

## **DEVE-SE UTILIZAR AS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO EM AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA?**

**Guy Ginciene<sup>1</sup>**  
**Sara QuenzerMatthiesen<sup>2</sup>**

**Resumo:** Vivemos, atualmente, em uma sociedade que se apropria, cada vez mais, dos meios tecnológicos em seu cotidiano. Por esse motivo, parece importante que as disciplinas escolares também façam uso dessas ferramentas. No entanto, será que a Educação Física, disciplina tida como unicamente prática, também deve se apropriar desses recursos em suas aulas? A partir desse questionamento, surge o objetivo desse artigo que consistiu em refletir sobre a pertinência da utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação em aulas de Educação Física. Verificou-se, portanto, que essa utilização é não só pertinente como importante, considerando os objetivos da Educação Física escolar e a presença da cultura corporal de movimento nas Tecnologias da Informação e Comunicação.

**Palavras-chave:** Tecnologias da Informação e Comunicação. Educação Física escolar.

### *Should The Information And Communication Technologies Be Used In Physical Education Classes?*

**Abstract:** *Today, we live in a society that appropriates, increasingly of technological means in their daily lives. Therefore, it seems important that the school disciplines also make use of these tools. However, should the Physical Education, regarded only as a practical discipline, also appropriate of these resources in their classes? From this question comes the objective of this article, that was to reflect about the relevance of the use of Information Technologies and Communication in Physical Education classes. We check that such use is not only relevant but it is very important, considering the objectives of Physical Education and the presence of cultural body movement on Information and Communication Technologies.*

**Keywords:** *Information and Communication Technologies. Physical Education.*

---

1 Professor de Tênis de Campo Prefeitura Municipal de Valinhos , Brasil  
2 UNESP,SP,Brasil

## INTRODUÇÃO

Basta olharmos para o cotidiano das pessoas a nossa volta para nos certificarmos de que vivemos, atualmente, em uma sociedade que se apropria, cada vez mais, dos meios tecnológicos, fazendo da *internet*, dos *smartphones*, dos *notebooks* e dos *tablets*, algo quase que imprescindível para o desenvolvimento de nossas atividades no trabalho ou no lazer.

Apesar disso, a apropriação das tecnologias no âmbito do ensino escolar parece estar atrasada em relação aos universos antes mencionados. No entanto, é possível observar diversos programas do governo voltados à inclusão digital como o ProInfo (Programa Nacional de Informática na Educação), o UCA (Um Computador por Aluno), o GESAC<sup>3</sup>, o Programa Banda Larga nas Escolas<sup>4</sup>, o Programa Computador Portátil para Professores<sup>5</sup>, o Projeto Computadores para Inclusão<sup>6</sup> e o Quiosque do Cidadão<sup>7</sup>.

Apesar de tantos projetos voltados à inclusão digital, é possível perceber que nem sempre o acesso às tecnologias nas escolas acontece de fato. Isso foi constatado por Sebriam (2009) ao analisar 5 projetos de formação de professores realizado pela Secretaria de Educação do Paraná, constatando que de 80 escolas, apenas 14 possuíam salas de informática.

Em outro estudo, Bianchi e Hatje (2007) observaram que 117 escolas de 84 municípios do Rio Grande do Sul foram contempladas com computadores. No entanto, 86% dessas escolas não estavam utilizando esses equipamentos devido a problemas relacionados à infraestrutura como: falta de laboratórios de informática, falta de linha telefônica na escola e de uma rede de energia eficiente capaz de alimentar todos os computadores.

Em linhas gerais, isso demonstra que só o fato de existirem projetos voltados à inclusão digital não assegura que essa inclusão realmente aconteça em todas as escolas. Na pesquisa de Sebriam (2009), por exemplo, os professores revelaram que um dos problemas para não se utilizar as tecnologias nas escolas é que estas “ainda não oferecem os meios necessários para uma real utilização das TIC junto aos alunos” (p. 142).

---

<sup>3</sup> Sobre o assunto ver: [www.gesac.gov.br](http://www.gesac.gov.br)

<sup>4</sup> Sobre o assunto ver: [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_content&task=view&id=10264](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&task=view&id=10264)

<sup>5</sup> Sobre o assunto ver: <http://www.computadorparaprofessores.gov.br/projeto/apresentacao>

<sup>6</sup> Sobre o assunto ver: <http://www.computadoresparainclusao.gov.br>

<sup>7</sup> Sobre o assunto ver: [http://www.mi.gov.br/programas/desenvolvementodocentrooeste/ride/acao\\_03.asp](http://www.mi.gov.br/programas/desenvolvementodocentrooeste/ride/acao_03.asp).

Para Bianchi e Pires (2010) há três aspectos que dificultam a utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação no ensino, quais sejam: falta de capacitação docente, falta de estrutura e falta de tempo por parte dos professores, os quais possuem muitas aulas semanais.

Diante de tantas dificuldades, será mesmo imprescindível a presença das tecnologias na escola? Mais do que isso, será que a Educação Física, tida pelo senso comum como uma disciplina escolar com conteúdos exclusivamente práticos, procedimentais, (DARIDO; RANGEL, 2005) também deve se apropriar dessas ferramentas?

