CADERNOS do APLICAÇÃO
Pesquisa e Reflexão em Educação Básica

ISSN 2595-4377
https://seer.ufrgs.br/CadernosdoAplicacao
Porto Alegre | v. 36 | 2023
https://doi.org/10.22456/2595-4377.133844

>> Temática Especial 3

Situação de aprendizagem na formação docente: aproximação pedagógica e tecnológica

Rosana Amaro[1]
Welinton Baxto[2]
Jitone Leônidas Soares[3]
Alfredo Feres[4]

Resumo: Este artigo tem por objetivo pesquisar a disciplina de estágio supervisionado na perspectiva da Educação Física e a aplicação das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação, na prática docente. Buscou-se contextualizar a Educação Física na área de linguagens, e para tanto, recorreu-se aos seus antecedentes curriculares. Assim, refletiu-se sobre a cultura digital num olhar da Base Nacional Comum Curricular. Apoiou-se na abordagem metodológica qualitativa e exploratório-descritivo. Os achados da pesquisa, em grande medida, constituíram-se na proposta das estratégias didáticas e práticas em duas disciplinas de estágio supervisionado do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade de Brasília, na ocasião do Ensino Remoto Emergencial, no contexto da pandemia do COVID-19. Os achados demonstraram que as estratégias didáticas e práticas pedagógicas foram experiências inovadoras. Por outro, evidenciaram a necessidade do desenvolvimento de competência digital, na prática dos futuros docentes, na perspectiva da Educação Física e a aplicação das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação.

Palavras-chave: Educação Física. Cultura Digital. Tecnologia Digital. Formação de Professores. Ensino Remoto Emergencial.

Learning situation in teacher training: pedagogical and technological approach

Abstract: This article aims to research the discipline of supervised internship from the perspective of Physical Education and the application of Digital Information and Communication Technologies in Teaching. We sought to contextualize Physical Education in the area of languages, using its curricular antecedents. Thus, the focus was the digital culture approach presented on the National Common Curricular Based on a qualitative and exploratory-descriptive methodological approach. The research findings feature a proposal of didactic and practical strategies in two disciplines of supervised

[1] Doutorado, Faculdade de Educação Física - Universidade de Brasília. E-mail: rosanaead@unb.br. ORCID: https://orcid.org/0000-0001-5350-0277
[2] Doutorado, Ministério da Educação (MEC-BR) - E-mail: w.baxto@gmail.com. ORCID: https://orcid.org/0000-0002-6716-7353
[3] Doutorado, Faculdade de Educação Física - Universidade de Brasília - E-mail: jleonidas@unb.br ORCID: https://orcid.org/0000-0001-7246-7759
[4] Doutorado, Faculdade de Educação Física - Universidade de Brasília - E-mail: alferes@unb.br ORCID: https://orcid.org/0000-0001-9826-3762

https://doi.org/10.22456/2595-4377.133844

internship of the Physical Education Degree course at the University of Brasilia on the occasion of Emergency Remote Teaching, due to the COVID-19 pandemics context. The findings demonstrated that the didactic strategies and pedagogical practices were innovative experiences. On the other hand, they showed the need to develop digital competence, in the practice of future teachers, from the perspective of Physical Education and the application of Digital Information and Communication Technologies.

Keywords: Physical Education. Digital Culture. Digital Technology. Teacher Training. Emergency Remote Teaching.

Situación de aprendizaje en la formación del profesorado: enfoque pedagógico y tecnológico

Resumen: Este artículo tiene como objetivo investigar la disciplina de prácticas supervisadas desde la perspectiva de la Educación Física y la aplicación de las Tecnologías Digitales de Información y Comunicación en la enseñanza. Se buscó contextualizar la Educación Física en el área de lenguaje, utilizando sus antecedentes curriculares. Así, la cultura digital se reflejó en los ojos de la Base Curricular Común Nacional. Se basó en un enfoque metodológico cualitativo y exploratorio-descriptivo. Los hallazgos de la investigación constituyeron la propuesta de estrategias didácticas y prácticas en dos disciplinas de pasantía supervisada de la carrera de Licenciatura en Educación Física de la Universidad de Brasilia, con motivo de la Enseñanza a Distancia de Emergencia, en el contexto de la pandemia Covid-19. Los hallazgos demostraron que las estrategias didácticas y las prácticas pedagógicas fueron experiencias innovadoras. Por otro lado, evidenciaron la necesidad de desarrollar la competencia digital, en la práctica de los futuros docentes, desde la perspectiva de la Educación Física y la aplicación de las Tecnologías Digitales de la Información y la Comunicación.

Palabras clave: Educación Física. Cultura Digital. Tecnología Digital. Formación Docente. Enseñanza Remota de Emergencia.

1 Reflexões iniciais

A perspectiva deste capítulo constitui-se numa abordagem teórico metodológica com base no contexto da Educação Física e Linguagens: Mídias, Tecnologias e Cultura Digital na Escola. Buscou-se articular os aspectos conceituais da cultura digital e tecnologias aplicadas à Educação Física Escolar como possibilidade de intervenção pedagógica.

Neste capítulo, conduziu-se inicialmente a contextualização da Educação Física na área de linguagens (antecedentes curriculares), conceituação da Cultura digital na perspectiva da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Assim, dialoga com a proposta de linguagem corporal no contexto contemporâneo da cultura digital, apresentando possibilidades quanto à aplicação pedagógica das tecnologias à formação de professores em Educação Física.

Resgata-se que, a Educação Física na área de linguagens, conforme a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), de 1996, a "Educação Física integrada à proposta pedagógica da escola, é componente curricular obrigatório da educação básica". Naquela época, admitia-se a regência das aulas por leigos, em geral, ligados às modalidades esportivas, e/ou a outros componentes da cultura corporal, como a ginástica, a dança, os jogos, a capoeira, as lutas, entre outros conteúdos genuínos da área.

https://doi.org/10.22456/2595-4377.133844

Porém, a partir dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), do Ensino Médio (2000), se propõe a constituição da área de Linguagens, Códigos e suas Tecnologias, sendo que, dentro de seu escopo, encontram-se as disciplinas de Língua Portuguesa, Língua Estrangeira Moderna, Educação Física, Arte e Informática. Neste PCNs, a linguagem é considerada a "capacidade humana de articular significados coletivos e compartilhá-los, em sistemas arbitrários de representação, que variam conforme as necessidades e experiências da vida em sociedade. A principal razão de qualquer ato de linguagem é a produção de sentido" (PCN, 2000, p. 5).

Sabe-se que a proposta curricular do Estado de São Paulo, de 2008, foi uma das primeiras a apresentar recomendações objetivas, no que se refere ao entendimento da Educação Física como um dos componentes curriculares da área de linguagem. Nela, havia a identificação de um fenômeno que, desde então vem em um crescente, quanto à sua virtualização como mudança de identidade das práticas corporais. Através de sua veiculação midiática, em especial pela televisão aberta, canais pagos, redes sociais e diferentes plataformas de streaming.

