

TÍTULO

QUANDO O DIGITAL ENTRA EM QUADRA: PRÁTICAS CORPORAIS MEDIADAS POR JOGOS E MÍDIAS

Ubirajara Klamos Maciel
Gisele Anália Nogueira Vieira
Érica dos Santos Kasper
João Vitor Gasparin Magnaguagno

RESUMO

O presente relato de experiência apresenta a síntese de uma proposta pedagógica desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), realizada na Escola Estadual de Ensino Fundamental Abramo Randon, com estudantes de 7 a 14 anos, durante as aulas de Educação Física. O objetivo central consistiu em integrar a linguagem digital às práticas corporais escolares, ampliando o repertório cultural e motor dos alunos e promovendo experiências de aprendizagem mais significativas. Fundamentado em abordagens contemporâneas da Educação Física escolar, que valorizam a cultura corporal de movimento e o uso de tecnologias digitais como mediadoras do conhecimento, o projeto “Um dia divertido” foi estruturado em três estações pedagógicas: jogos digitais ativos, dança interativa e atividades mediadas por QR Codes. A metodologia adotada caracterizou-se como qualitativa, de natureza aplicada, com observação participante e registro em diário de campo, possibilitando a análise do engajamento e da participação dos estudantes. Os resultados evidenciaram elevado nível de motivação, interação e envolvimento dos alunos nas atividades propostas, além de favorecer a inclusão, ao permitir a participação ativa de estudantes com diferentes níveis de habilidade. Observou-se também o desenvolvimento de competências relacionadas à coordenação motora, expressão corporal, criatividade e autonomia. Conclui-se que a inserção da linguagem digital nas aulas de Educação Física configura-se como uma estratégia pedagógica potente, contribuindo para a diversificação das práticas, ampliação das experiências de aprendizagem e aproximação entre o contexto escolar e as demandas contemporâneas, tornando o processo educativo mais dinâmico, significativo e alinhado aos interesses dos estudantes.

PALAVRAS-CHAVE

Educação Física Escolar; Linguagem Digital; Tecnologias Digitais; Práticas Corporais; Socialização.

INTRODUÇÃO

A inserção das tecnologias digitais no contexto educacional tem provocado transformações significativas nas práticas pedagógicas, exigindo novas abordagens de ensino que dialoguem com a realidade dos estudantes. Na Educação Física escolar, tradicionalmente marcada por práticas corporais convencionais, surge a necessidade de ampliar estratégias metodológicas que contemplem a cultura digital contemporânea.

Nesse sentido, integrar recursos tecnológicos às aulas possibilita diversificar experiências de aprendizagem, tornando-as mais atrativas e significativas. O presente

estudo apresenta um relato de experiência que buscou incorporar jogos digitais e mídias interativas às práticas corporais, promovendo maior engajamento dos alunos e ampliando suas vivências motoras e culturais.

METODOLOGIA

Este trabalho caracteriza-se como um relato de experiência de natureza qualitativa e aplicada, desenvolvido em uma escola pública de ensino fundamental, no contexto do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID).

Participaram da proposta estudantes com idades entre 7 e 14 anos, durante as aulas de Educação Física. A intervenção pedagógica foi organizada no projeto “Um dia divertido”, estruturado em três estações:

Estação 1: Jogos digitais com uso de videogame (Xbox One com Kinect)

Nesta estação, os estudantes participam de práticas corporais mediadas por tecnologia por meio do uso do videogame Xbox One com sensor Kinect, que capta os movimentos do corpo sem a necessidade de controle manual. São propostas atividades como futebol, tênis e tiro ao alvo, simuladas digitalmente.

Organização:

O espaço deve ser amplo, com boa visibilidade para a tela (TV ou projetor). Os estudantes podem ser organizados em pequenos grupos, revezando entre quem joga e quem observa.

Desenvolvimento:

Os alunos executam movimentos corporais reais que são reproduzidos no ambiente virtual, como chutar, correr, rebater ou mirar. O sistema responde em tempo real, permitindo uma interação dinâmica.

Objetivos de aprendizagem:

- Desenvolver coordenação motora ampla e noção espacial;
- Estimular o equilíbrio, agilidade e tempo de reação;
- Promover a vivência de esportes de forma lúdica e acessível;
- Refletir sobre o uso das tecnologias no contexto das práticas corporais.

Estação 2: Atividades rítmicas mediadas pelo jogo Just Dance

Nesta estação, os estudantes realizam atividades rítmicas e expressivas por meio do jogo Just Dance, que propõe coreografias baseadas em músicas populares e atuais.

Organização:

O ambiente pode ser preparado com iluminação diferenciada, espaço livre para movimentação e som adequado. Os alunos acompanham as coreografias exibidas na tela.

Desenvolvimento:

Os participantes devem imitar os movimentos dos dançarinos virtuais, seguindo o ritmo da música. O jogo avalia o desempenho com base na precisão dos movimentos.

Objetivos de aprendizagem:

- Desenvolver ritmo, coordenação motora e expressão corporal;
- Estimular a criatividade e a desinibição;
- Valorizar a cultura musical e suas diferentes manifestações;
- Promover o trabalho em grupo e a socialização.

Estação 3: Caça ao tesouro com uso de dispositivos móveis e QR Codes

Esta estação propõe uma atividade investigativa e interativa, utilizando dispositivos móveis (como celulares ou tablets) para leitura de QR Codes espalhados pelo espaço.

Organização:

O professor distribui QR Codes em diferentes pontos da escola (quadra, pátio, corredores). Os alunos são divididos em equipes e recebem instruções iniciais.

