

O uso do *padlet* nas aulas de Educação Física na Educação Básica: percepções dos estudantes

Gelsimar Machado¹

Galdino Rodrigues de Sousa²

Eliane Medeiros Borges³

Resumo: Este artigo tem o objetivo de apresentar os resultados de um trabalho desenvolvido nas aulas de Educação Física escolar com a ferramenta Padlet ao problematizar os Jogos Olímpicos de Tóquio 2020 e suas modalidades esportivas. Participaram 162 estudantes entre 11 e 17 anos de idade dos anos finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio de uma escola estadual do Espírito Santo. Metodologicamente, de maneira interativa, os estudantes alimentaram o Padlet de cada turma com informações do esporte que foram selecionadas, como: história, regras e um vídeo demonstrativo. Além disso, essa pesquisa pode ser caracterizada como uma pesquisa-ação, na qual os seus autores foram também participantes ativos junto aos estudantes. Os resultados demonstraram a apreciação dos estudantes pela atividade desenvolvida, destacando como significativo aliar objetos de conhecimento com o uso de diferentes tecnologias digitais em sala de aula não somente nas aulas de Educação Física, como também nas demais disciplinas. Dentre as conclusões, o trabalho possibilitou o protagonismo estudantil, inserindo-os no centro do processo de ensino e aprendizado e na direção de uma educação contextualizada com a realidade em que estão inseridos.

Palavras-chave: Padlet. Jogos Olímpicos. Tecnologias. Educação Física.

The use of padlet in Physical Education classes in Basic Education: student's perceptions

Abstract: This article aims to present the results of a study conducted in school Physical Education classes using the Padlet tool to discuss the 2020 Tokyo Olympic Games and their sports modalities. A total of 162 students between 11 and 17 years old, from the final years of Elementary School and High School, participated in this study at a state school in Espírito Santo, Brazil. Methodologically, in an interactive manner, the students contributed to their respective class Padlet boards by sharing selected information about the sport, such as its history, rules, and a demonstrative video. Furthermore, this research can be characterized as an action research, in which the authors

¹ Doutor em Educação Física (UFES), Professor de Educação Física na Secretaria de Estado de Educação do Estado do Espírito Santo (SEDU) e Secretaria Municipal de Educação da Prefeitura Municipal de Santa Maria de Jetibá, ES. E-mail: geljm@hotmail.com ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2982-7074>

² Doutor em Educação Física (UFES), professor do curso de Educação Física da UFSJ. E-mail: galdinorodrigues@yahoo.com.br ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1097-738X>

³ Doutora em Educação (Unicamp), Professora Titular da UFJF. E-mail: mborges.eliane@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0703-3991>

themselves were active participants alongside the students. The results demonstrated the students' appreciation for the activity, highlighting the significance of combining knowledge content with the use of different digital technologies not only in Physical Education classes but also in other subjects. Among the conclusions, the study enabled student agency by placing them at the center of the teaching and learning process, fostering an education that is contextualized with the reality in which they are immersed.

Keywords: Padlet. Olympic Games. Technologies. Physical Education.

El uso del padlet en las clases de Educación Física en la Educación Básica: percepciones de los estudiantes

Resumen: Este artículo tiene como objetivo presentar los resultados de un trabajo desarrollado en las clases de Educación Física escolar utilizando la herramienta Padlet para analizar los Juegos Olímpicos de Tokio 2020 y sus modalidades deportivas. Participaron 162 estudiantes entre 11 y 17 años de edad, de los últimos años de la Educación Primaria y la Educación Secundaria de una escuela estatal de Espírito Santo. Metodológicamente, de manera interactiva, los estudiantes alimentaron el Padlet de cada clase con información seleccionada sobre el deporte, como su historia, reglas y un video demostrativo. Además, esta investigación puede ser caracterizada como una investigación-acción, en la cual los autores también fueron participantes activos junto a los estudiantes. Los resultados demostraron la apreciación de los estudiantes por la actividad desarrollada, resaltando la importancia de combinar contenidos de conocimiento con el uso de diferentes tecnologías digitales no solo en las clases de Educación Física, sino también en otras asignaturas. Entre las conclusiones, el trabajo permitió la participación activa de los estudiantes, situándolos en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje y en dirección a una educación contextualizada con la realidad en la que se encuentran inmersos.

Palabras clave: Padlet. Juegos Olímpicos. Tecnologías. Educación Física.

