

INSTITUTO FEDERAL DE SANTA CATARINA (IFSC)
CENTRO DE REFERÊNCIA EM FORMAÇÃO E EAD (CERFEAD)
ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS PARA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

O USO DA TECNOLOGIA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Trabalho de Conclusão
EDINÉIA APARECIDA GALLO

Florianópolis/SC
2019

EDINÉIA APARECIDA GALLO

O USO DA TECNOLOGIA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Trabalho de Conclusão apresentado ao Centro de Referência em Formação EaD (CERFEAD) do Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC) como requisito parcial para Certificação do Curso de Pós-Graduação *lato sensu* em Tecnologias para Educação Profissional.

Orientador: Prof. Caroline Lengert, Me.

Florianópolis/SC

2019

EDINÉIA APARECIDA GALLO

O USO DA TECNOLOGIA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Este Trabalho de Conclusão foi julgado e aprovado para a obtenção do título de Especialista em Tecnologias para Educação Profissional do Centro de Referência em Formação e EaD do Instituto Federal de Santa Catarina (CERFEAD/IFSC).

Florianópolis, 26 de Novembro de 2019

.....
Prof. Caroline Lengert, MSc.
Coordenadora do Programa

BANCA EXAMINADORA

.....
Prof. Caroline Lengert, Mestre - Orientadora

.....
Prof. Claudio Adão da Rosa, Mestre

.....
Prof. Maria Luíza H. de Souza, Mestre

RESUMO

GALLO, Edinéia Aparecida. O USO DA TECNOLOGIA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA. Ano. 2019. Trabalho de Conclusão (Curso de Pós-Graduação *lato sensu* em Tecnologias para Educação Profissional) – Instituto Federal de Santa Catarina, Florianópolis/SC, 2019.

A presente pesquisa trata do uso da tecnologias nas aulas de educação física e tem como problema: Sobre as novas tecnologias pedagógicas podem ser utilizadas nas aulas de Educação Física? A partir do problema, traçou-se como objetivos entender como os professores utilizam as tecnologias nas atividades física, e identificar quais tecnologias podem ser utilizadas pelos professores em suas aulas. O referencial teórico aborda aspectos referentes a utilização das mídias na educação, o avanço no uso da utilização dos computadores, celulares entre outras e experiências com uso de internet, video games, nas aulas. Foi realizada pesquisa de campo com aplicação de questionário para a coleta de informações junto aos professores que atuam na área de educação física nas escolas do município de Caçador-SC. A partir das informações coletadas, pode-se constatar que os professores ainda utilizam pouco os computadores e celulares nas aulas. Alguns entendem que é preciso focar no movimento e na ação ao longo das aulas e não veem de que forma a tecnologia pode contribuir. Outros tem experimentado introduzir vídeos, pesquisa em sites, uso do celular nos estudos e percebem que há uma motivação maior dos alunos quando é utilizada. Pode se concluir que os professores de Educação Física do Município de Caçador SC utilizam pouco em seu trabalho e é importante que haja formação continuada dos professores para que possam aproveitar os benefícios que os computadores e uso da internet oferecem para a aprendizagem dos alunos.

Palavras – chave: Tecnologia. Educação Física. professores.

RESUMO EM LÍNGUA ESTRANGEIRA

GALLO, Edinéia Aparecida. THE USE OF TECHNOLOGY IN PHYSICAL EDUCATION CLASSES. Year 2019. Final Paper (Postgraduate Course Lato Sensu in Technologies for Professional Education) - Federal Institute of Santa Catarina, Florianópolis / SC, 2019.

This research deals with the use of technologies in physical education classes and has as a problem: About the new pedagogical technologies can be used in physical education classes? From the problem, the objectives were to understand how teachers use technologies in physical activities, and identify which technologies can be used by teachers in their classes. The theoretical framework addresses aspects related to the use of media in education, the advancement in the use of computers, mobile phones, among others and experiences with the use of internet, video games, in classes. A field research was conducted with the application of a questionnaire to collect information from teachers working in the area of physical education in schools in the city of Caçador-SC. From the information collected, it can be seen that teachers still use computers and cell phones in class. Some understand that we need to focus on movement and action throughout the classes and do not see how technology can contribute. Others have experimented with introducing videos, researching websites, using cell phones in their studies, and realize that there is greater student motivation when it is used. It can be concluded that teachers of Physical Education in the city of Caçador SC use little in their work and it is important that there is continuing training of teachers so that they can enjoy the benefits that computers and internet use offer for student learning.

Keywords: Technology. PE. teachers.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Idade dos respondentes.....	17
Gráfico 2 – Sexo dos respondentes.....	18
Gráfico 3 – Grau de escolaridade	19
Gráfico 4 – Tempo de atuação no magistério.....	20
Gráfico 5 – Nível de ensino que atua.....	21
Gráfico 6 – Escola em qual trabalha.....	21
Gráfico 7 – Utilização de Tecnologia nas aulas.....	22

Sumário

1 INTRODUÇÃO.....	8
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	10
2.1 Utilizações de tecnologias na educação.....	10
2.2 O uso das Tecnologias nas aulas de Educação Física.....	11
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	16
4 RESULTADO E DISCUSSÃO.....	19
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	26
REFERÊNCIAS.....	29
APÊNDICE – A QUESTIONÁRIO – PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA.....	31
ANEXO - A Carta Apresentação.....	34

1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa trata do uso da Tecnologia nas aulas de Educação Física no Município de Caçador SC. Como a acadêmica Edinéia Aparecida Gallo já é formada em Educação Física Licenciatura desde 2018 com CREF: 025196-G/SC na Universidade Alto Vale do Rio do Peixe – Uniarp em Caçador SC e Bacharel em 2019 na mesma Universidade, também realizou varios projetos na Educação Física e atualmente realiza trabalho social com as crianças da Caritas de Caçador SC.

Atualmente, realiza em seu bairro Bom Sucesso, na igreja onde está morando, há dois meses faz atividades físicas no bairro com pessoas de todas as idades, ainda não trabalha na área, mas pretende em quanto isso está buscando mais conhecimento para se aperfeiçoar, e como surgiu a ideia de fazer uma Pós-Graduação no Instituto Federal de Santa Catarina IFSC de Caçador, por ser os estudos de qualidade.

Então, iniciou o curso de Especialização em Tecnologia para a Educação Profissional, com a intenteção de descobrir se a tecnologia poderia ser util também na Educação Física, com o ensino fundamental e médio, já que a mesma é formada em Educação Física, como a tecnologia é praticada em outras materias poderia incluir nas aulas de Educação Física.

