LETRAMENTO DIGITAL NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

MOURA, Geovah G. MORALES, P. J. C.
PIBID – Educação Física
UNIVILLE/SC

Resumo: A utilização do letramento digital no processo de ensino/aprendizagem tem como objetivo a inserção de novos procedimentos de ensino nas aulas de Educação Física, na expectativa de despertar maior participação e interesse pela prática. As ferramentas digitais nos trazem inúmeras informações. Os jovens estão inseridos nessas tecnologias desde muito cedo, e neste contexto é importante que essas ferramentas sejam utilizadas a fim de proporcionar conhecimento, não apenas para entretenimento e interação social. Pretende-se com este estudo usar uma nova abordagem de ensino nas aulas a fim de ocasionar maior interesse pela prática. A presente pesquisa foi desenvolvida com 59 alunos, de ambos os gêneros, que frequentam o 9º ano de uma escola da rede municipal de Joinville – SC. A intervenção nas aulas se deu com planejamentos que relacionavam aulas práticas e teóricas com o auxílio dos *tablets* na execução das atividades. Ao fim das atividades foram elaborados pelos estudantes relatórios, sobre a relação que observaram entre as aulas teóricas com o auxílio dos *tablets* e as aulas práticas. Analisando os conteúdos dos relatórios enviados pelos alunos, destacaram-se três (3) categorias de análise: interação da tecnologia no ensino gerando novas aprendizagens; inovação metodológica e motivação. A partir dos relatos observou-se que a inserção da ferramenta digital possibilitou aos alunos maior compreensão das regras além de se sentiram mais dispostos e interessados para a execução das atividades.

Palavras chave: Letramento digital, Ensino/aprendizagem, Educação Física.

Introdução

Vivemos hoje na época da inclusão digital, na qual a informação chega cada vez mais rápida. E nessa nova era a informática, as mídias tecnológicas vem ganhando cada vez mais espaço nas mãos dos jovens. Com essas mudanças na sociedade o grande desafio dos educadores hoje, é mais que ser o mediador entre o aluno e o conhecimento, é lidar com a modernidade é perceber a necessidade de usar métodos e linguagens diferentes para alcançar o dialogo com seus alunos, que estão inseridos a essa nova realidade desde cedo. Alunos esses que estão se distanciando das escolas, por perceberem um padrão repetitivo nas aulas tornando os estudos desinteressantes aos seus olhos (COSCARELLI; RIBEIRO, 2011).

Muitos professores deixam de usar a informática em suas aulas por não a entender como um instrumento no auxilio no processo de ensino/aprendizagem, mas como uma ferramenta que ira substituir seu papel nesse processo. O computador é uma maquina com varias funções, porem que não executa nenhuma sozinho. O educador tem que entender sua função e seu papel no ato de ensinar (COSCARELLI; RIBEIRO, 2011).

Nas aulas de Educação Física esse estigma é ainda maior, é muito difícil o professor perceber essa relação. A Educação Física é uma área com constantes mudanças e a inserção da informática na disciplina pode dar suporte para que os alunos entendam essas mudanças e tenham mais interesse pela prática.

Pensando nisso o letramento digital é um conceito que permite ao aluno estar inserido nesse processo de mudanças da sociedade. Além de contribuir para a formação cidadã a utilização das mídias tecnológicas como instrumento de pesquisa e de inserção social, irá contribuir para a manutenção do estudante na escola que sentirá mais interesse nas aulas. O estudo em questão tende utilizar a inserção do letramento digital como ferramenta no ensino/aprendizagem nas aulas de Educação Física com o objetivo de usar uma nova abordagem de ensino nas aulas a fim de ocasionar maior interesse pela prática.

Alfabetização e Letramento

Para entender o que é letramento digital é preciso compreender o processo evolutivo que ocorreu para chegar a esse termo. De acordo com Soares, (2012, p.31) “Alfabetizar é tornar indivíduo capaz de ler e escrever” e “letrar é conduzir a pessoa ao domínio da leitura e escrita”. Assim a mesma autora se refere ao letramento como estado ou condição de quem se apropria da leitura e da escrita e de suas práticas sociais.

> Ter se apropriado da escrita é diferente de ter aprendido a ler e a escrever; aprender a ler e escrever significa adquirir uma tecnologia, a de codificar a língua escrita e de decodificar a língua escrita, apropriar-se da escrita é tornar a escrita própria, ou seja, é assumi-la como sua propriedade (SOARES, 2012, p. 39).

Portando enquanto a alfabetização ocupa-se da aquisição da leitura e escrita, o letramento focaliza os aspectos sócios culturais, ele resulta de um processo social que considera não apenas a codificação e a decodificação, mas também o uso social destas práticas. Nesta perspectiva o letramento sugere que informar-se através de leitura é buscar noticias e lazer nos jornais é se orientar nas ruas por meio de placas e sinais de transito é a interação com diferentes portais de leitura e escrita (CHONG, s.d. apud, SOARES, 2012).

Letramento Digital

Analisando esses estudos de letramento percebemos que não se trata de letramento e sim letramentos, pois são maneiras diversas de aquisição de conhecimentos. Para Araujo (2015, *web*) o que se refere à ampliação do letramento para o letramento digital é a interação além da interpretação, o individuo tem a possibilidade de repercutir suas interpretações no seu convívio social, avançar nas práticas interagindo com o texto e diferentes ferramentas.

O letramento digital é mais uma vertente do letramento e é muito mais relevante que saber ler e escrever ou navegar na internet consiste em saber utilizar essas ferramentas e recursos para aplica-las no dia-dia em seu beneficio. Segundo Oliveira (2015, *web*), “Letramento Digital compreende-se pela capacidade que tem o indivíduo de responder adequadamente às demandas sociais que envolvem a utilização dos recursos tecnológicos e da escrita no meio digital”. Para isso é necessário que ao fazer uma busca na web, por exemplo, o sujeito saiba finalidade dessa informação para seu cotidiano, a fim de adquirir novos conhecimentos.

> O letramento digital inclui habilidades para construir sentido a partir de textos multimodais, isto é, textos que mesclam palavras, elementos pictóricos e sonoros numa mesma superfície. Inclui também a capacidade para localizar, filtrar e avaliar criticamente informações disponibilizadas eletronicamente (CARMO, s.d. apud, OLIVEIRA 2015, *web*).

Portanto no contexto do letramento digital o papel passa a ser substituído pela tela de computadores, *tablets* e celulares, seja qual for à ferramenta a informação chega por meio de uma tela digital. De acordo com Araujo (2015, *web*) Nesse espaço a leitura flui e evolui para a navegação, essas informações são dispostas e organizadas não por sequencia específica, ou seja, não estão dispostas por ordem do início para o fim, estão organizadas de forma a prender a atenção do usuário. Essas informações chegam por meio de imagens, sons, animações e textos. Podemos citar qualquer aplicativo como ferramenta no processo de aprendizagem, por exemplo, ao baixar um aplicativo de atletismo no momento em que o usuário for executar o jogo ele se apropriará das informações contidas na ferramenta podendo ser regras, histórico da modalidade etc.

Desta maneira um aplicativo que permite a troca de informações entre usuários trabalha além da comunicação social a interação com diferentes pessoas e assim conhecimentos de

diferentes culturas, mantendo esta linha de raciocínio o usuário precisa entender que a ferramenta digital que possuí, têm também características pedagógicas, basta o mesmo perceber as suas múltiplas funções.

Letramento digital no processo de ensino/aprendizagem

A informática é um instrumento que possibilita o ensino por várias facetas, são inúmeras as ferramentas tecnológicas que podem ser incorporadas na docência para facilitar a comunicação entre aluno e professor.

O computador, por exemplo, é uma ferramenta que potencializa essa comunicação. No entendimento de Coscarelli (2011), o computador pode ajudar os alunos a decorarem listas, tabuadas, regras, em pesquisas e etc. Imagine a troca do velho quadro negro por um quadro digital, no qual as informações chegam de maneira mais rápida e de forma que consigam prender por mais tempo a atenção do estudante. Facilitando a interação do aluno com o conteúdo, e indo além, diminuindo a distância que por vezes existe entre educador e educando, pois permitiria o contado direto do estudante com a fonte do conteúdo.

Em uma realidade em que o aumento de evasão escolar está cada vez maior. De acordo com Portal Brasil (2015, *web*) em 2012 "a taxa de abandono escolar atingiu 24,3% e o índice se torna ainda mais preocupante se comparado com países vizinhos, como Chile (2,6% de evasão), Argentina (6,2%) e Uruguai (4,8%)". Avaliando dados como este o simples fato do professor utilizar diferentes meios de comunicação com seus alunos nas aulas pode ser o fator determinante entre esse aluno permanecer ou sair da escola, podendo então contribuir para a permanência desses alunos na escola.

> Outro ponto que precisa ficar claro é que usar a informática como recurso para auxiliar a aprendizagem não significa que os alunos vão ficar o tempo todo na tela do computador, ou nos laboratórios de informática. Em muitos projetos, grande parte das atividades podem ser feitas sem o uso do computador. A parte de planejamento, organização e delineamento dos projetos, analise de dados, discussão dos resultados, normalmente não carecem de computadores para realização. Em outros momentos, o computador é muito útil, como na busca de informações, na formatação de dados, na apresentação dos resultados e do produto final (COSCARELLI; RIBEIRO, 2011, p. 27).

Mas para isso é necessário que o professor antes de utilizar essas ferramentas entenda a concepção de ensino aprendizagem que pretende utilizar em suas aulas. Compreenda que a utilização da informática é mais que uma nova comunicação entre educador e educando, precisa fazer com que o aluno se aproprie dessas ferramentas para obter mais conhecimento. O educador pode e deve usar o computador como ponte no processo de comunicação, e como fonte de pesquisa para os alunos, auxiliando os em suas respostas e mais que isso contribuindo para que construam mais questionamentos, pois é isso que norteia o processo de ensino/aprendizagem.

Educação Física e Tecnologia

Inserir as tecnologias nas aulas de Educação Física, é uma tarefa desafiadora. Talvez pelo fato de ser uma disciplina em que ainda se prevaleça à prática. Balbé (2015, *web*) escreve que, as aulas de Educação Física ainda são voltadas quase que exclusivamente para treinamentos desportivos que visam desenvolver os alunos para o esporte de alto rendimento visando obter os melhores resultados em competições. Essas são propostas de ensinos ultrapassadas que não suprem as necessidades da educação contemporânea e impossibilita o aluno de desenvolver suas potencialidades. De acordo com os PCNs[1] (1998) o papel da Educação Física escolar é promover a valorização da iniciativa, a responsabilidade pessoal e

[1]PCNs Parâmetros Curriculares Nacionais

coletiva do aluno além de inserir o estudante na cultura corporal do movimento contribuindo para a formação de um cidadão crítico e ético.

As ferramentas digitais podem auxiliar nesse processo, estão cada vez mais inseridas na vida dos jovens, que permanecem muitas horas por dia diante de computadores, televisores, celulares e etc. O professor de Educação Física pode se apropriar dessas ferramentas para possibilitar aos alunos maior interesse pela prática. Para Silva (2002, p.14), "A Educação Física é um ambiente privilegiado para aplicação das aprendizagens teóricas e práticas" é um espaço que possibilita o professor trabalhar diferentes vertentes e com diversos materiais, cabe ao educador relacionar tais tecnologias entre aulas práticas e teóricas.

Materiais e Métodos

Os procedimentos metodológicos da pesquisa são de cunho teórico-bibliográfico, de campo, qualitativa, descritiva.

Tendo em vista a natureza da pesquisa, optou-se pela utilização de um questionário para caracterização da amostra e relatórios das atividades realizadas, elaborados pelos educandos para se certificar de que o uso da ferramenta digital ocasionou maior interesse pela prática.

A população do estudo foi composta de alunos matriculados em uma escola da rede municipal da cidade de Joinville - SC. e a amostra foi constituída de 59 alunos sendo 59,3% masculino e 40,7% feminino de 12 à 17 anos que frequentam o 9º ano da instituição.

A escola escolhida para a aplicação do estudo é integrante do projeto Escola Digital, da Rede Municipal de Joinville-SC, que contempla os estudantes com *tablets.*

O projeto deste estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa com perecer de nº CAAE 45327715.2.0000.5366, com data de 01/07/2015.

