

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIA E EDUCAÇÃO**

DIESSICA CARLOSSO BOFF

**TECNOLOGIAS DIGITAIS E MÍDIAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA: PERSPECTIVAS
DA EQUIPE DIRETIVA E DOS ESTUDANTES DOS ANOS FINAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

**São Borja
2025**

DIESSICA CARLOSSO BOFF

**TECNOLOGIAS DIGITAIS E MÍDIAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA: PERSPECTIVAS
DA EQUIPE DIRETIVA E DOS ESTUDANTES DOS ANOS FINAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Especialização em Mídia e Educação da Universidade Federal do Pampa/ Universidade Aberta do Brasil, como requisito parcial para obtenção do Título de Especialista em Mídia e Educação.

Orientadora: Maria Elaine dos Santos Leon

**São Borja
2025**

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos
pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do
Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais) .

B673t Boff, Diessica Carlosso
Tecnologias digitais e mídias na educação física:
perspectivas da equipe diretiva e dos estudantes dos anos
finais do ensino fundamental / Diessica Carlosso Boff.
24 p.

Trabalho de Conclusão de Curso(Especialização)--
Universidade Federal do Pampa, ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIA E
EDUCAÇÃO, 2025.

"Orientação: Maria Elaine dos Santos Leon".

1. Mídias. 2. Comunicação. 3. Tecnologias. I. Título.


DIESSICA CARLOSSO BOFF

TECNOLOGIAS DIGITAIS E MÍDIAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA: Perspectivas da Equipe Diretiva e dos Estudantes dos Anos Finais do Ensino Fundamental


Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pós-Graduação Lato Sensu – Especialização em Mídia e Educação da Universidade Aberta do Brasil/Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Especialista em Mídia e Educação.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em 18 de novembro de 2025.


Banca examinadora:

Documento assinado digitalmente
 **MARIA ELAINE DOS SANTOS LEON**
Data: 11/12/2025 17:54:40-0300
verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Mestre Maria Elaine dos Santos Leon
Orientadora
UNIPAMPA

Documento assinado digitalmente
 **CATIA MELISSA SILVEIRA RODRIGUES**
Data: 10/12/2025 15:18:18-0300
verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Doutora Cátia Melissa Silveira Rodrigues
UNIPAMPA

Documento assinado digitalmente
 **ANDRESSA WIEBUSCH**
Data: 10/12/2025 15:39:31-0300
verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Doutora Andressa Wiebusch
UNIPAMPA

TECNOLOGIAS DIGITAIS E MÍDIAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA: Perspectivas da Equipe Diretiva e dos Estudantes dos Anos Finais do Ensino Fundamental

Resumo

O presente artigo faz uma investigação sobre o uso dos recursos de tecnologias digitais e de mídias pelas escolas de Educação Básica do Brasil, a partir de um levantamento bibliográfico atual sobre o tema objeto de estudo. Os objetivos são investigar o uso de tecnologias digitais e mídias nas aulas de Educação Física em escolas municipais do centro do Rio Grande do Sul, analisando percepções de alunos e gestão escolar sobre sua usabilidade e eficácia pedagógica. Busca-se refletir sobre práticas inclusivas de mediação do conhecimento, verificar a efetividade didática desses recursos e contribuir para a diversificação do ensino, promovendo uma aprendizagem crítica e significativa. Nessa investigação, a partir de pesquisas qualitativa, quantitativa e bibliográfica, damos um enfoque maior à disciplina de Educação Física, especialmente aos Anos Finais do Ensino Fundamental, relacionando aos recursos e realidades das escolas municipais da região central do Rio Grande do Sul. Foi realizada uma coleta de dados em forma de questionário, aplicado às gestões escolares e aos alunos situados no perímetro urbano, participando da pesquisa 18 alunos de 4 escolas distintas. Os resultados mostraram que, apesar dos autores referenciados durante a investigação do contexto tecnológico educacional no país demonstrarem feitos de sucesso, existe uma ampla disparidade e limitação de equipamentos, bem como uma grande necessidade de ampliar as capacitações oferecidas aos docentes. O estudo concluiu que os estudantes, embora tenham grande familiaridade com as diversas tecnologias existentes, apresentam receio quanto ao seu uso no contexto educacional, demonstrando o baixo índice de efetividade pedagógica na utilização de tecnologias digitais e mídias das escolas investigadas.

Palavras-chave: mídias; comunicação; tecnologias.

Abstract

This article investigates the use of digital technology and media resources by Basic Education schools in Brazil, based on a current bibliographical survey on the topic

under study. The objectives are to investigate the use of digital technologies and media in Physical Education classes in municipal schools in the center of Rio Grande do Sul, analyzing the perceptions of students and school management regarding their pedagogical effectiveness. The aim is to reflect on inclusive practices of knowledge mediation, assess the didactic effectiveness of these resources, and contribute to the diversification of teaching, promoting critical and meaningful learning. In this investigation, we focus more on the subject of Physical Education, especially in the Final Years of Elementary School, relating it to the resources and realities of municipal schools in the central region of Rio Grande do Sul. A survey was carried out in the form of a questionnaire, applied to school management and students located in the urban perimeter, with 18 students from 4 different schools participating in the research. The results showed that, despite the authors referenced during the investigation of the educational technological context in the country demonstrating successful achievements, there is a great disparity and limitation of equipment, as well as a great need to expand the training offered to teachers. The study concluded that students, although they are very familiar with the various existing technologies, are afraid of their use in the educational context, demonstrating the low level of pedagogical effectiveness provided by digital technologies and media in the schools investigated.

Keywords: media; communication; technologies.