Porque com o avanço da sociedade, novas ideias e aprendizado estão aparecendo, os professores precisam se atualizar para enfrentar as mudanças que está acontecendo repensar suas práticas pedagógicas e incluir uma metodologia novas nas aulas.

A educação, de modo geral, modifica-se, transforma-se, desenvolve-se junto à sociedade, lugar onde nascem novos hábitos, costumes e necessidades de aprendizado. A educação pode se manifestar em diferentes modalidades de ensino, ter diferentes objetivos, metodologias e abordagens, dependendo do curso, do nível de ensino e do público-alvo (FERNANDO, 2017, p.1).

Com isso, os professores precisam prestar atenção nos alunos, pois com as novas tecnologias que está nas escolas, na casa das pessoas, os alunos vêm com

roupas, modos de se vestir, alguns querem fazer igual, então é necessário que o professor se adapte as novas mudanças, pois tem cursos com novas abordagens pedagógicas, para que os professores realizem. Essas práticas estão ligadas ao que os alunos que tem condições vêem na mídia, e isso está mudando o modo de ensinar também na área da Educação Física escolar (HOEFLING; OLIVEIRA, 2011).

Certamente, com o avanço de novas oportunidades sobre a introdução de aparelhos de informática que as escolas possuem, fazendo parte do universo educacional, podem ser utilizadas em todo o contexto escolar, desde as crianças da educação infantil até o ensino superior, incluindo todas as redes de ensino: Estadual, Municipal, Particular e Federal. Para que as crianças tenham mais motivação para estudar, o uso da informática e suas metodologias, pode ser utilizada para aprender cada vez mais, basta saber usar, como para pesquisas, videoaulas, videoconferência, chats, fóruns, socialização entre outros.

A presente pesquisa tem como questão problema: como as novas tecnologias pedagógicas podem ser utilizadas nas aulas de Educação Física? Considerando que o uso dos smartphones, pcs, notebooks entre outros estão cada dia mais frequentes em todo o cotidiano, sendo a mídias, jogos digitais, metodologias usadas em sala de aula, entendemos que elas podem contribuir também nas aulas de educação física, já que os alunos a cada vez mais conectados à internet, e podemos aproveitar para as aulas práticas e teóricas.

É necessário que os professores acompanhem o desenvolvimento dos alunos, pois como citado acima, estes observam os vídeos na internet, na TV, participam de jogos digitais entre outros, e chegam até a escola com linguagens diferentes e até com novas brincadeiras e jogos para as aulas.

A pesquisa tem como objetivos: entender como os professores utilizam tecnologias nas aulas de Educação Física, e identificar quais metodologias podem ser utilizadas pelos professores nas aulas de Educação Física.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Utilizações de tecnologias na educação

A tecnologia é o conjunto de conhecimentos e princípios científicos que se aplicam ao planejamento, a construção e a utilização de um equipamento em determinada atividade. Tudo que se utiliza na vida diária, pessoal ou profissional são formas distintas de ferramentas tecnológicas. É impossível conceber a forma de viver dos seres humanos sem as tecnologias que utilizam diariamente, mesmo que não seja possível notar quanto estudo e trabalho despenderam durante seu desenvolvimento (ROHDEN, 2017, p.4).

Certamente, a tecnologia, como rede de conhecimento, favorece a democratização do acesso à informação e as políticas públicas devem ser mais consistentes quanto às tecnologias na escola. As tecnologias hoje não são somente ferramentas e conteúdos extracurriculares, que servem de alicerce para outras questões. São ferramentas e conhecimentos pedagógicos necessários no currículo atual (PONTES, 2016, p. 47).

Segundo Barreto (2004), além das reconfigurações no trabalho de formação dos docentes, as novas tecnologias vêm para melhorar o aprendizado dos alunos e com isso os docentes precisam se adaptar ao uso dessas novas tecnologias. Oliveira (1980) apresenta uma avaliação crítica das contribuições da tecnologia educacional no país. Para este autor, as tecnologias têm seu lado bom e ruim, por isso é importante os professores aprenderem a usar a seu favor e também ensinar os alunos a usar como sabedoria.

Conforme Pinto (2004, p. 1),

os professores, necessitam de formação para enfrentar os novos desafios e são essenciais para estabelecer a crítica das informações dentro e fora da escola. Diferentemente de décadas anteriores onde o professor era visto como transmissor de conhecimentos, hoje deve atuar como mediador participativo.

Segundo uma pesquisa realizada por Hoefling e Oliveira (2011) no Município de Sant' Ana do Livramento, 30% dos professores não acreditam que as tecnologias consigam trazer de volta as brincadeiras de rua, os jogos antigos e a cultura corporal. Porém, notou-se que 65% dos professores que participaram da pesquisa mencionaram que é possível resgatar tudo isso com as novas tecnologias e mídias usando os recursos certos, e 5% ficaram na dúvida de responder por ter pouco conhecimento sobre as mídias e tecnologias, na área da Educação Física.

Para Silva (2019), os benefícios da tecnologia na educação são: despertar a curiosidade e atenção dos alunos, melhorar a produtividade, auxiliar os educadores a dinamizar as aulas.

2.2 O uso das Tecnologias nas aulas de Educação Física

Rohden (2017) menciona que, com as novas tecnologias que a sociedade vem adotando, os alunos querem utilizar essas tecnologias nas aulas de Educação Física também, desejam pôr em prática o que eles vêem na TV, na internet, isso vem crescendo rapidamente, não é mais como antigamente, agora as coisas estão evoluindo cada vez mais rápido.

Então, o professor precisa estar atualizado para as novas tecnologias que vem à tona nas escolas, e com isso tornar as aulas mais criativas e atraentes para os alunos, pois eles querem saber de coisas novas. A evolução dos videogames com os sensores de movimento e rastreo levaram o jogador à interação do corpo todo com o jogo, surgindo uma nova categoria chamada de Exergames. Para Santos e Santos (2017), os exergames são jogos eletrônicos que são comandados pelo movimento do corpo da pessoa, utilizando uma tecnologia de sensores e de rastreo.

Estudos demonstram a efetividade e viabilidade do uso dos Exergames para desenvolver habilidades motoras, manter ou aprimorar o condicionamento físico, auxiliar no desenvolvimento de hábitos de vida mais saudáveis, e motivar os

estudantes para prática através da experiência relatada na teoria de fluxo (ROHDEN, 2017, p. 1).

