

USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO DA TEORIA DA EDUCAÇÃO FÍSICA¹

Cristiane Gasparini da Rocha²
Eronita Ana Cantarelli Noal³

RESUMO

O presente artigo é o resultado da pesquisa realizada sobre o uso das tecnologias como ferramentas potencializadoras no processo ensino-aprendizagem. Este trabalho apresenta uma reflexão sobre os recursos tecnológicos disponíveis para construção de objetos de aprendizagem, de maneira criativa e inovadora, no uso do ensino da teoria da disciplina da Educação Física, enriquecendo a prática pedagógica. O desenvolvimento deu-se através de uma pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa e uma análise das mídias utilizadas, para proporcionar um aprendizado mais significativo, atraente e motivador na busca da construção do conhecimento. O público alvo foram os alunos do Ensino Fundamental da Escola Municipal de Ensino Fundamental Carlos Guilherme Lampert de São Pedro do Sul no RS.

Palavras-chave: Tecnologias digitais; Objetos de aprendizagem e Educação Física

ABSTRACT

This article is the result of research conducted on the use of empowering technologies as tools in the teaching-learning. This paper presents a reflection on the technological resources available for building learning objects in a creative and innovative in using the teaching of the discipline of Physical Education, enriching the pedagogical practice. The development took place through a literature survey of the qualitative approach and an analysis of media used to provide a more meaningful learning, engaging and motivating the search for knowledge construction. The target audience were students of Elementary School School Municipal Elementary School William Carlos Lampert São Pedro do Sul in Southern Brazil.

Keywords: Digital technologies; Learning objects e Physical Education

¹ Trabalho de Conclusão referente ao Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* Especialização em Mídias na Educação, realizada pela Universidade Federal de Santa Maria - UFSM, Santa Maria/RS

² Acadêmica do Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* Especialização em Mídias na Educação - UFSM, Santa Maria/RS, Brasil.

³ Professora Orientadora do Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* Especialização em Mídias na Educação - UFSM, Santa Maria/RS, Brasil.

1. INTRODUÇÃO

No decorrer da vida profissional, o professor de Educação Física do Ensino Fundamental tem dificuldades em ministrar aulas teóricas pela falta de interesse e desmotivação dos alunos, uma vez que os mesmos preferem a prática do que a teoria. Fazer compreender que a teoria e prática caminham juntas para serem mais bem entendida e aplicada foi uma longa jornada.

O presente artigo procura destacar o uso das tecnologias digitais no ensino da teoria da educação física no ensino fundamental. Centrado em uma análise do tema proposto, buscou-se na tecnologia digital uma forma mais atrativa e motivadora para se abordar o problema. Este artigo reflete acerca da importância dos objetos de aprendizagem, criados com o apoio dos recursos tecnológicos, e utilizados e para enriquecer a prática pedagógica na disciplina da teoria da educação física.

O artigo justifica-se por ser um estudo teórico-prático, tendo a preocupação em demonstrar a importância do uso das tecnologias digitais no ensino fundamental da teoria da educação física, para tornar as aulas mais motivadoras e significativas. Para tanto, esta pesquisa foi norteada pela seguinte problemática: Como o professor atua em sua construção do conhecimento e como promove a melhoria da qualidade do ensino da teoria da Educação Física frente às novas tecnologias. A pesquisa teve como objetivo geral analisar e compreender a importância do uso das tecnologias digitais para o ensino da teoria da disciplina de Educação Física. Como objetivos específicos buscou-se relacionar a contribuição das tecnologias digitais para as aulas teóricas de Educação Física no processo ensino-aprendizagem visando à qualidade de ensino; identificar como as tecnologias digitais se manifesta na vida escolar dos alunos; promover a construção do conhecimento de diferentes formas com a utilização dos recursos tecnológicos; utilizar os objetos de aprendizagem no ensino da teoria da Educação Física, por meio das ações do docente na sala de aula.

O artigo foi desenvolvido através de uma pesquisa bibliográfica, de abordagem qualitativa e uma análise das mídias utilizadas, para proporcionar um aprendizado mais significativo, atraente e motivador na busca da construção do conhecimento.

Em virtude da globalização, o mundo tem mudado muito nas últimas décadas, o que leva o sistema educacional acompanhar essas mudanças, com a utilização das tecnologias na educação. Frente a essa nova realidade, torna-se essencial construir um novo paradigma de educação que leve esses recursos tecnológicos para melhoria da qualidade da aprendizagem

dos alunos e produção de saberes no qual as tecnologias sejam utilizadas em situações que tragam contribuições ao ensino.

2. A TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO

Os computadores estão muito presentes nas nossas vidas, por isso, para se trabalhar com espaços diferenciados de aprendizagem, respeitando diferentes estilos cognitivos, é preciso investir em recursos didáticos e em formação docente. Cabe ao professor conhecer e avaliar o potencial das diversas tecnologias da informação e comunicação ao seu alcance e oportunizar seu uso consciente por seus alunos, com o objetivo de envolvê-los e apoiá-los na construção do conhecimento.

De acordo com a Kampf (2008),

Uma das características fundamentais do homem é a sua capacidade de criar, mas certamente ele não cria no vazio, não faz magia. Sua criatividade é despertada por sua interação com o mundo, na construção de novos conhecimentos e na ação transformadora. O homem, dos primórdios aos dias atuais, produz tecnologia, movido por suas necessidades e desejos, inventa artefatos que modificam o mundo e a sua forma de relacionar-se com ele. (Kampf 2008, p.09)

É preciso conceituar as palavras tecnologia, informação e multimídia. Segundo Barreto (2010), a palavra *tecnologia* apareceu no século XVIII (1765) e deriva do grego *tékhnē* – "arte, indústria, habilidade" e *tekhnikós* – "relativo a uma arte". E de *logos* – "argumento, discussão, razão" e *logikós* – "relativo a raciocínio, derivado de *légo* – "eu digo". Ou seja, a tecnologia em sua etimologia e em nossa definição, é o conjunto de conhecimentos, argumentos, razões em torno de uma arte, de um fazer determinado, cujo objetivo é satisfazer às necessidades humanas. Daí que o termo "logía" seja entendido também como ciência".

Já a palavra *informação* vem do latim *informatio*, *onis*, ("delinear, conceber idéia"), ou seja, dar forma ou moldar na mente, como em educação, instrução ou treinamento.

Segundo Chaves (2004, p.08), o conceito de informação significa comunicação, controle, dados, forma, instrução, conhecimento, significado, estímulo, padrão, percepção e representação de conhecimento. Como tal, é um fenômeno que confere significado ou sentido às coisas, já que através de códigos e de conjuntos de dados, forma os modelos do pensamento humano.

Conforme Chaves (2004, p.01), a palavra *multimídia* se refere "aos processos de apresentação e recuperação de informações por meio de recursos tecnológicos

computacionais, de maneira: multissensorial, integrada, intuitiva e interativa”. De acordo com o mesmo autor “as mídias integradas são: cinema, televisão, vídeo, foto, rádio livro, revistas, etc.; equipamento com *drive* de CD-ROM, que pode explorar texto, áudio e imagens”.

As pessoas hoje em dia, não imaginam a vida sem a internet e as tecnologias da informação e comunicação. Vive-se na sociedade da informação, ou seja, na Era Digital. Diante de desafios em todas as áreas e de novas diretrizes para a Educação. O aluno deste novo tempo precisa ser criativo, participativo, atuante, preparado para enfrentar as mudanças que ocorrem no mundo.

Para Demo(2007):

Cabe à escola, espaço formal da aprendizagem, orientar os alunos sobre como transformar as informações relevantes em conhecimento. Informar não é papel do professor, pois a mídia faz isto utilizando recursos mais atrativos, então, cabe ao professor o papel de cuidar da aprendizagem, pois, aprender está muito mais relacionado ao saber onde e como encontrar informações e o que fazer com elas. O professor deve assumir o papel de mediador da aprendizagem, ser alguém que motiva e orienta seus alunos para que busquem a construção do conhecimento, mas todo esse apoio deve prever a atuação do aluno como autor do seu próprio processo de aprendizagem, deve promover a autonomia, a reflexão e a formação de opinião crítica. Demo (2007, p.94)

O professor e a gestão escolar necessitam ampliar seus horizontes para contribuir com o desenvolvimento cognitivo incentivando o espírito crítico e reforçando nos alunos o prazer em aprender. É frente a esta nova realidade em radical transformação que a educação deve refletir sobre a identidade de seu papel e propor novos rumos, de forma a contribuir no desenvolvimento de cidadãos críticos, autônomos, criativos, que solucionem problemas em contextos diversos, que questionem e transformem sua própria sociedade e promovam um ensino de qualidade.

Perrenoud (2000, p.126) fala das dez competências, a utilização de novas tecnologias que são: “Utilizar editores de textos; Explorar as potencialidades didáticas dos programas em relação aos objetivos do ensino; Comunicar-se à distância por meio da telemática; e Utilizar as ferramentas multimídias no ensino.”

