

# TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO DO ESPORTE



Organização:

**JALBER BOA CAMILO**  
**JAQUELINE MAISSIAT**

IFES - 2020

INSTITUTO FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE HUMANIDADES  
MESTRADO EM ENSINO DE HUMANIDADES

Jalber Boa Camilo  
Jaqueline Maissiat

# **TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO DO ESPORTE**

1ª Edição

Vitória  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Espírito Santo  
2020



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
(Biblioteca Nilo Peçanha do Instituto Federal do Espírito Santo)

C183t Camilo, Jalber Boa.  
Tecnologias digitais no ensino do esporte [recurso eletrônico] /  
Jalber Boa Camilo, Jaqueline Maissiat – 1. ed. - Vitória : Instituto Federal  
do Espírito Santo, 2020.

93 p. : il. ; 30 cm.

ISBN: 978-65-86361-31-5 (*E-book*)

1. Professores – Formação. 2. Educação física (Ensino fundamental).  
3. Educação física (Ensino médio). 4. Tecnologia educacional. 5.  
Esportes escolares. 6. Educação – Inovações tecnológicas. I. Maissiat,  
Jaqueline. II. Instituto Federal do Espírito Santo. III. Título.

CDD 21 – 370.71

Elaborada por Marcileia Seibert de Barcellos – CRB-6/ES - 656

## **Edifes**

Instituto Federal do Espírito Santo  
Rua Barão de Mauá, 30, Jucutuquara – Vitória, Espírito Santo. CEP 29040-860  
Tel (27) 3198-0910 - E-mail: editora@ifes.edu.br

### **Comissão Científica**

Dr. Charles Moreto  
Dr<sup>a</sup>. Jaqueline Maissiat  
Dr. Mariana Pozzatti

### **Revisão**

Jaqueline Maissiat

### **Autoria**

Jalber Boa Camilo  
Jaqueline Maissiat

### **Editoração**

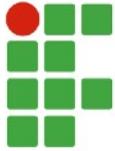
Suander Leonardo Doná Picinati

### **Créditos das Ilustrações**

FreePik.com

### **Produção e Divulgação**

Programa de Pós-Graduação em Ensino de Humanidades - PPGEH



**INSTITUTO FEDERAL**  
Espírito Santo

JADIR JOSÉ PELA

**Reitor**

ANDRÉ ROMERO DA SILVA

**Pró-Reitor de Pesquisa e Pós-Graduação**

RENATO TANNURE ROTTA DE ALMEIDA

**Pró-Reitor de Extensão e Produção**

ADRIANA PIONTTKOVISKY BARCELLOS

**Pró-Reitora de Ensino**

LEZI JOSÉ FERREIRA

**Pró-Reitor de Administração e Orçamento**

LUCIANO DE OLIVEIRA TOLEDO

**Pró-Reitor de Desenvolvimento Institucional**

**IFES – CAMPUS VITÓRIA**

HUDSON LUIZ CÔGO

**Diretor Geral**

MÁRCIO ALMEIDA CÓ

**Diretor de Ensino**

CHRISTIAN MARIANI LUCAS DOS SANTOS

**Diretor de Extensão**

ROSENI DA COSTA SILVA PRATTI

**Diretora de Administração e Planejamento**

MARCIA REGINA PEREIRA LIMA

**Diretora de Pesquisa e Pós-Graduação**

LEONARDO BIS DOS SANTOS

**Coordenador do PPGEH**



**APRESENTAÇÃO**

Elaborado por meio de um trabalho colaborativo com a Profa. Dra. Jaqueline Maissiat, este e-book é o produto da dissertação de mestrado intitulada "Tecnologias digitais e ensino do esporte na formação continuada de professores de Educação Física”.

A referida dissertação, concentrada na linha de pesquisa de formação de professores, do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Humanidades (PPGEH), foi apresentada em maio de 2020, no Instituto Federal do Espírito Santo (Ifes), e surgiu por causa da carência de ações formativas que privilegiassem discussões sobre as tecnologias no processo de ensino de professores de Educação Física.

Nesse sentido, buscamos promover uma formação continuada semipresencial com professores de Educação Física durante três meses, tendo como tema as tecnologias digitais e o ensino do esporte, para aplicação e validação dos capítulos que compõem este material educativo.

É importante destacar que a construção e a elaboração deste e-book, além de constituir-se como grande desejo meu, também é um dos pré-requisitos exigidos pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes) para os programas de mestrado profissional concentrados na área de ensino, dos quais o PPGEH faz parte.

Portanto, tendo como enfoque a formação continuada de professores de Educação Física que atuam no Ensino Fundamental e Ensino Médio, este material educativo tem o objetivo de apresentar algumas reflexões

sobre as tecnologias no processo de ensino do esporte e, por conseguinte, constituir-se em subsídio que permita aos docentes pensar, refletir e criar novas possibilidades para o trabalho educativo nas escolas.

Para trilhar esse caminho, estruturamos o e-book em sete capítulos.

O primeiro traz uma breve discussão sobre a sociedade tecnológica e os novos desafios que ela inflige na escola e no trabalho do professor de Educação Física.

O segundo capítulo tem o propósito de levantar algumas questões sobre a possibilidade de trabalho pedagógico com o esporte como objeto de conhecimento curricular.

O terceiro capítulo discorre sobre a classificação das práticas esportivas, conforme preconiza a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

O quarto capítulo apresenta algumas classificações dos recursos e ferramentas digitais que podem receber tratamento pedagógico por professores e alunos.

O quinto capítulo apresenta a tipologia dos usos das tecnologias no processo de ensino e aprendizagem.

O sexto capítulo apresenta experiências educativas desenvolvidas por quatro professores participantes da formação.

O sétimo capítulo, por sua vez, apresenta as considerações finais.

Ao final, também se encontram algumas questões direcionadas ao professor de Educação Física, para maiores reflexões sobre a temática abordada neste material.

Jalber Boa Camilo,  
Professor de Educação Física .

# SUMÁRIO

**NOVOS CENÁRIOS PARA A ABORDAGEM DO ESPORTE NA ESCOLA**

**12**

**O ESPORTE COMO OBJETO DE CONHECIMENTO CURRICULAR**

**22**

**AS CLASSIFICAÇÕES DAS PRÁTICAS ESPORTIVAS**

**34**

**ALGUNS RECURSOS DIGITAIS**

**48**

**TIPOS DE USO DAS TECNOLOGIAS**

**60**

**ALGUMAS EXPERIÊNCIAS PEDAGÓGICAS**

**68**

**CONSIDERAÇÕES FINAIS**

**79**

**QUESTÕES PARA A REFLEXÃO**

**83**

**REFERÊNCIAS**

**88**



# **NOVOS CENÁRIOS PARA A ABORDAGEM DO ESPORTE NA ESCOLA**

Nas últimas décadas, um grande número de descobertas científicas possibilitou que presenciássemos um avanço tecnológico sem precedentes na história da humanidade. Essa nova realidade acabou por introduzir-nos a uma era fortemente marcada pelo uso intensivo das tecnologias de base microeletrônica e digital e, como consequência, ocasionou a emergência de dois importantes fenômenos.

O primeiro pode ser expresso pela popularização de computadores, tablets, celulares, relógios inteligentes, ipads, em decorrência das diversas ferramentas que esses aparatos eletrônicos nos oferecerem, as quais permitem uma maior eficiência e melhor aprimoramento das nossas tarefas e atividades cotidianas, além de possibilitar-nos facilidades para que possamos nos comunicar e interagir.

O segundo fenômeno diz respeito à facilidade de acesso a uma ampla gama de informações proporcionadas pelas recentes tecnologias digitais, mais especificamente por meio da internet. Hoje, por exemplo, lecionamos para alunos que, ao acessar a internet, conseguem facilmente encontrar um enorme acervo sobre temas diversos que abordamos na aula e que estão disponíveis em múltiplas linguagens na rede: em forma de texto, vídeos, imagens e áudios.

Esse vertiginoso avanço tecnológico que presenciamos faz parte de um momento muito singular da história humana.

Se pegarmos como referência a classificação de Riegler (2007) sobre o desenvolvimento da humanidade, do ponto de vista socioeconômico; perceberemos que os seres humanos já passaram por quatro importantes períodos históricos.

O primeiro deles, que vai da idade da pedra até 6 mil anos antes da nossa era, possuía como principal atividade humana a caça, a pesca e a conservação de alimentos. Nesse contexto, o emprego de esforço físico humano era primordial para a garantia da sobrevivência e para atender as necessidades sociais de produção e reprodução da vida na época.

Já o segundo período, que compreende a época agrícola, desde 6 mil anos A.C. até o século XVIII, é marcado por pequena alteração social do estilo de vida nômade para o sedentário. Aqui, as principais atividades dos humanos baseavam-se na agricultura, na pecuária e no intercâmbio comercial, sendo o uso da força animal a principal fonte propulsora e sustentadora dessas atividades produtivas.

O terceiro período, por sua vez, tem seu marco inicial na era industrial, no século XVIII, e estende-se até o último quarto do século XX. Nesse período,

as atividades fundamentais dos seres humanos em países desenvolvidos tinham a ver com o trabalho nas fábricas. E a principal referência desse modo de produção industrial era o trabalho mecânico e parcelado, advindo do uso de grandes maquinários.

Já o quarto período, conhecido como o da era da informação, tem seu início em 1975 e se alastra até os dias atuais. A atividade humana, nesta época, pode ser caracterizada pela aquisição, processamento, análise, recriação e comunicação de um volume estrondoso de informação.

Esse último período em que vivemos ainda tem outra característica peculiar: a primazia do valor da informação sobre o valor de matérias-primas, do trabalho e do esforço físico. Isso significa dizer que hoje é atribuído maior valor e importância à gestão digital da informação como fonte de satisfação das necessidades, desenvolvimento, sobrevivência e poder (Pérez Gómez, 2015).

Nesse sentido, ao considerarmos que vivemos em meio a uma sociedade que nos submete cotidianamente a um fluxo incomensurável de informação advindo do uso intensivo de diferentes aportes tecnológicos, podemos questionar qual seria, então, o papel formativo da escola nesta era da informação. Mais ainda, poderíamos nos perguntar qual seria a função formativa que caberia à Educação Física nesse contexto.

Sabemos que a escola tradicional se instituiu em torno da concepção já superada da era industrial, com salas de aula organizadas em fileira, primazia da fala do professor e da obediência irrestrita do aluno, do modelo de ensino fragmentado e mecânico, preconizado pela assertiva: "escute, leia, decore e repita" (Behrens, 2013).

Sabemos inclusive que a formação no contexto do período industrial era encarada como uma fábrica, na medida em que o produto (o aluno) passava por uma "linha de montagem", por meio do ensino seriado e parcelado, ao longo da sua vida escolar (Pérez Gómez, 2015).

A repercussão desse modelo na prática pedagógica dos professores de Educação Física refletiu em um ensino tecnicista em que os alunos tinham apenas que observar as orientações do professor e reproduzir e decorar movimentos e gestos técnicos de práticas esportivas, sem espaço para reflexão sobre o porquê e para que aprender tais conhecimentos (Barroso e Darido, 2009).

Entretanto, percebemos que esse modelo de ensino tradicional, baseado na era industrial, já não dá mais conta da complexa sociedade em que

vivemos e nem dos anseios educativos que esperamos da escola.

