



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA  
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

Faculdade de Ciências e Tecnologia  
Campus de Presidente Prudente - SP

Benedito Sabino Neto

**BNCC, CULTURA DIGITAL E A EDUCAÇÃO FÍSICA:**  
contribuições para a formação docente

PRESIDENTE PRUDENTE - SP  
2020



Benedito Sabino Neto

**BNCC, CULTURA DIGITAL E A EDUCAÇÃO FÍSICA:**  
contribuições para a formação docente

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, como requisito parcial para a obtenção do Título de Mestre em Educação Física Escolar.

Orientadora: Profa. Dra. Jaqueline Costa Castilho Moreira

PRESIDENTE PRUDENTE - SP  
2020



UFMG



S116b Sabino Neto, Benedito  
BNCC, cultura digital e a educação física : contribuições para a formação docente + produto/material didático: curso de formação on-line “educação física, cultura digital e a BNCC” / Benedito Sabino Neto. -- Presidente Prudente, 2020  
144 f.  
  
Dissertação (mestrado profissional) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Ciências e Tecnologia, Presidente Prudente  
Orientadora: Jaqueline Costa Castilho Moreira  
  
1. Educação Física. 2. Jogos Eletrônicos. 3. Professores Formação. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de Ciências e Tecnologia, Presidente Prudente. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

Benedito Sabino Neto

**BNCC, CULTURA DIGITAL E CURRÍCULO NA EDUCAÇÃO FÍSICA:  
contribuições para a formação docente**

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, como requisito parcial para a obtenção do Título de Mestre em Educação Física Escolar.

Orientadora: Profa. Dra. Jaqueline Costa Castilho Moreira

Data da defesa: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

**MEMBROS COMPONENTES DA BANCA EXAMINADORA:**

---

**Presidente e Orientador: Profa. Dra. Jaqueline Costa Castilho Moreira**  
Universidade Estadual Paulista

---

**Membro Titular: Profa Dra. Denise de Paula Ivana Albuquerque**  
Universidade Estadual Paulista

---

**Membro Titular: Profa. Dra. Danielle Ferreira Auriemo**  
Prefeitura Municipal de Rio Claro

**Local:** Universidade Estadual Paulista  
Faculdade de Ciências e Tecnologia

**Unesp – Campus de Presidente Prudente - SP**



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

Câmpus de Presidente Prudente

**ATA DA DEFESA PÚBLICA DA DISSERTAÇÃO DE Mestrado de BENEDITO SABINO NETO, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA, DA FACULDADE DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA - CÂMPUS DE PRESIDENTE PRUDENTE.**

Aos 26 dias do mês de junho do ano de 2020, às 09:00 horas, reuniu-se por videoconferência, a Comissão Examinadora da Defesa Pública, composta pelos seguintes membros: Profa. Dra. JAQUELINE COSTA CASTILHO MOREIRA - Orientador(a) do(a) Departamento de Educação Física / UNESP - Faculdade de Ciências e Tecnologia de Presidente Prudente - SP, Profa. Dra. DENISE IVANA DE PAULA ALBUQUERQUE do(a) Departamento de Educação Física / UNESP - Faculdade de Ciências e Tecnologia de Presidente Prudente - SP, Profa. Dra. DANIELLE FERREIRA AURIEMO do(a) Participante do Laboratório de Estudos do Lazer - Departamento de Educação Física / Instituto de Biociências de Rio Claro - SP, sob a presidência do primeiro, a fim de proceder a arguição pública da DISSERTAÇÃO DE Mestrado de BENEDITO SABINO NETO, intitulada **BNCC, CULTURA DIGITAL E CURRÍCULO NA EDUCAÇÃO FÍSICA: contribuições para a formação docente**. Após a exposição, o discente foi arguido oralmente pelos membros da Comissão Examinadora, tendo recebido o conceito final aprovado. Nada mais havendo, foi lavrada a presente ata, que após lida e aprovada, foi assinada pelo Presidente da Comissão Examinadora.

Profa. Dra. JAQUELINE COSTA CASTILHO MOREIRA

Profa. Dra. DENISE IVANA DE PAULA ALBUQUERQUE

Profa. Dra. DANIELLE FERREIRA AURIEMO

# Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



*Dedico este trabalho à minha amada esposa Ivelize Cochut Sabino, companheira de todas as horas.*



## AGRADECIMENTOS

A Deus, Autor da vida e Fonte da verdadeira sabedoria.

À minha esposa Ivelize e meus filhos, Isaac, Sara e Thomas, que me motivam a jamais desistir.

Aos meus pais, Waldemir e Marina, que sempre estão ao meu lado.

Aos meus irmãos, Junior e Thiago, pela infinita amizade.

À “Vó Alcina” (*in memorian*) por todos ensinamentos e ajuda em meus estudos.

Ao Prof. João da Costa Freitas (*in memorian*), Prof. Gilberto Avelino e Prof. Nilson Galatti, essenciais no início da minha vida profissional.

Aos alunos da I turma do PROEF do Polo UNESP – Presidente Prudente que me acompanharam nesta jornada.

À Capes/PROEB – Programa de Educação Básica pelo oferecimento do Programa de Pós-Graduação em Educação Física em Rede Nacional – ProEF.

À Profa. Dra. Jaqueline Costa Castilho Moreira, que com muita paciência e conhecimento contribuiu na realização deste trabalho.

Ao Prof. Dr. Ivan Fortunato e à Profa. Dra. Denise de Paula Ivana Albuquerque, membros da banca de qualificação deste trabalho, que contribuíram com comentários de grande valia para a sua produção.

À Profa. Dra. Danielle Ferreira Auriemo, pela participação na banca de defesa deste trabalho.

À Profa. Dra. Denise de Paula Ivana Albuquerque, Profa. Dra. Maria Cândida e ao Prof. Dr. Luiz Rogério Romero, que sabiamente coordenaram o ProEF.

Às Profa. Thábata Persinotti Martini e Profa. Rosimeire Marques Gonçalves.

Aos professores, ATPs e demais colegas de trabalho da Secretaria de Educação de Praia Grande-SP.

A todos os familiares, professores, amigos e alunos que de alguma forma contribuíram em minha vida, oportunizando a realização deste trabalho.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001

# Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



*“O milagre não é que realizamos este trabalho, mas que estamos alegres em fazê-lo.”*

**Santa Madre Teresa**





SABINO NETO, Benedito. **BNCC, Cultura Digital e a Educação Física: contribuições para a formação docente.** 2020. 144 p. Dissertação (Mestrado em Educação Física Escolar) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Faculdade de Ciências e Tecnologia, Campus de Presidente Prudente, 2020.

## RESUMO

A recente implementação da BNCC afetou o currículo da Educação Física em âmbito nacional, sobretudo ao propor práticas relevantes para os estudantes, que não são rotineiras nas escolas, a guisa de exemplo: a utilização dos Jogos Eletrônicos. Devido às demandas que muitas vezes exigem inovação por parte destes profissionais, esse estudo exploratório de natureza qualitativa, teve por objetivo elaborar um curso de formação continuada de 30h, on-line e gratuito que contribuísse com o conhecimento e com o trabalho dos professores de Educação Física escolar de ensino fundamental, no atendimento ao currículo oficial normatizado pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). O procedimento metodológico foi composto por etapas; sendo a primeira, uma revisão bibliográfica na qual houve a discussão sobre como a cultura digital se insere na BNCC e como estão articuladas questões relacionadas à tecnologia e Educação Física no documento. A segunda refere-se a uma coleta de campo realizada no município de Praia Grande-SP com quinze professores públicos de Educação Física, visando levantar os interesses desse coletivo em relação à temática proposta. E enfocando a criação do curso como um produto educacional do mestrado profissional, tem-se a última etapa. Os resultados da literatura foram apresentados em três capítulos abordando documentos oficiais, como os Parâmetros Curriculares Nacionais, as Diretrizes Curriculares Nacionais e a BNCC. Desse material foram recuperados as novas necessidades do professor na era digital, e os limites e potenciais dos Jogos Eletrônicos na Educação Física. Na pesquisa de campo foi possível identificar conteúdos, estratégias e atividades relacionadas aos jogos eletrônicos que docentes da Praia Grande-SP desenvolvem em suas práticas. E agregando esse conhecimento, na terceira parte do trabalho foi evidenciado o curso de formação on-line para professores de Educação Física, denominado “EDUCAÇÃO FÍSICA, CULTURA DIGITAL E A BNCC. Pode-se concluir que: o objetivo do trabalho foi alcançado (do estudo crítico do tema, passando pela pesquisa de campo, chegando à criação do curso) e que diante dos desafios de retorno a nova rotina escolar e pedagógica, pesquisas como esta se tornem ainda mais necessárias, ao possibilitar aperfeiçoamento na formação docente para o trato com esses temas e com a utilização dessas ferramentas.

**Palavras-chave:** Base Nacional Comum Curricular. Jogos Eletrônicos. Formação Docente.

SABINO NETO, Benedito. **BNCC, Digital Culture and Physical Education: contributions to teacher education.** 2020. 144 p. Dissertação (Mestrado em Educação Física Escolar) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Faculdade de Ciências e Tecnologia, Campus de Presidente Prudente, 2020.

### ABSTRACT

The recent implementation of the BNCC affected the physical education curriculum at the national level, especially by proposing relevant practices for students, who are not routine in schools, the script of example: the use of Electronic Games. Due to the demands that often require innovation on the part of these professionals, this exploratory study of qualitative nature, aimed to develop a 30-hour continuing education course, online and free that contributed to the knowledge and work of elementary school Physical Education teachers, in the attendance to the official curriculum standardized by the National Common Curriculum Base (BNCC). The methodological procedure was composed of stages; the first, a bibliographic review in which there was a discussion about how digital culture is part of the BNCC and how issues related to technology and Physical Education are articulated in the document. The second refers to a field collection held in the municipality of Praia Grande-SP with fifteen public physical education teachers, aiming to raise the interests of this collective in relation to the proposed theme. And focusing on the creation of the course as an educational product of the professional master's degree, the last stage is. The results of the literature were presented in three chapters addressing official documents, such as the National Curriculum Parameters, the National Curriculum Guidelines and the BNCC. From this material were recovered the new needs of the teacher in the digital age, and the limits and potentials of Electronic Games in Physical Education. In the field research it was possible to identify contents, strategies and activities related to the electronic games that teachers of Praia Grande-SP develop in their practices. And adding this knowledge, in the third part of the work was evidenced the online training course for physical education teachers, called "PHYSICAL EDUCATION, DIGITAL CULTURE AND BNCC. It can be concluded that: the objective of the work was achieved (from the critical study of the theme, through the field research, reaching the creation of the course) and that in view of the challenges of returning to the new school and pedagogical routine, research like this becomes even more necessary, enabling improvement in teacher education to deal with these themes and with the use of these tools.

**Keywords:** Base Nacional Comum Curricular. Electronic Games. Teacher Qualification

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> - Competências gerais com palavras-chave e infográfico com destaque das competências da BNCC com algum vínculo teórico ou metodológico com a cultura digital e a educação midiática e informacional .....	47
<b>Figura 2</b> - Habilidades relacionadas as jogos eletrônicos na Base Nacional Comum Curricular, com destaque a principal discutida nesse trabalho.....	68
<b>Figura 3</b> - Logotipo criado para o curso com o uso da plataforma logomaker.com.....	80
<b>Figura 4</b> - Print da tela do Canva, desenvolvendo os slides para o curso.....	81
<b>Figura 5</b> - Print da tela do PowerPoint, com parte dos slides de uma das videoaulas do curso .....	81
<b>Figura - 6</b> Print da tela do Youtube, com parte das videoaulas publicadas para a formação <i>on-line</i> .....	82
<b>Figura - 7</b> Print da tela do Google Classroom em uma conta teste na perspectiva de aluno inscrito no curso.....	82
<b>Figura 8</b> - Print da licença Creative Commons.....	83
<b>Figura 9</b> - Print da tela principal do curso.....	84
<b>Figura 10</b> - Print da tela da atividade avaliativa da formação <i>on-line</i> (cabeçalho).....	85
<b>Figura 11</b> - Print da tela da atividade avaliativa da formação <i>on-line</i> (parte 1).....	86
<b>Figura 12</b> - Print da tela da atividade avaliativa da formação <i>on-line</i> (parte 2).....	87
<b>Figura 13</b> - Print da tela da atividade avaliativa da formação <i>on-line</i> (parte 3).....	88
<b>Figura 14</b> - Print da tela da atividade 2.....	89
<b>Figura 15</b> - Print da tela da videoaula da atividade 2.....	89
<b>Figura 16</b> - Print da tela da questão dissertativa da atividade 2.....	90
<b>Figura 17</b> - Print da tela da atividade 3.....	91
<b>Figura 18</b> - Print da tela da questão dissertativa da atividade 3 .....	91
<b>Figura 19</b> - Print da tela da atividade 4.....	92
<b>Figura 20</b> - Print da tela do questionário da atividade 4.....	93
<b>Figura 21</b> - Print da tela da atividade 5.....	94
<b>Figura 22</b> - Print da tela da videoaula da atividade 5.....	95
<b>Figura 23</b> - Print da tela do questionário da atividade 5.....	95

<b>Figura 24</b> - Print da tela da atividade 6 .....	96
<b>Figura 25</b> - Print da tela do questionário da atividade 6 .....	97
<b>Figura 26</b> - Print da tela da atividade 7.....	98
<b>Figura 27</b> - Print da tela da videoaula da atividade 7.....	98
<b>Figura 28</b> - Print da tela do questionário da atividade 7.....	99
<b>Figura 29</b> - Print da tela da atividade 8.....	99
<b>Figura 30</b> - Print da tela da videoaula da atividade 8.....	100
<b>Figura 31</b> - Print da tela do questionário da atividade 8.....	101
<b>Figura 32</b> - Print da tela do questionário da atividade 9.....	102
<b>Figura 33</b> - Print da tela da videoaula da atividade 9.....	103
<b>Figura 34</b> - Print da tela do questionário da atividade 9.....	103
<b>Figura 35</b> - Print da tela da atividade 10.....	104
<b>Figura 36</b> - Print da tela da questão da atividade 10.....	104
<b>Figura 37</b> - Print da tela da atividade 11.....	105
<b>Figura 38</b> - Print da tela da questão da atividade 11.....	106
<b>Figura 39</b> - Print da tela da atividade 12.....	106
<b>Figura 40</b> - Print da tela do questionário da atividade 12.....	107
<b>Figura 41</b> - Demarcação sugerido do espaço para a Batalha de Pokémon.....	110
<b>Figura 42</b> - Print da tela da atividade 13.....	111
<b>Figura 43</b> - Print da tela da videoaula da atividade 13.....	111
<b>Figura 44</b> - Print da tela da atividade 14.....	112
<b>Figura 45</b> - Print da tela do formulário para preenchimento da proposta de sequência didática que é o trabalho de conclusão do curso.....	113
<b>Figura 46</b> - Print da tela da atividade avaliativa final.....	114
<b>Figura 47</b> - Organograma explicando as principais etapas para a realização do curso .....	115
<b>Figura 48</b> - Print da tela das atividades do curso na visão do administrador.....	116
<b>Figura 49</b> - Print da de exemplo dos professores e alunos do curso.....	117
<b>Figura 50</b> - Print da tela de classificação dos alunos.....	118
<b>Figura 51</b> - Print da tela de resumo da avaliação.....	119



**Figura 52** - Print da tela de resumo da avaliação (segunda parte) .....120  
**Figura 53** - Print da tela de avaliação individual dos questionários.....121

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 1</b> - Competências Específicas da área de linguagens do ensino fundamental com as palavras-chave.....	52
<b>Quadro 2</b> - Competências Específicas de Educação Física para o ensino fundamental com as palavras-chave.....	53
<b>Quadro 3</b> - Objetos de Conhecimento por Unidade Temática e Ciclo da Educação Física na BNCC.....	54
<b>Quadro 4</b> - Quantidade de habilidades a serem trabalhadas, por ciclos e unidades temáticas .....	55
<b>Quadro 5</b> - Documentos oficiais analisados no estudo e suas relações com a tecnologia.....	60
<b>Quadro 6</b> - Síntese da elaboração da categoria “Relação das gerações com a tecnologia e os jogos eletrônicos”.....	71
<b>Quadro 7</b> - Síntese da elaboração da categoria “Estratégias Pedagógicas”.....	73

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

<b>BNCC</b>	Base Nacional Comum Curricular
<b>DCNGEB</b>	Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica
<b>DEF</b>	Divisão de Educação Física nacional
<b>LDB</b>	Lei de Diretrizes e Bases da Educação (Lei 9394/96)
<b>PCNs</b>	Parâmetros Curriculares Nacionais
<b>TDIC</b>	Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação
<b>TIC</b>	Tecnologias da Informação e da Comunicação



## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>17</b>
<b>1.1</b>	<b>Justificativa</b>	<b>18</b>
<b>1.2</b>	<b>Objetivos</b>	<b>24</b>
1.2.1	Objetivo Geral	24
1.2.3	Objetivos Secundários	24
<b>1.3</b>	<b>Estrutura do trabalho</b>	<b>25</b>
<b>2</b>	<b>PLANO E PROCEDIMENTO METODOLÓGICO</b>	<b>27</b>
<b>2.1</b>	<b>Público</b>	<b>27</b>
<b>2.2</b>	<b>Contexto</b>	<b>28</b>
<b>2.3</b>	<b>Procedimento metodológico da pesquisa</b>	<b>28</b>
2.3.1	Revisão bibliográfica	29
2.3.2	Pesquisa de campo	31
2.3.3	Produção do curso “Educação Física, Cultura Digital e a BNCC”	32
<b>2.4</b>	<b>Aspectos éticos</b>	<b>33</b>
<b>3</b>	<b>CAPÍTULO 1 - CULTURA DIGITAL E EDUCAÇÃO MIDIÁTICA: compreendendo com criticidade o perfil do estudante</b>	<b>35</b>
<b>3.1</b>	<b>Cultura digital</b>	<b>35</b>
<b>3.2</b>	<b>Educação midiática</b>	<b>37</b>
<b>3.3</b>	<b>Perfil dos estudantes</b>	<b>40</b>
<b>4</b>	<b>CAPÍTULO 2 - BNCC E A LITERATURA: aproximando o docente ao currículo oficial</b>	<b>43</b>
<b>4.1</b>	<b>Adoção de uma base curricular comum</b>	<b>43</b>
<b>4.2</b>	<b>O enfoque das competências na BNCC</b>	<b>44</b>
<b>4.3</b>	<b>A Educação Física escolar na BNCC</b>	<b>50</b>
<b>5</b>	<b>CAPÍTULO 3 - FORMAÇÃO DOCENTE</b>	<b>57</b>
<b>5.1</b>	<b>Docentes na era digital</b>	<b>58</b>
<b>5.2</b>	<b>Tecnologia no currículo oficial da Educação Física escolar</b>	<b>59</b>
<b>5.3</b>	<b>Jogos eletrônicos, Educação Física e BNCC</b>	<b>63</b>



