

## AS METODOLOGIAS ATIVAS E TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS COMO POTENCIALIZAÇÃO DA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO FÍSICA

Airton Ferreira de Souza Junior<sup>1</sup>  
Amanda Yasmin Barbosa Santos<sup>2</sup>  
Antônio Carlos Pereira da Silva<sup>3</sup>  
Jones de Sousa Macedo<sup>4</sup>  
Maria Goretti da Cunha Lisboa<sup>5</sup>  
Jozilma de Medeiros Gonzaga<sup>6</sup>

### RESUMO:

O presente estudo visa apresentar as experiências numa perspectiva de estabelecer ações inovadoras referentes aos novos paradigmas das estratégias pedagógicas, nos qual as metodologias ativas e as ferramentas tecnológicas educacionais estiveram presentes nas aulas de Educação Física do subprojeto de Educação Física na Residência Pedagógica, mediante a automatização do processo educativo e avaliativo individual do aluno através do App Gradepen, são alguns desafios vivenciados nas turmas do 6º Anos do Ensino Fundamental da E.M.E.F. Judith Barbosa do Rêgo para trabalhar os conteúdos Brincadeiras e Jogos e Danças na produção dos conhecimentos nas aulas de Educação Física. É importante ressaltar que este requer metodologias eficientes e inovadoras durante as aulas teóricas e práticas, para isso, trabalhar a potencialização a novos Métodos Ativos e Tecnológicos na prática de ensino e de avaliação formativos, representam avanços para ensino-aprendizagem.

**Palavras-chave:** Educação Física. Residência Pedagógica. Metodologia Ativa. Tecnologias Educacionais.

### INTRODUÇÃO

Ao longo do século XXI, em relação às inovações tecnológicas que vem influenciando os procedimentos e estratégias pedagógicas no processo educativo escolar, possibilitando a utilização de paradigmas inovadores, no qual as metodologias ativas estão presentes como ferramentas no ensino-aprendizagem no desenvolvimento das competências da disciplina durante as aulas de Educação Física.

Entretanto, o uso dessas ferramentas tecnológicas como também das metodologias ativas dentro do contexto escolar, partindo dessa nova realidade ao inseri-las nas aulas de Educação Física, é dessa forma que o Subprojeto de Educação Física na Residência Pedagógica

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Educação Física/UEPB. Junior\_ferreira201301@hotmail.com;

<sup>2</sup> Graduando do Curso de Educação Física/UEPB. amandaybss@gmail.com;

<sup>3</sup> Graduando do Curso de Educação Física/UEPB. antoniocarlospsds@gmail.com;

<sup>4</sup> Preceptor - Professor Graduado de Educação Física. Jonesmacedo38@gmail.com;

<sup>5</sup> Orientador – Professora Doutora, UEPB. gorettilisboa7@gmail.com;

<sup>6</sup> Orientador – Professora Doutora, UEPB. jozilmam@uol.com.br.

vem através dos planejamentos e estratégias metodológicas inovadoras com modelos ativos e reflexivos de ensino, no desenvolvimento de competências em aprender a conhecer, a vivenciar e a agir. O parecer do CNE/CEB nº 11/2012, que traça diretrizes para a Educação Profissional, “o desenvolvimento de conhecimentos, saberes e competências que os habilitem efetivamente para analisar, questionar e entender os fatos do dia a dia com mais propriedade, dotando-os também, de capacidade investigativa, de forma mais criativa e crítica, tornando-os mais aptos para identificar necessidades e oportunidades de melhorias para si”. A educação brasileira da rede pública, ainda, passa por mudanças e modelos de ensino, mas não priorizando o aluno, inclusive na Educação Física.

Nesse contexto, Machado (2013) amplia a importância do “novo paradigma, é fundamental integrar a sala de aula com a realidade dos estudantes, promovendo a construção coletiva do conhecimento (...)” (apud PEIXOTO, 2016 p.37). O aluno será o sujeito ativo, tirando-os do modelo antigo, onde antes tinha o papel de sujeito passivo, colocando-o agora na tomada de decisão para que o aluno avance no que sabe e possa agir e construir o seu conhecimento de forma independente.