Desenvolvimento:

Cada QR Code leva a um desafio (pergunta, tarefa física, enigma ou pista). Ao resolver o desafio, a equipe recebe a próxima pista, dando continuidade à atividade até encontrar o “tesouro final”.

Exemplos de desafios:

- Realizar uma sequência de movimentos (ex: 10 polichinelos + 5 saltos);
- Responder perguntas sobre conteúdos trabalhados;
- Resolver enigmas ou pistas relacionadas ao espaço escolar.

Objetivos de aprendizagem:

- Estimular o raciocínio lógico e a resolução de problemas;
- Promover o trabalho em equipe e a cooperação;
- Integrar movimento corporal com tecnologia e pensamento estratégico;
- Desenvolver autonomia e protagonismo dos estudantes.

A coleta de dados ocorreu por meio da observação participante e registros em diário de campo, possibilitando a análise do comportamento, engajamento e participação dos estudantes nas atividades propostas. Os dados foram obtidos por meio da observação das aulas, participação dos estudantes e registros das experiências vivenciadas.

REFERENCIAL TEÓRICO

A Educação Física escolar, à luz das perspectivas contemporâneas, deve ser compreendida como um componente curricular que tematiza a cultura corporal de movimento em suas múltiplas manifestações. A Base Nacional Comum

Curricular orienta que essa área possibilite aos estudantes o acesso, a vivência e a reflexão sobre práticas corporais, promovendo aprendizagens significativas e contextualizadas (BRASIL, 2018). Nesse sentido, a disciplina ultrapassa a dimensão meramente prática, incorporando aspectos críticos e reflexivos.

A superação de concepções tradicionais da Educação Física, marcadas por uma abordagem tecnicista e biologicista, é amplamente discutida na literatura da área. Segundo Mauro Betti (1991, p. 15), “a Educação Física deve ser entendida como uma prática pedagógica inserida no contexto social e cultural”, o que implica reconhecer seu papel na formação integral dos estudantes. Tal compreensão reforça a necessidade de práticas pedagógicas que dialoguem com a realidade dos alunos e valorizem suas experiências culturais.

Nessa mesma direção, Suraya Cristina Darido (2003) propõe que os conteúdos da Educação Física escolar sejam organizados em três dimensões: conceitual, procedimental e atitudinal. Essa abordagem amplia as possibilidades pedagógicas ao permitir que os estudantes não apenas executem movimentos, mas também compreendam seus significados e desenvolvam atitudes críticas. A autora destaca que:

“não basta apenas ensinar o gesto motor; é necessário possibilitar ao aluno compreender o que faz, por que faz e como pode transformar essa prática” (DARIDO, 2003, p. 64).

No contexto atual, caracterizado pela presença intensa das tecnologias digitais, torna-se imprescindível repensar as práticas pedagógicas. Para Vani Moreira Kenski (2012, p. 23), “as tecnologias digitais não apenas modificam os meios, mas transformam profundamente as formas de ensinar e aprender”. Essa afirmação evidencia que a inserção das tecnologias no ambiente escolar não deve ocorrer de forma superficial, mas como parte integrante do processo educativo.

A utilização pedagógica das tecnologias digitais na Educação Física possibilita a ampliação das experiências corporais, tornando as aulas mais atrativas e significativas. Além disso, favorece o desenvolvimento de competências motoras, cognitivas e socioemocionais, ao promover interação, colaboração e protagonismo estudantil. Conforme Kenski (2012), o uso intencional das tecnologias contribui para a construção de ambientes de aprendizagem mais dinâmicos e participativos.

Dessa forma, a integração entre cultura corporal e cultura digital configura-se como um caminho promissor para a inovação pedagógica na Educação Física escolar. Ao articular práticas corporais com recursos tecnológicos, o professor amplia o repertório cultural dos estudantes e aproxima o ensino das demandas contemporâneas, contribuindo para uma formação mais crítica, autônoma e significativa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados evidenciaram elevado nível de engajamento e participação dos estudantes em todas as estações propostas. Observou-se entusiasmo diante das atividades mediadas

por tecnologias digitais, especialmente por se tratarem de recursos pouco explorados no contexto escolar.

Na primeira estação, os jogos digitais contribuíram para o desenvolvimento da coordenação motora e da cooperação. Na segunda, as atividades rítmicas estimularam a expressão corporal, o ritmo e a criatividade. Já na terceira estação, a atividade com QR Codes favoreceu o trabalho em equipe, o raciocínio lógico e o uso crítico das tecnologias.

As discussões apontam que a utilização de recursos digitais amplia o repertório cultural dos estudantes e torna as aulas mais dinâmicas e inclusivas. Esses resultados corroboram com estudos que defendem a integração das tecnologias como mediadoras do processo educativo, promovendo aprendizagens significativas e o desenvolvimento integral dos alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que a inserção da linguagem digital nas aulas de Educação Física constitui uma estratégia pedagógica inovadora e eficaz. A experiência desenvolvida demonstrou que é possível integrar tecnologia e práticas corporais de maneira significativa, promovendo maior participação, motivação e aprendizagem dos estudantes.

Destaca-se a importância da continuidade de estudos e intervenções nessa área, visando ampliar o uso de tecnologias digitais no contexto escolar e contribuir para a construção de práticas pedagógicas mais inclusivas, contextualizadas e alinhadas às demandas contemporâneas.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.

BETTI, Mauro. Educação Física e sociedade. São Paulo: Movimento, 1991.

DARIDO, Suraya Cristina. Educação Física na escola: conteúdos, suas dimensões e significados. Campinas: Autores Associados, 2003.

KENSKI, Vani Moreira. Tecnologias e ensino presencial e a distância. Campinas: Papyrus, 2012

:

