



UNIVERSIDADE DO VALE DO TAQUARI – UNIVATES
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA - LICENCIATURA

**PERCEPÇÕES DE ALUNOS DO ENSINO MÉDIO SOBRE O USO DE
TECNOLOGIAS DIGITAIS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Gabriela Giongo

Lajeado/RS, novembro de 2023

Gabriela Giongo

**PERCEPÇÕES DE ALUNOS DO ENSINO MÉDIO SOBRE O USO
DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO
FÍSICA**

Artigo apresentado no componente curricular Trabalho de Conclusão de Curso II, do curso de Educação Física – Licenciatura, da Universidade do Vale do Taquari – Univates, como parte da exigência para a obtenção do título de Licenciatura em Educação Física.

Orientador: Prof. Derli Juliano Neuenfledt

Lajeado/ RS, novembro de 2023

Gabriela Giongo

**PERCEPÇÕES DE ALUNOS DO ENSINO MÉDIO SOBRE O USO
DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO
FÍSICA**

A Banca examinadora abaixo aprova o artigo apresentado no componente curricular Trabalho de Conclusão de Curso II, do curso de Educação Física – Licenciatura, da Universidade do Vale do Taquari – Univates, como parte da exigência para a obtenção do título de Licenciatura em Educação Física:

Prof. Dr. Derli Juliano Neuenfeldt- orientador
Universidade do Vale do Taquari – Univates

Profa. Silvane Fensterseifer Isse
Universidade do Vale do Taquari – Univates

Profa. Kári Lúcia Forneck
Universidade do Vale do Taquari - Univates

Lajeado/RS, 24 de novembro de 2023

PERCEPÇÕES DE ALUNOS DO ENSINO MÉDIO SOBRE O USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

PERCEPCIONES DE ESTUDIANTES DE SECUNDARIA SOBRE EL USO DE
TECNOLOGÍAS DIGITALES EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA

PERCEPTIONS OF HIGH SCHOOL STUDENTS REGARDING THE USE OF
DIGITAL TECHNOLOGIES IN PHYSICAL EDUCATION CLASSES

Resumo: Este artigo tem como objetivo investigar a percepção dos alunos do Ensino Médio de uma escola em relação ao uso de TDICs nas aulas de Educação Física. Esta é uma pesquisa qualitativa com abordagem de pesquisa ação, conduzida com uma turma do Ensino Médio de uma escola estadual. Utilizamos um questionário online para entender as expectativas iniciais da turma em relação com o uso de TD e, em seguida, conduzimos três aulas incorporando tecnologias digitais. Ao término das aulas, promovemos discussões para avaliar a percepção dos alunos e documentamos as observações em um diário de campo. Os resultados foram positivos, demonstrando que o uso de tecnologias permitiu aos estudantes experimentar novas formas de aprender e refletir sobre a interação entre o mundo virtual e o mundo físico, promovendo um ambiente de aprendizado estimulante e envolvente. Isso ofereceu uma experiência diferenciada em relação à abordagem tradicional. Sendo assim, a partir das experimentações os estudantes destacaram que as aulas foram divertidas e educativas. Portanto, quanto as percepções dos alunos podemos identificar que as aulas que incorporam tecnologias digitais podem proporcionar um ambiente de aprendizado estimulante e envolvente, mas também oferecem uma experiência diferenciada em relação à abordagem tradicional.

Palavras-chave: Educação Física. Ensino Médio. Tecnologias Digitais.

Resumen: Este artículo tiene como objetivo investigar la percepción de los estudiantes de Educación Secundaria de una escuela con respecto al uso de TDICs en las clases de Educación Física. Esta es una investigación cualitativa con enfoque de investigación-acción, realizada con una clase de Educación Secundaria de una escuela estatal. Utilizamos un cuestionario en línea para comprender las expectativas iniciales de la clase en relación con el uso de TD y luego realizamos tres clases incorporando tecnologías digitales. Al final de las clases, facilitamos discusiones para evaluar la percepción de los estudiantes y documentamos las observaciones en un diario de campo. Los resultados fueron positivos, demostrando que el uso de tecnologías permitió a los estudiantes experimentar nuevas formas de aprender y reflexionar sobre la interacción entre el mundo virtual y el mundo físico, promoviendo un entorno de aprendizaje estimulante y atractivo. Este ofreció una experiencia diferenciada en comparación con el enfoque tradicional. Por lo tanto, a partir de las experimentaciones, los estudiantes destacaron que las clases fueron divertidas y educativas. En cuanto a las percepciones de los estudiantes, podemos identificar que las clases que incorporan tecnologías digitales pueden proporcionar un entorno de aprendizaje estimulante

Como referenciar este artigo:

SOBRENOME, Nome. Título. *Revista Pedagógica*, Chapecó, v. x, p. x-x, ano x.

DOI: <http://dx.doi.org/10.22196/rp.v22i0.xxxx>

y atractivo, sino que también ofrecen una experiencia diferenciada en comparación con el enfoque tradicional.

Palabras clave: Educación Física. Educación Secundaria. Tecnologías Digitales.

Abstract: This article aims to investigate the perception of high school students at a school regarding the use of ICTs (Information and Communication Technologies) in Physical Education classes. This is a qualitative research with an action research approach, conducted with a high school class at a state school. We used an online questionnaire to understand the initial expectations of the class regarding the use of digital technologies and then conducted three classes incorporating digital technologies. At the end of the classes, we promoted discussions to assess the students' perception and documented observations in a field diary. The results were positive, demonstrating that the use of technologies allowed students to experience new ways of learning and reflect on the interaction between the virtual and physical worlds, promoting a stimulating and engaging learning environment. This offered a differentiated experience compared to the traditional approach. Thus, based on the experiments, students highlighted that the classes were both fun and educational. Therefore, regarding the students' perceptions, we can identify that classes incorporating digital technologies can provide a stimulating and engaging learning environment but also offer a differentiated experience compared to the traditional approach.

Keywords: Physical Education. High School Education. Digital Technologies.

INTRODUÇÃO

Atualmente, vivemos em uma sociedade rodeada pelas tecnologias, valendo-se de uma expressão mais formal, das chamadas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) ou tecnologias digitais (TD), que englobam equipamentos digitais como os computadores, celulares, tablets, lousas digitais, entre outros. Conforme Moreira e Schlemmer (2020), as tecnologias digitais e as redes de comunicação não devem ser vistas apenas como ferramentas ou recursos, mas como forças que têm um impacto significativo em várias áreas de nossas vidas. Elas afetam nossa autoconcepção, ou seja, a maneira como nos vemos, nossas interações sociais, como ensinamos e aprendemos, e até mesmo nossa compreensão da realidade e nossa interação com ela.

A relação dos jovens com as tecnologias digitais tem sido cada vez mais intensa nas últimas décadas. Com o advento da internet e das redes sociais, eles têm acesso a uma variedade de informações e interagem socialmente, desenvolvendo habilidades tecnológicas desde muito cedo. No entanto, essa relação também apresenta desafios e preocupações, como o uso excessivo de dispositivos eletrônicos e a dependência tecnológica. A forma como os jovens lidam com as tecnologias pode ter impactos

significativos em seu desenvolvimento cognitivo, emocional e social, e é um tema relevante para pesquisas e debates na atualidade (SOUZA; DA CUNHA, 2019).

Por isso, entendemos que a escola precisa olhar para as potencialidades das tecnologias digitais para o ensino. Por meio das Tecnologias Digitais é possível criar ambientes de aprendizado personalizados, oferecer recursos multimídia, acessar informações em tempo real, entre outros benefícios. Moran (2022) acredita que o uso das tecnologias deve se inserir em um projeto educativo que proporcione uma aprendizagem significativa, que estimule o raciocínio crítico, a criatividade, a capacidade de cooperação e a construção do conhecimento. Não é apenas uma questão de usar tecnologias, mas de criar um ambiente educativo que seja enriquecido e transformador, de forma a tornar a aprendizagem mais interessante, desafiadora e prazerosa.

As possibilidades de uso das tecnologias digitais na escola são inúmeras e variadas. Uma delas é a utilização de *softwares* e aplicativos educacionais que permitem a criação de atividades interativas, como jogos, *quiz*, simulações e outros recursos que tornam o aprendizado mais lúdico e dinâmico. Além disso, as tecnologias digitais também permitem o acesso a recursos *online*, como vídeos, *podcasts*, textos e outras mídias que podem enriquecer as aulas e ampliar o repertório dos alunos. Também podem ser utilizadas para aprimorar a comunicação entre alunos, professores e pais por meio de aplicativos de mensagens, tal como o *WhatsApp*. Porém, é importante ressaltar que é fundamental que haja um planejamento pedagógico para que a utilização desses recursos seja efetiva e contribua para a melhoria da qualidade do ensino.

Nesse artigo, nosso olhar volta-se para relação do ensino da Educação Física escolar e as tecnologias digitais. A incorporação de tecnologias digitais no ensino da Educação Física tem sido uma tendência crescente nos últimos anos, impulsionada pelo aumento da disponibilidade de dispositivos digitais e pela necessidade de adaptação ao contexto de ensino remoto durante a pandemia da COVID-19 no período de 2020 a 2022. Tais tecnologias podem ser aliadas poderosas na Educação Física, conforme citam Martins e Rangel (2022, p. 287): “[...] a incorporação da linguagem digital em suas práticas pedagógicas relacionando TDIC e práticas corporais dentro da cultura corporal de movimento para que os processos de ensino e aprendizagem possam se tornar mais atrativos e significativos para os alunos”.

Ao perceber que as tecnologias digitais estão cada vez mais presentes no cotidiano dos jovens, esta pesquisa volta-se para uma experimentação do uso delas nas aulas de Educação Física. Isso ocorreu no Estágio Curricular Supervisionado – Ensino Médio – do curso de Educação Física – Licenciatura pela Universidade do Vale do Taquari – Univates, que foi realizado durante o segundo semestre de 2023. A motivação surgiu do desafio de explorar as possibilidades de uso das tecnologias digitais em um componente curricular que tem o movimento corporal como eixo central.

A Educação Física é muito mais do que a prática de exercícios físicos; é um componente curricular que deve se preocupar com o desenvolvimento integral do indivíduo, considerando aspectos físicos, cognitivos e sociais. Ela desempenha um papel fundamental na formação de cidadãos conscientes de seu corpo e de sua saúde, promovendo não apenas a atividade física, mas também o conhecimento, a reflexão e a participação na sociedade (BETTI, 1994).

Nesse sentido, o presente estudo objetiva investigar a percepção dos alunos do Ensino Médio de uma escola em relação ao uso de tecnologias digitais nas aulas de Educação Física. A pesquisa nessa área, com aproximações à pesquisa-ação, permite acompanhar os benefícios e desafios da incorporação das tecnologias, adaptando as práticas pedagógicas para atender as demandas da sociedade contemporânea. Além disso, esse tipo de investigação reside na capacidade de integrar as inovações tecnológicas no contexto educacional.

A RELAÇÃO ENTRE ESCOLA E TDIC

A relação da escola com as tecnologias digitais tem se tornado cada vez mais importante nos últimos anos. Com a popularização dessas tecnologias e a sua inserção cada vez mais intensa na vida cotidiana das pessoas, a escola precisa levar em conta essa realidade para oferecer um ensino atualizado e de qualidade.

Conforme Moran (2021), a escola deveria utilizar as tecnologias de maneira crítica e consciente, evitando que sejam meramente ferramentas de reprodução de ideias e valores já estabelecidos. Assim, o autor defende que a escola precisa estar preparada para lidar com as transformações que as tecnologias digitais trazem para a sociedade e para a

cultura, a fim de promover um ensino atualizado e capaz de formar cidadãos críticos e participativos.

Kenski (2007) ressaltava que as tecnologias eram uma realidade presente na vida dos estudantes, e que a escola precisava acompanhar essa evolução tecnológica para garantir uma educação de qualidade. Além do mais, destaca que a incorporação das tecnologias na educação deve ser pensada de forma cuidadosa e planejada, pois o simples uso não garante uma melhora nos processos de ensino e aprendizagem.

Da mesma forma, Sibilía (2012) já afirmava que as escolas estão muito ligadas aos ensinamentos do passado, tornando-se um espaço isolado e distante das experiências e interações cotidianas dos alunos, que estão cada vez mais conectados e engajados em redes virtuais. Desse modo, os jovens perdem o interesse pela educação ocasionando abandono da escola.

Ainda de acordo com a autora, há uma diferença entre a forma como os jovens se relacionam com o mundo físico e o mundo virtual "[...] o que evidencia certa defasagem entre duas formas diferentes de o sujeito se relacionar consigo mesmo, com os demais e com o mundo" (SIBILIA, 2012, p. 81). A escola precisa reconhecer essa mudança e se adaptar a ela, oferecendo um ambiente mais participativo e engajado, que promova a colaboração, a comunicação e a criatividade dos alunos, em vez de apenas transmitir conhecimentos de forma unidirecional e autoritária. "A didática tentou introduzir os jogos nas salas de aula, por exemplo, no intuito de aliviar certa carga associada ao fatigante trabalho escolar, potencializando a aprendizagem de um modo divertido" (SIBILIA, 2012, p. 82). Percebe-se que há um movimento de incorporação das tecnologias digitais no ensino escolar. Moran (2013) mencionava que,

[...] o avanço das tecnologias e o seu domínio técnico-pedagógico propiciam a criação de espaços e atividades novos dentro da escola, que convivem com os tradicionais: utiliza-se mais o vídeo, para tornar as aulas mais interessantes, desenvolvem-se alguns projetos na internet, nos laboratórios de informática (MORAN, 2013 p. 91).

Assim sendo possível observar a integração das tecnologias digitais no ambiente escolar, a fim de enriquecer os processos de ensino e aprendizagem. Kenski (2007), por sua vez, defendia uma proposta para a formação de cada indivíduo na sociedade atual de forma

a não torná-los apenas consumidores e usuários de tecnologias, mas criar condições para que sejam capazes de se tornarem produtores e desenvolvedores de novas tecnologias. Dessa forma “[...] as inovações tecnológicas podem contribuir de modo decisivo para transformar a escola em um lugar de exploração de culturas, de realização de projetos, de investigação e debate” (KENSKI, 2007, p. 67).