1 “Os exergames são jogos eletrônicos que captam e utilizam os movimentos reais dos usuários” (BARACHO; GRIPP; DE LIMA, 2012, p.111).

Também tem os prós e contras, como mencionam Assis e Sholl-Franco (2011,p.1)

[...] o uso de videogames foi colocado como um fator de risco para o desenvolvimento de LER (Lesão por Esforço Repetitivo), além de deixar os praticantes mais propensos ao sedentarismo e à obesidade. Hoje, não se pode falar o mesmo, pois a indústria de jogos evoluiu de tal forma que os ambientes virtuais envolvidos na execução destes jogos, além de exercitarem nossa mente, promovem a movimentação de todo o corpo para que os seus comandos sejam executados.

Estudos como os de Assis e Sholl-Franco (2011) relacionam os benefícios da prática regular de exergames ao gasto calórico, diminuição do sedentarismo e a prática de uma atividade física, ainda que, muitas vezes não sistematizada, resultando num ganho fisiológico geral ao organismo. Os exergames também podem ser utilizados com fins educacionais, podendo ser trabalhados aspectos tais como: motivação para aprender uma determinada tarefa, percepção do próprio corpo no espaço, coordenação motora, reflexão e solução de problemas, além de trabalhar aspectos comportamentais como o autocontrole.

Com o objetivo de analisar as diferenças no processo de aprendizagem do aluno com o uso de exergames como estratégia de ensino, Santos e Santos (2017) fizeram um estudo com 11 alunos do 2º ano do ensino fundamental, com idades entre 7 e 8 anos, de uma escola pública. Os alunos responderam um questionário para relatar as experiências com os exergames e o desenvolvimento de habilidades motoras.

Depois do questionário aplicado com os alunos, a turma foi dividida em dois grupos, sendo que os dois grupos tiveram uma aula sobre habilidades motoras de locomoção, porém, apenas um dos grupos utilizou o exergames. O resultado do estudo foi que houve uma melhora no nível de conhecimento dos 11 alunos sobre habilidades motoras por causa da intervenção, mas não por causa do uso dos exergames. Assim, é possível perceber que os exergames podem ser um recurso

motivador para os estudos nas aulas de Educação Física, mas não é o recurso que determina o processo de aprendizagem (SANTOS; SANTOS, 2017).

Para Kenski (1995, p.132),

Os softwares com competições esportivas garantem, aos seus jogadores, emoções similares às vividas concretamente. Coloca o jogador dentro da quadra de basquete, integrando o time do "Chicago Bulls", por exemplo, em partida decisiva contra o "Lake's". Ou numa final de tênis no torneio de Wimbledon, ou em qualquer competição internacional importante de outra modalidade esportiva.

A capacidade interativa dos "games" de maneira geral elimina o caráter passivo dos habituais telespectadores. O atleta virtual está dentro da arena, no cenário da partida, e o seu desempenho será acompanhado e pontuado. Pode alcançar a vitória, quebrar recorde, subir ao pódio e receber medalhas virtuais, sem se deslocar da cadeira e da frente da tela do computador (KENSKI 1995, p.132).

A atração e o fascínio despertado pelos games autorizam a sua proliferação e desenvolvimento de novos softwares cada vez mais próximos da realidade dos ambientes dos jogos. Na atualidade, um computador bem equipado, com todos os equipamentos de multimídia, pode dar ao "jogador" a sensação feliz de estar disputando uma partida decisiva de qualquer modalidade esportiva, com a perícia, a técnica e o nome dos grandes times internacionais, sem os riscos inerentes ao esporte, as obrigações de treinamento intensivo, e o longo tempo e todas as atribuições que existem no caminho entre o iniciar-se no esporte e a sua consagração, como campeão (KENSKI 1995, p.132).

Por um lado a tecnologia é boa, mas por outro lado se torna ruim, pois tanto a criança, quanto o adulto, deixam de se exercitar e com isso pode aumentar o sedentarismo, o consumo de alimentos industrializados, gerando uma má alimentação, e com isso os problemas de saúde tendem a aumentar em crianças, adolescentes, adultos, pois as pessoas precisam fazer atividades físicas e não só jogar vídeo game. Como citado acima, sobre os exergames, estes vem para auxiliar, complementar as aulas, são um motivador para as crianças fazerem atividades físicas, mas não um fator determinante de aprendizagem.

A evolução tecnológica vem para mudar as coisas, com novas pesquisas,

novas descobertas na Educação. Para os professores de Educação Física, é preciso se atualizar com conteúdos pedagógicos, para poder trabalhar os conteúdos tecnológicos em ambientes virtuais, pois exigem conhecimentos metodológicos específicos dos professores (FERNANDO, 2017).

Até o momento em 2019, nas Licenciaturas de Educação Física em algumas Universidades não se falava de Tecnologia no ensino fundamental e médio, mas como o conhecimento está mudando, novas pesquisas, cabe a cada professor se tiver interesse em buscar se aperfeiçoar, pois tem em várias Universidades cursos de várias metodologias sobre informática, é uma experiência nova que está evoluindo.

Com o avanço das tecnologias digitais, a TV, o PC, tablet, celular, som, são um entretenimento para as pessoas, tanto nas áreas da saúde, quanto pessoal, na educação, nas academias, nos clubes. Com isso, é possível pensar em ensino e aprendizagem para os alunos utilizando a tecnologia também na área de educação física, considerando que a tecnologia pode possibilitar conhecer modalidades de ginástica, lutas, natação entre outras, mesmo quando não há condições do aluno ter acesso direto a esses esportes (BARACHO; GRIPP; DE LIMA, 2012)

Embora alguns professores não utilizem as tecnologias nas aulas de Educação Física, entendemos que é necessário o uso, para que as aulas não se tornem repetitivas e monótonas. É interessante os professores usarem a criatividade para que os seus alunos não percam a motivação pela Educação Física (HOEFLING; OLIVEIRA, 2011).

Mas, além das tecnologias serem muito importante nas aulas, também depende muito dos alunos terem interesse em aprender, em aproveitar a oportunidade de ter um computador com internet, e saber usar para fins educativos, e não apenas para distração. Importante ressaltar que a tecnologia não substitui o papel dos professores na educação, sendo fundamental que os educadores saibam conduzir a utilização dessas novas mídias e softwares. Quando o equilíbrio é encontrado, o uso de equipamentos, softwares e mídias contribuem para o desenvolvimento cognitivo dos alunos e auxiliam os professores a despertar a curiosidade dos estudantes (SILVA, 2019).