1 INTRODUÇÃO

As tecnologias digitais e as mídias têm desempenhado um papel cada vez mais relevante na transformação e adaptação dos ambientes escolares, promovendo uma aprendizagem mais crítica, interativa e alinhada às demandas da sociedade multiculturalista, fomentando a mediação do conhecimento e a formação de sujeitos críticos. O uso pedagógico de mídias como vídeos, podcasts, jogos digitais, redes sociais educativas e plataformas de compartilhamento de conteúdo, proporciona abordagens de ensino mais interativas, personalizadas e alinhadas à realidade dos estudantes. Esses recursos tecnológicos e digitais passam a ser compreendidos como ferramentas de produção de sentidos, construção de identidades e desenvolvimento de competências midiáticas e de aprendizagem, incentivando a autonomia do conhecimento e fortalecendo a criticidade na educação. A partir desse aspecto, vamos

investigar a empregabilidade das tecnologias digitais e mídias nas aulas de Educação Física nas escolas municipais da região central do estado do Rio Grande do Sul, integrando à visão da equipe diretiva e alunos sobre a utilização pedagógica das tecnologias no desenvolvimento de uma aprendizagem crítica e significativa. Além disso, explorar as visões e percepções da gestão escolar e dos alunos sobre a utilização de tecnologias na Educação Física, promovendo uma reflexão sobre formas de mediação do conhecimento que sejam inclusivas e permeadas por recursos tecnológicos e midiáticos, verificando a efetividade pedagógica e didática desses meios com base no levantamento do contexto escolar e seguindo o referencial sobre métodos e alternativas de diversificar o ensino por meio da integração das tecnologias digitais e mídias nas aulas de Educação Física.

A escolha do tema emerge da necessidade de discussão e investigação em metodologias dinâmicas que englobam o uso de tecnologias nas aulas de Educação Física escolar, uma disciplina tratada como “prática”, com poucos momentos teóricos e de reduzida adaptabilidade por parte dos alunos. É necessário reavaliar os métodos tradicionais de ensino no sentido de que alternativas inovadoras tragam contribuições para a aprendizagem, aumentando a motivação dos estudantes e a atuação docente, bem como refletindo sobre os desafios que ainda existem nessa integração no contexto educacional atual. Nesse recorte especial, focamos nos anos finais do ensino fundamental, etapa em que os estudantes apresentam maior familiaridade com os recursos tecnológicos e estão em processo de consolidação de competências cognitivas, corporais e sociais, acrescentando a percepção e atuação equipe diretiva e pedagógica frente à inserção dessas tecnologias na Educação Física, uma vez que sua participação é decisiva na mediação de políticas educacionais, na gestão curricular e no suporte à formação docente.

Para alcançar os objetivos propostos, foi adotada uma abordagem qualitativa de caráter exploratório, através de levantamentos bibliográficos e pesquisa de campo, com o intuito de compreender as percepções da equipe diretiva e alunos sobre a integração das tecnologias e mídias digitais nas aulas de Educação Física dos anos finais do Ensino Fundamental. A coleta de dados foi realizada por meio de questionários com membros da gestão escolar e alunos de escolas da rede municipal. A análise dos dados baseou-se em análise diagnóstica, permitindo identificar as visões e percepções pessoais e como instituição, relacionadas ao uso das tecnologias

digitais e mídias, às práticas pedagógicas e aos impactos percebidos na aprendizagem dos estudantes.

O presente artigo está estruturado em quatro seções, além desta introdução. A primeira seção apresenta o referencial teórico, abordando algumas ideias de tecnologias digitais e mídias na educação que subsidiam metodologias ativas e suas implicações na Educação Física. A segunda seção descreve os procedimentos metodológicos adotados na pesquisa. A terceira seção traz a análise e discussão dos resultados obtidos a partir da aplicação dos questionários. Por fim, a última seção apresenta as considerações finais, destacando as contribuições do estudo e sugestões para futuras pesquisas.

2 TECNOLOGIAS DIGITAIS E MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

2.1 As Potencialidades do Uso de Tecnologias nas Aulas do Ensino Fundamental

As tecnologias digitais e o uso de mídias na educação fazem parte de discussões sobre uma aprendizagem idealmente crítica, ativa e transformadora. Integrar esses recursos na prática pedagógica proporciona aos educandos ampliar suas experiências sociais acerca das tecnologias e conteúdos de mídia atualizados. Para os docentes, fazer uso dessas metodologias durante sua formação, seja ela inicial ou continuada, é a preparação para atuar como mediador de uma educação mais democrática, inclusiva e alinhada às demandas provenientes das transformações sociais, superando os desafios que as tecnologias digitais e mídias nos impõem (Freitas e Freitas; 2021).

Neste contexto, o estudo de Catojo e Nunes (2024) investigou estratégias e metodologias tecnológicas e digitais na educação fundamental que promoviam criticidade, leitura e habilidades atreladas ao pensamento computacional, analisando estudos e experiências práticas, dos primeiros registros aos mais recentes. O uso desses métodos contou com sistemas de programação, robôs, jogos, histórias digitais e programação visual, embasando os relatos das experiências vivenciadas pelos alunos do Ensino Fundamental. Os resultados foram a promoção da resolução de problemas de forma interativa e criativa, criando soluções digitais, desenvolvendo lógica de programação e pensamento algorítmico. Isso representa a importância do

contato dos alunos desde o início da Educação Básica com as tecnologias e mídias, desenvolvendo habilidades eficazes às necessidades computacionais e refletindo seus impactos e potencialidades no seu cotidiano e no rendimento escolar.

Outro termo que vem sendo trabalhado e que apresenta resultados satisfatórios é a computação desplugada, que pode ser entendida como uma estratégia de ensino que utiliza atividades concretas, lúdicas e motoras, sem o uso de computadores ou dispositivos eletrônicos, para ensinar conceitos de computação e lógica (Grebogy, Castilho e Santos; 2024). Através do uso, é possível facilitar a compreensão dos conceitos computacionais por meio da manipulação de materiais concretos e jogos, adequados à faixa etária, promovendo engajamento e autonomia e elucidando de forma real o funcionamento dos dispositivos eletrônicos e de computação, como algoritmos e programação. Através da aplicação de testes pré e pós atividades de computação desplugada, foi identificado um aumento de aproximadamente 45% nas habilidades relacionadas ao pensamento computacional, inclusive para estudantes que precisam de atendimento educacional especializado.

A adoção de tecnologias em sala de aula deve ter como foco a autonomia, o pensamento crítico e a promoção da cidadania, uma vez que boa parte da sociedade já tem parte de sua vida resolvida via smartphones e notebooks. Por sua vez, os professores necessitam de formação continuada e atualização constantes, porque o mundo atual não para de mudar e é preciso disciplina, organização e interesse por parte da escola em acompanhar tantas mudanças. (Rodrigues, et al.; 2023)

O uso das mídias no contexto educacional também tem passado por diversas reformulações e adaptações a fim de atender às necessidades contemporâneas e estar alinhado com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Vídeos educativos são amplamente utilizados, desenvolvendo o uso adequado e reflexivo da mídia nas escolas. Plataformas como o YouTube Edu têm se tornado espaços essenciais para a circulação de conteúdo pedagógico atualizado e acessível (ESCUADERO, PALANCH e VIEIRA; 2023). Na plataforma, professores e especialistas utilizam critérios pedagógicos para elaboração, desenvolvimento e seleção dos conteúdos dos vídeos disponibilizados, assegurando a qualidade e confiabilidade nos materiais postados. Esse método de mediação, permite uma variedade de recursos e níveis de profissionalização dos docentes, promovendo autonomia e inovação na sala de aula e exploração de diversidades como regional, de gênero e inclusão.

A Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023 instituiu a Política Nacional de Educação Digital (PNED), visando a democratização do acesso às tecnologias

digitais, promovendo a inclusão, o letramento digital e a capacitação profissional no país. Em seu Art. 3º, apresenta o eixo Educação Digital Escolar, que engloba a

cultura digital, que envolve aprendizagem destinada à participação consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que pressupõe compreensão dos impactos da revolução digital e seus avanços na sociedade, a construção de atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais e os diferentes usos das tecnologias e dos conteúdos disponibilizados. (Brasil, 2023)

Ressalta-se, ainda, a relação entre as metodologias ativas de ensino e a formação continuada para os professores, de grande importância no desenvolvimento do pensamento crítico e autonomia dos estudantes. Diante da imersão em novas tecnologias, a grande variedade midiática e os métodos de ensino inovadores, se faz necessário investir na preparação e aperfeiçoamento dos educadores, estimulando a formação docente para desenvolver práticas reflexivas, criativas e atualizadas, bem como a adoção de metodologias ativas — como aprendizagem por projetos, resolução de problemas e abordagens interdisciplinares. O uso crítico dos recursos disponíveis deve fortalecer os ambientes educacionais e alinhar-se às competências curriculares, utilizando as tecnologias digitais para tornar as atividades mais dinâmicas e integradas à gestão escolar.

2.2 Metodologias Ativas no Ensino da Educação Física nos Anos Finais do Ensino Fundamental

Assim como no contexto escolar, na disciplina de Educação Física a incorporação de tecnologias e mídias está sendo possível devido ao avanço tecnológico e das rápidas transformações sociais oriunda dessa interação. Recursos de áudio e vídeo, softwares específicos e jogos interativos são possibilidades pedagógicas de aulas mais dinâmicas e intuitivas. Além de motivar os alunos durante as aulas, essas práticas contribuem para a construção de hábitos de vida saudáveis. Apesar da falta de recursos e formação adequada, a tecnologia, nesse contexto, nos permite a vivência de práticas educativas mais eficazes, envolventes e contextualizadas.

Os Exergames combinam movimento físico com elementos lúdicos e tecnológicos. Através de sensores de movimento, ambientes virtuais e personagens personalizados, esses jogos proporcionam uma experiência dinâmica e imersiva, despertando o interesse e a participação ativa dos estudantes. Nessa prática, o

esforço físico torna-se essencial para um bom desempenho e para a conquista de pontos no jogo, superando a resistência da prática regular de exercícios e o sedentarismo que se faz presente nas escolas (Rohden, 2017).

Durante os estudos de Neuenfeldt et al. (2023), foi desenvolvida uma atividade para o ensino de futsal com alunos do 8º ano de uma escola municipal do Vale do Taquari (RS), onde através da leitura de QR Codes os estudantes podem acessar conteúdos explicativos, regras e técnicas do esporte e ao final foram desafiados a criarem conteúdos e atividades explicativos para os demais colegas. Durante a atividade foram aprimoradas competências como trabalho em equipe e cooperação, especialmente com o auxílio aos colegas com maior dificuldade técnica durante a explicação das atividades. Para os estudantes, houve um alto nível de envolvimento na atividade, percebida como divertida, criativa e motivadora, estimulando a comunicação, a troca de ideias e a construção coletiva de conhecimentos.

Para Farias e Impolcetto (2021), o uso de vídeos expositivos, videogame, redes sociais e produção de vídeos através do celular, em unidades temáticas como Atletismo e Dança, possibilitou aos alunos experiências inéditas, através de ambientes virtualizados, pesquisas online e exploração das capacidades físicas. Nessas atividades, os estudantes foram protagonistas de seu próprio conhecimento ao tomar posse das exposições feitas pelo docente e a partir dessas aplicar o aprendizado tanto no ambiente virtual – vivenciado no videogame-, quanto na prática corporal – através da gravação de vídeos e conteúdos de dança e atletismo. Isso nos leva às metodologias ativas, onde o aluno deixa de ser ouvinte para expor suas opiniões e vivências prévias, de modo a tornar o professor o mediador dessas experiências e incentivador da participação ativa do discente.

Plataformas como Kahoot, Google Classroom, Google Forms, FITescola, Just Dance Now e Quizizz são opções de TICs que tornam as aulas mais atraentes, trazendo o contexto dos jogos, a disponibilização de material online, pesquisas e programas de promoção e incentivo às atividades físicas. Nesse contexto, os professores devem ter o cuidado na inclusão dessas ferramentas, considerando a série dos alunos e os recursos que têm à disposição, propondo o uso das TICs de forma ética, responsável e crítica (NASCIMENTO, 2023).