<b>6</b>	<b>CAPÍTULO 4 - PESQUISA DE CAMPO</b>	<b>70</b>
<b>6.1</b>	<b>Resultados e Discussão</b>	<b>70</b>
6.1.1	Relação das gerações com a tecnologia e os jogos eletrônicos	70
6.1.2	Estratégias pedagógicas	73
6.1.3	Conclusões da coleta de campo	77
<b>7</b>	<b>CAPÍTULO 5 - CURSO DE FORMAÇÃO CONTINUADA <i>ON-LINE</i> PARA PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA: “EDUCAÇÃO FÍSICA, CULTURA DIGITAL E A BNCC”</b>	<b>78</b>
<b>7.1</b>	<b>Produção visual e de conteúdo do curso</b>	<b>78</b>
7.1.1	Planejamento da estrutura e da avaliação	78
7.1.2	Criação do <i>design</i> visual e diagramação das aulas	79
7.1.2.1	Recursos Utilizados	80
<b>7.2</b>	<b>Desenvolvimento do curso e implantação <i>on-line</i></b>	<b>83</b>
<b>7.3</b>	<b>Ferramentas administrativas do curso <i>on-line</i></b>	<b>116</b>
<b>8</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>122</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>124</b>
	<b>ANEXOS</b>	
	<b>ANEXO A – Protocolo de autorização da Plataforma Brasil CAEE nº. 35776620.9.0000.5402</b>	<b>132</b>
	<b>ANEXO B – Termo de consentimento livre e esclarecido</b>	<b>135</b>
	<b>ANEXO C – Termo de responsabilidade e compromisso para uso, guarda e divulgação de dados e arquivos de pesquisa</b>	<b>137</b>
	<b>ANEXO D – Termo de compromisso entre pesquisadores</b>	<b>139</b>
	<b>APÊNDICE A –Questionário sobre a percepção de professores de educação física quanto à BNCC, cultura digital e tecnologia</b>	<b>140</b>
	<b>APÊNDICE B – Ementa do Curso</b>	<b>141</b>

## 1 INTRODUÇÃO

As últimas décadas foram marcadas por alterações e avanços tecnológicos em diversas áreas do conhecimento. Na grande área da Educação têm sido publicados diversos estudos propiciando reflexões sobre essas mudanças, em especial a respeito das formas de ensinar e dos conteúdos a serem ensinados, do panorama mutante apresentado pela transição séculos XX-XXI. Acompanhando essas mudanças, outras diversas ocorreram em virtude dos avanços tecnológicos e dos documentos legais publicados, tal como a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) de 1996.

A LDB expressa como objetivo do ensino fundamental que seja realizada a formação básica para que os estudantes tornem-se cidadãos, além de que, elenca dentre eles “a compreensão do ambiente natural e social, do sistema político, da tecnologia, das artes e dos valores em que se fundamentam a sociedade” (BRASIL, 2016, p.23). Este item da legislação é destaque neste estudo que traz discussões e práticas sobre a tecnologia, documentos normativos e a Educação Física escolar. Além da LDB, esse estudo propõe reflexões que perpassam as Diretrizes Curriculares Nacionais, os Parâmetros Curriculares Nacionais e a Base Nacional Comum Curricular, sobretudo no que tange a Tecnologia e Educação Física.

Nesse cenário de mudanças, na Educação Física escolar desde meados da década de 1980, tem ocorrido diversas modificações em suas concepções e abordagens pedagógicas, com relevantes indicativos sobre conteúdos, metodologias de ensinar e que propiciam o aprender, reveladas tanto por parte das pesquisas acadêmicas nesta área, quanto por práticas pedagógicas dos professores (DARIDO, 2003). Também essas proposições colaboram para a inserção e inter-relação da Educação Física com os outros componentes curriculares.

Conforme aponta Correia (2016), a partir da LDB e do Plano Nacional de Educação, surge um debate acirrado sobre a implantação de um currículo mínimo de abrangência nacional, como pauta para implantação no sistema educacional brasileiro, e com ele, recentemente o estabelecimento da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). É justamente na BNCC, que observa-se a inserção dos Jogos Eletrônicos como objeto de conhecimento a ser trabalhado nas aulas de Educação Física de maneira normatizada.

Diante do cenário apresentado tem-se como pergunta desencadeadora do estudo, a inquietação: Como colaborar com o conhecimento e o desenvolvimento do trabalho docente em relação a Educação Física do Ensino Fundamental, principalmente em relação aos 6º e 7º anos, ao atenderem as normativas da BNCC em suas práticas; com especial atenção quanto à temática tecnologia, cultura digital, educação midiática e jogos eletrônicos?

A resposta na perspectiva do trabalho docente, demanda que algumas exigências sejam antecedidas por preliminares. Basicamente, a primeira delas é compreender de forma crítica, o perfil dos estudantes e com isso, os conceitos de cultura digital e educação midiática. A segunda é que os professores consigam aproximar o que está posto na BNCC, com o que é possível de realização dentro da realidade da unidade escolar. Para isso, ele tem que identificar e ter domínio dos recursos materiais, equipamentos e conhecimentos referentes a utilização das tecnologias e das mídias de domínio público; reivindicando infraestrutura da unidade e de outras instâncias condizentes para isso, se for o caso. E por fim, que sejam disponibilizadas formações continuadas pelos devidos órgãos e repartições, para que o professor torne-se preparado e empoderado para conjugar todos estes desafios.

Assim, este trabalho tem por objetivo elaborar um curso de formação continuada de 30h, *on-line* e gratuito que possa contribuir com o conhecimento e com o trabalho dos professores de Educação Física escolar de ensino fundamental, no atendimento ao currículo oficial normatizado pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

### **1.1 Justificativa**

Tem-se como justificativa dessa investigação, interesses pessoais no atendimento dos interesses de um coletivo de professores nos quais ofereço um suporte pedagógico, além do interesse científico. Entre os anos 2018 e 2019, em virtude da proposta trazida na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), uma série de ações voltadas à construção do currículo municipal de Educação Física de Praia Grande-SP foram realizadas, tais como reuniões pedagógicas entre professores especialistas (HTPCs), capacitações, grupo de discussão e fórum online. Durante os encontros muitos professores alegaram ter dificuldades para desenvolver atividades para atingir os objetivos propostos na BNCC, sobretudo as relacionadas aos jogos eletrônicos, danças e práticas corporais de aventura. Ainda foi observado certa

dificuldade por parte dos docentes no entendimento de alguns conceitos e ideias trazidas na BNCC, como o pertencimento da educação física na área de linguagens, o ensino por competência e habilidades e o sistema de classificação das Unidades Temáticas e Objetos do Conhecimento com terminologias desconhecidas por vários professores. Além disso, foi introduzida na Educação Física a ideia da construção de um currículo comum, o que é novidade para diversas redes de ensino.

A importância de confluir os temas Educação Física escolar, tecnologia e BNCC; questões estas cada vez mais requisitadas devido à homologação da Base em 2017 e sua implementação representam a perspectiva do interesse científico no desenvolvimento deste trabalho. Diante do cenário de adoção do documento como base curricular nacional na prática requer ajustes, adaptações, superações, tanto no âmbito dos interesses da escola, do coletivo de professores e de alunos como no âmbito acadêmico; transformando-se em uma correlação temática desafiadora.

Por essa perspectiva, as razões para o desenvolvimento do presente estudo, perpassam pela: necessidade de aprofundamento do conhecimento que os professores detêm sobre a implementação das tecnologias na educação; a premência de maior aproximação do currículo da educação física com a cultura digital e a educação midiática; e, a demanda latente em relação ao oferecimento de subsídios didáticos e recursos pedagógicos aos docentes, para as práticas baseadas na BNCC.

Quanto ao uso das tecnologias na Educação, primeiramente é importante indicar qual a concepção adotada neste estudo. De acordo com Valle (1996, p. 2) a tecnologia é definida como “o conjunto de conhecimentos, especial e principalmente científicos, que se aplicam a um determinado ramo de atividade; pode também ser considerada como uma ciência que trata da técnica”.

Ribeiro (2013) acrescenta à concepção anterior que a tecnologia configura-se como o maior agente da transformação ocorrida na sociedade atual. Nesse sentido, observa-se na área da educação uma série de inovações advindas dos avanços tecnológicos que afetam o trabalho docente.

Outros autores também concordam que o avanço tecnológico tem influenciado fortemente a educação escolar, desde o uso de novas ferramentas até a própria estrutura e organização das formas de ensinar. Conforme aponta Silva *et al.* (2016, p.3) “a educação escolar encontra-se diante da possibilidade de uma nova organização curricular, ou seja, novas maneiras de ensinar, enriquecidas pela variedade de modelos e conteúdos”.

Acompanhando não somente a perspectiva acadêmica, mas principalmente o cenário político, econômico, social e cultural da era da informação; na BNCC (BRASIL, 2017) a tecnologia é ressaltada quando se trata dos sistemas e das redes de ensino nacional. Também em relação as especificidades das escolas, o texto aponta o dever de inserir aos currículos e às propostas pedagógicas (de preferência de forma transversal e integradora), os temas da realidade cotidiana em termos locais, regionais e globais.

Ainda na BNCC (BRASIL, 2017, p.36), desde a educação infantil é dada uma grande importância à tecnologia, colocando dentre os direitos de aprendizagem das crianças, o “direito de explorar movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, transformações, relacionamentos, histórias, objetos e elementos da natureza” em diversas modalidades, entre elas, a tecnologia.

A tecnologia influencia diretamente a cultura contemporânea. Como aponta Morin (2011, p.51) “tudo está instantaneamente presente, de um ponto do planeta ao outro, pela televisão, pelo telefone, pelo fax, pela internet.” Nesse sentido, o documento da BNCC destaca:

Há que se considerar, ainda, que a cultura digital tem promovido mudanças sociais significativas nas sociedades contemporâneas. Em decorrência do avanço e da multiplicação das tecnologias de informação e comunicação e do crescente acesso a elas pela maior disponibilidade de computadores, telefones celulares, tablets e afins, os estudantes estão dinamicamente inseridos nessa cultura, não somente como consumidores. Os jovens têm se engajado cada vez mais como protagonistas da cultura digital, envolvendo-se diretamente em novas formas de interação multimidiática e multimodal e de atuação social em rede, que se realizam de modo cada vez mais ágil. Por sua vez, essa cultura também apresenta forte apelo emocional e induz ao imediatismo de respostas e à efemeridade das informações, privilegiando análises superficiais e o uso de imagens e formas de expressão mais sintéticas, diferentes dos modos de dizer e argumentar característicos da vida escolar. (BRASIL, 2017, p. 59).

Assim, a escola deve educar para a utilização consciente e democrática das tecnologias e da inserção dos alunos na cultura digital. Para isso, é importante que os docentes de educação física se apropriem das tecnologias de informação e comunicação e de outras ferramentas, como os jogos eletrônicos.

No tocante à presença de maior aproximação do currículo da educação física com a cultura digital e a educação midiática, Paredes-Labra *et al.* (2017) apontam que a utilização das tecnologias infocomunicacionais no currículo é, em si mesma,

conflituosa, uma vez que estas podem ser utilizadas nas escolas de diversas formas, como um meio, um fim, uma matéria, uma temática ou uma ferramenta.

No documento das DCGNEB de 2013, verifica-se a preocupação para além de simplesmente integrar as novas tecnologias, como se observa no excerto a seguir:

O conhecimento científico e as novas tecnologias constituem-se, cada vez mais, condição para que a pessoa saiba se posicionar frente a processos e inovações que a afetam. Não se pode, pois, ignorar que se vive: o avanço do uso da energia nuclear; da nanotecnologia; a conquista da produção de alimentos geneticamente modificados; a clonagem biológica. Nesse contexto, tanto o docente quanto o estudante e o gestor requerem uma escola em que a cultura, a arte, a ciência e a tecnologia estejam presentes no cotidiano escolar, desde o início da Educação Básica. (BRASIL, 2013, p. 26).

Essa inserção aparece mais veemente na Educação Física prescrita na BNCC (BRASIL, 2017). A disciplina é referida como um dos componentes curriculares da área de linguagens, o que envolve diálogo com língua portuguesa, língua inglesa e artes; evidenciando que o tratamento dado à tecnologia pelos professores, deve ir além de sua utilização em sala/quadra, passando também a ser estudada como conteúdo da área, como é possível observar no objeto de conhecimentos “Jogos Eletrônicos”.

Entretanto, o documento não oferece resposta a como trabalhar os jogos eletrônicos na perspectiva da cultura digital ou da educação midiática na Educação Física. Além disso, não considera equipamentos e infraestrutura disponíveis nas unidades escolares brasileiras públicas, que possibilitem tais práticas de fato ou mesmo o conhecimento ou formação dos professores para tal empreitada.

Quanto à demanda latente por subsídios didáticos e recursos pedagógicos para as práticas baseadas na BNCC, este é um território ainda pouco explorado; sendo relevante ressaltar que esta representa um modelo de educação com significados e sentidos de um projeto de sociedade, ou de sua projeção para o século XXI. E que em 2020, não se sabe com exatidão os efeitos dessa normatização e da escolha dessa base curricular oficial pelas políticas educacionais que o sustentam; já que sua implantação é recente. Conforme Sacristán (2000), o currículo pode ser visto como uma confluência de práticas, envolvendo uma série de construções que vão desde a sua constituição, passando pela prática pedagógica e chegando até a avaliação.

Correia (2016) aponta que a Educação Física não tem uma estrutura curricular vitalícia. A própria dinâmica da sociedade e da cultura impedem que o currículo seja imutável, assim como outras disciplinas da área do conhecimento humano, estando em constante transformação. O mesmo autor questiona como selecionar um repertório teórico da Educação Física no século XX, voltadas às necessidades dos currículos do século XXI.

Segundo Boscatto *et al.* (2016) é necessário organizar metodicamente o currículo escolar, definindo quais conhecimentos culturais devem constar. Para isso existem as “áreas do conhecimento (ciências, filosofia, linguagens, artes, entre outras) que constituem os componentes curriculares, os quais selecionam os aspectos culturais que são transpostos para o currículo escolar” (BOSCATTO *et al.*, 2016, p.103).

Nesse sentido, de acordo com Correia (2016), a partir do conceito de cultura herdado das Ciências Humanas, a Educação Física escolar ampliou seus horizontes no ideário da “Cultura Corporal”. Embora com diversos entendimentos e aplicações, vêm sendo progressivamente incluídos na Educação Física, como elementos populares e ligados ao patrimônio cultural, tais como: o esporte, o jogo, a ginástica, a dança, as atividades rítmicas e expressivas, as atividades circenses, as lutas e outros conhecimentos referentes a corporeidade.

Conforme aponta Saviani (2016), o conteúdo da educação escolar se liga à questão do saber, mas não de qualquer saber, e sim do saber elaborado, sistematizado. Outro ponto relevante no que tange ao currículo; está relacionado às tecnologias digitais da informação e da comunicação (TDIC). Para Almeida e Silva (2011) o currículo e as tecnologias entrelaçam-se de forma que mutualmente conectam-se levando a ressignificações. Dentre as mudanças nas práticas educativas trazidas pelas TDIC, Almeida e Silva (2011, p.4) citam: “a gestão de tempos e espaços, nas relações de ensino e aprendizagem, nos materiais de apoio pedagógico, na organização e representação das informações por meio de múltiplas linguagens.”

Moreira (2013) afirma que o campo da Educação Física tem sido sistematizado, com a ampliação de antigos paradigmas relativos às práticas, técnicas, modelos teóricos e ao próprio desenvolvimento do campo científico. Diante do exposto, um dos desafios para o desenvolvimento do currículo na Educação Física escolar está ligado à questão da definição da importância dos saberes que devem compor o currículo escolar, quem os escolhe, como os escolhe e quais as finalidades dessas escolhas.

Assuntos relativos à “distribuição, à sequenciação, à dosagem e ao mapeamento curricular dos objetivos, conteúdos e métodos de ensino” (CORREIA, 2016, p. 835), têm sido temas importantes, considerados elementos fundamentais para suporte do trabalho docente, sendo uma reivindicação que carece de ações mais efetivas das redes educacionais.

Especificamente envolvendo tecnologia e jogos eletrônicos, é recorrente na literatura comentários que associam a eles, sedentarismo, obesidade, transtornos e outros agravos. Spritzer e Picon (2013, p.116) discutem dentro da área da Saúde, a relação de dependência que jovens desenvolvem em relação aos jogos eletrônicos, apontando que estes jogos são o principal motivo pelo uso problemático ou mesmo pela dependência da internet entre adolescentes, sobretudo os do sexo masculino.

Autoras como Moreira e Souza Branco (2016) apontam outras dificuldades em se trabalhar com esta temática, tanto de forma geral com os componentes curriculares, quanto em relação à Educação Física, como as referentes ao espaço físico para desenvolver as atividades, ao uso indevido do celular em sala de aula, a ausência de recursos financeiros para compra de materiais, o sedentarismo e a formação inicial e continuada que se faz necessária.