Na nossa era contemporânea em que o principal bem de consumo é a própria informação, que se encontra dispersa no mundo virtual, fazer com que os alunos desenvolvam competências para gerenciá-la e transformá-la em conhecimento constitui-se uma habilidade crucial para uma formação verdadeiramente cidadã.

E ao considerarmos que o esporte, por ser um fenômeno social, constitui-se um campo do saber por meio do qual se produz um volume extenso de conhecimentos, notícias e informações analógicos e digitais, que tratam de diferentes aspectos da sua manifestação na sociedade, percebemos que sobressai a função educativa e pedagógica dos professores de Educação Física em construir e desenvolver experiências e vivências educativas em torno das múltiplas práticas esportivas possíveis de serem abordadas na escola.

Em face dessa nova realidade, os papéis tanto do professor quando do aluno devem ser repensados.

Espera-se de nós, docentes, que nos tornemos investigadores e pesquisadores do conhecimento crítico e reflexivo, em contraponto a roupagem que nos era conferida no modelo industrial, de modo que possamos auxiliar que o aluno ultrapasse o papel passivo, de apenas escutar, decorar e repetir o conhecimento pronto e acabado, a fim de que ele possa se transformar em um indivíduo crítico, pesquisador e também produtor de conhecimentos sobre as distintas práticas corporais.



Sabemos que essa não é uma tarefa fácil, haja vista que uma nova postura pedagógica para as nossas aulas requer uma verdadeira mudança de paradigma tanto na forma como concebemos e desenvolvemos nossa prática educativa, como também no modo como encaramos e nos apropriamos dos recursos e possibilidades que o nosso contexto singular de atuação nos proporciona.

E atualmente um fato incontestável que está em curso em todas as escolas no nosso país é uma acentuada presença de aparatos tecnológicos, dos mais diversos tipos, sobretudo os aparelhos celulares e computadores.

Nesse contexto, pensar em formas de enriquecer o ensino do esporte com o uso das tecnologias digitais, embora seja uma tarefa desafiadora, pode constituir-se um fator que contribui para maior dinamização na forma como promovemos a aprendizagem dos nossos alunos.

Isto porque o incentivo ao uso dos recursos digitais e eletrônicos possibilita ao professor o desenvolvimento de processos metodológicos mais significativos para o estudante aprender sobre as práticas esportivas e superar o tradicionalismo no campo da Educação Física escolar.

Além do mais, os recentes aportes tecnológicos carregam consigo um novo tipo de linguagem chamado digital, que possui como característica principal o rompimento com as formas narrativas circulares e repetidas da oralidade e com o encaminhamento contínuo e sequencial da escrita.

Isso significa dizer que a linguagem digital se apresenta como um fenômeno descontínuo, fragmentado, e, simultaneamente, dinâmico, aberto e veloz, porque ela deixa de lado a estrutura hierárquica e serial na articulação com o conhecimento (Kenski, 2012).

Nesta nova modalidade de linguagem, destaca-se a presença dos chamados hipertextos e hipermídia (os quais são a base da linguagem digital), em razão de esses dois recursos proporcionarem maior personalização na experiência do aluno em acessar informações sobre diferentes aspectos dos conteúdos curriculares que estejam dispersos em meio ao mundo virtual, de forma que o estudante pode explorar e aprofundar-se conforme seu grau de interesse e necessidade.

Isto porque os hipertextos, por se constituírem em sequências de camadas de documentos interligados, possibilitam que os alunos tenham fácil acesso a informações variadas sobre determinado assunto.

Entretanto, essa facilidade de acessar e conhecer sobre temas variados no mundo virtual fica ainda mais acessível e de fácil compreensão quando, além dos hipertextos, os alunos também encontram fotos, vídeos, sons e

outros recursos agregados (Kenski, 2012).

Um documento com todos esses elementos textuais, sonoros e visuais é conhecido como recurso multimídia ou hipermídia e ganha projeção na medida em que oferece ao estudante uma variedade enorme de formatos de mídias sobre determinados temas que podem ser acessados e manipulados pelos alunos através de uma ótica educativa (Kenski, 2012).

Nesse sentido, pensar em contemplar nas nossas aulas de Educação Física os inúmeros recursos tecnológicos para auxiliar e subsidiar o trabalho educativo em torno das distintas práticas esportivas, pressupõe também a manipulação e o domínio da linguagem digital, uma vez que ela está presente e faz parte dos conteúdos e mídias em formatos de filmes, fotos, músicas, textos, entre outros, que estão dispersos no ambiente computacional (a informática e suas aplicações) e são difundidos pelas tecnologias da comunicação, por meio de recursos telemáticos de transmissão e recepção de dados.

Esse trabalho pedagógico, no campo da Educação Física, pode ser direcionado a que os estudantes se apropriem das tecnologias digitais e de tudo o que elas podem oferecer para que tais recursos digitais, ao receberem um tratamento educativo por parte do professor, possam servir de auxílio e subsídio no processo de aprendizagem do aluno sobre as inúmeras maneiras de desenvolver um trabalho educativo em torno das diferentes dimensões das práticas esportivas que constituem os objetos de conhecimento da Educação Física escolar.



# **O ESPORTE COMO OBJETO DE CONHECIMENTO CURRICULAR**

O esporte é inquestionavelmente um dos mais importantes fenômenos sociais contemporâneos.

Os motivos que nos permitem afirmar essa assertiva estão relacionados à expressiva mobilização que a prática esportiva fomenta em diversos setores sociais.

Vejamos:

O esporte é um tema abordado incansavelmente nas mídias televisivas, digitais e impressas, possuindo inúmeros programas televisivos, sessões na imprensa e um sem-número de sites e blogs na internet somente para tratar de informações sobre o âmbito esportivo.

O esporte também mobiliza uma grande indústria voltada para a comercialização de materiais que vão desde vestuários, calçados e equipamentos esportivos até os produtos de alta tecnologia (por exemplo, as tecnologias da robótica usadas nas Paraolimpíadas).

O esporte ainda movimenta diversas áreas do conhecimento que exigem pesquisas científicas e formação profissional específica: graduação em Educação Física; especializações em direito e medicina esportiva; especialização técnica para construções de obras de engenharia para a prática do esporte, por exemplo.

O esporte também é a alternativa das mais preferidas para a prática do lazer e da promoção do bem-estar, de modo que muitas políticas voltadas a facilitar a acessibilidade dessa prática corporal têm sido pensadas e exigidas por parte de ampla parcela da população.

Em síntese, podemos afirmar que todos os fatores acima nos revelam uma intensiva mobilização social e uma forte produção de conhecimento em torno do fenômeno esportivo, razão que por si só mais do que justificaria um tratamento pedagógico e educativo dessa prática corporal nas escolas.

Contudo, vale a pena nos perguntarmos:

Será que os projetos de aprendizagem que desenvolvemos nas nossas aulas dá conta de contribuir para que o aluno compreenda e construa uma visão mais ampliada e crítica do esporte?

É suficiente apenas o domínio de gestos e movimentos técnicos para que o aluno possa integrar-se, partilhar, produzir e reproduzir os conhecimentos que compõem o fenômeno esportivo?

Quais são os propósitos educacionais que nos levam a trabalhar com os esportes na escola?

De que forma pode-se promover uma aprendizagem que seja capaz de abordar a complexidade do fenômeno esportivo contemporâneo nas suas diversas facetas e dimensões?

Sabemos que, desde a década de 1980, muitas teorias e abordagens pedagógicas em Educação Física (Crítico-Superadora, Crítico-Emancipatória, Sistêmica, Desenvolvimentista, entre outras) têm apontado a necessidade de superarmos o modelo de ensino dos esportes que ficou conhecido tanto pelo seu caráter tecnicista quanto pelo forte enfoque e apego aos métodos de treinamento empregados em instituições esportivas voltadas para o alto rendimento.

A esse respeito, porém, resta destacar que o nosso compromisso em superar o modelo tecnicista de ensinar os esportes não significa abandonar literalmente a técnica, o ensino dos movimentos e dos gestos esportivos e o conhecimento procedimental específico de cada modalidade de jogo.

O conhecimento procedimental, isto é, aquele que o aluno só acessa quando ele de fato pratica o jogo, é de fundamental importância para a aprendizagem do esporte. Entretanto, quando só privilegiamos o aspecto do saber-fazer, a nossa prática pedagógica deixa para trás outras dimensões do conhecimento que são igualmente necessárias e importantes para o aluno desenvolver uma compreensão mais ampliada do impacto social, econômico, político, ético e estético do esporte na nossa sociedade.

“  
*O esporte também é a  
alternativa das mais preferidas  
para a prática do lazer e da  
promoção do bem-estar...*”



O tratamento pedagógico do esporte na escola, ao buscar a superação do enfoque estritamente na dimensão do saber-fazer, incorpora no processo educativo promovido pelo professor não só a reprodução dos saberes técnicos e táticos dos esportes, mas também a produção de conhecimentos, por parte dos próprios alunos, a qual se dá por meio de temas e problematizações envolvendo o fenômeno esportivo na contemporaneidade.

Isto significa dizer que o professor não mais terá aquele papel de ser o único detentor do conhecimento, que planeja a aula com base na explicação verbal sobre as melhores forma de executar os gestos técnicos, para que os alunos os reproduzam, de forma mecânica e acrítica.

Na sociedade contemporânea em que as informações estão acessíveis em múltiplos meios (principalmente na internet), cabe a nós professores orientar, tutorar, incentivar e criar as condições para que os alunos busquem as informações e construam um acervo dos conhecimentos sobre os conteúdos esportivos que desejamos abordar, de modo que a aula se constitua no local em que os alunos coloquem em prática os saberes aprendidos, pesquisados e construídos em torno do esporte.

Para isso, o estudante também terá de assumir um papel muito diferente da imagem que ele próprio concebe acerca do que é ser um aluno. Uma vez que o papel de passividade do discente, expresso naquela visão em que ele chega na escola, escuta, assimila e reproduz os ensinamentos do professor, terá de ser gradativamente substituído por uma atitude de maior responsabilidade e autonomia.

Isso significa dizer que o aluno deverá adquirir práticas de pesquisa, desenvolver maior estima em trabalhar em grupo, produzir as suas próprias informações acerca dos saberes esportivos contemplados para a aula, propor, produzir e pensar, em estrita parceria com o professor, nas inúmeras alternativas e possibilidades de jogar, além de também fazer uso dos recursos e ferramentas que seu contexto lhe possibilita, inclusive das tecnologias digitais.

Assim, o trabalho pedagógico com o esporte numa perspectiva centrada na produção do conhecimento está relacionada à promoção de estratégias de orientação e de tutoria por parte do professor, a fim de que os alunos, por sua vez, adquiram competências para buscar e gerir as informações e conhecimentos que fundamentarão tanto os momentos de experimentação das diferentes modalidades esportivas como também balizarão as discussões e reflexões promovidas em aula.

Nesse contexto, é preciso que o professor, além de proporcionar um processo de ensino em que os alunos aprendam e apreendam os aspectos técnicos e táticos do jogo, também promova ambientes de problematizações do fenômeno esportivo. Isto é, o professor, em conjunto com os alunos, pode definir temas relacionados à prática esportiva e utilizá-los como objeto de pesquisa, discussão e reflexão que perpassa os momentos procedimentais de experimentação dos jogos.

