOGIA COMO SUPORTE PARA AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Pâmela Silva Moraes

Roberta Pedroso O. D. de Moraes

Orientador: Prof. Me. Cátia Rodrigues dos Santos

Trindade - GO

2023

**CENTRO UNIVERSITÁRIO GOYAZES
CURSO EDUCAÇÃO FÍSICA**

A TECNOLOGIA COMO SUPORTE PARA AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Pâmela Silva Moraes

Roberta Pedroso O. D. de Moraes

Trabalho de conclusão de curso
apresentado ao Centro Universitário
Goyazes como requisito parcial para
obtenção do título de licenciatura em
Educação Física.

Orientador: Prof. Me. Cátia Rodrigues dos Santos

Trindade – GO

2023

Pâmela Silva Moraes
Roberta Pedroso O. D. de Moraes

A TECNOLOGIA COMO SUPORTE PARA AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Trabalho de conclusão de curso apresentado
ao Centro Universitário Goyazes como
requisito parcial para obtenção do título de
licenciatura em Educação Física.

Prof. Orientador: Mestra Cátia Rodrigues dos Santos
Centro Universitário Goyazes

Prof. Interno: Especialista Hederson Pinheiro de Andrade
Centro Universitário Goyazes

Prof. Externo: Mestre Wanderson Pereira Lima
Centro Universitário Goyazes

Membro suplente: Prof.^a Mestre Taysa Cristina dos Santos
Centro Universitário Goyazes

Trindade - GO
2023

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a Deus primeiramente, por ter dado forças para chegarmos até aqui. As nossas famílias, por terem nos acompanhado nesta longa trajetória, sempre nos dando forças e mostrando que os nossos sonhos eram possíveis desde que nós acreditássemos. Aos nossos colegas, pelo companheirismo durante nossa jornada acadêmica. Aos nossos professores pelo ensinamento e principalmente a orientadora, Prof^a. Me. Cátia Rodrigues dos Santos, pelo seu grande desprendimento em ajudar, sua paciência, que sempre esteve com a gente, e nos ajudando a realizar mais essa conquista.

Pâmela Silva Moraes

Roberta Pedroso O. D. de Moraes

A TECNOLOGIA COMO SUPORTE PARA AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Pâmela Silva Morais¹
Roberta Pedroso O. D. de Morais¹
Cátia Rodrigues dos Santos²

RESUMO: No contexto da educação física, as tecnologias inovadoras (TICs) podem ser definidas como um recurso essencial para a preparação de diversas ações pedagógicas, cabendo ao professor problematizar constantemente diferentes situações para um despertar crítico sobre a utilização das mesmas. Com isso, o presente estudo teve por objetivo proporcionar uma reflexão a respeito da influência do uso das TICs nas aulas de educação física no contexto escolar. A metodologia utilizada foi uma revisão de literatura, com o uso dos bancos de dados *Scientific Electronic Library Online (SciELO)*, *Google Scholar* e *Periódicos Capes*. Os resultados apontaram que cabe ao profissional de Educação Física ter um novo olhar de viés crítico, com a intenção de traduzir o ensino da disciplina em propostas pedagógicas concretas, efetivando a aplicação das tecnologias de informação e comunicação na escola, após a constatação de sua importância e necessidade. Concluiu-se que é preciso um olhar mais aprofundado na formação dos acadêmicos de Educação Física e também de apoio e incentivo a estes docentes através de cursos ou aperfeiçoamentos para qualificar-se acerca do uso das tecnologias na educação.

Palavras chave: Tecnologia. Mídias Sociais. Educação Física. Suporte.

TECHNOLOGY AS A SUPPORT FOR PHYSICAL EDUCATION CLASSES

ABSTRACT: In the context of physical education, innovative technologies (ICTs) can be defined as an essential resource for the preparation of various pedagogical actions, and it is up to the teacher to constantly problematize different situations in order to raise critical awareness about their use. With this in mind, the aim of this study was to provide a reflection on the influence of the use of ICTs in physical education classes in the school context. The methodology used was a literature review, using the Scientific Electronic Library Online (SciELO), Google Scholar and Periódicos Capes databases. The results showed that it is up to the Physical Education professional to take a new, critical look, with the intention of translating the teaching of the subject into concrete pedagogical proposals, making the application of information and communication technologies in school effective, after realizing its importance and necessity. It was concluded that there is a need for a more in-depth look at the training of Physical Education academics, as well as support and encouragement for these teachers through courses or further training to qualify them in the use of technology in education.

Key words: Technology. Social Media. Physical Education. Support.

¹ Acadêmicas do Curso de Licenciatura em Educação Física do Centro Universitário Goyazes.

² Orientadora: Prof^ª. Me. do Centro Universitário Goyazes.

INTRODUÇÃO

Mediante diferentes nomenclaturas tais como “tecnologias inovadoras”, “elementos tecnológicos” e até mesmo “mídias digitais”, as tecnologias de informação e comunicação (TICs) recebem inúmeras denominações mundo afora já que, os impactos provocados por elas vêm alterando significativamente o modo de vida e a produção do conhecimento e do saber.

De forma geral, é possível entender que as TICs compreendem os recursos e as possibilidades que podem ser utilizados para se comunicar e obter informações que necessitam de amplos sistemas tecnológicos, de satélites digitais de funcionamento, tais como a informática e seus derivados, a televisão e mídia impressa e sistema de telefonia, por exemplo. (BIANCHI, 2008).

A mídia se encontra em todo canto da sociedade, seja em outdoors, rádio, jornal, TV aberta e por assinatura, no próprio uso da internet, dentre outros. Ela está cada vez mais integrada ao cotidiano, por intermédio do seu discurso apoiado numa linguagem audiovisual que combina os sons, as imagens e as palavras, transmitindo informações, muitas vezes em tempo real e alimentando o imaginário humano, ajudando a construir uma interpretação do mundo (BETTI, 1998), e podendo também ser considerada um componente essencial que pode ser usado na escola, na qual o professor é responsável em proporcionar seu uso nas aulas aos seus alunos.

Sabe-se que a prática esportiva apresenta certas características que favorece sua comercialização e aceitação globalizada, tendo como elemento essencial à universalização da sua linguagem, considerando que a internacionalização esportiva é um dos fenômenos mais importante dos últimos anos (BETTI, 1998).

Além disso, a televisão também é uma parte essencial desse processo transformador do esporte em espetáculo, se tornando uma interação incessante, e adaptando-se aos diferentes recursos digitais usados em transmissões esportivas, com a participação publicitária de grandes marcas, supervalorização de atletas e a mudanças de regras possibilitando uma melhor exploração publicitária.

No contexto da educação física, as TICs podem ser definidas como um recurso essencial para a preparação de diversas ações pedagógicas, cabendo ao professor/educador problematizar constantemente diferentes situações para um despertar crítico sobre a utilização das mesmas nas aulas da disciplina, além de

desenvolver ações pedagógicas, nas perspectivas apontadas pela educação para a mídia, contextualizadas em suas aulas e não produzindo estereótipo de consumo, subsidiando rotineiramente aos educandos ações sobre os sentidos implícitos e explícitos do espetáculo esportivo (SANTOS JR., 2008).

Atualmente, as crianças e adolescentes, possuem um contato com elementos da cultura corporal de movimento, mais como telespectadores do que com a vivência real de tal fato. Isso, além de distanciar cada vez mais a experiência de praticar esportes da de assistir, influencia a forma e o significado da prática de esportes para as crianças e jovens, que querem imitar o que veem nas redes sociais mais do que desenvolverem suas próprias habilidades.

É com muita frequência que surgem comentários e dúvidas sobre novas práticas esportivas e corporais que vão surgindo nas aulas de Educação Física. Tais dúvidas se devem por conta do grande espaço que as mídias sociais e tecnologias estão ocupando no cotidiano desse nicho em específico, o que permite constatar o grande poder de influência crescente que essas exercem sobre a cultura corporal de movimento.

Destacam-se muito as redes sociais, por transmitirem inúmeras informações sobre a cultura corporal de movimento, em um curto espaço de tempo, apresentados repetidamente regras, valores, táticas, técnicas, aptidão física, modelos e padrões corporais, aspectos históricos, entre outros assuntos (SANTOS JR., 2008).

Além disso, entende-se que a Educação Física, como disciplina escolar, precisa tratar da cultura corporal no seu sentido amplo, já que sua finalidade é introduzir e integrar o aluno nessa esfera, formando um cidadão que produza, reproduza e também transforme essa cultura. Mas para isso, o aluno deverá possuir o instrumental necessário para aproveitar de jogos, esportes, danças, lutas e ginásticas em benefício de exercer o pensamento crítico da cidadania e da melhoria da qualidade de vida (BRASIL, 2017; p.139).