Segundo Parente (2017), no estado do Amazonas foi criado o Centro de

Mídias de Educação do Amazonas (CEMEAM). Neste Centro, por meio da Educação mediada por Tecnologia, os professores usam a metodologia inovadora com os alunos nas aulas, diferente da aula convencional, dando oportunidade para a disciplina da Educação Física também utilizar mídias e tecnologias como recursos para aprendizagem.

A Educação Física geralmente é trabalhada a partir de atividades físicas, esportes, jogos, competição e, o CEMEAM vai além, aumentando o conhecimento do aluno nas aulas de educação física através da inclusão da tecnologia. Essa ainda é uma abordagem inovadora para a Educação Física, pouco comum em outras escolas ou instituições educativas.

Segundo Parente (2017), um dos objetivos desse trabalho desenvolvido no CEMEAM, é conhecer de que modo a disciplina de Educação Física contribui no processo de ensino aprendizagem dos estudantes do Ensino Fundamental, à luz da utilização de mídias e recursos tecnológicos. O que os pesquisadores tem observado é que a tecnologia vem crescendo e ganhando novos espaços no mercado, novos meios de comunicação são lançados e também soluções para resolver os problemas do cotidiano. Assim, acredita-se que a tecnologia também poderá auxiliar na resolução dos problemas na área de educação física.

A tecnologia ajuda na interação entre os alunos, melhora a aprendizagem e possibilita várias formas de integração, interação entre as pessoas (PARENTE 2017).

Conforme Parente (2017, p.82), as aulas de educação física desenvolvidas no CEMEAM

Empregam recursos audiovisuais em tempo real, auxiliados também pela Internet, facilitando, assim, a interação entre o professor e o aluno. Além disso, essa metodologia motiva nossos alunos e consegue estabelecer uma relação socioafetiva.

Geralmente quando se fala em Educação Física, lembramos de jogos e de movimento. Nem sempre inserir as tecnologias nas aulas de educação física significa limitar o momento ou perder a essência dessa área do conhecimento. O aluno não precisa ficar direto na frente do computador, ele vai usar o computador para fazer pesquisa de regras, para ver um jogo, por exemplo: ver como é realizada uma jogada de basquetebol. Se o aluno não entende como acontece um

dos movimentos que o professor demonstrou nas aulas, ele pode utilizar a tecnologia para, não somente em casa, pesquisar sobre como fazer o movimento.

A tecnologia pode também ser usada para ouvir uma música para aprender a dança, como balé, entre outras. Introduzir as tecnologias nas aulas de educação física não significa dizer que o aluno precisará ficar todas as aulas na frente do computador, pois ele também precisa se movimentar, precisa realizar outras atividades, como aprender a jogar, competir, conhecer diferentes esportes, entre outros.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa faz parte do trabalho de conclusão da Especialização em Tecnologias para Educação Profissional, e foi realizada com os professores das escolas do Município de Caçador, SC.

A pesquisa a ser realizada caracteriza-se como uma pesquisa de campo. Pois é uma investigação empírica realizada no local onde ocorre ou ocorreu um fenômeno ou que dispõe de elementos para explicá-los, podendo-se valer, ou não de entrevistas, aplicação de questionários ou teses (MOREIRA; CAVALCANTI, 2010, p. 25).

Para Bervian e Cervo (1975, p. 70), a pesquisa de campo é feita nas áreas das ciências sociais e psicológicas. Algumas técnicas podem ser iguais, pois utilizam as coletas de dados, pois tem por finalidades coletar os dados registrar os dados ao assunto escolhido, como observação no trabalho realizado por outra pessoa ou pessoas. Porém, poderá ser entrevista, questionários, observação, formulário entre outros.

Para a coleta de dados optou-se pela utilização do instrumento questionário que está em apêndice e a Carta de apresentação em anexo. Foi elaborado um questionário e enviado por e-mail para vinte professores de Educação Física que atuam nas escolas do município de Caçador, SC, a escolha foi realizada com a secretária da Educação, na Secretaria de Educação do Município e os professores

são de diferentes escolas, do Município, estado e particular, porque os mesmos trabalham em todas essas escolas em diferentes horários, foi conseguido entrar em contato só com esses que a secretária tinha disponibilizado no momento, mas tem muito mais professores no município em escola e academias e atuando como autônomo. Desses professores, 13 responderam o questionário, compondo assim, o grupo respondente dessa pesquisa.

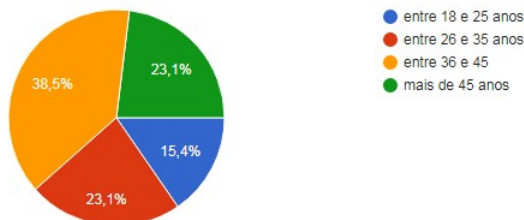
Analisando as primeiras questões, temos os seguintes dados que caracterizam o perfil dos respondentes:

As seis primeiras questões visavam identificar o perfil dos respondentes. Dentre os respondentes, 38,5% possuem idade entre 36 e 45 anos, 23,1% possuem mais de 45 anos, 23,1% possuem entre 26 e 35 anos de idade e 15,4% possuem entre 18 e 25 anos de idade (Gráfico 1), sendo que 53,8% são do sexo masculino e 46,2% são do sexo feminino (Gráfico 2).

GRÁFICO 1 Informações sobre o perfil dos professores

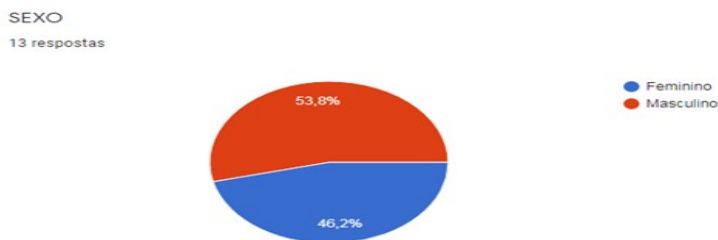
INFORMAÇÕES SOBRE SEU PERFIL

13 respostas



Fonte: Elaboração própria (2019)

GRÁFICO 2: Sexo dos respondentes



Fonte: Elaboração própria (2019)

Percebe-se um predomínio de professores mais velhos, com idade superior a 36 anos (61,6%) e uma leve diferença de professores do sexo masculino, mostrando que a área de educação física tem sido escolhida também pelas mulheres como área de atuação profissional. Outras oito questões visavam obter informações sobre a atuação do respondente na área de Educação Física e a utilização de tecnologias educacionais em sua prática docente.