Assim, as aulas de forma tematizada podem ensejar variadas maneiras de o estudante vivenciar o processo de aprendizagem que envolve o esporte, de modo que o professor possa oferecer, por exemplo, uma experimentação da prática corporal, seguida de discussões; passar um vídeo, seguido de vivências; promover o uso de um ferramentas digitais para a compreensão e domínio de algum elemento técnico ou tático do jogo; implementar ambientes virtuais alternativos à sala de aula para explicação de algum conceito envolvendo os conteúdos abordados (Neira, 2018).

O trabalho em tematizar as nossas aulas, contudo, requer pesquisa e discussão junto aos estudantes, a fim de que eles compreendam que os conhecimentos procedimentais (o saber-fazer) consistem em apenas um dos aspectos possíveis para o acesso a todo o universo cultural que a Educação Física como uma unidade curricular pode possibilitar.

Isto porque, conforme aponta a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Brasil, 2017), o tratamento do esporte pode ser desenvolvido com base em oito dimensões possíveis do conhecimento, quando se objetiva desenvolver um trabalho pedagógico em torno desse objeto do saber curricular:



A primeira dessas dimensões é a **experimentação**, que tem a ver com o conhecimento que se origina a partir da vivência das práticas do esporte e que não pode ser acessado de outra forma, senão por meio da prática concreta dos esportes.

A segunda dimensão é o **uso e a apropriação** dos esportes. Esta dimensão se refere à utilização do esporte para além do ambiente escolar. Ou seja, uma vez apropriados os conhecimentos do esporte, o aluno terá condições e autonomia de potencializar seu envolvimento com tal prática corporal não só nas aulas de Educação Física, mas em diferentes contextos e para diferentes objetivos: lazer, saúde, profissão etc.

A **fruição** é apontada pela BNCC como a terceira dimensão e está relacionada às experiências estéticas e sensíveis geradas pela vivência do esporte. Isto é, tem a ver com as sensações de prazer, alegria e êxtase proporcionadas pela prática esportiva.

Já a quarta dimensão é a **reflexão sobre a ação**, que está relacionada a um tipo de conhecimento que surge da observação e da análise das próprias vivências corporais e das dos outros e possui o objetivo principal de empregar estratégias de observação e análise para: (1) solucionar desafios peculiares a prática do desporto; (2) aprender novas modalidades; e (3) modificar, adequar e reinventar novas formas de realizar o esporte, conforme os interesses dos próprios estudantes e as condições objetivas da escola.

A **construção de valores** é destacada como a quinta dimensão do conhecimento e refere-se aos saberes surgidos das discussões e vivências no contexto das tematizações das práticas corporais, que permitem a aprendizagem de valores, atitudes e normas que garante não só um ambiente harmônico e agradável para a realização do esporte, mas também para o exercício da cidadania.

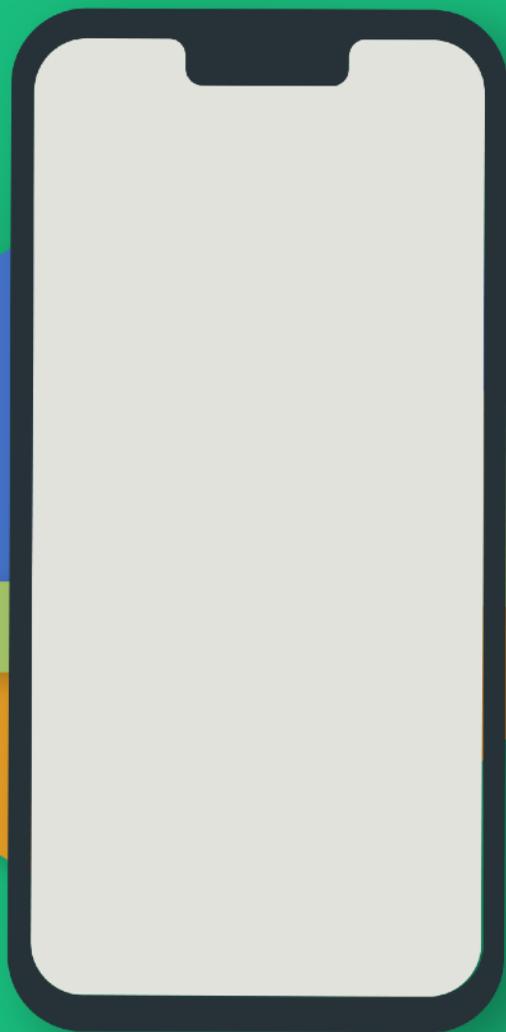
A sexta dimensão apontada pela BNCC é a **análise**, e suas implicações para a abordagem do conhecimento têm a ver com o desenvolvimento de conceitos necessários para a compreensão das características e do funcionamento das práticas corporais. Estão reunidos nessa dimensão os saberes sobre os sistemas técnicos e táticos do esporte, por exemplo.

Já a sétima dimensão é a **compreensão** e está relacionada ao aspecto conceitual do esporte, no quesito do entendimento sobre a inserção da prática esportiva no contexto sociocultural. Essa dimensão do conhecimento pode ser exemplificada quando o professor aborda o aspecto histórico das modalidades esportivas. Outros exemplos são as abordagens de temas como: influência da mídia no aparecimento do esporte-espetáculo; a luta das mulheres pela visibilidade no campo esportivo, entre outros.

A oitava e última dimensão do conhecimento apontado pela BNCC para tratamento pedagógico com o esporte é o **protagonismo comunitário**. Essa última dimensão envolve certos tipos de atitudes/ações e conhecimentos para uma participação confiante e autoral dos estudantes, com a finalidade de promover a democratização do acesso às práticas esportivas, por meio de incentivo coletivo à adequação de espaços e recursos, conscientização de direitos e deveres para a imersão esportiva.

Vale reiterar que o desenvolvimento do trabalho pedagógico guiado por essas oito dimensões não pressupõe uma hierarquia ou mesmo uma ordem necessária, uma vez que o tratamento de cada uma delas requer “diferentes abordagens e graus de complexidade para que se tornem relevantes e significativas” (Brasil, 2017, p. 221), não sendo possível, portanto, operar os processos pedagógicos como se as dimensões pudessem ser abordadas de forma isolada ou sobreposta (Brasil, 2017).

Nesse sentido, o desenvolvimento de práticas educativas, tendo-se como base essas oito dimensões do conhecimento esportivo, longe de possuir uma regra rígida ou definida, depende tanto da criatividade e protagonismo do professor em propor temas que permearão a experiência do aluno em aprender mais sobre os esportes, quanto das diferentes estratégias de mediação desenvolvidas para os usos pedagógicos dos instrumentos e recursos que o contexto singular de cada docente possibilita.



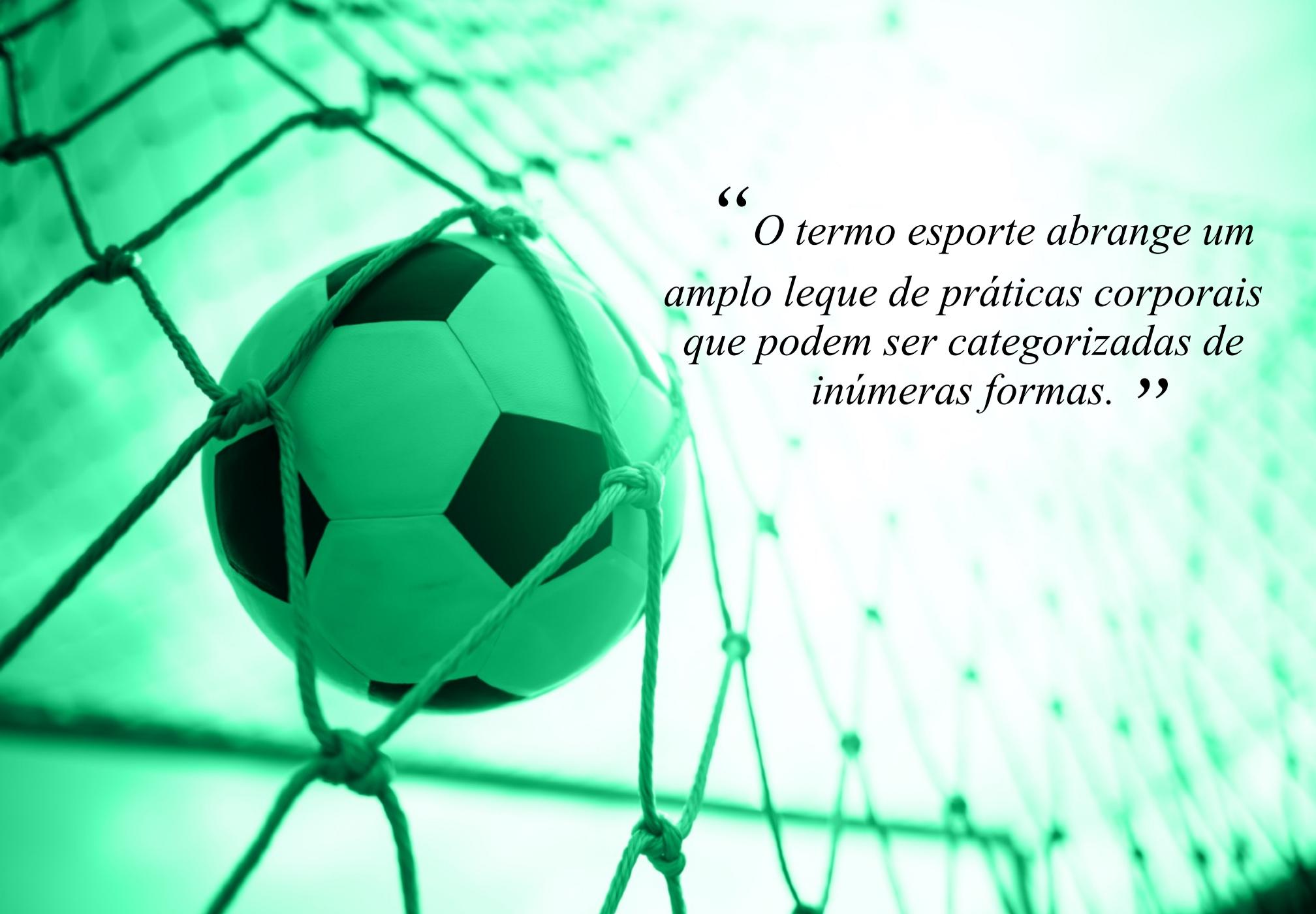
# **AS CLASSIFICAÇÕES DAS PRÁTICAS ESPORTIVAS**

Conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o esporte poder ser definido como uma prática corporal orientada “Pela comparação de um determinado desempenho entre os indivíduos ou grupos (adversários), regido por um conjunto de regras formais, institucionalizadas por organizações (associações, federações e confederações esportivas), as quais definem as normas de disputa e promovem o desenvolvimento das modalidades em todos os níveis de competições” (Brasil, 2017, p. 2015).

Entretanto, essas características não possuem um único sentido ou somente um significado entre aqueles que estão imersos no fenômeno esportivo, uma vez que as distintas práticas esportivas podem ser ressignificadas, contextualizadas e adaptadas, de acordo com as normas institucionais e com os interesses dos que dele se apropriam (Brasil, 2017).

Além disso, o termo esporte abrange um amplo leque de práticas corporais que podem ser categorizadas de inúmeras formas.

Nesse sentido, com o intuito de orientar a abordagem pedagógica do esporte, a BNCC também apresenta as distintas práticas esportivas com base no critério da lógica interna do jogo e de exigências motoras semelhantes (Rizzo e Barroso, 2017).