De acordo com Moran (2000), os alunos possuem grande fascinação pelos recursos tecnológicos, porém ainda há a dificuldade de alguns professores em utilizá-los como recursos pedagógicos, principalmente no que se refere à Educação Física, que carrega o estigma de ser uma disciplina prática, porém, muito pouco valorizada na grade curricular.

Nessa ótica, Gadêlha (2020), afirma que a educação e o processo de ensino aprendizagem precisam passar por um aperfeiçoamento que englobe os avanços

tecnológicos para que haja uma melhora da qualidade de ensino, possibilitando aos alunos trazerem as suas vivências fora do ambiente escolar e desenvolver novos projetos para o aprendizado incluindo também os jogos eletrônicos.

Segundo Ujiie (2019), os jogos eletrônicos têm conquistado grande destaque, já que é muito popular entre os jovens, e foram se modificando em sua estética e conteúdo, se tornando capazes de inserir movimentos corporais, como por exemplo o Xbox, Just Dance e outros simuladores, tornando-se assim jogos interativos que podem ser considerados como atividades física.

Entretanto, ainda é possível encontrar algumas inconsistências para adequá-los nas aulas, e Sales (2017), ressalta que a falta de materiais e infraestrutura inadequada, são as grandes causas dessas dificuldades aos professores, sem contar que ainda há escolas do ensino fundamental que não possuem quadra e nem sala específica para as aulas de educação física.

Ainda nessa linha, entende-se que a escola é que deveria preparar os estudantes para a vida e preparar para o vestibular e as avaliações externas, porém a falta de estrutura adequada não permite. Disciplinas que não são cobradas nessas avaliações e que “não apresentam importância” para a inserção do aluno em uma graduação são desvalorizadas no currículo escolar e na formação dos alunos, e isso inclui a educação física (SALEZ, 2017).

Além de toda essa dificuldade estrutural, Gadêlha (2020) faz uma ressalva de que há também algumas limitações que se apresentaram no processo da inserção das TICs nas aulas, como resistência inicial por parte de alguns alunos com relação às mudanças nas aulas de Educação Física, ao introduzir os Jogos eletrônicos no processo pedagógico, sem contar o tempo que pode ser insuficiente para o bom desenvolvimento da temática, fazendo com que ao decorrer das aulas, muitos alunos fiquem apenas observando ao invés de praticar, pelo fato de dispor de pouco materiais didáticos.

Nessa perspectiva inicial, este estudo objetivou, através de um estudo bibliográfico, proporcionar uma reflexão quanto a respeito da influência do uso das TICs nas aulas de educação física no contexto escolar, bem como problematizar a modernização das aulas e seus benefícios para os alunos e entender como os jogos eletrônicos podem beneficiar o ensino dessa disciplina, de forma que seja possível orientar profissionais da área para este trabalho com alunos.

METODOLOGIA

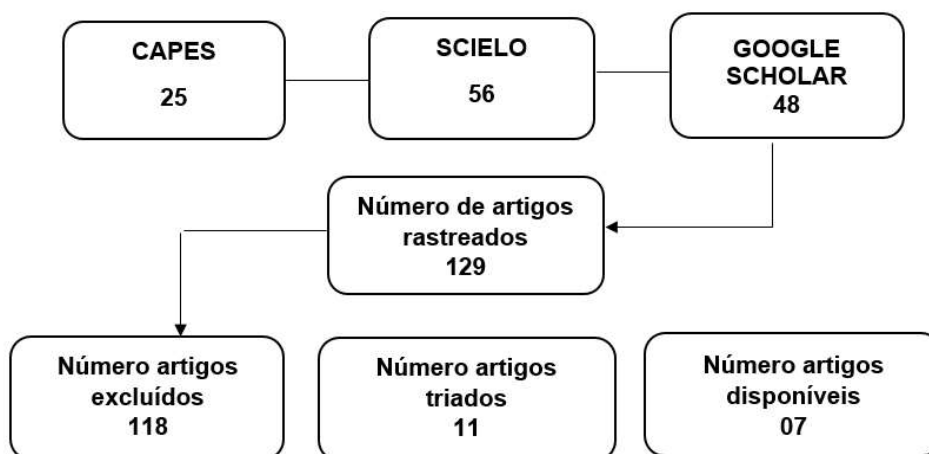
Este estudo se trata de uma revisão de literatura que, segundo Lanzoni e Meirelles (2011), contribui para o processo de análise dos resultados, por verificar, a partir de outros estudos, a compreensão de determinado tema, bem como permitir realizar a síntese de múltiplos estudos publicados, possibilitando concluir respostas a respeito de alguma área de estudo, se tratando de uma ferramenta do conhecimento.