1 Introdução

O presente artigo é proveniente de uma experiência com as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) desenvolvida nas aulas de Educação Física em uma escola estadual localizada no interior do Estado do Espírito Santo. Foi utilizada a ferramenta *Padlet* em um projeto sobre os Jogos Olímpicos com estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental do Ensino Médio em um contexto de ensino remoto/híbrido emergencial, marcado fortemente pela pandemia da COVID-19. O objetivo deste artigo, é problematizar as potencialidades percebidas nessa experiência tecnológica nas aulas de Educação Física, em diálogo com a literatura e com os Jogos Olímpicos, a partir das percepções dos estudantes.

A pandemia da COVID-19 exigiu duras medidas de isolamento e distanciamento social. Em todo o mundo, órgãos de saúde tomaram medidas de prevenção visando mitigar os impactos do Coronavírus, dentre as quais se destacaram: a paralisação das aulas e, posteriormente, a introdução do sistema remoto/híbrido emergencial. De acordo com Peres e Pimenta (2011) e Machado, Lupepso e Jungbluth (2019), o ensino híbrido descreve a modalidade de ensino semipresencial, que relaciona o presencial e o *online*. Cria-se uma organização na qual o estudante mescla momentos de aprendizagem em sala de aula e momentos em um ambiente virtual de aprendizagem. Cabe destacar que a emergencialidade

do momento pandêmico não permitiu uma grande organização. Nessa linha, afirmam Sousa, Borges e Colpas (2020) que às TDIC tornam-se artefatos culturais importantes.

As aulas do projeto em tela neste artigo ocorreram entre os meses de junho e agosto de 2021 no intuito de promover ações antes e durante a realização dos Jogos Olímpicos de Tóquio (adiado para 2021 devido à própria pandemia da COVID-19). As atividades práticas na rede estadual do Espírito Santo estavam suspensas, os estudantes foram organizados em sistema de revezamento no contexto de ensino remoto/híbrido, ou seja, uma parcela da turma ia à escola presencialmente, enquanto outra acompanhava às aulas por intermédio das TDIC. Por se tratar de uma disciplina eminentemente prática, essas medidas exigiram uma drástica alteração na organização e no desenvolvimento das aulas de Educação Física.

Nessa conjuntura, pensamos em possibilidades para trabalharmos com os vários esportes presentes nos Jogos Olímpicos visando propiciar a participação ativa dos estudantes nas aulas de Educação Física tomando como referência mediadora o *Padlet*. Para Monteiro (2020), o *Padlet* é um recurso que permite criar e organizar conteúdos *online* a partir de murais interativos por meio da hiperligação de textos, imagens, vídeos, áudios e *links*. É uma ferramenta que congrega diferentes conteúdos, podendo contribuir para aprimorar o processo de aprendizagem utilizando a internet para criar, publicar e compartilhar informações.

Ainda pensando nas justificativas do presente estudo, nos últimos anos tem se observado relatos sobre a inserção dos recursos tecnológicos nas aulas de Educação Física e de sua respectiva importância. São exemplos a produção de blogs (BIANCHI; PIRES, 2010; GONÇALVES; FURTADO; GONÇALVES, 2019), a utilização do videogame para as práticas corporais nas aulas (FARIAS; IMPOLCETTO, 2021; MENDES; LIMA; FREITAS, 2022) e *podcasts* (OLIVEIRA; MENDES, 2021).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018) reconhece os desafios e a necessidade de recriação da escola, haja vista a velocidade das transformações, sobretudo do desenvolvimento tecnológico que gera efeitos principalmente na população jovem e em seus contextos. Aliado a essa preocupação, o documento evidencia a importância de garantir que os estudantes sejam protagonistas de seu aprendizado. Ainda, Sousa, Borges e Colpas (2020) e Oliveira e Mendes (2021) destacam a relevância de discussões acerca das TDIC no processo educacional após o contexto de isolamento social intenso ocasionado pela COVID-19..

2 Metodologia

Este trabalho se caracteriza como inspirado em uma pesquisa-ação que, para Thiollent (2005), é um tipo de pesquisa na qual os pesquisadores estão envolvidos diretamente de modo cooperativo ou participativo. Para esse autor, a pesquisa-ação não segue um padrão nas fases de desenvolvimento, o que a torna flexível, podendo ser desenvolvida em articulação com distintos setores, como a educação, que é o caso da presente proposta.

O trabalho foi desenvolvido em uma escola pública estadual em um município localizado na região serrana no interior do Estado do Espírito Santo, Santa Maria de Jetibá. Com aproximadamente 41 mil habitantes (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, 2019), o município está localizado a cerca de 100 quilômetros de distância da capital, Vitória.

A escola de efetuação do trabalho, atende estudantes dos anos iniciais e finais do Ensino Fundamental e do Ensino Médio e fica a cinco quilômetros de distância do centro da cidade. Majoritariamente, os estudantes são filhos de agricultores e ajudam na agricultura familiar no contraturno. No entanto, nos últimos anos a escola tem recebido estudantes do centro da cidade. Alguns poucos estudantes não possuem aparelho celular e nem computador,

utilizam os aparelhos dos pais/responsáveis. A internet ainda é escassa em pontos da zona rural onde parte considerável dos estudantes reside.

Os participantes do trabalho aqui relatado são estudantes do Ensino Fundamental, anos finais (do 7º ao 9º ano), e do Ensino Médio (1º e 2º anos). Todas as turmas possuíam duas aulas semanais de Educação Física, exceto o 2º ano que possuía uma aula (no 3º ano do Ensino Médio não há disciplina de Educação Física em sua grade). No total, o trabalho envolveu 10 turmas, somando 162 estudantes com idades entre 11 e 17 anos.

Para facilitar a organização e exposição do tema Jogos Olímpicos, foram criados 5 *Padlets* junto com os estudantes, um para cada ano de ensino. Desse modo, cada estudante pôde acompanhar os trabalhos dos colegas da outra turma do mesmo segmento e apreciar todos os esportes olímpicos. Assim, um *Padlet* foi desenvolvido para as duas turmas do 7º ano, um para o 8º ano, um para as duas turmas do 9º ano, um para as duas turmas do 1º ano do Ensino Médio e outro *Padlet* para o 2º ano do Ensino Médio. Tendo apresentado os objetivos do trabalho, em cada sala, os estudantes acompanharam a organização do *Padlet* e a postagem de um esporte nele, simulando como deveriam proceder. Após, foi criado um grupo de *Whatsapp* das turmas e disponibilizado um *link* e também um *QR Code*, via *Datashow*, para que pudessem acessar o seu respectivo *Padlet*.

Utilizando um sorteio eletrônico, cada estudante ficou responsável por uma modalidade esportiva, bem como pela realização de pesquisas visando contribuir para o desenvolvimento do *Padlet*. Privilegiamos os esportes e as modalidades não tradicionais, na linha do que preceituam Neira e Nascimento (2023), por isso, o futebol, voleibol e o basquetebol foram retirados da lista, ficando um total de 43 esportes. Foi utilizado o site/ferramenta *app-sorteos.com* para fazer o sorteio aleatório do esporte que cada aluno ficaria responsável.

Entre os critérios do trabalho, coube a cada estudante fazer uma pesquisa e inserir no *Padlet* a história, regras básicas e possibilidades de jogo a partir de um esporte. Outro critério avaliativo disse respeito aos comentários nas postagens dos colegas, a fim de estimular o conhecimento dos demais esportes olímpicos e a participação colaborativa. Além do trabalho realizado no formato virtual, foi solicitado que as informações estivessem sintetizadas no caderno de Educação Física.

Para socializar o trabalho de cada estudante em sala de aula, realizamos novamente um sorteio *online* em que os estudantes puderam acompanhar a sequência de apresentação. A partir do *Padlet* maximizado em *datashow*, cada participante teve 5 minutos para explicar o seu esporte relacionando-o com os Jogos Olímpicos e também apresentar o vídeo referente a ele. Após cada apresentação, os colegas faziam perguntas dirigidas ao estudante responsável pela apresentação, que, auxiliado pelo professor de Educação Física sempre que necessário, as respondia.

Paralelamente ao trabalho no *Padlet*, os discentes realizaram atividades relacionadas ao tema dos Jogos Olímpicos ao longo do trimestre a partir das Atividades Pedagógicas Não Presenciais (APNPs). Entre os temas, abordamos: a história dos Jogos Olímpicos; a presença das mulheres nas Olimpíadas; as escolhas dos esportes; o Olimpismo e os valores olímpicos; e as Paralimpíadas. Para potencializar o aprendizado, em duas ocasiões utilizamos o aplicativo *Kahoot*, que é uma plataforma de aprendizagem baseada em jogos, realizando uma competição lúdica virtual de perguntas sobre o tema.

Para a coleta dos dados, utilizamos um questionário *online*, a partir do *Google Formulários*, com possibilidades de respostas fechadas e abertas. Essa ferramenta permite a coleta de informações e é de fácil utilização, podendo ser acessada em qualquer local e horário,

desde que haja internet disponível, sendo um recurso dinâmico tanto para a coleta quanto para a análise dos dados (MOTA, 2019).

Elaboramos um questionário anônimo com 6 perguntas que, posteriormente, foi respondido pelos estudantes na escola a partir de um *link* enviado no grupo de *WhatsApp* das turmas. Os alunos que não possuíam celular fizeram a avaliação no laboratório de informática com os computadores disponíveis naquele espaço. Das seis questões, as cinco primeiras foram fechadas e a última aberta. Nesta última, os participantes puderam relatar algo do seu interesse, complementando as demais.

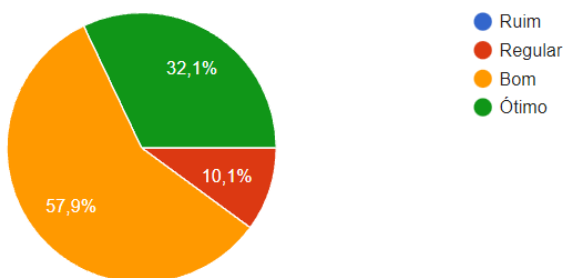
- 1) O que você achou do trabalho desenvolvido por meio do *Padlet* sobre Jogos Olímpicos?
- 2) Você teve dificuldades para realizar o trabalho?
- 3) Quais foram suas principais dificuldades?
- 4) Considera que o trabalho foi importante para trazer novos conhecimentos sobre os Jogos Olímpicos?
- 5) Gostaria de mais trabalhos parecidos com o *Padlet* e/ou outras tecnologias nas aulas de Educação Física?
- 6) Se tiver interesse, faça algum comentário abaixo.

3 Resultados e discussão

Dos 162 participantes, 159 responderam o questionário, o que corresponde a 98,1% dos estudantes. Na questão número 1, “O que você achou do trabalho desenvolvido por meio do *Padlet* sobre Jogos Olímpicos?”, cada estudante apontou sua percepção geral sobre o trabalho, tendo como possibilidades: ótimo, bom, regular e ruim. Os resultados estão dispostos no Gráfico 1.

Gráfico 1 - Percepção geral dos estudantes.

O que você achou do trabalho desenvolvido no *Padlet* sobre Jogos Olímpicos?
159 respostas



Fonte: elaborado pelos autores.

Para a maioria dos estudantes foi satisfatório desenvolver as atividades no *Padlet*, 51 estudantes (32,1%) responderam ótimo e 92 (57,9%) responderam bom. Ainda, 16 estudantes (10,1%) consideraram a experiência regular e nenhum considerou-a ruim. Esses números podem ser tidos como expressivos no que diz respeito às mais variadas relações positivas entre

TDIC e a educação (SOUSA; BORGES; COLPAS, 2020), guardada às devidas ressalvas. Ao cruzarmos os dados, percebemos que os relatos dos estudantes na questão aberta, de número 6, reforçam esse entendimento e trazem justificações para o percentual em tela, vejamos.

Ótimo modo de estudo fazendo o aluno se interessar mais na matéria e na aula (Estudante do 1º ano do ensino médio).

Foi uma coisa diferente e interessante que eu gostei de fazer (Estudante do 8º ano do Ensino Fundamental).

Achei uma forma diferente, mais prático (Estudante do 1º ano do ensino médio).

O formato da atividade desenvolvida revela o interesse dos estudantes pela relação entre Educação Física e TDIC, percebida como “diferente” por eles. Relacionar algo que faz parte do cotidiano informal da maioria dos estudantes (o uso do celular e a internet), com a formalidade escolar, se mostrou ponto positivo para a disciplina. De acordo com Gonçalves, Furtado e Gonçalves (2019), abordar e possibilitar conhecimentos, metodologias, reflexões e análises são objetivos da Educação Física e das práticas corporais, o que pode ser concretizado também por meio das TDIC. Esses autores desenvolveram um trabalho com o 9º ano do Ensino Fundamental utilizando o *blog*. Na atividade, o professor publicou temas e tarefas para que os estudantes pudessem refletir e dissertar com autonomia a respeito das drogas ilícitas, alimentação saudável e transtornos alimentares. Constataram que todos os estudantes participaram ativamente de quatro ou mais atividades.

A BNCC (2018) aborda a necessidade de estabelecermos relações com as TDIC frente aos desafios da educação contemporânea. A utilização dos recursos tecnológicos, como o *Padlet*, é uma estratégia que vai ao encontro dos objetivos do novo currículo e que contribui para que os estudantes se sintam mais motivados a participarem ativamente das aulas, seja lidando com o conteúdo, seja lidando com a utilização/criação da tecnologia, como verifica-se nos relatos a seguir.

Acho mais prático, divertido e dinâmico do que ficar copiando em uma folha (Estudante do 1º ano do Ensino Médio).

Acho interessante, algo divertido é sempre bem-vindo!! (Estudante do 8º ano do Ensino Fundamental).

Achei massa o trabalho, de forma diferenciada (Estudante do 9º ano do Ensino Fundamental).

Achei interessante, uma nova maneira de realizar um trabalho, gostei (Estudante do 1º ano do Ensino Médio).

Todavia, como já destacavam Belloni (2001), Fantin (2006), Ferreira e Girardello (2019) e Sousa, Borges e Colpas (2020), sabemos a importância de as TDIC serem trabalhadas em outras perspectivas, além da didática/instrumental e da criativa/produtiva. Nessa linha, ganha relevância também a perspectiva crítica das mídias, faz-se importante destacarmos que ela apareceu, especialmente, nos recortes históricos desenvolvidos ao longo do trabalho, nas discussões das mídias e, especialmente, nas questões relacionadas ao acesso aos artefatos tecnológicos e a internet, como ficará perceptível nas respostas de número 3.

Seguindo, quando questionados, na pergunta de número 3, sobre as dificuldades para realizar o trabalho, apenas 26 estudantes responderam positivamente, número que corresponde a 16,4% do total. Os principais apontamentos nesse quesito foram: dificuldades para entender/manusear o *Padlet*; não possuir computador ou celular; não possuir acesso à internet. Vejamos:

Gostei bastante, só que tive alguns problemas com “bugs” do *padlet* (Estudante do 2º ano do Ensino Médio).

Eu gostei bastante, apesar de quando fizemos eu ainda não tinha um celular, eu consegui fazer e gostei da forma que ele foi desenvolvido (Estudante do 9º ano do Ensino Fundamental).

Achei ótimo esse trabalho no *padlet*, só tive dificuldade pra mexer no aplicativo (Estudante do 1º ano do Ensino Médio).

Houve apontamentos quanto à utilização do aplicativo no sentido de inserir as informações pesquisadas e, no momento de submeter, não salvar no *Padlet*. Talvez, um dos motivos para que ocorresse tal situação esteja relacionado à lenta conexão da internet, o que foi uma constante nas falas dos estudantes. Soma-se a isso o fato de que, desenvolvido de forma remota, em algumas residências os discentes precisaram estar em certos locais da casa ou, segundo eles, subirem morros para conseguir sinal de internet. Outros alunos evidenciaram a ausência dos instrumentos tecnológicos em si de seus lares.

Apesar de grande parte da população estar conectada, 70% em 2020 (SOUSA; BORGES; COLPAS, 2020), a ausência de recursos para a aquisição de artefatos tecnológicos, bem como para a contratação de pacotes de internet de qualidade, são fatores que apresentam a desigualdade e dificultam uma educação tecnologizada. Segundo a pesquisa TIC Domicílios (2019), a população com menor poder aquisitivo (classe D e E) passou a ter mais acesso à internet nos últimos anos, todavia, por meio quase que exclusivo do celular e pela utilização de pacotes de dados. Respeitando o que Betti e Gomes-da-Silva (2019) denominam de princípios da educação, cabe aos trabalhos desenvolvidos com às TDIC o cuidado para que não ocorram exclusões.

Além de buscar informações sobre o uso da tecnologia, perguntamos na questão de número 4 se o trabalho com o *Padlet* contribuiu para a aquisição de conhecimentos sobre os Jogos Olímpicos e os esportes, não havendo nenhuma resposta negativa. De outro giro, 148 estudantes (93,1%) disseram que o trabalho foi significativo para adquirir novos conhecimentos. Um dos objetivos do trabalho foi contribuir para a socialização do conhecimento dos esportes presentes nos Jogos Olímpicos de maneira ampla e com a participação ativa e colaborativa dos estudantes. A partir dos relatos, percebemos que foi possível alcançar esse objetivo.