Independentemente das diversificadas perspectivas sobre o assunto e intencionando aprofundar-se na BNCC implantada entre 2019-20; Silva, Sabino Neto, Nativio e Moreira (2019), em estudo sobre os debates entre professores de Educação Física ocorridos neste período inicial, revelam que há consenso que a BNCC amplia os conteúdos a serem trabalhados pelos docentes, porém, não há consenso sobre a base em si; uma parcela de professores aponta que a organização proposta facilita e direciona o trabalho, enquanto outros criticam a possibilidade de perder, ainda que parcialmente, a sua autonomia. Há também apontamentos de dificuldades no entendimento por parte de professores sobre ideias e conceitos trazidos na BNCC, como o ensino por competências e habilidades, o sistema de classificação por unidades temáticas e objetos de conhecimento e o pertencimento da Educação Física na área de linguagens.

Também na pesquisa de campo deste trabalho, observam-se depoimentos de professores com dificuldades, resistência ou desconhecimento sobre como abordar a temática dos Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física.

Desse modo, justifica-se o desenvolvimento deste projeto como aproximação dos professores em exercício de Educação Física ao currículo oficial, a cultura digital,



a educação midiática, aos jogos tecnológicos e as demandas da cultura juvenil do século XXI.

Para dar conta da principal questão norteadora - a de como colaborar com o desenvolvimento do trabalho dos professores de Educação Física do Ensino Fundamental, embasado na BNCC, dentro da temática tecnologia (cultura digital, educação midiática, jogos eletrônicos) - este estudo propõe como produto final a elaboração de uma formação continuada de 30h, *on-line* e gratuito que oferece apoio aos docentes da área, ideias, atividades, conteúdos, estratégias e práticas, enfocando principalmente os alunos entre o 6º e 7º anos e o desenvolvimento da habilidade prescrita na BNCC como a de:

Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos. (BRASIL, 2017, p. 231).

Tal habilidade é elencada na Base com o descritor EF67EF02. Espera-se que este material colabore com respostas a questionamentos que podem surgir a partir da demanda do aluno da era digital, tais como o entendimento de suas expectativas ante a escola, a Educação Física na era tecnológica e a implantação do que é proposto na Base Nacional Curricular Comum (BNCC).

## **1.2 Objetivos**

### **1.2.1 Objetivo Geral**

- Elaborar um curso de formação continuada de 30h, *on-line* e gratuito que possa contribuir com o conhecimento e com o trabalho dos professores de Educação Física escolar de ensino fundamental, no atendimento ao currículo oficial normatizado pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

### **1.2.2 Objetivos Secundários**

- Investigar a literatura, produção acadêmica e documentos oficiais que abordem a temática tecnologia, cultura digital, educação midiática e Educação Física do ensino fundamental.

- Identificar conteúdos, atividades, ideias, estratégias e práticas de professores de Educação Física da rede Municipal de Praia Grande-SP, relacionadas ao desenvolvimento da habilidade prescrita na BNCC como a de: "identificar as

transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos” (BRASIL, 2017, p.231), elencada na Base com o descritor EF67EF02, para oportunizar a elaboração do curso de formação on-line.

### **1.3. Estrutura do trabalho**

O trabalho está estruturado com uma introdução, onde é apresentada a justificativa e os objetivos do estudo, seguido do plano e procedimento metodológico, que inclui o público, contexto, questões éticas e os procedimentos do estudo.

O desenvolvimento do estudo se deu em três partes: a Pesquisa Bibliográfica (dividida em três capítulos), a Pesquisa de Campo e o Produto Educacional.

No capítulo 1, denominado de “CULTURA DIGITAL E EDUCAÇÃO MUDIÁTICA: compreendendo com criticidade o perfil do estudante”, buscou-se entender a trajetória histórica da cultura digital, que é núcleo de uma das competências da BNCC, apresentando ferramentas tecnológicas com as quais os alunos da atualidade interagem. Foram abordadas as mudanças comportamentais advindas da cultura digital nos alunos, a chamada memória digital, a educação midiática, as influências da internet nos estudos, elencando benefícios e riscos trazidos às crianças, culminando com o esclarecimento do perfil do estudante na contemporaneidade.

Já o capítulo 2, de tema “BNCC E A LITERATURA: aproximando o docente ao currículo oficial”, foi composto de introdução à BNCC, expondo os documentos que a precederam, apontando críticas, o enfoque do ensino por competências, discutindo sobre como ficou a educação física na BNCC, incluindo as unidades temáticas, habilidades, dimensões do conhecimento e a estrutura do documento em si.

No capítulo 3, com título “FORMAÇÃO DOCENTE”, o foco foi discutir as características e necessidades dos professores na era digital, apresentando mudanças ocorridas nas últimas décadas no perfil do profissional de educação física e como tem-se dado a formação inicial deste. Também é exposto no capítulo a presença da tecnologia no currículo oficial da Educação Física escolar, culminando com a presença dos jogos eletrônicos, ao qual a BNCC coloca como um dos objetos de conhecimento da Unidade Temática “Brincadeiras e Jogos”. Sobre os jogos eletrônicos, são apresentados os benefícios e malefícios que podem causar, suas características, a noção de tempo de forma diferenciada, as relações interpessoais,

além de expor conceitos importantes sobre diferentes formas e possibilidades de trabalhar com os jogos na escola, inclusive no contexto da Educação Física Inclusiva.

Na segunda parte, apresenta-se a Pesquisa de Campo no capítulo 4, que se deu com 15 professores que atuam na rede municipal de Praia Grande-SP, com o intuito de obter informações de como é realizado o trabalho com os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física. Tal pesquisa foi analisada em 2 categorias finais, denominadas “Relação das gerações com a tecnologia e os jogos eletrônicos” e “Estratégias Pedagógicas”.

Na terceira parte é apresentado no capítulo 5 o resultado deste trabalho, na forma de produto pedagógico que é um Curso de Formação *On-line* para professores de Educação Física, denominado “EDUCAÇÃO FÍSICA, CULTURA DIGITAL E A BNCC”. O curso foi dividido em três módulos, sendo o primeiro de introdução à BNCC; o segundo tratando especificamente da educação física e o terceiro abordando a temática dos Jogos Eletrônicos e as avaliações finais. Também é apresentado o planejamento do curso, a diagramação, design visual, os critérios de avaliação e as ferramentas utilizadas para implementá-lo.

## 2 PLANO E PROCEDIMENTO METODOLÓGICO

O desenvolvimento desta dissertação e seu produto pedagógico para o mestrado profissional: o Curso de Formação *On-line* Educação Física, Cultura Digital e a BNCC, estão vinculados ao projeto temático trienal (2018-2021) intitulado “PERMEABILIDADES E FRONTEIRAS DO CONHECIMENTO: cursos facilitadores interdisciplinares para situações de ensino e de aprendizagem em contextos educacionais”, postado na Plataforma Brasil.

Esse apontamento é importante porque o curso proposto intenciona estimular estratégias pedagógicas que colaborem com a prática docente em contextos educacionais públicos. Assim, retomando o objetivo dessa dissertação, que é a elaboração do curso de formação continuada de 30h, *on-line* e gratuito que possa contribuir com o conhecimento e com o trabalho dos professores de Educação Física escolar de ensino fundamental, no atendimento ao currículo oficial normatizado pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

### 2.1 Público

O estudo tem como público-alvo, os professores de Educação Física escolar, em exercício na rede pública de ensino do município de Praia Grande-SP, no ensino fundamental, com acesso a internet e equipamentos como *smartphones*, notebooks, que tem como expectativa aprimorar sua formação para atender jovens estudantes de ensino fundamental dentro de conteúdos que remetem a cultura digital, utilização de tecnologia e jogos eletrônicos. Professores que buscam entendimento, reflexão e práticas possíveis, condizentes com as normatizações do currículo oficial por meio da BNCC.

Participaram da pesquisa quinze professores, sendo oito do sexo feminino e sete do sexo masculino. Quatro desses dentro da faixa etária de 26 e 30 anos, um entre 31 e 35 anos, dois entre 36 e 40 anos, um entre 41 e 45 anos, dois entre 46 e 50 anos, quatro entre 56 e 60 anos e um acima de 60 anos. Em relação ao tempo de docência na rede municipal de Praia Grande-SP, três dos participantes da pesquisa têm menos de 3 anos no exercício do magistério; dois têm entre 3 e 6 anos incompletos; seis desses docentes entre 6 e 9 anos incompletos; quatro acima de 9 anos.

## 2.2 Contexto

A delimitação geográfica da pesquisa refere-se ao município de Praia Grande-SP, que possui 76 escolas municipais, atendendo desde a educação infantil até o ensino fundamental e a educação de jovens e adultos, além de escolas específicas para atividades de complementação pedagógica. Todas as escolas municipais possuem quadras ou espaços cobertos para a prática de Educação Física, além de materiais diversos, como bolas, cones, cordas e bambolês. Diversos recursos tecnológicos são disponibilizados nas escolas, como lousa digitais em todas as salas de aula da educação infantil e ensino fundamental, *tablets* e laboratórios de informática. Nota-se uma distinção entre os recursos oferecidos na rede municipal de Praia Grande-SP em comparação a escolas de outras redes de ensino, que não possuem condições mínimas de oferta de materiais para as aulas. Essa peculiaridade em relação a infraestrutura, materiais e equipamentos pode ser considerado uma especificidade que nem sempre está presente em outros contextos educacionais.

A delimitação temporal tem o ano de 1996, como marco da periodização do estudo, pela promulgação da LDB nº 9.394, passando pela implementação da BNCC em 2019 e chegando a atualidade.

## 2.3 Procedimento metodológico da pesquisa

Parafraseando Minayo (2001, p.15) para a qual a metodologia, enquanto conjunto de técnicas, deve propor um “instrumental claro, coerente, elaborado, capaz de encaminhar os impactos teóricos para o desafio da prática”.

Esse também é o desafio de um mestrado profissional, cuja questão norteadora do estudo origina-se de um problema prático, exigindo soluções profissionais. Mas nem por isso, deixa de requerer abrangência intensa no aprofundamento do fenômeno, de forma teórica e investigativa, já que se pretende desvendar sua complexidade (MINAYO, SANCHES, 1993).

Assim, o procedimento metodológico foi desenvolvido a partir de uma abordagem qualitativa envolvendo três etapas: a primeira refere-se a um estudo exploratório, que se destina ao levantamento de material necessário para a realização de uma revisão bibliográfica. (CERVO; BERVIAN, 1996). Segundo a concepção desses autores, a pesquisa bibliográfica intenciona buscar respostas à problemas formulados utilizando como recurso a consulta de documentos. Esses diferenciam-se quanto à sua natureza entre fontes primárias e secundárias. No caso deste trabalho,

a fonte objeto desse estudo, está representada pela BNCC, um documento oficial nacional. As fontes secundárias provêm de trabalhos científicos, artigos de periódicos, livros, entre outros. A segunda etapa refere-se a uma pesquisa de campo, com a aplicação de um questionário misto, que traduz os objetivos da pesquisa em questões específicas (GIL, 2008) objetivando saber conteúdos, atividades, estratégias e práticas relacionadas aos jogos eletrônicos que professores da rede municipal de Praia Grande-SP realizam em suas aulas. Já a terceira etapa refere-se a produção do curso de Formação *on-line* nomeado “Educação Física, Cultura Digital e a BNCC”.

### 2.3.1 Revisão Bibliográfica

Conforme Appolinário (2011), a revisão é um tipo de pesquisa restrita à análise de documentos e tem como objetivo recuperar publicações existentes na literatura sobre um determinado tema.

Já para Severino (2007, p.122), a pesquisa bibliográfica, na qual se enquadra a revisão, é aquela realizada por meio de “registro disponível de pesquisas anteriores em documentos impressos, como livros, artigos, teses etc”. O material elencado torna-se fonte de pesquisa a ser utilizada. Também podem ser recuperadas normativas, legislações e dados sobre o fenômeno e que estejam disponíveis em base de dados acadêmicas.

Lakatos e Marconi (2003) ampliam as perspectivas anteriores ao asseverarem que em uma revisão, o investigador busca fontes de todas as ordens (sejam primárias/originais ou secundárias/documentação indireta, retrospectivas ou contemporâneas), ideias sobre o assunto já publicadas, conclusões a que outros pesquisadores chegaram, contradições ou corroborações, além de enumeração de discrepâncias, dados importantes e atuais, lacunas sobre a abordagem do problema, ou caminhos que já foram ou não merecem ser percorridos.

Assim, a BNCC neste estudo foi tratada como fonte e como objeto de estudo. Como fonte primária por ser um documento oficial, original, recente ou contemporâneo, cuja homologação ocorreu em 2017 e implantação inicial em 2019. Como objeto de estudo, pela necessidade de aprofundar-se em sua estrutura, nomenclatura, proposições, conceitos, assim como apropriar-se de análises e comentários de autores referenciais sobre a BNCC como base curricular oficial; para assim desenvolver o material para o curso dos professores.

As fontes secundárias foram obtidas de livros, *ebooks*, teses, dissertações, artigos publicados em bases de dados, legislações e documentos oficiais do currículo da Educação Física escolar, como os PCNs e as DCNGEB.

Quanto aos artigos, foram recuperados em repositórios da internet, na base de dados CAPES e Scielo. A periodização dessa busca iniciou-se em 1997 até a atualidade. Tal recuo de 23 anos deveu-se em virtude da análise dos Parâmetros Curriculares Nacionais, que fora publicado em 1997.

Dessa bibliografia recuperada foi realizada a leitura criteriosa do título, ano de publicação, credenciais do autor, resumo com o tema tratado, objetivos; sendo que os textos selecionados como de interesse temático para essa pesquisa, foram classificados e elucidados nos capítulos a seguir.

Para a análise e interpretação dos resultados provenientes da revisão bibliográfica, primeiramente foi realizada uma leitura de reconhecimento e pré-leitura. A meta era selecionar os documentos com informações suscetíveis para o entendimento do problema, assim como também para a apropriação do conhecimento sobre a temática. Em um segundo momento foi feita uma leitura seletiva para eliminar o dispensável evidenciando somente a temática e os objetivos intrínsecos do estudo. Na sequência houve uma leitura reflexiva evidenciando possíveis operações de: comparação, diferenciação, aproximação de similaridades, análise, síntese e julgamento, o que Cervo e Bervian (1996) denominam de processo de apreensão. Ainda na leitura reflexiva foram apropriados conhecimentos referentes a temática, o que esses mesmos autores intitulam como processo de assimilação. Por fim, a fase decisiva do processo de análise das recuperações da revisão ocorreu por meio de leitura interpretativa com a qual foi possível “a integração racional dos dados descobertos em um conjunto organizado”. (CERVO; BERVIAN, 1996, p. 77).

Como estrutura da análise para essas leituras foram utilizadas citações diretas de documentos e as indiretas, articulando-as com os achados na literatura sobre a temática. O referencial teórico principal, alinha as discussões da BNCC (BRANCO *et al.*, 2019; BARBOSA *et al.*, 2019; TURINI *et al.*, 2018) com a educação física escolar (NEIRA, 2018; CALLAI *et al.*, 2019), além de articular a educação física com a tecnologia (FRONZA E CARDOZO, 2016; BARACHO *et al.*, 2012; MOREIRA E OLIVEIRA, 2016, MEDEIROS *et al.*, 2018).

### 2.3.2 Pesquisa de campo

Não houve distinção em relação ao segmento do ensino fundamental (anos iniciais e anos finais), uma vez que na rede de ensino é comum alternar a cada ano as turmas e segmentos onde o professor irá atuar. A escolha do público foi do tipo proposital, como evidenciam Thomas, Nelson e Silverman (2007), pelo fato de que nas pesquisas com ênfase na abordagem qualitativa a seleção dos participantes se dá pelo fato deles possuírem características relacionadas ao objeto de pesquisa investigado. Fatores como sexo, idade ou tempo de atuação na docência não foram determinantes para a seleção de participantes no estudo. Foi aplicado o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), sendo devidamente orientados sobre o uso dos dados da pesquisa, prevendo a possibilidade de interrupção da participação a qualquer momento sem qualquer tipo de prejuízo ou dano. Foi então aplicado um questionário misto junto a esses professores, por meio de um formulário disponibilizado na internet, de forma complementar à pesquisa bibliográfica produzida neste trabalho e que versa sobre a utilização de jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física; sua opinião sobre temas relacionados às tecnologias, mídias, jogos eletrônicos ou à cultura digital que devem ser abordados pelos professores de educação física em suas aulas; sobre as formas que conhece de abordar o trabalho com a temática dos Jogos Eletrônicos na Educação Física. O questionário está disponível na íntegra no Apêndice A.

As informações obtidas nesta pesquisa foram analisadas descritivamente, por meio da técnica de Análise de Conteúdo, que favorece a visualização dos conceitos mais significativos ao estudo presentes nos depoimentos dos sujeitos participantes. Para que haja sucesso neste tipo de técnica é importante realizar uma classificação que possibilite visualizar e comparar os resultados, além de definir categorias que facilitem a análise do material coletado (MARCONI; LAKATOS, 2002). Essa técnica procura evidenciar apenas o que é significativo das respostas, caracterizando assim um procedimento de fragmentação de textos, que facilitam a compreensão dos resultados e a categorização dos conteúdos (BARDIN, 2004). A análise de conteúdo se estrutura a partir de três etapas: 1º - pré-análise, 2º - exploração do material, 3º - tratamento dos resultados, inferência e interpretação. A primeira serve para sistematizar as ideias iniciais e estabelecer indicadores para interpretação dos dados coletados. A segunda serve para codificar, classificar e categorizar os dados obtidos.



Já a terceira etapa, onde há o aprofundamento da análise dos resultados, serve interpretar os dados pesquisados.