Há uma década, os autores mencionados já defendiam a necessidade de a escola se adaptar aos tempos digitais. No entanto, ainda permanecemos no mesmo ponto, sem avanços significativos nesse sentido. Moran (2013) defendia que a escola precisa mudar seu modelo pedagógico, buscando formas mais flexíveis e inovadoras de promover o ensino e aprendizagem:

Vale a pena inovar, testar, experimentar, porque avançaremos mais rapidamente e com segurança na busca de novos modelos, que estejam de acordo com as mudanças rápidas que experimentamos em todos os campos e com a necessidade de aprender continuamente (MORAN, 2013 p. 165).

Da mesma forma, Sibilia (2012) apontava para uma importante reflexão sobre o modo como os alunos se relacionam em um mundo cada vez mais interativo e conectado. A escola, por sua vez, não pode ser a mesma, não pode se manter alheia a esse contexto. É necessário repensar o modelo de ensino tradicional, focado na memorização e na reprodução do conhecimento, e encontrar novas formas de engajar os alunos em um mundo digital que é, muitas vezes, mais atraente e dinâmico do que a sala de aula. É muito importante que a escola se adapte ao mundo interativo e ofereça recursos para que os alunos possam desenvolver habilidades e competências adequadas para esse contexto.

Com a pandemia de Covid-19, houve uma aceleração na adoção de tecnologias digitais nas escolas, conforme afirma Valente e Almeida (2022). Essa mudança trouxe consigo diversas contradições para o cenário educacional brasileiro, tais como: a implementação de novas abordagens educacionais e modificações dos programas de estudo com a integração das tecnologias digitais.

No entanto, mesmo diante dessas dificuldades, é importante destacar experiências positivas que mostram que é possível mudar os modos de ensino como destacam os autores Valente e Almeida (2022),

Diante das contradições evidenciadas e intensificadas no panorama educacional do país durante a pandemia COVID-19, é relevante destacar experiências que sinalizam mudanças nos modos de desenvolver os processos de ensino e de aprendizagem, com uma atuação docente voltada à participação, ao engajamento e à autoria do aluno, delineando potencialidades para contribuir com o futuro da escola (VALENTE; ALMEIDA, 2022, p.7).

Assim, os autores acreditam que “[...] as tecnologias digitais podem ser aliadas relevantes na educação, auxiliando o acesso à informação, a realização das atividades propostas e a interação tanto entre aluno e professor quanto entre os estudantes” (VALENTE; ALMEIDA, 2022, p. 1). Portanto, nesse artigo trazemos os resultados da experimentação das tecnologias digitais com a Educação Física Escolar, destacando o olhar dos alunos sobre essa articulação.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este estudo é de natureza qualitativa que, de acordo com Bogdan e Biklen (1994), é uma abordagem que busca explorar e compreender o significado das experiências humanas das realidades sociais complexas. É uma pesquisa orientada para a descoberta, buscando compreender como as pessoas experimentam o mundo, interpretam eventos e atribuem significado às suas experiências.

A metodologia quanto ao tipo de pesquisa aproxima-se à pesquisa-ação que, de acordo com Thiollent (2011), busca abordar problemas sociais e técnicos por meio da colaboração entre pesquisadores interessados na resolução de problemas. Assim, os grupos são formados para elucidar os problemas, promover discussões e encontrar soluções, levando em consideração diferentes perspectivas e conhecimentos, visando contribuir para a busca de respostas efetivas para essas questões.

A pesquisa foi realizada em uma escola estadual de Ensino Médio situada em uma cidade do interior do Rio Grande do Sul. Foi desenvolvido um total de três aulas, com a participação de uma turma composta por 23 alunos do primeiro ano do Ensino Médio, em um período semanal de aula de Educação Física. As aulas fizeram parte do Estágio Curricular Supervisionado – Ensino Médio do curso de Educação Física. As aulas aconteceram no mês de outubro de 2023. Para garantir a adequação e relevância da pesquisa, foi estabelecido como critério de inclusão obter o consentimento dos pais ou

responsáveis para a participação dos estudantes, assim como o consentimento dos próprios estudantes. Não houve exclusão de estudantes, ou seja, todos os alunos da turma participaram da pesquisa.

Quanto às técnicas de produção de informações foram realizadas observações registradas em diário de campo, questionário e rodas de conversa. As observações, com o propósito de conhecer a turma, foram registradas em diário de campo. Por meio do grupo de *WhatsApp* da turma foi encaminhado um questionário *online*, com questões abertas e fechadas, com o objetivo de saber a opinião dos estudantes a respeito da utilização de tecnologias digitais nas aulas de Educação Física, bem como investigar suas experiências prévias e descobrir suas expectativas para futuras vivências nesse contexto. Os estudantes tiveram um prazo de uma semana para responderem. Dos 23 alunos, 15 responderam ao questionário.

Em outubro, nos dias 02/10/2023, 09/10/2023 e 16/10/2023, desenvolveram-se as aulas que abordaram temas distintos. As duas primeiras focadas em dança e a última em esportes. A primeira e a última ocorreram na sala audiovisual da escola, onde utilizou-se recursos como um televisor, um console XBOX 360 com Kinect¹, além dos CDs dos jogos Just Dance e Esportes. A segunda aula foi realizada na quadra da escola, envolvendo o uso de dispositivos móveis para acessar os QR Codes que continham os estilos de dança.

Para documentar as observações e discussões ocorridas durante as aulas, empregamos o diário de campo. Ao término de cada aula, promovemos rodas de conversa nas quais destacamos os aspectos positivos e dificuldades do uso das tecnologias digitais, além de descrever a percepção dos estudantes em relação a essas ferramentas. Na última aula, também utilizamos a plataforma *Mentimeter* para criar uma nuvem de palavras que serviu como registro das percepções vivenciadas ao longo das três aulas.

Este projeto de pesquisa foi submetido e aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa (COEP)² da Universidade do Vale do Taquari – Univates. O COEP desempenha um papel fundamental na salvaguarda da integridade e dignidade dos participantes da pesquisa, assegurando que a pesquisa seja conduzida de acordo com os padrões éticos

¹ O XBOX 360 é um console de videogame conhecido por sua biblioteca diversificada de jogos e recursos online. O Kinect é um acessório do XBOX 360 que permite aos jogadores interagir com os jogos sem a necessidade de um controle, usando movimentos corporais, reconhecimento de voz e gestos.

² Aprovado no dia 23/08/2023, CAAE: 71081923.9.0000.5310; Número do parecer: 6.186.781

estabelecidos. O comitê realiza uma avaliação cuidadosa e monitora todos os processos da pesquisa, priorizando o cumprimento dos princípios éticos e a proteção dos direitos humanos.

Na instituição onde o projeto de pesquisa foi conduzido, buscamos formalmente a autorização e o consentimento, o que envolveu a solicitação de uma Carta de Anuência assinado pela diretora da escola. A participação na pesquisa exigiu que os responsáveis pelos estudantes fornecessem sua assinatura no Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). Este documento tem a finalidade de fornecer informações detalhadas sobre a participação do sujeito na pesquisa, incluindo o esclarecimento sobre os métodos de coleta de dados que serão utilizados. Da mesma forma, ressaltando que a contribuição é voluntária e que, mesmo após a assinatura do termo, o participante tem o direito de optar por não contribuir para a pesquisa.

Especificamente para os estudantes foi aplicado o Termo de Assentimento, sendo este, uma forma de garantir que os estudantes tenham a oportunidade de compreender os objetivos, os procedimentos, os possíveis riscos e benefícios da pesquisa, e possam expressar seu acordo em participar voluntariamente. Além disso, cada aluno recebeu uma letra, atribuída com base na ordem de chamada da turma, a fim de preservar o anonimato dos participantes

A análise das informações baseou-se na análise textual discursiva, na qual segundo Moraes e Galiuzzi (2016), ocorre um processo que envolve a desconstrução e reconstrução de materiais linguísticos e discursivos, resultando em novos entendimentos sobre os fenômenos e discursos investigados. O processo inclui a identificação e categorização de enunciados, formando uma estrutura de compreensão. As categorias emergentes do estudo foram: A relação dos jovens com as tecnologias digitais e a Educação Física escolar; Experimentação de tecnologias digitais nas aulas de Educação Física: rompendo resistências.

A RELAÇÃO DOS JOVENS COM AS TECNOLOGIAS DIGITAIS E A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Nessa categoria iremos tratar da relação dos jovens com as tecnologias digitais, analisando como eles as utilizam e explorando possíveis maneiras de incorporar essas tecnologias nas aulas de Educação Física a partir das respostas do questionário.

A primeira questão do questionário foi saber quais as tecnologias digitais os estudantes utilizavam em seu dia a dia. Os estudantes tinham algumas opções bem como podiam acrescentar outro item que não estivesse explicitado. O celular é a tecnologia digital que todos os estudantes desta turma utilizam, seguido da televisão, computador, videogame e tablet. Em uma pesquisa realizada por Celestino (2020) fica evidente que, embora os celulares sejam proibidos nas escolas, eles representam a ferramenta mais utilizada pelos estudantes, devido ao seu constante vínculo com o mundo virtual. Diante disso, o autor ressalta a relevância de permitir o uso dos dispositivos móveis em sala de aula, desde que seja para fins educacionais.

Em relação à pergunta sobre se já tiveram alguma experiência com o uso das tecnologias digitais no ensino, que foi a segunda questão, os estudantes mencionaram que utilizaram os computadores ou *Chromebooks* da escola para pesquisas, criação de slides e avaliações. Além disso, fizeram uso do site *Kahoot*³ para a realização de atividades. Especificamente na área de Educação Física e pós pandemia, os estudantes afirmaram não terem tido nenhuma experiência. A pergunta seguinte abordou como os estudantes percebiam a influência das tecnologias digitais na prática de atividades físicas. Foi interessante observar as diferentes respostas a essa questão. A maioria expressou a opinião de que a utilização de tecnologia não é benéfica. Isso foi evidenciado por comentários como o de Aluno D: “Na minha opinião, acredito que a educação/atividade física é feita para se distrair de tudo, incluindo a tecnologia, não acho pertinente.”; e o de Aluno G: “Não é necessário pois o uso de telas é alto e a educação física é algo para praticarmos esportes e exercícios físicos.” (Comentários registrados no questionário online)

³ O *Kahoot* é uma plataforma de aprendizado por jogos usada por alunos e professores para criar e compartilhar questionários interativos. Os usuários participam em tempo real, respondendo as perguntas por meio de dispositivos, como smartphones, tablets ou computadores.

De acordo com Oliveira e Oliveira (2021) os jovens obtêm informações através das mídias, o que pode resultar em representações distorcidas e empobrecidas da cultura corporal de movimento. Cabe à Educação Física estabelecer ambientes que promovam a reflexão, capacitando os jovens a reconhecer e apreciar de maneira mais crítica e consciente a diversidade cultural do corpo.

Também obtivemos respostas de estudantes que destacaram ser uma forma diferente de ensinar, bem como de aprender novas práticas: Aluno B: “Acredito que a tecnologia possa nos ajudar nas atividades físicas, já que podemos experimentar coisas que talvez não fazem parte da nossa realidade. Em sala de aula nunca tive a experiência, mas já joguei *just dance* algumas vezes.” (Comentário registrado no questionário online) Martins e Rangel (2022) destacam em sua revisão de literatura que a utilização das ferramentas tecnológicas pode trazer novas possibilidades de aprendizagem, tornando o processo dinâmico e interativo.

As questões subsequentes indagaram aos estudantes se eles acreditam que é possível utilizar celular e videogame nas aulas de Educação Física. Em ambas as perguntas a maioria acreditava que não era possível fazer essa utilização. Durante a primeira aula, em uma conversa com os alunos, eles mencionaram que a Educação Física é na quadra. (Diário de campo, aula 1, dia 02/10/2023).

Esse resultado é similar a uma pesquisa realizada por Neuenfeldt *et al* (2023), na qual evidenciou-se que a Educação Física desempenha um papel singular como o espaço onde o corpo se torna sujeito da experiência. Nesse contexto, os sentidos e as práticas corporais ganham destaque, e essas vivências, intrinsecamente ligadas à realidade do aluno, resistem à virtualização do ensino.

O próximo ponto abordado foi se as tecnologias digitais poderiam ajudar a tornar as aulas de Educação Física mais interessantes e motivadoras, muitos responderão que não, e que não veem isso como uma forma positiva, como menciona o Aluno D: “Como já comentei, a educação física (Na minha visão) é para distrair o aluno do resto das matérias, sair da sala para ir a quadra é um momento para relaxar. Não acho que a tecnologia deveria ser aplicada em esportes ou nas atividades físicas.” Como também pensam que: Aluno A: “Com elas seria possível fazer coisas diferentes, como aprender dança, e outros

esportes que talvez o professor não possa ensinar.” (Comentários registrados no questionário online)

De acordo com o autor Daolio (2021), a Educação Física é um campo de conhecimento que abrange não apenas o desenvolvimento físico e motor, mas também aspectos culturais, psicológicos e pedagógicos. Além de ser um componente curricular fundamental na formação integral dos indivíduos, promovendo não apenas a saúde e o condicionamento físico, mas também a compreensão das práticas corporais e esportivas como manifestações culturais.

Por fim, como há diversas possibilidades de jogos com o uso de tecnologias digitais, questionamos aos alunos quais práticas ou esportes gostariam de vivenciar com o uso de tecnologias. Com 36% os estudantes optaram pela dança, enquanto que 29% escolheu o futebol, 21% optou por nada e 7% xadrez e boliche. Dessa forma, a utilização do questionário possibilitou aos estudantes que expressassem suas opiniões acerca do uso de tecnologias digitais, bem como, sugerir alternativas para o uso. A partir dessas informações planejou-se e desenvolveu-se três aulas com tecnologias digitais que são apresentadas a seguir.

EXPERIMENTAÇÃO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA: ROMPENDO RESISTÊNCIAS

A primeira aula aconteceu na sala audiovisual na qual se utilizou de um televisor, do equipamento XBOX 360 com sensor Kinect e o jogo *just dance* (figura 1). Inicialmente, foi feita uma conversa inicial com a turma a respeito do uso de videogame e de como iria acontecer a aula. A turma foi dividida em grupos de quatro alunos, pelo fato de o sensor pegar o movimento de quatro pessoas.