Percebe-se que esta competência é importante para criar espaços que oportunizem a identificação e o diálogo entre essas formas de linguagem e permitir que os alunos se expressem mais variadas maneiras de construção conhecimento, fica claro, que a relevância dessas tecnologias e das multimídias para a concretização dos objetivos da escola que é a formação de cidadãos criativos, inovadores, críticos, ativos e principalmente autônomos. O computador e as multimídias são ferramentas que estimulam o ensino, deste modo

enriquecem a prática pedagógica. O papel da escola e do professor é mediar situações de aprendizagens, a construção e a reconstrução do conhecimento, portanto, ao utilizar recursos tecnológicos para o ensino é preciso propor atividades que sejam criativas, motivadoras, prazerosas e que proporcionem uma educação de qualidade tendo sempre em vista o aprendizado do aluno.

Encontra-se nos Parâmetros Curriculares Nacionais da Educação Física (BRASIL, 1997, p.8) o seguinte objetivo “saber utilizar fontes de informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimentos”. As tecnologias em geral, das mais simples às mais sofisticadas, ampliam o potencial do ser humano. Com isso, as tecnologias de informação e comunicação empregadas com fim educacional colaboram no sentido de ampliar as possibilidades do professor ensinar e do aluno aprender. Do quadro e giz aos computadores ligados à internet, muitas são as tecnologias que, utilizadas adequadamente, podem auxiliar no processo ensino-aprendizagem.

Conforme Buarque (2008, p.01) “decorreram mais de 2000 anos, desde o início da escola, para que fosse inventado o quadro-negro”. Esta foi a primeira grande invenção revolucionária do processo educacional, ao lado da imprensa e da biblioteca, com isso, foi possível ampliar o número de alunos para algumas dezenas. E depois, com o surgimento do microfone ampliou para até centenas. Essa transformação demorou, mas em nenhum momento ocorreu com tanta rapidez e força quanto nos últimos anos. Nos últimos 20 anos, essa revolução no equipamento pedagógico está inventando um novo profissional, que ainda vai continuar se chamando professor, mas este não se encaixa no tipo anterior, mesmo assim, vai continuar sendo o centro do processo pedagógico.

Segundo Buarque (2008,p.01) “o mais importante desafio da educação contemporânea é formar o professor. Mais até: inventar um novo tipo de professor”.

Para ser um bom professor, ele terá que se reconstruir e se reinventar, como também, precisará ser capaz de oferecer o máximo de recursos a seus alunos. Da mesma maneira que não se imaginava, no século XX, um professor sem quadro-negro, já no século XXI não se pode conceber um professor que não disponha nem se beneficie dos recursos tecnológicos e que facilitam o aprendizado, como televisão, computador, vídeo, programação visual, informática. O professor de hoje, terá de se adaptar à evolução que está ocorrendo nos equipamentos pedagógicos. Fica claro que, o maior desafio da educação contemporânea é formar um professor inovador.

Por isso, a escola tem um papel fundamental no desenvolvimento social, cognitivo e afetivo do indivíduo. Assim, em uma sociedade com mudanças contínuas e em ritmo

acelerado, diversas áreas se beneficiam com o desenvolvimento tecnológico, e a educação deve se utilizar nesse sentido e atrair ganhos pedagógicos é preciso investir em recursos e na capacitação docente, buscando conhecer e discutir formas de utilização de tecnologias no campo educacional com o propósito de atualizar e qualificar os processos educativos. Para que essa empreitada tenha sucesso, o indivíduo precisa ser motivado a envolver-se ativamente nesse processo, construindo o seu conhecimento a partir de múltiplas interações. A escola e o professor devem projetar desafios que estimulem o questionamento, a colocação de problemas e a busca de soluções. O indivíduo não se torna ativo aprendiz por acaso, mas por desafios projetados e estruturados, que visem à exploração e à investigação.

Por meio das diversas tecnologias, em especial as da informação e da comunicação devem oportunizar ampla pesquisa e múltiplos estímulos, além, de oferecer vários recursos para simulação, compartilhamento e representação do conhecimento, levando o sujeito a participar ativamente da construção de seu conhecimento.

Bem como salienta Freire (1983, p. 15), é preciso buscar uma atuação pedagógica mais dinâmica na conquista de um “[...] processo educativo como um todo, inquieto, curioso, vital e apaixonado”, onde o aluno tenha a oportunidade de conhecer os diferentes aspectos da realidade e, assim, construir seu próprio conhecimento.

Não se pode deixar de ressaltar a importante contribuição das tecnologias na vida do aluno e da escola, elas não devem apenas ser vistas como uma forma de entretenimento, mas sim, como meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento social, afetivo, cognitivo e emancipatório do aluno, promovendo, assim, uma melhoria na qualidade de ensino da escola.