Com base no exposto, o objetivo deste artigo consiste em refletir sobre a pertinência da utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação em aulas de Educação Física, com base em uma revisão de literatura sobre os temas: Educação Física escolar e Tecnologias Educacionais.

## A NOVA GERAÇÃO

Se as tecnologias fazem parte, cada vez mais, do nosso cotidiano, o que dizer das novas gerações, que já nascem nessa cultura tecnológica? Certamente isso terá alguma influência.

Pensemos em uma das contribuições da tecnologia: a velocidade. Atualmente, as pessoas se comunicam de uma forma muito rápida, além de serem bombardeadas por um grande número de informações, de forma rápida e constante. É o que Mattar e Valente (2007) chamam de comportamento viral da *internet*, em que “o conhecimento se multiplica de uma forma exponencial” sendo que “quase tudo está disponível na Internet” (MATTAR; VALENTE, 2007 p. 88).

É nessa sociedade da velocidade que estamos inseridos hoje em dia. Mais do que isso, é nesse tipo de sociedade que nasce essa nova geração. Há pouco tempo atrás, quando as conexões com a *internet* eram discadas, levava-se um tempo consideravelmente maior do que hoje em dia, tanto para se conectar, quanto para se navegar pela *internet*. Hoje, com o avanço das conexões, qualquer segundo a mais para carregar um arquivo, conectar-se a *internet* ou

abrir uma página parece uma “eternidade”. Dada a essa velocidade, hoje conseguimos abrir diversos *sites* ao mesmo tempo, sem falar das redes de bate-papo, por meio das quais conseguimos conversar com diversas pessoas simultaneamente.

Isso faz parte do dia a dia das novas gerações, que possuem “a capacidade de realizar diversas tarefas ao mesmo tempo” (PERISCINOTO, 2008, p. 12). Além disso, Burlamaqui (2010) diz que esses são tidos como uma geração de “jovens ‘multitarefa’ no que se refere ao uso das ferramentas virtuais e de comunicação ao mesmo tempo em que desenvolvem um projeto” (BURLAMAQUI, 2010).

Entretanto, as “novas possibilidades tecnológicas não alteram apenas nossa vida cotidiana”, elas também alteram a “maneira de trabalhar em atividades ligadas à educação escolar” (KENSKI, 2003, p. 29), ainda mais se levarmos em consideração que o aluno de hoje está inserido numa sociedade na qual a velocidade de informação é muito diferente daquela na qual o aluno de 50 anos atrás estava inserido, por exemplo. O jovem de hoje aprende sozinho a utilizar os recursos da *internet* (MATTAR; VALENTE, 2007). Então, será que as aulas na escola, não deveriam ser diferentes das aulas de 50 anos atrás?

Kenski (2003) acredita que sim, quando afirma que nossa atual sociedade, chamada de “sociedade da informação”, exige “outras maneiras de pensar e fazer educação” (p. 92). Mais do que isso, todo esse acesso às informações e às tecnologias “condicionam a reorganização dos currículos, dos modos de gestão e das metodologias utilizadas na prática educacional” (KENSKI, 2003, p. 92).

## **AS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO E A EDUCAÇÃO**

Se, atualmente, vivemos em uma sociedade da informação e se os jovens de hoje são diferentes dos jovens de anos atrás, parece ser importante pensar na relação entre as Tecnologias da Informação e Comunicação e a Educação.

A utilização desses recursos para o ensino é de grande valia, já que exercem grande influência em nossa sociedade como constataram Reeves e NassapudKenski (2003) ao observarem que “televisores, computadores e todos os novos suportes midiáticos são mais do que ferramentas” (p. 22). Tais autores constataram em seus estudos sobre o comportamento

dos indivíduos em relação às mídias “que elas tratam seus televisores (e computadores) como pessoas ou lugares”, fato que os levaram a afirmar que: “Televisores e computadores participam ativamente de nosso mundo natural e social” (REEVES e NASS apud KENSKI, 2003, p. 22).

Além disso, Betti (2001) realça a proximidade existente entre as novas tecnologias e o cotidiano, afirmando que as mídias estão cada vez mais presentes em nosso cotidiano, “por intermédio do seu discurso apoiado numa linguagem audiovisual que combina os sons, as imagens e as palavras” (p. 125). Além disso, “as mídias nos transmitem informações, alimentam nosso imaginário e constroem uma interpretação do mundo” (p.125).

Não à toa, Moran (1997) ressalta o quanto a *internet* “está explodindo na educação”, já que as “Universidades e escolas correm para tornar-se visíveis” por meio de páginas na *internet* que “mostram a sua filosofia, as atividades administrativas e pedagógicas”, além da criação de “páginas atraentes, com projetos inovadores e múltiplas conexões” (p. 146).

Por conta disso e de todo o avanço tecnológico, hoje é possível ter acesso à educação praticamente de qualquer lugar. É o caso de Programas e Projetos de Educação a Distância, oferecidos por algumas instituições. Antigamente, o aluno precisava se deslocar até um local físico específico para ter acesso ao ensino. Hoje em dia esse acesso pode ser feito pela *internet*, dos mais diferentes lugares (KENSKI, 2003). Com isso, hoje não “importa o lugar em que o aluno estiver: em casa, em um barco, no hospital, no trabalho. Ele tem acesso ao conhecimento disponível nas redes, e pode continuar a aprender” (KENSKI, 2003, p. 32).