A aprendizagem colaborativa contribui para a construção do conhecimento por meio da interação, colaboração e troca de saberes entre os educandos,

onde ele atuará como sujeito ativo neste processo com a mediação de um professor, proporcionados pelos recursos tecnológicos. (Oliveira, 2018)

Dessa forma, a tendência com que as tecnologias são incorporadas à escola transforma a participação efetiva do professor, onde ele deixa de ser o detentor de conhecimento e passa a auxiliar os estudantes na busca e construção de seus próprios aprendizados e conhecimentos escolares. Essa mediação proporciona aos alunos maior independência e atenção às suas particularidades educacionais, pois ele tem mais espaço para buscar, aprender e desenvolver habilidades provenientes de seus conhecimentos e experiências prévias ao ensino e com o auxílio do professor consegue incorporar essas vivências no contexto e ensino escolar.

Para os estudantes, o uso do Padlet nas aulas de Educação Física, conforme Machado Sousa e Borges (2023) traz facilidade de aprendizagem e amplo espaço de colaboração. Mesmo com dificuldades técnicas, evidencia-se o potencial de participação ativa nas aulas e autonomia nas publicações do mural. É uma ferramenta que permite ampliar os conhecimentos, pois pode substituir os tradicionais slides, por exemplo, e despertar maior interesse e participação dos alunos, pois eles podem postar suas publicações e interagir com os demais colegas sobre assuntos pré-determinados, contando com a mediação do professor.

Embora as tecnologias despertem a atenção dos estudantes, nas aulas de Educação Física, por ser um componente curricular visto como práticas de quadra e pouco sala de aula, alguns alunos apresentam resistência à teoria da disciplina ao vê-la como tempo que estão perdendo de movimentar-se. Nesse sentido, a proposta de realizar pesquisas e levantar dados sobre algum tema, instiga e motiva os alunos na construção de algo e não somente na reprodução de movimentos.

A utilização de tecnologias digitais nas aulas de Educação Física é uma possibilidade didático-pedagógica. Isso quer dizer que elas não precisam ser usadas em todas as aulas, mas naquelas que auxiliem na compreensão e na análise dos temas estudados. (Neuenfeldt, Baumgarten e Silva; 2024)

Sendo nativos digitais, os estudantes não têm ou raramente apresentam dificuldades na interação com dispositivos ou métodos tecnológicos. No entanto, é desafiador aos docentes incorporar essas tecnologias e mídias digitais em um contexto escolar visando a ampliação de conhecimento sobre a cultura corporal do movimento, alicerçada na formação crítica e emancipatória dos alunos.

3 METODOLOGIA

Como método de pesquisa escolhido a partir do tema estabelecido e explorado nas seções anteriores, para contemplar sua abordagem de forma eficiente e contextualizada nas condições atuais da região local, os métodos de pesquisa utilizados para essa investigação foram a de pesquisa qualitativa e quantitativa, além do levantamento bibliográfico realizado anteriormente. Para alcançar os objetivos estabelecidos durante a investigação e realizar o levantamento dos dados, o método de aplicação da pesquisa foi o de survey – questionário simples com questões curtas, claras, objetivas e de fácil entendimento. Além disso, as questões e a forma de aplicação foram pensadas para otimizar o tempo dos participantes, deixando-os à vontade para posicionar-se enquanto gestão escolar e alunos em uma sociedade com demandas educacionais distintas e próprias de cada escola. Os questionários foram compostos por onze questões, de múltipla escolha e uma discursiva, abordando os temas de educação digital, recursos tecnológicos, apoio pedagógico e material didático, sendo aplicados através de questionários com questões objetivas e discursivas.

Os questionários foram aplicados em quatro escolas municipais da região central do Rio Grande do Sul, durante o mês de setembro do ano de 2025, via link de formulário do Google. O público-alvo da pesquisa delimitou-se aos quatro coordenadores pedagógicos e diretores das escolas e dezoito alunos dos anos finais do Ensino Fundamental, com enfoque maior na disciplina de Educação Física.

Com os dados apurados nessa amostra, objetiva-se analisar o cenário educacional a partir da gestão coordenada pela Secretaria Municipal de Educação e Cultura, posteriormente expor e refletir sobre as expectativas e experiências vivenciadas pelos alunos, bem como os métodos de ensino e rede de apoio dos educadores, mensurando as formas de inserção tecnológicas utilizadas ou que estão presentes na escola, bem como investigar o posicionamento da direção escolar com relação a abordagem educacional através das tecnologias e mídias digitais.

4 APRESENTAÇÃO DA PESQUISA E ANÁLISE DOS RESULTADOS

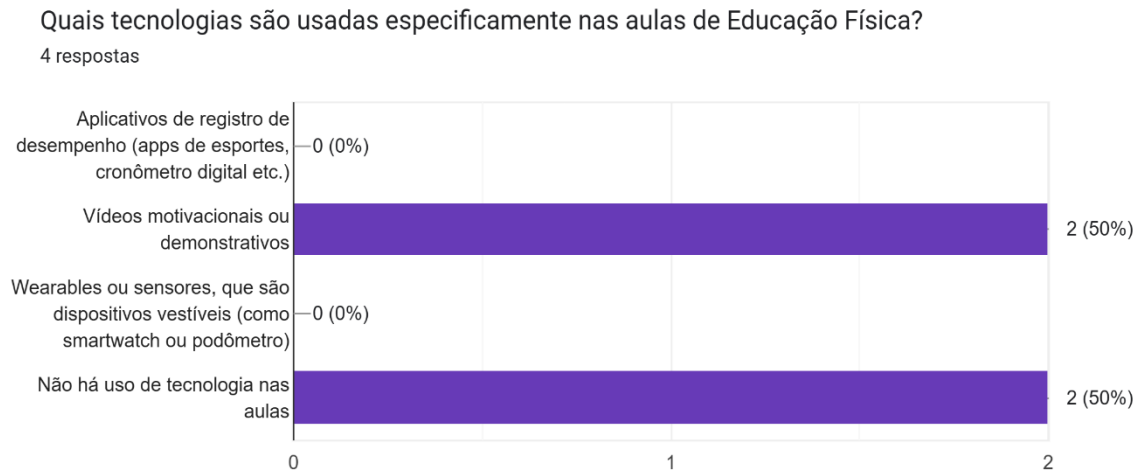
A fim de explorar o contexto educacional regional, a partir da aplicação do survey nas escolas da região central do estado, foi possível identificar questões pontuais de educação digital, recursos tecnológicos, apoio pedagógico e iniciativas da gestão que compunham a rotina escolar envolvendo os alunos, ambos agentes

objetos da pesquisa. Através dos formulários online, foram propostas onze questões explorando os temas pré-definidos nos questionários, incluindo a disciplina de Educação Física, possibilitando a exposição de suas percepções sobre o tema através da singularidade das escolas onde estão inseridos. Os questionários estão dispostos na seção de Apêndices. Foram participantes da pesquisa quatro escolas da rede municipal, representando cerca de 50% das escolas municipais da área urbana. Como representatividade estudantil dos anos finais do Ensino Fundamental, dezoito alunos responderam ao questionário nas mesmas escolas.