> Os esportes, as danças, as artes marciais/lutas, as ginásticas e os exercícios físicos tornam-se, cada vez mais, produtos de consumo (mesmo que apenas como imagens) e objetos de informações amplamente divulgadas ao grande público. Jornais, revistas, rádio, televisão e internet difundem informações sobre atividades físicas e esportivas, relações destas com a saúde etc., vinculando-as a determinados significados/sentidos (PROPOSTA CURRICULAR DO ESTADO DE SÃO PAULO, 2008, p. 41).

Alguns dos temas que são tratados nesta proposta no Ensino Médio abordam a transformação do esporte em espetáculo televisivo e suas consequências; o esporte como negócio; as diferentes experiências perceptivas: jogador, torcedor presencial e telespectador; os significados/sentidos predominantes no discurso das mídias sobre o esporte: vitória ou derrota, rendimento máximo e recompensa extrínseca e intrínseca e a dimensão ética.

O documento balizador mais recente da Educação Básica é a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), publicada em 2017. No que se refere a Educação Física, contextualizada na área de linguagens, encontra-se a preocupação na análise dos discursos que tematizam as práticas corporais, bem como os valores a elas associados. Com relação ao Ensino Fundamental, destaca-se, para fins deste artigo, "a reflexão crítica a respeito das relações práticas corporais, mídia e consumo, como também quanto aos padrões de beleza, exercício, desempenho físico e saúde" (BNCC, 2017, p. 483). Já com relação ao Ensino Médio, o texto é bastante vago ao tema da "cultura digital". Esta lacuna foi percebida por Oliveira *et al.* (2021), para quem, "diante de um fenômeno polissêmico e multifacetado como o esporte, torna-se preocupante que as linguagens e suas representações estejam ausentes das habilidades preconizadas por este documento que referenda a Base dos conhecimentos comuns a todo cidadão e cidadã do Brasil" (OLIVEIRA *et al.*, 2021, p. 6).

Cultura Digital e Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação

https://doi.org/10.22456/2595-4377.133844

Percebe-se que, as demandas da sociedade moderna nos aproximou das tecnologias da informação e comunicação (TIC)[5]. Os avanços tecnológicos das últimas décadas, principalmente, na virada do século XXI, foram impulsionados pelo forte crescimento — técnico, científico, digital, eletrônico e, computacional — também, agregou nova expressão, o termo "digital" ao significado das TIC, direcionando para Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC).

O advento das TDIC, enquanto fenômeno social, demarca o conceito de Cultura Digital, esse evento representa como usamos, consumimos e nos relacionamos às tecnologias nas diversas situações do nosso cotidiano e diferentes setores da sociedade. Nas últimas décadas, vivenciamos e experimentamos inúmeras formas de interação e imersão com as tecnologias — desenvolvimento, crescimento, modernização e inovação — são termos que impulsionaram as rápidas mudanças e conferem novas apropriações (pessoais, acadêmicas e profissionais) na cultura digital.

Parte-se do princípio, que estamos num mar de estímulos, onde as tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), provocam reações adversas na sociedade e na sala de aula. Certamente, a escola como integrante dessa sociedade, não poderia ficar alheia às movimentações e às possíveis transformações que por ventura poderiam alcançar, considerando que a educação:

> [...] é um indicador do desenvolvimento socioeconômico e cultural das sociedades que atende aos interesses nacionais do país em todas as áreas de sua atuação no cenário mundial. O processo de integração das esferas culturais, educacionais, científicas e também técnicas – a introdução de normas modernas e a padronização da educação, o desenvolvimento da ciência e da tecnologia, a expansão da cultura e a divulgação das conquistas científicas e tecnológicas (ALIYEVA, 2023, p. 58).

Essa dinâmica nos traz provocações e possíveis caminhos, que nos alertam, sem preparação e mentes abertas (*open minds*), o trabalho será árduo para romper práticas estabelecidas numa sociedade bombardeada por TDIC. Por exemplo, para não ficarmos no regionalismo, uma pesquisa realizada no Azerbaijão demonstrou tendências negativas e perspectivas para o desenvolvimento da educação filológica no contexto da digitalização. Naquela pesquisa, apontaram, "tendências e previsões destacadas que fornecem um novo esboço do impacto das tecnologias digitais e os problemas de mudanças na aprendizagem, compartilhamento de conhecimento e transformação na educação filológica" (ALIYEVA, 2023).

Se por um lado, as práticas ditas tradicionais (lousa e giz), expostas em alguns estudos, não atenderam a comunidade escolar imersa nas TDIC, por outro, vale resgatar os estudos realizados com as experiências envolvem as aprendizagens de alunos do ensino fundamental em realidade virtual imersiva (I-VR), como parte de um projeto de estudos ambientais, numa comunidade. Os estudos indicaram que as interfaces imersivas, como I-VR, conseguem envolver os alunos, ou seja, incitar o interesse envolvendo os alunos em atividades significativas e ajudar a manter sua atenção no conteúdo e no processo de aprendizagem (CHRISTOPOULOS *et al.*, 2018; DALGARNO; LEE, 2010; IBÁÑEZ; DELGADO-KLOOS, 2018; MORO *et al.*, 2017 *apud* LAINE; KORHONEN; HAKKARAINEN, 2023).

[5] Envolve um conjunto de recursos de hardware e software visando melhorar a vida das pessoas em diversas situações. Para saber mais Glossário TDICs

https://doi.org/10.22456/2595-4377.133844

Observa-se que, seja na educação superior ou na educação básica, há diferentes espaços e momentos para aplicações associativas, descobertas, cooperações, colaborações e/ou mudanças da cultura digital, em situações que envolvem os processos de ensino e aprendizagens. Tanto é urgente, que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC)[6], expressa:

> [...] documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de Educação (PNE) (BRASIL, 2018, p. 7).

Evidentemente, seu principal objetivo é ser referência em qualidade de ensino no país, estabelecendo um nível de aprendizagem e desenvolvimento a que todos os estudantes têm direito. Na Educação Básica, as aprendizagens essenciais definidas na BNCC devem concorrer para assegurar aos estudantes o desenvolvimento de dez competências gerais, que consubstanciam, no âmbito pedagógico, os direitos de aprendizagem e desenvolvimento.

Neste documento, são expressas competências que devem concorrer para assegurar aos estudantes o desenvolvimento de dez competências gerais, que consubstanciam, no âmbito pedagógico, os direitos de aprendizagem e desenvolvimento, franqueada à Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas (ONU)[7]". Entre elas, está a quinta competência voltada à educação básica que versa sobre as tecnologias digitais:

> Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2018, p. 9).

No mesmo documento, está consolidado que na Educação Básica (Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio), estará alinhada e articulada à construção de conhecimentos, no desenvolvimento de habilidades e na formação de atitudes e valores. Não obstante, na Educação Superior igualmente deverá buscar eixo norteadores que possam ser complementares à boa prática educativa dos futuros licenciados que atuaram nas diferentes regiões do país em atos docentes e de gestão escolar.

