**Revista UNIDA Científica**
e-ISSN:2520-9213

Publicación periódica de acceso abierto, financiada y editada por la Universidad de la Integración de las Américas

Artículo original

# Jogos digitais na educação física escolar: possibilidades pedagógicas para o ensino e a aprendizagem

## Digital games in school physical education: pedagogical possibilities for teaching and learning

**Hemelly da Silva Areias**[1]

[1] Universidad de la Integracion de las Americas. Ciudad del Este, Paraguay.

**RESUMO**

Este trabalho tem por objetivo oportunizar novas ideias de práticas pedagógicas na Educação Física escolar por meio dos jogos digitais Para tanto, os procedimentos metodológicos selecionados possuem caráter bibliográfico, atentando-se às observações e reflexões realizadas, bem como, aos diferentes olhares dos autores que trazem perspectivas relacionadas aos jogos digitais nas aulas de Educação Física. O resultado desse artigo manifesta possibilidades de trabalho docente voltados ao ensino e aprendizagem por meio de jogos digitais, levando em conta, as expectativas de aprendizagem dos diferentes sujeitos presentes no contexto educacional.

**Palavras chaves:** Jogos Digitais; Educação Física, Ensino e Aprendizagem.

**ABSTRACT**

This paper aims to provide new ideas of pedagogical practices in school Physical Education through digital games. Therefore, the selected methodological procedures have a bibliographic character, paying attention to the observations and reflections, as well as the different views of authors who bring perspectives related to digital games in Physical Education classes. The result of this article shows possibilities of teaching work focused on teaching and learning through digital games, taking into account the learning expectations of the different subjects present in the educational context.

**Keywords:** Digital Games; Physical Education; Teaching and Learning.

## INTRODUÇÃO

Não é novidade que os jogos digitais se fazem presente nos diferentes cenários sociais e contextos educacionais. É sabido também que a grande maioria dos estudantes sentem-se motivados ao utilizá-los, encontrando nos jogos possibilidades de superar algumas dificuldades de aprendizagem que possuem.

Dessarte, os estudantes encontram-se imersos numa sociedade contemporânea, na qual, as tecnologias digitais se apresentam como um caminho sem volta, principalmente na educação, e não há nada mais motivador para esta geração do que aprender jogando.

Existem muitas ferramentas, plataformas e aplicativos disponíveis para a jogabilidade, porém, este artigo considerou aqueles que possuem facilidades no manuseio por professores e estudantes, ou seja, aqueles que podem ser utilizados no ambiente escolar, promovendo interesse e engajamento entre os envolvidos.

As observações apresentadas, objetivam oportunizar novas ideias de práticas pedagógicas na Educação Física escolar por meio dos jogos. Neste caso, propõem-se um olhar pedagógico que vai muito além do corpo físico, adentra o mundo virtual.

Para correspondencia dirigirse a: hemelly.areias@seduc.net
Recibido: Marzo 02, 2023 - Aceptado: Junio 20, 2023.
Conflictos de interes: Ninguna que declarar.

Este es un artículo publicado en Acceso Abierto bajo Licencia Creative Commons CC-BY, que permite el uso sin restricciones, distribución y reproducción en cualquier medio, siempre que se cite debidamente la obra original.

Contudo, busca-se o apoio em autores que abordam a temática em questão, a partir das nuances presentes no cenário educacional, ou seja, as considerações realizadas, demonstram uma visão holística das situações vivenciadas pelos estudantes da atualidade.

As transformações tecnológicas denotam a necessidade de um novo pensar, pensamento esse que deve ser capaz de propor acessos para que as mudanças ocorram nos espaços de ensino e aprendizagem. Esses espaços, por sua vez, devem possibilitar discussões que envolvam as expectativas dos estudantes, logo, pensa-se na primordialidade de propor alternativas de ensino a partir do diálogo com os aprendizes que compõem os diversos cenários sociais e educacionais.