Figura 1 – Imagem do equipamento XBOX com sensor Kinect



Fonte: Elaborado pelos autores.

De acordo com Batista *et al* (2016), a utilização do XBOX permite que os alunos tenham acesso a diferentes ritmos e estilos, explorando elementos estéticos, simbólicos e culturais da dança. Deste modo, um grupo por vez ia realizando a atividade e a dança do *Just Dance* foi selecionada de forma aleatória para cada grupo. Para os outros colegas, enquanto aguardavam sua vez, foi proposto que um grupo realizasse alguma dança do *Tik Tok* e os demais deveriam imitar, e assim, sucessivamente iria trocando os grupos. No entanto, estavam mais empolgados em assistir o grupo que estava dançando o *Just Dance*. Em uma conversa com eles, ficou definido que podiam assistir o grupo dançar e quem quisesse poderia ficar ao fundo da sala também dançando. (Diário de campo, aula 1, dia 02/10/2023).

O jogo *Just Dance* é uma série popular de videogames de dança desenvolvida pela Ubisoft. A principal característica é proporcionar uma experiência de dança interativa e divertida. Há uma ampla seleção de músicas populares de diversos gêneros em que os jogadores podem escolher. Um dançarino virtual guia os movimentos e os jogadores tentam imitar os movimentos de dança exibidos na tela. Em tempo real, os jogadores recebem feedback sobre a precisão de seus movimentos. Após a dança, os jogadores recebem uma pontuação com base na precisão de seus movimentos e no tempo de execução.

As meninas eram as que estavam mais empolgadas em realizar a dança, tanto que pediram para dançar mais. Percebeu-se que os meninos tinham o corpo mais rígido para realizar os movimentos, mas fizeram um esforço para realizá-los e manter a disputa (Diário de campo, aula 1, 02/10/2023). Conforme Batista *et al* (2016), a dança visa proporcionar uma

experiência onde pode-se explorar novas possibilidades de movimento, entender melhor seus próprios corpos e reconhecer suas singularidades individuais no contexto da dança e da expressão corporal.

Antes de acabar a aula realizou-se a conversa final, os registros foram feitos no diário de campo. Assim, perguntou-se aos alunos sobre suas impressões acerca da aula com o emprego de tecnologias digitais, e eles responderam que foi muito legal e divertido. Não sentiram nenhuma dificuldade, ao contrário ao questionário inicial onde apontaram não acreditar que o uso do XBOX fosse válido como uma atividade física. A partir da experimentação constataram que sim, que o uso do jogo proporciona a realização de diversos movimentos, o que contabiliza como atividade física. Tanto que uma aluna mencionou: “Nossa, profe! Como isso faz suar!” (Diário de campo, aula 1, 02/10/2023). Como destaca o autor Moran (2013), os estudantes, quando incentivados a assumir um papel ativo em sua própria educação, pode levar a uma mudança significativa na percepção dos estudantes.

A segunda aula teve como objetivo a criação de coreografias a partir da visualização de vídeos na internet. Para isso, foram selecionados alguns estilos de dança na qual eram ensinados alguns passos básicos. No site <https://qrcodefacil.com/> foram criados os qr codes. Cada qr code era de um estilo de dança diferente. Os estilos escolhidos foram: Hip-Hop, funk, dança italiana (tarantella), pagode e dança sertaneja, conforme podem ser acessados na figura abaixo.

Figura 2 – QR Codes com os estilos de dança



Fonte: Elaborado pelos autores.

Para essa aula, a turma também foi dividida em grupos de quatro alunos e cada grupo recebeu um QR code que deveriam acessar utilizando o celular. Assim, cada grupo assistiu ao vídeo, e a partir dos passos visualizados deveriam recriar uma coreografia, podendo escolher a música para apresentar. Morisso, Mallmann e Vargas (2017) afirmam que a incorporação das tecnologias digitais nas aulas de Educação Física tem se mostrado uma estratégia eficaz para promover um maior engajamento dos alunos em atividades em grupo e para a construção de conhecimento sobre a cultura corporal de movimento. Por meio do uso de dispositivos eletrônicos e aplicativos, os alunos têm a oportunidade de explorar e compreender melhor uma ampla gama de atividades físicas, desde danças tradicionais até esportes.

Alguns grupos enfrentaram desafios na criação de suas coreografias. Por exemplo, o grupo de Hip-Hop teve dificuldades, as meninas consideram os passos muito complexos. Diante dessa situação, sugeriu-se que buscassem vídeos que pudessem auxiliá-las na realização dos movimentos. Já o grupo que estava trabalhando com a tarantella relutou em apresentar sua coreografia. Isso ocorreu porque a dança era desconhecida para eles, e temiam passar por constrangimento diante da turma, pois nunca a tinham ouvido falar antes. (Diário de campo, aula 2, dia 09/10/2023).

Ao término das apresentações das coreografias, conduzimos uma discussão final na qual dialogamos sobre os desafios enfrentados pelos grupos. Os alunos compartilharam suas experiências de aprendizado, enfatizando a dificuldade de dominar os movimentos por meio de vídeos, especialmente quando se trata de danças menos conhecidas. No entanto, ressaltaram que o uso dessas ferramentas proporciona a oportunidade de explorar uma variedade de estilos de dança.

Sibilia (2012) argumenta que as tecnologias digitais não apenas transformam a maneira como adquirimos conhecimento, destacando que a sociedade contemporânea é permeada por dispositivos digitais que nos conectam a uma rede global de informações, possibilitando novas formas de aprendizado e comunicação.

Assim, Moran (2013) argumenta sobre a ampliação das oportunidades de aprendizagem, tornando a educação mais flexível, personalizada e acessível, permitindo

que os alunos aprendam em uma variedade de contextos além das salas de aula tradicionais.

A terceira aula aconteceu novamente na sala audiovisual, onde utilizamos o XBOX 360 com o sensor Kinect e o jogo de Esportes. Este jogo oferece uma variedade de modalidades, incluindo futebol, vôlei de praia, boliche, tênis de mesa, boxe e atletismo. O objetivo da aula era focar na corrida de atletismo. Para isso dividimos a turma em grupos de quatro alunos, e dois de cada grupo realizaram testes para experimentação.

Figura 3 – Estudantes realizando a atividade de corrida, futebol e vôlei



Fonte: Elaborado pelos autores.

No início, alguns alunos participaram da corrida. No entanto, devido à disponibilidade de outras modalidades esportivas, os demais alunos também demonstraram interesse em experimentar diferentes esportes, como o vôlei de praia e o futebol. Como afirma Lima (2020), o uso de tecnologias pode diversificar o conteúdo aumentando a participação dos alunos e proporcionar oportunidades para momentos de reflexão.

Durante os ensaios, os alunos expressaram suas dificuldades ao tentar executar os movimentos e ao discernir o momento apropriado para sincronizar seus movimentos com a projeção virtual. No entanto, mesmo enfrentando esses desafios, conseguiram compartilhar algumas risadas. (Diário de campo, aula 3, dia 16/10/2023).