Neste ponto, resolução nº 6, de 18 de dezembro de 2018, estabelece as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) dos Cursos de Graduação em Educação Física, em seu inciso IV, Art. 9º, a etapa específica para a formação em licenciatura, em Educação Física, deverá entre outros, considerar os seguintes aspectos: [...] Necessidade de articulação entre as presentes Diretrizes e o conjunto de normas e legislação relacionadas à educação básica e organizadas pelo Conselho Nacional de Educação e pelo Ministério da Educação(CNE, 2018,

[6] BNCC. 22 de dezembro de 2017, foi publicada a Resolução CNE/CP nº 2 que estabelece e orienta a implantação de uma base curricular nacional comum, obrigatória em todas as etapas e em seus respectivos modelos no âmbito da educação básica. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/. Acessado em: 19 jun. 2023.

[7] ONU. Organização das Nações Unidas. Transformando Nosso Mundo: a Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável. Disponível em: https://nacoesunidas.org/pos2015/ agenda2030/. Acesso em: 19 jun. 2023.

https://doi.org/10.22456/2595-4377.133844

p. 3). Nesta linha, direciona-se que se deve utilizar recursos da tecnologia da informação e da comunicação para ampliar e diversificar as maneiras de interagir com as fontes de produção e de difusão de conhecimentos específicos da Educação Física e de áreas afins, com o propósito de contínua atualização acadêmico-profissional.

Observa-se que os documentos norteadores, tanto para o ensino como para aprendizagem (BNCC para educação básica e Diretrizes Curriculares da Graduação em Educação Física), estão alinhados com a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB 9394/96), bem como ao PNE. 2014/2024 :

> [...] 15.6) promover a reforma curricular dos cursos de licenciatura e estimular a renovação pedagógica, de forma a assegurar o foco no aprendizado do (a) aluno (a), dividindo a carga horária em formação geral, formação na área do saber e didática específica e incorporando as modernas tecnologias de informação e comunicação, em articulação com a base nacional comum dos currículos da educação básica, de que tratam as estratégias 2.1, 2.2, 3.2 e 3.3 deste PNE (...) (PNE. 2014/2024).

Para tanto, colaboram para o alcance das metas do Plano Nacional de Educação (PNE), acerca da aplicação das tecnologias digitais nos processos de ensino e aprendizagens na educação nacional.

Por outro lado, as práticas pedagógicas vêm alinhadas com a BNCC no âmbito das linguagens corporais e formação de professores no campo da Educação Física.

Linguagem corporal no contexto contemporâneo da cultura digital

Ao refletirmos sobre as variadas práticas corporais existentes, — que podem ser vivenciadas no âmbito das práticas pedagógicas, do lazer e do cotidiano dos indivíduos, influenciados pelas restrições e experiências inerentes a cultural digital contemporânea —, acredita-se que os movimentos se mostram como atividades essenciais para desenvolvimento humano e para a formação das linguagens corporais. Desta forma, refletindo que as atividades humanas realizam-se nas práticas sociais, mediadas por diferentes linguagens, incluindo a digital, verbal, corporal, visual e sonora conforme documenta a BNCC (2018).

A formação de professores no campo da Educação Física, em uma perspectiva de formação integral numa sociedade brasileira corrente, pode-se considerar a proposição de práticas corporais com uso de tecnologias, que influenciarão as dimensões conceitual, procedimental e atitudinal dos estudantes, em momentos que poderão valorizar elementos pertencentes ao contexto da experimentação, enquanto inovação no contexto da escola, observando a sua importância para o recorte histórico que estamos vivendo, Tamanini, Santos, Do Socorro Souza (2020).

Como comentam Rangel e Darido (2006), atualmente, é possível identificar variadas formas de organização do pensamento pedagógico da Educação Física, com número razoável de interlocutores e publicações especializadas, dessa forma, tal afirmação colabora para refletirmos sobre a importância da sistematização de teorias qualificadas, que embasem um conjunto de conhecimentos sobre o uso das tecnologias no âmbito do desenvolvimento das linguagens corporais inseridas na cultura digital.

Se por um lado, sabemos sobre o crescimento da inatividade física, influenciada pelo uso excessivo das tecnologias, sobretudo por indivíduos em idade escolar, por outro, compreendemos que a linguagem corporal no contexto contemporâneo da cultura digital, pode

https://doi.org/10.22456/2595-4377.133844

ser desenvolvida e enriquecida com o apoio de tecnologias adequadas, acessíveis e devidamente configuradas para o cumprimento de seus objetivos estabelecidos para o contexto do ensino e do aprendizado.

Destaca-se que, a linguagem corporal faz parte e poderá influenciar o estilo de vida, podendo ser muito mais ativo com o uso de tecnologias e práticas corporais. Haja vista que passou a ser considerado fundamental na promoção da saúde e redução de danos para parcela importante da população (fase escolar). Neste espaço, poderia ser educada na escola/comunidade fortalecendo a compreensão de que a cultura corporal e a cultura digital, são construções sociais. Assim, o estilo de vida teria origem no próprio comportamento individual, resultante do acúmulo de informações e vontade da pessoa, como também das oportunidades e barreiras presentes na realidade social onde a pessoa está inserida, conforme descreve Nahas (2017).

Diante de uma cultural digital que oferece fartas possibilidades disruptivas, tecnologias e recursos computacionais avançados, inclusive com milhares de inteligências artificiais, cada vez mais "inteligentes" e complexas, percebem-se as potencialidades das tecnologias, enquanto ferramentas pedagógicas para o desenvolvimento da linguagem corporal. Essas, podendo ser empregadas na criação de ambientes e espaços de aprendizagem dinâmicos, repletos de experiências que valorizam a vivência individual e coletiva, enriquecidas por recursos tecnológicos.

Ainda que saibamos os desafios que a sociedade enfrenta, no que diz respeito ao sedentarismo e à promoção de estilos de vida ativos e saudáveis, torna-se evidente um olhar crítico sobre o uso das tecnologias em uma direção de que percebe, compreende as possibilidades e limitações. Portanto, lança-se mão das oportunidades das múltiplas tecnologias para ofertar movimentos ao aprendizado e desenvolvimento cognitivo, afetivo, locomotor e psicossocial do indivíduo, como exposto nas teorias de Gallahue e Ozmun (2013).

Isto posto, considera-se essencial o uso das tecnologias para ampliar a compreensão e vivência das práticas corporais, a partir da elaboração de experiências enriquecedoras para o contexto escolar. Assim, darão suporte na aquisição de competências de locomoção, além de impactar na tomada de decisão, fomentar algum nível de competitividade e sociabilização, resiliência, melhoria da aptidão física relacionada à saúde e desempenho pessoal em diversas áreas. Ratifica-se assim, os elementos de que os movimentos são essenciais, e a Educação Física, é componente curricular capaz de fomentar a oferta desses movimentos, lançando mão de recursos tecnológicos já (possivelmente ou tardio) disponíveis na rede educativa.

Após vivenciarmos os desafios do contexto pandêmico promovido pelo Coronavírus, na qual as restrições de locomoção ocasionadas naquele momento, comprometeram o desenvolvimento de crianças, jovens e adultos. Além de outros impactos, ainda sendo estudados nas diferentes áreas do conhecimento. Percebeu-se que as tecnologias e dispositivos tecnológicos foram essenciais na configuração de novas formas de condução da vida, influenciando os estilos de aprendizagens, no mundo do trabalho, vivências de lazer e na oferta da Educação Física, no contexto educacional da educação básica e universitários, em especial, na formação de professores (licenciaturas).

De modo a avançarmos na proposição de práticas corporais, que contribuam com o desenvolvimento da linguagem corporal no contexto da cultura digital, revela-se uma direção que visa educar os indivíduos a serem autônomos, bem como, competentes no uso das tecnologias existentes a partir de diversos estímulos, tais como, produção de práticas vivenciais, materiais ilustrados e dinâmicos com proposições para educar ao explicar o que são práticas corporais, cultura corporal e linguagens, por meio do uso de smartphones e

https://doi.org/10.22456/2595-4377.133844

aplicativos do tipo mHealth, por exemplo. Dessa forma, é necessário compreender que as mudanças na sociedade reconfiguram fenômenos sociais e os conceitos que os informam, o que exige da Educação Física um esforço no sentido de pensar sua função educativa coadunando-a com as sempre novas significações conforme relembra Bracht (2019).

Ainda, por meio do pensamento sobre as possibilidades que visem enriquecer a experiência das crianças e jovens na escola e em outros espaços de educação não formal e vivência social, pode-se promover estímulos coerentes para o aprendizado em diversas dimensões, em que a prática docente do professor na escola, pode ser favorecida com a produção e reutilização de vídeos, áudios, podcasts, conteúdos digitais, além dos objetos digitais que ajudem a explicar as brincadeiras e jogos, tais como os esportes digitais - eSports, danças com Just Dance e Zumba Burn it Up!, lutas com ARMS e Creed, ginásticas com Jogo Fitness Boxing, esportes de aventura com Ring Fit Adventure, entre outras possibilidades tecnológicas e gamificadas com o Kahoot, utilizando inclusive, a plataforma de vídeos Youtube, equipamento Kinect do console Xbox ou outras marcas, Vaghetti, Vieira e Botelho (2016).

Assim sendo, acredita-se que a tecnologia sem fio, quadros brancos interativos e dispositivos de registro, monitoramento da atividade corporal e física conectados a internet, podem favorecer a inovação da prática pedagógica de professores de Educação Física conforme registra Virgílio (2015), especialmente no contexto escolar, ao incrementar suas intencionalidades com recursos tecnológicos inovadores, que apresentam possibilidades de favorecimento do desenvolvimento da linguagem corporal e da cultura digital, embora reúnam características desafiadoras, que necessitam articular-se com a realidade escolar, que pode experimentar e perceber a importância das tecnologias para o contexto educacional e dos movimentos corporais.

Ao dinamizar a oferta de possibilidades de movimentos empregando tecnologias, ajudamos a desenvolver uma linguagem corporal com competências digitais para vivência em sociedade, bem como, para o mundo do trabalho e lazer, numa direção que busca por qualidade de vida, percebendo que as relações entre o ensino e a aprendizagem dos movimentos e do digital, poderão prever técnicas, ferramentas e recursos digitais capazes de gerar vivências por meio sons, formas, relacionamentos entre estudantes e pessoas, contação de histórias, identificação de elementos da natureza, dentro e fora da escola.

Assim sendo, ao utilizarmos as tecnologias digitais em uma prática pedagógica desafiadora no contexto da Educação Física Escolar, Vasques e Cardoso (2020), ampliamos os saberes sobre a cultura e cultura corporal, a partir de diversos estímulos tecnológicos que podem se fazer presentes na Educação Física, educação, artes, ciências e em outras áreas, contribuindo assim, para o desenvolvimento humano por meio das tecnologias que apoiam a movimentar-se, ler, ouvir, ver, conversar, expressar, demonstrar, além de inúmeras outras questões inerentes à formação integral e que estão presentes no contexto contemporâneo da cultura digital.

2 Abordagem Metodológica da Proposta de Intervenção Pedagógica “Você é o Professor”

Considerou-se para o percurso metodológico a abordagem qualitativa com objetivo exploratório-descritivo, respectivamente, (CRESWELL, 2021) e (GIL, 2019), constitui-se a partir de observações diretas para a produção de dados na estratégia didática proposta em duas

https://doi.org/10.22456/2595-4377.133844

disciplinas[8] de estágio supervisionado do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade de Brasília, na ocasião do Ensino Remoto Emergencial (ERE).

Em 2020, fomos surpreendidos com o surto de Coronavírus (SARS-CoV-2), declarado oficialmente pela Organização Mundial de Saúde (OMS) como situação de pandemia, desencadeando assim, um período de isolamento social à toda população mundial. Inesperadamente, entramos em situação Emergência de Saúde Pública de Importância Internacional (ESPII). Consequentemente, todos os setores da sociedade foram drasticamente afetados, o período de isolamento social modificou drasticamente a rotina pessoal, o cotidiano familiar, profissional e educacional, Costa e Amaro (2023).

Por força da COVID19, as diferentes esferas do poder público declararam fechamento de emergência em saúde pública nas empresas, comércios, instituições de ensino, entre outros setores. Na área educacional, em caráter de excepcionalidade[9], foi instituído o Ensino Remoto Emergencial, a partir daí, repentinamente, todas as instituições de ensino tiveram que repensar a oferta do ensino presencial para o modelo de ensino mediado por tecnologias, ou ainda, em virtude da exclusão digital, modelos de ensino por distribuição de conteúdo em mídia impressa.

O período de ERE, impôs grandes desafios nas estratégias docentes, seja nas formas de ensinar e aprender, na gestão acadêmica e, igualmente, desafiador aos estudantes e familiares. Diante de tantos desafios, neste período estruturou-se a atividade denominada "Situação de Aprendizagem — Você é o Professor", inicialmente, para a turma de estágio no segmento do ensino médio e no semestre seguinte para o segmento do ensino fundamental.

Ação Pedagógica "Você é o Professor" no contexto do Ensino Remoto Emergencial

A proposta de aprendizagem "Você é o Professor" teve como objetivo inicial aproximar os estudantes, de licenciatura, do campo de atuação na escola. Deste modo, possibilitar prática voltada ao exercício da docência, com a mediação das tecnologias. Considerando naquele momento, o contexto pandêmico nas quais as escolas de educação básica e os estudantes de graduação estavam vivenciando o ensino remoto emergencial. Para os autores,

> Os futuros professores, portanto, devem ser capazes de integrar as TICs ao ensino, no planejamento e desenvolvimento das atividades educativas. É essencial, por conseguinte, que os futuros professores estejam preparados para oferecer aos estudantes oportunidades de aprendizagem na perspectiva das TICs. (BIANCHI; PIRES, 2015, p. 1026).

A presença das tecnologias na formação de professores, não deve ser meramente instrumental, de preparação técnica para a aplicação dos recursos tecnológicos e/ou desarticulada do processo de planejamento. Além dos aspectos conceituais e metodológicos, é preciso desenvolver a dimensão social do currículo a partir de propostas pedagógicas de caráter crítico-reflexivo e colaborativo.

[8] (2020.2) oferta da disciplina Educação Física no Ensino Médio e Educação de Jovens e Adultos e em (2021.1) Educação Física no Ensino Fundamental.

[9] Portaria no 343, de 17 de março de 2020 - Dispõe sobre a substituição das aulas presenciais por aulas em meios digitais enquanto durar a situação de pandemia do Novo Coronavírus - COVID-19.

https://doi.org/10.22456/2595-4377.133844

Consequentemente, as duas disciplinas foram ofertadas na perspectiva da aprendizagem colaborativa, com apoio do ambiente virtual de aprendizagem Aprender, plataforma Microsoft Teams para os encontros online, grupo WhatsApp para comunicação rápida e recursos de compartilhamento do Google Drive com os materiais didáticos produzidos para favorecer a aprendizagem em colaboração. O uso de diferentes plataformas e ferramentas visou apresentar aos estudantes as diferentes possibilidades de integração de recursos. Além disso, demonstrar o potencial de produção de materiais didáticos pelo próprio professor com orientações específicas visando o pleno desenvolvimento da situação de aprendizagem. No Google Drive foram usados os recursos Google Docs, Google Apresentação e Pasta com arquivos. Especialmente, a edição do arquivo Google Docs em pequenos grupos possibilitou a participação coletiva e colaborativa de conteúdo de forma online, favorecendo a comunicação síncrona e assíncrona.

Ademais, a escolha desses recursos apresentavam as melhores características quanto à acessibilidade e responsividade, em diferentes dispositivos.

https://doi.org/10.22456/2595-4377.133844

Figura 1 - Sistematização da Situação de aprendizagem “Você é o Professor”

Fonte: Elaborado pelos autores (2023).

Objetivamente, a estratégia didático-pedagógica organizou-se em cinco etapas: fase de estudo da proposta curricular; apropriação da estrutura do planejamento e elaboração do Plano de Ensino; fase de implementação de recursos e conteúdos de uma unidade de aprendizagem na sala de aula virtual; compartilhamento das salas virtuais produzidas pelos estudantes e; por último, no término da disciplina a avaliação das aprendizagens considerando a produção dos planejamentos e implementação da salas *Google Classroom*.

Durante as práticas pedagógicas, as sequências didáticas permearam o estudo do currículo em movimento; estudo e elaboração de plano de ensino; implementação *Google classroom*; compartilhamento da sala de aula; avaliação da aprendizagem, conforme excerto a seguir:

> **1. Estudo do Currículo em Movimento**
> A primeira etapa destinou-se inicialmente para a ambientação da situação de aprendizagem e apropriação prévia da Proposta Curricular do Distrito Federal[10] para o estudo dos “Pressupostos Teóricos e Replanejamento Curricular”, seguido da visão geral do componente curricular Educação Física, na área de linguagem e, aprofundamento dos conteúdos e objetivos de aprendizagem nos segmentos do Ensino Médio e EJA (2020.2) e Ensino Fundamental (2021.1).
> **2. Estudo e Elaboração de Plano de Ensino**
> Esta etapa foi dedicada à apropriação dos elementos constituintes do plano de ensino e planejamento didático, visando a elaboração de duas unidades didáticas aplicadas ao componente Educação Física, correspondendo ao replanejamento curricular previsto no ERE. Nesta fase, os estudantes se organizaram em duplas e/ou trios e, com seus pares, apoiados pelos professores (Orientador e Supervisor) de estágio, desenvolveram a proposta de Plano de Ensino.
> **3. Implementação Google Classroom**

[10] Currículo em Movimento da Educação Básica https://www.educacao.df.gov.br/pedagogico-curriculo-em-movimento/

https://doi.org/10.22456/2595-4377.133844

> A etapa de criação da sala de aula virtual na ferramenta Google Classroom e implementação do Plano de Ensino mobilizou os estudantes para a pesquisa de conteúdos, recursos e ferramentas digitais que atendessem o objetivo do Plano de Ensino.
> **4. Compartilhamento da sala de aula**
> Para construir a penúltima etapa, os grupos precisaram garantir que a sala tivesse em torno de 10 participantes para apreciação da proposta construída. Os grupos disponibilizaram o código de inscrição e incentivaram mutuamente o acesso e participação na sala implementada. Esta etapa visou o compartilhamento das aprendizagens construídas nas etapas anteriores, por meio de compartilhamento aberto dos Planos de Ensino, com diferentes propostas nos segmentos do Ensino Médio e EJA (2020.2) e Ensino Fundamental (2021.1).
> **5. Avaliação da aprendizagem**
> Para a última etapa, foi proposto um intercâmbio de aprendizagem a partir de visitas, em ao menos, duas salas Google Classroom construídas pelos colegas e, complementarmente, o exercício de reflexão acerca da Situação de aprendizagem - Você é o Professor(a), coletado via Google formulário. Nesta etapa os estudantes visitaram as diferentes salas de aulas virtuais e exploraram os Planos de Ensino, a organização dos layouts, as propostas de conteúdos e recursos disponibilizados, assim como, os processos avaliativos em cada sala de aula.

Complementarmente, o material didático e recursos desenvolvidos foram organizados na ferramenta "*Google Drive*"[11], visando o processo de ensino e aprendizagens das turmas de estudantes de licenciatura.

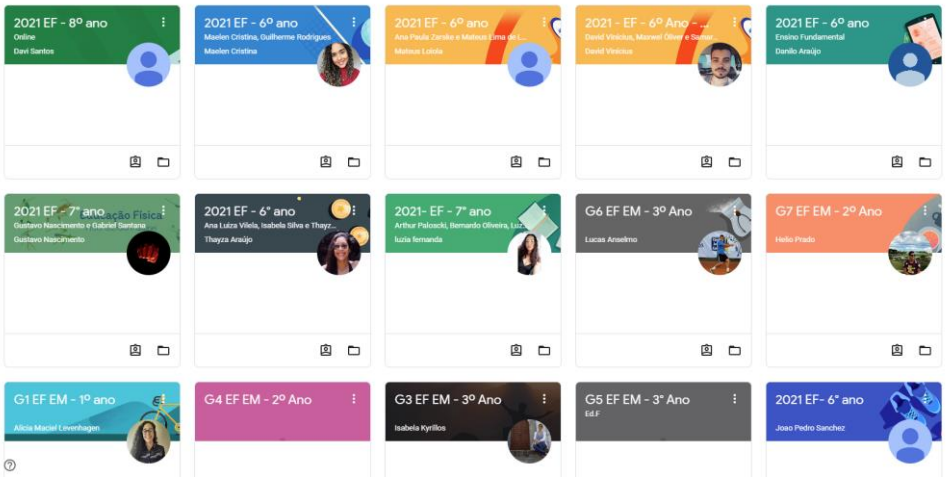
Neste espaço de criação/produção, resultou em rico material para análise e reflexão da experiência de aplicação de tecnologias digitais na formação do professor de educação física em duas disciplinas. Fato que possibilitou como elemento de integração e inovação pedagógica nas aulas de educação física na educação básica articulada à vivência do estágio supervisionado.

Na situação de aprendizagem desenvolvida, os dados foram levantados por meio das observações diretas e nas interações com os estudantes. Por intermédio das sistematizações das atividades produzidas e do processo avaliativo que possibilitou levantar elementos significativos.

[11] Google Drive é um serviço de armazenamento e sincronização de arquivos apresentado pela Google em 24 de abril de 2012. Google Drive abriga agora o Google Docs, um leque de aplicações de produtividade, que oferece a edição de documentos, folhas de cálculo, apresentações, e muito mais. Disponível em (https://pt.wikipedia.org/wiki/Google_Drive).

https://doi.org/10.22456/2595-4377.133844

Figura 2 - Interface da situação de aprendizagem "Você é o Professor"



Fonte: Elaborado pelos autores (2023).

A primeira aplicação da situação de aprendizagem envolveu a participação de 22 estudantes[12] e resultou na organização de 7 grupos. A segunda aplicação contou com o envolvimento de 20 estudantes[13], organizados em 10 duplas. Conforme campo de observação, os estudantes desenvolveram a proposta de Plano de Ensino. Assim, respectivamente, na primeira oferta, o grupo 1 desenvolveu o planejamento para 1º ano do ensino médio; os grupos 2, 4 e 7 direcionaram para o para 2º ano e os grupos 3, 5 e 6 no 3º ano do ensino médio, desta forma os três segmentos foram acolhidos possibilitando uma visão geral dos conteúdos e estratégias didáticas pertinentes a esta última etapa da formação básica.

No início das aulas, realizou-se avaliação diagnóstica sobre as expectativas quanto à realização do estágio supervisionado no segmento do Ensino Médio, no formato de ERE. Entre as questões sensíveis vivenciadas naquele momento, auge da pandemia, as falas dos estudantes demonstraram entusiasmo pela continuidade do semestre. Mas, apontaram certa apreensão devido a essa nova estratégia na formação em licenciatura. Para eles, havia boa expectativa com o ERE, destacaram a importância da presença docente no processo formativo, por exemplo: "n*esse formato, se o professor não se dedicar um pouquinho também, não tem como dar certo"* (Estudante 3). Mencionaram sobre a preferência pelo modelo presencial, considerando a possibilidade de maior vivência com as aulas práticas e interação com estudantes adolescentes, por exemplo: *"como alunos com mais idade estão se comportando na sala de aula nos tempos de pandemia."* (Estudante 6). Outro ponto observado, foi nas falas refere-se ao reconhecimento e potencialidade de novas estratégias ao modelo de ensino convencional, paro o (Estudante 8) *"Acredito que o ensino remoto tenha tendência de crescer e se consolidar que devemos aprender a funcionar e trabalhar nesse meio."*.

Ainda que o momento da pandemia e a proposta de ERE se configurassem numa situação totalmente nova e desafiadora, para os estudantes e professores, emergiram falas entre os estudantes de boas expectativas em relação à disciplina no formato de ERE. Observou-se neste contexto a prontidão dos estudante para novas aprendizagens, possibilidades para criar alternativas didáticas e descobrir o que os estudantes esperavam das aulas, disposição para superar as dificuldades. Outros estudantes demonstraram alguma preocupação, ceticismo ou mesmo desconfiança. A fala do estudante ponderou: *"O ensino remoto será uma experiência*

[12] (2020.2) disciplina Educação Física no Ensino Médio e Educação de Jovens e Adultos.
[13] (2021.1) disciplina Educação Física no Ensino Fundamental.

https://doi.org/10.22456/2595-4377.133844

diferente que não me agrada muito por não ter contato com os alunos". Todavia, mostrou-se predisposto a vivenciar a experiência de aprendizagem *"Mas espero que seja uma boa vivência, lidar com alunos quase na mesma faixa etária em que estou"* (Estudante 1). O termo "confiança" apareceu com aspecto importante para superar a desconfiança e desconhecimento no processo formativo *"Penso que será um desafio, pois o ensino a distância apresenta uma maior dificuldade."* (Estudante 18).

Dos pontos limitantes, algumas falas expressaram desconfiança e resistência ao modelo de ensino remoto, por se tratar de uma situação totalmente nova e desconhecida aos estudantes, apontaram preocupações quanto a falta de vivência em aulas práticas no ensino presencial, ausência de experiência (física) com a faixa etária na fase de desenvolvimento na adolescência e falta de contato com a prática corporal, "*Embora preferisse e achasse mais interessante e proveitoso cumprir presencialmente"*. Por outro enfoque, observou-se nas falas abertas à oportunidade de vivenciar o ERE*, "vejo também vantagens em realizar a disciplina remotamente. Acredito que o ensino remoto tenha tendência de crescer e se consolidar, que devemos aprender a funcionar e trabalhar nesse meio.*"(Estudante 16). Neste comentário, o estudante expressa pontos favoráveis do ERE mediado por tecnologias.

Na oferta do semestre posterior, foram 20 (vinte) estudantes a campo. Foram organizados 10 (dez) pequenos grupos (dupla e trios), inspirados pela aproximação dos planejamentos de ensino dos Centros de Ensino Fundamental, conforme o campo de observação.

Resgata-se que, foi aplicado no questionário para coleta de dados. Para tanto, recorreu à escala *likert* de no formato de (1) Péssimo (2) Ruim (3) Regular (4) Bom (5) Ótimo.

Baseando-se nos achados da pesquisa, na última etapa da disciplina, por meio da coleta e exercício de reflexão, foram extraídas respostas como, ótima e excelente quanto à adesão e interação dos estudantes na elaboração e aprendizagem do Plano de Ensino. Na participação da elaboração do plano de ensino, os estudantes avaliaram positivamente (bom/ótimo). Consideraram o plano de ensino objetivo e aplicável no escopo do ERE. Demonstraram que compreenderam a importância dos elementos de coerência de um plano de ensino (objetivos, conteúdos, metodologia e avaliação), avaliando como bom/ótimo. Apontaram que a elaboração do plano de ensino considerou as propostas de documentos oficiais, tais como o Currículo em Movimento, BNCC e/ou LDB, demonstrando assim, que a elaboração esteve orientada por documentos norteadores oficiais.