O questionário consta com 13 questões, sendo elas de:

- Declaro que estou de acordo em participar, anonimamente, da pesquisa proposta, sabendo que dela poderei desistir a qualquer momento, sem sofrer qualquer punição ou constrangimento, () sim () não
 - Informações sobre seu perfil, idade, sexo
 - Grau de escolaridade
 - Tempo de atuação no magistério
 - Em qual nível de ensino se concentram a maior parte das suas aulas?
 - Informações sobre sua atuação na educação física e utilização de tecnologias educacionais
1. Você utiliza alguma tecnologia educacional nas aulas de educação física?
 2. Quais são as tecnologias educacionais que você utiliza?
 3. Como você utiliza a tecnologia nas aulas? Quais estratégias utiliza?
 4. Você utiliza essas tecnologias educacionais com frequência? De quanto em quanto tempo? (após essa pergunta, avance para a questão 7)
 5. Se você respondeu NÃO na primeira pergunta, por que não utiliza tecnologias nas aulas?

6. Você teria interesse em utilizar alguma tecnologia nas aulas de educação física? Quais tecnologias você utilizaria?

7. Você conhece alguma tecnologia educacional que poderia ser utilizada nas aulas de EF, mesmo que você nunca tenha utilizado nas suas aulas? Que tecnologia é essa?

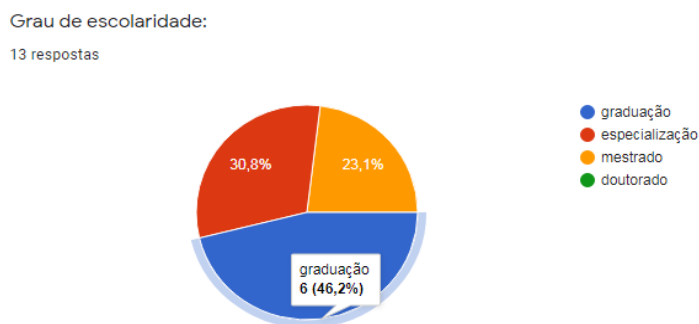
8. Na sua opinião, como as novas tecnologias podem ser utilizadas nas aulas de educação física?

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Analisando as respostas ao questionário enviado que está em, apêndice, apresentamos abaixo os dados coletados e as análises possíveis a partir dos dados, considerando os objetivos traçados para esta pesquisa.

Sobre o grau de escolaridade dos respondentes (Gráfico 3), 46,2% possuem graduação, 30,8% possuem especialização e 23,1% possuem mestrado.

GRÁFICO 3 Grau de escolaridade



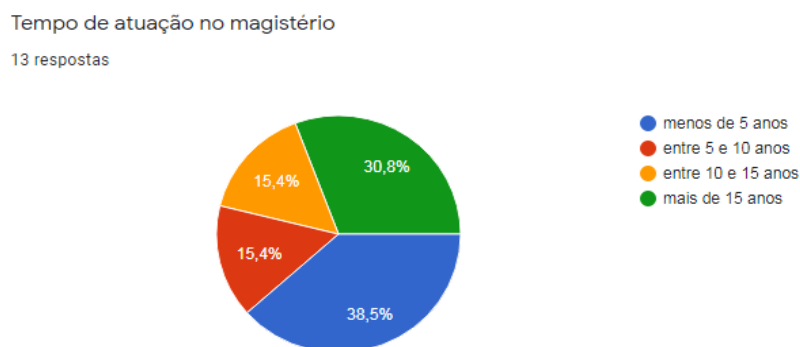
Fonte: Elaboração própria (2019)

Com relação ao tempo de atuação no magistério (Gráfico 4), obtivemos os seguintes resultados: 38,5% dos respondentes atuam há menos de cinco anos no magistério, 15,4% possuem entre cinco e dez anos de magistério, mesma porcentagem dos que atuam entre dez e quinze anos no magistério. E, 30,8% dos

professores atuam há mais de quinze anos no magistério.

Então, é porque alguns talvez trabalhavam em outro lugar, em empresa, outros por opção e preferiram ir estudar e buscar uma formação, isso porque os mais velhos não todos enquanto eram mais novos tiveram que trabalhar para ajudar os pais e deixaram os estudos de lado, e mais tarde surgiu a oportunidade de estudar e então se formaram, por isso a idade maior e pouco tempo de atuação em escolas, outros tiveram oportunidade de estudar e atuar mais cedo em escolas, cada um com suas dificuldades mas não deixaram se vencer pelos obstáculos da vida.

GRÁFICO 4: Tempo de atuação no magistério



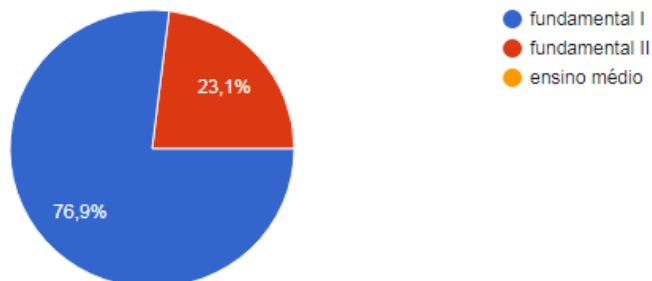
Fonte: Elaboração própria (2019)

Referente ao nível de ensino no qual se concentram a maior parte das aulas dos professores respondentes, obtivemos os seguintes resultados: 76,9% dos professores concentram a maior parte das suas aulas no ensino fundamental I e somente 23,1% dos professores tem a maior parte das aulas concentradas no ensino fundamental II (Gráfico 5).

GRÁFICO 5: Nível de ensino em que atua

Em qual nível de ensino se concentram a maior parte das suas aulas?