Os bancos de dados utilizados foram as publicações encontradas no Scientific Electronic Library Online (SciELO), Google Scholar e Periódicos Capes, mediante as palavras-chave: “Tecnologia”. “Prática Esportiva”. “Mídias Sociais”. “Educação Física”. “Suporte Aulas”.

Foram definidos como critérios de inclusão: estudos publicados entre o período de 2015 a 2023; estarem no idioma inglês, português ou espanhol, relacionados ao uso da tecnologia como suporte nas aulas de educação física, com o intuito de analisar a possibilidade de benefícios com esse tipo de tecnologia. Foram descartadas cartas ao leitor, réplicas, opiniões, comentários e todos que não se encontravam nos critérios, textos abordando direta ou indiretamente o tema proposto.

Foram encontrados na primeira etapa da coleta 129 estudos, sendo: 25 no Capes, 56 no SciELO, 48 no Google Scholar. Do total, 118 artigos foram excluídos por não atenderem aos critérios de elegibilidade deste estudo. No entanto, após a leitura integral dos artigos, somente 11 artigos foram triados e apenas 7 artigos compuseram a pesquisa, como observado na Figura 1.

Figura 1: Fluxograma dos estudos incluídos na revisão



Fonte: Das autoras, 2023

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Diante do exposto no fluxograma, é apresentado a seguir um quadro com o resumo dos trabalhos selecionados para análise.

Quadro 01: Resumo dos artigos relacionados com o tema do estudo

AUTOR/ ANO	TÍTULO	OBJETIVOS	RESULTADOS
Farias e Impolcetto (2021)	Utilização das TIC nas aulas de Educação Física escolar em unidades didáticas de atletismo e dança.	Elaborar, implementar e avaliar unidades didáticas de atletismo e dança no 6º ano do ensino fundamental, por meio das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) em uma escola pública.	As tecnologias podem ser aliadas na prática pedagógica do professor de Educação Física desde que ocorra intervenção pedagógica na sua utilização.
Santos (2019)	O Uso Das Tecnologias Nas Aulas De Educação Física: Uma Revisão De Literatura.	Analisar a importância de maneira mais ampla das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) como recurso didático e pedagógico para aulas de Educação Física.	O uso de tecnologias nas aulas de Educação Física é um importante recurso que pode ser utilizado pelo professor em suas ações pedagógicas, despertando no aluno um aprendizado ativo e criativo no desenvolvimento de seus conhecimentos.
Rohden (2017)	Uso Das Tecnologias Nas Aulas De Educação Física Escolar	Caracterizar e compreender o histórico e as evoluções do uso das tecnologias nas aulas de Educação Física.	As novas tecnologias da informação e comunicação figuram como poderosas ferramentas para uso pedagógico. Cabe aos profissionais, sistemas de ensino e instituições promoverem a estrutura e capacitação necessária para aplicação das descobertas do meio acadêmico.