Após a aplicação do questionário, foi realizado o planejamento das aulas que incluíram atividades teóricas e práticas com o auxilio das ferramentas digitais *tablets.*

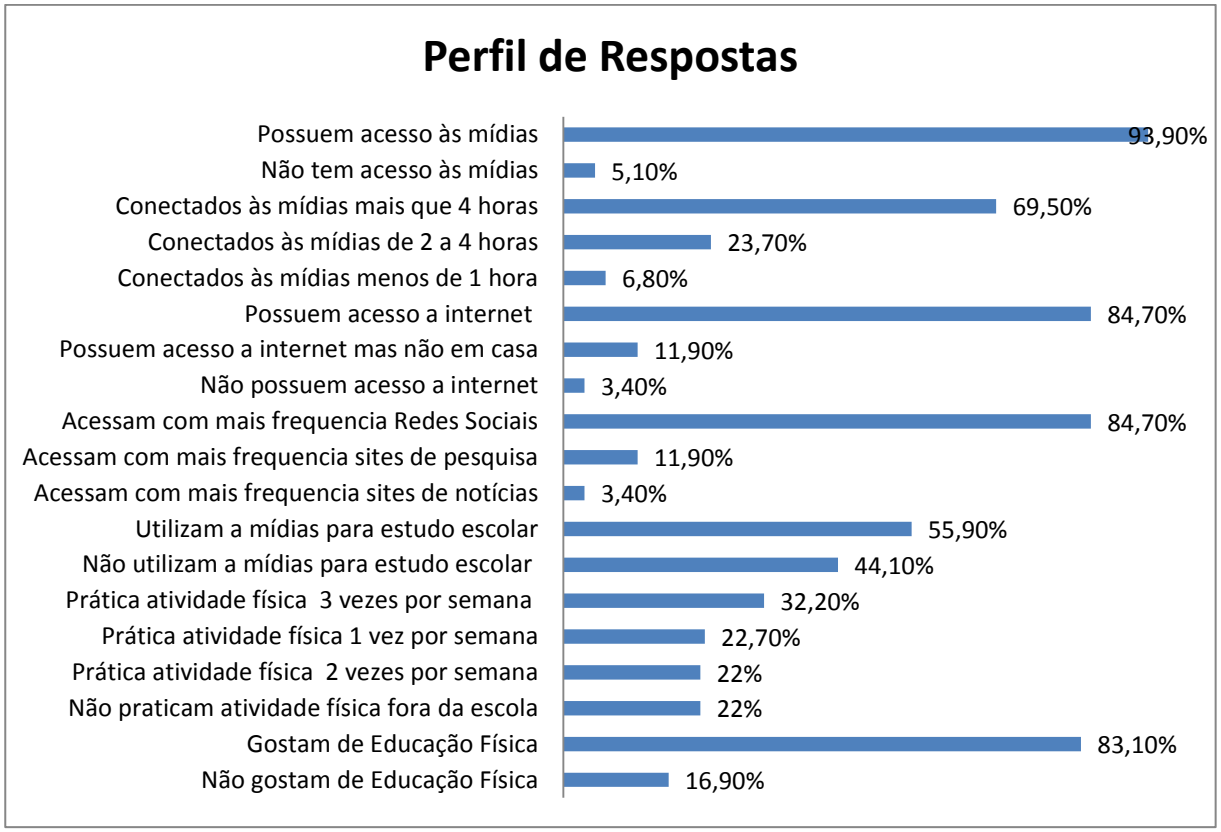
Utilizou-se três desportos, Tênis de Mesa, Xadrez e Tênis. Optou-se por essas modalidades pela facilidade de encontra-las em aplicativos para *tablets.* E se empregou três modalidades para oportunizar aos alunos diferentes situações e experiências. A primeira modalidade inserida nas aulas foi o tênis de mesa, em seguida o Xadrez e por fim o Tênis.

No primeiro encontro as aulas foram teóricas. Foi ministrada uma aula expondo regras básicas e um breve histórico da modalidade.

Posteriormente se deu as aulas práticas. As primeiras aulas foram de conhecimento prático, ou seja, foram realizados jogos para conhecer o nível de experiências que os alunos possuíam. Em seguida, as aulas práticas foram para desenvolver os fundamentos básicos, de cada modalidade.