Quanto aos recursos tecnológicos e digitais, todas as escolas afirmaram possuir recursos multimídia (projektor, TVs, caixas de som) e Internet Wi-fi ou banda larga estável, a maioria possui tablets e netbooks individuais e metade delas possuem computadores em laboratório de informática. Todas as escolas recebem incentivo tecnológico do Governo Federal pelo Programa Educação Conectada que destina verbas para o provimento de Internet e compra de equipamentos eletrônicos, e consideram que o incentivo à formação digital é regular, com algumas oportunidades. Sobre o tipo de qualificação digital oferecido aos professores, a maioria das escolas afirmaram ter treinamentos presenciais internos e cursos online (webinars, EAD), enquanto uma delas mantém parcerias externas com certificação. Três das quatro escolas participantes da pesquisa apoiam a autonomia dos docentes em atividades com o uso do celular pelos alunos. Nas quatro escolas o professor escolhe individualmente o planejamento para a utilização de recursos digitais.

Na busca por parcerias externas para o fortalecimento do uso de tecnologia, metade das escolas afirmaram a ocorrência de frequência rara, uma ocasionalmente e uma escola nunca buscou parcerias. Referente a disciplina de Educação Física, metade das escolas afirmam que os professores não têm formação específica para o uso de tecnologias em aula, mas possui acesso geral à formação digital, utilizam vídeos motivacionais ou demonstrativos e consideram a infraestrutura digital da escola parcialmente adequada (com limitações pontuais) para práticas inovadoras na disciplina. A outra metade das escolas está dividida entre a formação digital generalista para todas as disciplinas e o recebimento de nenhum tipo de formação específica, afirmam que não há uso de tecnologia nas aulas de Educação Física e consideram a infraestrutura digital da escola inadequada para a disciplina.

Gráfico 1 – Questão 8

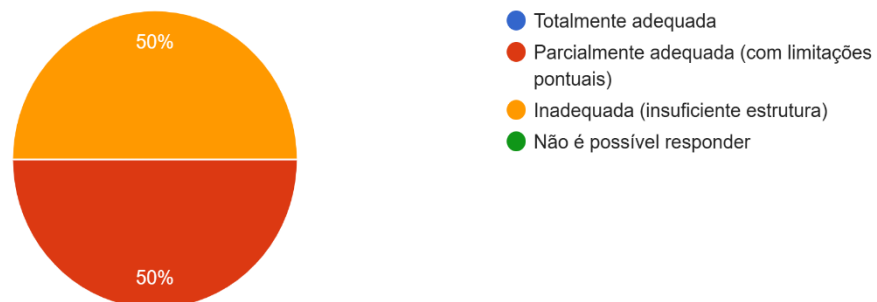


Fonte: própria autora

Gráfico 2 – Questão 9

Você considera que a infraestrutura digital da escola é adequada para apoiar práticas inovadoras em Educação Física?

4 respostas



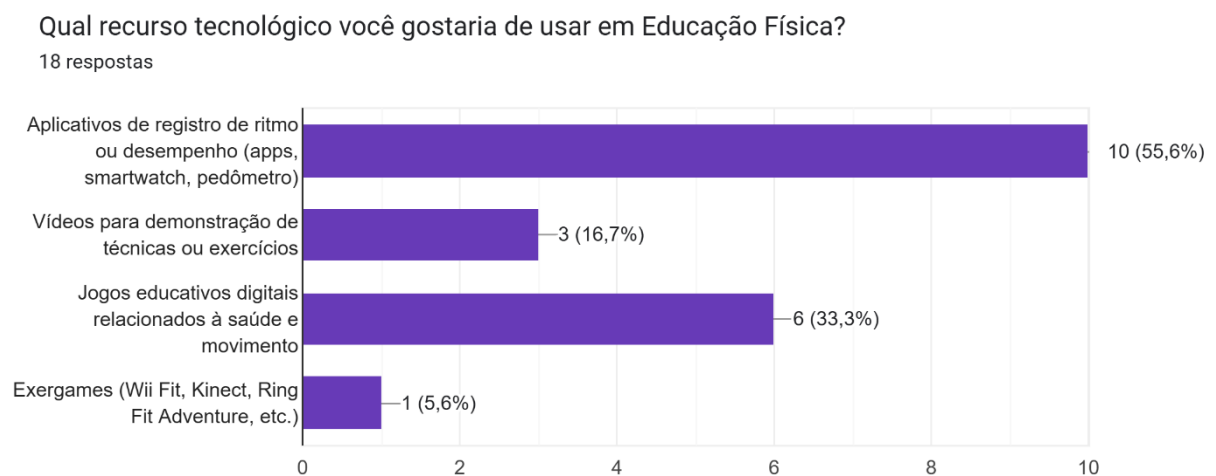
Fonte: própria autora

Dos dezoito estudantes participantes da pesquisa, metade deles afirma já ter utilizado de lousa digital, projetor ou TV nas aulas, enquanto a outra metade diz ter utilizado de Internet Wi-fi nas salas de aula, a maioria usa computadores e uma pequena parcela faz uso de tablets ou netbooks. Apenas 1 aluno afirmou ter acesso à Internet em casa via dados móveis, enquanto o restante possui Wi-Fi estável. Quando questionados se já receberam orientações de uso das ferramentas digitais na escola, as respostas foram igualmente proporcionais para sim (algumas vezes),

raramente e nunca. Mais da metade dos estudantes já participou de atividades online oferecidas pela escola como: trabalhos à distância, pesquisas sobre bullying, provas, tarefas por PDF, dever de casa e reuniões; os demais ficaram divididos em raras ou que nunca tiveram atividades online.