Martins Soares e Tarouco (2022)	Desafios para a inserção da tecnologia na Educação Física escolar	Verificar quais tecnologias estão sendo empregadas E suas contribuições no desenvolvimento do ensino e aprendizagem.	Os resultados apontam o crescimento de Trabalhos envolvendo o uso da Tecnologia, com investigações sobre o estado da arte citando Jogos Digitais, Realidade Virtual e Aumentada, uso de Exergames, tecnologias de ampla usabilidade, como Boomerang do Instagram, Câmera 360°, leitor de QR code, Tecnologia Vestível (Wearable Technology), além de estudos para contribuições na saúde e envolvimento em atividades físicas que incorporam as tecnologias digitais.
Gomes (2018)	As Contribuições Das TICs No Ensino De Educação Física	Evidenciar as contribuições das TICs no processo de ensino, na disciplina de Educação Física escolar.	As TICs trazem diversas contribuições não apenas para o processo de ensino da Educação Física como também no processo de aprendizagem como a valorização do conhecimento de mundo do educando, diversificação da metodologia aplicada na sala de aula e melhor qualidade no processo de ensino e aprendizagem.
Silva, Tavares e Silva (2018)	O Uso Da Tecnologia Como Meio Auxiliar Para O Ensino Da Física: Uma Abordagem Geral Sobre Sua Importância E Possibilidades	Entender a importância da preparação dos profissionais de educação para enfrentar esses novos desafios em salas de aula e assim poder maximizar o potencial existente no uso de cada uma dessas tecnologias.	As instituições escolares devem investir em todo suporte necessário para que a tecnologia seja uma aliada no processo de ensino. O uso da tecnologia está enormemente presente na vida das pessoas e é função social da escola apresentar todas as formas de expressão possíveis e preparar seus alunos para os desafios que eles encontrarão em suas vidas
Fernando (2017)	As tecnologias nas aulas de Educação Física Escolar	Apresentar reflexões e possibilidades de desenvolver as aulas de Educação Física com o auxílio de diferentes tecnologias com ênfase nos jogos virtuais e digitais.	As tecnologias surgem possibilitando novas formas de aprendizado e construção de conhecimentos. Em princípio, quando bem utilizadas e orientadas, as vantagens são identificadas com as novas possibilidades, que enriquecem o aprendizado e a prática pedagógica.

Fonte: das autoras, 2023.

Farias e Impolcetto (2021) em seus estudos, buscaram avaliar unidades didáticas de atletismo e dança no sexto ano do ensino fundamental, através de tecnologias da informação em uma escola pública. Os resultados dos estudos apontaram que, as tecnologias podem ser aliadas na prática pedagógica do professor de Educação Física desde que haja intervenção pedagógica na sua utilização. O uso de jogos digitais possibilita diversificar as ferramentas utilizadas e

atender à necessidade e trabalhar em cima da dificuldade que os alunos apresentam.

Em consonância com ele, Santos (2019) complementa que, usar as tecnologias nas aulas de Educação Física se torna um recurso necessário que pode ser utilizado pelo professor em suas ações pedagógicas, despertando no aluno um aprendizado ativo e criativo no desenvolvimento de seus conhecimentos. Animar o processo de ensino aprendizagem é uma forma de estimular as várias inteligências, possibilitando o envolvimento de forma significativa. Através da ludicidade o educador pode desenvolver atividades contextualizadas, trabalhando em conjunto com o português os valores éticos e morais, cidadania, direitos e deveres e etc, sem deixar que a aula se torne rotineira ou cansativa. O objetivo principal da educação é formar cidadãos criativos e críticos, capazes de cada vez mais, construir novos conhecimentos. Quando se consegue uma interação espontânea dos alunos, cresce a vontade de aprender e dessa forma o conteúdo proposto consegue estimular esse jovem a ser pensador e questionador.

Já o estudo de Rohden (2017) ressalta que, por mais que as tecnologias sejam ferramentas práticas, cabe aos profissionais, aos sistemas de ensino e às instituições promoverem a estrutura e capacitação necessária para aplicação das descobertas do meio acadêmico. Ou seja, a preparação para uso dessas ferramentas como metodologia em sala de aula precisa partir da própria instituição. A Base Nacional Comum Curricular, (BNCC, 2017), aponta o uso de tecnologias digitais como ferramenta para transmitir conteúdo, mas para esse uso ser eficaz, os professores precisam entender o uso da tecnologia, não somente como forma de “passar” conteúdo (FANTIN, 2018), mas sim enxergar nos jogos digitais, um meio de desenvolver habilidades voltadas para a participação dos estudantes.

Martins Soares e Tarouco (2022) buscaram verificar quais tecnologias estão sendo empregadas e suas contribuições no desenvolvimento do ensino e aprendizagem. Os resultados apontam o crescimento de trabalhos envolvendo o uso da Tecnologia, com investigações sobre o estado da arte citando Jogos Digitais, Realidade Virtual e Aumentada, uso de *Exergames*, tecnologias de ampla usabilidade, como *Boomerang* do *Instagram*, Câmera 360°, leitor de QR code, Tecnologia Vestível (*Wearable Technology*), além de estudos para contribuições na saúde e envolvimento em atividades físicas que incorporam as tecnologias digitais. Ao participar de um jogo, vários desafios estão presentes a todo o momento e cada

participante quer mostrar que suas capacidades são melhores que a dos outros jogadores. Isso é devido ao alto espírito competitivo presente em cada pessoa, que busca, em meio a uma competição, mostrar que é mais capaz que os demais participantes.

