

UTILIZAÇÃO DE FERRAMENTAS DIGITAIS NAS AULAS PRESENCIAIS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MÉDIO

Zilmara Gerciane da Silva Vaz ¹
Thaynara dos Santos Brito ²
Kátia Magaly Pires Ricarte ³

As novas gerações, conhecidas como nativos digitais, já crescem em um mundo digital, familiarizado com a tecnologia e a informação, o que foi bem útil durante o período pandêmico. O ensino remoto recriou estratégias para se trabalhar com aulas mediadas pela internet, o que pode contribuir de forma significativa para a educação, não apenas para pesquisa, mas como ferramenta de ensino dinâmico estabelecendo conexões entre as informações (Leão *et al*, 2013).

A conciliação entre o ensino presencial e o ambiente virtual oportuniza um novo espaço educativo que poderá auxiliar no processo pedagógico, o que traz vários benefícios como: construção do conhecimento, favorece a interação, a coletividade e amplia as possibilidades de representação pessoal, contribuindo para o aluno se tornar protagonista da sua própria aprendizagem (Cordeiro, 2020).

A aprendizagem não é um processo passivo que conduz à acumulação de conhecimento e sim um processo ativo, estabelecendo relações dos conhecimentos já possuídos, gerando autonomia. Porém, a maioria dos professores vêm utilizando prática de ensino centrada em métodos pedagógicos tradicionais, vendo o aluno como receptor de conteúdos, o que faz com que eles percam o interesse e o envolvimento com a disciplina (Falcão, 2014).

Diante do exposto, o objetivo deste relato é ressaltar as ferramentas como uma opção para aprendizagem, desde que acompanhada por finalidades claras de apoio às práticas pedagógicas, que facilitem a construção do ensino nas aulas teóricas do componente Educação Física e que proporcionem momentos dinâmicos, atrativos, inovadores, gamificados, aproximando o lúdico do teórico.

¹ Graduando do Curso de **XXXXXX** da Universidade Federal - UF, autorprincipal@email.com;

² Graduado pelo Curso de **XXXXXX** da Universidade Federal - UF, coautor1@email.com;

³ Professor orientador: titulação, Faculdade Ciências - UF, orientador@email.com.

O Programa Residência Pedagógica (PRP), ofereceu um espaço oportuno para que a utilização dessas ferramentas auxiliasse na composição de aulas presenciais da 1º série do Ensino Médio, na escola campo Ceti Didácio Silva, localizado na zona sudeste da capital de Teresina-PI. No período vespertino, com embasamento no planejamento pedagógico da professora preceptora do PRP, no qual possibilitou aos residentes, autonomia na organização pedagógica durante os conteúdos ministrados ao longo do módulo.

Dentre essas ferramentas, destacou-se a utilização de nuvem de palavras, cujo objetivo foi permitir que os alunos por meio de um link, compartilhado por um grupo de mensagens, colocassem 03 (três) palavras-chaves ou mais sobre a unidade temática do bimestre, ao tempo em que o residente transcrevia as palavras no quadro da sala de aula para maior visibilidade e aproximação do momento presencial.

Dessa forma, ampliou a participação discente, uma vez que, facilitou aos alunos considerados mais tímidos e que ainda não se sentiam confortáveis, a falar em público. Esta ferramenta, da forma como foi utilizada, proporcionou uma contribuição à discussão proposta em sala de aula. Outra ferramenta empregada, foi o “*Quizziz*”, que é uma plataforma gamificada, permite usar e criar “Quizes”, jogos de perguntas e respostas.

O diferencial foi a utilização dos jogos em sala de aula, sob o comando e orientação do residente, além de reproduzir a imagem em tela amplificada para que todos pudessem visualizar e acompanhar em tempo real. Optou-se por utilizar os jogos com o intuito de revisar conteúdos para as provas bimestrais, caracterizado com imagens, vídeos e alternativas para respostas e com opções de jogar individualmente ou em grupo.

O residente teve acesso ao desempenho por meio de relatórios detalhados, fornecidos pela própria plataforma. Durante as aulas teóricas, utilizou-se também o “*Word Wall*” para criar atividades personalizadas no formato de gamificação com poucas palavras, sendo uma plataforma mais ampla que o “*Quizziz*”, pela diversidade de jogos que podem ser utilizados.

Assim, proporcionou aprendizagem através do lúdico, nesse caso por meio de jogos eletrônicos em ambiente presencial. A ferramenta atende a diversos critérios e propostas de ensino aprendizagem, sendo considerado um recurso atrativo e divertido para os alunos, no quesito variedade das atividades utilizadas em sala de aula. Além dessas, muitas outras ferramentas podem ser adaptadas ao ambiente presencial.

Existe uma longa lista quando se fala em ferramentas digitais como apoio pedagógico para o professor, os alunos se sentem motivados a participar por ser algo baseado

em tecnologias e que já fazem parte, naturalmente, do seu dia a dia. É possível identificar resultados positivos na aplicação dessas ferramentas no processo de aprendizagem e isso torna perceptível quando os discentes em sala de aula aumentam a participação, espontaneamente, com mais afinco e interesse, até os mais introvertidos. Observou-se que essa inovação presente na prática pedagógica do ensino permitiu que alunos não participativos passassem a ser, que a interação foi favorável para elevar a atenção e gerar mais interesse, agregando valores às discussões. As atividades propostas durante as aulas teóricas do componente Educação Física.

Neste momento, a tecnologia deixa de ser um grande inimigo e passa a ser o maior aliado do professor, desde que seja delineado objetivos específicos. O ambiente virtual integrado ao presencial, principalmente após período pandêmico, tornou-se uma realidade educacional que não pode ser evitada. Não trata-se de extinguir o ensino presencial, contudo, há momentos que o uso dessas ferramentas podem contribuir positivamente para otimizar o processo de ensino aprendizagem, principalmente no componente Educação Física, que sempre utilizou o lúdico e o dinamismo para gerar uma aprendizagem motora significativa, ativa e eficiente e que permitem aos alunos uma construção do seu próprio processo de ensino, o que por muitas vezes, vai além dos métodos tradicionais.

Palavras-chave: Ferramentas Digitais; Metodologias Ativas; Educação Física; Ensino Médio.

REFERÊNCIAS

Cordeiro, K. M. A. **O impacto da Pandemia na Educação: a utilização da tecnologia como ferramenta de ensino.** Faculdade IDAAM, 2020. Disponível em: <<http://repositorio.idaam.edu.br/jspui/handle/prefix/1157>>. Acesso em: 21 de agosto de 2023.

Falção, A. P.; Leite, M. D.; Tenório, M. M. **Ferramentas de apoio ao ensino presencial utilizando gamificação e design de jogos.** XXV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, 2014. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Marcos-Tenorio/publication/275581298_Ferramenta_de_apoio_ao_ensino_presencial_utilizando_gamificacao_e_design_de_jogos/links/553ff37d0cf2736761c25ca1/Ferramenta-de-apoio-ao-ensino-presencial-utilizando-gamificacao-e-design-d-e-jogos.pdf>. Acesso em: 21 de agosto de 2023.

Leão, M. F., Rehfeldt, M. J. H., & Marchi, M. I. (2013). **O uso do ambiente virtual de aprendizagem como ferramenta de apoio ao ensino presencial**. DOI 10.5752/P.2316-9451.2013v2n1p32. Abakós, 2(1), 32-51. Disponível: <<http://periodicos.pucminas.br/index.php/abakos/article/view/5831> >. Acesso em: 21 de agosto de 2023.