Nesse sentido, é de extrema importância o uso de estratégias pedagógicas inovadoras e flexíveis, entre elas as metodologias ativas com auxílio de ferramentas tecnológicas, por exemplo, a utilização dos smartphones cada vez mais presente nas salas de aulas, na substituição das metodologias tradicionais para o uso de uma prática de construção do próprio conhecimento do aluno. Assim, construindo um ambiente as tecnologias simples na interação com a metodologia ativa a partir do conteúdo “Dança de Rua” nas aulas de Educação Física, como também no conteúdo Brincadeiras e Jogos na realização de Oficina de Brinquedos, a partir de materiais recicláveis e sucatas o aluno produzirá seu próprio brinquedo, combinações que estimulam a aprendizagem de forma ativa e autônoma. Segundo Berbel (2011, p.28) enfatiza a metodologias ativa “favorecer uma motivação autônoma quando incluir o fortalecimento da percepção do aluno de ser origem da própria ação, ao serem apresentadas oportunidades de problematização de situações envolvidas na programação escolar, (...) de caminhos possíveis para o desenvolvimento de respostas ou soluções para os problemas que se apresentam alternativas criativas para a conclusão do estudo ou da pesquisa, entre outras possibilidades”.

O professor de Educação Física interage ativamente com a construção do conhecimento e com ações que proporcionem o desenvolvimento do aluno de forma ativa durante as aulas, formulando e demonstrando que a aula pode ser dinâmica, de caráter expositivo, discursivo, e

podendo utilizar-se de recursos e tecnologias educacionais. Na construção desse conhecimento, a partir da participação ativo-reflexiva, onde os alunos autônomos e protagonistas no centro do processo da aprendizagem. Dessa forma, o presente estudo tem como propósito relatar experiências vivenciadas no Sub Projeto de Educação Física da Residência Pedagógica, realizado na Escola Municipal de Ensino Fundamental Judith Barbosa de Paula Rêgo na cidade de Queimadas – PB.

## **METODOLOGIA**

O presente estudo surge a partir de discussões e experiências vivenciadas do processo de ensino-aprendizagem, no qual, busca apresentar as ações e resultados do subprojeto de Educação Física na Residência pedagógica numa perspectiva de compartilhar experiências impar das práticas pedagógicas realizadas com alunos dos 6º Anos do Ensino fundamental II aproximadamente com 27 alunos por turma 6º EF - A e 6º EF - D, com faixa etária entre 11 a 12 anos com ambos os sexos. Através dos planejamentos buscou-se perspectivas avançadas que se alinhassem com o projeto interventivo para ser aplicado na disciplina de Educação Física, com o objetivo de proporcionar ao estudante a participação ativa e autônoma no seu processo de construção do conhecimento.

Um projeto com a proposta desenvolvida a partir do princípio das metodologias ativas durante o processo de ensino-aprendizagem, em desenvolver brinquedos com matérias recicláveis e sucatas, apropriando-se do seu conhecimento prévio, processo educativo esse que o professor é mediador. (Figura 1). Outra sequência pedagógica desenvolvida através do conteúdo “Danças de Rua” com as metodologias ativas tendo o “Jogo Just Dance” nas aulas práticas de Educação Física e utilização de ferramentas tecnologias digitais (Figura 2).

## **PROCEDIMENTO DA INTERVENÇÃO NA ESCOLA**

Através do plano de ensino bimestral, construímos os planos de aulas com planejamentos um dia por semana, e com intervenções 2 (duas) aula por turmas, 6º ano A e 6º ano D. Para tanto, foram avaliados o perfil dos alunos, a realidade da escola e os recursos materiais necessários. Com objetivos estabelecidos e organizados foram estruturadas 4 (quatro) encontros direcionados para o 1º bimestre com o conteúdo Brincadeiras e Jogos e 5 (cinco) 2º Bimestre, o conteúdo Danças Urbanas referenciados pela BNCC.