Quanto ao uso de tecnologias nas aulas de Educação Física, 50% nunca fez uso, 44,4% raramente e apenas 1 aluno afirma usar tecnologia ocasionalmente. Sobre recursos tecnológicos que os estudantes gostariam de usar nas aulas da disciplina, 55% optaram por aplicativos de ritmo ou desempenho, seguido por jogos educativos digitais relacionados à saúde e movimento, vídeos demonstrativos de técnicas ou exercícios e Exergames. Vinte e oito por cento considera que o uso da tecnologia facilita muito o aprendizado na Educação Física, deixando a aula mais interessante e clara, 44% dizem que às vezes ajuda e para 28% não faz diferença. A grande maioria dos professores não utiliza recursos digitais, enquanto alguns fazem uso de cronômetro digital ou apps para medir desempenho e aplicativos ou plataformas para registrar suas atividades. Quando questionados se já aprenderam fora da escola sobre algo relacionado a atividades físicas usando tecnologia, 16,7% disseram aprender com frequência, 44,4% aprenderam algumas vezes e 38,9% raramente. Após os questionamentos, 33% dos estudantes gostariam que a escola oferecesse mais tecnologia nas aulas de Educação Física, 39% dizem depender da tecnologia, 17% não tem opinião e 11% preferem aulas sem tecnologia.

Gráfico 3 – Questão 3

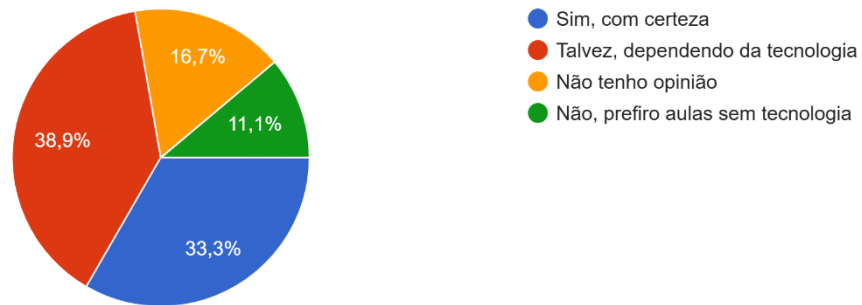


Fonte: própria autora

Gráfico 4 – Questão 11

Você gostaria que a escola oferecesse mais tecnologia nas aulas de Educação Física?

18 respostas



Fonte: própria autora

Relacionando os resultados obtidos com a pesquisa bibliográfica realizada, percebe-se a diversidade de recursos tecnológicos disponibilizados pelas escolas do país, contudo, as instituições locais participantes da pesquisa apresentam um padrão tecnológico um tanto limitado e sustentado pelo Governo Federal. Embora apresentem treinamento tecnológico, as gestões escolares carecem de maior conhecimento e capacitação para apoiar os professores em iniciativas tecnológicas e modernização das aulas. Quanto ao direcionamento à disciplina de Educação Física, as barreiras de infraestrutura física e recursos digitais e tecnológicos são ainda maiores. Não existem treinamentos específicos para a área e apoio tecnológico para aplicação durante as aulas, sinalizando a escassez de recursos para fomentar aulas mais dinâmicas e que envolvam os estudantes de maneira mais ativa.

Quanto ao perfil dos alunos, sabemos que todos já utilizaram algum recurso multimídia digital em sala de aula, porém há uma disparidade quanto a orientações sobre o uso de ferramentas tecnológicas e realização de atividades online, o que evidencia lacunas de carências educacionais no campo midiático e tecnológico. Quando comparado à Educação Física, nota-se um baixo índice de integração tecnológica com a disciplina e pouco incentivo para que os alunos busquem atividades físicas e de bem-estar fora da escola, evidenciando também que somente o uso de tecnologia não garante a efetividade pedagógica. Por outro lado, existe interesse por aplicativos, recursos que os alunos têm grande familiaridade, o que aproxima as

práticas didáticas da realidade dos alunos. Existe uma demanda por recursos tecnológicos, porém muitos estudantes apresentam receio quanto a efetividade do uso dessas tecnologias na construção do conhecimento de forma eficaz.

Com a exposição dos resultados obtidos, ainda restam discussões sobre a eficácia da intervenção tecnológica e midiática em disciplinas consideradas práticas, como a Educação Física, e em que sentido as gestões escolares podem obter recursos para a modernização e a manutenção de tecnologias que apoiam práticas construtivistas, a fim de proporcionar uma aprendizagem mais ativa, incentivando práticas físicas, de saúde e bem estar que os estudantes podem dar prosseguimento fora do ambiente escolar.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do tema desenvolvido, este estudo abordou a usabilidade de recursos tecnológicos e das mídias na educação básica brasileira, especificamente nos Anos Finais do Ensino Fundamental e nas aulas da disciplina de Educação Física. Como embasamento teórico, apresentou estudos relevantes sobre esses recursos a partir de artigos atuais sobre o tema. E para refinamento da pesquisa, aplicaram-se questionários em quatro escolas municipais da região central do Rio Grande do Sul, trazendo as realidades educacionais pertinentes a cada unidade escolar onde está situada.

A partir da pesquisa bibliográfica, dos dados coletados regionalmente e com base nos resultados apresentados, pode-se afirmar que no Brasil existe uma desigualdade de distribuição/aquisição de recursos, empenho e prioridades no sistema educacional do país. As gestões escolares precisam administrar de onde chegam esses recursos e aplicá-los conforme as diretrizes educacionais e nos setores onde há maior necessidade. Embora existam ações do Governo Federal que fomentem recursos de tecnologia e acesso à Internet nas escolas, há uma carência quanto às capacitações e treinamentos específicos para uso desses dispositivos em sala de aula e como posicionar-se frente aos alunos para fomentar o uso positivo das TICs. Quanto à percepção dos estudantes, muitos se mostram apreensivos e inseguros ao usar as tecnologias na escola e durante as aulas, resultado da falta de apoio e direcionamento pedagógico do uso desses recursos. Ficou evidenciado o baixo índice de efetividade e aproveitamento disciplinar através da aplicabilidade

tecnológica nas unidades escolares participantes da pesquisa, reafirmando a importância do apoio e suporte da gestão escolar nas ações desenvolvidas pelos docentes que incentivam e direcionam para um uso consciente e produtivo através dos recursos disponíveis pelas escolas.