Não se trata aqui de solucionar os problemas sociais existentes com relação a acessibilidade às tecnologias digitais, mas de escalar os distintos entendimentos e a partir deles, propor soluções, métodos de ensino, mediar situações, intervir quando possível, discutir e refletir acerca das múltiplas variáveis presentes nas esferas educacionais aos diferentes públicos. Esse tipo de reflexão, possibilita infinitas análises da cultura corporal do movimento na contemporaneidade, situação essa emergente quando o assunto é Educação Física escolar.

Portanto, o propósito deste breve estudo se justifica não apenas em demonstrar a importância dos jogos digitais como formato de ensino e aprendizagem aos estudantes, mas também, possibilitar a ligação imediata na prática pedagógica da Educação Física escolar.

Em outras palavras, agora a cultura corporal do movimento adentra o ciberespaço e as práticas a serem abordadas apresentam novos ângulos e boas razões para se fazer uso das tecnologias por meio de jogos no contexto escolar.

Para aproveitar essa oportunidade, os movimentos e as discussões passam ser necessárias, assim, será possível compreender as abordagens e criar novos métodos, reestruturando minimamente os processos educacionais.

## MATERIAIS E METÓDOS

Os procedimentos metodológicos selecionados para este estudo são de caráter bibliográfico que de acordo com Gil (2002, p. 44), esse tipo de pesquisa "é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos".

Para o *corpus* das observações realizadas utilizou-se periódicos oriundos de investigações realizadas no cenário brasileiro. Todavia, a fim de atender aquilo que se esperava no objetivo deste trabalho, considerou-se os olhares dos autores que focaram em jogos digitais e tecnologias, principalmente com ênfase na Educação Física, fazendo reverberar então, a perspectiva a ser apresentada a seguir.

### Compreendendo os jogos digitais na educação

Por considerar a importância de compreender os objetos de conhecimentos que se pretende ensinar, acha-se importante antes de apresentar os jogos digitais, conceituar as diferentes tecnologias utilizadas, por esse motivo, apresenta-se o quadro abaixo.

A partir do entendimento apresentado no quadro 1, pondera-se que, a criatividade é fator primordial na elaboração de práticas pedagógicas interativas, engajadoras e diferenciadas, em que, destaca-se inclusive sua utilização em metodologias de ensino ativas, haja vista que tudo se interliga aos valores pedagógicos que são aplicados.

Direcionando a colocação acima ao ensino e aprendizagem, considera-se o que Jacomini (2009, p.561) disse é fundamental que o professor, "no âmbito de sua atuação, ofereça boas condições de ensino para que esse aluno queira e possa aprender".

Reforçando a fala do autor acima Hoffmann (2001, p.112), diz que é "preciso criar espaços para ouvir o grupo de pessoas envolvidas, sem pressa de chegar a soluções". O autor ainda sinaliza a necessidade de valorizar a diversidade de pensamento desses estudantes ao invés de afastá-los.

Sob esse enfoque, vislumbra-se a necessidade de compreender as formas de integrar as tecnologias às práticas pedagógicas, todavia, só se pode ensinar aquilo que se sabe, por isso, faz-se necessário assimilar desde os conceitos à aplicação prática para que a mudança em sala de aula aconteça.

**Quadro 1:** Breve Explicação de Algumas Tecnologias Digitais

| Tecnologias digitais | Breve conceituação | Exemplos | Fundamentações |
|---|---|---|---|
| Ferramentas | São todos os recursos digitais que oportunizam o uso das tecnologias com a finalidade de facilitar o acesso à comunicação e a informação por meio de dispositivos eletrônicos. | Tablets, smartphones, notebooks, mesa digital, aplicativos, softwares, portais, sites, plataformas, jogos, câmeras, retroprojetores, dentre outros. | As ferramentas tecnológicas, acabam sendo um [...] processo contínuo pelo qual a humanidade molda, modifica e gere a sua qualidade de vida. (Bueno, 1999, p. 87). |
| Plataformas | Podem ser definidas como o conjunto de interfaces e subsistemas que formam uma estrutura, tendo seu funcionamento por meio de tecnologias. Nesse ambiente online, as pessoas podem se conectar e produzir, permitindo desta maneira, uma relação de troca. Em síntese, são modelos de negócios que fazem uso das tecnologias. | YouTube; Facebook; WhatsApp; Spotify, Google, entre outros. | As plataformas digitais, podem ser, páginas digitais, que constituem sites, blogs e plataformas digitais de redes sociais, podendo ser: Facebook, Twitter, Youtube, Instagram, entre outros. (Gabriel 2010). |
| Aplicativos | Os aplicativos podem ser definidos como ferramentas ou programa de software usados em dispositivos móveis ou em outros dispositivos inteligentes como as smart TVs. Esses apps podem ser gratuitos ou não, uns já vem instalados de fábrica, outros podem ser baixados diretamente no dispositivo -play store e/ou Apple Store-. | Zoom; Snapchat, Instagram, Make it, Desenhe seu Jogo, entre outros. | Aplicativos são programas que podemos baixar em smartphones e tablets, geralmente em formato de jogos, desenvolvem-se de forma lúdica, contam com interface e áudio pensados com a finalidade de atrair a atenção das crianças e dar suporte para a aprendizagem, pois apresentam conteúdos trabalhados em sala de aula (Gomes, 2017, p.5). |

Fonte: Elaborado pela autora a partir de pesquisas de fontes secundárias, 2020.

Para entender melhor todas as nuances apresentadas, considera-se importante esclarecer o virtual, o real e a virtualização do corpo, conceitos esses trazidos por Lévy (1996, p. 15), para o autor os conceitos não se opõem, se complementam.

Sobre o virtual é destacado o seguinte: “o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização” (p.16).

Já sobre o real Lévy (1996, p. 17), destaca que é tudo aquilo que se assemelha ao que é possível, denominando inclusive a virtualização como “uma desrealização (a transformação de uma realidade num conjunto de possíveis)”.

No que diz respeito a virtualização do corpo, Lévy (1996, p. 33) diz que, “a virtualização do corpo não é portanto uma desencarnação mas uma reinvenção, uma reencarnação, uma multiplicação, uma vetorização, uma heterogênese do humano” reiterando ainda que o “corpo pessoal é a atualização temporária de um enorme hipercorpo híbrido, social e tecnobiológico”.

Quanto a isso, reforça-se o que diz Quéau (1993, p. 94), quando afirma que o corpo, mesmo diante dos seus menores gestos e movimentos é suscetível de se interligar com o mundo virtual no qual evoluiu. Para o autor, esse processo traz relações entre o gestual e o conceitual, pode ser chamado de hibridação entre corpo e imagem.

Quanto à fala de Quéau, ao tratar da hibridação do corpo com a imagem, atrevo-me a trazer uma reflexão acerca dessa

complexidade do "ser corpo" atrelado às tecnologias que alcança distintos públicos no contexto educacional. Na conjuntura apresentada, tudo encontra-se imerso num corpo ontológico que do ponto de vista filosófico relaciona-se ao ser. Mas de que forma seria esse ser?

Nesse viés, compreende-se que ao mesmo tempo que por meio do corpo, sentimos, também podemos ser sentidos, assim, não se separa esse corpo biológico de sua realidade social, cultural e até mesmo virtual, muito menos de sua existência no tempo e no espaço.

E é nesse espetáculo perceptivo que de acordo com Nóbrega (2018, p. 12), ao considerar o pensamento científico e filosófico, o esquema corporal, o corpo estesiológico e a intercorporeidade, "circunscrevem a experiência vivida, a expressão e a expressividade do domínio da vida".

Um exemplo claro desse contexto que justifica a não separação do corpo com o objeto, é por exemplo, ao tomar um banho de cachoeira. Corpo e natureza são atravessados, além das sensações sentidas e observadas, é possível também contemplar a historicidade que se entrelaça à animalidade.

É nesse universo que podemos tomar consciência de toda metamorfose sofrida ao longo de nossas vidas. Nessa mesma complexidade repensamos o embricamento das tecnologias com o "ser corpo", sendo possível aqui perceber aspectos da corporeidade presentes nos atravessamentos ocorridos.

É nessas conexões que se encontram os diferentes sujeitos. Neles há história, sentidos, sensações, emoções e tantos outros atravessamentos da vida que os levaram ao seu contexto presente. É preciso compreendê-los antes de tudo. Antes de propor, planejar e executar uma aula, é preciso saber que eles estão ali e que possuem o direito a uma aprendizagem de acordo com suas necessidades.

Direcionando-se às ações práticas dos jogos digitais, é importante considerar que nem todos os estudantes têm as mesmas necessidades, por esse motivo, é relevante personalizar os objetos de conhecimentos abordados de acordo com as individualidades de distintos grupos. Uma alternativa para essa elaboração, é possibilitar o desenvolvimento da autonomia dos envolvidos na aula, deixando que os mesmos criem seus próprios espaços de aprendizagens a partir de uma orientação prévia.

## RESULTADOS

A seguir apresenta-se alguns jogos em aplicativos que podem ser utilizados nas aulas de Educação Física. É importante enfatizar que aqui, não houve a separação por etapa de ensino, mas a preocupação em demonstrar que é possível alinhar novos métodos a partir de tecnologias disponíveis para as aulas.

Começamos pelo *app* -Desenhe seu Jogo-, é um app de fácil utilização, trazendo uma solução básica para a criação de jogos de forma rápida. Está disponível no google play e também nas lojas de aplicativos para smartphones, permitindo que os jogos sejam desenhados, fotografados, jogados e até compartilhados com outros jogadores de maneira simples, rápida e fácil.

A criação do próprio jogo de videogame, consiste em desenhar os espaços ou mundo a partir da imaginação e criatividade, utilizando folha de papel e canetas hidrográficas nas cores preto, verde, vermelho e azul, em seguida poderá ser tirado uma fotografia direto no aplicativo baixado no smartphone e, após dez segundos, o "Desenhe seu Jogo", transforma o desenho em um jogo real.

Destaca-se que é possível acrescentar personagens que poderão ser controlados e o jogo criado poderá ser compartilhado com outros usuários que possuem o mesmo *app*. No que se refere às quatro cores definidas para utilização, têm-se a seguinte explicação:

(i) preto - é utilizado para chãos e pisos estáticos;

(ii) azul - para objetos móveis que o personagem pode empurrar;

(iii) vermelho - é definida para objetos que poderão destruir o personagem ou os objetos azuis criados; e

(iv) verde - para distintos elementos que o personagem pode saltar.

Ressalta-se que, esse aplicativo permite a criação de uma infinidade de mundos, podendo ser na mesma folha de

papel ou na adição de novas folhas, uma seguida da outra, criando desta forma uma história.

Os modos disponíveis para criação se configuram de duas maneiras, a primeira consiste em (i) Modo "Criar", para a criação do próprio mundo; e (ii) Modo "Jogar", para jogar nos mundos criados pela comunidade, seja no modo -campanha- (mundos selecionados pela equipe do *app*), ou modo -catálogo- em que, o jogador poderá utilizar termos para buscar e escolher um mundo que tenha interesse.

Quanto às formas de jogar, existem várias maneiras de adentrar em diferentes mundos, de acordo com a escolha realizada pelo próprio jogador, sendo elas:

(i) "Escapada": o personagem precisa encontrar uma forma de sair do papel para escapar e ganhar o jogo; e

(ii) "Destruição": o personagem precisa empurrar objetos azuis contra objetos vermelhos para destruí-los. Reforçasse que, os mundos criados necessitam de aprovação do *app* antes de serem disponibilizados à comunidade, em que, é utilizado um sistema de avaliação para classificar os melhores mundos.

Existem ainda alguns pontos que merecem destaques para conhecimento deste aplicativo, o primeiro se relaciona a acessibilidade à internet, haja vista que, o mesmo exige conexão para que os jogos sejam criados, acessados e/ou compartilhados por outros jogadores, a segunda diz respeito à algumas limitações, são elas:

(i) o *app* funciona apenas em smartphones com câmeras que possam ser utilizadas para escanear os desenhos realizados;

(ii) existem recomendações a serem seguidas na elaboração dos desenhos;

(iii) as canetas hidrográficas precisam ser de ponta grossa;

(iv) as cores não podem ser nem escuras e nem claras demais, precisando ter um meio termo; e

(v) as fotos precisam ter uma boa iluminação. É importante destacar que essas limitações estão interligadas a desenhos feitos em folhas de papel, haja vista que, existem espaços para a criação de desenhos diretamente no aplicativo o que minimiza todos os aspectos limitantes mencionados acima.