Para as avaliações formativas bimestrais utilizamos uma ferramenta de funcionalidade específica como é o Aplicativo “*Graden*” que é: “editor” e “gerador” de provas, que avaliam

com grau de dificuldades idênticas e padronização de correções, tecnologia que permite edição em notebook e traz funcionalidade instantânea de avaliar via celular através de leitor de códigos QR-Code no modo off-line, permitindo um feedback para o professor/aluno no processo de ensino-aprendizagem (Figura 3).

## SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Conteúdo/ Habilidade)	Atividades	Recursos/ Materiais	Questões Essenciais
<b>Introdução: Conteúdo Brincadeiras e Jogos</b> <b>Situação-problema:</b> (Experimentar, identificar e criar)	Oficina de Confecção de Brinquedos com descartáveis: Produzir brinquedos do contexto social, valorizando as brincadeiras populares.	Matérias recicláveis, sucatas, cola, tintas, etc...	<b>Questões motivadoras</b> Desafio de criar brinquedos de forma autônoma! Quais os desafios em produzir os brinquedos com o uso de recicláveis?
<b>Conteúdo Danças Urbanas</b> <b>Situação problema:</b> Montar movimentos simples ao complexo, juntando ritmo ao movimento em uma coreografia.	Produção de gestos da Dança de Rua, por meio dos Jogos digitais Just Dance.	Smart tv, notebook, caixas de Som.	<b>Questões motivadoras</b> Conhecer as danças urbanas a sua origem! Qual a importância da realização e significado dos movimentos das danças urbanas?
<b>Conclusão:</b> (Apresentação e reflexão)	Exposição dos brinquedos produzidos da realidade dos alunos; Apresentação das coreografias montadas pelos alunos. Feedback dos conteúdos.	Metodologias Ativas Recursos audiovisuais	<b>Razões e Evidências (questões)</b> Esta atividade ajudou você a conhecer e a vivenciar as brincadeiras populares através da produção? Quais os desafios em produzir a coreografia da dança de rua? Quais seriam suas sugestões para aprimorar o processo apresentado?

## ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Para o exercício da prática pedagógica, é necessário não só o uso de práticas que envolvam as metodologias ativas, como também se faz necessário em alguns momentos a exposição de conteúdos pelo professor, pois o estudante ainda não possui autonomia e autogestão para gerir o seu processo de construção do conhecimento, como exige na aplicação de uma metodologia ativa, por isso o professor tem que saber o feeling e estratégias para o uso dessas novas tecnologias. Assim para Moran (2015, p.19) as salas de aula podem ser mais multifuncionais, que combinem facilmente atividades de grupo, de plenário e individual. Os ambientes precisam estar conectados em redes sem fio, para uso de tecnologias móveis, o que implica ter uma banda larga que suporte conexões simultâneas necessárias (MORÁN, 2015).

Em síntese tivemos a experiência que indicou que a aprendizagem é mais significativa com as metodologias ativas de aprendizagem. Além disso, os alunos que vivenciaram esse método adquirem mais confiança em suas decisões e na aplicação do conhecimento em situações práticas, melhorando o relacionamento com os colegas, aprenderam a se expressar, adquirindo gosto para resolver problemas e vivenciam situações que requerem tomar decisões por conta própria, reforçando a autonomia no pensar e no atuar.

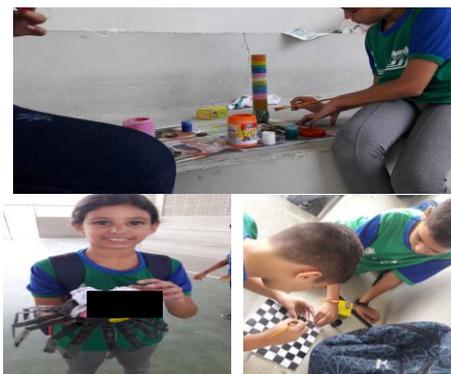


Figura 1 – Oficina de brinquedos com Lixo Reciclável. (Fonte: Próprio autor)

**1º Momento:** Através do conteúdo Brincadeiras e Jogos na Turma do 6º Ano D, os Residentes com o objetivo incentivador e mediador em cima situação-problemas em montar uma oficina a partir de lixo recicláveis com o tema de produzir brinquedos populares.