2.1. A IMPORTÂNCIA DO OBJETO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO

O uso das tecnologias digitais e os novos suportes de informação possibilitam novas metodologias de ensino e aprendizagem. Com isso, a tecnologia se caracteriza como um agente de mudança, e quando utilizada de forma significativa, as inovações tecnológicas podem resultar em novos paradigmas educacionais. De acordo com Müller (2008),

A Internet é um conglomerado de redes locais espalhadas pelo mundo, é uma das melhores formas de pesquisa hoje encontrada, de fácil acesso e capacidade de assimilação do que é buscado. Ela serve como um dos principais meios de comunicação inventados pelo homem. A capacidade de transmitir dados à longa distância faz com que a internet tenha milhões de adeptos diários, pode-se

transmitir texto, fotos, vídeos, fazer ligações por voz ou vídeo com pessoas do outro lado do mundo instantaneamente, também vem influenciando significativamente a forma como as pessoas aprendem. (Müller, 2008, p.01)

A utilização desses recursos tecnológicos na educação tem motivado o professor a desenvolver novas formas de uso da tecnologia da informação e das comunicações como um suporte real ao processo de ensino-aprendizagem e, sobretudo em ambientes virtuais de aprendizagem.

Com isso, percebe-se que o objeto de aprendizagem pode ter usos variados, seu conteúdo pode ser alterado ou reagregado, e ainda ter sua interface e seu *layout* modificado para ser adaptado a outros módulos ou cursos. Mas, afinal o que é o objeto de aprendizagem?

São recursos digitais que possam ser reutilizados para dar suporte ao aprendizado, auxiliando tanto a modalidade à distância como a presencial. É um recurso interativo e dinâmico e possui várias características: fácil manipulação, facilidade e flexibilidade para atualização, entre outras. São objetos de aprendizagem: power point, vídeos, imagens, áudios, textos, gráficos, tabelas, aplicações, mapas, jogos educacionais, animações, páginas web, dentre outros. (Conexão Professor,s/a, p. 1)

Com isso, percebe-se que o objeto de aprendizagem pode ter usos variados, seu conteúdo pode ser alterado ou reagregado, e ainda ter sua interface e seu *layout* modificado para ser adaptado a outros módulos ou cursos.

O uso desse objeto de aprendizagem no ensino da teoria da educação física segundo Os Parâmetros Curriculares Nacionais da Educação Física diz que,

A Educação Física traz uma proposta que procura democratizar, humanizar e diversificar a prática pedagógica da área, buscando ampliar [...], um trabalho que incorpore as dimensões afetivas, cognitivas e socioculturais dos alunos. Incorpora, de forma organizada, as principais questões que o professor deve considerar no desenvolvimento de seu trabalho, subsidiando as discussões, os planejamentos e as avaliações da prática da Educação Física nas escolas. (BRASIL, p. 15)

O trabalho teórico de Educação Física no Ensino Fundamental é de grande importância, sabe-se que a teoria refere-se aos conhecimentos produzidos e a prática é a aplicação destes conhecimentos. No entanto a teoria possibilita aos alunos compreender melhor a aplicação da prática corporal na execução do movimento, também de trabalhar assuntos ligados a saúdes, esportes, doping, massa corporal, esportes que são impraticáveis na escola como canoagem, paraglider; e vários outros assuntos que estão no dia-a-dia e que precisa ser entendido e compreendido pelo aluno.

Podemos observar que aliar a teoria e prática para nós profissionais da área, muitas vezes se torna impossível, muitas vezes ela é vista como perda de tempo por parte dos alunos.

Eles preferem a prática do que a teoria, por isso devemos ser criativos e buscar soluções para fazê-los compreender todas essas questões que envolvem a teoria e a prática.

O uso das tecnologias digitais facilita ao aluno compreender, visualizar, envolver, analisar e aceitar melhor as aulas teorias de educação física e de refletir sobre teoria e prática mais facilmente. Os recursos tecnológicos nos possibilitam trabalhar mais facilmente a teoria da Educação Física visto que é o que eles mais gostam nos tempos de hoje: as mídias.