Seguindo as indicações de Minayo (2002), as categorias foram desenvolvidas para dar conta de todo material analisado, de maneira que cada aspecto do conteúdo fosse classificado em apenas uma categoria, sem uso de expressões abstratas de múltiplos significados e adaptada ao conteúdo e objetivo do trabalho, além de respeitar o princípio da homogeneidade, sendo elas exaustivas, exclusivas, concretas e adequadas. As categorias estão dispostas no capítulo 4, na discussão do trabalho.

### 2.3.3 Produção do curso “Educação Física, Cultura Digital e a BNCC”

A intenção de elaboração do curso de formação *on-line* Educação Física, Cultura Digital e a BNCC, é aprofundar o conhecimento dos professores de Educação Física escolar em relação a BNCC e contribuir com o desenvolvimento de práticas referentes à utilização de tecnologia em objetivos de aprendizagem. Esse curso teve sua construção iniciada antes da aplicação da pesquisa de campo, sendo aprimorado e ajustado após a aplicação do questionário.

Essa formação compõe-se de três módulos, sendo um módulo introdutório, um específico para a educação física e um de conclusão, onde serão testados os conhecimentos dos participantes adquiridos no curso.

No primeiro módulo são abordados os conceitos básicos e as nomenclaturas existentes na BNCC, aprofundando-se em como o documento está estruturado, destacando a opção da base curricular pela continuidade de debate sobre o ensino por competências.

No segundo módulo estão os temas como as dimensões de conhecimento na educação física, a classificação dos objetos de conhecimento, as unidades temáticas, a educação física mantida como componente curricular na área de linguagens, as competências específicas dessa área e as competências específicas da educação física, além de análise de artigos que tratam da BNCC, com um olhar reflexivo e crítico sobre o documento.

Já no módulo de conclusão, os participantes do curso são apresentados a uma proposta pedagógica para o desenvolvimento da unidade temática Brincadeiras e jogos, com o objeto de conhecimento Jogos Eletrônicos, como objetivo de aprendizagem voltado aos alunos de 6º e 7º anos do ensino fundamental. Na sequência didática trabalhada pelo curso, enfoca-se a habilidade EF67EF02 da

BNCC, que visa estimular os alunos a identificarem “as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos” (BRASIL, 2017, p.231). O encerramento do módulo solicita dos professores cursistas que proponham a sua sequência didática para trabalhar uma das habilidades apresentadas na BNCC e testar os conhecimentos obtidos durante o curso.

O curso *on-line* foi desenvolvido com ferramentas que permitem o ensino a distância, como o Google Classroom, o Google Formulários e o Youtube; sendo sua produção e implantação detalhadas com maior profundidade na segunda parte desse trabalho, intitulada Curso de Formação *On-line* “Educação Física, Cultura Digital e a BNCC”.

#### **2.4 Aspectos éticos**

Este estudo é parte do projeto temático “Permeabilidades e Fronteiras: estudo de facilitadores interdisciplinares em situações de ensino e de aprendizagem em contextos educacionais”, enviado ao Comitê de Ética e Pesquisa da Universidade Estadual Paulista/UNESP/Polo de Presidente Prudente em atendimento a Resolução nº 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde (CNS); e obtenção do protocolo de autorização da Plataforma Brasil CAEE nº. 35776620.9.0000.5402, aprovado em 24 de agosto de 2020 (Anexo A).

Para o trâmite da documentação no comitê de ética foram enviados: termo de consentimento livre e esclarecido (Anexo B); termo de responsabilidade e compromisso para uso, guarda e divulgação de dados e arquivos de pesquisa (Anexo C); Termo de compromisso entre pesquisadores (Anexo D); questionário sobre a percepção de professores de educação física quanto à BNCC, cultura digital e tecnologia (Apêndice A) .

É importante ressaltar que este estudo foi realizado em meio a pandemia do Covid-19, o que havia sido planejado na coleta teve que ser readequado para o cenário de suspensão de aulas causados pela pandemia. Assim, toda documentação teve que ser reenviada e readequada para uma coleta *on-line*, o que ocasionou um atraso no cronograma. Mesmo nesse complexo cenário, a pesquisa está em conformidade com os aspectos éticos determinados pela legislação vigente.

A participação nesta pesquisa não infringe as normas legais e éticas, não havendo nenhum tipo de risco ou desconforto durante a pesquisa. Nenhum dos

procedimentos usados oferece riscos à dignidade dos participantes. Em relação à identidade, bem como informações ou qualquer outro meio que porventura possa identificar os professores, serão mantidos em sigilo. Ao participar desta pesquisa, os professores não arcaram com nenhuma despesa em relação ao curso e não serão pagos para que o realizem. O benefício com a participação nesta pesquisa está no aprimoramento dos conteúdos a respeito do tema BNCC, cultura digital, tecnologia e Educação Física, como forma de ampliar o conhecimento dos participantes do curso, nos modos de aplicação desses recursos em ambientes educacionais.

### **3 CAPÍTULO 1 - CULTURA DIGITAL E EDUCAÇÃO MIDIÁTICA: compreendendo com criticidade o perfil do estudante**

#### **3.1 Cultura digital**

Núcleo de uma das competências existentes na BNCC, a cultura digital na:

[...] primeira década do século XXI serviu como um marco exponencial dos meios de comunicação social, a exemplo da popularização dos aparelhos móveis e o acesso aos vários ambientes de informação, momento esse definido por muitos autores como sendo o surgimento de cultura digital. Paralelo a essa realidade, surgiram formas de expressões juvenis entorno das tecnologias, sendo possível afirmar que, o crescimento das tecnologias teve como parte do seu sucesso a origem de uma etapa de vida social, nesse caso a juventude, que encontrou em seus desdobramentos o principal motivo de produção da vida social. Logo, na atualidade é inegável a ligação existente entre os jovens e os meios de informação e comunicação, bem como a retroalimentação que constantemente consegue dar outros significados à vida humana (SCHNEIDER *et al.*, 2020, p. 43)

Entendida a trajetória histórica da cultura digital, Almeida e Silva (2011, p.3) afirmam que nas últimas décadas, diferentes partes do mundo ocidental vêm realizando estudos sobre tecnologias na educação, sendo estes considerados temas de uma ciência interdisciplinar, por abarcar princípios, vivências e saberes de diferentes áreas do conhecimento, interferindo na forma de se pensar, de agir e de se relacionar. Os autores evidenciaram que, desde o momento em que diferentes aparatos tecnológicos passaram a ser utilizados no espaço educativo, as tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) não ficaram mais limitadas a um espaço e tempo preestabelecido, passando a fazer parte da cultura: nas práticas e nas relações sociais e educativas estabelecidas para além do ambiente escolar.

Para Castro e Zuin (2019), a cultura digital contribui para uma transformação significativa na forma de produção das tecnologias, que de analógicas passaram a ser produzidas “por” e “nos” meios digitais. Acrescenta-se a ideia desses autores os apontamentos de Almeida e Silva (2011), para os quais as tecnologias não ficam isoladas em laboratórios, sendo gradualmente integradas às atividades escolares, ou mesmo, em espaços fora das unidades, atendendo aos interesses e necessidades e de professores, alunos e gestão.

No excerto das DCGNEB, observa-se no discurso uma anuência para efetivação dessas tecnologias no meio educacional:

[...] devem ser usadas e adaptadas para servir a fins educacionais e como tecnologia assistiva; desenvolvidas de forma a possibilitar que a interatividade virtual se desenvolva de modo mais intenso, inclusive na produção de linguagens. Assim, a infraestrutura tecnológica, como apoio pedagógico às atividades escolares, deve também garantir acesso dos estudantes à biblioteca, ao rádio, à televisão, à internet aberta às possibilidades da convergência digital. (BRASIL, 2013, p. 25)

Almeida e Silva (2011) destacam ainda que dentre as ferramentas tecnológicas típicas da cultura digital, estão: as mídias sociais, que pedem interação imediata sem a necessidade da presencialidade, os dispositivos móveis, com os quais os alunos “navegam” em espaços e tempos diversificados e os jogos eletrônicos, que sofreram diversas modificações em nomenclaturas, formatos e tecnologias.

Nesse sentido, nota-se que o objeto de conhecimento Jogos Eletrônicos trazido na BNCC (Brasil, 2017) é um dos artefatos tecnológicos que passam a compor cada vez mais os currículos escolares.

Além da produção de tecnologias digitais, Castro e Zuin (2019) destacam que, a cultura digital tem ocasionado mudanças de comportamento interpessoal; provocando transformações também nas abordagens utilizadas pelos meios de comunicação de massa. Em sua programação habitual e voltada a massa, genérica, esses meios abriram um espaço individualizado e pessoal, passando a viabilizar o contato em tempo real com diferentes pessoas, utilizando meios digitais de relacionamento como Facebook, MySpace, WhatsApp, Instagram e Youtube, assim como permitindo postagem e compartilhamento de comentários, fotos, vídeos e outros arquivos digitalizados e gerados por mídias alternativas.

Outra característica importante apontada pelos autores, é a denominada memória digital, que além de armazenar informações, fotos, vídeos e textos, permite a reprodução *ad infinitum*, fazendo com que não haja um esquecimento daquilo que foi publicado no ciberespaço. Entretanto há de se fazer algumas ressalvas, sobre o volume de dados disponibilizados nessas mídias, que tem desencadeado transtornos de saúde e o imediatismo, nem sempre benéfico, da disseminação dessas informações. Já que não houve tempo para uma mínima filtragem e seleção em termos de avaliação das fontes, do seu comprometimento com a veracidade e mesmo com a informação. A ideia de uma educação midiática vem como um enfrentamento dessas vicissitudes.

### 3.2 Educação midiática

Não somente o jovem estudante, mas todos que estão imersos nesse mundo da era digital precisam ser estimulados a filtrar as informações, refletir sobre elas e posicionar-se. Para Soares (2018, p.11), a educação midiática é a “prática voltada à análise do impacto dos meios de comunicação na sociedade e à promoção do uso pedagógico dos recursos das tecnologias da comunicação e informação no cotidiano do ensino”.

Assim, faz parte do debate sobre a educação midiática, o entendimento sobre as implicações da internet e das tecnologias da informação e comunicação na educação. Conforme Mora (2017), a internet é uma revolução cultural, que pode facilitar, em grande medida, os processos de aprendizagem, memória e aquisição de conhecimentos de muitas pessoas. Com o advento da internet, o mundo social mudou de forma revolucionária, afetando as relações humanas e a empatia com o outro. Contudo, Diesel *et al.* (2018) afirmam que poucos são os professores que usam tecnologias infocomunicacionais e as mídias em suas práticas, mesmo sabendo de suas vantagens. Para esclarecê-las, Escola (2018) aponta como possibilidades destes dispositivos, também chamados de Web 2.0, a de envolverem mais os estudantes, trazendo um ambiente mais criativo, interativo e altamente dinâmico.

Almeida e Franco (2014) defendem as TIC como uma forma de linguagem, trazendo nova concepção de espaço-tempo, originária das tecnologias infocomunicacionais; contudo alertam para os desvios consumistas, nem sempre concordantes com a finalidade formativa da escola. Apontam que a escola sofre uma pressão das famílias e das mídias, tanto aquelas de comunicação de massa, como as segmentadas pela internet, que estimulam o consumo de ferramentas tecnológicas, além de afirmarem que não basta aparelhar as escolas para que professores e alunos acessem os dispositivos em perspectiva pedagógica de atendimento ao currículo, apresentando quatro aspectos para a democratização das TIC na escola pública brasileira:

[...] a disponibilização de infraestrutura adequada; a oferta de programas de formação de professores; a inclusão nas diretrizes curriculares e na base curricular comum de referenciais que permitam a inserção de educadores e educandos na cultura digital; e a disponibilização de conteúdos educativos alinhados aos mesmos referenciais (ALMEIDA; FRANCO, 2014 p.49).

Mora (2017) apresenta que a internet pode ser muito útil como complemento do ensino, podendo ir ainda mais além com programas que incorporam reconhecimento de voz, professor-aluno, estímulos auditivos, visuais e sinestésicos, podendo influenciar a aprendizagem de maneira espetacular. Contudo, o autor também observa certos riscos sobre a internet, questionando se o tempo que as crianças e jovens passam navegando em busca de informações, contatando amigos nas redes sociais ou simplesmente baixando jogos, pode estar fazendo um bem ou um dano ao cérebro. Como afirma Gasque (2016, p. 14): “ao mesmo tempo que a internet possibilita o acesso à informação, à comunicação e à interação com pessoas em várias partes do mundo, traz consequências ainda pouco compreendidas e avaliadas.”

Ataide *et al.* (2019) analisaram artigos sobre riscos e benefícios oferecidos às crianças ao interagirem com a internet, apresentando como resultado um grande domínio tecnológico e uma fluência na interação com os aparatos, além de possuírem concepções sobre riscos que a internet pode oferecer. Entre estes riscos, estão o *bullying* virtual, sequestro de pessoas, aliciamento virtual, pedofilia e outros, tornando a criança alvo fácil de golpes pela internet, o que deixa pais e responsáveis inseguros frente a este universo. Em relação aos benefícios, os autores citam:

[...] os benefícios que a internet pode oferecer são muitos. Em todo o mundo, as crianças utilizam cada vez mais a Internet como uma fonte de informação, comunicação, socialização e entretenimento, seja através de situações que as crianças relatam nas quais elas usufruem por meio de jogos, redes sociais, vídeos, músicas, entre outros (ATAIDE *et al.*, 2019 p.167).

Em uma síntese da literatura científica sobre possíveis efeitos que a internet e as redes sociais produzem sobre aspectos cognitivos da criança e adolescente, Mora (2017) assevera que pode ocorrer: uma diminuição da empatia, redução da atenção executiva, capacidade de tomar decisões e autocontrole, aumento da impulsividade e desajuste dos tempos necessários para a obtenção de recompensas (tudo tem que ser rapidamente executado). É sugerido ainda que tudo isso pode reduzir o tempo para se dedicar ao pensamento repousado, lento, profundo e verdadeiramente reflexivo, crítico e criativo.

A internet também tem estado relacionada ao aumento no número de crianças que padecem do transtorno do déficit de atenção e hiperatividade nas escolas, além

de prejudicar condutas fundamentais de relação emocional e pessoal. Em contrapartida, o autor afirma que em oposição a isso, outras vozes levantam-se, sinalizando que a internet não produz nenhum dano, podendo ser benéfica para a adaptação do cérebro a novos tempos.

Entender minimamente como desenvolver as aulas na perspectiva da educação midiática pode ser fundamental para estabelecer uma mais adequada interação ou inter-relação professor e alunos, já que a educação midiática também aparece como conteúdo a ser trabalhado na BNCC. Analisando o documento, tanto a cultura digital como a educação midiática ganham destaque logo no início de seu texto, sendo que no item “Competências gerais da Base Nacional Comum Curricular” (BRASIL, 2017, p. 9-10 ) das dez referências, seis (as de número 3, 4, 5, 7, 9 e 10) requerem do professor conhecimento teórico ou metodológico sobre os dois temas.

Para Cecílio (2019), a função da educação midiática é fazer que crianças e jovens sejam capazes de analisar informações, relacioná-las, e entender a natureza da mídia, através de um senso crítico, que permita refletir sobre o papel de quem faz e de quem recebe o conteúdo. Com uma abordagem inquisitiva e reflexiva, baseada em perguntas, a educação midiática deve ser trabalhada em diversos componentes curriculares.

Para que o trabalho com a temática tecnologia seja desenvolvido de maneira adequada com os alunos, com a associação das habilidades e competências prescritas na Base e relacionadas à cultura digital; é importante identificar e compreender o perfil do público, quem são estes estudantes.

Este é um conhecimento essencial trazido da antiguidade pelos filósofos oradores chegando aos *digitals influencers* das mídias da atualidade, como Cortella (2019) com relevante influência nos pensamentos educacionais da atualidade. Para Cortella (2011, p. 95) “não há conhecimento que possa ser apreendido e recriado se não mexer, inicialmente, nas preocupações que as pessoas detêm”.

Preocupação existente e disseminada também por autores, cujas obras estão disponibilizadas nas escolas públicas, nas salas de leitura e para reuniões pedagógicas de professores, como Chalita (2014, p. 26) afirmando que “é preciso que o professor enxergue o aluno e tente conhecê-lo. Que se pergunte: quem são os meus alunos? O que querem? Sonham? Se sonham, com o que sonham? Se não sonham, como fazê-los sonhar?”. Esses questionamentos são o enfoque do seguimento desse texto.



### 3.3 Perfil dos estudantes

De acordo com as DCNGEB (BRASIL, 2013), os estudantes da atualidade nasceram na era digital e faz parte do seu perfil aprender e receber informação com rapidez, gostar de processos simultâneos e múltiplos como realizar atividades paralelamente. Sem perceber que os alunos nasceram na era digital, os professores acreditam que os acompanham apenas por digitar e imprimir textos e fazer uso de e-mail.

Schneider *et al.* (2020) apontam que tem sido cada vez mais rotineiro observar o estreitamento da relação dos jovens com diversos aparatos tecnológicos que possibilitam a realização de diferentes tarefas no cotidiano, possibilitando novos processos de comunicação, além de uma nova forma de se relacionar, conviver e produzir.

[...] aliado a isso, se nota a intimidade com que tais jovens manuseiam os objetos no campo das tecnologias, podendo-se exprimir desse fenômeno, a ideia sob a qual, os jovens contemporâneos estão imersos numa cultura do hibridismo. (SCHNEIDER *et al.*, 2020, p. 42)

Veen e Wracking (2009), chamam essa geração de estudantes de *Homo zappiens*. Segundo os autores, essa geração cresceu usando variados recursos tecnológicos desde pequenos, permitindo desenvolver habilidades de comunicação e colaboração em rede, integrar comunidades reais e virtuais, processar ativamente informações, conseguir por meio de estratégias de jogo resolver problemas habilmente. Outras características do *Homo zappiens* são o comportamento hiperativo e a atenção limitada a pequenos espaços de tempos, estando a escola desconectada de seu mundo.