13 respostas



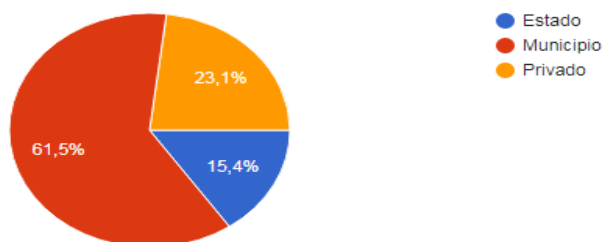
Fonte: Elaboração própria (2019)

Sobre a escola na qual os professores atuam 61,5% dos respondentes atuam na rede municipal de ensino, 23,1% em escolas da rede privada de ensino e 15,4% atuam em escolas da rede estadual de ensino localizado no município de Caçador-SC (Gráfico 6).

GRÁFICO 6: Escolas em que trabalha

No momento em qual escola você atua? (pode por mais escola se tiver)

13 respostas



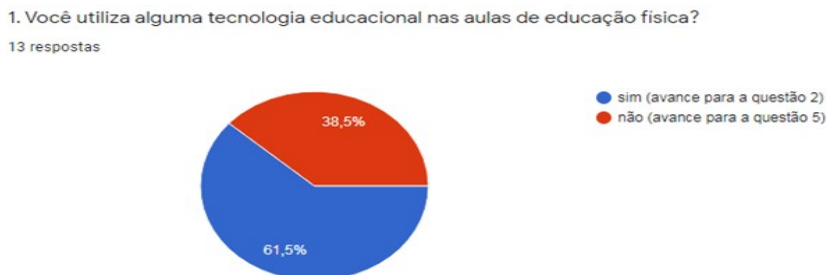
Fonte: Elaboração própria (2019)

Analisando as questões sobre a atuação dos professores na área de educação física e a utilização de tecnologias educacionais na sua prática docente, obtivemos os seguintes dados:

Ao serem perguntados sobre: Você utiliza alguma tecnologia educacional nas aulas de educação física? 61,5% dos professores responderam sim, que

utilizam tecnologias nas suas aulas e 38,5% dos professores responderam que não utilizam tecnologias nas aulas de educação física (Gráfico 7).

GRÁFICO 7: Utiliação de Tecnologia nas aulas



Fonte: Elaboração própria (2019)

Somente os oito professores que responderam SIM na questão anterior, responderam as próximas três questões, que versavam sobre as tecnologias utilizadas nas aulas e as metodologias de utilização dessas tecnologias.

Na questão sobre quais são as tecnologias educacionais utilizadas nas aulas de educação física, os professores responderam que utilizam: aparelho de som, datashow, sala de informática, videoaulas no celular, computador, DVD, CD, pendrive, filmes e retroprojektor.

Na próxima questão, que perguntava sobre como o professor utiliza as tecnologias nas aulas, quais estratégias utilizam, obtivemos as seguintes respostas: utilizo quando trabalho com dança, para explicar regras e jogos educativos, para pesquisas, para mostrar fundamentos do esporte, para passar vídeos, para trabalhar com jogos digitais, para realizar brincadeiras, danças e rodas cantadas.

A questão seguinte perguntava sobre a frequência na qual o professor utiliza tecnologias nas aulas de educação física. Dois professores responderam que utilizam uma vez por semana. Um professor respondeu que utiliza uma vez a cada quinze dias e os demais responderam que utilizam com pouca frequência, dependendo da disponibilidade.

Podemos perceber que os professores que estão utilizando tecnologias nas aulas de educação física ainda utilizam muito pouco esses recursos. Vimos que a teorização sobre regras e jogos e sobre fundamentos do esporte já são explorados

pelos professores, mas ainda observamos poucas atividades utilizando tecnologias que promovam a aprendizagem do movimento ou que executem atividades físicas.

O referencial teórico apontou pesquisas como as de Hoefling e Oliveira (2011) que mostram o interesse dos professores na utilização das tecnologias nas aulas de educação física e a crença de que é possível resgatar brincadeiras tradicionais e jogos utilizando as novas tecnologias.

A pesquisa de Parente (2017) também demonstrou que é possível desenvolver atividades na área de educação física incorporando as tecnologias. Para isso, é necessário que os professores tenham formação continuada e se atualizem com relação às possibilidades de utilização das tecnologias na área de educação, especialmente da educação física.

É importante que o professor saiba quais tecnologias são adequadas para trabalhar na área de educação física, considerando que os alunos já utilizam tecnologias no seu dia-a-dia e precisamos ensiná-los a dosar esse uso, para não haver exageros, o que poderia prejudicar sua saúde física, mental e emocional.

Os cinco professores que responderam não utilizar tecnologias nas aulas de educação física, foram questionados sobre porque não utilizam tecnologias nas aulas. As respostas que obtivemos foram:

Um dos professores mencionou que não utiliza, pois suas aulas são eminentemente práticas; outro respondeu que como trabalha com crianças pequenas, entende que elas devem brincar correr, saltar; já outro professor respondeu que não dá tempo de utilizar em todas as aulas; e outro respondeu que utiliza apenas indiretamente nas aulas de dança.

Ainda questionando os professores que não utilizam tecnologias nas aulas, foi perguntado se teria interesse em utilizar alguma tecnologia e qual seria. Obtivemos as seguintes respostas: um (1) professor respondeu que não utilizaria tecnologias nas suas aulas; o (2) respondeu que gostaria de realizar aulas por videoconferência com outros estados para aulas à distância (EAD) com alunos de Universidades; um (3) respondeu que utilizaria aparelhos de medidas antropométricas; dois professores disseram que utilizam exergames e videogames, além de vídeos e internet nas aulas.

Podemos perceber pelas respostas acima que há um certo interesse de alguns professores em inserir as tecnologias nas aulas de educação física. Percebemos o interesse pelos exergames, embora sejam crianças pequenas que podem ajudar a desenvolver habilidades motoras, auxiliar no desenvolvimento de hábitos de vida mais saudáveis e motivar os estudantes, conforme aponta pesquisa realizada por Rohden (2017).

Outras tecnologias como games, softwares de simulação e de competição, conforme apontados por Kenski (2005), além de vídeos e aplicativos de celular também podem ser opções para atividades nas aulas de educação física.

Considerando os apontamentos de Silva (2019), de que as tecnologias contribuem para despertar a curiosidade, a atenção e melhorar a produtividade dos alunos, além de auxiliar os professores na dinâmica das aulas, podemos entender que são importantes de serem integradas as atividades físicas e esportivas na área de educação física.

Na penúltima questão, foi perguntado para os professores se eles conhecem alguma tecnologia educacional que pode ser utilizada nas aulas de educação física, mesmo que eles nunca tenham utilizado essa tecnologia. Algumas tecnologias apontadas foram: utilização de celular e jogos eletrônicos, jogos digitais, videogame, exergame e simuladores. .