A Educação a Distância (EaD) é definida por Mattar e Valente (2007) como “uma modalidade de educação em que professores e alunos estão separados, planejada por instituições e que utiliza diversas tecnologias de comunicação” (p. 19).

Essa é uma modalidade de ensino que vem ganhando força e crescendo, cada vez mais, no Brasil e no mundo (MATTAR; VALENTE, 2007). No *site* do MEC é possível encontrar 1032<sup>8</sup> cursos de Educação Superior a Distância cadastrados nas modalidades: bacharelado, licenciatura, tecnológico e sequencial. Na área da Educação Física foram

---

<sup>8</sup> MEC, e-MEC. Disponível em: <http://emec.mec.gov.br/>. Acesso em 25 out. 2011.

encontrados no mesmo *site* 10 cursos, sendo todos de Licenciatura (MEC, 2011).

Vale lembrar que a Educação a Distância não é exclusividade dos dias de hoje, por conta dos novos recursos das Tecnologias da Informação e Comunicação. Segundo Mattar (2011), como no início não havia “telefone, rádio, televisão, computador nem celular” (p. 2), o principal meio utilizado pela Educação a Distância era o correio.

Diante disso, é visível o quanto as novas tecnologias, principalmente a *internet*, potencializaram essa modalidade de ensino. Mattar (2011) ressalta que com avanço das Tecnologias da Informação e Comunicação – entre eles a *internet*, a *Web 2.0* e as redes sociais – a Educação a Distância se encontra em um novo momento. Esses novos recursos, como as redes sociais, possibilitam uma interação do aluno, fazendo com que estes não sejam mais “recipientes passivos”, mas também “produtores e desenvolvedores de conteúdo” (MATTAR, 2011, p.3). Dessa forma, o aluno passa a ter “voz” na Educação a Distância, podendo interferir, perguntar, sugerir e, até, interagir com outros alunos. Ou seja, a Educação a Distância “pressupõe um aluno autônomo e independente, mais responsável pelo processo de aprendizagem e disposto à autoaprendizagem [sic]” (MATTAR; VALENTE, 2007, p. 66).

Essa autonomia é fruto do advento da *Web 2.0*, já que ela propiciou essa via de mão dupla, em que é possível não somente receber informações, mas, também, publicar, comentar e interagir com outras pessoas. Mattar e Valente (2007) diferenciam a *Web 1.0* da *Web 2.0*, de uma maneira bem didática, ressaltando que na primeira “os sites funcionam como folhetos virtuais, em que o usuário vai e ‘pega’ algo”, enquanto que na “*Web 2.0*, o usuário pode também deixar algo”, ou seja: “Não ocorre apenas ‘download’, mas também ‘upload’ ” (p. 86).

Esse processo de interatividade permitido pela *web 2.0* pode ser comparado ao processo de ensino em que o aluno não deveria ser um mero receptor de informações e sim protagonista no processo de construção do conhecimento.

Sendo assim, a interação parece ser a palavra chave na utilização das tecnologias educacionais, não só na Educação a Distância, mas também no ensino presencial.

Em meio a isso, nos damos conta do quanto a tecnologia – em especial, a *internet* – pode nos auxiliar como professores, afinal, as novas gerações já nascem inseridas nessa “nova

cultura” e vivenciam, cada vez mais cedo, as novas tecnologias existentes. Mais do que isso, a *internet*, atualmente, já permite essa interação de forma natural. Isso deveria ser melhor aproveitado pelos professores. Ou seja, as escolas deveriam utilizar mais esses meios e a linguagem “digital” deveria ser um recurso melhor explorado pelo professor, inclusive, de Educação Física.

## **AS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO E A EDUCAÇÃO FÍSICA**

As referências analisadas demonstram que a utilização das tecnologias na escola é algo importante tanto pelo fato de aproximar o ensino da realidade do aluno quanto pelas inúmeras possibilidades que permitem ao ensino. No entanto, será que a disciplina de Educação Física na escola também deveria se apropriar dessas ferramentas?

Num primeiro momento, a resposta para essa pergunta parece ser *não*, já que a Educação Física escolar é, no senso comum, aquela área/disciplina que fará com que os alunos apenas se movimentem. Em contra-partida as tecnologias de uma forma geral, também no senso comum, parecem ser as responsáveis pelo “não se movimentar” das novas gerações. Mas, será que é isso mesmo? Será que não faz sentido algum inserir as tecnologias em aulas de Educação Física?

Para responder a essa pergunta, é preciso lembrar que a Educação Física escolar do século XX, por exemplo, tinha como principal objetivo a promoção da saúde. Mais tarde, o esporte dominou as aulas de Educação Física, tanto que, segundo Bracht e González (2010), passou-se a “confundir Educação Física escolar com prática esportiva” (p. 152).

Nos anos de 1980, algumas mudanças começaram a ser pensadas para essa área. Esse movimento, chamado de renovador, transformou a concepção de Educação Física, trazendo importantes contribuições. Uma delas é o fato que a Educação Física hoje se tornou uma disciplina escolar, fazendo parte do currículo das escolas (GONZÁLEZ; FENDTERSEIFER, 2009).

