

AS TECNOLOGIAS DIGITAIS COMO MEDIADORAS NO ENSINO DO ESPORTE EM DEBATE NA FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES

Jalber Boa Camilo¹

INTRODUÇÃO

O interesse em promover um trabalho acadêmico em torno das tecnologias digitais na prática pedagógica dos professores de Educação Física surgiu em função tanto da minha experiência docente em uma escola da Rede Estadual de Educação, quanto da constatação, enquanto técnico pedagógico na Superintendência Regional de Educação Carapina, das percepções dos professores de Educação Física acerca das tecnologias frente aos conteúdos desse componente curricular. De um lado, durante a minha atuação docente, havia grande dificuldades dos colegas professores em incorporar pedagogicamente os recursos e ferramentas digitais disponíveis no ambiente escolar. De outro lado, ao atuar na superintendência, notei que havia uma concepção de que os saberes dos quais a Educação Física trata, especialmente as práticas esportivas, eram incompatíveis com o uso das recentes tecnologias digitais. Tal constatação adveio de observações na fundamentação teórica dos projetos esportivos dos professores desse componente curricular, a qual versava majoritariamente sobre a importância da prática esportiva como forma de amenizar os malefícios causados por um sedentarismo supostamente causado pelo uso contínuo das tecnologias digitais.

Assim, diante dessas percepções advindas das minhas vivências profissionais e na qualidade de técnico pedagógico, senti uma imensa necessidade em contribuir, no âmbito da formação continuada do professor, com discussões e reflexões que possibilitassem um salto qualitativo na prática docente, para maior compreensão das tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem dos esportes, em específico, dos jogos esportivos de rede/quadra dividida e parede ou rebote da unidade temática Esportes² da Base Nacional Curricular Comum (BNCC), uma vez que atualmente

¹ Aluno do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Humanidades do Instituto Federal do Espírito Santo (Ifes).

² A BNCC divide a unidade temática Esportes em 7 categorias, de acordo com o critério da lógica interna do jogo e de exigências motoras semelhantes. Nesse contexto, os jogos de rede/quadra dividida ou parede rebote compõem uma dessas categorias e são conceituados pelo referido documento como modalidades que se caracterizam por arremessar, lançar ou rebater a bola em direção a setores da quadra adversária nos quais o oponente seja incapaz de devolvê-la da mesma maneira ou que leve o rival a cometer um erro

grande parte das ações pedagógicas promovidas pela secretaria e direcionadas ao componente curricular da Educação Física abordam as práticas corporais que compõem o conjunto dessa categoria de esportes, como o Voleibol e Tênis de Mesa, por exemplo. Nesse contexto, surgiu a seguinte indagação: em que medida uma formação continuada pode fomentar discussões e reflexões para que professores de Educação Física possam apropriar-se das tecnologias digitais como ferramentas para o processo de ensino e aprendizagem dos jogos de rede/quadra dividida e parede ou rebote da unidade temática Esportes da Base Nacional Curricular Comum? Como forma de responder a esse problema, foram traçados dois objetivos específicos: (1º) conhecer as percepções de professores que atuam em escolas da Rede Estadual sob a jurisdição da Superintendência Regional de Educação Carapina, acerca das tecnologias no contexto do ensino dos esportes; e (2º) implementar uma formação continuada na Plataforma *Moodle*-Cefor, tendo como enfoque discussões sobre a apropriação das tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem dos jogos de rede/quadra dividida ou parede rebote.

METODOLOGIA

A pesquisa parte da abordagem qualitativa (TRIVIÑOS, 1973) com elementos da pesquisa colaborativa (IBIAPINA, 2008). Os participantes da investigação serão professores em regência de classe dos Anos Finais do Ensino Fundamental das escolas da Rede Estadual de Educação sob jurisdição da Superintendência Regional de Educação Carapina. Em relação ao procedimento metodológico, foram delimitadas três etapas: a primeira configura-se pela aplicação de um questionário semiestruturado aos professores sujeitos da pesquisa, no sentido de compreender as dificuldades relacionadas ao uso das tecnologias digitais no contexto de trabalho dos professores de educação Física. A segunda etapa será a implementação e aplicação de uma formação semipresencial com o oferecimento de 30 vagas para o público-alvo da investigação e posterior aplicação de um questionário estruturado para avaliação. Para balizar o curso, elegeremos a perspectiva defendida por Imbernón (2010) acerca da formação continuada colaborativa, a partir do enfoque em reflexões e discussões coletivas sobre situações problemáticas e compartilhamento de ideias envolvendo os desafios e

dentro do período de tempo em que o jogo está em curso. Alguns exemplos desses esportes são: voleibol, vôlei de praia, tênis de mesa, *badminton*, raquetebol etc. (BRASIL, 2017).

possibilidades do uso das tecnologias na prática pedagógica docente. Já a terceira etapa se constituirá na aplicação de um questionário estruturado aos professores participantes da formação para validação de um material educativo em formato de *ebook* que constituirá o produto educacional gerado pela pesquisa.