Durante todos esses processos os alunos que estavam aguardando para jogar, praticavam nos *tablets* com aplicativos das respectivas modalidades. Ao fim dessas aulas os alunos voltaram à sala de informática e foram instigados a fazer um relatório, considerado instrumento de pesquisa, sobre a relação que observaram entre as aulas teóricas com o auxílio dos *tablets* e as aulas práticas.

Os dados e as informações dos relatórios foram analisados e interpretados de acordo com os princípios conceituais do método qualitativo com análises de conteúdo.



Fonte Primária (2015)

Analise e Discussão dos Resultados

Objetivou-se com o estudo, inserir o letramento digital como ferramenta no processo de ensino/aprendizagem nas aulas de Educação Física articulando teoria e pratica e como resultado esperado pretendeu-se conscientizar sobre a importância das atividades físicas e incentivar professores à inserção de novas abordagens de ensino em suas aulas.

Analisando os conteúdos dos relatórios enviados pelos alunos, destacam-se três (3) categorias de análise: interação da tecnologia no ensino gerando novas aprendizagens; inovação metodológica e motivação

a) Para a categoria ***interação da tecnologia no ensino gerando novas aprendizagens*** destacam-se os termos a seguir que foram extraídos dos relatórios**:** conhecer e praticar o esporte; aprendi; regras; aprendendo mais; aprendi regras; conhecimentos para a vida; aprendemos; experiência e aprender; aprendemos no aplicativo; aprendi; prática; esporte aprendizado; experiências; aprender jogando; aprendemos; aprendi; jogando aprendemos; regras; no tablete aprendemos regras; aprendemos; auxilia muito na aprendizagem; usar corretamente; aprendemos; aprendemos as regras; colocamos em prática; aprender; usamos o que aprendemos nos jogos digitais em prática; aprendemos com ajuda do *tablets*, compreendemos regras no tablete; aprendemos; regras; nas aulas práticas; nos ensinando; usamos os meios digitais; usando tecnologia; aprender regras; tablete ajudou; aprender regras; a tecnologia ajudou no conhecimento do jogo; tablete ajudou na prática; informações adequadas; aprende-se a usar a tecnologia.

b) Para a categoria ***inovação metodológica*** destaca-se os termos a seguir que foram extraídos dos relatórios**:** Prestam maior atenção; é importante a tecnologia; aula boa e educativa; é útil; interesse; esporte está interligado com a tecnologia; aulas interativas; ajudou na prática; proporcionou nova maneira de jogar; difíceis na prática simples no jogo; tecnologia

com aulas práticas; outros meios de aprendizagem; nova forma de aprendizagem; ajuda e facilita nas aulas práticas; ferramenta útil; praticar o esportea qualquer hora.

c) Para a categoria ***motivação*** destacam-se os termos a seguir que foram extraídos dos relatórios**:** Divertido; é legal; divertindo mais legal; divertimos bastante gostei; muito legal; divertido; conhecimento para a vida; se divertindo; divertido e interessante; legal essa mistura; fica mais fácil; tecnologia ajuda e facilita; facilitou as aulas de Educação Física; gostamos das aulas.

Pelos relatos acima é possível perceber que a categoria A tem o maior número de associações, seguidos da categoria B e C.

Analisando a categoria (A) percebe-se o repetido uso dos termos aprendi ou aprendemos relacionados às regras, e a utilização de experiências e práticas relacionadas à tecnologia. Os estudantes fizeram uma relação das experiências digitais com ás práticas, se apropriando das informações contidas nos aplicativos para a assimilação das regras dos esportes.

Essas apropriações se tornam muito importantes nos dias de hoje em que a tecnologia e a informação estão interligadas. O ato de aprender a utilizar as ferramentas digitais não só como ferramentas de lazer, mas também como instrumento de pesquisa e de apropriação de informações é importante para que o aluno crie novas concepções de aprendizado. São novos meios de explorar o saber que permitem criar oportunidades para que todos possam estar incluídos e interagindo na sociedade (BARBOSA, 2012)

Na categoria (B) os termos utilizados apontam maior interesse ocasionado pela a utilização do novo método de ensino que inseriu novas ferramentas para aprendizagem. Os alunos relataram que as aulas ficaram mais interativas possibilitando melhor relação entre teoria e prática. E que desta forma as aulas prenderam com mais facilidade a atenção proporcionando melhor compreensão das atividades propostas. Expuseram também que as novas abordagens de ensino proporcionam aulas mais agradáveis.