Eu gostei dessa atividade, eu conheci mais sobre o remo (Estudante do 7º ano do Ensino Fundamental).

Achei bem interessante o trabalho, pois através dos trabalhos dos meus colegas conheci coisas sobre alguns esportes que não sabia antes (Estudante do 2º ano do Ensino Médio).

Achei muito bom pois temos vários conhecimentos de diferentes esportes (Estudante do 7º ano do Ensino Fundamental).

Foi um trabalho muito interessante, aprendi pelo menos o básico de vários esportes olímpicos (Estudante do 1º ano do Ensino Médio).

Bem interessante, faz nós desenvolvermos mais nossos conhecimentos sobre tais esportes (Estudante do 9º ano do Ensino Fundamental).

O app é muito bom, pois nos deu informações sobre novos esportes (Estudante do 8º ano do Ensino Fundamental).

O trabalho com a utilização do *Padlet* proporcionou a disseminação do conhecimento de vários esportes de acordo com os estudantes, o que foi potencializado pelo período dos Jogos Olímpicos. Essa experiência contribuiu para que os participantes pudessem ter maior protagonismo nas aulas de Educação Física a partir de uma metodologia contextualizada em que o professor atuou em conjunto, de forma colaborativa.

Experiência semelhante foi observada na pesquisa de Farias e Impolcetto (2021), em que o formato das aulas, com a utilização das TDIC, foi distinto do tradicional, evidenciando também uma percepção “diferente” da Educação Física pelos estudantes, permitindo maior conhecimento dos conteúdos e o protagonismo deles. Os autores desenvolveram um trabalho com 12 aulas abordando o Atletismo e a Dança com o 6º ano do Ensino Fundamental em uma escola pública do Ceará. Entre os recursos, os autores fizeram o uso do videogame Xbox 360, do celular e do aplicativo *Kahoot*. Os autores observaram que as TDIC contribuíram para a compreensão dos temas e, na opinião dos estudantes, faz-se importante a inserção dessas ferramentas nas demais disciplinas e também sua continuidade nas aulas de Educação Física.

A busca pela autonomia dos estudantes é um dos pontos elencados pela BNCC (2018). Na área de Linguagens e suas Tecnologias do ensino médio, que compreende a disciplina de Educação Física, o documento expressa essa necessidade relacionando-a com o protagonismo dos estudantes, apresentando o uso das diversas mídias como possibilidade. O documento reconhece a inserção dos jovens na cultura digital e, na referida etapa “[...] o foco passa a estar no reconhecimento das potencialidades das tecnologias digitais para a realização de uma série de atividades relacionadas a todas as áreas do conhecimento, a diversas práticas sociais e ao mundo do trabalho”. (BNCC, 2018, p. 474).

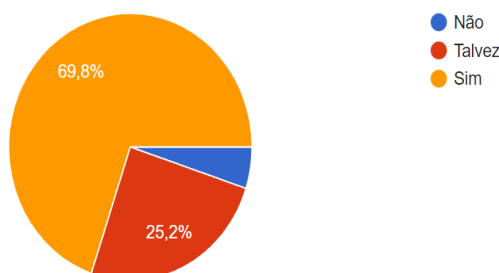
Do modo como o trabalho com o *Padlet* foi desenvolvido, faz-se perceptível a tentativa de inserir os próprios estudantes no centro da atividade como protagonistas, proposta que teve como objetivo ir na direção oposta da educação bancária, tão criticada por Freire (1996). Como aponta Monteiro (2020), o *Padlet*, se bem pedagogizado, possibilita ir ao encontro das metodologias que enfatizam a importância de propor atividades que contribuam para o desenvolvimento da autonomia dos estudantes. Por essa via, é possível problematizar o conhecimento de uma forma invertida às propostas tradicionais nas aulas de Educação Física, como nosso trabalho demonstra. O aluno traz elementos do conteúdo e o professor e os colegas contribuem para sua ampliação.

A pergunta de número 5 teve como intuito saber a opinião dos participantes a respeito de suas percepções sobre o trabalho com o *Padlet* e o uso de TDIC semelhantes nas aulas de Educação Física. 8 estudantes (5%) responderam que não gostariam, 40 (25,2%) demonstraram interesse médio, e 111 estudantes (69,8%) responderam positivamente ao enunciado, sendo favoráveis a outras atividades na mesma direção.