Para os autores Nunes e Gallotta (2004),

Os benefícios de usar objetos de aprendizagem é que ele tem a sua disposição uma grande quantidade de objetos, dos mais diferentes tipos, ele pode planejar suas aulas fazendo uso deles, conseguindo maior flexibilidade para se adaptar ao ritmo e ao interesse dos alunos, mantendo seus objetivos de ensino. (Nunes e Gallotta, 2004, p. 01)

O uso de objetos de aprendizagem pode representar tanto para o aluno como para o professor um ganho de tempo no processo de aprendizagem. Para o aluno, podem agir como facilitadores do processo e para professor um meio de transmitir algo a mais do que o método tradicional como o quadro e giz e, principalmente que a passagem do conhecimento deixa de ser unilateral e o aluno passa a ter um papel mais ativo no processo ensino-aprendizagem. Além disso, o professor pode deixar sua aula mais interessante, mais diversificada e mais adaptada às características específicas dos alunos para a disciplina em questão.

O professor ao utilizar os objetos de aprendizagem traz para o aluno as seguintes vantagens no processo de aprendizagem, como Nunes e Gallotta (2004):

Relacionam novos conhecimentos com os que já sabiam; Fazem e testam hipóteses; Pensam onde aplicar o que estão aprendendo; Expressam-se por meio de várias linguagens; Aprendem novos métodos e novos conceitos; Permite aos alunos traçar mais facilmente uma relação entre determinado conteúdo e suas aplicações práticas e enxergar a interdependência das várias disciplinas; Permitem a construção de contextos digitais para os conteúdos que serão explorados; Aprendem a ser críticos sobre os limites de aplicação dos novos conhecimentos, etc.(Nunes e Gallotta, 2004, p.01)

O aluno hoje em dia, sofre um bombardeio de informações digitais e, este é um ambiente que ele conhece bem, nada mais que natural do que utilizar este recurso para introduzir o conteúdo e ampliar o conhecimento, o que necessita é usar-los de forma equilibrada, agregando as tecnologias para que o aluno aprenda, e o professor precisa estar preparado para fazer uso dessas novas tecnologias na sala de aula, pois existem várias formas

de utilização de objetos de aprendizagem no ensino, bem como, existem vários tipos de objetos de aprendizagem. Seguindo ainda o pensamento dos autores Nunes e Gallotta (2008):

O ponto básico da preparação do professor é que ele deve ser capacitado para utilizar todos os recursos da tecnologia computacional como uma ferramenta. Além dessa capacitação básica é necessário prepará-lo para as novas demandas da nova geração. O professor tem que entender que o nível de exigência e de exposição dos alunos às novas tecnologias é muito maior do que o dele. Por isso, deve se reciclar para conseguir se comunicar com a nova geração digital. (Nunes e Gallotta, 2008, p.01)

Conclui-se com isso, que o objeto de aprendizagem tem o papel de dar suporte ao ensino, enriquece a aprendizagem do aluno, auxiliar o professor e tornar prazerosas as atividades propostas em sala de aula ou em qualquer outro espaço disponibilizado pela escola. O conhecimento tem um papel importante inserido no objeto de aprendizagem, que acontece pela interação que o aluno estabelece com os diversos componentes do seu meio ambiente. Deve-se lembrar que, os objetos de aprendizagem foram criados para resolver problemas de desenvolvimento e de recurso de material educacional, além de possuírem o objetivo de ensinar e transmitir informações ao aluno. Por isso, os objetos proporcionam a aprendizagem por meio da descoberta, e esta precisa ser prazerosa e inesquecível, e os professores ao utilizarem os recursos tecnológicos aperfeiçoam a aprendizagem do seu fazer pedagógico.

3. METODOLOGIA

O artigo foi desenvolvido através de uma pesquisa bibliográfica, de abordagem qualitativa e uma análise das mídias utilizadas para proporcionar um aprendizado mais significativo, atraente e motivador na busca da construção do conhecimento.

A reflexão foi realizada em aulas aplicadas para os alunos do Ensino Fundamental da Escola Municipal de Ensino Fundamental Carlos Guilherme Lampert de São Pedro do Sul, RS.

Para este trabalho foram analisados e selecionados objetos de aprendizagem que foram aplicados nas aulas teóricas da Educação Física no ensino fundamental, tais como: DVDs, Projetor Multimídia, Sala de Informática – Computadores, *Software* de Apresentação - *Power Point*, e *Software* Educacional – *Hot Potatoes*.

O Objeto de Aprendizagem vem para promover uma aprendizagem diferenciada, e principalmente maior interesse e participação por parte dos alunos nas aulas. A construção do

conhecimento deu-se por meio da ação interativa dos alunos com os objetos de aprendizagem. Para alcançar os objetivos propostos foi criada uma sequência metodológica visando uma melhor compreensão dos conteúdos trabalhos.