Sendo assim, o objetivo atual da Educação Física escolar é o de introduzir e integrar “o aluno na cultura corporal do movimento” e, com isso, formar “o cidadão que vai produzi-

la, reproduzi-la e transforma-la, instrumentalizando-o para usufruir dos jogos, dos esportes, das danças, das lutas e das ginásticas” (BRASIL, 1998, p. 29).

Diante disso, as tecnologias parecem ser um tema importante para se trabalhar com os alunos de Educação Física na escola, já que é dever da Educação Física “formar o cidadão capaz de posicionar-se criticamente diante das novas formas da cultura corporal – o esporte espetáculo dos meios de comunicação, as atividades de academia, as práticas alternativas” (BETTI, 1997, p. 12).

Além disso, se olharmos para os Parâmetros Curriculares Nacionais, que orientam as atividades profissionais do professor de Educação Física, observaremos que “a Educação Física deverá manter um permanente diálogo crítico com a mídia, trazendo-as para dentro da escola como um novo dado relacionado à cultura corporal de movimento” (BRASIL, 1998, p. 34).

De uma maneira geral e resumida, é preciso educar os alunos, que estão em contato com essa cultura corporal de movimento, para assistir e apreciar um jogo/esporte ou para praticar os esportes, lutas, jogos, ginásticas e outras práticas corporais (BETTI, 1997). Dessa forma, o “espectador” e “consumidor” da cultura corporal de movimento pode “avaliar a qualidade do que é oferecido” (BETTI, 1997, p. 15) e “analisar criticamente as informações que recebe dos meios de comunicação sobre a cultura corporal de movimento” (BETTI, 1997, p. 15). Sendo assim, a inserção das tecnologias em aulas de Educação Física parece ser de grande pertinência, visto o volume de informações sobre a cultura corporal de movimento nos meios de comunicação, em especial, na televisão e na *internet*.

Isso tudo se potencializa quando vemos o quanto os jovens utilizam essas novas ferramentas. Segundo estudo realizado por Rideout, Foehr e Roberts (2010), os jovens entre 8 e 18 anos dos Estados Unidos da América passam mais de 7 horas 38 min por dia em contato com as mídias. Segundo esses autores, a televisão ocupa 4 horas e 29 minutos do dia desses jovens, sendo que o computador ocupa 1 hora e 29 minutos e o *vídeo game* 1 hora e 13 minutos (RIDEOUT; FOEHR; ROBERTS, 2010). No México, segundo Orozco-Gómez (1997): “as crianças vêm entre três e cinco horas de TV por dia e até sete aos sábados e domingos” (p.60). Porém, “Isso varia segundo o estrato social mas, independentemente deste e outros critérios, uma criança urbana vê, em média, quatro horas diárias de TV”, ressalta



Orozco-Gómez (1997, p.60). No Brasil, 56,7% dos jovens entre 4 e 17 anos passam uma média de 2h20min por dia assistindo TV por assinatura, além do que “em fevereiro de 2005, 11 milhões de pessoas ‘navegaram’ pela web a partir de suas casas” (COSTA; BETTI, 2006, p. 167).

Apesar disso, ainda são poucos os trabalhos que relacionam as Tecnologias da Informação e Comunicação à Educação Física, confirma Sebriam (2009), ao afirmar que, no Brasil, há uma “grande carência de estudos que visam a utilização das tecnologias da informação e comunicação na área de Educação Física Escolar” (p. 49), sendo sua dissertação de mestrado um dos poucos exemplos existentes. Com o objetivo de “caracterizar a forma como as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) estão integradas ao ensino da Educação Física nas escolas municipais de Londrina”, Sebriam (2009, p. 6) constatou que apenas 16% dos 75 professores, que participaram de sua pesquisa, as utilizavam com os alunos, sendo que a principal ferramenta por eles utilizada foi o CD-ROM/DVD.

No entanto, observamos que o Caderno Didático de Educação Física do Estado de São Paulo da 3ª série do Ensino Médio regido pela Proposta Curricular exemplifica essa ligação entre as Tecnologias da Informação e Comunicação e a Educação Física por meio do tema “*Corpo na contemporaneidade: a virtualização do corpo e os jogos virtuais – videogames e jogos de botão*” (SÃO PAULO, 2009, p. 27). Isso significa que esse deve ser um dos temas a serem desenvolvidos pelo professor de Educação Física durante suas aulas.

Além desse, encontramos os trabalhos de Costa e Betti (2006), no qual foi feita uma análise das “possibilidades de correlação entre o jogo e as mídias” propondo uma “transformação/transferência do virtual/virtualidade em uma possível experiência corporal educativa na escola na forma de jogos, a partir dos ‘jogos virtuais’ conhecidos dos alunos” (COSTA; BETTI, 2006, p. 165) e o de Ferreira (2014), que comprovou ser o *videogame* uma ferramenta interessante para o ensino de conteúdos da Educação Física na escola. Nessa mesma linha, Franco (2014) concentrou sua pesquisa na construção e aplicação de um *videogame* específico para a Educação Física escolar, constatando o prazer dos alunos durante a realização da atividade. Com isso, Franco (2014) demonstrou ser essa uma forma lúdica de se aprender, além de reforçar o papel do *videogame* como uma ferramenta capaz de auxiliar os professores de Educação Física em suas aulas.