Com o desenvolvimento do estudo e retomando os objetivos traçados, investigamos a empregabilidade das tecnologias digitais e mídias nas escolas da região, sob a visão da equipe diretiva e dos alunos. A partir dos questionários propostos, exploramos as percepções sobre a efetividade pedagógica e didática percebidas pelos estudantes dos Anos Finais do Ensino Fundamental, seguindo o referencial bibliográfico previamente levantado. Com isso, os objetos de estudo desse artigo foram alcançados, correlacionando os estudos atuais sobre o tema e refletindo a realidade local das escolas da região central do estado.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. **Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023**. Institui a Política Nacional de Educação Digital. Brasília, DF, 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/L14533.htm. Acesso em: 02 dez. 2025.
- CATOJO, A. R. de S.; NUNES, M. A. S. N. Pensamento Computacional para o Desenvolvimento de Aprendizagens de Leitura e Pensamento Críticos no Ensino Fundamental: Um Mapeamento Sistemático da Literatura. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, [S. l.], v. 32, p. 135–156, 2024. DOI: 10.5753/rbie.2024.3122. Disponível em: <https://journals-sol.sbc.org.br/index.php/rbie/article/view/3122>. Acesso em: 16 ago. 2025.
- ESCUADERO, Camila; PALANCH, Wagner; VIEIRA, Aline. O uso social das mídias pelo campo da educação: uma análise do processo de reformulação da plataforma YouTube Edu (2022-2023). **Comunicação & Educação**, São Paulo, Brasil, v. 28, n. 2, p. 33–48, 2023. DOI: 10.11606/issn.2316-9125.v28i2p33-48. Disponível em: <https://revistas.usp.br/comueduc/article/view/212288>. Acesso em: 18 ago. 2025.
- FARIAS, A.N.; IMPOLCETTO, F.M. Utilização das TIC nas aulas de Educação Física escolar em unidades didáticas de atletismo e dança. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**. 2021; 43: e004220. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbce/a/9CSYRjG6KkLsxTQMrZQms8h/?format=html&lang=pt>. Acesso em: 20 ago. 2025.
- FREITAS, Salvador de Souza; FREITAS, Mateus de Souza. O enfoque do campo Ciência, Tecnologia e Sociedade (CTS) na formação inicial e continuada de professores. In: Ricardo Damasceno; Mônica Siqueira (Org.). **Tecnologias Educacionais**. 1. ed. Florianópolis: Quipá Editora, 2021. p. 139-149. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/600539/2/COLETANEA%20TECNOLOGIAS%20EDUCACIONAIS.pdf>. Acesso em: 16 ago. 2025.
- GREBOGY, E. C.; CASTILHO, M. A.; SANTOS, I. Computação Desplugada: Um Recurso Para o Estímulo de Habilidades Relacionadas ao Pensamento Computacional nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, [S. l.], v. 32, p. 359–389, 2024. DOI: 10.5753/rbie.2024.3624. Disponível em: <https://journals-sol.sbc.org.br/index.php/rbie/article/view/3624>. Acesso em: 18 ago. 2025.
- MACHADO, Gelsimar; RODRIGUES DE SOUSA, Galdino; BORGES, Eliane Medeiros. O uso do padlet nas aulas de Educação Física na Educação Básica: percepções dos estudantes. **Cadernos do Aplicação**, Porto Alegre, v. 36, 2023. DOI: 10.22456/2595-4377.133595. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/CadernosdoAplicacao/article/view/133595>. Acesso em: 26 ago. 2025.
- NASCIMENTO, T.N; **O Impacto do uso das Tecnologias nas Aulas de Educação Física: Uma Revisão Bibliográfica**. Universidade de Brasília. Biblioteca Digital da

Produção Intelectual Discente da Universidade de Brasília (BDM). Disponível em: <https://bdm.unb.br/handle/10483/35787>. Acesso em: 26 ago. 2025.

NEUENFELDT, Derli Juliano; BAUMGARTEN, Macgregor; SILVA, Kedman Jesus. Potencialidades das tecnologias digitais no ensino da Educação Física escolar. **Dialogia**, [S. l.], n. 49, p. e24722, 2024. DOI: 10.5585/49.2024.24722. Disponível em: <https://periodicos.uninove.br/dialogia/article/view/24722>. Acesso em: 28 ago. 2025.

NEUENFELDT, Derli Juliano; HORST, Jovana Luisa; BAUMGARTEN, Macgregor; MICHELON, Camila Portaluppi; SILVA, Kedman Jesus; SILVA, Vanderlúcia Rodrigues da. Tecnologias digitais na educação física escolar: uma experiência no ensino do futsal utilizando Qr Codes. **Cadernos do Aplicação**, Porto Alegre, v. 36, 2023. DOI: 10.22456/2595-4377.133947. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/CadernosdoAplicacao/article/view/133947>. Acesso em: 20 ago. 2025.

OLIVEIRA, M.P. **Tecnologias da informação e comunicação: recursos para as aulas de educação física nos anos finais do ensino fundamental**. Manancial Repositório Digital da UFSM. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/17153>. Acesso em: 26 ago. 2025.

RODRIGUES, Luciana Batista Pimenta; ARANTES, Sheila Ferreira da Silva; ESPÍRITO SANTO, André Cotelli do; MÓL, Antônio Carlos de Abreu; SIQUEIRA, Ana Paula Legey de. O uso de tecnologia digital por professores dos anos iniciais do Ensino Fundamental: desafios e possibilidades. **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 23, nº 29, 1º de agosto de 2023. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/23/29/o-uso-de-tecnologia-digital-por-professores-dos-anos-iniciais-do-ensino-fundamental-desafios-e-possibilidades>. Acesso em: 18 ago. 2025.