No final dessa aula, por meio do *Mentimeter* (<http://www.menti.com/>) foi questionado aos alunos sobre a experiência de usar tecnologias digitais nas aulas de Educação Física. Enquanto dialogamos sobre a aula, os alunos compartilharam suas

opiniões, trazendo reflexões sobre a execução da prática virtual e explorando as diferenças notáveis na realização da prática através da virtualização, comparando-a com um cenário presencial. (Diário de campo, aula 3, dia 16/10/2023). Abaixo estão as respostas dos alunos registradas no *Mentimeter*.

Figura 4 – Percepção dos alunos sobre o uso de tecnologias digitais na Educação Física



Fonte – Elaborado a partir do site www.menti.com

Assim, remetendo-nos ao objetivo do estudo que é analisar as percepções dos alunos sobre o uso de tecnologias digitais nas aulas de Educação Física, evidenciamos palavras citadas na nuvem acima como “divertida”, “legal”, “empolgante” “alegre” e “engraçado”. Neste caso, a experimentação realizada com o uso de tecnologias digitais foram atraentes para os alunos. Sibilia (2012) menciona a distinção entre a maneira pela qual os jovens interagem com o mundo físico e o mundo virtual. Portanto, os estudantes buscam aulas que sejam envolventes.

Da mesma forma, também se destacam as palavras “inovador” e “diferente”, que nos encaminham a pensar sobre a ênfase na necessidade de abordagens pedagógicas mais modernas e envolventes, refletindo a crescente demanda por métodos de ensino que acompanham as mudanças na sociedade. Moran (2013) menciona que o progresso tecnológico e o domínio técnico na área educacional possibilitam a concepção de novos ambientes e práticas dentro do contexto escolar.

As palavras “educativo” e “interativo” vão ao encontro com a pesquisa de Batista (2021) sobre a utilização dos recursos tecnológicos podem auxiliar na aquisição e assimilação dos conhecimentos da disciplina, assim tornando o processo dinâmico. Bem como da autora Kenski (2007) que ressalta que o uso de tecnologias permite a criação de ambientes de aprendizado personalizados, e desse modo permite aos estudantes participar de várias formas, seja por meio de simulações, fóruns de discussão ou outras formas de engajamento.

Por fim, também houve resistências, preferência por parte de alguns alunos das práticas que faziam sem tecnologias. Isso se expressou nas palavras “prefiro quadra e vôlei”. Porém, é importante reconhecer a diversidade de interesses esportivos dentro da turma e, ao mesmo tempo, explorar estratégias que possam tornar as aulas de Educação Física igualmente cativantes e envolventes para todos os estudantes.

Portanto, quanto às percepções dos alunos podemos identificar que as aulas que incorporam tecnologias digitais não apenas proporcionam um ambiente de aprendizado estimulante e envolvente, mas também oferecem uma experiência diferenciada em relação à abordagem tradicional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A incorporação de tecnologias digitais nas aulas de Educação Física reflete uma abordagem inovadora que se mostrou eficaz. A aceitação positiva por parte da maioria dos alunos evidencia a validade dessa articulação, reforçando a ideia de que as tecnologias digitais não apenas complementam, mas também enriquecem os processos de ensino e de aprendizagem.

Os resultados da pesquisa revelaram que a integração das tecnologias digitais proporcionou aos estudantes uma perspectiva diferente e renovada em relação a forma de aprender na Educação Física. Além disso, essa abordagem facilitou a realização de pesquisas, incentivou o trabalho colaborativo e permitiu a exploração de novas práticas, bem como reflexões sobre a interseção entre o mundo virtual e o mundo físico nos jogos.

No que diz respeito às dificuldades da pesquisa, a experimentação de um número maior de aulas e a inclusão de mais turmas do Ensino Médio poderia trazer outros

resultados. Em alguns esportes, os sensores captam o movimento de apenas duas pessoas, limitando a participação de outros alunos. Mas, nessa pesquisa, os alunos evidenciaram a distinção entre a execução das atividades na quadra e por meio do uso de videogame, destacando os desafios inerentes à tarefa de acompanhar com precisão os movimentos a partir de uma tela.

Portanto, a experiência dessas aulas digitais reforça a importância de continuar explorando e aprimorando a integração das tecnologias no campo da Educação Física, reconhecendo que as ferramentas digitais não apenas complementam o ensino tradicional, mas também oferecem oportunidades para uma abordagem mais flexível e adaptativa, capaz de atender as necessidades individuais dos alunos e promover um aprendizado mais envolvente e personalizado. A constante evolução tecnológica nos desafia a explorar novas maneiras de utilizar as tecnologias digitais para melhorar o ensino e a prática da Educação Física, garantindo que os benefícios dessas inovações continuem a enriquecer a experiência educacional dos estudantes.

REFERÊNCIAS

BATISTA, Alison Pereira. **Educação Física e recursos educacionais digitais: Uma intervenção pedagógica no Ensino Médio integrado do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte**/ Alison Pereira Batista, 194 f. Tese (Doutorado) - Universidade do Rio Grande do Norte, Centro de Educação, Pós-Graduação em Educação. - Natal, 2021.

BATISTA, Alison Pereira (Org.). **A dança nas aulas de Educação Física no Ensino Médio: Reflexões sobre o uso do XBOX como ferramenta de ensino e aprendizagem**. EDUCAÇÃO FÍSICA NO IFRN- COMPARTILHANDO SABERES E EXPERIÊNCIAS. Natal: Editora do IFRN, 2016.

BETTI, Mauro. Valores e finalidades na educação física escolar: uma concepção sistêmica. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**. V.16. n.1. pp. 14-21. 1994.

BOGDAN, Robert.; BIKLEN, Sari. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. Porto: Porto Editora, 1994.

CELESTINO, Roseli dos Santos. El al. O celular na sala de aula: Proibições, possibilidades e reflexões. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano 05, Ed. 12, Vol. 06, pp. 85-104. 2020

DAOLIO, Jocimar. A centralidade do conceito de cultura na educação física escolar. Editora Alexa Cultural, p. 21-32. 2021.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação**/ Vani Moreira Kenski. - Campinas, SP: Papirus, 2007. - (Coleção Papirus Educação).

LIMA, Márcio Roberto de. Percepções discentes sobre o uso pedagógico de exergames: Significados, motivações e limitações de sua incorporação na Educação Física Escolar. **Debates em Educação**. Vol. 12, N°.27, Maio/Ago., 2020.

MARTINS, Rodrigo da Silva; RANGEL, Ingrid Ribeiro da Gama. A adoção de tecnologias digitais em aulas de educação física no Ensino Médio: uma revisão sistematizada da literatura. **Rev. Tecnol. Soc Curitiba**, v. 18, n. 51, p 286 300, abr./jun., 2022. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/rts/article/view/14944> Acesso em: 03 março, 2023.

MORAES, Roque; GALIAZZI, Maria do C. Análise textual discursiva/ Roque Moraes, Maria do Carmo Galiazzi. 3. ed. rev. e ampl. - Ijuí: Ed. Unijuí, 2016. - 264p.- (Coleção educação em ciências). 2020.

MORAN, José Manuel. **Educação Transformadora com apoio de tecnologias**. Blog Educação Transformadora, 02 de novembro de 2022. Disponível em: <<https://moran10.blogspot.com/2022/11/educacao-transformadora-com-apoio-de.html>> Acesso em: 12 março, 2023.

MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**/ José Manuel Moran, Marcos T. Masseto, Marilda Aparecida Behrens. - Campinas, SP: Papirus, 2021. - (Coleção Papirus Educação).

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá** [livro eletrônico] /José Manuel Moran. - Campinas, SP: Papirus, 2013. - (Coleção Papirus Educação).

MOREIRA, José António; SCHLEMMER, Eliane. Por um novo conceito e paradigma de educação digital *online* **Revista UFG**, v.20, 2020.

MORISSO, Maríndia Mattos; MALLMANN, Elena Maria; VARGAS, Tairone Girardon. A integração das tecnologias educacionais nas aulas de Educação Física no Ensino Médio de uma escola pública: Resultados de uma pesquisa-ação. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v.15 n.2, dez, 2017.

NEUENFELDT, Derli Juliano; MICHELON, Camila Portaluppi; NEUENFELDT, Adriano Edo; MIORANDO, Tania Micheline; SILVA, Kedman Jesus; SHUCK, Rogério José; Educação Física Escolar: compreensões de estudantes do ensino fundamental sobre o lugar do corpo. **Lecturas: Educación Física y Deportes**, 28 (305), 2-18. 2023.

OLIVEIRA, Fábio Souza de; OLIVEIRA, Claudio Márcio. Reflexões sobre os (não) usos das tecnologias digitais na educação física escolar. **Revista Pensar a Prática**. 2021, v.24:e64427.

SIBILIA, Paula, 1967- **Redes ou paredes: a escola em tempos de dispersão**/ Paula Sibilia; tradução Vera Ribeiro. - Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

SOUZA, Karlla; DA CUNHA, Mônica Ximenes Carneiro. Impactos do uso das redes sociais virtuais na saúde mental dos adolescentes: uma revisão sistemática da literatura. **Revista Educação, Psicologia e Interfaces**, v. 3, n. 3, p. 204-207, 2019.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da Pesquisa-Ação**. 18ª Ed. São Paulo: Cortez, 2011.

VALENTE, José Armando; ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; Tecnologias digitais, tendências atuais e o futuro da educação. **Panorama Setorial da Internet**, Número 2 - Junho, 2022 - Ano 14.

NOTA

As informações em vermelho, para formatação do artigo, são apenas para orientação.
Favor retirá-las antes da submissão.

TÍTULO DO ARTIGO NA LÍNGUA DO TEXTO

(Fonte Candara, tamanho 14, em negrito, caixa alta, centralizado, após dois pontos fonte minúscula, sem ponto final, não ultrapassando duas linhas de extensão)
(Um espaço de 1,5 entre os títulos)

TÍTULO DO ARTIGO EM ESPANHOL E/OU PORTUGUÊS

(Fonte Candara, tamanho 14, sem negrito, caixa alta, centralizado, após dois pontos fonte minúscula, sem ponto final)

TÍTULO DO ARTIGO EM INGLÊS

(Fonte Candara, tamanho 14, sem negrito, caixa alta, centralizado, após dois pontos fonte minúscula, sem ponto final)

Margens conforme ABNT: superior e esquerda (3 cm), inferior e direita (2 cm)

(Deixar um espaço de 1,5 entre título em inglês, resumo, palavras-chave, resumen, palavras clave, abstract, keywords e título.

Resumo (Fonte Candara, tamanho 11, negrito):

Elaborar um resumo informativo na língua do texto, contendo entre 150 e 250 palavras, baseando-se na **NBR 6028**. O resumo não deverá ser redigido na primeira pessoa e deverá conter o contexto do tema, objetivo, metodologia e principais resultados. (Fonte Candara, tamanho 11, espaço entrelinhas simples).

Palavras-chave: (Fonte Candara, tamanho 11, justificado, de 3 a 5 separadas por ponto final): Exemplo. Exemplo. Exemplo. Para seleção das palavras chaves obrigatoriamente consulte o Thesaurus Brasileiro da Educação disponível no site [Thesaurus Brasileiro da Educação](#)

Resumen (Fonte Candara, tamanho 11, negrito):

Elaborar um resumo informativo em espanhol e/ou português, contendo entre 150 e 250 palavras, baseando-se na **NBR 6028**. O resumo não deverá ser redigido na primeira pessoa e deverá conter o contexto do tema, objetivo, metodologia e principais resultados. (Fonte Candara, tamanho 11, espaço entrelinhas simples).

Palabras clave: (Fonte Candara, tamanho 11, justificado, de 3 a 5 separadas por ponto final): Exemplo. Exemplo. Exemplo.

Abstract (Fonte Candara, tamanho 11, negrito):

Como referenciar este artigo:

SOBRENOME, Nome. Título. **Revista Pedagógica**, Chapecó, v. x, p. x-x, ano x.
DOI: <http://dx.doi.org/10.22196/rp.v22io.xxxx>

Elaborar um resumo informativo em inglês, contendo entre 150 e 250 palavras, baseando-se na **NBR 6028**. O resumo não deverá ser redigido na primeira pessoa e deverá conter o contexto do tema, objetivo, metodologia e principais resultados. (Fonte Candara, tamanho 11, espaço entrelinhas simples).

Keywords: (Fonte Candara, tamanho 11, justificado, de 3 a 5 separadas por ponto final): Exemplo. Exemplo. Exemplo.

INTRODUÇÃO (Seções **Primárias** em Fonte Candara, tamanho 12, caixa alta, negrito, sem recuo, espaçamento simples, alinhado à esquerda. Observar para que o espaçamento entre parágrafos seja de 1,5 cm)

*entre os títulos das seções e o início do texto deixar uma linha em branco

Os textos dos **artigos** deverão ter extensão entre **15** e **25** páginas, incluindo as referências e notas. Os textos de **resenha** deverão situar-se entre **03** e **06** páginas. Deve estar configurado em fonte Candara, tamanho 12, justificado, espaçamento entrelinhas de 1,5. Somente *palavras estrangeiras* devem ser grafadas em *itálico*. Utilizar negrito quando necessitar dar ênfase ou destacar, acrescentando grifo nosso. Usar aspas apenas em citações diretas curtas (menos de quatro linhas).

As citações devem seguir a **NBR 10520**. Citações diretas curtas (até três linhas) devem ser colocadas entre aspas duplas, “[...] exemplo de citação curta, composta por até três linhas, seguindo a configuração do texto com fonte Candara, tamanho 12, justificado e espaçamento entre linhas de 1,5” (SOBRENOME DO AUTOR, ano XXXX, p. X). Se a autoria antecede a citação usar o sobrenome do autor (ano XXXX, p. X). Utilizar [...] sempre que subtrair parte da citação no começo e/ou no final.

Em caso de citações longas:

*no início e ao final da citação deixar uma linha em branco com espaçamento de 1,5 cm

Exemplo de uma citação longa, composta por mais de três linhas. O texto deve estar configurado em Candara, tamanho 10, justificado, espaçamento simples, com recuo de 4cm em todo o parágrafo, antecedidas ou seguidas de referência da fonte, apresentando autor, ano da obra e página(s) das qual/is foi retirada (SOBRENOME DO AUTOR, ano XXXX, p. X).