A soccer ball is caught in a goal net, with a green color overlay. The ball is positioned on the left side of the frame, and the net is visible in the foreground and background. The text is on the right side of the image.

*“ O termo esporte abrange um amplo leque de práticas corporais que podem ser categorizadas de inúmeras formas. ”*

A lógica interna do jogo, conforme Parlebas (2001), pode ser definida como “o sistema de características próprias de uma situação motora e das consequências que esta situação demanda para a realização de uma ação motora correspondente” (p. 302), uma vez que cada modalidade esportiva apresenta aspectos peculiares que demandam que os praticantes atuem de uma forma específica e promovam um conjunto de conhecimentos motores corporais singulares ao longo da experimentação e vivência do jogo (González e Bracht, 2012).

Nessa perspectiva, partindo da lógica interna, a BNCC utiliza sete categorias para classificação das modalidades esportivas, as quais também são utilizados por muitos pesquisadores da área (Parlebas, 2001; Riera, 1989; Hernandez et al., 1999).

São elas (Brasil, 2017, p. 215-216):

### **Marca**

Conjunto de modalidades que se caracterizam por comparar os resultados registrados em segundos, metros ou quilos (patinação de velocidade, todas as provas do atletismo, remo, ciclismo, levantamento de peso etc.).

## **Precisão**

Conjunto de modalidades que se caracterizam por arremessar/lançar um objeto, procurando acertar um alvo específico, estático ou em movimento, comparando-se o número de tentativas empreendidas, a pontuação estabelecida em cada tentativa (maior ou menor do que a do adversário) ou a proximidade do objeto arremessado ao alvo (mais perto ou mais longe do que o adversário conseguiu deixar), como nos seguintes casos: bocha, curling, golfe, tiro com arco, tiro esportivo etc.

## **Técnico-combinatório**

Reúne modalidades nas quais o resultado da ação motora comparado é a qualidade do movimento segundo padrões técnico-combinatórios (ginástica artística, ginástica rítmica, nado sincronizado, patinação artística, saltos ornamentais etc.).

## **Rede/quadra dividida ou parede de rebote**

Reúne modalidades que se caracterizam por arremessar, lançar ou rebater a bola em direção a setores da quadra adversária nos quais o rival seja incapaz de devolvê-la da mesma forma ou que leve o adversário a cometer um erro dentro do período de tempo em que o objeto do jogo está em movimento. Alguns exemplos de esportes de rede são voleibol, vôlei de praia, tênis de campo, tênis de mesa, badminton e peteca. Já os esportes de parede incluem pelota basca, raquetebol, squash etc.

## **Campo e taco**

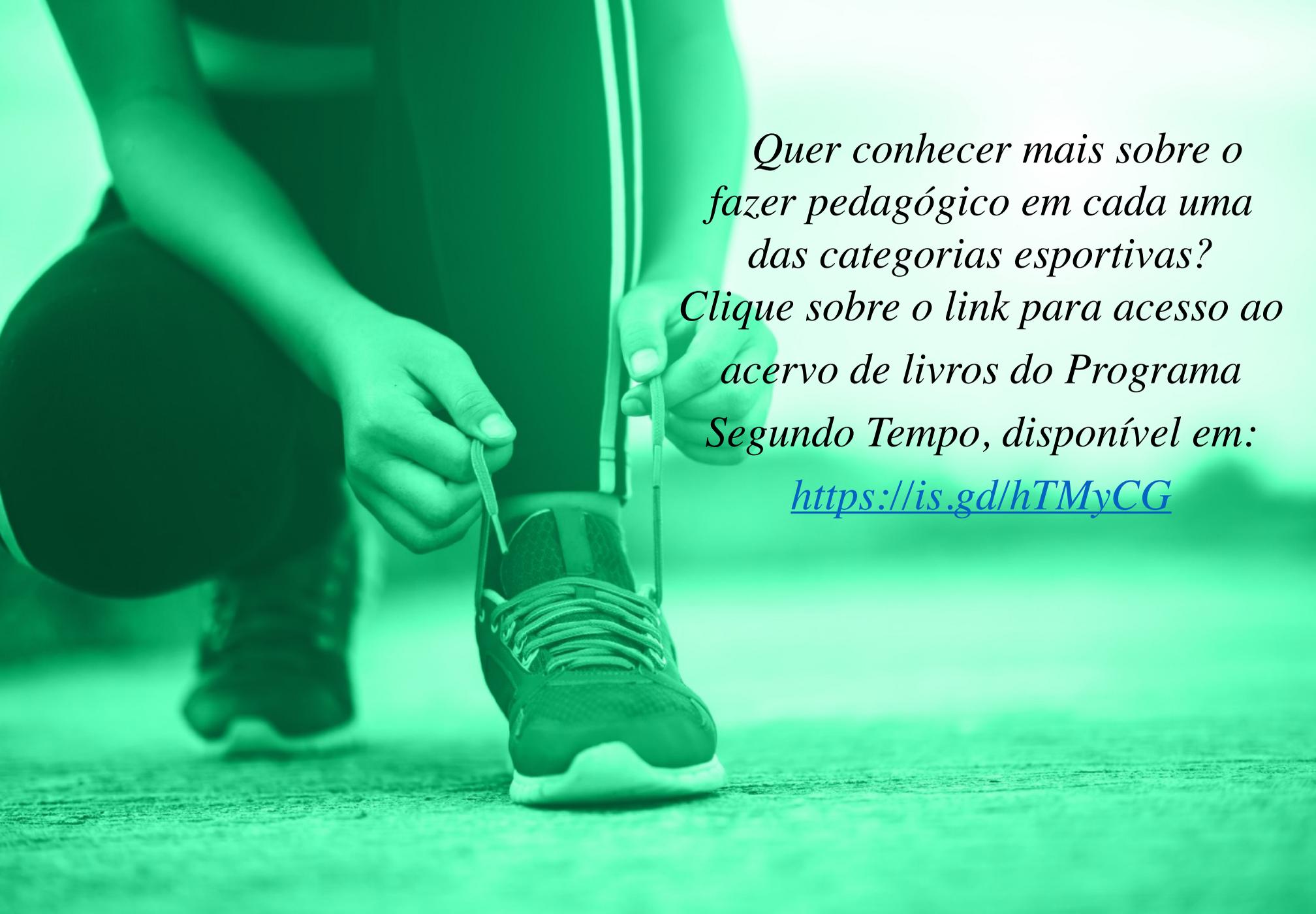
Categoria que reúne as modalidades que se caracterizam por rebater a bola lançada pelo adversário o mais longe possível, para tentar percorrer o maior número de vezes as bases ou a maior distância possível entre as bases, enquanto os defensores não recuperam o controle da bola, e, assim, somar pontos (beisebol, críquete, softbol etc.).

## **Invasão ou territorial**

Conjunto de modalidades que se caracterizam por comparar a capacidade de uma equipe introduzir ou levar uma bola (ou outro objeto) a uma meta ou setor da quadra/ campo defendida pelos adversários (gol, cesta, touchdown etc.), protegendo, simultaneamente, o próprio alvo, meta ou setor do campo (basquetebol, frisbee, futebol, futsal, futebol americano, handebol, hóquei sobre grama, polo aquático, rúgbi etc.).

## **Combate**

Reúne modalidades caracterizadas como disputas nas quais o oponente deve ser subjogado, com técnicas, táticas e estratégias de desequilíbrio, contusão, imobilização ou exclusão de um determinado espaço, por meio de combinações de ações de ataque e defesa (judô, boxe, esgrima, tae kwon do etc.).



*Quer conhecer mais sobre o  
fazer pedagógico em cada uma  
das categorias esportivas?  
Clique sobre o link para acesso ao  
acervo de livros do Programa  
Segundo Tempo, disponível em:*

*<https://is.gd/hTMyCG>*

Vale destacar que o conhecimento de algumas modalidades esportivas de cada uma das sete categorias pode ser facilmente transferido para outras e, também, pode ensejar que alunos e professores inventem novas formas de jogar, uma vez que o conhecimento da lógica interna dos esportes permite aos discentes e docentes a leitura das características de muitas modalidades esportivas existentes, por meio dos desafios motores impostos aos jogadores (González e Bracht, 2012).

Outro benefício decorrente da classificação pela lógica interna do esporte está na possibilidade de os alunos e professores desenvolverem maior compreensão do que ensinar acerca de determinado esporte, das estruturas gerais das atividades, dos tipos de interações, das características essenciais e do processo de tomada de decisões que auxiliam no desenvolvimento do “saber-fazer” (Ribas, 2005).

Conforme González e Bracht (2012), o trabalho pedagógico tendo como ponto de partida a lógica interna dos jogos deve começar partindo dos seguintes questionamentos: “[...] que demandas ou exigências motoras as regras de uma determinada modalidade impõem aos participantes? Há ou não interferência direta do adversário durante a execução de uma ação? Há ou não colaboração entre companheiros? Quais as funções dos participantes no desenvolvimento do jogo?” (González e Bracht, 2012, p. 21).

Acerca dessa perspectiva, vale destacar o exemplo de Ribas (2005) em torno do futebol.

Conforme o autor, resumidamente, pode-se dizer que o futebol é um jogo competitivo onde duas equipes enfrentam-se para fazer o gol, por meio do uso da bola, que poderá ser tocada com qualquer parte do corpo, exceto os membros superiores. A exceção é o goleiro, que poderá tocá-la com as mãos dentro da sua área de jogo.

O fazer corporal do jogo inclui elementos da cooperação e da oposição, haja vista que a ação motriz de um jogador depende tanto das respostas motoras dos seus companheiros de equipe quanto das da equipe adversária. Ou seja, “[...]a todo momento o participante dessa modalidade deverá estar tomando decisões em função de seus companheiros de equipe e de seus oponentes” (Ribas, 2005, p. 105).

Para uma experiência educativa ampla, conforme defende Ribas (2005), “O participante de modalidades com essas características deverá, a todo momento, ler e interpretar as informações de seu companheiro e adversário e, por outra via, também é portador de informações. Essas deverão ser claras e legíveis para seu companheiro, e totalmente obscuras para o adversário. ‘Estar no lugar certo

na hora certa' ou 'conhecer os atalhos do campo [...]'" (Ribas, 2005, p. 105, grifos do autor).

Nesse contexto, ao direcionar a ação pedagógica do esporte para um melhor entendimento da dinâmica interna da atividade, o professor terá muito mais propriedade para construir e ressignificar as informações em torno do esporte junto aos alunos de forma mais precisa e eficaz, para que os próprios alunos possam ir construindo as suas formas de participação (Ribas, 2005).

Vale ressaltar, ainda, que o trabalho pedagógico com as práticas esportivas também deve levar em consideração a lógica externa do esporte como objeto de conhecimento curricular, a qual é compreendida por Rodrigues, Darido e Paes (2013) como a garantia do aprendizado nas múltiplas dimensões socioeducativas do esporte.

Alguns pontos norteadores que podem ser agregados ao processo de ensino e aprendizagem do esporte, quando levada em consideração a lógica externa, conforme González e Bracht (2012), podem assentar-se nos seguintes questionamentos: “[...] como o esporte se tornou um elemento tão forte na cultura contemporânea? Por que alguns esportes são considerados socialmente pertencentes ao universo masculino e outros ao feminino? Por que uma modalidade e não outra se torna a preferida num país?” (González e Bracht, 2012, p. 21).