Gráfico 2. Interesse por atividades com outras tecnologias nas aulas.

Gostaria de mais trabalhos parecidos com o Padlet e outras tecnologias nas aulas de Educação Física?

159 respostas



Fonte: elaborada pelos autores.

Em sua maioria, e cruzando os dados com a resposta de número 6, é possível perceber pelas falas dos estudantes que a experiência com às TDIC, especialmente com o *Padlet*, é bem-vinda no que diz respeito às aulas de Educação Física:

O trabalho foi bom, poderíamos fazer mais vezes (Estudante do 9º ano do Ensino Fundamental).

Poderíamos ter mais aulas que usam o *padlet* (Estudante do 7º ano do Ensino Fundamental).

Acho uma forma mais dinâmica e interessante de se estudar. Logo ter mais aulas assim seria divertido (Estudante do 2º ano do Ensino Médio).

Trabalhos desse tipo são bons, pois podem substituir os clássicos slides (Estudante do 2º ano do Ensino Médio).

Podíamos fazer mais trabalhos desse tipo com tecnologia (Estudante do 9º ano do Ensino Fundamental).

Eu achei legal o uso do *padlet* pois a gente consegue ver o trabalho dos outros também (Estudante do 1º ano do Ensino Médio).

Ao menos dois pontos merecem atenção especial nos relatos anteriores. O primeiro diz respeito quanto à substituição dos clássicos slides, demonstrando que há certo anseio dos estudantes para outros métodos de exposição dos conteúdos. Uma segunda observação está relacionada à interação entre os estudantes possibilitada pelo *Padlet*. A frase da estudante do 1º ano do Ensino Médio: “[...] a gente consegue ver o trabalho dos outros também”, demonstra que aprender a partir do que os colegas constroem/apresentam pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem. Monteiro (2020) destaca que o uso do *Padlet* em sala de aula, a partir da criação de murais interativos e por sua hipertextualidade, pode contribuir para a melhor compreensão do conteúdo.

Como apontam Farias e Impolcetto (2021), a inserção das TDIC nas aulas de Educação Física, apesar de uma necessidade, trata-se também de uma situação incômoda para muitos professores. Por isso, é preciso que haja formação continuada para que os docentes prossigam

na busca por melhores utilizações pedagógicas desses artefatos culturais, para atuar com mais efetividade e de acordo com o contexto dos estudantes. Além de saber lidar com os recursos tecnológicos, como o *Padlet*, é preciso que haja também um planejamento adequado que direcione a problematização dos conteúdos de maneira satisfatória, por intermédio, por exemplo, de teorias que subsidiem suas organizações, como sugerem Sousa, Borges e Colpas (2020) ao citarem a mídia-educação.

Considerações finais

O objetivo deste artigo foi problematizar as potencialidades percebidas por estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental e do Ensino Médio em um trabalho realizado com o *Padlet* nas aulas de Educação Física, em diálogo com a literatura e com os Jogos Olímpicos. Percebemos que a experiência foi bem avaliada pelos estudantes e que há anseios da maioria pelo uso das TDIC no componente curricular em destaque. O trabalho possibilitou protagonismo estudantil no desenvolvimento do conhecimento relacionado aos esportes e aos Jogos Olímpicos, durante o ensino remoto/híbrido emergencial, proveniente das paralisações das atividades educacionais devido à pandemia. Entretanto, cabe destacar que a desigualdade de acesso e de recursos se fez também evidente durante este projeto, o que demandou ações no sentido de não exclusões.

Referências

- BELLONI, Maria Luiza. **O que é mídia-educação**. Campinas: Autores Associados, 2021.
- BETTI, Mauro; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **Corporeidade, jogo, linguagem: a educação física nos anos iniciais do ensino fundamental**. São Paulo: Cortez, 2019.
- BIANCHI, Paula; PIRES, Giovani De Lorenzi. Possibilidades para o ensino-aprendizagem com TICs na Educação Física escolar: uma experiência com blogs. **Cadernos de formação RBCE**, v. 1, n. 2, 2010. Disponível em: <http://revista.cbce.org.br/index.php/cadernos/article/view/982> Acesso em: 26 jun. 2023.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Secretária de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. Brasília: MEC, 2018.
- FANTIN, Mônica. **Mídia-educação: conceitos, experiências, diálogos Brasil-Itália**. São Paulo: Cidade Futura, 2006.
- FARIAS, Alisson Nascimento; IMPOLCETTO, Fernanda Moreto. Utilização das TIC nas aulas de Educação Física escolar em unidades didáticas de atletismo e dança. **Rev Bras Ciênc Esporte**, v. 43: e004220, 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbce/a/9CSYRjG6KkLsxTQMrZQms8h/>. Acesso em: 26 jun. 2023.
- FERREIRA, Viviane Lima; GIRARDELLO, Gilka Elvira Ponzi. Um olhar intercultural para a Mídia-Educação: diferenças e desigualdade nos contextos de acesso às mídias. **Revista**