Conforme podemos observar, os **três** professores respondentes citaram os exergames, que são jogos eletrônicos comandados pelo movimento do corpo da pessoa, utilizando tecnologia de sensores e rastreamento. Com a utilização desse tipo de jogo, é possível utilizar a virtualidade dos videogames na educação física escolar, sem deixar de trabalhar os aspectos do movimento e do exercício físico.

O uso dos Exergames é um complemento para os estudos, um motivador, por isso precisa ser usado com cautela, para que os alunos não se tornem sedentários, e não deixem de interagir com outras crianças, visto que é importante desenvolver o movimento natural de brincar, correr e usar a imaginação.

A última questão solicitava a opinião dos professores sobre como as novas tecnologias podem ser utilizadas nas aulas de Educação Física. Professor (A) respondeu que se for para utilizar alguma tecnologia, esta tem que proporcionar aos alunos desenvolver habilidades motoras, cognitivas e afetivas. Professor (B)

respondeu que as novas tecnologias devem servir para inovar na didática das aulas, Professor (C) respondeu que as tecnologias podem auxiliar em explicações de jogos e estratégias de jogo, podendo-se utilizar jogos virtuais para diferenciar as aulas com tecnologias das aulas tradicionais. Quatro professores consideram que as novas tecnologias podem ser utilizadas para motivar os alunos nas aulas de educação física e um mencionou a utilização de whatsapp e e-mail como possibilidade nas aulas.

Então, conforme as respostas dos professores e considerando a pesquisa realizada por Parente (2017), pode-se entender que a tecnologia ajuda na interação entre os alunos, melhora a aprendizagem, possibilita várias formas de integração entre as pessoas, ajuda a ampliar o conhecimento, melhora o acesso à informação, pois é um recurso que permite trabalhar várias atividades e pesquisas, muito importante para trabalhar os conteúdos pedagógicos e também poderá ser incluída nas atividades dos professores de educação física.

A tecnologia vem para implementar e melhorar a área da Educação e, como as novas tecnologias estão evoluindo, os professores precisam se atualizar, pois com o avanço da mídia será importante usar esse recurso para trabalhar os conteúdos pedagógicos exigindo conhecimentos específicos dos professores para incorporar as tecnologias nas aulas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa realizada tratou sobre o uso da Tecnologia nas aulas de Educação Física. Hoje em dia com o avanço da sociedade e a evolução da tecnologia muitos professores já conhecem os benefícios no uso das tecnologias na educação e alguns vêm mudando seus conhecimentos e suas práticas pedagógicas com o uso adequado das tecnologias da informação e comunicação.

Foi possível identificar ao longo desse estudo que pode-se utilizar as tecnologias de diversas formas na área da educação física. É possível explorar tecnologias para pesquisa, para visualização de jogadas e lances polêmicos através de vídeos, utilizar os jogos didáticos e também os videogames, que hoje já contam com recursos para fazer o jogador movimentar-se, evitando assim o sedentarismo.

Através do levantamento de informações realizado com professores de educação física do município de Caçador-SC, foi possível identificar que os professores utilizam pouco as tecnologias nas aulas de educação física. Alguns entendem que é preciso focar no movimento e na ação ao longo das aulas e não vêm de que forma a tecnologia pode contribuir. Outros têm experimentado introduzir tecnologias como vídeos, pesquisa em sites, uso do celular nas aulas e percebem que há uma motivação maior dos alunos quando a tecnologia é utilizada nas aulas

Considerando o que mencionam os autores lidos para o referencial teórico e também as respostas apresentadas pelos professores pesquisados, pode-se identificar algumas tecnologias a serem utilizadas nas aulas de educação física, dentre elas podemos citar: os videogames, os exergames, o celular, o vídeo, o computador, o rádio, entre outras.

Sobre o uso das tecnologias pelos professores pesquisados, constatamos que utilizam o rádio, CD e DVD para aulas de dança. Identificamos que o computador e a internet são utilizados para jogos didáticos e também para assistir vídeos. O celular é outra tecnologia mencionada pelos professores que pode ser explorada para assistir vídeos, mas também para atividades interativas através da troca de mensagens. Além dessas, o videogame e os exergames também foram

citados como recursos a serem explorados nas aulas de educação física.

Mas, uma preocupação a ser considerada é referente aos professores que não sabem usar as tecnologias e precisam aprender para poderem ensinar, sabendo dosar a utilização de tecnologias sem prejudicar a saúde, pois se a criança tiver o vício de ficar em frente ao computador com jogos, ela poderá deixar de brincar, de fazer atividades físicas, o que pode prejudicar seu desenvolvimento tanto psicológico, quanto físico e motor.

Certamente com o avanço das tecnologias, os professores têm a opção de realizar cursos para se aperfeiçoar, já está disponível nas Universidades, cursos, Pós-graduação, como esse que tem no Instituto Federal de Santa Catarina IFSC de Especialista em Tecnologias para Educação Profissional entre outros para que sejam realizadas pelos professores para o melhor aprendizado dos alunos e criatividade dos docentes.