Assim, pode-se perceber que, na dimensão da lógica externa do esporte, o professor deve ser capaz de identificar os significados sociais adquiridos por cada esporte, podendo, com isso, tratar pedagogicamente de temas surgidos por meio dos múltiplos significados sociais que são atribuídos a esse conhecimento em um determinado contexto histórico e cultural em que os indivíduos que o criam e o praticam estão inseridos (Soares et al., 1992).

Tomando o exemplo de Ribas (2005) acerca do futebol, ao assumir essa prática corporal na escola, a ação educativa poderá direcionar-se, em paralelo com o conhecimento do futebol em si, à compreensão da lógica externa que influi e modifica a dinâmica dessa prática esportiva.

Alguns dos exemplos elencados pelo autor pode ser o fato de, na modalidade competitiva do futebol, os salários dos atacantes serem maiores que os dos defensores, as influências dos patrocinadores sobre determinados jogadores; o enfoque demasiado da mídia sobre determinados jogadores.

Da mesma forma, González e Bracht (2012) revelam que os sentidos pelos quais o esporte é praticado podem variar muito, haja vista que, além dos que praticam como uma profissão, também há aqueles que o buscam para melhorar a saúde ou prevenir doenças; outros, ainda, procuram-no com o intuito de divertimento e lazer.

Assim, pode-se perceber que o conhecimento e o trabalho pedagógico em torno dos elementos externos que incidem sobre a lógica interna dos esportes também fazem parte da dimensão ampla desse objeto de conhecimento curricular e contribui para que seja atribuído a ele um novo sentido nas escolas (Ribas, 2005).

Esse novo sentido permite que a atividade esportiva, tomada como objeto de conhecimento, adquira na escola um tónus singular e único, para aqueles que estarão imersos no trabalho educativo, uma vez que o enfoque pedagógico a ele atribuído pode ramificar para inúmeros propósitos e perpassar as distintas dimensões desse conhecimento, como o uso, a fruição, a experimentação, a construção de valores, a análise e o protagonismo comunitário.

Portanto, a perspectiva de trabalho pedagógico numa concepção ampliada do que os saberes esportivos podem oportunizar, aliada a propostas educativas que incentive e instigue os estudantes a construir e incrementar uma visão de totalidade e complexidade em torno do fenômeno esportivo, pode contribuir para o desenvolvimento de novas formas de apropriação desse conhecimento e uma amplificação do fenômeno esportivo no âmbito do mundo do trabalho, da saúde, do lazer, entre inúmeras outras.



# **ALGUNS RECURSOS DIGITAIS**

As tecnologias digitais, de acordo com Kenski (2012), são resultado da confluência entre os recursos da computação atrelados à transmissão e recepção de dados, imagens, sons, textos em diversos tipos de suporte que reúnem esses conteúdos em um hibridismo que mescla a linguagem oral, escrita e digital.

Buenos e Gomes (2011) acrescentam que essas tecnologias envolvem recursos e possibilidades para comunicar e obter informações e dispõem de um aparato de ferramentas e recursos telemáticos que incrementa e facilita a propagação de informações e de possibilidades de comunicação, por meio de satélites e redes digitais de internet.

Numa interpretação mais ampla, Behrens (2013) destaca que essas tecnologias podem ser entendidas como recursos de hardware, software e redes de computadores.

Em relação aos benefícios dessas ferramentas para o ambiente educacional, Behrens (2013) destaca que as tecnologias digitais podem tornar mais acessíveis os projetos de aprendizagem desenvolvidos por professores e alunos, além de estimular o acesso à informação e à pesquisa individual e coletiva.

A rede informatizada e os recursos digitais oferecem a possibilidade de exposição e disponibilização das pesquisas aos alunos, de modo mais atrativo e produtivo, com demonstrações e vivências de simulações de

textos e imagens, o que “facilita o discernimento e o envolvimento dos alunos com os problemas reais da sociedade” (Behrens, 2013, p. 104).

A incorporação dessas tecnologias no processo de ensino do esporte pode ocorrer por intermédio de distintos recursos.

Ferreira (2015a, 2015b), apresenta a classificação dos recursos digitais, conforme as múltiplas possibilidades de aplicação na atividade pedagógica.

Vejamos as principais classificações nas próximas páginas.



## **Recursos multimídia**

Os recursos multimídias compreendem o uso de vídeos, animações e materiais com recursos diversos que dispõem de várias formas de leitura, providos ou não de *hiperlinks*.

Conforme Klein et. al (2013, p. 2) “o intuito principal da utilização do recurso multimídia está voltado para a ilustrar um discurso, promover a associação de ideias na exposição de um assunto e tornar o tempo menos cansativo para alunos e ouvintes em geral”.

Destacam os referidos autores que esses sistemas podem ser utilizados como um elemento acessório na preparação e apresentação das aulas, um recurso didático para expor e ordenar os assuntos, dentre outras finalidades específicas para a exposição de conteúdos.

## **Objetos de aprendizagem**

Os variados estilos de objetos de aprendizagem envolvem os mais distintos recursos que podem enriquecer o processo de ensino, os quais vão desde textos (na versão em papel ou virtual) a vídeos, simulações, mapas e gráficos. Ferreira (2015a) reitera que a emergência de dispositivos móveis, como celulares e tablets, potencializa o uso educacional dos objetos de aprendizagem, para serem agregados em distintos momentos do processo de ensino e aprendizagem.

Um exemplo de objeto virtual de aprendizagem direcionado ao ensino do esporte é o Futsal Rived, que está disponível gratuitamente no repositório digital da Universidade Estadual Paulista (Unesp). O propósito do referido *software* é facilitar ao aluno a tarefa de conhecer, vivenciar e valorizar os fundamentos do Futsal.

Os objetos de aprendizagem e os recursos multimídia geralmente ficam disponíveis em repositórios digitais, os quais reúnem de maneira organizada conteúdos de inúmeras unidades curriculares, em diversos formatos. O desenvolvimento de recursos digitais específicos para a Educação Física escolar ainda se encontra numa fase incipiente; contudo, alguns repositórios digitais já oferecem uma gama de conteúdos interessantes que podem ser usados pelos professores dessa unidade curricular para dinamizar tanto a prática de ensino quanto a atividade de aprendizagem do aluno.

Conheça alguns repositórios abaixo:

- 1 - [Acervo digital da Unesp](#).
- 2 - [Currículo Interativo SEDU](#).

- 3 - [Plataforma Anísio Teixeira](#).
- 4 - [Plataforma Integrada](#).
- 5 - [Currículo Mais](#).
- 6 - [Educopedia](#).
- 7 - [Dia a dia Educação](#).

### **Recursos de autoria**

Os recursos de autoria são os *softwares* de autoria que podem ser mobilizados tanto no planejamento do professor quanto em propostas de tarefas no processo de ensino e aprendizagem. Esses *softwares* e atividades convergem com ferramentas de busca, editores de vídeo, imagens, animação etc.

Os dispositivos móveis (smartphones, tablets, entre outros) potencializam muito que o aluno seja autor de conteúdo, porque muitos aplicativos que têm o enfoque na atividade de autoria são disponibilizados ali.

Um dos recursos de autoria muito utilizado são as câmeras desses dispositivos para produção de vídeo e foto e os *softwares* em que os alunos

podem editar imagens e vídeos por eles criados.

A título de curiosidade, o site tecmundo.com.br, que divulga informações sobre recursos tecnológicos digitais, elaborou uma matéria sobre os principais *softwares* de edição de textos disponíveis para celulares e computadores.

Confira a matéria no *link*: <https://is.gd/CldqmW>

### **Ambiente wiki**

Compartilhamento e colaboração (ambiente wiki) são espaços virtuais voltados para o trabalho colaborativo, os quais possibilitam a criação coletiva de textos, jornais, artigos etc. através de ferramentas de edição que podem ser utilizadas de forma síncrona ou assincronamente por duas ou mais pessoas.

Galante (2010) afirma que uma das principais vantagens de utilização de ambiente wiki é a facilidade com que as páginas são editadas.

Além disso, outro benefício proporcionado pelos ambientes *wiki*, conforme Wesz (2014), é a possibilidade de estudantes e professores colaborarem na elaboração de projetos em grupo e compartilhar os resultados de seus estudos e pesquisas.

Uma possibilidade de acesso a um ambiente *wiki*, entre os inúmeros recursos oferecidos pelo Google, é o Blogger, que consiste em um *blog* que permite a edição e compartilhamento de conteúdos entre uma comunidade de usuários previamente autorizados.

Para conhecer os recursos do Blogger e criar uma página, clique em: [https://www.blogger.com/about/?r=1-null\\_user](https://www.blogger.com/about/?r=1-null_user)

### **Jogos eletrônicos**

O caráter lúdico dos jogos eletrônicos pode exercer um importante papel no sentido de dar mais subsídios para a aula se tornar mais interessante e dinâmica, haja vista a significativa popularidade desse recurso tecnológico entre o público infantil e jovem (Moran, 2012).

Além disso, muitos estudiosos no campo da psicologia também acrescentam que os jogos eletrônicos, quando dosado de propósitos educacionais, podem contribuir para o desenvolvimento de habilidades motoras e cognitivas como o desenvolvimento da atenção paralela, habilidades espaciais e descobrimento indutivo (Lalueza; Crespo; Camps, 2010).

Em relação ao uso desse recurso na Educação Física, um tipo de jogo virtual que permitem a articulação direta com as aulas de esportes são os próprios jogos que simulam esportes reais, os quais podem ser acessados gratuitamente em plataformas *on-line*.

Confira algumas dessas plataformas abaixo:

- 1 - [Plataformas Click](#)
- 2 - [Jogos360](#)
- 3 - [Poki](#)
- 4 - [Microjogos](#)
- 5 - [1001jogos](#)



“*Muitos desses jogos eletrônicos que simulam os esportes reais podem ser acessados gratuitamente em diversas plataformas.*”

## Os ambientes virtuais de aprendizagem

Ambientes virtuais de aprendizagem são espaços de colaboração, de compartilhamento de informação, de construção de conhecimento (Dotta, 2011), constituindo-se em repositórios virtuais compostos por materiais de uma disciplina.

No ambiente virtual de aprendizagem, podem ser encontrados recursos como mensageiros instantâneos, navegação *web* compartilhada, agendas, questionários, sistemas de avaliação, entre outros, com possibilidade de compartilhamento de praticamente todo o tipo de conteúdo digital, como imagens, vídeos, áudios, simulação etc.

O principal emprego do ambiente virtual de aprendizagem está voltado para servir de repositório de conteúdos e espaços para realização de atividades de aprendizagem pré-determinadas pelo professor.

As vantagens do ambiente virtual de aprendizagem, segundo Dotta (2011) são: a ajuda tutorial rapidamente acessível pelos vários meios de comunicação integrados; a possibilidade de produção e disponibilização de conteúdos enfocados em diferentes pontos de vista; e o incremento da interação entre alunos e professor.

Entre as inúmeras possibilidades gratuitas da internet, um recurso que pode configurar-se em um ambiente virtual de aprendizagem é o Google Sala de Aula. Conheça mais sobre esse recurso em: <https://is.gd/QUjk9O>



# **TIPOS DE USO DAS TECNOLOGIAS**

As diferentes maneiras de empregar as tecnologias no processo pedagógico, de acordo com Kenski (2012), permite que professores e alunos possam ter seus papéis redimensionados no processo de ensino e aprendizagem.