Entretanto, é preciso destacar que esse “processo de virtualização” não acontece apenas por meio dos *videogames*, mas, por meio de outros meios, como a televisão, computadores, *tablets* e *smartphones*. Para além disso, observa-se que “existem pelo menos três milhões de brasileiros que frequentem as LANs (Local Area Network) – lojas que se jogam em diversos tipos de games conectados à rede da Internet” (COSTA; BETTI, 2006, p. 166).

Curiosamente, alguns dos jogos eletrônicos, cada vez mais presentes em nosso dia a dia em função dos avanços tecnológicos, também exploram o movimento corporal de seus participantes. Ou seja, em alguns deles não basta que se aperte botões como muitos fazem, mas é preciso simular, com o corpo, os golpes do tênis, os movimentos do boxe, do boliche etc.

Sendo assim, cabe ao professor de Educação Física desenvolver esse tema da virtualização e das tecnologias em suas aulas, já que, além de ser de extrema importância, é algo que faz parte do cotidiano dos alunos, os quais passam a maior parte do seu tempo livre brincando por meio do “virtual”.

Essa ligação entre os jogos virtuais e as aulas de Educação Física não é um processo exclusivo dos dias de hoje, já que os jogos virtuais existem há algum tempo. Isso porque, segundo a definição de jogo virtual dada pelo Caderno Didático de Educação Física do Estado de São Paulo da 3ª série do Ensino Médio, há outros jogos que podem ser considerados como virtuais, mesmo que não tenham características altamente tecnológicas. É o caso dos jogos de futebol de botão que simulam um jogo de futebol ao utilizarem uma mesa, botões, bolinha etc.

Cabe observar, no entanto, que no Caderno Didático de Educação Física do Estado de São Paulo da 3ª série do Ensino Médio, o objetivo não é utilizar as ferramentas digitais como o *videogame* para ensinar, mas, sim, fazer uma reflexão sobre os jogos virtuais e relacioná-los com a vivência prática. Essa, portanto, não seria uma aula em que as Tecnologias da Informação e Comunicação são utilizadas no ensino, mas uma aula em que se discute sobre o assunto, embora pesquisas como a de Ferreira (2014) demonstrem ser possível integrar ambos os processos.

O jogo virtual, portanto, independentemente do tipo, pode ser um importante recurso para o ensino. Sua eficácia tem sido comprovada em diferentes áreas do conhecimento. Trüeb et al. (2010), verificaram, por exemplo, a eficácia de se utilizar esses jogos como uma ferramenta na avaliação dos alunos. Isso foi verificado em pesquisa realizada com 185 alunos, sendo que 91 foram submetidos à avaliação em aulas de Educação Física por meio de um jogo e os outros 94 por meio de um questionário. Da mesma forma, Franco (2014) evidenciou a motivação gerada em torno da utilização do *videogame* para o ensino de conteúdos como a história dos Jogos Olímpicos, demonstrando ser essa uma estratégia eficaz.

Segundo Bettio e Martins (2003): “A ideia de utilizar jogos para avaliar está crescendo”, já que essa é uma forma mais divertida “do que responder a um questionário tradicional” (p. 5), além do que pode ser, também, uma importante ferramenta para o ensino. Ou seja, “acredita-se que a utilização de jogos na educação virá a melhorar o modo de ensinar, o modo de avaliar e também o modo de aprender, mudando a visão do aluno em relação a educação” (BETTIO; MARTINS, 2003, p. 5).

Além dos jogos, identificamos estudos que relacionam o uso de vídeos em aulas de Educação Física escolar, como é o caso do trabalho de Batista e Betti (2005), que observaram a relação existente entre a televisão e a aula de Educação Física. Para isso, os autores selecionaram um desenho animado para ser mostrando para uma classe durante a aula de Educação Física escolar. Por meio de uma redação e da discussão de um vídeo, fizeram algumas avaliações demonstrando ser possível aliar a televisão à aula.

Felizmente, por meio da *internet*, é possível encontrar diversos vídeos relacionados aos conteúdos da Educação Física, o que, certamente, contribuiu para o desenvolvimento desta estratégia. O meio mais popular para se encontrar vídeos na *internet* é o *site* conhecido como *YouTube*. Mattar e Valente (2007) observam que esse *site* possui “vídeos fabulosos que podem ser trabalhados com os alunos, mas poucos professores utilizam essa ferramenta para pesquisa e produção” (p. 88). Segundo o *Centre for Learning and Performance Technologies*, o *YouTube* ficou em 2º lugar no ano de 2010 entre as 100 ferramentas mais utilizadas no *e-learning*. Em 2009 ficou em 3º lugar (C4LPT, 2011).

Mas, não é só nos vídeos que podemos encontrar esse tipo de conteúdo. Os *sites*, que são um conjunto de páginas da *internet*, em hipertextos (mencionado anteriormente) também

são um importante recurso a ser utilizado pelos profissionais de Educação Física, já que dispõem de diversas páginas relacionadas à cultura corporal de movimento.

Outro recurso que pode ser explorado são as redes sociais, que permitem uma interação entre aqueles que navegam pela *internet*. Por meio delas é possível escrever, postar fotos, fazer comentários etc.