Nesse sentido, a diferença nas características dessas gerações possibilita o aumento de conflitos na relação professor *versus* aluno. Conforme mostra Alonso (2018, p.174), assim como em toda relação de poder, a autoridade do professor sempre foi questionada, entretanto, na contemporaneidade com o acesso digital a todo e qualquer tipo de conhecimento de forma imediata, essa hierarquia do professor em sala foi amplamente afetada. Gee (2009, p.168), cita que “os seres humanos de fato gostam de aprender, apesar de às vezes na escola a gente nem desconfiar disso”. O alerta desse autor é relevante, pois muitas vezes ao se focar o conteúdo a ser trabalhado esquece-se de estimular o jovem a curiosidade, ao pensamento científico, a observação e a comparação, reforçando o seu protagonismo. Para Alonso (2018, p.

176) “a ação do professor pode tornar-se maior ao considerar a “voz” dos alunos com o que é produzido nas redes comunicacionais, que estruturam a cultura digital.”

Schneider *et al.* (2020) relatam o resultado dos avanços tecnológicos em rede, que permitem aos sujeitos sociais manterem-se conectados, como um momento adequado para as experiências baseadas em conexões. Contudo é também um período no qual, se nota com frequência a necessidade de posturas mais conscientes:

[...] Não obstante, esse mesmo tempo histórico demarcado pela conexão é também momento onde se nota com frequência a necessidade de posturas mais conscientes, principalmente por parte dos jovens, no tocante ao equilíbrio quanto ao uso das TDIC. A principal problemática que se tornou comum às discussões envolve a utilização de dispositivos ligados às culturas digitais como sendo responsáveis pelo afastamento entre os grupos sociais, incluindo-se nessa análise os próprios jovens. (SCHNEIDER *et al.*, 2020, p. 43)

Gee (2009, p. 168) afirma que, muitos jovens pagam uma quantia significativa para se envolverem em tarefas complexa, longas, difíceis e desestimulantes não aceitando jogos fáceis, bobos e pequenos. Assim, uma possibilidade para contribuir com a educação do *Homo zappiens* é considerar os princípios apontados por Gee (2009) para serem aplicados na educação escolar.

Em relação à atual geração, também chamada de alfa, devido às características que vão ao encontro do conhecimento dos jogos eletrônicos; Callai *et al.* (2019, p.10) sugerem-na como uma geração capitalista, com a maioria dos pais trabalhando o dia inteiro, chegando cansados em casa, enquanto as crianças, que têm ainda muita energia, acabam recebendo dos pais, *tablets*, celulares e/ou *notebooks* para compensar a ausência de atenção. Assim, ficam propensos a acessar as mais diversas informações que o mundo digital oferece. Nesse sentido, Schneider *et al.* (2020) apontam que um dos problemas advém da quantidade de informações que, não rara vezes, não possuem fidedignidade nem embasamento científico, sendo necessário apurar a pesquisa. Outro problema é o surgimento de comportamentos contrários a opiniões distintas, até mesmo pelo ciberespaço ser utilizado como um espaço sem regras.

Nesse contexto, observa-se na BNCC (BRASIL, 2017) a importância do desenvolvimento de competências para atuar com responsabilidade nos contextos das culturas digitais.

[...] a BNCC afirma, de maneira explícita, o seu compromisso com a educação integral. Reconhece, assim, que a Educação Básica deve visar à formação e ao desenvolvimento humano global, o que implica compreender a complexidade e a não linearidade desse desenvolvimento, rompendo com visões reducionistas que privilegiam ou a dimensão intelectual (cognitiva) ou a dimensão afetiva. Significa, ainda, assumir uma visão plural, singular e integral da criança, do adolescente, do jovem e do adulto – considerando-os como sujeitos de aprendizagem – e promover uma educação voltada ao seu acolhimento, reconhecimento e desenvolvimento pleno, nas suas singularidades e diversidades. (BRASIL, 2017, p. 14)

## **4 CAPÍTULO 2 - BNCC E A LITERATURA: aproximando o docente ao currículo oficial**

### **4.1 Adoção de uma base curricular comum**

Conforme Martineli *et al.* (2016) a elaboração da BNCC, prevista na Carta Magna, promulgada em 1988, refletiu na sociedade brasileira, sobretudo nas instituições ligadas à educação.

Contudo, é a partir da LDB que se nota ações mais efetivas no contexto educacional brasileiro atendendo ao disposto na constituição, com a educação ganhando destaque nas mídias e envolvendo famílias, professores, estudantes, gestores, envolvendo o âmbito econômico, político e a social, sendo uma possível resposta aos movimentos sociais por uma educação na busca de “uma formação social mais justa, igualitária, autônoma, solidária, democrática, crítica e reflexiva”. (PERTUZATTI & DICKMANN, 2016, p.115)

Entre as reivindicações atendidas na LDB, está o entendimento da Educação Física como componente curricular da Educação Básica e, com a redação de 2003, sua obrigatoriedade na educação básica (CALLAI *et al.*, 2019, p.3).

Nota-se no artigo nº 26 da LDB, a previsão de um currículo comum no sistema de ensino:

[...] Os currículos da Educação Infantil do Ensino Fundamental e do Ensino Médio devem ter base nacional comum, a ser complementada, em cada sistema de ensino e em cada estabelecimento escolar, por uma parte diversificada, exigida pelas características regionais e locais da sociedade, da cultura, da economia e dos educandos. (BRASIL, 1996, p. 19)

Apesar de prevista em décadas anteriores, Pertuzatti e Dickmann (2016, p.119), apontam que “adotar uma Base Nacional Comum não é consenso entre os especialistas da educação, havendo dúvidas se esta é a melhor forma de organizar o sistema educacional.”

Nesse sentido, Vieira *et al.* (2019) apontam que diversos pesquisadores demonstram preocupações sobre uma base nacional comum curricular, havendo interferência do Banco Mundial, de conglomerados financeiros constituídos e de outras agências internacionais, mantendo os currículos escolares mais controlados, até mesmo em função das avaliações de larga escala, que refletem em investimentos

econômicos em políticas educacionais. Os autores também questionam a ideia de uma Educação de qualidade atrelada a indicadores internacionais, criticando ainda a expressão “padrão de qualidade”, afirmando que esse padrão, por vezes tem mais importância que a criança na escola, sem pensar nos caminhos percorridos pelo aluno para chegar a escola, suas condições de vida, a forma como aprendem e se relacionam com o conhecimento.

Vieira *et al.* (2019) julgam as avaliações de larga escala e o ranqueamento das escolas como possíveis problemas advindos do currículo comum:

[...] Outra preocupação apontada na elaboração da Base Nacional Comum Curricular é a relação estabelecida com as avaliações de larga escala quando determinados “conhecimentos legitimados” são explorados em sala de aula, desconsiderando muitos outros e, muitas vezes, não estabelecendo um diálogo/relação com a vida social do estudante. O conhecimento serve à escola e às avaliações escolares e de larga escala, mas não à formação integral do sujeito. Além disso, esse processo promove um ranqueamento das escolas, fazendo-as competirem entre si, pois precisam evidenciar quem tem a melhor nota, mesmo que promovam processos de exclusão de muitos estudantes ou neguem a entrada daqueles considerados “impróprios” (por exemplo, os com deficiência) por receio de eles rebaixarem os índices da unidade de ensino. (VIEIRA *et al.*, 2019, p. 353)

Enquanto Vieira *et al.* (2019) apontam receios relativos à construção de currículos mínimos e únicos (contrapondo-se à diversidade cultural brasileira) padronizando as formas de aprender dos alunos para atender órgãos internacionais em prol de uma Educação de qualidade; Callai *et al.* (2019) afirmam que a BNCC altera a organização curricular do sistema educacional, ao visar um currículo comum para as escolas, com pouca flexibilidade para que as escolas considerem aspectos individuais, sendo necessário uma reestruturação nos Projetos Políticos Pedagógicos (PPP)s, adequando-as às normas estabelecidas na BNCC.

## 4.2 O enfoque das competências na BNCC

Segundo Dias (2010, p. 74) o termo competência teve sua origem no século XV, na língua francesa, designando a legitimidade e a autoridade das instituições para tratar de determinados assuntos. No século XVIII, o significado do termo foi ampliado para o nível individual, caracterizando a capacidade pessoal do sujeito relacionada ao saber e à experiência. (DIAS, 2010)

A partir da década de 1970, o termo competência surge associado à qualificação profissional, sendo interpretada na perspectiva empresarial, “como uma

forma de flexibilização laboral, diminuição da precariedade do emprego” (DIAS, 2010, p.74) ou associada a ideia de uma certa maestria do indivíduo no exercício de suas atividades laborais (BARBOSA *et al.*, 2019).

Dias (2010, p.74) aponta que na Educação, o conceito aparece como alternativa aos termos “capacidade, habilidade, aptidão, potencialidade, conhecimento ou *savoir-faire*”.

[...] Em síntese, a competência é uma combinação de conhecimentos, motivações, valores e ética, atitudes, emoções, bem como outras componentes de carácter social e comportamental que, em conjunto, podem ser mobilizadas para gerar uma ação eficaz num determinado contexto particular. Permite gerir situações complexas e instáveis que exigem recorrer ao distanciamento, à metacognição, à tomada de decisão, à resolução de problemas. Podemos, pois, afirmar que a competência se caracteriza por ser complexa, projetada no futuro (numa aposta nos poderes do tornar-se). Exerce-se em situação, é completa, consciente e transferível para outros contextos. (DIAS, 2010, p. 75)

Entre os críticos da abordagem estão Branco *et al.* (2019, p.155), que afirmam que a gênese da inserção da pedagogia das habilidades e competências provém de um dos quatro pilares da educação, o Aprender a Aprender, que intenciona formar o professor de modo que se adapte e aceite a ordem vigente.

Já para Perrenoud (2001), uma abordagem por competências muda as relações entre estudantes e professor. O aluno precisará envolver-se com as aprendizagens necessárias, enquanto o docente deve ser um organizador de saberes, aprendizagens e um incentivador de projetos. Assim, o foco que antes era voltado ao conteúdo a ser ensinado, passa a ser no desenvolvimento de competências, clarificado no excerto a seguir:

[...] Em situação de ensino/aprendizagem, o indivíduo aprende a identificar e a descobrir conhecimentos, a mobilizá-los de forma contextualizada. Ser competente não é realizar uma mera assimilação de conhecimentos suplementares, gerais ou locais, mas sim, compreende a construção de esquemas que permitem mobilizar conhecimentos na situação certa e com discernimento. A partir da formação de uma decisão ou procura de informação pertinentes, estes esquemas de percepção, pensamento, avaliação e acção suportam interferências, antecipações, generalizações e apreciações de probabilidades. Ao construir competências considera-se o contexto de aprendizagem, a implicação do sujeito na tomada de decisão, a resolução de situações problemáticas e o próprio processo de construção de conhecimento. Uma abordagem por competências

defende que o sujeito constrói os seus próprios saberes, numa interacção afectiva que possibilita o aprender a aprender. Em contexto educativo, com os outros, o sujeito (re)descobre, (re)inventa novas possibilidades de acção que lhe permitem situar-se crítica e autonomamente na sociedade actual. (DIAS, 2010, p. 77)

A organização da educação por competências, já era prevista no Brasil com a LDB (BRASIL, 1996), em seu Inciso IV do Artigo 9º; no qual designa à União a função de:

[...] estabelecer, em colaboração com os Estados, o Distrito Federal e os Municípios, competências e diretrizes para a Educação Infantil, o Ensino Fundamental e o Ensino Médio, que nortearão os currículos e seus conteúdos mínimos, de modo a assegurar formação básica comum. (BRASIL, 1996)

Desde o século XX aos dias de hoje, as competências são temáticas de obras no mundo e no Brasil, sendo que na maioria dos Estados e Municípios brasileiros, assim como em outros países, são o foco dos currículos oficiais (BRASIL, 2017). As decisões pedagógicas na BNCC devem estar visar o desenvolvimento de competências, indicando o que os alunos devem “saber” e o que devem “saber fazer”. (BRASIL, 2017, p.13)

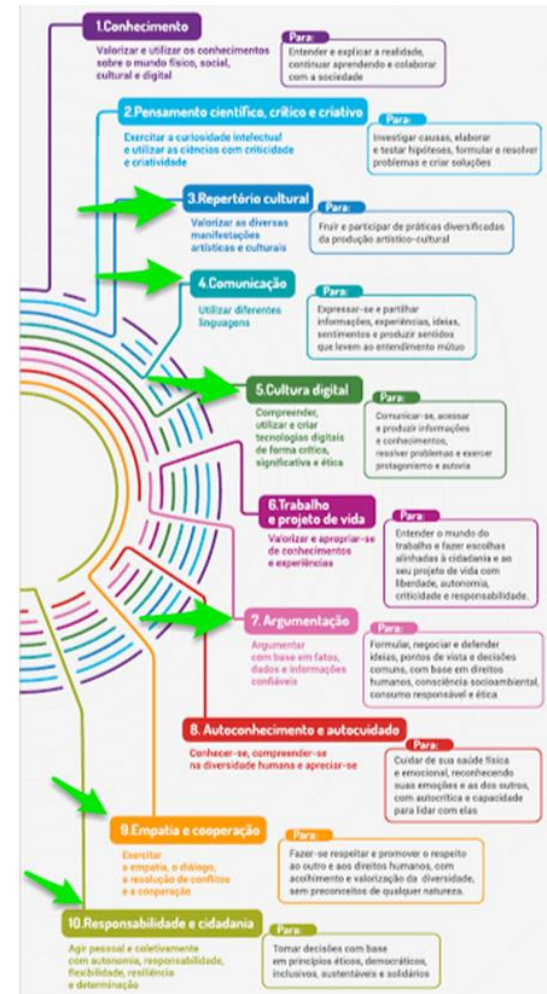
A concepção de competência no texto da BNCC, condensa aqueles expressos em vários documentos anteriores, envolvendo conceitos e ações que utilizam, integram e mobilizam conhecimentos em simultaneidade as atitudes e valores, conforme a explicação a seguir:

“[...] a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho.” (BRASIL, 2017, p. 8).

Assim, verifica-se na BNCC, a estruturação de dez competências gerais, diversas outras competências por área do conhecimento e competências específicas de acordo com os componentes curriculares (BRASIL, 2017). Os quadros a seguir ilustram esses desdobramentos, na intenção de facilitar a identificação e o entendimento de sua finalidade pedagógica.

**Figura 1** - Competências gerais com palavras-chave e infográfico com destaque das competências da BNCC com algum vínculo teórico ou metodológico com a cultura digital e a educação midiática e informacional.

COMPETÊNCIAS GERAIS DA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR	PALAVRA-CHAVE
1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.	CONHECIMENTO
2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.	PENSAMENTO CIENTÍFICO, CRÍTICO E CRIATIVO
3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.	SENSE ESTÉTICO
4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.	COMUNICAÇÃO
5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.	CULTURA DIGITAL
6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.	AUTOGESTÃO
7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.	ARGUMENTAÇÃO
8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.	AUTOCONHECIMENTO E AUTOCUIDADO
9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.	EMPATIA E COOPERAÇÃO
10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.	AUTONOMIA



**Fontes:** Conteúdo da BNCC (BRASIL, 2017, p. 9-10); I-Infográfico à direita adaptado de arte produzida por Regiany Silva / PORVIR: <https://porvir.org/entenda-10-competencias-gerais-orientam-base-nacional-comum-curricular>. Acesso em: 02 mai. 2020. Adaptação das imagens: autoria própria.



Segundo Barbosa *et al.* (2019), o ensino por competências na BNCC é entendido como um modo de possibilitar conhecimentos práticos. Para os autores, este entendimento foi trazido ao campo educacional para tentar superar as deficiências escolares e atender as necessidades de mercado, tendo um viés educacional perverso, que individualiza o insucesso escolar dos alunos e exime o Estado e as instituições educacionais de sua responsabilidade.

Apesar das críticas, os autores afirmam que ao menos teoricamente, as competências da BNCC propõem a formação integral dos estudantes, esmiuçando-a em vários âmbitos:

[...] Na BNCC, as competências visam, em teoria, contemplar um desenvolvimento pleno dos alunos, ou seja, que abarque todos os âmbitos da vida do estudante. O que se propõe é a formação integral da pessoa. No campo pessoal, atitudes e valores; no campo educacional, práticas cognitivas e, no campo social, atitudes e valores voltados à vida e, principalmente, ao mundo do trabalho. Em suma, essas competências permitirão aos alunos, no momento oportuno, dar as devidas respostas aos problemas que a vida lhes apresentar. (BARBOSA *et al.*, 2019, p. 521)

Nota-se que a definição trazida na BNCC, tem alguma similaridade com o que é proposto por Perrenoud (1999), que defende o ensino de competências para a vida, criticando a escola tradicional e indagando se a escola deve se limitar à transmissão do conhecimento ou ir além, ao desenvolver as competências. O autor enfatiza que os currículos devem priorizar conhecimentos que sejam utilizados no dia a dia, para resolver desafios diversos do cotidiano.

Já Branco *et al.* (2019) criticam a abordagem das competências, pois entendem que estas têm o propósito de formar o docente para que de adeque e aceite a organização social estabelecida, produzindo indivíduos que se adaptam facilmente ao sistema produtivo, deixando os conteúdos sistematizados ao longo da história sem tanta prioridade. Os autores entendem que o papel social da escola, que sempre fora secundário, perde ainda mais espaço para uma formação que deixa evidente apenas as competências e habilidades, deixando de lado, além dos conteúdos, as questões sociais.