Isto porque novos procedimentos pedagógicos são exigidos, como a utilização de outros tipos de racionalidade, como a imaginação criadora e a sensibilidade tátil, visual, auditiva, entre outras (Kenski, 2012).

Conforme Moran (2012), a educação historicamente tem privilegiado o conhecimento racional baseado na rigidez do conteúdo programático, na organização inflexível de ideias e na compreensão objetiva da realidade, sem integrar os conhecimentos sensoriais, éticos, emocionais e estéticas.

A consequência de orientar a educação apenas sob o viés do conhecimento racional, acarretou que os processos educativos deixaram de lado os saberes advindos do campo da intuição, da descoberta, das conexões, do inesperado, das junções, das superposições, da navegação não linear e da capacidade de maravilhar-se pela descoberta, para constituírem-se em práticas pedagógicas extremamente individualistas e segregacionistas (Moran, 2012).

Entretanto, Kenski (2012) destaca que a ação docente mediada pelas tecnologias é uma ação partilhada, pois depende cada vez mais das relações de interação entre professor e alunos para que, assim, seja gerado um movimento revolucionário de descobertas e aprendizado.

Essa ação partilhada, ao configurar-se em uma prática colaborativa de construção de conhecimento, enseja que professores e alunos interajam, negociem, compartilhem e construam significados conjuntamente, a fim de solucionar, criar ou produzir algo (Onrubia; Colomina; Engel, 2015).

Contudo, para que as práticas de ensino, em especial, o processo de ensino e aprendizagem do esporte, possam ter seu potencial pedagógico ampliado com a mediação tecnológica, é necessário a professores e alunos saber utilizar as tecnologias adequadamente no processo educativo (Kenski, 2012).

Nessa perspectiva, com vistas a auxiliar o docente nessa tarefa de incorporar os distintos aportes tecnológicos aos diferentes projetos de aprendizagem, Coll, Mauri e Onrubia (2010) categorizam cinco tipos de uso didático das tecnologias digitais que podem servir de inspiração para a proposição de estratégias para o ensino dos esportes.

O primeiro tipo de uso elencado pelos autores compreende as tecnologias “**como instrumentos mediadores das relações entre o aluno e o conteúdo (e tarefas) de aprendizagem**” (Coll; Mauri; Onrubia, 2010, p. 84).



Aqui os alunos fazem uso das tecnologias para estudos e aprendizagem, buscando, explorando, analisando os conteúdos em diferentes mídias, repositórios e base de dados, e também as utilizam para preparar atividades e tarefas escolares. Exemplos desse tipo de apropriação podem ser: estudos para avaliação, pesquisas e trabalhos teóricos, elaboração de vídeos sobre os conhecimentos apreendidos e criados, realização de atividades on-line etc.

A segunda forma de emprego das ferramentas tecnológicas no processo de ensino e aprendizagem pode ser entendida com base na ideia de tecnologias **“como instrumentos mediadores das relações entre professores e conteúdos (e tarefas) de ensino e aprendizagem”** (Coll; Mauri; Onrubia, 2010, p. 84).

Nesta categoria, os professores podem realizar buscas por meio das tecnologias para acessar, escolher e organizar as informações, conteúdos, propostas e exercícios, além de terem maior facilidade em planejar, preparar e registrar aulas, apresentações, calendários etc.

Exemplos de recursos facilitadores são: acesso ao domínio público e demais plataformas que disponibilizam materiais educacionais em formato digital; o uso do Formulários Google para suporte na elaboração de atividades, questionários e avaliação; blogs educacionais; elaboração de apresentação em PowerPoint, entre outros.

Já a terceira categoria refere-se às tecnologias digitais **“como instrumentos mediadores das relações entre professores e alunos ou dos alunos entre si”** (Coll; Mauri; Onrubia, 2010, p. 84).

Neste terceiro tipo de uso das tecnologias, as ferramentas e recursos digitais são apropriados para facilitar a comunicação entre os alunos e destes com o professor. Entretanto, o assunto em destaque não envolve diretamente o conteúdo ou tarefa escolares, mas sim recursos como “apresentação pessoal, solicitação de informação pessoal ou geral, saudações, despedidas, expressão de sentimentos e emoções, informações ou valorização relativas a temas ou assuntos extraescolares etc. (Coll; Mauri; Onrubia, 2010, p. 84).

Os exemplos são os grupos que possibilitam a comunicação síncrona e assíncrona em aplicativos como WhatsApp e Facebook, entre outros.

O quarto tipo de uso envolve tecnologias digitais **“como instrumentos mediadores de atividade conjunta desenvolvida por professores e alunos durante a realização das tarefas ou atividades de ensino e aprendizagem”** (Coll; Mauri; Onrubia, 2010, p. 85).

Nesta categoria, as tecnologias servem para auxiliar ou ampliar as atuações tanto dos professores como dos alunos, no sentido de acompanhamento do processo de ensino e aprendizagem, podendo também serem assumidas para facilitar o retorno, orientação e ajuda no decorrer das atividades pedagógicas.

Exemplos podem ser caracterizados como: vídeos, imagens, jogos digitais e simulações de conteúdos, registros fotográficos para posterior análises das atividades, postagem de imagens e informações complementares acerca do conteúdo desenvolvido em aula etc.

O quinto tipo de uso das tecnologias no processo de ensino e aprendizagem é compreendida por Coll, Mauri e Onrubia (2010, p. 85) como **“instrumentos configuradores de ambientes ou espaços de trabalho e de aprendizagem”**.

Esta forma de apreensão das tecnologias está voltada para a configuração de ambientes ou espaços on-line de aprendizagens colaborativas e também individuais. Alguns exemplos são: a utilização de blogs e sites com os conteúdos trabalhados em aula, o uso de plataformas virtuais como o Google Sala de Aula, entre outros.

Vale assinalar, portanto, que professores e alunos podem encontrar nas cinco tipologias apresentadas por Coll, Mauri e Onrubia (2010) uma inspiração para pensar e repensar em novas reformulações do processo e ensino e aprendizagem em torno das distintas práticas esportivas desenvolvidas na escola.

Como destaca Kenski (2012), a atividade pedagógica mediada pelas tecnologias cada vez mais está voltada para configurar-se em um trabalho coletivo, com a necessidade de ser promovidas interações cada vez mais ricas e significativas para que os alunos não só conheçam, compreendam e analisem criticamente uma determinada informação, mas que favoreçam que este indivíduo desenvolva uma visão complexa sobre as múltiplas realidades sociais nas quais está inserido, a fim de “refletir sobre suas práticas formas de interagir com essas realidades e ir além” (Kenski, 2012, p. 109).

O processo de ensino e aprendizagem mediado pelas tecnologias, dessa forma, pode provocar a necessidade de o professor ampliar as possibilidades de trabalho pedagógico em torno do esporte, em suas múltiplas dimensões, atribuindo ao processo educativo maior dinamização das estratégias didáticas e maior estímulo em revestir o aluno de protagonismo para que este possa se sentir sujeito construtor de conhecimento.



**ALGUMAS  
EXPERIÊNCIAS  
PEDAGÓGICAS**

Neste capítulo, serão apresentados alguns relatos de experiências pedagógicas promovidas em um curso de formação continuada oferecido a professores de Educação Física pelo Centro de Referência em Formação e em Educação a Distância (Cefor), do Instituto Federal do Espírito Santo (Ifes), nos meses de agosto a outubro de 2019.

Vale destacar que esse curso, intitulado “Tecnologias Digitais no Ensino do Esporte”, fez parte de uma pesquisa de mestrado desenvolvida pelo Programa de Pós-Graduação de Ensino em Humanidades, na linha de pesquisa “Formação de Professores”.

A formação continuada realizada com os professores de Educação Física no Cefor teve o objetivo de promover discussões e reflexões sobre as potencialidades pedagógicas dos instrumentos e recursos tecnológicos para, de forma conjunta, levantar possibilidades de incorporação das tecnologias na prática pedagógica de cada um.

O curso foi composto de dois momentos. O primeiro esteve voltado para discussão sobre as situações problemáticas encontradas no contexto de atuação de cada professor participante, bem como para a exposição, por parte de cada um, sobre as maneiras e estratégias desenvolvidas para superar esses entraves.

Os diálogos entre os professores estiveram voltados para o problema da incorporação das tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem das práticas esportivas e contaram com o conteúdo dos capítulos anteriores como de material disparador para a troca de informações e de discussões entre os participantes.

O segundo momento, por sua vez, esteve concentrado na implementação de uma sequência didática sobre uma modalidade esportiva, com o uso de diferentes aparatos tecnológicos, e um posterior relato da experiência vivenciada pelos professores.

Nesse sentido, será apresentado, a seguir, um breve resumo, elaborado pelo autor, sobre quatro experiências distintas vivenciadas e narradas por alguns dos professores participantes.

Vale destacar que as identidades dos professores são fictícias, por causa da previsão do anonimato dos participantes estabelecida pelo Termo de Consentimento Livre e Esclarecido pactuado pelos docentes.

## A ATIVIDADE COM PESQUISA E O USO DO MURAL VIRTUAL

A professora Rita destacou que a sua prática pedagógica foi implementada junto a uma turma do 6º ano do Ensino Fundamental, tendo como enfoque o tênis de mesa.

O direcionamento elencado no processo educativo foi o incentivo à pesquisa e o uso da sala de informática, por meio da tarefa que consistiu em o aluno buscar na internet informações como: os materiais necessários para a prática, os fundamentos do esporte, como as regras do tênis de mesa, e informações relativas às delimitações da quadra.

As informações pesquisadas pelos alunos foram dispostas no recurso de mural virtual, chamado PadLet, para balizar o momento teórico da aula.

De acordo com a professora Rita, sua postura foi mais de mediadora do processo, uma vez que, por meio da atividade de pesquisa sobre o esporte e de organização das informações levantadas pelos alunos, foi possível atribuir um enfoque diferente à sua prática educativa, no momento de introduzir conhecimentos novos em aula, para além da estratégia de explanação.

Como síntese dessa experiência, a professora Rita assinalou que com a atividade de pesquisa, os alunos construíram um acervo com diferentes informações sobre o tênis de mesa, onde eles puderam interagir de forma mais qualitativa porque o assunto não fugia do tema definido. Também observou uma maior frequência na exposição de perguntas entre os alunos, à medida que eles iam encontrando as informações na internet para compor o mural virtual.

## O USO DO CELULAR PARA REGISTRAR OS MOMENTOS DE AULA

A professora Estela relatou ter desenvolvido um trabalho pedagógico com duas modalidades dos esportes técnico-combinatórios (slackline e skate), por meio de um planejamento coletivo entre alunos de uma turma da 1ª série do Ensino Médio.

O motivo que os levou a trabalhar com esses esportes, segundo a professora, esteve relacionado a dois fatores: primeiro, porque essas práticas esportivas estão fortemente presentes no cotidiano da maioria dos alunos fora do ambiente escolar; e, segundo, porque a sua escola está localizada nas cercanias de uma praça que possui as condições estruturais mais adequadas para a vivência esportiva.



Nesse sentido, o trabalho com o slackline e o skate envolveu o uso do celular e das ferramentas de vídeo contidas nesse dispositivo móvel, como o recurso de câmera lenta, câmera rápida, produção de imagens animadas (as GIFs) e a realização de vídeos tutoriais com os alunos registrando os movimentos da experimentação prática dos esportes.