Essa busca por competição é algo inerente e natural do ser humano, e a grande maioria das pessoas se vê grandemente realizada ao poder se garantir como melhor ou mais poderosa em determinada coisa do que os demais. Nos games essa proposta competitiva rende premiações, reconhecimentos e vários itens valiosos que os competidores sabem que estarão disponíveis e que irão facilitar a sua jornada no jogo.

No que diz respeito às aulas de educação física em específico, Gomes (2018) fala que as TICs trazem diversas contribuições não apenas para o processo de ensino da Educação Física como também no processo de aprendizagem como a valorização do conhecimento de mundo do educando, diversificação da metodologia aplicada na sala de aula e melhor qualidade no processo de ensino e aprendizagem. Com isso, Marcelino e Matos (2020) apontam que, o jogo em um sentido mais amplo, é o mais eficaz meio estimulador de inteligências, o qual permite que a criança e o adulto realizem tudo o que deseja. Ao se envolver em um jogo, o indivíduo quer ordenar, decidir sem restrições, podendo obter satisfação simbólica da vontade de ser grande, de ser livre. Socialmente, o jogo impõe o controle dos impulsos, aceitação das regras, porém, sem que se aliene a elas.

Silva, Tavares e Silva (2018) ressaltam que as instituições escolares precisam investir em todo suporte necessário para que a tecnologia seja uma aliada no processo de ensino. O uso da tecnologia está enormemente presente na vida das pessoas e é função social da escola apresentar todas as formas de expressão possíveis e preparar seus alunos para os desafios que eles encontrarão em suas vidas.

Barros (2021) aponta que, por mais que a realidade em sala de aula seja de alunos cada vez mais digitais, o ambiente escolar ainda não alcançou todo o potencial que as tecnologias têm para oferecer. Isso ocorre devido a diversas razões, as quais vão desde a falta de investimento adequado por parte dos governantes e gestores escolares até a falta de acesso e qualificação dos docentes. Com isso, importante ressaltar que manter os estudantes atentos em aula depende da condução adequada dos recursos ora disponíveis.

Por fim, o estudo de Fernando (2017) reforça que as tecnologias surgem possibilitando novas formas de aprendizado e construção de conhecimentos. Em princípio, quando bem utilizadas e orientadas, as vantagens são identificadas com as novas possibilidades, que enriquecem o aprendizado e a prática pedagógica.

Segundo o exposto em Anastácio et al. (2022), diante da variedade de tecnologias existentes, existe o destaque de que os jogos eletrônicos trouxeram mudanças consideráveis no modo de jogar. Isso ocorre porque os jogos são vistos como uma atividade lúdica formada por uma série de ações e decisões, os quais são limitados por regras e universo do game, resultando em uma condição final. Algumas características presentes nos jogos são importantes, tais como a presença de regras, objetivos a serem alcançados, participação voluntária e *feedbacks*.

A semelhança que se nota em todos os estudos analisados é a de que as tecnologias no ensino colaboram muito para o bom desenvolvimento das aulas planejadas, e cabe à instituição incorporar essa metodologia em suas práticas de ensino para que o mesmo seja bem aproveitado pelos alunos. Mais abertamente, Nascimento (2003) explica que, na formação dos professores de Educação Física e desporto, as disciplinas habitualmente designadas como fundamentação, tais como a fisiologia do exercício, cinesiologia, biomecânica, etc., foram as primeiras a integrar as TICs, mas que, atualmente, é possível notar que a sua mobilização abrange todas as áreas tanto da formação de professores quanto da investigação da área.

Ainda de acordo com Nascimento (2003), à medida que a profissão vai sendo atraída pela cultura tecnológica é preciso questionar acerca da forma como é possível utilizar a tecnologia para alcançar os objetivos educativos propostos, sem se tornar servos da tecnologia, sendo que a questão é conseguir evitar a utilização das inovações tecnológicas pelo simples fato de elas se encontrarem ao alcance de forma muito fácil, sendo que é preciso procurar as tecnologias que possam verdadeiramente reforçar as nossas práticas profissionais.