ROHDE, Rafael. **O Uso das Tecnologias nas Aulas de Educação Física Escolar**. Universidade Federal de Santa Catarina. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/182262/Artigo-Rafael-Rohden.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 20 ago.2025.

APÊNDICE A – FORMULÁRIO DE PESQUISA DA GESTÃO ESCOLAR

TECNOLOGIAS DIGITAIS E MÍDIAS EM EDUCAÇÃO - GESTÃO ESCOLAR

Esse é um questionário voltado à direção escolar que servirá como base para o TCC da Especialização em Mídia e Educação pela Unipampa.

1. Quais recursos tecnológicos e digitais estão disponíveis para os professores?

- Computadores em laboratório de informática
- Tablets, notebooks ou netbooks individuais
- Recursos multimídia (projektor, TVs, caixas de som)
- Internet Wi-Fi ou banda larga estável
- Todas as anteriores

2. A escola participa de algum programa ou recebe algum incentivo tecnológico externo?

- Sim, federal
- Sim, estadual
- Sim, municipal
- Sim, via parcerias com ONGs ou universidades
- Não participa de nenhum programa

3. Se sua resposta na questão anterior foi "Sim", cite quais são os programas e/ou incentivos.

4. Enquanto membro da direção, você considera que o incentivo à formação digital é:

- Muito acessível e frequente
- Regular, com algumas oportunidades
- Raro, com pouca oferta
- Inexistente

5. Que tipo de qualificação digital é oferecida aos professores?

- Treinamentos presenciais internos
- Cursos online (webinars, EAD)
- Parcerias externas com certificação
- Nenhuma

6. A escola fomenta a autonomia dos docentes para desenvolver atividades pontuais nas quais os alunos fazem uso do celular?

- Sim
- Não

7. Os professores de Educação Física recebem formação específica para aplicar tecnologia em suas aulas?

- Sim, com oferta dedicada para Educação Física
- Sim, mas generalista para todas as disciplinas
- Não, mas têm acesso geral à formação digital
- Não recebem nenhuma formação

8. Quais tecnologias são usadas especificamente nas aulas de Educação Física?

- Aplicativos de registro de desempenho (apps de esportes, cronômetro digital etc.)
- Vídeos motivacionais ou demonstrativos
- Wearables ou sensores, que são dispositivos vestíveis (como smartwatch ou podômetro)
- Não há uso de tecnologia nas aulas

9. Você considera que a infraestrutura digital da escola é adequada para apoiar práticas inovadoras em Educação Física?

- Totalmente adequada
- Parcialmente adequada (com limitações pontuais)
- Inadequada (insuficiente estrutura)
- Não é possível responder

10. Como os recursos digitais utilizados pelos professores são planejados?

- Planejamento conjunto entre direção e corpo docente
- Definidos pela gestão, com consulta aos professores
- O professor escolhe individualmente
- Sem planejamento formal

11. Com que frequência a direção busca parcerias externas para fortalecer o uso de tecnologia?

- Frequentemente (ONGs, universidades, empresas)
- Ocasionalmente
- Raramente
- Nunca

APÊNDICE B – FORMULÁRIO DE PESQUISA DOS ALUNOS

TECNOLOGIAS DIGITAIS E MÍDIAS EM EDUCAÇÃO - GESTÃO ESCOLAR

Esse é um questionário voltado à direção escolar que servirá como base para o TCC da Especialização em Mídia e Educação pela Unipampa.

1. Quais recursos tecnológicos você já utilizou em sua escola durante as aulas?
 - Computador(es)
 - Lousa digital, projetor ou TV
 - Tablets, notebooks ou netbooks
 - Internet/Wi-Fi nas salas de aula
 - Nenhum dos anteriores
2. Você já usou tecnologia nas aulas de Educação Física (ex.: apps, vídeos, smartwatch, cronômetro digital)?
 - Sim, frequentemente
 - Sim, ocasionalmente
 - Raramente
 - Nunca
3. Qual recurso tecnológico você gostaria de usar em Educação Física?
 - Aplicativos de registro de ritmo ou desempenho (apps, smartwatch, pedômetro)
 - Vídeos para demonstração de técnicas ou exercícios
 - Jogos educativos digitais relacionados à saúde e movimento
 - Exergames (Wii Fit, Kinect, Ring Fit Adventure, etc.)
4. Você tem acesso à Internet em casa?
 - Sim, com Wi-Fi estável
 - Sim, via dados móveis
 - Raramente ou instável
 - Não tenho acesso
5. Você já recebeu, na escola, aulas ou orientação sobre como usar ferramentas digitais (por exemplo, apps, internet, plataformas)?
 - Sim, com frequência
 - Sim, algumas vezes
 - Raramente
 - Nunca

6. Você participa de atividades online ou digitais oferecidas pela escola?

- Sim, regularmente
- Sim, de vez em quando
- Raramente
- Nunca

7. Se sua resposta na questão anterior foi "Sim" ou "Raramente", cite quais são as atividades desenvolvidas.

8. Você acredita que o uso da tecnologia facilita o aprendizado em Educação Física?

- Muito — deixa a aula mais interessante e clara
- Um pouco — às vezes ajuda
- Pouco — não faz muita diferença
- Nada — não contribui para o aprendizado

9. Durante as aulas de Educação Física, o professor utiliza:

- Vídeos ou imagens para demonstrar movimentos
- Cronômetro digital ou apps para medir desempenho
- Aplicativos ou plataformas para registrar suas atividades
- Nenhum recurso digital

10. Você já aprendeu em casa ou online (fora da escola) algo relacionado a atividades físicas usando tecnologia?

- Sim, com frequência
- Sim, algumas vezes
- Raramente
- Nunca

11. Você gostaria que a escola oferecesse mais tecnologia nas aulas de Educação Física?

- Sim, com certeza
- Sim, dependendo da tecnologia
- Não tenho opinião
- Não, prefiro aulas sem tecnologia