Segundo estudo feito por Tasiret *al.* (2011), os alunos preferem utilizar as redes sociais como uma plataforma de Educação a Distância devido à sua facilidade e recursos de interação que favorece tanto aos alunos quanto aos professores.

O *blog* é mais uma entre as inúmeras ferramentas da *internet* que pode ser utilizada pelo professor em aulas de Educação Física. Não à toa, dos trabalhos encontrados que relacionam as tecnologias à Educação Física, três utilizaram o *blog*. No primeiro deles, Bianchi e Pires (2010) propuseram aos alunos a criação de *blogs* relacionados aos brinquedos, brincadeiras e jogos. Os resultados mostraram que esta pode ser uma valiosa ferramenta no ensino, já que contemplam “três perspectivas da mídia-educação”. A primeira é a “crítica”, ou seja, “educar sobre os meios, suporte e objeto de estudo”; a segunda é a “metodológica-instrumental” que representa o “educar com os meios, instrumento e recurso para reinventar a didática” e, por último, a “produtiva” que visa “educar através dos meios, como linguagem, forma de expressão, criação e produção” (BIANCHI; PIRES, 2010, p. 52).

No trabalho de Miranda (2010) se propôs uma oficina de *blogs* para estudantes de Educação Física com o objetivo de despertar nos alunos a possibilidade de utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação, principalmente os *blogs*, em aulas de Educação Física. A autora ainda justificou a escolha pelos *blogs*, por causa da possibilidade de “proporcionar interatividade, a troca de informações e a colaboração dos internautas”, além de um “agrupamento de mídias em um mesmo espaço, características inerentes à web 2.0”, o que é facilitado por “um simples acesso, gratuito, de manejo fácil e intuitivo” (MIRANDA, 2010, p. 217-218). Nessa mesma direção, a pesquisa desenvolvida por Diniz (2014) demonstrou que o *blog* pode ser uma ferramenta eficaz para subsidiar o professor no ensino das danças folclóricas, um dos conteúdos da Educação Física escolar, em especial, pela sua facilidade de acesso, capacidade de atualização e possibilidade de inserção de diferentes recursos midiáticos.

Essas possibilidades mostram a pertinência de se utilizar as Tecnologias da Informação e Comunicação em aulas de Educação Física escolar, já que os alunos provavelmente fora da escola, também vivenciam essas possibilidades de virtualização dos esportes dentre outros temas da Cultura Corporal de Movimento.

Apesar disso, é preciso lembrar que os alunos já passam grande parte de seus dias em contato com as tecnologias, ressaltam Rideout, Foehr e Roberts (2010), Orozco-Gómez (1997) e Costa e Betti (2006). Dessa forma, a inserção das Tecnologias da Informação e Comunicação em aulas de Educação Física, certamente, aumentaria o tempo de exposição das crianças em torno das tecnologias, o que implicaria, conseqüentemente, na possibilidade de se gerar: dependência (vício), isolamento social, sedentarismo, entre outras coisas apontadas por Graeml, Volpi e Graeml (2004) e Ponte e Vieira (2008).

No entanto, precisamos lembrar que a tecnologia em si não é boa ou má, tudo depende da forma como ela é utilizada, sendo a escola um importante local para discussão e debate dos possíveis riscos decorrentes de um uso excessivo. Se bem empregadas, as Tecnologias da Informação e Comunicação podem contribuir para a formação de cidadãos conscientes das possibilidades e dos limites necessários e inerentes à sua utilização.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação em aulas parece ser mais comum em outras disciplinas do que na Educação Física escolar. Isso pode parecer normal para àqueles que concebem a Educação Física como uma disciplina unicamente prática, considerando que os alunos devam se movimentar do início ao final da aula.

No entanto, ao observar os reais objetivos da Educação Física escolar, nos certificamos de que a simples repetição de movimentos não consegue contemplar toda sua finalidade enquanto disciplina escolar, ou seja, formar o cidadão que vai se relacionar das mais diferentes formas com os componentes da cultura corporal de movimento.

Isso se intensifica quando nos certificamos da presença da cultura corporal nas mais diferentes formas das Tecnologias da Informação e Comunicação, tais como: a televisão, a

*internet* e os jogos virtuais, por exemplo. Daí ser tão comum, vemos, hoje em dia, os conteúdos da cultura corporal em jornais esportivos, programas de televisão, canais específicos, cinema, novela, seriado, vídeos, *blogs*, redes sociais, jogos virtuais, *sites* etc.

Porém, isso se torna mais importante pelo fato das crianças e jovens utilizarem intensamente essas tecnologias que crescem, cada vez mais, com a evolução da *internet* móvel, permitindo o acesso de qualquer lugar pelos *tablets* e *smartphones*.

Com base no exposto, nos perguntamos: quem irá discutir esse grande número de informações com os alunos? Quem irá refletir sobre esses programas milagrosos de atividade física publicados na *internet* e que prometem um corpo perfeito, por exemplo? Quem vai discutir os perigos de se seguir uma planilha de corrida disponibilizada na *internet* sem a orientação de um profissional? E o uso de anabolizantes? E os grandes eventos esportivos que serão realizados no Brasil? Quem vai discutir a violência das torcidas nos estádios, explorada rotineiramente nos jornais e telejornais? Quem vai discutir a atitude nem sempre exemplar dos ídolos esportivos?