Notas de rodapé (Candara, tamanho 10, justificado) devem ser inseridas junto ao texto, para alguma informação de caráter explicativo, não excedendo a utilização de 400 caracteres em cada nota. Para isto, utilizar a ferramenta referências do Word para inserir a numeração contínua.

1 DESENVOLVIMENTO (Seções **Primárias** em Candara, tamanho 12, caixa alta, negrito, sem recuo, espaçamento simples, alinhado à esquerda)

1.1 Desenvolvimento (Seções **Secundárias** em Candara, tamanho 12, negrito, primeira letra maiúscula e as demais minúsculas, sem pontuação ao final)

1.1.1 Desenvolvimento (Seções **Terciárias e etc.** em Candara, tamanho 12, primeira letra maiúscula e as demais minúsculas, sem pontuação ao final)

Os **Quadros, Tabelas e Figuras** (fotografias, gráficos ou desenhos) devem vir ao longo do texto, o mais próximo possível dos parágrafos em que são mencionados. Os títulos devem ser elaborados em Candara, tamanho 10 e aparecer centralizadas na página do texto, com a respectiva numeração. Um título descritivo deve vir acima de cada quadro/tabela/figura (Ex: **Figura 1** – Dados da Pesquisa) e, embaixo da mesma a fonte, incluindo a data (Ex: Fonte: Elaborado pelos autores (ANO XXXX) ou Fonte: Retirado de Sobrenome do autor (ANO XXXX)).

CONSIDERAÇÕES FINAIS (Seções **Primárias** em Candara, tamanho 12, caixa alta, negrito, sem recuo)

REFERÊNCIAS (Seções **Primárias** em Candara, tamanho 12, caixa alta, negrito, sem recuo)

Listar apenas as referências utilizadas no texto; fonte Candara, tamanho 12, alinhadas à esquerda, espaçamento simples entrelinhas. Entre uma referência e outra deixar uma linha em branco em espaçamento simples. O último sobrenome dos autores deve ser escrito em maiúscula, em ordem alfabética, seguido do nome por extenso com as iniciais maiúsculas. No caso de referências diferentes do mesmo autor, deve-se repetir os dados de autoria ao invés do uso de traço/ponto (_____) e ordená-las em ordem cronológica.

As referências devem seguir as normas da **NBR 6023/2018**, da ABNT:

a) Livro de um só autor:

SOBRENOME, Nome por extenso. **Título em negrito**. Edição. Local de edição: Editora, ano

de edição.

b) Livro de dois autores

SOBRENOME, Nome por extenso; SOBRENOME, Nome por extenso. **Título em negrito.** Edição. Local de edição: Editora, ano de edição.

c) Livro de três autores:

SOBRENOME, Nome por extenso; SOBRENOME, Nome por extenso; SOBRENOME, Nome por extenso. **Título em negrito.** Edição. Local de edição: Editora, ano de edição.

d) Livro de mais de três autores:

SOBRENOME, Nome et al. **Título em negrito.** Edição. Local de edição: Editora, ano de edição.

e) Capítulo em livro:

SOBRENOME, Nome por extenso. Título do capítulo. In: SOBRENOME, Nome por extenso (Ed./Org.). **Título do livro em negrito.** Edição. Local de edição: Editora, ano de edição.

f) Artigos em periódicos científicos:

SOBRENOME, Nome por extenso. Título do artigo sem aspas ou itálico. **Nome da Revista em negrito**, volume, número, página(s), data (mês e ano).

g) Dissertações e Teses:

SOBRENOME, Nome por extenso. **Título da dissertação ou tese em negrito.** Ano da defesa. Número de folhas. Dissertação/Tese (Mestrado/Doutorado em [área]) – Nome da Instituição (Faculdade, Universidade), local, ano da publicação.

h) Artigos em jornais:

SOBRENOME, Nome por extenso. Título do artigo sem aspas ou itálico. **Nome do jornal em negrito.** Local, data, Caderno/Seção, página(s).

i) Publicação em meio eletrônico:

SOBRENOME, Nome por extenso. Título da matéria ou artigo. Título da publicação (site, **revista**), local, número, data (mês e ano). DOI: (endereço eletrônico). Disponível em: (endereço eletrônico). Acesso em: (XX nov. XXXX).

Para documentos *online*, além dos elementos essenciais e complementares, deve-se registrar o endereço eletrônico, precedido da expressão Disponível em:, e a data de acesso, precedida da expressão Acesso em:. Os links devem estar como hiperlink, na cor preta, sem sublinhado.

Para outras referências consultar a Norma ABNT **NBR 6023/2018**.

ROTEIRO QUESTIONÁRIO ESTUDANTES

Questionário será realizado via Google Formulário

TECNOLOGIAS DIGITAIS DE COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO

Este questionário foi desenvolvido pela pesquisadora para o projeto de pesquisa. Esta pesquisa tem o intuito de investigar as percepções dos estudantes do Ensino Médio em relação ao uso de tecnologias digitais nas aulas de Educação Física.

1. Quais tecnologias digitais você utiliza no seu dia a dia:

celular

computador

tablet

TV

Outro: _____

2. Já teve alguma experiência no ensino com tecnologias digitais? Se sim, comente como foi essa experiência.

3. Como você vê a influência das tecnologias digitais na prática de atividades físicas? Já teve alguma experiência? Comente.

4. Você acredita ser possível utilizar celular nas aulas de Educação Física?

Sim

Não

5. Você acredita ser possível utilizar videogame nas aulas de Educação Física?

Sim

Não

6. Na sua opinião, como as tecnologias digitais podem ajudar a tornar as aulas de educação física mais interessantes e motivadoras? Comente.

7. Qual esporte ou prática você gostaria de vivenciar com o uso de tecnologias digitais?

QUESTÕES NORTEADORAS PARA RODA DE CONVERSA

Roda de conversa

- 1.O que vocês acharam do uso de tecnologias digitais na aula? Comentem.
- 2.Que aspectos positivos destacariam?
- 3.Tiveram alguma dificuldade na realização da atividade?
- 4.Sentiram alguma dificuldade em se adaptar ao uso das tecnologias digitais durante a aula? Quais foram? Como foram superadas?
- 5.O que vocês sugerem que pudesse ser feito diferente?

COMPROVANTE DE ENVIO DO PROJETO

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: Percepções de alunos do Ensino Médio sobre o uso de tecnologias digitais nas aulas de Educação Física

Pesquisador: Derli Juliano Neuenfeldt

Versão: 2

CAAE: 71081923.9.0000.5310

Instituição Proponente: UNIVERSIDADE DO VALE DO TAQUARI

DADOS DO COMPROVANTE

Número do Comprovante: 074770/2023

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

Informamos que o projeto Percepções de alunos do Ensino Médio sobre o uso de tecnologias digitais nas aulas de Educação Física que tem como pesquisador responsável Derli Juliano Neuenfeldt, foi recebido para análise ética no CEP Universidade do Vale do Taquari - UNIVATES em 05/07/2023 às 18:14.

Endereço: Rua Avelino Tallini, 171 - Sala 309 - Prédio 01

Bairro: Bairro Universitário **CEP:** 95.914-014

UF: RS **Município:** LAJEADO

Telefone: (51)3714-7000

Fax: (51)3714-7001

E-mail: coep@univates.br