Com as ferramentas digitais em mãos, crianças e adolescentes fixam a atenção nos diferentes atrativos de aplicativos que facilmente os prendem. De acordo com Barros apud Abrusio (2015) o jovem tem um caráter exploratório em seu comportamento. Isso facilita o novo, as novas abordagens, mas para explorar esse potencial é preciso que o professor saia da mesmice e da superficialidade das salas de aulas.

> O acesso a informações, ideias e sons é feito por eles de uma forma sem precedentes. Totalmente inseridos no mundo virtual, os jovens tem em suas mãos a resposta para qualquer pergunta que possa surgir. (BARROS, s.d. apud ABRUSO 2015, p.71).

Durante o processo de aplicação da pesquisa observou-se que os alunos manifestavam mais animação para as atividades quando os *tablets* eram utilizados nas aulas práticas e teóricas comparados a aulas sem a utilização da ferramenta digital. Para Catapam (2015, *web*) as ferramentas digitais podem ser um recurso educacional muito mais efetivo se utilizado como mediação de aprendizagem num processo de interação.

As considerações realizadas na categoria (C) foram a respeito das reflexões que os alunos obtiveram. Apontaram que gostaram das aulas e com a inserção do *tablet* se sentiram mais motivados para a participação nas atividades. Tornando o ambiente mais divertido e facilitando a participação nas aulas de Educação Física, conforme Franchin; Barreto, (2015, *web)* “A motivação é energia para a aprendizagem”.

O aluno motivado questiona mais, aprende mais e cria gosto pelo aprendizado. Como cita Fraiman apud Abrusio (2015, p.19) “a motivação não se conquista por decreto e sim com um ambiente interessante, com uma postura interessada e com aulas verdadeiramente atraentes”. É necessário observar que a falta de motivação proporcionada por aulas com métodos ultrapassados se tornam entediantes podendo ocasionar o desinteresse e o desgosto das atividades físicas.

Considerações Finais

Como considerações finais reitera-se que o uso de novas ferramentas, neste caso ferramentas digitais, nas aulas de educação física contribuiu para: Interação da tecnologia no ensino gerando novas aprendizagens; inovação metodológica e motivação.

Observou se a partir dos relatos dos estudantes que os mesmos se apropriaram das informações contidas nos aplicativos para utiliza-las durante os jogos práticos, principalmente com o domínio das regras das modalidades. A inserção dos *tablets* proporcionou aulas mais interativas e interessantes que ocasionou maior facilidade para o entendimento das atividades, além de maior motivação para a execução das tarefas.

Os alunos Entenderam que as ferramentas que utilizam diariamente e a prática, têm relação direta, bem como possibilita extrair dali quantidade ilimitada de conhecimento. É importante que os professores incentivem essa relação.

De acordo com as informações geradas pelos alunos e as observações realizadas pelo pesquisador a presente pesquisa alcançou seu objetivo. A partir da utilização de um novo meio no processo de ensino/aprendizagem os estudantes mostraram maior motivação para a participação nas atividades, mais interesse para o aprendizado, e muito mais disposição para a prática dos esportes.

Sugere-se que os educadores se apropriem de novas abordagens de ensino, no sentido de facilitar a comunicação entre aluno e professor. Demonstrando uma nova perspectiva do uso das tecnologias no auxilio para apropriação do conhecimento.

Referências

ABRUSIO, Juliana. Coordenadora. **Educação digital**. 1 ed. São Paulo, Revista dos tribunais. 2015.

ARAUJO, Rosana Sarita. **Letramento digital**: conceitos e pré conceitos. 1 ed. Disponível em <:www.ufpe.br/nehte/simposio2008/anais/rosana-sarita-araujo.pdf:> Acesso em: 20 Abr 2015.

BALBÉ, Giovane Pereira. **Educação Física escolar:** aspectos motivadores. Revista Digital. Buenos Aires. Ano 13, nº 124. Set. de 2008. Disponível em <:http://www.efdeportes.com/efd124/educacao-fisica-escolar-aspectos-motivadores.htm:> Acesso em 15 de Set 2015.