No excerto a seguir, os mesmos autores tecem críticas que merecem reflexões por todos os sujeitos educacionais, pois ao entender os limites do documento, acredita-se que professores, gestores e outras instâncias colaborem com sua maturação e aprimoramento como currículo escrito, cabendo então como currículo praticado, ações de mediação pedagógica nas unidades, que superem as lacunas da norma:

[...] A organização da BNCC, visando a uma reorganização curricular, centrada no ensino de competências e habilidades, além de não trazer nada de novo, propõe para a Educação uma sistemática já amplamente discutida e, de modo geral, rejeitada pela maioria dos educadores. O referido documento educacional deveria estabelecer um currículo que, de fato, fortalecesse o ensino e proporcionasse uma educação emancipatória, trazendo mais qualidade, equidade e inclusão social. Ao invés disso, ao evidenciar o desenvolvimento de competências e habilidades, adota-se uma lógica na qual se fortalece o individualismo e a competição, sob o enfoque do desempenho individual e dos interesses do capital. Não se trata de negar a importância de que os jovens sejam preparados para o trabalho, a questão é que tipo de preparação está sendo ofertada: uma preparação que os tornem críticos e atuantes no meio em que vivem, buscando a igualdade e equidade social, ou uma preparação com viés estritamente mercadológico, desconsiderando as questões sociais, políticas e ideológicas? (BRANCO *et al.*, 2019, p. 168)

Turini *et al.* (2018) ressaltam que concordam com o discurso de educação transformadora e que ela possibilite o desenvolvimento de competências. Contudo, demonstram preocupação com a concepção de Educação Escolar do documento da BNCC, tanto para as competências formativas quanto para fazer a transformação da sociedade. Para eles, o modelo proposto tende a fragmentar o processo educativo, desenvolvendo ações para atender as já estabelecidas relações de mercado, sem transformá-lo, além de tratar os conhecimentos historicamente acumulados como meios, e não como fins em si mesmos:

[...] Ainda, a BNCC parece conceber a escola como um local de simulações para o cotidiano, sendo possível dar conta das mais variadas demandas complexas da vida cotidiana. Parece-nos viável pensar não apenas em um documento base, mas em um Sistema Nacional de Educação, que proponha desenvolver competências técnicas e políticas, definindo o papel central da Educação Escolar

como aquela com a função de transmissão e assimilação de conhecimentos tácitos e científicos, tomando o aluno como um todo, e não como partes, sem afastá-lo da produção material e imaterial que a humanidade vem produzindo e reinterpretando constantemente há tempos. Um Sistema Nacional de Educação compreende uma base comum, mas uma base comum sozinha não compreende um Sistema Nacional de Educação. (TURINI *et al.*, 2018, p. 26)

Pelo que foi levantado, nota-se que a BNCC possui aspectos favoráveis e desfavoráveis e que precisam ser aprofundados em investigações posteriores. Se por um lado, ela pode contribuir com o desenvolvimento dos currículos das redes de ensino, por outro; conforme aponta Betti (2017), embora esteja em sintonia com avanços da Educação Física escolar, ela não dialoga com outras concepções da área como a saúde, o desenvolvimento motor, entre outras; podendo gerar dificuldades para os professores que não dominam o jargão da abordagem culturalista (DAÓLIO, 1995), tendência recorrente na BNCC e em documentos oficiais anteriores.

#### **4.3 A Educação Física escolar na BNCC**

Como já mencionado, a Educação Física escolar tem passado por mudanças gradativas nos currículos e conteúdos oficiais. Preconizada formalmente nos Parâmetros Curriculares Nacionais (1997), seu papel educacional passou a evidenciar demandas que envolvem uma reflexão sobre a escolha de conteúdos, ampliando-os para além de fatos e conceitos, incluindo nas práticas da área, discussões sobre conduta, valores, normas e atitudes. Nesse sentido, Henkel (2016) afirma que os PCNs responsabilizam de certa forma, a escola e o professor com a formação ampla e integral do aluno; embora seja ainda observável em muitos locais, a prática da Educação Física restringir-se ao esporte, em um mesmo conteúdo repetido ao longo dos anos escolares.

Na BNCC:

[...] Especificamente nas partes do documento destinadas à Educação Física, cabe ressaltar que a BNCC (BRASIL, 2016), tais como em outras normas, parâmetros e diretrizes anteriores, é considerada dentro da área de “Linguagens”, a qual, por sua vez, é entendida de maneira mais ampla, sendo considerada como a forma como são desenvolvidas as relações pessoais e institucionais e a participação na vida em sociedade. Se, por um lado, tal alocação da Educação Física nessa área é alvo de críticas, por outro lado entende-se que o

texto mantém coerência com proposições anteriores que tem vinculado este componente na área das linguagens em diversos momentos (a exemplo dos Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio, Orientações Curriculares Nacionais, Parâmetros Curriculares Mais (PCN +), entre outros (RUFINO E NETO, 2016, p.48)

O entendimento da Educação Física como “linguagem”, integrada a língua portuguesa, língua inglesa e artes, que são outras disciplinas dessa categorização, colabora para a estruturação da subjetividade humana. (MARTINELLI *et al.*, 2016) Assim, a Educação Física estruturada na BNCC contraria a abordagem baseada apenas em práticas e esportes tradicionais, diversificando os conteúdos para o âmbito do lazer e atividades físicas voltadas a saúde. (MARTINELLI *et al.*, 2016).

Nesse sentido, a BNCC (BRASIL, 2017) compreende o movimento humano inserido no âmbito cultural, não se limitando ao deslocamento espaço-temporal do corpo ou segmento corporal, apresentando o seguinte conceito para o componente curricular:

[...] A Educação Física é o componente curricular que tematiza as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social, entendidas como manifestações das possibilidades expressivas dos sujeitos, produzidas por diversos grupos sociais no decorrer da história. (BRASIL, 2017, p. 211)

Sua contribuição no desenvolvimento de competências, do ponto de vista da BNCC (BRASIL, 2017), pode ser fragmentada em seis competências no âmbito da área de linguagens, em dez competências específicas e em dez competências gerais. Observa-se também um total de 69 habilidades (aprendizagens essenciais), a serem trabalhadas em diversos objetos de conhecimento (conteúdos), dentro de seis unidades temáticas. Os quadros a seguir ilustram a estrutura da Educação Física na BNCC e apresentam as competências da área de linguagens e as específicas da Educação Física, com suas respectivas palavras-chave:

**Quadro 1** - Competências Específicas da área de linguagens do ensino fundamental com as palavras-chave.

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DA ÁREA DE LINGUAGENS NA BNCC PARA O ENSINO FUNDAMENTAL	PALAVRA-CHAVE
1. Compreender as linguagens como construção humana, histórica, social e cultural, de natureza dinâmica, reconhecendo-as e valorizando-as como formas de significação da realidade e expressão de subjetividades e identidades sociais e culturais.	LINGUAGEM E HUMANIDADE
2. Conhecer e explorar diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e linguísticas) em diferentes campos da atividade humana para continuar aprendendo, ampliar suas possibilidades de participação na vida social e colaborar para a construção de uma sociedade mais justa, democrática e inclusiva.	DIVERSIDADE DE LINGUAGENS E COOPERAÇÃO
3. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao diálogo, à resolução de conflitos e à cooperação.	COMUNICAÇÃO
4. Utilizar diferentes linguagens para defender pontos de vista que respeitem o outro e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, atuando criticamente frente a questões do mundo contemporâneo.	ARGUMENTAÇÃO
5. Desenvolver o senso estético para reconhecer, fruir e respeitar as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, inclusive aquelas pertencentes ao patrimônio cultural da humanidade, bem como participar de práticas diversificadas, individuais e coletivas, da produção artístico-cultural, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.	SENSO ESTÉTICO
6. Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos.	CULTURA DIGITAL

Fonte: Conteúdo das competências extraído da BNCC (BRASIL, 2017). Quadro e escolha das palavras-chave de autoria própria.

**Quadro 2** - Competências Específicas de Educação Física para o ensino fundamental com as palavras-chave.

<b>COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL</b>	<b>PALAVRA-CHAVE</b>
1. Compreender a origem da cultura corporal de movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual.	<b>CULTURA CORPORAL DE MOVIMENTO</b>
2. Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo.	<b>ESTRATÉGIAS</b>
3. Refletir, criticamente, sobre as relações entre a realização das práticas corporais e os processos de saúde/doença, inclusive no contexto das atividades laborais.	<b>REFLEXÃO CRÍTICA</b>
4. Identificar a multiplicidade de padrões de desempenho, saúde, beleza e estética corporal, analisando, criticamente, os modelos disseminados na mídia e discutir posturas consumistas e preconceituosas.	<b>ANÁLISE CRÍTICA</b>
5. Identificar as formas de produção dos preconceitos, compreender seus efeitos e combater posicionamentos discriminatórios em relação às práticas corporais e aos seus participantes.	<b>RESPEITO ÀS DIFERENÇAS</b>
6. Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam.	<b>CRIATIVIDADE</b>
7. Reconhecer as práticas corporais como elementos constitutivos da identidade cultural dos povos e grupos.	<b>IDENTIDADE CULTURAL</b>
8. Usufruir das práticas corporais de forma autônoma para potencializar o envolvimento em contextos de lazer, ampliar as redes de sociabilidade e a promoção da saúde.	<b>AUTONOMIA</b>
9. Reconhecer o acesso às práticas corporais como direito do cidadão, propondo e produzindo alternativas para sua realização no contexto comunitário.	<b>RECONHECIMENTO DOS DIREITOS E INTERVENÇÃO</b>
10. Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.	<b>VIVÊNCIAS, COOPERAÇÃO E PROTAGONISMO</b>

Fonte: Conteúdo das competências extraído da BNCC (BRASIL, 2017). Quadro e escolha das palavras-chave de autoria própria.

No que tange à Educação Física de ensino fundamental, a BNCC segmenta seu oferecimento em quatro ciclos (1º e 2º anos; 3º ao 5º ano; 6º e 7º anos; 8º e 9º anos), cada qual com seus objetos de conhecimento e unidades temáticas, conforme quadro abaixo:

**Quadro 3** - Objetos de Conhecimento por Unidade Temática e Ciclo da Educação Física na BNCC.

OBJETOS DE CONHECIMENTO POR UNIDADE TEMÁTICA E CICLO				
UNIDADE TEMÁTICA	1º e 2º anos	3º ao 5º ano	6º e 7º anos	8º e 9º anos
Brincadeiras e jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo; Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana	Jogos eletrônicos;	
Esportes	Esportes de marca; Esportes de precisão	Esportes de campo e taco; Esportes de rede/parede; Esportes de invasão	Esportes de marca; Esportes de precisão; Esportes de invasão; Esportes técnico-combinatórios	Esportes de rede/parede; Esportes de campo e taco; Esportes de invasão; Esportes de combate
Ginásticas	Ginástica geral;	Ginástica geral;	Ginástica de condicionamento físico	Ginástica de condicionamento físico; Ginástica de conscientização corporal
Danças	Danças do contexto comunitário e regional	Danças do Brasil e do mundo; Danças de matriz indígena e africana	Danças urbanas	Danças de salão
Lutas		Lutas do contexto comunitário e regional; Lutas de matriz indígena e africana	Lutas do Brasil	Lutas do mundo
Práticas Corporais de Aventuras			Práticas corporais de aventura urbanas	Práticas corporais de aventura na natureza

Fonte: Conteúdo extraído da BNCC (BRASIL, 2017). Quadro de autoria própria.

Observa-se no quadro 4, um total de 69 habilidades a serem desenvolvidas pela Educação Física nos alunos durante o ensino fundamental. Neira (2018, p.218) critica tais habilidades, afirmando que priorizam “processos cognitivos (explicar, planejar, identificar, descrever, discutir, colaborar na proposição, diferenciar e formular)”, tendo num contraponto apenas o experimentar e fruir. Para o autor, as aprendizagens essenciais, que são descritas em competências e habilidades na BNCC, deveriam ser mais limitadas, sobretudo diante da complexidade do Brasil.

**Quadro 4** – Quantidade de habilidades a serem trabalhadas, por ciclos e unidades temáticas:

QUANTIDADE DE HABILIDADES POR UNIDADE TEMÁTICA E CICLO					
UNIDADE TEMÁTICA	1º e 2º anos	3º ao 5º ano	6º e 7º anos	8º e 9º anos	Total
Brincadeiras e jogos	4	4	2		10
Esportes	2	2	5	6	15
Ginásticas	4	2	3	5	14
Danças	2	4	3	4	13
Lutas		3	4	3	10
Práticas Corporais de Aventuras			4	3	7
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>15</b>	<b>21</b>	<b>21</b>	<b>69</b>

Fonte: autoria própria.

Em hipótese alguma minha relutância significa a defesa de que cada escola ou professor possa ensinar o que quiser e se quiser. Penso, sim, que todas as crianças têm que aprender a ler, da mesma forma que precisam saber o que são, como são e o que significam as brincadeiras, danças, lutas, esportes e ginásticas. Esse deveria ser o limite das chamadas aprendizagens essenciais. Algo completamente distinto é especificar o gênero textual a ser lido e quando isso acontecerá, qual aspecto da prática corporal deverá ser ensinado e em que momento. É com esse ímpeto que a BNCC pretende invadir as salas de aula pelo país afora e determinar o que deve ser ensinado, mesmo sem conhecer as crianças, jovens e adultos que lá estão, como vivem, o que pensam, sabem e fazem. (NEIRA, 2018, p. 217)

Para Neira (2018, p.218), a aprendizagem esperada nas habilidades descritas objetiva apenas preencher vagas laborais para os setores médios e inferiores da sociedade, faltando trazer a compreensão do mundo e a leitura crítica aos alunos. Por outro lado, Callai *et al.* (2019) entendem que em termos das concepções críticas na Educação Física, nota-se alguns avanços, pois no texto do documento é mencionado a necessidade de que se preocupe em formar um indivíduo capaz de conhecer e reconhecer a cultura corporal de movimento, tendo capacidade e autonomia de se posicionar diante dela, assim como refletir sobre diversos conhecimentos. Os autores ainda citam que, no final das divisões das unidades temáticas é salientada a importância da adaptação de cada uma, conforme a realidade de cada escola, sendo



necessário ao professor realizar a transposição didática dos conhecimentos, atendendo às demandas da comunidade local.

Com o intuito de promover a educação integral, a BNCC traz oito dimensões do conhecimento para a Educação Física: “experimentação, uso e apropriação, fruição, reflexão sobre a ação, construção de valores, análise, compreensão e protagonismo comunitário” (BRASIL, 2017, p.218).

O documento ainda propõe que todas as unidades tenham um caráter lúdico e que ao jogar, dançar e vivenciar todas as práticas corporais propostas, os alunos consigam apropriar-se das lógicas intrínsecas, dos sentidos e significados que lhes são atribuídos (CALLAI *et al.*, 2019).

Neira (2018) também critica o uso do espaço textual na BNCC:

Das 10 páginas reservadas a explicitar a concepção de educação física que perpassa o documento, 1,5 é dedicada aos fundamentos epistemológicos, 5,5 são preenchidas com definições das unidades temáticas (brincadeiras e jogos, esportes, ginásticas, danças, lutas e práticas corporais de aventura) e as três últimas páginas se dedicam a explicar as “dimensões do conhecimento”. Essa distribuição revela muito sobre o viés adotado. Explanções dispensáveis tomaram um espaço importante em detrimento de conceitos fundamentais ao entendimento do currículo. O leitor fica sem saber, por exemplo, por que a educação física está na área das linguagens e o que isso significa. (NEIRA, 2018, p. 218)

Para que a BNCC não seja apenas uma normalização e uma base curricular prescrita, precisa do trabalho dos professores e gestores, envolvendo sua criatividade, suas habilidades e competências para transpô-la em currículo praticado e ativo. Isso requer mais do que soluções pontuais ou emergenciais para atender as dificuldades de sua implantação: requisita formação, o que leva ao próximo capítulo.

## 5 CAPÍTULO 3 - FORMAÇÃO DOCENTE

### 5.1 Docentes na era digital

Os desafios colocados à escola contemporânea, exigem uma profissionalização amplamente pensada nas políticas públicas educacionais, o que torna necessário um rigor na formação inicial e que se estende a formação continuada, considerando o crescente nível de complexidade (TASSA *et al.*, 2015).

Callai *et al.* (2019) apontam que a BNCC preocupa-se em preparar o docente para a contemporaneidade, onde os educandos têm fácil acesso às informações e tecnologias, devendo o professor buscar um olhar inovador e inclusivo.

É importante compreender o processo formativo que passa o professor, acompanhando a dinâmica da sociedade para que mudanças possam ser promovidas. (RUFINO; SOUZA NETO, 2016).

Dentre essas mudanças, destaca-se às relacionadas à evolução tecnológica:

[...] o novo de hoje, amanhã já pode estar ultrapassado, fato este que vai exigir dos educadores uma qualificação mais cuidadosa que lhes propicie condições de realizar reflexão crítica e coletiva sobre a aquisição e produção do saber e sua construção na prática escolar. As mudanças e avanços científicos e tecnológicos são previsíveis, mas a velocidade com que estas transformações vêm acontecendo, conforme a arquitetura da globalização acima mencionada, intensificam o curso da história da humanidade em seu conteúdo e forma, exigindo um novo tipo de formação humana e um novo tipo de profissional. Trata-se, agora, da formação de profissionais competentes, 'minimamente' preparados para enfrentar estes ditames. (TASSA *et al.*, 2015, p. 498)

No que se refere à área da Educação Física escolar, observa-se na tese de Moreira (2013) que o perfil profissional sofreu alterações nas últimas décadas, passando da atuação docente realizada por leigos até a exigência de formação específica para atuação na área, de estudos por correspondência (considerado um precursor do ensino a distância), como o oferecido pela Divisão de Educação Física nacional (DEF) na década de 1960 até cursos com maiores exigências e estruturas curriculares nos dias atuais.

Dambros e Oliveira (2016), afirmam que a inserção das tecnologias da informação e comunicação em currículos, grupos de pesquisa e propostas pedagógicas é uma necessidade urgente na sociedade atual, embora apresente-se de maneira apenas discreta.

Em estudo para investigar pesquisas nacionais e internacionais, que exploram a relação entre tecnologia e formação docente; Cortes *et al.* (2018) constataram em pesquisas recuperadas dos repositórios Scopus e Scielo, entre 1997-2017, a carência de trabalhos que ajudem na discussão sobre formação docente e cultura digital. Conforme esses teóricos, ainda prevalece nos cursos de formação, uma ênfase disciplinar para o uso das tecnologias, sendo pouco explorados os âmbitos críticos e criativos a relação docente com as mídias. Por este motivo, Cortes *et al.* (2018, p.1) defendem a “Midiaeducação como um âmbito formativo fundamental” nas escolas, para que a cidadania ativa seja exercida.