Por outro lado, foram apontadas algumas dificuldades neste processo de elaboração do plano de ensino. Por exemplo, expuseram surgiu a "adaptação do conteúdo para o contexto da pandemia" (estudante 2), aspecto apontado por outros estudantes. Quanto aos aspectos da redação dos objetivos de aprendizagem e de adequação das estratégias metodológicas, como pensar e propor a sequência didática, cronograma, definição do tempo, quantidade de aulas e conteúdos, reciprocamente. Manifestaram dificuldade sobre a adequação da avaliação ao contexto de ERE ou híbrido. Inclusive, pela limitação das atividades práticas relacionadas aos aspectos da realidade socioeconômica (exclusão digital) de alguns estudantes na escola campo.

Na mesma escala, de (1) Péssimo a (5) Ótimo, os estudantes avaliaram positivamente (bom/ótimo), a participação na criação da sala de aula virtual (*Google Classroom*). Demonstraram que conseguiram colocar em prática o planejamento pedagógico, na atividade de simulação em maioria consideraram ótimo o engajamento dos alunos no processo de ensino-aprendizagem, assim como a comunicação feita na sala de aula virtual.

Ponto de destaque desafiador para os estudantes, a falta de familiaridade com a ferramenta, como expressou: "A dificuldade surgiu no início pela pouca familiaridade com a

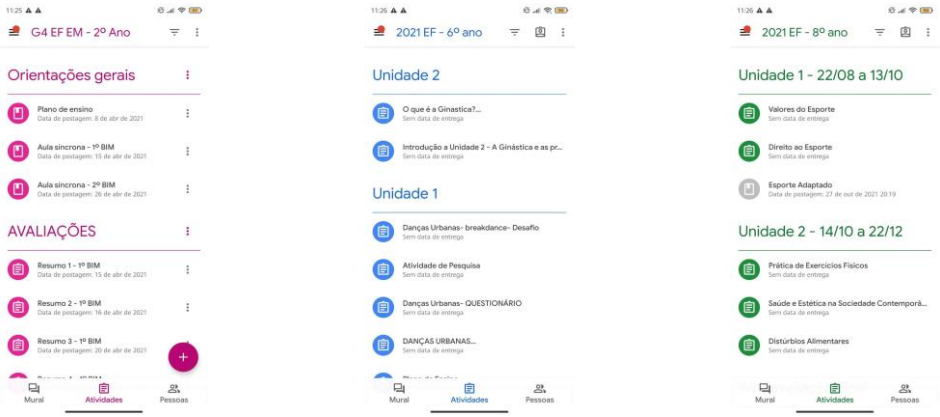
https://doi.org/10.22456/2595-4377.133844

plataforma, porém logo foi superada e deparei-me com uma ferramenta de ensino grandiosa e relevante", (estudante 7). Observou-se que a falta de domínio/conhecimento da plataforma e buscar pesquisa complementar de tutoriais visando domínio tecnológico foi ponto a ser considerado pelos estudantes. O estudante 12 comentou, "*A principal dificuldade sem dúvidas foi a atribuição da posição de professor na sala para a dupla*", observamos que a situação de aprendizagem "Você é o professor" estimulou a aprendizagem ativa neste processo formativo, principalmente, por possibilitar o contato do futuro professor com a prática docente.

Acerca das aprendizagens adquiridas, com a implementação da sala de aula Google, os estudantes expressaram conhecerem os recursos, mas, não haviam pensado na aplicação de forma pedagógica, por exemplo: "*Dominar os recursos da plataforma (criar atividades, fóruns, trabalhos, provas, avaliações...)",* (estudante 5). Os estudantes reconheceram que esse processo de aprendizagem foi importante na formação "*o aprendizado acerca da criação e/ou configuração da sala Google Classroom foi significativo e relevante para minha formação* (estudante 7)".

Para o estudante 9, *"Trata-se de uma plataforma de fácil acesso e configuração. Adquiri aprendizados proveitosos na personalização do tema da sala, na organização dos conteúdos e avaliações que são feitos de forma muito simples, e principalmente, no uso das ferramentas que tal plataforma disponibiliza, como a inclusão de materiais presentes em sites e vídeos do YouTube, e a confecção de formulários, deixando as atividades muito bem organizadas*."

Figura 3 - Interface da situação de aprendizagem "Você é o Professor"



Fonte: elaborado pelos autores (2023).

Ao término da ação pedagógica, com base no processo avaliativo, observou-se que os estudantes demonstraram bom nível de engajamento e envolvimento com as etapas propostas. Fato que, pontuaram dificuldades iniciais na etapa de planejamento e pouca competência digital, na fase de implementação dos recursos e produção dos materiais. Porém, ao longo do processo de ensino e aprendizagem, a relação teoria e prática foram sendo construídas e consolidadas pela estratégia de aprendizagem colaborativa apoiada por pequenos grupos. Neste aspecto, os estudantes avaliaram a experiência de aprendizagem "Você e o Professor", apoiadas por tecnologias, bastante enriquecedora. Entenderam que, tiveram oportunidade de colocar em prática, ainda que simuladamente, a construção do planejamento de ensino e a implementação da sala de aula virtual exposta na (figura 3).

Destacam-se alguns aspectos limitantes neste processo, a dificuldade da gestão do tempo, a falta de equipamentos e acesso à internet de alguns estudantes, conflito entre colegas,

https://doi.org/10.22456/2595-4377.133844

baixa competência digital e desconfiança com o modelo de ensino remoto. Exaltaram, por outro lado, aspectos positivos, como maior apropriação dos conteúdos da Educação Física e da proposta curricular, aquisição de apropriação tecnológica. Consequentemente, desenvolvimento das competências digitais, estímulo à criatividade e curiosidade, incentivo ao desenvolvimento de competência docente nos aspectos pedagógicos, metodológicos e tecnológicos, compreensão do processo ensino-aprendizagem mediado por tecnologias.

Considerações Finais

Ao refletirmos sobre a linguagem corporal no contexto contemporâneo da cultura digital, que pode ser influenciada pelo uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, no âmbito da escola e fora dela, observam-se algumas possibilidades. Este artigo se propôs a investigar a disciplina de estágio supervisionado na perspectiva da Educação Física e a aplicação das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação, na prática docente. Buscou-se contextualizar a Educação Física na área de linguagens, recorrendo aos seus antecedentes curriculares. Assim, refletiu-se sobre a cultura digital num olhar da Base Nacional Comum Curricular.

Por meio da sistematização de teorias que justificam a linguagem corporal, enquanto construção social, e a importância das tecnologias no contexto educacional, sabe-se que as práticas docentes podem ser desenvolvidas com o apoio de recursos e TDIC. Neste estudo, apresentou-se a abordagem metodológica com proposta de intervenção pedagógica na disciplina de estágio supervisionado do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade de Brasília, durante o período do Ensino Remoto Emergencial (ERE).

Nesta proposta, delinearam-se inovações de aprendizagem pautadas no apoio do ambiente virtual de aprendizagem Moodle Aprender 3, plataforma – *Microsoft Teams*. As aulas foram síncronas, por grupo de *WhatsApp* para comunicação rápida. Os recursos foram compartilhados pelo *Google Drive*, onde os materiais didáticos digitais estavam diagramados com técnicas de design instrucional para a promoção de aprendizagens sobre Educação Física em ambiente digital.

