

TECNOLOGIAS DIGITAIS E EDUCAÇÃO FÍSICA: ALTERNATIVA PARA O APROFUNDAMENTO TEÓRICO

Fábio Alves de Oliveira

Luiz Sanches Neto

Escola Particular de São Paulo

Resumo

A proposta deste trabalho é apresentar um relato de prática pedagógica. O professor compartilhou com os alunos do 2º ano do Ensino Médio uma possibilidade de interação entre: o uso da tecnologia, a aprendizagem entre pares (*peer learning*) e a vivência dos esquemas táticos do basquetebol. A partir do envio da temática da aula à turma, através de uma plataforma digital utilizada pela escola, os alunos puderam antecipar autonomamente o aprendizado do conteúdo, passando por uma aula invertida (*flipped classroom*). A aula começou com uma breve discussão sobre os esquemas táticos empregados no basquetebol. Em seguida, os alunos iniciaram o processo de aprendizagem entre pares e foram organizados em grupos. Então, os esquemas táticos elaborados pelos próprios alunos foram transportados graficamente para um aplicativo chamado *CoachNote*, que funciona como um simulador tático. Após a assimilação das jogadas por todos os componentes dos grupos, os alunos vivenciaram os esquemas táticos na quadra, ou seja, colocaram em prática a teoria estudada. Para avaliação desse processo, foi utilizado um filme registrado pelos próprios alunos a partir da captura de imagens realizadas pelas câmeras *GoPro*, que foram instaladas nos armadores das equipes. Os alunos que participaram dessa estratégia de ensino apresentaram significativas mudanças atitudinais como protagonismo, cooperação, envolvimento, respeito às regras e combinados. A ênfase conceitual da aula ficou reforçada com as discussões após a exibição do filme registrado pelos alunos.

Palavras-chave: Educação Física; Tecnologias digitais; Aprendizagem entre pares; Aula invertida.

Objetivo

O objetivo principal deste trabalho é: (a) apresentar um relato de experiência de uma prática pedagógica desenvolvida nas aulas de Educação Física para os alunos da 2ª série do Ensino Médio de uma escola particular da cidade de São Paulo. Por sua vez, a organização e análise da prática pedagógica em si nos permitiu: (b) observar criticamente a prática docente e discente; (c) equacionar o tempo da aula entre conceito e procedimento; (d) oferecer oportunidades para o diálogo entre os alunos, desenvolvendo e oferecendo ambientes de aprendizagem entre pares; (e) estimular a utilização das tecnologias digitais para o aproveitamento integral da aula como momento de prática e discussão; (f) utilizar as tecnologias digitais como ferramenta para avaliação, produção e desenvolvimento dos alunos, bem como observar o método utilizado e o envolvimento dos discentes na proposta pedagógica; (g) utilizar aplicativo específico para o desenvolvimento da proposta pedagógica pelos alunos; (h) oferecer maior tempo relativo de diálogo entre professor e aluno durante o período da aula, favorecendo *feedback* imediato ou dicas de aprendizagem; (i) oportunizar a mudança de comportamento e o olhar para as aulas de Educação Física; (j) identificar com os aprendizes novos ambientes de aprendizagem para a disciplina, como a plataforma digital ou ambiente virtual de aprendizagem e aplicativos como ferramenta para o processo de ensino e aprendizagem; (l) estimular a proposta da aula invertida aprofundando a parte conceitual da aula e preparar o aluno para discussão, troca entre pares e condição para autoavaliação.

Desenvolvimento

Preparação do conteúdo conceitual antecipadamente através da elaboração e gravação de uma videoaula. Publicação da videoaula na plataforma digital ou ambiente virtual de aprendizagem. Utilização do aplicativo específico “*CoachNote*” nos *tablets* dos alunos para o desenvolvimento prático da aula. Criação de um ambiente de aprendizagem que favoreça a troca de informações entre os alunos e também oportunize ao professor transitar e dialogar com os discentes sobre a construção tática preconizada por cada grupo. Observação do desenvolvimento da proposta na quadra esportiva. Gravação das ações dos alunos durante a realização das táticas e jogadas construídas

em um primeiro momento no rascunho (folha de flipchart), posteriormente transcritas para aplicativo no *tablet* e depois transformados em ação motora na quadra esportiva. Avaliação da proposta realizada através do rascunho, desenvolvimento no aplicativo e ação dos alunos jogadores gravados em vídeo pelo próprio *tablet* do aluno.