Para Callai *et al.* (2019), a formação inicial deverá colocar em pauta novas disciplinas que contemplem assuntos que envolvam as mídias, a internet e os games, de modo que os docentes possam garantir um ensino significativo. Os autores ressaltam que para a efetivação da proposta da BNCC, em específico, a unidade temática os jogos eletrônicos como conteúdo da Educação Física, os currículos dos cursos de formação inicial de professores deverão reavaliar suas grades curriculares, a fim de contemplar os conhecimentos necessários.

Escola (2018), ao investigar as aplicações das tecnologias da informação e comunicação na Educação Física afirma que os progressos tecnológicos contemporâneos desafiam professores e pesquisadores, a explorar melhor seu uso e integração, sendo fundamental conhecer melhor e aproveitar o conjunto de dispositivos digitais que abrem novas possibilidades para o ensino da Educação Física. O autor apresenta dispositivos chamados de *Web 2.0*, alguns populares como os motores de busca, blogue, *twitter* e *youtube*, e outros menos usuais como o *teachertube*, *xtra normal*, *shidonna*, *go!animate*, *animoto*, *box.net*, *joomla*, *podcasting tools*, *delicious* e *CAST UDL book builder*, com inúmeras possibilidades de usos. No caso do *Twitter*, por exemplo, Escola (2018) afirma que é uma das ferramentas de comunicação mais importantes dos indivíduos do século XXI, podendo ser um meio

eficiente de comunicação entre professores e estudantes. Uma característica importante é a limitação de caracteres nas mensagens, respondendo ao gosto e tendência dos jovens pela utilização de um discurso mais reduzido. Outro exemplo, no caso do *CAST UDL book builder*, conforme o autor pode ser relevante para o professor organizar informações sobre o que os estudantes vão trabalhar nas aulas de Educação Física, sendo útil também para que eles se organizem em um trabalho de investigação. Assim, os professores devem insistir na exploração destas potencialidades, enfrentando muitas vezes desafios que extrapolam o domínio das ferramentas da educação midiática.

Nesse sentido, Cortes *et al.* (2018) apontam a importância da inserção das tecnologias no curso de graduação, de forma a instigar a criticidade docente, o que repercute nas suas metodologias de ensino. Assim, pode haver uma compreensão maior da dimensão instrumental do uso das tecnologias infocomunicacionais, facilitando os processos de ensino e aprendizagem. Entende-se assim, que o autor compartilha da ideia de Branco *et al.* (2019), devendo a formação abranger o aspecto crítico, para que não haja apenas uma adaptação e aceitação da ordem vigente.

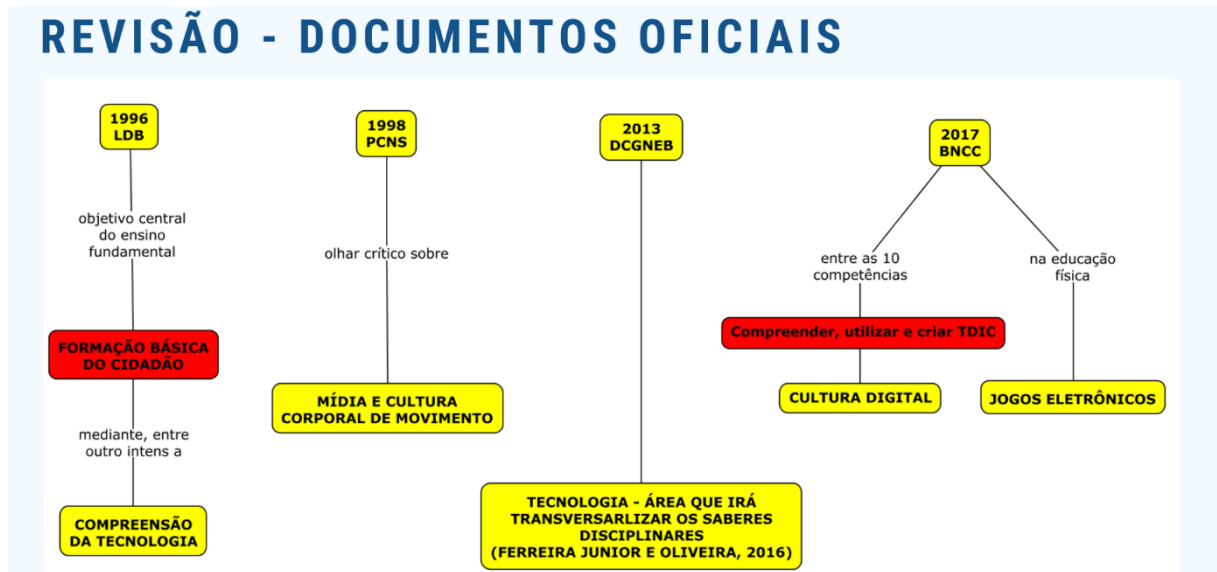
Diante do exposto, infere-se que para reduzir o distanciamento entre professores e alunos envolve questionamentos e reflexões coletivas: o que os alunos têm a oferecer? Como os alunos podem aprender também com a chamada “educação analógica”? Como lidar com o excesso de informações? O que isso causa? Que problemas de ordem social, física e psíquica podem advir desse contexto? Que contribuições e reflexões podem advir do trabalho com os jogos eletrônicos na Educação Física?

Sem a pretensão de esgotar esse assunto, o enfoque do próximo capítulo será a Educação física e a unidade temática de jogos eletrônicos.

## **5.2 Tecnologia no currículo oficial da Educação Física escolar**

Estudando os principais documentos oficiais nacionais voltados à Educação Física no ensino fundamental brasileiro, observa-se que inserção da tecnologia no currículo oficial pode ser evidenciado ao longo da cronologia existente no quadro 5.

**Quadro 5** - Documentos oficiais analisados no estudo e suas relações com a tecnologia.



Fonte: autoria própria.

Como já mencionado anteriormente, o conhecimento e domínio da tecnologia faz parte da formação básica do cidadão, e aparece expressa desde a LDB de 1996. Avançando no tempo, ao analisar os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) de Educação Física, datado de 1998, um de seus objetivos principais já estava relacionado diretamente à tecnologia, o que pode ser recuperado em seu texto, quando explicita como objetivo no ensino fundamental, o de que os alunos saibam “utilizar diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimentos” (BRASIL, 1998, p.8), além do tópico “Mídia e Cultura Corporal de Movimento”, já aprofundado neste estudo em outro capítulo.

Ademais, nota-se em vários trechos dos PCNs, a preocupação em levar o aluno a refletir sobre a questão da influência da mídia na sua educação: “o que a mídia propicia, num primeiro momento, é um grande mosaico sem estrutura lógica aparente, composto de informações desconexas e, em geral, descontextualizadas” (BRASIL, 1998, p.32).

Dentre os tópicos dos PCNs (BRASIL, 1997), um deles aponta a necessidade de alterações e avanços, indicando que as mídias e tecnologias devem ser

incorporadas às metodologias de ensino. No caso da Educação Física, a propositura mencionada encontra-se no tema “Mídia e Cultura Corporal de Movimento”. Ao focar as características da adolescência atual, o tópico alerta professores e gestão sobre a capacidade juvenil de produzir formas culturais próprias, recebendo influências da televisão, principal meio de comunicação da época. O texto, que discute também valores e atitudes, continua problematizando sobre o tempo dispendido pelos alunos com as mídias, em detrimento da atenção dada à escola e à família, desencadeados pela exposição às mídias e tecnologias, e que precisam sofrer ponderação quanto a sua incorporação (ou não) na formação dos estudantes. Questões sobre o consumo dos campeonatos esportivos e do próprio esporte, do que é o esporte e do que é o ser esportista divulgado pela mídia, também são levantadas nos PCNs. O trecho a seguir mostra o olhar crítico apresentado pelos PCNs em relação ao que é veiculado na mídia:

[...] Mas também há aulas de ginástica aeróbica pela televisão, médicos dão entrevistas falando dos benefícios e riscos da atividade física, comentaristas informam sobre táticas e regras nas partidas de futebol, vôlei ou basquete, e revistas femininas e para adolescentes sugerem exercícios e equipamentos para deixar o corpo em forma. Informações nem sempre corretas, nem sempre confiáveis, mas que se sobrepõem pela baixa capacidade crítica da maioria dos telespectadores e leitores. Tudo isso levou o nível de informações publicamente partilhadas na área da cultura corporal de movimento a um patamar nunca antes atingido na História. (BRASIL, 1998, p.32)

O documento continua apresentando possibilidade de debates com os alunos, ao tratar do esporte-espetáculo, produzido e divulgado pela mídia, e que pode ser um recurso docente, um canal de diálogo e compartilhamento de interesses que permita ao professor uma mediação entre a realidade e as imagens, sensações, e a própria história dos eventos:

[...] Não se podem ignorar a mídia e as práticas corporais que ela retrata. Esse é o universo em que as novas gerações socializam-se na cultura corporal de movimento, pois o futebol, por exemplo, não é mais só uma pelada num terreno baldio, é também videogame e espetáculo da TV. Portanto, a Educação Física deverá manter um permanente diálogo crítico com a mídia, trazendo-a para dentro da escola como

um novo dado relacionado à cultura corporal de movimento. (BRASIL, 1998, p.33-34)

As Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica também trazem à tona a importância da tecnologia. Ao analisar as DCNGEB, Ferreira Junior e Oliveira (2016) observam no texto, a importância como área de conhecimento da tecnologia, que segundo os autores, “transversaliza” os conteúdos curriculares, permitindo que os componentes curriculares, postos nas escolas, desenvolvam projetos coletivos, interdisciplinares.

Os autores afirmam que a Educação Física inclui-se neste trabalho, podendo oferecer ações de ensino e de aprendizagem, além de reflexão sobre as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) no reconhecimento de sua utilização: crítica, criativa e expressiva, inserindo esses novos conhecimentos na área e relacionando-os às práticas corporais.

Na perspectiva da educação voltada ao exercício da cidadania, também nas DCNGEBs (BRASIL, 2013, p. 26) está mencionada, além das mídias e tecnologias, a necessidade de se ampliar o domínio do conhecimento científico, exigindo que as escolas propiciem: o exercício da compreensão<sup>1</sup>, a valorização da ciência e conseqüentemente da tecnologia, desde a infância ao longo de toda a vida.

Se no período anterior a 2017, já havia grande destaque à importância de se trabalhar tanto o tema quanto com a própria tecnologia na escola, a BNCC (BRASIL, 2017) fortalece este trabalho. Por ser um documento recente e normativo, muitos municípios e estados ainda estão organizando-se para o atendimento de uma reforma curricular que contemple as aprendizagens essenciais expressas como habilidades e competências, existentes nos documentos oficiais brasileiros.

---

<sup>1</sup> Ao exercício de compreensão estão associadas as competências informacionais e de comunicação, ou infocomunicacionais, concebidas por Borges *et al.* (2012) como um processo social contemporâneo, com a qual as pessoas são solicitadas a aplicar habilidades de uso da tecnologia para pesquisar, buscar, selecionar, analisar e utilizar informações, além de permitir comunicação e interação por meio das mídias. Borges *et al.* (2012) evidenciam que aqueles que detêm habilidades e competências informacionais colaboram com vários aspectos da vida, como a educação, emprego e outros.

Em relação às competências, está a indicação de premência da aproximação do ensino à cultura digital, expressando em seu texto que, ao final do ensino fundamental, os alunos possam:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2017, p. 9).

Uma das competências dispostas no documento trata diretamente da cultura digital, dizendo que ao final do ensino fundamental os alunos devem ser capazes de:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2017, p.9)

Ao tratar da Educação Física, percebe-se ainda na BNCC, a inclusão dos jogos eletrônicos oferecidos para os 6º e 7º anos, assunto da sequência do capítulo.

### **5.3 Jogos eletrônicos, Educação Física e BNCC**

Com a evolução da sociedade e as mudanças culturais, as brincadeiras e os brinquedos também sofreram alterações, envolvendo a tecnologia, interferindo na cultura lúdica das crianças e naquelas tradições disseminadas pelos pais e avós. É importante entender que a atividade lúdica promove o desenvolvimento de habilidades, atitudes e posturas que acompanharão o jovem para a vida adulta. Vários aspectos relacionados aos meios eletrônicos podem ser favoráveis, como o desenvolvimento da leitura e da coordenação motora fina, uma vez que é necessário interagir com a máquina para que brincadeira aconteça (SILVA *et al.*, 2017). Por outro lado, outros aspectos precisam ser ponderados:

[...] Nessa perspectiva, as crianças são induzidas a esse brincar individual, a um brincar cada vez mais solitário. Elas acabam



brincando em casa, sem o contato com outras crianças. A sua autonomia agora passa a ser na escolha da programação da televisão, decidindo qual jogo do vídeo game ou computador quer jogar ou qual brinquedo gostaria de ganhar. Àquela socialização e comunicação entre as crianças vão ficando cada vez mais restritos, diminuindo também os laços afetivos que o brincar coletivo pode proporcionar. Assim, pode-se perceber que as brincadeiras que envolvem o aparato eletrônico atraem bastante a atenção das crianças e também podem contribuir para o desenvolvimento infantil. Entretanto, o contato exagerado com esses jogos, pode favorecer um brincar cada vez mais individualizado, podendo a interação entre as crianças. (SILVA *et al.*, 2017, p. 66)

A noção do tempo de forma diferenciada nos jogos eletrônicos aumenta “o grau de liberdade e flexibilizam aspectos morais, trazendo à tona a noção de ciberética”<sup>2</sup>. (RAMOS, 2013, p. 105)

Além dos aspectos apresentados que diferenciam os jogos eletrônicos do mundo cotidiano, há também uma diferença no tempo:

[...] No jogo, o tempo se subdivide infinitamente; não temos um passado e um futuro relativo a esse presente, nem mesmo temos uma linearidade e uma sequência temporal. Nos jogos, vive-se o presente intensivo e ilimitado, o instante da conquista, da superação, da morte e do retorno. (RAMOS, 2013, p.114)

Desta feita, os jogos eletrônicos configuram-se como novos espaços de práticas, subjetivações e interações, trazendo outras possibilidades e exigindo habilidades e formas de atuação que interferem nos processos educativos, oportunizando proatividade, criticidade e reflexão.

Gee (2009) afirma que os jogos trazem princípios que podem ser utilizados na escola em diversas situações. Apoiado por pesquisas em ciência cognitiva, Gee (2009) aponta que bons videogames incorporam bons princípios de aprendizagem, tais como identidade, interação, produção, riscos, customização, boa ordenação dos problemas, sentidos contextualizados, frustração prazerosa, pensamento sistemático,

---

<sup>2</sup> Forma de ética dos jogos eletrônicos que consideram a capacidade do jogador na avaliação das regras definidas e na orientação de seu comportamento no mundo virtual. Pode ignorar a moral da realidade. Envolve avaliar as situações e considerar os elementos dos jogos. A cibernética não deve ser confundida com o mundo real, sendo aplicada no universo dos jogos eletrônicos. (RAMOS, 2012, p. 332).

exploração, pensamento lateral, revisão dos objetivos, ferramentas inteligentes e outros. Ele desafia a tornar a aprendizagem mais parecida com os *games*.

No universo dos jogos eletrônicos destacam-se ainda, os chamados *exergames*. De acordo com Fronza e Cardoso (2016), os *exergames* são tecnologias digitais voltadas à prática de atividade física, tendo sido utilizados em escolas de vários países de maneira lúdica ou pedagógica.

Concordam Baracho *et al.* (2012) que a tecnologia dos *exergames* permite formas de interação com a realidade virtual e com o movimento corporal diferenciadamente, tornando-se destaque dentro do universo dos jogos eletrônicos. Sua tecnologia coloca novos desafios e discussões ao exigir o movimento corporal, para que o participante possa jogar, superando os jogos eletrônicos no tocante ao sedentarismo, a passividade e a inatividade do jogador.

Nesse sentido, Moreira e Oliveira (2016,), afirmam que os *exergames* ganharam popularidade no país por oferecerem lazer, atividade física e desenvolvimento pessoal e socialização. Os autores ainda demonstram a possibilidade dos *exergames* colaborarem com a “transposição dos conceitos de capacidade, habilidade e competência para o estabelecimento de estratégias e de ação” (MOREIRA e OLIVEIRA, 2016, p.10).

Em pesquisa realizada por Baracho *et al.* (2012, p.114), oito alunos voluntários de 13 e 14 anos, de uma escola estadual da rede pública de ensino localizada em um bairro de classe média do município de Diamantina/MG, que nunca haviam praticado um *exergame*, participaram de uma experiência de praticar um jogo de baseball do Wii Sports, no console Wii da Nintendo. Pensando em oferecer condições iguais para todos os voluntários, foi feita uma demonstração básica do funcionamento do jogo, sem informações adicionais sobre as regras da modalidade e dicas sobre o jogo. Os voluntários praticaram o jogo por dez minutos em uma sala reservada da escola, em horário extracurricular. Na sequência foi proposta uma atividade adaptada do jogo de Basebol, para ser vivenciado no gramado da escola.

Neste estudo, Baracho *et al.* (2012) relatam que os voluntários não afirmaram sentir cansaço físico na prática virtual. Em relação à prática do jogo no espaço real, os voluntários demonstraram algum interesse, porém, qualificaram a prática como

“cansativa” e de baixo êxito nas jogadas. Por sua vez, na prática virtual a maioria respondeu que é muito divertida, original e diferente do habitual. Assim, permite-se inferir que os *exergames* podem contribuir com uma maior participação dos alunos nas aulas de Educação Física, mesmo que em alguns casos, as exigências físicas não sejam intensas, como no caso desta pesquisa.