BARBOSA, Cláudia Maria Arôso Mendes. **A aprendizagem mediada por TIC**: interação e cognição em perspectiva. Revista Brasileira a Aprendizagem a Distancia. v, 11. p. 84-100. 2012.

BARRETO, Selva Maria G; FRANCHIN, Fabiana. **Motivação nas aulas de educação física**: um enfoque no ensino médio. Disponível em:
< http://www.eefe.ufscar.br/pdf/fabiana.pdf:> Acesso em: 29 de Set. 2015.

CATAPAN, Araci Hack**. Pedagogia e tecnologia**: a comunicação digital no processo pedagógico. Disponível em:
<:http://www.portalanpedsul.com.br/admin/uploads/2000/Educacao _formacao_de_professores/Mesa_Redonda_-_Trabalho/07_10_51_1M1003.pdf:> Acesso em: 29 de Set 2015.

COSCARELLI, Carla Viana. RIBEIRO, Ana Elisa. (orgs). **Letramento digital**: Aspectos sociais e possibilidades pedagógicas. 3 ed. Belo Horizonte, Ceale, 2011.

Portal Brasil. MEC cria grupo para examinar causa de evasão escolar. Disponível em <:www.brasil.gov.br/educação/2013/11/mec-cria-grupo-para-examinar-evasao-escolar:> Acesso em: 20 Abr 2015.

OLIVEIRA, Rafaela Calixto. **Letramento digital**. Disponível em <: www.artigos.com/artigos/humans/letras/letramento-digital-7482/artigo#.VV1pj7viko:> Acesso em: 10 Abr 2015.

SILVA, Elizabeth Nascimento. **Educação Física na Escola**. Rio de Janeiro. 2 ed. Sprint. 2002.

SOARES, Magda. **Letramento**: um tema em três gêneros. 3 ed. Belo Horizonte. Autentica. 2012.

PARAMETROS CURRICULARES NACIONAIS. Educação Física Terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental. 1998. Disponível em: <:http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/fisica.pdf:> Acesso em 15 de Set 2015.

DIGITAL LITERACY IN THE PROCESS OF TEACHING IN LEARNING LESSONS OF PHYSICAL EDUCATION

Abstract: The use of digital literacy in the teaching / learning process is aimed at the inclusion of new teaching procedures in physical education classes, hoping to arouse greater participation and interest in the practice. Digital tools bring us lots of information. Young people are embedded in these technologies from an early age, and in this context it is important that these tools are used to provide knowledge, not only for entertainment and social interaction. The aim of this study using a new approach to teaching in the classroom in order to bring about greater interest in the practice. This research was conducted with 59 students, of both genders, attending the 9th grade at a school in the municipal Joinville - SC. The intervention in the classes occurred with plans that relate theoretical and practical classes with the help of tablets in the execution of activities. At the end of the activities were reports prepared by students on the relationship observed between theoretical classes with the help of tablets and practical classes. Analyzing the contents of the reports submitted by students, stood out three (3) categories of analysis: interaction of technology in teaching generating new learning; methodological innovation and motivation. From the reports it was observed that the insertion of the digital tool enabled students greater understanding of the rules as well as felt more willing and interested to carry out the activities.

Key words: digital literacy, education / learning, physical education.

LA LITTÉRATIE NUMÉRIQUE AU PROCESSUS D'APPRENTISSAGE ENSEIGNEMENT DANS COURS D'ÉDUCATION PHYSIQUE

Résumé: L'utilisation de l'alphabétisation numérique dans le processus enseignement / apprentissage vise à l'inclusion de nouvelles méthodes d'enseignement dans les classes d'éducation physique, dans l'espoir de susciter une plus grande participation et de l'intérêt dans la pratique. Les outils numériques nous apporter beaucoup d'informations. Les jeunes sont