Além disso, Nascimento (2003) ainda ressalta que a Educação Física tem sido bem lenta na tentativa de incorporar a utilização das TICs nas práticas de ensino da mesma. Nesse sentido, é preciso que as instituições se esforcem mais para conduzir o ensino dessa disciplina à plena integração da tecnologia nas práticas da mesma.

Porém, apesar deste atraso, não se pode dizer que as tecnologias estão totalmente fora do cenário do ensino da educação física. No ensino superior, em qualquer sala, por exemplo, é possível encontrar computadores, monitores, impressoras, que já ajudam nas tarefas diárias e que também proporcionam a capacidade de comunicar com os outros. Dentre as tecnologias disponíveis, é possível encontrar algumas que apenas permitem com que as pessoas realizem mais rapidamente aquilo que já era possível fazer sem o seu recurso, mas existem outras que possibilitam desempenhar tarefas que anteriormente eram impossíveis, algumas mesmo impensáveis (NASCIMENTO, 2003).

Já Santos (2019) reitera que, nas aulas de educação física, fazer o uso da tecnologia como elemento central, tem como uma das possibilidades criar várias estações na sala de aula com diferentes objetivos de aprendizagem, tendo em pelo menos uma delas o suporte da tecnologia, visando uma divisão em que há uma estação com atividades de avaliação, outra que incentiva o estudo livre ou o desenvolvimento de projetos e uma terceira para a realização de trabalhos colaborativos.

Seguindo essa ótica, o autor explica que ao fazer uso dessa possibilidade, o professor se coloca no papel de mediador, indicando caminhos para os estudos, tirando dúvidas e planejando experiências que desafiem a turma a avançar cada vez mais. Além disso, cabe ao trabalho consciente do educador, o profissional de Educação Física ter um novo olhar de viés crítico, com a intenção de traduzir o ensino da disciplina em propostas pedagógicas concretas, efetivando a aplicação das tecnologias de informação e comunicação na escola, após a constatação de sua importância e necessidade (SANTOS, 2019).

CONCLUSÃO

Integrar as tecnologias educacionais no contexto da revisão bibliográfica proporcionou contribuições e reflexões sobre a temática da inserção das TICs nas aulas educação física. O propósito da pesquisa foi proporcionar uma reflexão a respeito da influência do uso das TICs nas aulas de educação física no contexto escolar, bem como problematizar a modernização das aulas e seus benefícios para os alunos e entender como os jogos eletrônicos podem beneficiar o ensino dessa

disciplina, de forma que seja possível orientar profissionais da área para este trabalho com alunos.

A pesquisa proporcionou resultados que possibilitaram avaliar as possibilidades de integrar essas tecnologias nas aulas de Educação Física, bem como entender os fatores que podem interferir no desenvolvimento dessa possibilidade. Percebeu-se que as TICs são um importante recurso de aprendizagem, que é capaz de tornar a aula de Educação Física mais dinâmica e proveitosa.

Em relação ao uso de jogos eletrônicos nas aulas da disciplina, quando eles são pedagogicamente bem desenvolvidos no ensino-aprendizado, são capazes de desenvolver nos alunos uma criticidade que possibilita a reflexão sobre a jogabilidade e seus efeitos, além é claro, de desenvolver raciocínio lógico, tolerância a frustrações, atenção, desenvolvimento psicomotor e cognitivo, fazendo bem para o corpo e para a mente.

Sendo assim, conclui-se que os professores precisam se apropriarem dessas ferramentas tecnológicas, pois elas são envolventes e foge do cotidiano escolar, possibilitando que os alunos levem ao âmbito escolar, suas realidades que estão dispostas em seu cotidiano. Não somente os jogos eletrônicos, mas todas as TICs que são possíveis de usar e que motivam os alunos a desenvolverem suas relações interpessoais, além de realizar atividades em grupo de forma ampliando o repertório da cultura de movimento. É preciso um olhar mais aprofundado na formação dos acadêmicos de Educação Física e também de apoio e incentivo a estes docentes através de cursos ou aperfeiçoamentos para qualificar-se acerca das tecnologias na educação.