Outro aplicativo aqui sistematizado, tem um olhar muito direcionado ao ensino e aprendizagem, é o -Make it-, este *app* além de possibilitar a criação de jogos, também disponibiliza espaços para a criação de testes, histórias e atividades totalmente educativas que podem ser realizadas de acordo com o plano pedagógico alinhado a proposta curricular das instituições de ensino. Este *app* viabiliza uma excelente interação entre professores, estudantes, comunidade escolar e educadores em geral.

No que corresponde a criação de jogos, os mesmos podem ser feitos com bastante facilidade e rapidez, devido a programação do *app* que disponibiliza modelos pré definidos para que o professor adapte o conteúdo programático do planejamento, podendo montar inclusive sequências de jogos se assim desejar.

Como já mencionado, esse aplicativo também permite a criação de questionários e testes educativos dinâmicos e divertidos, em que, os resultados podem ser verificados juntamente com as estatísticas diretamente no próprio dispositivo.

As atividades do aplicativo relacionadas a jogos incluem, (i) criação própria a partir dos recursos disponibilizados;

(ii) jogos de ligar, arrastar, da memória, perguntas, operações matemáticas, tocar, organizar sequências, adivinhar palavras, construir frases, arrastar palavras, unir pontos, quebra cabeças, seguir símbolos, pintar e colorir.

Destaca-se que este aplicativo possui diversos recursos como:

(i) inserção de textos -que podem ser de cores variadas-;

(ii) imagens -que podem ser acessadas na galeria do smartphone, buscadas de forma online, adicionadas a partir de uma pasta ou utilizadas da própria biblioteca de imagens no Make it-,

(iii) sons -que podem ser adicionados a partir do dispositivo, da biblioteca do Make it ou ainda, pode ser gravado

o próprio som-;

(iv) vídeos -que podem ser acessados diretamente do youtube ou diretamente na galeria-;

(v) desenhos -que podem ser feitos diretamente nas telas produzidas-; (vi) instruções -que podem ser adicionadas para orientar a cada atividade realizada-; e

(vii) a personalização dos jogos também é uma opção, podendo ser utilizado imagens, sons e/ou outros recursos próprios.

Existem algumas limitações para uso do *app*, dentre elas destacam-se, o uso de internet, em que, o usuário precisa estar logado em uma rede para ter acesso ao *app* e suas possibilidades, outro ponto que merece destaque é a limitação relacionada a parte gratuita, haja vista que, é do interesse do aplicativo a compra de uma assinatura *premium* pelo usuário para que o mesmo tenha acesso ilimitado a todos os recursos, neste formato *premium*, as criações podem ser compartilhadas e sincronizadas de forma mais ampla.

Ao considerar um dos programas mais utilizados no contexto educacional, buscou-se neste estudo o aprofundamento acerca das funções disponibilizadas no -Microsoft Powerpoint-.

Este é um software que viabiliza a realização de apresentações por algo comumente conhecido como "*slides*", no entanto, esse programa possui outras funções que ampliam a utilização dos textos e imagens, ele também viabiliza a inserção de sons, vídeos e animações, logo, há a possibilidade de criação de jogos educativos, a gamificação.

Uma vantagem desse software na elaboração dos jogos é que os mesmos poderão ser executados no formato offline nas aulas, o que facilita o uso de tecnologias nos lugares com dificuldades de acessibilidade a internet, haja vista que, uma vez instalado o usuário tem acesso a todas as funções sem precisar estar conectado a uma rede.

Além dos modelos pré definidos, ele também disponibiliza suporte a objetos OLE, e permite a criação de novos modelos de apresentações e a inserção de objetos gráficos com efeitos de animações diversas.

Ressalta-se que os jogos elaborados, podem ser partilhados por meio de computadores, sem que haja a necessidade de se fazer publicamente, por exemplo, pode ser anexado via email, sendo assim, algo mais direcionado e pessoal.