A reflexão girou entorno dos objetos de aprendizagem aplicados na sequência metodológica no uso do ensino da teoria da disciplina da Educação Física. Fez-se a seguir uma análise qualitativa dos resultados obtidos e uma constatação dos mesmos na prática.

4. MÍDIAS UTILIZADAS NO ENSINO DA TEORIA DA EDUCAÇÃO FÍSICA

O uso das mídias bem aplicada, desenvolvida e planejada promove uma relação importante entre a informação/conhecimento e as experiências, permitindo ao nosso aluno uma proposta diferente, onde recriamos nossa prática e nosso espaço de atuação propondo situações diferentes das condições tradicionais da sala de aula, proporcionando um equilíbrio na hora de utilizar as mídias.

Para tanto foi pensado numa sequência metodológica para desenvolver os conteúdos trabalhados nas aulas teóricas de Educação Física. Inicialmente foi proposto aula teórica expositiva usando o *software* de apresentação *Power Point* e após passou-se para as aulas de vídeo teórico/prático. Dando sequência passou-se para a sala de informática e procedeu-se a busca e o acesso do conteúdo proposto, e para o fechamento da sequência metodológica utilizou-se o *software* educacional o *Hot Potatoes* na verificação dos conteúdos aprendidos. Após o aprendizado teórico passou-se para as aulas práticas aplicando a teoria estudada.

A primeira sequência metodológica trabalhada foi no *Software* de Apresentação *Power Point*. As aulas teóricas planejadas teve como tema o FUTSAL. O resultado deste trabalho foram aulas visualmente muito interessante, visto que com essa ferramenta foi possível inserir imagem, som, animação, textos, gráficos e vídeos, as quais tornam as aulas mais atrativas e produtivas.

Vários conteúdos foram desenvolvidos e aplicados com este *software*: a história do FUTSAL, as características do jogo, os objetivos do jogo, quadra, bola, baliza e as suas dimensões, arbitragem, início do jogo - posicionamento, arremessos – canto, lateral, meta e penalidade máxima, regras atualizadas, fundamentos do jogo, os jogadores – posicionamento e características; sistema tático e sistema defensivo. Exemplificando apresentou-se na figura 01 o histórico do Futsal, na figura número 02 o início de jogo e posicionamentos dos jogadores, na figura número 03 a quadra de jogo e na figura número 04 os sistemas de jogo.



Figura nº 01 – histórico do FUTSAL



Figura nº 02 - Início do jogo



Figura nº 03 – Quadra do FUTSAL

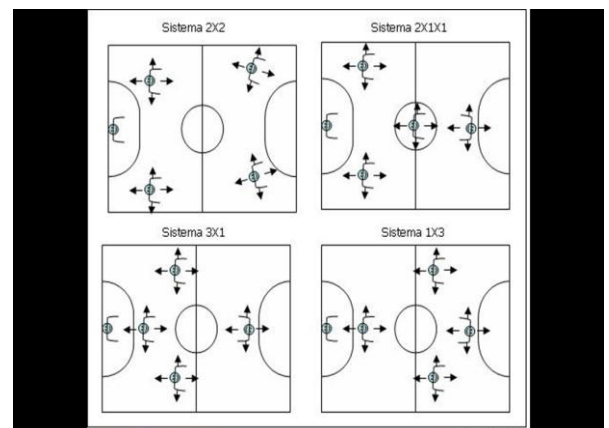


Figura nº 04 - Sistema Tático

Após aplicação das apresentações citadas, notou-se que foi um instrumento de comunicação muito valioso e produtivo, contribuiu de forma positiva para o melhor aproveitamento dos alunos na sala de aula. Foi de fácil aceitação, as aulas tornaram-se dinâmicas e agradáveis como pode ser observado com aplicação desse trabalho. Outro ponto positivo foi a questão do tempo onde pode-se transmitir um maior conteúdo em menor tempo e também percebeu-se um bom resultado de concentração e atenção, fazendo com que o aprendizado fosse mais bem compreendido. Essa ferramenta de ensino contribuiu positivamente no trabalho realizado.