Poderíamos elencar uma série de questões como essas. No entanto, a resposta parece ser sempre a mesma: o professor de Educação Física. Diante disso, conseguimos responder a pergunta inicial feita no título deste artigo, ou seja: Deve-se utilizar as Tecnologias da Informação e Comunicação em aulas de Educação Física? Sim, essa utilização não é só pertinente como é extremamente importante, visto o mundo que vivemos atualmente e as possibilidades passíveis de serem geradas pela parceria entre a Educação Física e as Tecnologias da Informação e Comunicação.

No entanto, é preciso que o professor de Educação Física traga esse tipo de informação para a sua aula e se aproprie dos mais diferentes recursos, seja como forma de ilustração do conteúdo ensinado, como fonte para discussão de temas importantes e, principalmente, como ferramenta para a construção do conhecimento.

Neste sentido, cabe lembrar o cuidado necessário para não se utilizar as “novas” ferramentas, da mesma forma que utilizávamos as “velhas”, pois, isso refletiria apenas em um processo de “embelezamento” do ensino. Essas novas ferramentas, portanto, precisam levar ao aluno aquilo que não era possível anteriormente, pois, só a presença das

Tecnologias da Informação e Comunicação em sala de aula não garante um ensino mais efetivo.

A ideia é aproveitar as atuais tecnologias, como a *web 2.0*, que permitem uma participação mais efetiva dos alunos, tornando-os mais participativos no processo de aprendizagem, tirando-os, portanto, do papel de espectadores, comum às situações tradicionais de ensino. A *internet*, por exemplo, permite essa interação entre usuários. Hoje em dia, qualquer pessoa pode postar um vídeo, não se limitando a assisti-lo. Podem, portanto, publicá-lo, comentá-lo, criticá-lo, compartilhá-lo ou, simplesmente, “curtir” nas redes sociais.

Se essa é uma reflexão sobre o tema, é preciso que mais pesquisas e/ou relatos de experiência desse processo sejam desenvolvidos nessa área, de forma a implementar e subsidiar a prática docente na utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação no ensino das mais diversas áreas do conhecimento, em especial, da Educação Física.

## REFERÊNCIAS

BATISTA, S. R.; BETTI, M. A televisão e o ensino da Educação Física na escola: uma proposta de intervenção. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 26, n. 2, jan. 2005. P. 135-48. Disponível em: <http://www.rbconline.org.br/revista/index.php>. Acesso em: 21 set. 2010.

BETTI, Mauro. **A Janela de Vidro**: esporte, televisão e Educação Física. 1997. 278 f. Tese (Doutorado) - Unicamp, Campinas, 1997.

BETTI, M. Mídias: Aliadas ou Inimigas da Educação Física Escolar? **Motriz**. Vol. 7, n. 2, pp. 125-129, Jul-Dez 2001

BETTIO, R. W. (de) & MARTINS, A. Jogos Educativos aplicados a e-Learning: mudando a maneira de avaliar o aluno. **1º Seminário ABED de Educação à Distância** “Habilidades e Talentos em EAD”. Belo Horizonte, MG. 2003 (online) Disponível em: <<http://www.abed.org.br/seminario2003/trabalhos.htm>> Acesso em: 20/05/2009.

BIANCHI, P.; HATJE, M. A formação do profissional de Educação Física permeada pelas Tecnologias de Informação e Comunicação no centro de Educação Física e Desporto da universidade Federal de Santa Maria. **Pensar a Prática** 10/2: 291-306, jul./dez. 2007.

BIANCHI, P.; PIRES G. L. Possibilidades para o ensino-aprendizagem com TICs na Educação Física escolar: uma experiência com Blogs. **Caderno de Formação RBCE**, p. 45-55, mar. 2010.

BIANCHI, P.; PIRES G. L.; VANZIN, T. As tecnologias de Informação e Comunicação na rede municipal de ensino de Florianópolis: Possibilidades para a Educação (Física). **Linhas**. Florianópolis, v. 9, n. 2, p. 56-75, jul./dez. 2008.

BRACHT, V.; GONZÁLEZ, F. J. Educação física escolar. In: GONZÁLEZ, F. J.; FENSTERSEFER, P. E. (Orgs.). **Dicionário crítico de educação física**. Ijuí: Ed. Unijuí, 2010.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos: Educação Física**/ Secretaria de Ensino Fundamental. Brasília: MEC/ SEF, 1998.

BURLAMAQUI, S. A geração de jovens considerados ‘multitarefa’ e o modelo de educação cartesiano - paradoxos contemporâneos necessários na direção de novos paradigmas para a escola. Disponível em: [http://www.psicologia.com.pt/artigos/ver\\_opiniaio.php?codigo=AOP0260](http://www.psicologia.com.pt/artigos/ver_opiniaio.php?codigo=AOP0260), acesso em 24 fev. 2011.

COSTA, A. Q.; BETTI, M. Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 27, n. 2, jan. 2006. P. 165-78. Disponível em: <http://www.rbconline.org.br/revista/index.php>. Acesso em: 21 set. 2010.

C4LPT, **Top 100 Tools for Learning 2011**. Disponível em: <http://c4lpt.co.uk/top-tools/top-100-tools-for-learning-2011/>. Acesso em 31 out. 2011.