Os arquivos também podem ser salvos na nuvem, permitindo que o usuário acesse de qualquer lugar por meio dos dispositivos -*smartphones*, *tablets* e computadores.

Ainda dentro da proposta de apresentar tecnologias disponíveis e de fácil acesso, expõe-se aqui o -*Google Forms*- que é uma ferramenta do *google* que permite modelos prontos para a realização de avaliações e também de testes de múltipla escolha no qual, é possível inserir vídeos e fotos.

Dentre as inúmeras vantagens que a ferramenta apresenta, destaca-se:

(i) a coleta de respostas de forma rápida, em que, é exequível realizar planejamentos e gerenciá-los, preparar enquetes rápidas com os estudantes, criar questionários, dentre outros;

(ii) realizar pesquisas personalizadas, por meio da utilização de logotipos ou fotos pessoais, nos quais, a ferramenta disponibiliza formulários com modelos de vários temas e cores diferenciadas para utilização;

(iii) elaboração de perguntas e respostas com estilo próprio, na qual, as opções de perguntas disponibilizadas pela ferramenta incluem, listas suspensas, escalas lineares, múltipla escolha e caixas de seleção e, as respostas são condicionadas ao modelo da pergunta, tendo também a opção de respostas curtas ou parágrafos;

(iv) possibilidade de inserir imagens e vídeos do youtube, podendo incrementar situações relacionadas a lógicas de ramificações de perguntas e a navegação de páginas;

(v) possibilidades rápidas e simples de criação, edição e respostas a diferentes tipos de formulários, incluindo modelos de jogos gamificados a partir do planejamento do professor a determinado objeto de conhecimento;

(vi) análises e organizações de respostas de maneira automática, demonstradas por meio de gráficos que podem ser visualizadas também em planilhas no excel.

Essa é uma ferramenta que pode adequar-se a distintos projetos, uma vez que, permite a produção de pequenas e grandes atividades, avaliações, trilhas de aprendizagem e testes de múltipla escolha.

Logo, trata-se de uma ferramenta bastante acessível a todos. Outro benefício da utilização, é o fácil acesso ao conteúdo abordado na ferramenta que pode ser feito por meio de links enviados a diferentes plataformas digitais, no que compete a desvantagem, é necessário acesso a internet para que se faça uso. Ressalta-se que para utilizar esta ferramenta do *google*, é necessário estar logado em um *email* vinculado ao *gmail*.

Por fim, apresenta-se a plataforma -efuturo-, que é uma rede social educativa disponível de forma gratuita a professores e estudantes. Os espaços disponibilizados nessa plataforma, possibilitam uma abordagem colaborativa ao ensino e aprendizagem, viabilizando um ensino mais lúdico por meio das tecnologias, que além de disponibilizar materiais prontos, permite também a criação de materiais contextualizados de acordo com o planejamento do professor.

Um dos inúmeros benefícios em fazer uso da plataforma, é o acúmulo de pontos, ao produzir materiais, colaborar com a rede e navegar nas funções disponíveis, o usuário soma pontos que poderão ser convertidos em moedas, podendo utilizar dentro do próprio site, nas promoções de sorteios e compras de produtos que venham ser oferecidos.

No que compete aos jogos educacionais, essa plataforma foi escolhida porque permite a criação a partir de uma biblioteca virtual sem precisar que seja feita programação, sendo possível a adequação de qualquer planejamento e conteúdo a diferentes tipos de jogos educacionais.

Dentre os materiais disponíveis estão, jogo de palavras, quebra cabeça, *puzzle*, raspadinha, *quizz* e jogo da memória. Enfatiza-se que para ter acesso a todas as funções disponíveis na plataforma é necessário realizar um cadastro com algumas informações pessoais básicas, feito isso, o usuário poderá navegar a vontade e criar muitas possibilidades educativas.

Diante de todas as possibilidades apresentadas, fica a perspectiva de oportunizar aos estudantes um trabalho significativo e contínuo a partir de jogos digitais, tendo em vista, o desenvolvimento de práticas pedagógicas planejadas especificamente ao público em questão.