A segunda sequência metodológica foi o uso de vídeos educativos trabalhando a teoria do ensino do FUTSAL dando sequência nos conteúdos. Os DVDS da série FUTSAL aplicados, que foram desenvolvidos e apresentados pelos Profs. José Ricardo da Costa e Paulo André Cia, que tratam da iniciação e fundamentação básica da modalidade esportiva. São dois volumes, o primeiro trabalhou os principais fundamentos este DVD da série apresenta e explica passo a passo como compreender e executar corretamente os principais fundamentos

da modalidade. O segundo DVD fala sobre chute a gol, sistemas táticos e técnicas de goleio, este DVD inicia apresentando o último dos fundamentos do FUTSAL: o chute a gol. Depois, são mostrados os processos pedagógicos para aquisição dos sistemas táticos, bem como jogadas ensaiadas, além do desenvolvimento das técnicas e posicionamento adequado do goleiro. A figura número 05 identifica o DVD usado. Também foi usado DVD Futsal e a iniciação de Ricardo Lucena Ferreira, que apresenta de forma bastante clara e concisa os fundamentos do esporte, além de fazer estudos de sistemas e manobras de jogo. O vídeo educativo apresenta uma série de exercícios para aprimoramento da técnica individual e coletiva. A figura de número 06 identifica o DVD utilizado.



Figura nº 05 – Capa do DVD – Vol.01 e 02 - Profs. José R. da Costa e Paulo André Cia

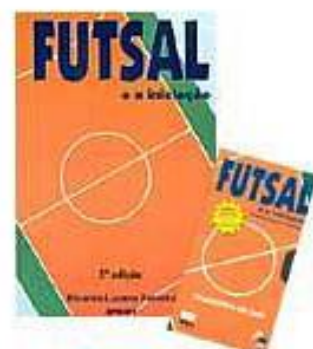


Figura nº 06 – Capa do DVD – Profº Ricardo Lucena Ferreira

Com os vídeos educativos, pode-se perceber que foi alcançada a proposta de trazer aos alunos uma aula diferente, proporcionando aos mesmos o uso dos recursos audio visuais - imagem, som, visualização e a execução completa da movimento. Com os video educativos foi possível visualizar através das imagens práticas a correta execução dos fundamentos em movimento real, e com isso, fez com que o aluno relaciona-se teoria/prática/ fazendo uma melhor compreensão do movimento executado e aprendido. Como a tecnologia digital hoje faz parte do dia-a-dia é fundamental sua prática para tornar nossa aula mais instigante e apreciada.

A terceira sequência metodológica foi o uso da sala de informática onde foram trabalhados os conteúdos, com o desafio de desenvolver no aluno ampliação de seus conhecimento. Proporcionou-se aos alunos formas diferentes de estudar o mesmo conteúdo. Em destaque foi feita pesquisa na internet e para a assimilação do conteúdo foram propostos exercícios utilizando o *Software Educativo Hot Potatoes*.

A pesquisa trouxe aos alunos uma melhor compreensão da teoria, através de vídeos de jogos de alto nível com times profissionais, as melhores jogadas, textos, livros virtuais e

diversas possibilidades que o mundo da pesquisa proporciona. Os sites de pesquisa trabalhados foram devidamente planejados e organizados antes de serem indicados aos alunos.⁴Exemplos de sites consultados.

Os exercícios com o *software hot potatoes* foram criados e aplicados com a proposta de avaliar a aprendizagem. Percebeu-se que com o uso dessa ferramenta do *software hot potatoes*, fez com que os alunos aprendessem de forma mais autônoma e interativa. O mais importante no processo foi a interação que o recurso proporciona, onde os alunos podem verificar as respostas e aprender refazendo após os erros. Este método proporciona uma maior potencialização do ensino da teoria da educação Física. A figura 07 e 08 mostra o Laboratório de Informática da EMEF Carlos Guilherme Lampert.



Figura nº 07 – Laboratório de Informática
EMEF Carlos Guilherme Lampert



Figura nº 08 - Aula de pesquisa

O Laboratório de Informática através dos recursos utilizados se mostraram poderosos instrumentos na construção do conhecimento. Analisando-se a turma, percebeu-se que a interatividade proporcionada os alunos se mostrou como uma forma muito eficaz e atrativa no qual despertou maior interesse, concentração e prazer do que no ambiente convencional que é na sala de aula.

A proposta da aplicação da sequência metodológica foi a incentivar os alunos com em sua participação e interesse nas aulas. Pode se perceber na prática realizada a importância do conhecimento teórico adquirido através dos recursos tecnológicos. Constatou-se também que o processo foi significativo e prazeroso onde obteve –se a participação efetiva dos alunos.

⁴ http://www.google.com.br/#hl=pt-BR&biw=1362&bih=532&rlz=1W1RNSN_pt-BR&q=teoria+do+futsal&oq=teoria+do+fut&aq=1&aqj=g2&aql=&gs_sm=c&gs_upl=32501854010113113101111013801260012-6.3&bav=on.2.or_gc.r_pw.&fp=872ff4d8721d0101 <http://www.youtube.com/watch?v=yKwI8jdk8is>
<http://www.pedagogiadofutsal.com.br/>

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da atual realidade, a didática e a criatividade do professor são muito importantes para que se aproveite a potencialidade das mídias no processo ensino aprendizagem. Pode-se afirmar que as Instituições de Ensino, juntamente e seus professores, devem preparar-se para as mudanças significativas no contexto social, que repercutirá, diretamente, no processo ensino-aprendizagem.