Figura 1

A figura 1 representa o ambiente real de aprendizagem. O espaço foi elaborado para oportunizar a troca entre pares. Os alunos utilizaram a bancada como apoio para a construção tática. Após assistirem a aula no ambiente virtual de aprendizagem, fora do horário da aula, os discentes voltaram com as informações necessárias para a aula na quadra esportiva. Os conhecimentos prévios são de fundamental importância para transformar as informações da videoaula em conhecimento. A bancada é composta por: uma folha grande de flipchart ou cartolina e um pincel para escrever. Entre as bancadas, posicionado estrategicamente, existe um quadro com a pauta do dia. O quadro serve de orientação aos alunos sobre os procedimentos e objetivos daquela aula especificamente. O ambiente é adequado para o trânsito do professor entre os alunos, favorece a troca de informações entre alunos-alunos e aluno-professor.



Figura 2

Após a escolha do esquema tático defensivo adotado, o posicionamento de cada componente dentro do esquema e as possíveis adaptações durante o jogo, o próximo passo é transferir as informações para o aplicativo *CoachNote* previamente instalado no *tablet* do aluno. A figura 2 representa essa transferência. O *tablet* simula uma prancheta tática e o aplicativo pode demonstrar virtualmente a movimentação de cada

jogador, corrigindo possíveis erros e sanando algumas dúvidas que permaneceram após a discussão e troca entre pares realizada pelos alunos. É possível criar diversas simulações tanto ofensivas quanto defensivas. Para os alunos que precisam “enxergar” a sua própria movimentação, a ferramenta se torna extremamente útil para a compreensão da ação.



Figura 3

A figura 3 representa a parte preferida dos alunos, a movimentação na quadra esportiva, o jogo propriamente dito. Os alunos podem aproveitar com maior profundidade cada esquema escolhido pelo próprio time. Após a videoaula, e a sequência da prática pedagógica demonstrada anteriormente, os jovens se sentem mais seguros quanto a movimentação dentro da quadra de basquete, o que torna a experiência mais intensa e interessante para eles. Durante o jogo foi possível perceber comandos vindos dos jogadores com a intenção de regular o posicionamento dos companheiros dentro da quadra. O jogo tende a ser pensado e não somente jogado “anarquicamente”. Pôde-se observar a descentração da ação dos jogadores, partindo para uma estruturação seguida de uma elaboração a partir da utilização da prancheta tática (aplicativo *CoachNote*).

Resultados

Observamos, de modo consciente, a mudança de hábito dos alunos em relação à preparação para as aulas de Educação Física, pois ao assistir a videoaula os alunos demonstraram interesse em relação ao conceito (OLIVEIRA; SANCHES NETO, 2016). As discussões foram aprofundadas durante a aula presencial e os alunos mais experientes ou aqueles que dedicaram mais tempo no ambiente virtual de aprendizagem demonstraram profundidade teórica e maior capacidade de interação. As trocas entre pares foram significativas e a “linguagem” do adolescente pareceu atingir o objetivo da

proposta de forma mais rápida e pontual. A utilização do aplicativo e a gravação da ação dos alunos na quadra esportiva mostrou a possibilidade de se utilizar o *tablet* como ferramenta importante para o desenvolvimento e avaliação da proposta pedagógica. Identificamos questões atitudinais relevantes como protagonismo, cooperação, liderança, proatividade, espírito de equipe, respeito às regras e combinados e superação.

Bibliografia

BEAUCHAMP, J.; SILVA, J. C., **Guia de tecnologias educacionais**. Brasília: Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica, 2008.

BERGMANN, J.; SAMS, A. (2012) **Flip your classroom: reach every student in every class every day**. Eugene, OR: International Society for Technology in Education.

BORGES, C. M. F.; SANCHES NETO, L. **Compartilhando a análise de práticas pedagógicas na educação física: perspectivas colaborativas**. Instrumento: R. Est. Pesq. Educ., Juiz de Fora, v. 16, n. 2, p. 231-248, jul./dez. 2014.

MORAN, J. M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas, SP: Papirus, 2000.

OLIVEIRA, F. A.; SANCHES NETO, L. Digital technologies in school physical education: from the application to new learning experiences. In **Physical Education and new technologies**. Zagreb, p. 160-166, 2016.

VENDITTI JR., R.; SOUZA, M. A. **Tornando o “jogo possível”: reflexões sobre a pedagogia do esporte, os fundamentos dos jogos desportivos coletivos e a aprendizagem esportiva**. Pensar a Prática. p. 47-58, jan/jul. 2008.