intégrés dans ces technologies à un âge précoce, et dans ce contexte, il est important que ces outils sont utilisés pour fournir des connaissances, non seulement pour le divertissement et l'interaction sociale. Le but de cette étude en utilisant une nouvelle approche de l'enseignement en classe afin d'apporter un plus grand intérêt dans la pratique. Cette recherche a été menée avec (59) étudiants, des deux sexes, assister à la 9e année dans une école de la municipalité Joinville - SC. L'intervention dans les classes a eu lieu avec les plans qui ont trait cours théoriques et pratiques, avec l'aide de comprimés dans l'exécution des activités. À la fin des activités ont été préparées par les étudiants des rapports sur la relation observée entre cours théoriques à l'aide de comprimés et de cours pratiques. Analyser le contenu des rapports présentés par les étudiants, se tenait sur trois (3) catégories d'analyse: l'interaction de la technologie dans l'enseignement générer de nouvelles connaissances; innovation méthodologique et de motivation. D'après les rapports, il a été observé que l'insertion de l'outil numérique a permis aux étudiants de mieux comprendre les règles ainsi que senti plus disposés et intéressés à réaliser les activités.
Mots clés: l'alphabétisation, l'éducation / l'apprentissage, l'éducation physique numérique.

ALFABETIZACIÓN DIGITAL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA

Resumen: El uso de la alfabetización digital en el proceso de enseñanza / aprendizaje se dirige a la inclusión de nuevos procedimientos de enseñanza en las clases de educación física, con la esperanza de suscitar una mayor participación e interés en la práctica. Las herramientas digitales nos traen un montón de información. Los jóvenes se insertan en estas tecnologías desde una edad temprana, y en este contexto es importante que estas herramientas se utilizan para proporcionar el conocimiento, no sólo para el entretenimiento y la interacción social. El objetivo de este estudio utilizando un nuevo enfoque de la enseñanza en el aula con el fin de lograr un mayor interés en la práctica. Esta investigación se llevó a cabo con 59 estudiantes, de ambos sexos, de asistir al noveno grado en una escuela en el municipio de Joinville - SC. La intervención en las clases se produjo con planes que relacionan las clases teóricas y prácticas con la ayuda de las tabletas en la ejecución de las actividades. Al final de las actividades eran informes preparados por los estudiantes en la relación observada entre las clases teóricas con la ayuda de las tabletas y las clases prácticas. Analizando el contenido de los informes presentados por los estudiantes, se destacaron tres (3) categorías de análisis: la interacción de la tecnología en la enseñanza de la generación de nuevos conocimientos; la innovación y la motivación metodológica. De los informes se observó que la inserción de la herramienta digital permitió a los estudiantes una mayor comprensión de las normas, así como sentido más dispuestos e interesados en llevar a cabo las actividades.

Palabras clave: alfabetización, educación / aprendizaje, la educación física digital.

LETRAMENTO DIGITAL NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Resumo: A utilização do letramento digital no processo de ensino/aprendizagem tem como objetivo a inserção de novos procedimentos de ensino nas aulas de Educação Física, na expectativa de despertar maior participação e interesse pela prática. As ferramentas digitais nos trazem inúmeras informações. Os jovens estão inseridos nessas tecnologias desde muito cedo, e neste contexto é importante que essas ferramentas sejam utilizadas a fim de

proporcionar conhecimento, não apenas para entretenimento e interação social. Pretende-se com este estudo usar uma nova abordagem de ensino nas aulas a fim de ocasionar maior interesse pela prática. A presente pesquisa foi desenvolvida com 59 alunos, de ambos os gêneros, que frequentam o 9º ano de uma escola da rede municipal de Joinville – SC. A intervenção nas aulas se deu com planejamentos que relacionavam aulas práticas e teóricas com o auxílio dos *tablets* na execução das atividades. Ao fim das atividades foram elaborados pelos estudantes relatórios, sobre a relação que observaram entre as aulas teóricas com o auxílio dos *tablets* e as aulas práticas. Analisando os conteúdos dos relatórios enviados pelos alunos, destacaram-se três (3) categorias de análise: interação da tecnologia no ensino gerando novas aprendizagens; inovação metodológica e motivação. A partir dos relatos observou-se que a inserção da ferramenta digital possibilitou aos alunos maior compreensão das regras além de se sentiram mais dispostos e interessados para a execução das atividades.

Palavras chave: Letramento digital, Ensino/aprendizagem, Educação Física.

Nome: Geovah Guilherme de Moura
Telefone: (47) 9613-7805
e-mail: geovahguilherme@gmail.com