A professora Estela também assinalou que fez uso do grupo de WhatsApp (aplicativo de mensagem instantânea), para a divulgação, entre a turma, do progresso de aprendizagem vivenciado pelos alunos.

A repercussão dessa experiência, conforme a professora, foi muito positiva para a dinamização das aulas, porque permitiu aos alunos observar a si e aos outros por meio de distintos pontos de vista captados pelas câmeras e também perceber de forma mais direta a progressão de cada um no desenvolvimento das habilidades de equilíbrio necessárias para a realização do skate e do slackline, por causa dos contínuos registros fotográficos e em vídeo no decorrer do processo de ensino e aprendizagem.

## O EXERGAME PARA APRENDER OS SALTOS GÍMNICOS

O professor Carlos abordou a ginástica com seus alunos do 6º ano do Ensino Fundamental.

Conforme o professor, foram utilizados vídeos encontrados em repositórios de objetos de aprendizagem que o auxiliaram na proposição do trabalho pedagógico e que serviram de ponto de partida para o aprofundamento sobre a temática desenvolvida, a qual versou sobre as diferentes modalidades de ginástica competitiva.

Segundo relato, o clímax da experiência educativa desenvolvida ocorreu quando o professor Carlos introduziu o jogo de exergame, por meio do dispositivo de Xbox Kinect, para a vivência dos diferentes tipos de saltos e saltitos gímnicos, partindo de desafios estipulados pelo jogo digital.

O professor Carlos também destacou que muitos dos alunos não conheciam os exergames, sendo a experimentação desse jogo um fator que incidiu na motivação dos alunos em participar das aulas, porque instigou-lhes a curiosidade em experimentar esse tipo de prática que mescla o hibridismo entre o virtual e o real.

Sobre a experiência de uso do exergame, é interessante pontuar que o professor Carlos destacou que a sua escola não dispunha de console para esse jogo, revelando, na sequência de seu relato, que um aluno que o possuía havia se comprometido a levá-lo para a escola.

A esse respeito, o coletivo de docentes reforçou que é importante que os professores de Educação Física evidenciem os benefícios pedagógicos desse tipo de aparato tecnológico para o processo de aprendizagem dos alunos, a fim de as escolas e secretarias de educação providenciar a aquisição desses gamers.



*“Foram utilizados vídeos encontrados em repositórios de objetos virtuais de aprendizagem.”*

## ENSINANDO E APRENDENDO FUTSAL COM TECNOLOGIAS

O professor Paulo abordou o futsal junto a duas turmas do 6º ano do Ensino Fundamental com a mediação de um objeto virtual de aprendizagem disponível na plataforma da Unesp (Universidade Estadual de São Paulo) chamado FutsalRiver, o qual disponibiliza a alunos e professores recursos interativos para conhecimento de aspectos relacionados à lógica interna do jogo, como esquemas táticos e técnicos.

O professor também ressaltou que, agregado ao uso do referido objeto virtual, também utilizou estratégias metodológicas que tiveram a finalidade motivar os alunos a participar das aulas, por meio de atribuição de tarefas, atividades e desafios, numa perspectiva competitiva e lúdica, conforme o processo de ensino e aprendizagem ia avançando e os aprofundamentos dos elementos do futsal inicialmente apresentados pelo FutsalRiver eram explorados pedagogicamente para pautar e fundamentar os momentos destinados à vivência prática.

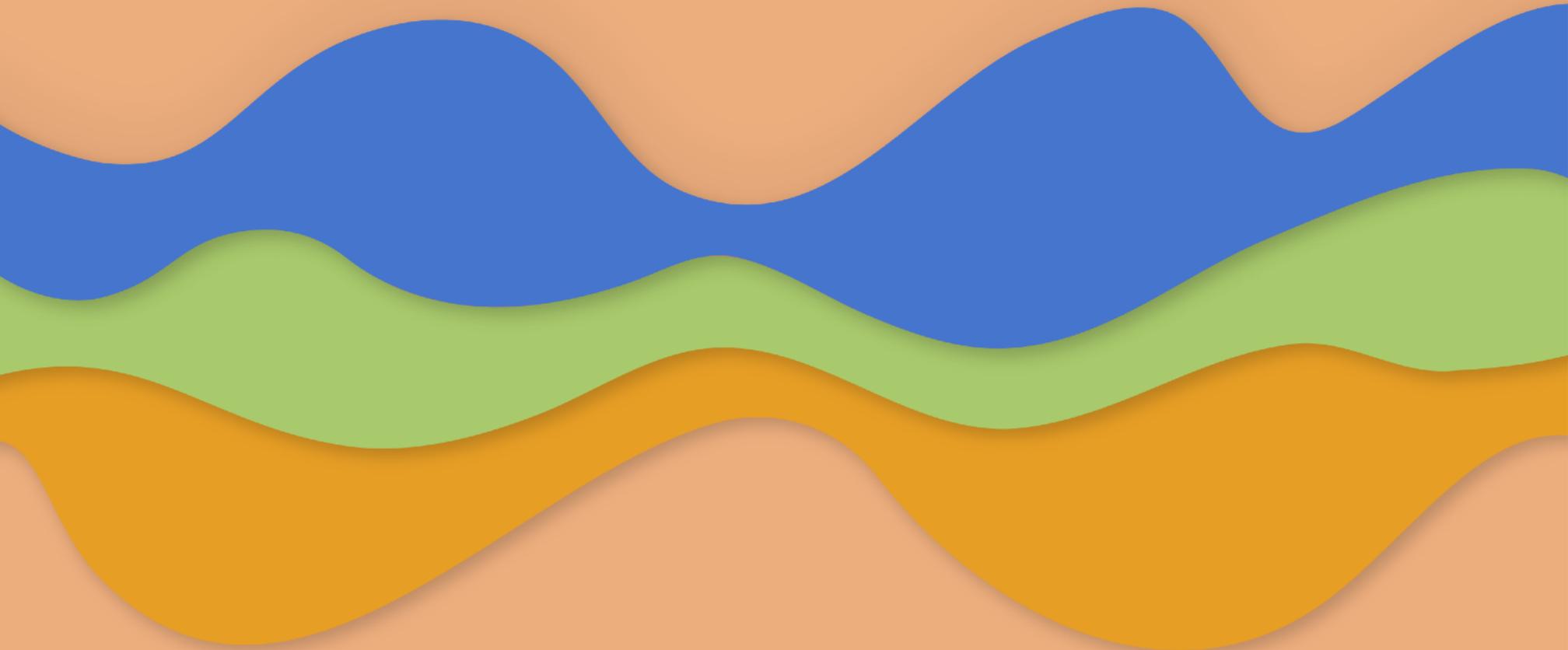
De acordo com o professor Paulo, os alunos se mostraram muito entusiasmados em interagir com os recursos oferecidos pelo objeto virtual de aprendizagem e também em colocar em práticas muitos dos fundamentos dessa modalidade esportiva que, de início, haviam sido trabalhadas de forma mais conceitual por meio do uso das tecnologias.

“ ... Unesp (Universidade Estadual de São Paulo) chamado FutsalRiver, o qual disponibiliza a alunos e professores recursos interativos para conhecimento ... ,”



Para o professor Paulo, um fator importante decorrente do uso do objeto virtual de aprendizagem foi a possibilidade de ampliação dos espaços escolares para o desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem do futsal, isto porque houve maior preocupação em articular a utilização da sala de aula, da sala de informática e da quadra poliesportiva de forma mais coerente para que os seus alunos compreendessem e aderissem à proposta pedagógica com mais participação ativa e engajamento.

# CONSIDERAÇÕES FINAIS



Conforme destaca Moran (2012), hoje o papel do professor deve ser voltado em ajudar o aluno a interpretar as informações, relacioná-las e contextualizá-las, por meio da mobilização do desejo de aprender, a fim de que o aluno se sinta sempre com vontade de conhecer mais e desenvolva a autonomia para incorporar todo esse conhecimento e vivenciá-lo no seu contexto social.

Pérez Gómez (2015) também defende que ao professor é demandada uma filosofia pedagógica preconizada em uma postura de facilitador do processo de ensino e aprendizagem, de modo que os esforços da atividade docente sejam direcionados a que os alunos possam construir o próprio conhecimento, à medida que vão conhecendo, compreendendo e analisando criticamente as informações que permeiam a sua realidade social.

No que se refere, em especial, ao esporte como objeto de conhecimento curricular, significa dizer que um dos grandes objetivos dos professores de Educação Física, conforme Betti e Zuliani (2002), está atrelado aos esforços pedagógicos em fazer com que o aluno seja introduzido e integrado na cultura esportiva, para que este indivíduo seja capaz de produzir, reproduzir, transformar e usufruir das diversas formas de manifestação do desporto.

Conforme apontam Betti e Zuliani (2002, p. 75), “[...] não basta aprender habilidades motoras e desenvolver capacidades físicas, aprendizagem esta necessária, mas não suficiente. Se o aluno aprende os fundamentos técnicos e táticos de um esporte coletivo, precisa também aprender a organizar-se socialmente para praticá-lo,

precisa compreender as regras como um elemento que torna o jogo possível (portanto é preciso também que aprenda a interpretar e aplicar regras por si próprio), aprender a respeitar os adversários como companheiro”.

Ou seja, a prática pedagógica em torno do esporte, conforme Betti e Zuliani (2002), deve ser orientada a que o estudante seja instrumentalizado para uma apreciação ética e estética do esporte, por meio da abordagem dos conhecimentos políticos, históricos e sociais do fenômeno esportivo, a fim de que este indivíduo seja preparado para o exercício da cidadania, com engajamento em sua comunidade, leitura crítica e capacidade de aderir a programas de atividades esportivas, com a competência de avaliar a qualidade do que é oferecido e identificar as práticas que melhor promovam sua saúde e bem-estar.

Nesse sentido, incrementar as estratégias de ensino do esporte, por meio do estímulo ao uso pedagógico das tecnologias e da diversificação dos temas e das possíveis dimensões do conhecimento esportivo passíveis de serem trabalhadas de forma educativa nas escolas, pode contribuir para que as práticas de ensino e estratégias metodológicas possam ser reformuladas e revestidas de dinamismo e de incentivo ao protagonismo e à autonomia do estudante.

Partindo desse pressuposto, o presente livro deixou em relevo algumas reflexões que podem constituir-se referência para o professor pensar e incrementar suas aulas de esportes com incorporação de alguns recursos tecnológicos, e da linguagem digital contida neles, além de expor novas possibilidades de trabalho pedagógico

apresentadas pela Base Nacional Comum Curricular - BNCC (Brasil, 2017), para a abordagem das diferentes práticas esportivas.

Espera assim que o material teórico-prático aqui desenvolvido possa subsidiar a tarefa do professor em formular e reformular o processo de ensino e aprendizagem do esporte, para que, de forma contextualizada, seja possível ao docente tirar proveito das potencialidades pedagógicas das tecnologias digitais como instrumento mediador no processo educativo, partindo da perspectiva de que os diferentes recursos e ferramentas digitais podem ser direcionados tanto para o auxílio no desenvolvimento de práticas de ensino inovadoras, como também para pensar em estratégias específicas que promovam o engajamento e participação ativa dos estudantes ao longo do percurso educativo.