REFERÊNCIAS

ANASTÁCIO, Bruna Santana; SAVONITTI, Gabriel Almeida; OLIVEIRA, Marcelo Alberto de; e outros. Jogos Eletrônicos, E-Sports e Educação Física: Aproximações e Distanciamentos. LICERE - **Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 1, pág. 459–486, 2022. Disponível em: <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/39115>>. Acesso em: 14 nov. 2023.

BETTI, M. **A janela de vidro: esporte, televisão e educação física**. Campinas: Papirus, 1998. Acesso em: 15 agosto, 2023.

BIANCHI, P. **Formação média-educação (física): ações colaborativas na rede municipal de Florianópolis – Santa Catarina**. Dissertação, março de 2009. Mestrado em Educação Física do Centro de Desportos da UFSC – Capítulos 3,4 e 5. Acesso em: 26 agosto, 2023.

BRABO, T. S. A. M; CORDEIRO, A. P.; MILANEZ, S. G. C. M. **Formação da pedagoga e do pedagogo: pressupostos e perspectivas**. Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012. 246 p. Acesso em: 02 set. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Acesso em: 10 set. 2023.

FARIAS, Alison Nascimento; IMPOLCETTO, Fernanda Moreto. Utilização das TIC nas aulas de Educação Física escolar em unidades didáticas de atletismo e dança. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. e004220, 2021. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32892021000100203&tlng=pt. Acesso em: 19 out. 2023.

FERNANDO, A. As tecnologias nas aulas de Educação Física Escolar. **Revista Educação Pública**, 2017. Acesso em: 17 set. 2023.

GADÊLHA, G. T. S. **Os jogos eletrônicos na educação física escola: Uma possibilidade na abordagem crítico-emancipatória**. Natal - RN 2020. Acesso em: 17 out. 2023.

GOMES, L. A. F. **As Contribuições Das Tics No Ensino De Educação Física**. V Conedu Congresso Nacional de Educação, 2018.

HOEFLING, J. L. M.; OLIVEIRA, M. A. F. **O Uso Da Tecnologia Na Educação Física: Favorecendo A Cultura Corporal, Sob Um Novo Enfoque Metodológico**. Universidade Federal de Santa Maria, 2011. Acesso em: 15 out. 2023.
MARCELINO, Rafael Ruiz; MATOS, Philipe Guedes. **A utilização de jogos eletrônicos nas aulas de educação física do ensino fundamental em escolas públicas do município de Imbituba–SC**. 2020. 15 f. Tese (Doutorado) - Curso de Educação Física, Universidade do Sul de Santa Catarina, Santa Catarina, 2020.

MARTINS SOARES, Kátia; TAROUÇO, Liane Margarida Rockenbach; SILVA, Patrícia Fernanda. **Desafios para a inserção da tecnologia na Educação Física escolar**. Acesso em: 09 set. 2023.

MARTINS SOARES, Kátia; TAROUÇO, Liane Margarida Rockenbach; SILVA, Patrícia Fernanda. Desafios para a inserção da tecnologia na Educação Física escolar. *Concílio*, v. 22, n. 2, pág. 83–103, 2022. Disponível em: <https://clium.org/index.php/edicoes/article/view/95>. Acesso em: 17 nov. 2023.

MORAN, J.M. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias. **Informática na Educação: Teoria & Prática**, v. 3, n. 1, set. 2000. Acesso em: 11 agosto, 2023.

NASCIMENTO, R. J. **Uso Das Tecnologias Da Informação E Comunicação Na Formação De Professores De Educação Física E Desporto: Estudo**

Experimental Num Módulo De Basquetebol. Tese de doutoramento não publicada, FMH/UTL, Lisboa. 2003. Acesso em 25 set. 2023.

SALES, R. M. **Teoria e prática da educação física escolar.** 1ª ed. 2017, 112 p.

SANTO, P. H. S. **O Uso Das Tecnologias Nas Aulas De Educação Física: Uma Revisão De Literatura.** UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA, 2019. Acesso em: 25 agosto, 2023.

SANTOS JR. N. J. **Espetacularização Esportiva na TV: Ações e Desafios à educação física escolar,** RJ, 2008. Acesso em: 02 set. 2023.

UJIIE, N.M.T. Contribuição dos jogos eletrônicos ao desenvolvimento motor de crianças: algumas ponderações. **Revista Thema**, v.16 nº 2. 2019. Acesso em 15 set. 2023.