Por isso, é importante a conscientização e o incentivo ao uso das Tecnologias de forma moderada, visando a adoção de uma vida saudável, com o acompanhamento de profissionais, dando um destaque para os professores de Educação Física, que poderão contribuir para uma vida com mais qualidade.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, J, B, e, Oliveira. **Tecnologia Educacional no Brasil**. Caderno de Pesquisa. São Paulo, n.33, p.61-69, maio 1980. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6208910>
Acesso em: 27 ago. 2019.
- ASSIS, T, D, S, D; FRANCO, A, S. CEREBRO: **Exergames**: Jogos eletrônicos e exercícios. Disponível em: http://www.cienciasecognicao.org/portal/wp-content/uploads/2011/09/2011_noticias_07_exergame.pdf.
<http://www.cienciasecognicao.org/>. Ano: 2011. Acesso em: 30-10-19.
- BARRETO, R, G. **Tecnologia e educação**: trabalho e formação docente. Educação e Sociedade, v.25, n.89, p.1181-1201, set./dez. 2004. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/%0D/es/v25n89/22617.pdf> . Acesso em: 27-08-19.
- BARACHO, A, F, D, O; GRIPP, F, J; LIMA, M, R, D. **Os exergames e a educação física escolar na cultura digital**. Revista Brasileira de Ciência e Esporte. Florianópolis, v.34, n.1, p.111-126, jan./mar. 2012. Disponível em: www.scielo.br/pdf/rbce/v34n1/v34n1a09.
Acesso em: 02 set. 2019.
- CAVALCANTI, M, J; MOREIRA, E, D, O. **Metodologia para Estudo de Caso**. 5.ed. Palhoça: Unisul Virtual, 2010.
- CERVO, A, L; BERVIAN, P, A. **Metodologia Científica**. São Paulo: MCGraw-hill, 1975.
- FERNANDO, A. **As tecnologias nas aulas de Educação Física Escolar**. Revista Educação Pública. 2017. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/17/1/as-tecnologias-nas-aulas-de-educacao-fsica-escolar>. Acesso em: 02 set. 2019.
- KENSKI, V. **O IMPACTO DA MÍDIA E DAS NOVAS TECNOLOGIAS DE COMUNICAÇÃO NA EDUCAÇÃO FÍSICA**. Disponível em: http://www.rc.unesp.br/ib/efisica/motriz/01n2/1_2_Vani.pdf. MOTRIZ - Volume 1, Número 2, 129-133, dezembro/1995. V. Simpósio Paulista de Educação Física. Acesso em: 11-10-19.
- HOEFLING, J, L, D, M; OLIVEIRA, M, A, F. **O uso da tecnologia na Educação física**: favorecendo a cultura corporal sob um novo enfoque metodológico. 2011. Disponível em: https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/2167/Hoefling_Jorge_Luiz_de_Moura.pdf?sequence=1&isAllowed=y . Acesso em: 27 ago. 2019.

PARENTE, F. N. D, A. **Educação Física mediada por tecnologia: um fazer pedagógico inovador no Estado do Amazonas.** BIUS. Manaus, v.8, n.2, p.79-92, 2017. Disponível em : https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=18&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjPre-12sPkAhVbHLkGHSW8BoEQFjARegQIAxAC&url=http%3A%2F%2Fwww.periodicos.ufam.edu.br%2FBIUS%2Farticle%2Fview%2F3783%2F3302&usg=AOvVaw0_jBoozViogXxPEtQMREZY . Acesso em:02 out. 2019.

PINTO, A, M. **As novas tecnologias e a Educação.** 2004. Disponível em: http://files.novastecnologias9.webnode.com/200000001-1e2d91f276/AS_NOVAS_TECNOLOGIAS_E_A_EDUCACAO.pdf . Acesso em: 28 ago. 2019.

PONTES, T, M. **A contribuição das tecnologias nas aulas de Educação Física.** Educação Física em Revista. v.10, n.2, p.47-60, 2016. Disponível em: <https://portalrevistas.ucb.br/index.php/efr/article/view/8876/5710>. Acesso em: 01 set. 2019.

ROHDEN, R. **Uso das tecnologias nas aulas de educação física escolar.** 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/182262/Artigo-Rafael-Rohden.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 27 ago. 2019.

SANTOS, D, P, B, D; SANTOS, G, F, D, L. **EDUCAÇÃO FÍSICA E OS EXERGAMES: APRENDIZAGEM SOBRE O CONTEÚDO HABILIDADES MOTORAS DE LOCOMOÇÃO.** Disponível em: <http://www.uel.br/eventos/conpef/portal/pages/arquivos/ANAIS%20CONPEF%202017/educacao%20fisica%20e%20o%20exergames%20130905-19914.pdf>. Ano: 2015. Educação Física e o Exergames 130905-19914.pdf. Acesso em: 10-10-10-10.

SILVA, G. **Os benefícios das novas tecnologias na educação: Saiba como a tecnologia pode contribuir com o aprendizado.** 2019. Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/noticias/os-beneficios-das-novas-tecnologias-na-educacao>. Acesso em: 04 set. 2019.

APÊNDICE – A QUESTIONÁRIO – PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA

QUESTIONÁRIO – PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Prezado (a) professor (a),

Sou estudante da Especialização em Tecnologias para Educação Profissional no IFSC e estou desenvolvendo uma pesquisa cujo objetivo é *entender como os professores utilizam tecnologias nas aulas de Educação Física*. Informamos que a sua privacidade será respeitada, assim qualquer dado ou elemento que possa, de qualquer forma, identificar-lhe, será mantido em sigilo.

Responsáveis pela pesquisa:

Edineia Aparecida Gallo – Acadêmica da Especialização em Tecnologias para Educação Profissional – Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC)

Prof. Me. Caroline Lengert – Professora Orientadora

Contato: exi.egi91@gmail.com celular: 499880983367

Declaro que estou de acordo em participar, anonimamente, da pesquisa proposta, sabendo que dela poderei desistir a qualquer momento, sem sofrer qualquer punição ou constrangimento.

() sim

() não

INFORMAÇÕES SOBRE SEU PERFIL

Idade?

() entre 18 e 25 anos

() entre 26 e 35 anos

() entre 36 e 45 anos

() mais de 45 anos

Sexo:

masculino

feminino

Grau de escolaridade:

graduação

especialização

mestrado

doutorado

Tempo de atuação no magistério

menos de 5 anos

entre 5 e 10 anos

entre 10 e 15 anos

mais de 15 anos

Em qual nível de ensino se concentram a maior parte das suas aulas?

fundamental I

fundamental II

ensino médio

INFORMAÇÕES SOBRE SUA ATUAÇÃO NA EDUCAÇÃO FÍSICA E UTILIZAÇÃO DE TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS

1. Você utiliza alguma tecnologia educacional nas aulas de educação física?

sim (avance para a questão 2)

não (avance para a questão 5)

2. Quais são as tecnologias educacionais que você utiliza?

3. Como você utiliza a tecnologia nas aulas? Quais estratégias utiliza?

4. Você utiliza essas tecnologias educacionais com frequência? De quanto em quanto tempo? (após essa pergunta, avance para a questão 7)

5. Se você respondeu NÃO na primeira pergunta, por que não utiliza tecnologias nas aulas?

6. Você teria interesse em utilizar alguma tecnologia nas aulas de educação física? Quais tecnologias você utilizaria?

7. Você conhece alguma tecnologia educacional que poderia ser utilizada nas aulas de EF, mesmo que você nunca tenha utilizado nas suas aulas? Que tecnologia é essa?

8. Na sua opinião, como as novas tecnologias podem ser utilizadas nas aulas de educação física?

ANEXO - A Carta Apresentação