Destaca-se que o uso das tecnologias para formação no campo da Educação Física é ação disruptiva no contexto das práticas pedagógicas, podendo ser vista como aliada na composição de processos educativos atuais, que reúna desafios inerentes à conjuntura da inovação e apropriação das possibilidades pelos docentes.

Embora os dados coletados apresentem percepções positivas, descritas pela maioria dos estudantes matriculados, alerta-se que diversas ferramentas tecnológicas, ainda são desenvolvidas com pontos limitantes que dificultam o seu aprendizado, uso e aplicabilidade no âmbito da escola e no ensino superior, contribuindo para a exclusão digital amplamente evidenciada no cotidiano.

Dessa forma, acredita-se que o docente da Educação Física poderá enriquecer a sua prática pedagógica. Assim, dispor das abordagens inovadoras que integram diversos recursos técnicos, adotando o espírito de experimentação para apropriação de habilidades de natureza tecnológica, o qual as tecnologias são um meio para o alcance dos objetivos de ensino e aprendizagem previamente estabelecidos nos planejamentos de ensino.

Referências

ALIYEVA. Gulchohra Babali. **"Educational Trends in the Development of Philological Education in Azerbaijan in the Era of Digitalisation:** A Forecast of the Future." Futurity Education 3.1, 2023. p. 58-69. Web.

ARAUJO, Alysson Carvalho. Linguagens e Educação Física na BNCC: uma análise a partir das habilidades prescritas. **Revista. Brasileira de. Ciências do Esporte**, v. 43, e004421, 2021.

BIANCHI, Paula; PIRES, Giovani De Lorenzi. Cultura Digital e Formação de Professores de Educação Física: Estudo de Caso na Unipampa. **Movimento**, [S. l.], v. 21, n. 4, p. 1025–1036, 2015. DOI: 10.22456/1982-8918.53778. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/53778. Acesso em: 16 jun. 2023.

BRACHT, Valter. **Educação Física Escolar no Brasil. O que ela vem sendo e o que pode ser.** São Geraldo - RS: Editora Unijuí, 2019. E-book. ISBN 9788541902892. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788541902892/. Acesso em: 20 jun. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio**, 2000. Disponivel em http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/blegais.pdf. Acesso em: 19 jun. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Plano Nacional de Educação (PNE).** Lei Federal n.º 13.005, de 25 de junho de 2014. Brasília: MEC, 2014. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l13005.htm. Acesso em: 19 jun. 2023.

COSTA, Cinthya Rayssa Xavier da; AMARO, Rosana. Os impactos do ensino remoto emergencial na formação dos estudantes de Educação Física. *In*: GONÇALVES, Maria Célia da Silva; PIMENTA, Daniela Cristina Freitas Garcia (org.). **Educação e Conhecimento**. Editora Poisson. 1. ed. Vol. 2. p. 147 - 154. 2023. Disponível em: https://poisson.com.br/2018/produto/educacao-e-conhecimento-volume-2/. Acesso em: 10 jun. 2023.

CONSELHO NACIONAL DE EDUCAÇÃO (CNE). **Resolução CNE/CES 6/2018.** Diário Oficial da União, Brasília, 19 de dezembro de 2018, Seção 1, pp. 48 e 49.

CRESWELL, John Ward; CRESWELL, J. David. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto.** Porto Alegre: Grupo A, 2021. E-book. ISBN 9786581334192. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786581334192/. Acesso em: 28 jun. 2023.

GALLAHUE, David; OZMUN, John; GOODWAY, Jackie. **Compreendendo o desenvolvimento motor.** Porto Alegre - RS: Grupo A, 2013. E-book. ISBN 9788580551815. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788580551815/. Acesso em: 19 jun. 2023.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**, 7ª edição. São Paulo: Grupo GEN, 2019. E-book. ISBN 9788597020991. Disponível em:

https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788597020991/. Acesso em: 28 jun. 2023.

LAINE, Joakim; KORHONEN, Tiina; HAKKARAINEN, Kai. **"Primary School Students' Experiences of Immersive Virtual Reality Use in the Classroom.**" Cogent Education 10.1 (2023): Cogent Education,, v. 10, n. 1, 2023. Web.

NAHAS, Markus V. **Atividade física, saúde e qualidade de vida:** conceitos e sugestões para um estilo de vida ativo. 5. ed. rev. atual. Londrina: Midiograf, 2017. 318p.

OLIVEIRA, Nathalia Dória *et al*. **Linguagens e Educação Física na BNCC: uma análise a partir das habilidades prescritas**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, v. 43, 2021.

PROPOSTA CURRICULAR DO ESTADO DE SÃO PAULO: **Educação Física** / Coord. Maria Inês Fini. – São Paulo: SEE, 2008.

RANGEL, Irene Conceição Andrade; DARIDO, Suraya Cristina. **Educação Física no Ensino Superior - Educação Física na Escola: Implicações para a Prática Pedagógica**, 2ª edição. São Paulo - SP: Grupo GEN, 2006. E-book. ISBN 978-85-277-1972-8. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/978-85-277-1972-8/. Acesso em: 19 jun. 2023.

TAMANINI, Paulo Augusto; SANTOS, Jean Mac Cole Tavares; DO SOCORRO SOUZA, Maria. **Cultura digital: tecnologias, escola e novas práticas educativas.** Pedagógica: Revista do programa de Pós-graduação em Educação-PPGE, n. 22, p. 1-19, 2020.

VAGHETTI, César Augusto Otero; VIEIRA, Karina Langone; BOTELHO, Silvia Silva da Costa. Cultura digital e Educação Física: problematizando a inserção de Exergames no currículo. **Revista Educação: Teoria e Prática**, v. 26, n. 51, p. 3-18, 2016.

VASQUES, Daniel Giordani; CARDOSO, Nicole Marceli Nunes. Jogos eletrônicos e Educação Física escolar: um relato de experiência. **Cadernos de Aplicação**, Porto Alegre, v. 33, n. 1, 2020. DOI: 10.22456/2595-4377.104420. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/index.php/CadernosdoAplicacao/article/view/104420. Acesso em: 16 jun. 2023.

VIRGILIO, Stephen J. **Educando Crianças para a Aptidão Física: Uma Abordagem Multidisciplinar.** São Paulo - SP: Editora Manole, 2015. E-book. ISBN 9788520448120. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788520448120/. Acesso em: 20 jun. 2023.

https://doi.org/10.22456/2595-4377.133844

Contribuições da autoria

Autor 1: Ideia da temática da pesquisa, sistematização dos dados da pesquisa, revisão da literatura, análise dos dados e escrita do texto.
Autor 2: Resumo, escrita texto, revisão textual, revisão da literatura.
Autor 3: Escrita texto, revisão textual, revisão da literatura.
Autor 4: Construção lógica do texto, subtítulos e encadeamento de ideias, revisão da literatura, análise dos dados e escrita do texto.

Data de submissão: 10/07/2023
Data de aceite: 20/08/2023