# **QUESTÕES PARA A REFLEXÃO**

## **Novos cenários para a abordagem do esporte na escola**

1. O texto destaca que, partindo do desenvolvimento da humanidade, do ponto de vista econômico, atualmente nos encontramos no período chamando de “A era da informação”, em que a atividade humana é caracterizada pela aquisição, processamento, análise, recriação e comunicação de um volume estrondoso de informação. Dessa forma, pense e reflita: qual será a função formativa que caberia à Educação Física como uma unidade curricular nesse contexto?
2. Sabemos que atualmente nossos alunos encontram acesso fácil a uma ampla gama de informações que tratam de diversos temas e assuntos na internet, sendo o uso intenso das tecnologias a grande propulsora desse fenômeno. Nesse sentido, de que forma você imagina que essa facilidade de acesso ao conhecimento e o entusiasmo pelo uso das tecnologias, apresentado por grande parte dos alunos, podem contribuir para que novas reformulações sejam adotadas na nossa prática de ensinar esportes na escola?
3. Conforme destaca Kenski (2012), as tecnologias não são só meros suportes. Elas possuem uma lógica própria de comunicação, conhecida como linguagem digital que cria dinamismo e estímulo das capacidades perceptivas, emocionais, cognitivas e

intuitivas entre as pessoas. Partindo dessa perspectiva, busque alguns elementos que o texto apresenta como pertencentes à lógica da linguagem digital.

### **O esporte enquanto objeto de conhecimento curricular**

4. Como alternativa ao tradicionalismo do ensino do esporte, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) apresenta oito dimensões do conhecimento que podem ser contempladas na ação pedagógica do professor de Educação Física. Pensando nesse ponto, escolha uma das oito dimensões apresentadas e reflita sobre como o uso das tecnologias pode contribuir para facilitar e incrementar os processos de ensino e aprendizagem em torno dessa possibilidade de trabalho educativo.

### **As classificações do esporte e das práticas esportivas**

5. Qual é a definição apresentada pela BNCC sobre o esporte? Partindo das leituras empreendidas no material educativo e dos conhecimentos oriundos ao longo da sua formação, qual seria a diferença entre o esporte tomado como objeto de conhecimento curricular e o esporte realizado e difundido fora do ambiente escolar?

6. A BNCC divide as práticas esportivas em sete categorias, conforme a lógica interna

do esporte, a qual é compreendida por Parlebas (2001) como “o sistema de características próprias de uma situação motora e das consequências que esta situação demanda para a realização de uma ação motora correspondente” (p. 302). Com base nessa classificação, pense na sua prática pedagógica sobre o esporte. Você já contemplou ao menos um esporte de cada categoria na sua prática de ensino? Quais os motivos o(a) levaram a trabalhar com essas práticas esportivas?

### **Alguns recursos digitais**

7. Ferreira (2015a; 2015b) apresenta a classificação dos diferentes recursos digitais, conforme as múltiplas possibilidades de aplicação desses recursos na atividade pedagógica. Algumas dessas classificações apresentadas no texto são: recursos multimídia, objetos de aprendizagem, recursos de autoria, ambiente wiki, jogos eletrônicos e ambientes virtuais de aprendizagem. Levando em consideração a prática esportiva que você atualmente desenvolve na escola, pesquise sobre um recurso tecnológico que compõe cada uma dessas categorias e descreva quais seriam as atribuições deles no processo de ensino e aprendizagem do esporte abordado em sua aula.

## **Os tipos de usos das tecnologias**

8. Após pesquisar sobre os recursos tecnológicos e definir a eles as atribuições pedagógicas para o processo de ensino e aprendizagem do esporte, conforme solicitado na Questão 7; reveja a tipologia de usos das tecnologias apresentada por Coll, Mauri e Onrubia (2010) e analise quais tipos de emprego das tecnologias foram mais e menos contemplados.



## **REFERÊNCIAS**

BARROSO; A. L. R.; DARIDO, S. C. A. A pedagogia do esporte e as dimensões dos conteúdos: conceitual, procedimental e atitudinal. **Revista da Educação Física/UEM**, Maringá, v. 20, n. 2, p. 281-289, 2. Trim. 2009. Disponível em: <<http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/RevEducFis/article/view/3884>>. Acesso em: 2 jan. 2019.

BEHRENS, Marilda Aparecida. **O paradigma emergente e a prática pedagógica**. Petrópolis, RJ : 6. ed. Vozes, 2013a. ISBN: 978-85-326-3186-2.

BETTI, Mauro; ZULIANI, Luis Roberto. Educação Física Escolar: uma proposta de diretrizes pedagógicas. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte - Remafe**, São Paulo, a. 1 n. 1, p. 73-81, 2002.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular - BNCC**. Brasília, DF, 2017.

BUENO, J. L. P.; GOMES, M. A. O. Uma análise histórico-crítica da formação de professores com tecnologias da informação e comunicação. **Revista Cocar**, Belém, v. 5, n. 10, p. 53-64, jul/dez 2011.

DOTTA, Silvia. Uso de uma Mídia Social como Ambiente Virtual de Aprendizagem. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO - SBIE, 2011, Aracajú. **Anais... XXII SBIE – XIII WIE**, 2011. Disponível em: <<https://br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/1623/1388>>. Acesso em: 5 fev. 2020.

FERREIRA, Benedito de Jesus. As tecnologias de informação e comunicação e a educação escolar: uma análise a partir da pedagogia histórico-crítica. In: MALACARNE, Vilmar, et al. (Orgs.). **Educação, tecnologias de informação e comunicação e outros olhares**. 1 ed. Curitiba, PR, CRV, 2015a. cap. 6, p.76-95.

FERREIRA, Benedito de Jesus Pinheiro. Tecnologias da Informação e Comunicação na educação: avanço no processo de humanização ou fenômeno de alienação?. **Germinal: Marxismo e Educação em Debate**, Salvador, v. 7, n.1, p. 89-99, jun. 2015b.

GALANTE, Renata. **Ambientes wikis** : Conceitos Básicos. Informática Instrumental. Instituto de Informática, UFRGS, Porto Alegre, 2010.

GONZÁLEZ, Fernando. Jaime; BRACHT, Valter. **Metodologia do ensino dos esportes coletivos**. Vitória : UFES, Núcleo de Educação Aberta e a Distância, 2012. ISBN: 978-85-8173-8.

HERNÁNDEZ MORENO, José; CASTRO NÚNES, Ulises; CRUZ CABRERA, Heriberto; GIL SÁNCHEZ, Guillermo; HERNÁNDEZ MELIÁN, Luiz Maria; QUIROGA ESCUDERO, Miriam; RODRÍGUEZ RIBAS, Juan Pedro. Taxonomía de actividades o de las situaciones motrices?. Lecturas; Educación Física y Deportes. **Revista Digital**, Buenos Aires, a. 4, n. 13, Marzo, 1999. Disponível em: <[www.efdeportes.com/efd13/taxono.htm](http://www.efdeportes.com/efd13/taxono.htm)>. Acesso em: 28 out. 2019

KENSKI, Vani Moureira. **Educação e tecnologia**: o novo ritmo da informação. 8. ed. Campinas: Papirus, 2012. ISBN: 978-85-308-0828-0.

KLEIN, Luciana; OLIVEIRA, André Junior de; ALMEIDA, Lauro Brito de; SCHERER, Luciano Márcio. Recursos Multimídia no Processo de Ensino-Aprendizagem: Mocinho ou Vilão?. In: IV ENCONTRO DE ENSINO E PESQUISA EM ADMINISTRAÇÃO E CONTABILIDADE, 2013, Brasília. **Anais...** EnEPQ Anpad, 2013. Disponível em: <<http://www.anpad.org.br/admin/pdf/EnEPQ187.pdf>>. Acesso em: 10 fev. de 2020.

LALUEZA, José Luis; CRESPO, Isabel; CAMPS, Silvia. As tecnologias da informação e da comunicação e os processos de desenvolvimento e socialização. In: COLL, César; MONEREO; Carles. **Psicologia da Educação Virtual**. Tradução Naila Freitas ; consultoria, supervisão e revisão técnica : Milena da Rosa Silva. Porto Alegre : Artmed, 2010. ISBN 978-85-363-2286-5.

LISBOA, Thiago Felipe Maia. **O futebol nas aulas de educação física**: aprendendo do chão da terra ao sensor de movimento. 132f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2018.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos** : novos desafios de como chegar lá. 5. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2012.

NEIRA, Marcos. BNCC: professor de Educação Física não vai ensinar, mas sim, tematizar, esclarece especialista. **Nova Escola**: 30 out. 2018. Entrevista concedida a Rita Trevisan. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/bncc/conteudo/114/bncc-professor-de-educacao-fisica-nao-vai-ensinar-mas-sim-tematizar-esclarece-especialista>>. Acesso em: 25 jun. 2019.

ONRUBIA, Javier; COLOMINA, Rosa; ENGEL, Anna. Os ambientes virtuais de aprendizagem baseados no trabalho em grupo e na aprendizagem colaborativa. In: COLL, César; MONEREO, Carles (coord.). **Psicologia da Educação Virtual**: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e comunicação. Porto Alegre: Artmed, 2010, p. 66-96. ISBN 978-85-363-2286-5.

PARLEBAS, Pierre. **Juego deporte y sociedade**. Léxico de praxiologia motriz. Barcelona. Paidotribo, 2001.

PÉREZ GÓMEZ, Ángel I. **Educação na era digital** : a escola. Porto Alegre : Penso, 2015. ISBN 978-85-8424-023-9

RIBAS, João Francisco Magno. Praxiologia Motriz : construção de um novo olhar sobre os jogos e esportes na escola. **Motriz**, Rio Claro, v. 11 n. 2 p. 102-110, mai./ago. 2005.

RIERA, Joan. **Fundamentos del aprendizaje deportivo**. Barcelona : Inde, 1989.

RIZZO, Flávia Ananias; BARROSO, André Luis Ruggiero. A classificação do esporte: avaliação docente do conteúdo na Base Nacional Comum Curricular. In: 17º CONGRESSO NACIONAL DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA, 2017, São Paulo. **Anais...**, São Paulo: CONIC-SEMESP, 2017. Disponível em: <<http://conic-semesp.org.br/anais/files/2017/trabalho-1000025148.pdf>>. Acesso em 11 fev. 2019.

RODRIGUES, Heitor Andrade; DARIDO, Suraya Cristina; PAES, Roberto Rodrigues. O esporte coletivo no contexto dos projetos esportivos de inclusão social : contribuições a partir do referencial técnico-tático e sócio-educativo. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 16, n. 2, p. 323-339. Abr./jun. 2013. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/fef/article/view/16770>>. Acesso em: 28 out. 2019.

SOARES, Carmem Lúcia; TAFFAREL, Celi Nelza Zulki; VARJAL, Elizabeth, CASTELANI FILHO, Lino; ESCOBAR, Micheli Ortega; BRACHT, Valter. **Metodologia de ensino da Educação Física**. São Paulo : Cortez, 1992.

WESZ, Rudinei Itamar Tamiosso. Ambiente virtual wiki no ensino médio : aprendizagens significativas. In: **Livro 2** : Didáticas e práticas de ensino na relação com a formação de professores, Endipe, 2014. Disponível em: <<http://www.uece.br/endipe2014/index.php/2015-02-26-14-09-14/search?keyword=WIKI>> . Acesso em: 11 fev. 2020.

# TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO DO ESPORTE



Organização:

JALBER BOA CAMILO

JAQUELINE MAISSIAT