Percebe-se que por meio dos recursos didáticos, o ambiente da educação tornar-se dinâmico, aberto, reflexivo e adaptável, pois o professor passa a ser um mediador e facilitador do processo do desenvolvimento cognitivo do aluno, tendo em vista a busca para melhorar o ensino das aulas de Educação Física, como também, um aprendizado maior pelo discente.

Observa-se que para integrar as potencialidades das tecnologias digitais nas atividades pedagógicas, necessita-se de professores de domínio técnico e criatividade para inovar sua prática pedagógica. Também a escola deve proporcionar uma infraestrutura adequada como espaço físico, rede telefônica, instrumentos de boa qualidade entre outros, e principalmente a escola deve construir e ambiente de aprendizagem adequado a essa realidade.

Concluiu-se que, frente a esta realidade, as mídias contribuíram de forma significativa nas aulas teóricas de Educação Física, tanto na questão do aprendizado e construção do conhecimento quanto na questão da motivação. Foi por meio dessas constatações, que no futuro, pretende-se continuar os estudos para construção de objeto de aprendizagem visto os resultados positivos obtidos na prática pedagógica.

Espera-se que, este trabalho possa contribuir de alguma maneira, para o avanço das reflexões e discussões a respeito do tema abordado e que os professores entendam que, para se promover um ensino de qualidade, precisa-se antes de tudo, estar permanentemente aprendendo.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARRETO, Caio. **Etimologia da palavra tecnologia**. Disponível em: <<http://www.caio.brincando.e.aprendendo.bolgspot.com/.../etimologia-da-palavra-tecnologia.html>>. Acesso em: 10 de out. de 2010.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1996.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física/ Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BUARQUE, Cristóvam. **Formação e invenção do professor no século XXI**. Disponível em: <http://www.oeducador.net/index.php/artigos/86-formacao-e-invencao-do-professor-no-seculo-21>. Acesso em: 10 de abr. de 2011.

CHAVES, Eduardo O. C. **Conceito de multimídia**. 2004. Disponível em: <<http://www.chaves.com.br/TEXTSELF/MULTIMED/mm11.htm>>. Acessado em 04 de jul. de 2011.

COSTA, José Ricardo da ; CIA, Paulo André. **Os principais fundamentos**. (Inst. Educ. ARBOS). v. 1. São Paulo: SBJ Produções LTDA, 2007. DVD Futsal (321 min.).

Conexão Professor. **Objetos de aprendizagem**. Saiba como trabalhá-los em sala de aula. Disponível em: <http://www.conexaoprofessor.rj.gov.br/sala_de_aula_objaprendizagem.asp> Acessado em 10.jul. de 2011.

DEMO, Pedro. **Professor do futuro e reconstrução do conhecimento**. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2007.

DRUCKER, P. **Sociedade Pós Capitalista**. São Paulo. Pioneira, 1993.

FERREIRA, Ricardo L. **Chute a gol, sistemas táticos e técnicas do goleiro**. (Inst. Educ. ARBOS). v. 2. São Paulo: SBJ Produções LTDA, 2007. DVD Futsal (36 min.).

FREIRE, Madalena. **A paixão de conhecer o mundo**. Relatos de uma professora. 5. ed. Rio de Janeiro, 1983.

KAMPFF, Adriana Justin Cerveira. **Tecnologia da informação e comunicação na Educação**. Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2008

MÜLLER, Nicolas. **Internet, intranet e extranet o que são, e quais as diferenças?** 2008. Disponível em: [http://www.oficinadanet.com.br/.../internet intranet e extranet o que sao e quais as diferencas](http://www.oficinadanet.com.br/.../internet_intranet_e_extranet_o_que_sao_e_quais_as_diferencas) -> Acessado em: 04 de jul de 2011.

NUNES, Cesar Augusto, GALLOTTA, Alexandre. **Objetos de aprendizagem a serviço do professor**. Publicado em: 19 de Novembro de 2004. Disponível em: http://www.microsoft.com/brasil/.../objeto_texto.msp> Acessado em: 15 de abr. de 2011.

PERRENOUD, Philippe. **Dez novas competências para ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

VALENTE, J. A. **Formação de professores para o uso da informática na escola**. São Paulo: Unicamp/Nied, 2003.