DARIDO, S. C.; RANGEL, I. C. A. **Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.

DINIZ, I. K. S. **Blog educacional para o ensino das danças folclóricas a partir do Currículo de Educação Física do Estado de São Paulo**. 2014. Dissertação (Mestrado) – Curso de Desenvolvimento Humano e Tecnologias, Departamento de Educação Física, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Rio Claro, 2014.

FERREIRA, A. F. **Os Jogos digitais como apoio pedagógico nas aulas de Educação Física escolar pautadas no Currículo do Estado de São Paulo**. 2014. Dissertação (Mestrado) – Curso de Desenvolvimento Humano e Tecnologias, Departamento de Educação Física, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Rio Claro, 2014.

FRANCO, L. C. P. **Educação Física e as tecnologias educacionais: a produção de games para ensinar conceitos**. 2014. Tese (Doutorado) – Curso de Desenvolvimento Humano e Tecnologia, Departamento de Educação Física, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Rio Claro, 2014.

GONZÁLEZ, F. J.; FENSTERSEIFER, P. E. Entre o “não mais” e o “ainda não”: pensando saídas do não-lugar da EF escolar I. **Caderno de Formação RBCE**, p. 9-24, set. 2009.

IBOPE NIELSEN ONLINE, **Total de pessoas com acesso à internet atinge 77,8 milhões**. Disponível em: [http://www.ibope.com.br/calandraWeb/servlet/CalandraRedirect?temp=6&proj=PortalIBOPE&pub=T&nome=home\\_materia&db=caldb&docid=C2A2CAE41B62E75E83257907000EC](http://www.ibope.com.br/calandraWeb/servlet/CalandraRedirect?temp=6&proj=PortalIBOPE&pub=T&nome=home_materia&db=caldb&docid=C2A2CAE41B62E75E83257907000EC)



04F>, acesso em 21 dez. 2011.

KENSKI, V. M. **Tecnologia e ensino presencial e a distância**. Campinas: Papirus, 2003.

MATTAR, J. Web 2.0 e redes sociais na educação a distância: cases no Brasil. **La Educ@cion Revista Digital**, v. 145, p. 1-23, 2011.

MATTAR, J.; VALENTE, Carlos. **Second Life e Web 2.0 na Educação: o potencial pedagógico das novas tecnologias**. 1. ed. São Paulo: Novatec, 2007.

MEC, e-MEC. Disponível em: <http://emec.mec.gov.br/>. Acesso em 25 out. 2011.

MIRANDA, L. V. T. Oficinas Pedagógicas de Blogs na Educação Física: um relato de experiência. **Motrivivência**, Ano XXII, nº 34, p. 208-222 jun. 2010.

MORAN, J. M. Como utilizar a Internet na Educação. **Revista Ciência da Informação**. Vol. 26, nº2, maio – agosto 1997, pág. 146-153.

OROZCO-GÓMEZ, G. Professores e meios de comunicação: desafios, estereótipos e pesquisas. **Comunicação & Educação**, n. 10, p. 57-68, set.-dez. 1997.

PERISCINOTO, A.. **Geração Y chega à liderança!** Disponível em: <<http://www.academiadofuturo.com/>>. Acesso em: 06 jul. 2009.

RIDEOUT, V. J.; FOEHR, U. G.; ROBERTS, D. F. **Generaton M<sup>2</sup>: Media in the Lives of 8-to 18-Year-Olds**. California: Kaiser Family Foundation, 2010.

SÃO PAULO. **Educação Física: linguagens, códigos e suas tecnologias**. São Paulo, 2009. Caderno do professor, ensino médio, 3ª série, volume 3.

SEBRIAM, D.C.S. (2009). **Utilização das tecnologias da informação e comunicação no ensino de educação física**. (Dissertação de Mestrado). Programa Erasmus Mundus – Mestrado em Engenharia de Mídias para a Educação – Portugal, Espanha e França.

TASIR, Z. et al. Students' Perception towards the Use of Social Networking as an e-learning Platform. In: 10TH WSEAS INTERNATIONAL CONFERENCE ON EDUCATION AND EDUCATIONAL TECHNOLOGY, 10., 2011, Penang/Malaysia. **Recent Researches In Education**. Penang: UniversitiKebangsaan Malaysia, 2011. p. 70 - 75. Disponível em: <<http://www.wseas.us/books/2011/Penang/EDU.pdf>>. Acesso em: 01 nov. 2011.

TRÜEB, I.; PIRES-SANTOS, G. M.; LINHARES, V.; DECCACHE-MAIA, E.; VANNIER-SANTOS, M. A. Avaliação da utilização de um jogo eletrônico educativo na popularização de ciências. **IV Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação: Construindo Novas trilhas & Realidade Sintética**. Salvador, BA. 2010. Disponível em: <http://realidadesintetica.com/seminario/files/GT2artigo4.pdf>, acesso em: 14/06/2010.

<b>Contato dos autores:</b> <a href="mailto:guy_ginciene@hotmail.com">guy_ginciene@hotmail.com</a> <a href="mailto:saraqm@rc.unesp.br">saraqm@rc.unesp.br</a>	<b>Data de Submissão:</b> 12/12/2013  <b>Data de Aprovação:</b> 06/05/2014
---	--