**2º Momento:** Vivenciar as produções e expor dentro da escola.



Figura 2 – Produção e Apresentação de Coreografias a partir do Jogo Juste Dance. (Fonte: Próprio autor)

**1º Momento:** A aula com o conteúdo Dança de Rua com o uso de recursos tecnológicos como o Jogo Just Dance e relação dos movimentos existentes nas Dança de Rua.

**2º Momento:** Atividade de produção de Movimento da dança levando em consideração os gestos das Danças de Rua.



Figura 3 – Avaliação com uso de o APP Gradepen na correção de Provas. (Fonte: Próprio autor)

**1º Momento:** Avaliação objetiva para avaliação teórica dos conteúdos trabalhados durante as aulas de educação física, através da ferramenta Gradepen, tecnologia educacional disponível na otimização do trabalho do Professor.

**2º Momento:** feedback das notas obtidas pelos alunos.

Neste trabalho, as discussões foram focadas nos processos que ocorrem na sala de aula e nas relações professor-aluno, partindo de reflexões sobre as metodologias que têm sido

aplicadas nesse processo e em como as metodologias ativas podem contribuir para elevar a eficiência e eficácia da aprendizagem no contexto da educação profissional.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Hoje em dia, enxergar os alunos apenas como ouvintes é uma forma ultrapassada e pouco didática em relação ao aluno como ser ativo na produção do conhecimento, e este procurar mantê-los focado na assimilação do conhecimento e conteúdos. Os alunos precisam ser protagonistas da sua história e se tornar um ser crítico, reflexivo e questionador. A metodologia ativa entra, justamente, nesse sentido, tornando o professor um facilitador da aprendizagem e não mais um detentor absoluto do conhecimento.

Outro benefício do uso dos recursos tecnológicos foram a diminuição do trabalho do professor para planejamento e a logística das suas aulas, ganhando mais praticidade, planeja-se uma semana com conteúdo para a preparação da avaliação. Com a ferramenta *Graden* o tempo diminui para 1 dia, o processo de produção da avaliação, configuração da ferramenta, edição de questões e impressão do material. Como o App permite a correção off-line o resultado é instantâneo, permitindo o aluno ter o resultado e solicitar revisão ou não. A diminuição de problemas comportamentais com alunos foi outro ponto que houve benefícios, os mesmos deixaram de ser apenas alunos ouvintes e passam a ter uma interação mais direta com colegas e professor.

## REFERÊNCIAS

**BERBEL, N. A. N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes.** Ciências Sociais e Humanas, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011.

**BRASIL.** Parecer CNE/CEB nº 11/2012 Disponível em <[http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=10804-pceb011-12-pdf&category\\_slug=maio-2012-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=10804-pceb011-12-pdf&category_slug=maio-2012-pdf&Itemid=30192)> Acesso em: 19 de Set de 2019, 21:50:10.

**PEIXOTO, A. G.** Periódico Científico Outras Palavras. O Uso de Metodologias Ativas Como Ferramenta de Potencialização da Aprendizagem de Diagramas de Caso de Uso. Disponível em: < <http://revista.faculdadeprojecao.edu.br/index.php/Projecao5/article/viewFile/718/604>> Acesso em: 19 de Set de 2019, 21:50:10. Vol. 12, Nº 2 (2016) ISSN: 1806-7530.

**MORAN, J. M.** Mudando a educação com Metodologias Ativas. Coleção Mídias Contemporâneas. 2015. Disponível em: < [http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando\\_moran.pdf](http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf) > Acesso em: 2de Set de 2019, 21:50:10.