## DISCUSSÃO

Ao adentrar o campo prático das tecnologias na Educação Física por meio dos jogos digitais, é importante considerar que nem todos os estudantes têm as mesmas necessidades, por esse motivo, é relevante personalizar os objetos de conhecimentos abordados de acordo com as individualidades de distintos grupos.

Uma alternativa para essa elaboração, é possibilitar o desenvolvimento da autonomia dos envolvidos na aula, deixando que os mesmos criem seus próprios espaços de aprendizagens a partir de uma orientação prévia. Sendo assim, há uma certa preocupação em possibilitar maiores conhecimentos a partir do interesse estudantil que no contexto contemporâneo se interligam aos jogos digitais.

Basta observar na prática que a escolha por esses jogos no contexto escolar devem adequar-se à realidade, desta forma, há a necessidade por parte do professor de buscar tecnologias disponíveis com acessos gratuitos e de fácil manuseio, haja vista que, deve ser ponderado inclusive o tempo e os espaços para elaboração e planejamento dos materiais a serem produzidos, uma vez que, conhecendo os estudantes, o contexto escolar e suas inúmeras atividades, é sabido que o intervalo que se tem para planejar, apresenta-se como mínimo diante da rotatividade de ações as quais os professores são expostos em suas rotinas.

Por fim, fica a reflexão, mas também, as possibilidades de ações práticas para que possa ser assegurado um ensino de qualidade aos diferentes estudantes e suas realidades econômicas, sociais e culturais.

## CONCLUSÃO

Apesar de saber que esse novo cenário traz consigo inúmeros desafios que escapam da capacidade pessoal e profissional de resolução, sabe-se que parte dessas dificuldades perpassam a própria maestria de criatividade dos docentes.

Assim, ao negligenciar as tecnologias digitais junto à Educação Física escolar, é perceber que os próprios envolvidos não reconhecem os processos educativos que se associam às suas realidades.

Logo, essa educação precisa ser sempre crítica, criativa e reflexiva que de acordo com Freire (2007, p.114), é necessário sempre investigar e repetir o pensar dos homens no que se refere a sua realidade, fazer isso "é investigar seu atuar sobre a realidade, que é sua práxis".

Em outras palavras, a cultura corporal do movimento adentra o ciberespaço e abraça os diferentes estudantes sociais. Sendo assim, as práticas abordadas apresentam novos ângulos e boas razões para se fazer uso das tecnologias por meio de jogos, inclusive para públicos privado de ações diferenciadas no contexto escolar.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bueno, N. L. (1999). *O desafio da formação do educador para o ensino fundamental no contexto da educação tecnológica* - Centro Federal de Educação Tecnológica do Paraná, Curitiba, p. 239

Gabriel, M. (2010) Marketing na era digital: conceitos, plataformas e estratégias. São Paulo, Novatec

Gil, A. C. (2002) Como elaborar projetos de pesquisa/Antônio Carlos Gil. - 4. ed. - São Paulo: Atlas,

Gomes, J. A. (2017) Utilização de aplicativos educacionais como recurso didático pedagógico durante os processos de alfabetização e letramento. Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Curso de Especialização em Linguagens e Tecnologias em Educação do Instituto Federal Sul-rio-grandense, Campus Passo Fundo, na cidade de Passo Fundo

Hoffmann, J. (2022) Avaliação: caminhos para a aprendizagem. Editora Mediações. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ln7pcf1Th3M.

Jacomini, M A. (2022) Educar sem reprovar: desafio de uma escola para todos. Educação *e Pesquisa*, São Paulo, v.35, n.3, p. 557-572, set./dez. 2009

Lévy, P. (1996) As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Editora 34

Lévy, P. (1999). Cibercultura. São Paulo: Editora 34-

Nóbrega, T. P. (2018) Uma estesiologia do corpo...In: Estesia: corpo e fenomenologia em movimento. Nóbrega, Terezinha Petrucia (org.). São Paulo: LiberArts

Quéau, P. (1993) O tempo virtual. In: PARENTE, A. (Org.) -Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Editora 34.