PRINCIPAIS ANÁLISES

Para elaboração de um trabalho acadêmico cuja pretensão se assenta em organizar uma formação continuada como meio para fomentar discussões e reflexões sobre as tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem, optamos por estabelecer um diálogo com Behrens (2013), Sampaio e Leite (2012) e Coll, Mauri e Onrubia (2012) para incrementar as possibilidades de aproximação das tecnologias como mediadoras do processo de ensino e aprendizagem do esporte, durante o curso de formação continuada. Nesse sentido, Behrens (2013) defende que tanto o aluno quanto o professor devem atuar em conjunto, assumindo o processo de ensino e aprendizagem como um momento de trabalho colaborativo em que seja favorecida a construção de conhecimentos significativos em torno do conteúdo abordado (que no âmbito desta pesquisa está atrelado ao fenômeno esportivo), a partir de um projeto educativo que fomente a problematização, a curiosidade, o trabalho coletivo e a autonomia para a construção de conhecimentos. Tais pressupostos, conforme destaca a autora, possibilita aos alunos a elaboração de uma visão de totalidade e complexidade, além da aquisição de competências e habilidades para o exercício da cidadania.

Entretanto, um trabalho pedagógico colaborativo entre discentes e docentes também requer o uso das ferramentas tecnológicas mais sofisticadas, uma vez que a presença massiva das tecnologias digitais em todos os âmbitos sociais e as mudanças por elas impulsionadas nas práticas sociais e nos modos de encarar o exercício profissional, tem intensificado o desafio aos professores em introduzi-las no processo de ensino e aprendizagem (SAMPAIO; LEITE, 2012).

Nessa perspectiva, Coll, Mauri e Onrubia (2013) orientam que os recursos da computação, *internet*, redes sociais, *sites*, *blogs*, os objetivos de aprendizagem e as inúmeras ferramentas digitais podem ser apropriados nos diferentes momentos do processo educativo, desde que sejam levados em consideração o projeto político pedagógico, as atividades de ensino e aprendizagem, a disposição em recriar e redefinir

as normas de uso das tecnologias no processo educativo e a finalidade pedagógica na qual se ancora a incorporação dos aportes tecnológicos.

Portanto, os pressupostos elencados pelos autores supracitados em torno do trabalho educativo inovador com a mediação das tecnologias digitais, constituem-se em importantes pressupostos teóricos que têm trilhado e apontado valiosas considerações para subsídio teórico das fases da presente investigação, de modo a oferecer discussões e reflexões que podem oportunizar aos participantes da pesquisa pensar e repensar a sua prática e as possibilidades de desenvolver um trabalho educativo inovador com o esporte.

CONCLUSÕES

A despeito de a pesquisa se encontrar numa fase inicial, os resultados já alcançados podem ser caracterizados pela delimitação dos procedimentos metodológicos e pelas leituras apreendidas do aporte teórico que tanto guiará o percurso da investigação como contribuirá para a elaboração, conforme exigência aos programas de mestrado profissional, de um produto educacional em formato de *ebook*, que será direcionado aos professores de Educação Física para reflexões sobre as tecnologias no processo de ensino de aprendizagem dos jogos de rede/quadra dividida parede ou rebote.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular - BNCC**. Brasília, DF, 2017.

BEHRENS, Marilda Aparecida. Projeto de aprendizagem colaborativa num paradigma emergente. In: MORAN, José Manuel; BEHRENS, Marilda Aparecida; MASSETO, Marcos T. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. - 21ª ed. rev. e atual. - Campinas, SP : Papirus, 2013, p. 67-132.

COLL, César; MAURI, Teresa; ONRUBIA, Javier. A incorporação das tecnologias da informação e comunicação na educação: do projeto técnico-pedagógico às práticas de uso. In: COLL, César; MONEREO, Carlos (coord.). **Psicologia da Educação Virtual:**

aprender e ensinar com as tecnologias da informação e comunicação. Porto Alegre: Artmed, 2010, p. 66-96.

IBIAPINA, I. M. L. M. **Pesquisa colaborativa** : investigação, formação e produção de conhecimentos / Ivana Maria Lopes e Melo Ipiapina. Brasília : Líber Livro Editora, 2008.

IMBERNÓN, Francisco. **Formação Continuada de professores** / Francisco Imbernón; tradução Juliana dos Santos Padilha. - Porto Alegre : Artmed, 2010.

SAMPAIO, Marisa Narcizo; LEITE, Lígia Silva. **Alfabetização tecnológica do professor** / Marisa Narcizo Sampaio, Lígia Silva Leite. 9ª. ed. - Petrópolis, RJ : Vozes, 2011.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais** : a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo, 1987.