Pedagógica, v. 21, p. 131-153, 2019. Disponível em:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7028924> Acesso em: 26 jun. 2023.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GONÇALVES, Patrick da Silveira; FURTADO, André Osvaldo da Silva; GONÇALVES, Cristina Marin Ribeiro. O uso das tecnologias da informação e comunicação nas aulas de educação física: um relato de experiência. **Biomotriz**, v. 13, n. 1, p. 5-17, 2019. Disponível em: <https://svr-net20.unilasalle.edu.br/handle/11690/3038> Acesso em: 26 jun. 2023.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Cidades e estados**. Rio de Janeiro: IBGE, 2019. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/pt/inicio.html> Acesso em: 23 maio 2023.

MACHADO, Nathália Savione; LUPEPSO, Marina; JUNGBLUTH, Anna. Educação híbrida. **Material Técnico da Universidade Federal Do Paraná Sistema De Bibliotecas- Biblioteca Central Coordenação De Processos Técnicos**, p. 48, 201. Disponível em: <https://bibliotecas.ufpr.br/> Acesso em: 26 jun. 2023.

MENDES, Diego de Sousa; LIMA, Márcio Roberto; FREITAS, Tamara Aparecida Reis de. Gamificación? No tengo ni idea de lo que es: un estudio en la Formación Inicial del Profesorado de Educación Física. **Alteridad-Revista De Educacion**, v. 17, p. 12-23, 2022. Disponível em: <https://alteridad.ups.edu.ec/index.php/alteridad/article/view/1.2022.01> Acesso em: 26 jun. 2023.

MONTEIRO, Jean Carlos da Silva. *Padlet*: um novo modelo de organização de conteúdo hipertextual. **Revista Encantar - Educação, Cultura e Sociedade - Bom Jesus da Lapa**, v. 2, p. 01-11, 2020. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/encantar/article/view/9077> Acesso em: 26 jun. 2023.

MOTA, Janine da Silva. Utilização do Google Forms na pesquisa acadêmica. **Revista Humanidades e Inovação**, v. 12, p. 372-380, 2019. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadesinovacao/article/view/1106> Acesso em: 26 jun. 2023.

NEIRA, Marcos Garcia; NASCIMENTO, Aline Santos do. Currículo cultural da Educação Física: princípios ético-políticos e situações didáticas. In: Neira Marcos Garcia. **Escrevivências da educação física cultural**. São Paulo: FEUSP, 2023. p. 11-30.

OLIVEIRA, Kalmel Gabriel Lima de; MENDES, Diego de Sousa. Produzindo podcasts na educação física escolar: possibilidades e desafios durante o ensino remoto emergencial. **Renote. Revista novas tecnologias na educação**, v. 19, p. 272-281, 2021. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/121225> Acesso em: 26 jun. 2023.

PERES, Paula; PIMENTA, Pedro; **Teorias e práticas de b-learning**. 1. ed. Lisboa: Edições Sílabo, 2011.

SOUSA, Galdino Rodrigues de; BORGES, Eliane Medeiros; COLPAS, Ricardo Ducatti. Em defesa das tecnologias de informação e comunicação na educação básica: diálogos em tempos de pandemia. **Plurais Revista Multidisciplinar**, v. 5, n. 1, p. 146-169, 2020.

Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/plurais/article/view/8883> Acesso em: 26 jun. 2023.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

Contribuições da autoria

Autor 1: Desenvolveu o trabalho de campo, contribuiu na escrita na organização dos dados e análises dos dados

Autor 2: Contribuiu na escrita, no referencial teórico, na organização dos dados e na análise dos dados.

Autor 3: Contribuiu na escrita, no referencial teórico, na organização dos dados e na análise dos dados.

Data de submissão: 29/06/2023

Data de aceite: 20/08/2023