Em outro estudo, Medeiros *et al.* (2018) desenvolveram um programa de intervenção motora composto por 18 sessões de 45 minutos utilizando *exergames* em crianças com risco de dificuldade significativa de movimento. Durante o pré-teste havia duas crianças com dificuldade de movimento e crianças com indicativo de risco de dificuldade. No pós-teste verificou-se que apenas duas crianças apresentaram risco de dificuldade e quatro não apresentaram dificuldade de movimento. Conforme apontam os autores, o estudo sugere que os *exergames* podem ser ferramentas úteis para a melhoria do desempenho motor, podendo ainda subsidiar uma estimulação de movimento.

Em contrapartida aos aspectos positivos nos *exergames*, os pesquisadores Baracho *et al.* (2012) trazem à tona alguns possíveis aspectos negativos, como casos de lesões pela utilização de *exergames*, devendo o profissional de Educação Física ponderar sobre custo e benefício da aquisição desses equipamentos.

Ainda relacionado aos jogos eletrônicos, estão os jogos que corpo que unem baixa tecnologia e corporeidade, permitindo:

[...] trabalhar com a virtualização do corpo em tempo e em espaço, com os ambientes virtuais, com habilidades e competências informacionais, com as tecnologias info e comunicacionais, trabalhar em redes multi e transdisciplinares é sem dúvida um desafio às nossas humanidades, ao nosso físico, ao nosso emocional e em última análise à cultura que chegou até o século XX e que ainda permeia esse início de século XXI. (MOREIRA e SOUZA BRANCO, 2016, p. 16)

A transposição dos jogos eletrônicos de entretenimento para recursos pedagógicos na escola, além de favorecer a inclusão à cultura digital, colabora para diminuir o distanciamento entre as culturas conviventes. Em relação a dificuldades para a realização dos jogos são apontados:

A ausência de recursos financeiros para compra de plataformas e disponibilização nas unidades; a falta de alinhamento das escolas em relação às novas 19 tecnologias e o preconceito em relação à virtualização do corpo por conectá-la a exclusão social, ao vício e ao sedentarismo são outros fatores que distanciam os games de entretenimento das escolas e sua aplicação como recursos pedagógicos. Acrescenta-se ainda, a necessidade de formação inicial e mesmo continuada de professores na utilização de tecnologias que permitam dinâmicas de socialização em contextos inclusivos; e que consigam equiparar oportunidades aos diversos públicos existentes nas escolas. (MOREIRA e SOUZA BRANCO, 2016, p. 18)

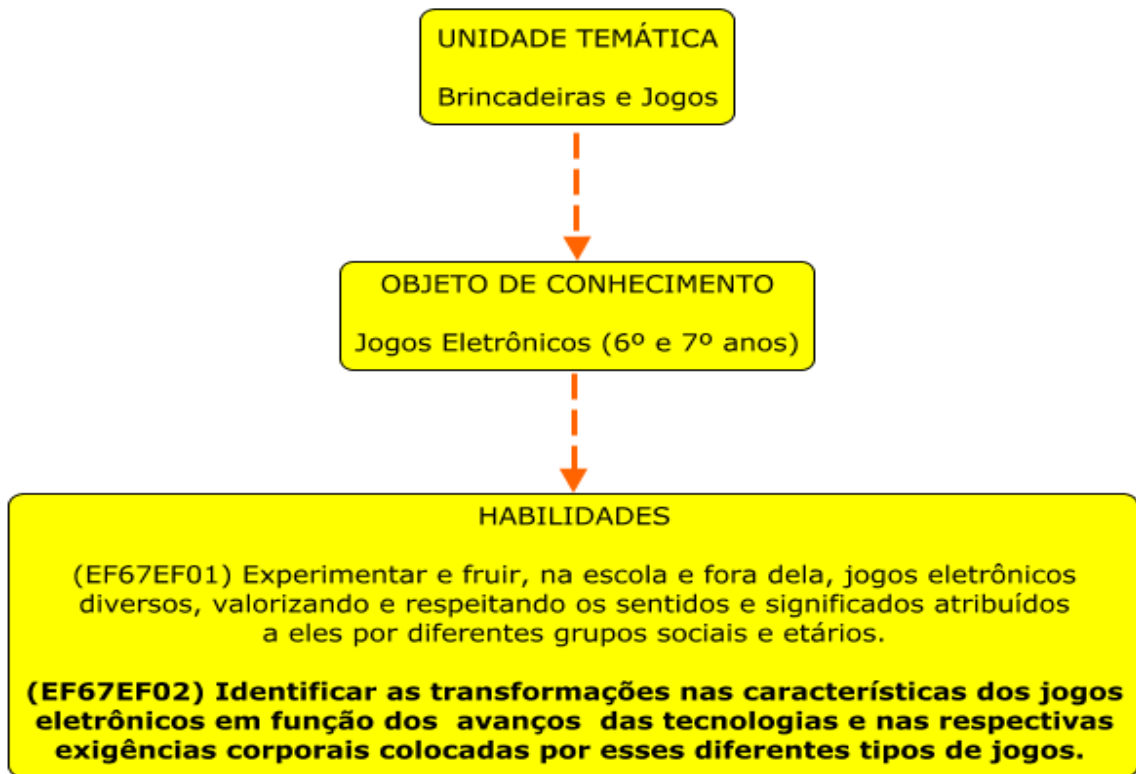
Outro importante conceito apresentado em relação aos jogos eletrônicos, está relacionado às aulas de Educação Física na perspectiva inclusiva. Associada a ideia dos jogos virtuais, Moreira e Souza Branco (2016), apresentam a proposta do “*Xchool Games*”:

Os *XCHOOL GAMES* são Exergames ou jogos de representação de tecnologia acessível, que se utilizam do movimento corporal para jogar, destinado às escolas públicas com objetivo de incentivar vivências em atividades físicas da cultura corporal do movimento que a unidade encontra dificuldades em realizar, nas aulas de Educação Física inclusiva. (MOREIRA e SOUZA BRANCO, 2016, p. 20)

Já Tavares e Schawartz (2015), apresentam o conceito de *Webgames* com o corpo, que podem ser desenvolvidos em diversos contextos, entre eles o escolar. A ideia é transpor os jogos eletrônicos *on-line* para serem vivenciados com o corpo, mantendo seu enredo, personagens e fomentando o espírito lúdico.

Na BNCC (BRASIL, 2017) verifica-se a inserção do objeto de conhecimento Jogos Eletrônicos dentro da unidade temática Brincadeiras e Jogos, com habilidades a serem desenvolvidas nos 6º e 7º anos. Entende-se que os jogos eletrônicos podem ser tanto objetos de estudo como serem um meio para desenvolver outros conhecimentos. Callai *et al.* (2019), afirmam que são poucas as discussões sobre como utilizar o conteúdo relacionado ao jogo eletrônico de modo a abranger todos os alunos e tendo coerência com a sua realidade local.

**Figura 2** – Habilidades relacionadas aos jogos eletrônicos na Base Nacional Comum Curricular, com destaque a principal discutida nesse trabalho.



Fonte: Conteúdo extraído da BNCC (BRASIL, 2017). Figura de autoria própria.

Embora a inserção dos jogos eletrônicos na BNCC possa ser um avanço nos debates referentes à cultura juvenil e a tecnologia na Educação Física; pelas características do documento serem relacionadas às aprendizagens essenciais, a dimensão crítica sobre os jogos eletrônicos não é tão explicitada neste documento, diferenciando das existentes nos PCNs, em relação ao tratamento da tecnologia,

Outro comentário a respeito da BNCC e os jogos eletrônicos relaciona-se com os três elementos reconhecidos como fundamentais para as práticas corporais e o contexto de sua realização:

Há três elementos fundamentais comuns às práticas corporais: movimento corporal como elemento essencial; organização interna (de maior ou menor grau), pautada por uma lógica específica; e produto cultural vinculado com o lazer/entretenimento e/ou o cuidado com o corpo e a saúde. (BRASIL, 2017, p. 211)

Nesse sentido, Neira (2018) considera uma incoerência a BNCC apontar o movimento corporal como elemento essencial na Educação Física e propor os jogos eletrônicos como um dos objetos de conhecimento:

[...] um documento que se pretende abrangente e integrador não poderia determinar fronteiras na definição dos temas a serem estudados. A ideia de movimento corporal como elemento essencial é herança da psicologia desenvolvimentista, o que desconsidera as contribuições dos estudos da cultura, nos quais a gestualidade, tratada como forma de linguagem, ganhou evidência. Nesse quesito, surge a primeira incoerência: por um lado, a BNCC ignora que manifestações pouco exigentes em termos motores possam ser abordadas nas aulas de educação física, tais como brinquedos e jogos de salão, mas apresenta os jogos eletrônicos como objetos de conhecimento para os 6º e 7º anos (NEIRA, 2018, p . 219)

Percebe-se que restam ainda dúvidas relativas a como abordar de forma teórica e prática esses temas, de forma crítica e criativa, nas condições oferecidas pelas escolas, o que será elucidado na segunda parte dessa dissertação.

## **6 CAPÍTULO 4 – PESQUISA DE CAMPO**

### **6.1 Resultados e Discussão**

Pana análise dos dados que ocorreu de maneira categorizada, utilizando a técnica de Bardin (2011), explicitada nos procedimentos metodológicos, obteve-se inicialmente as seguintes categorias: Estudantes na era digital; Docentes na era digital; Resistência dos professores quanto ao uso de recursos digitais nas aulas de Educação Física; Formação docente para abordar a temática dos jogos eletrônicos; Ideias para situações de aprendizagem que atendem habilidades e competências da BNCC; Educação midiática; Conteúdos sobre os jogos eletrônicos; Práticas relacionadas a outros objetos de conhecimento da Educação Física.

Inferre-se aqui, a subjetividade do pesquisador na identificação das categorias. Para refinar a análise dos dados, as categorias iniciais foram agrupadas nas seguintes categorias intermediárias: Docentes e estudantes adeptos a inserção de tecnologias da era digital na Educação Física; Dificuldades e desconhecimento dos professores de como abordar o uso de recursos da era digital na Educação Física; Atividades diversas com uso de tecnologias digitais; Conteúdos e estratégias para o trabalho com os jogos eletrônicos e temas tradicionais da Educação Física.

A fim de respaldar a interpretação dos dados, das categorias intermediárias originaram-se duas categorias finais: Relação das gerações com a tecnologia e os jogos eletrônicos; Estratégias Pedagógicas.

Algumas locuções dos sujeitos pesquisados foram apresentadas para reiterar aspectos das categorias. Os participantes foram indicados com a letra P, de professor, seguida de um número.

#### **6.1.1 Relação das gerações com a tecnologia e os jogos eletrônicos**

Optou-se por esse título na categoria, lembrando que o público-alvo da pesquisa é formado por professores que atuam na rede municipal de Praia Grande e

que existe uma especificidade da rede de ensino, que possui uma em sua infraestrutura condições para o uso de ferramentas tecnológicas como lousas digitais, tablets e laboratórios de informática nas escolas, além de materiais como bolas, cordas, bambolês e outros para as aulas de Educação Física. O quadro a seguir apresenta a síntese da categorização adotada:

**Quadro 6** – Síntese da elaboração da categoria “Relação das gerações com a tecnologia e os jogos eletrônicos”.

CATEGORIAS INICIAIS	CATEGORIAS INTERMEDIÁRIAS	CATEGORIA FINAL
Estudantes na era digital	Docentes e estudantes adeptos a inserção da tecnologia da era digital na Educação Física	<b>Relação das gerações com a tecnologia e os jogos eletrônicos</b>
Docentes na era digital		
Resistência dos professores quanto ao uso de recursos digitais nas aulas de Educação Física	Dificuldades e desconhecimento dos professores de como abordar o uso de recursos da era digital na Educação Física	
Formação docente para abordar a temática dos jogos eletrônicos		

Fonte: autoria própria.

Retomando o perfil dos professores pesquisados esmiuçado anteriormente, é relevante destacar que dos quinze professores oito têm até 45 anos, e a outra metade mais de 45 anos, o que também diferencia a geração docente dos discentes.

Cinco professores relataram que nunca trabalharam com a temática dos Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física. Desses, três têm acima de 56 anos e dois entre 26 e 30 anos.

Dois professores relataram que não conhecem nenhuma forma de trabalhar a temática dos jogos eletrônicos na Educação Física.

Em relação a formas de trabalho, 10 relataram que conhecem a proposta de Webgames com o corpo, 7 os Jogos de Virtualização, 11 os exergames (ex: xbox kinect, playstation move etc).

Como apontado na revisão bibliográfica, as diferenças entre as gerações no uso das tecnologias digitais é algo relevante e afeta até mesmo o comportamento. Schneider *et al.* (2020) afirmam que é possível observar a aproximação dos jovens com os aparatos tecnológicos. Essa geração é marcada pela hiperatividade e atenção limitada (VEEN; WEAKING, 2009).



Assim, observa-se em fragmento da resposta do professor 15, que cita a “Relação das gerações com a tecnologia”; a preocupação em trazer como tema de estudo reflexões sobre as diferentes gerações com a tecnologia.

Como aponta Baracho (2012), preparar um professor capaz de lidar com as tecnologias digitais e virtuais como recursos pedagógicos de ensino e de aprendizagem é um desafio contemporâneo. Nesse sentido é que este teórico afirma que, a cultura digital é um “caminho a ser percorrido pela atual e pelas futuras gerações”. (BARACHO, 2012, p.122). Aproximar as diferentes gerações no uso da tecnologia, pode diminuir os conflitos na relação docente-discente.

Nota-se na resposta de alguns docentes sobre temas relacionados à tecnologia e jogos eletrônicos que podem ser tratados na Educação Física, a necessidade da formação continuada, um dos objetivos deste trabalho, além da resistência no trabalho com o tema, que pode se dar pela falta de conhecimento:

*Não sei, porque não conheço quase nada sobre jogos eletrônicos..(P3)*

*Particularmente, não me sinto atraída pela temática de jogos eletrônicos. Porém, sei de sua importância. (P6)*

Rodrigues e Silva (2020), apontam que o trabalho com jogos eletrônicos é desafiador para o professor de Educação Física, envolvendo uma complexidade diante dos conteúdos da cultura corporal, causando desconforto na atuação docente, em virtude das discrepâncias relacionadas às diversas práticas corporais e nos jogos eletrônicos, propostos nos documentos oficiais do Ensino Fundamental. Também afirmam que o tema que parece tão complexo aos professores, é simples para os alunos, requerendo cautela por parte dos docentes para tratar o tema, em virtude do emaranhado de jogos que perpassam o cotidiano dos alunos e a escassez de pesquisas científicas na área.

Além do desconhecimento, outro ponto que pode gerar resistência por parte dos docentes para tratar a temática, é por não considerar o tema prioritário na Educação Física:

Não penso que o tema venha a priori, mas acredito que seja uma boa opção partir do universo cultural dos alunos. Nesse sentido, os temas são diversos e depende da especificidade de cada grupo/sala. (P10).

Importante frisar a importância de considerar as características e especificidades de cada turma, como menciona um dos professores: “Como a pergunta é ampla, ver tema mais relevante de acordo com o segmento/ciclo” (P2).

### 6.1.2 Estratégias Pedagógicas

O quadro a seguir apresenta a elaboração desta categoria de análise, que foi formada a partir de categorias iniciais e intermediárias.

#### Quadro 7 – Síntese da elaboração da categoria “Estratégias Pedagógicas”.

CATEGORIAS INICIAIS	CATEGORIAS INTERMEDIÁRIAS	CATEGORIA FINAL
Ideias para situações de aprendizagem que atendem habilidades e competências da BNCC	Atividades diversas com uso de tecnologias digitais	<b>Estratégias pedagógicas.</b>
Educação midiática		
Conteúdos sobre os jogos eletrônicos	Conteúdos e estratégias para o trabalho com os jogos eletrônicos e temas tradicionais da Educação Física.	
Práticas relacionadas a outros objetos de conhecimento da Educação Física		

Fonte: autoria própria.

Entre as estratégias pedagógicas, observa-se que os professores sugeriram diversos itens, entre eles alguns atrelados a práticas corporais já presentes na Educação Física e dispostas na BNCC. É o caso do professor 1, que aponta as “Brincadeiras, dança, esportes” (P1) como temas relacionados às tecnologias, às mídias, aos jogos eletrônicos ou à cultura digital que devem ser abordados pelos professores de Educação Física em suas aulas.

Sobre a mesma questão, nota-se que o professor 8 tem preocupação semelhante em abordar outras temas já presentes na Educação Física, indo ao encontro do proposto na BNCC, que estabelece entre seus elementos fundamentais que as práticas corporais da Educação Física devem ser abordadas no contexto da

saúde e lazer (BRASIL, 2017): “Com as ferramentas da tecnologia podemos trabalhar uma diversidade de temas como esporte, saúde, lazer.” (P8)

Pelo exposto, percebe-se que os jogos eletrônicos, embora sejam um objeto de conhecimento disposto na BNCC com habilidades específicas, podem, na opinião dos pesquisados, ser utilizados também como meio de ensino de outros elementos da Educação Física.

Retoma-se aqui que a BNCC estabelece 3 elementos indispensáveis que devem ser comuns às práticas da Educação Física, estando entre eles o Movimento Corporal”. (BRASIL, 2017). Embora esse elemento possa ser questionado por ter sido colocado como fundamental na BNCC, pois como aponta Neira (2018), muitos jogos de mesa e jogos eletrônicos exigem pouco movimento corporal e são práticas comuns na Educação Física escolar de determinadas regiões, observa-se a preocupação de docentes com o sedentarismo, apontando que nas estratégias pedagógicas que versam sobre os jogos eletrônicos devam priorizar “jogos que envolvam movimentos corporais” (P11).

Outro professor que também evidencia a preocupação com o movimento, aponta como possibilidades a serem trabalhadas na Educação Física:

Virtualização e desvirtualização dos corpos; refletir sobre a motivação para os novos videogames: capitalismo X combater o sedentarismo; influência das tecnologias nos equipamentos, vestimentas e regras dos esportes; influência da mídia na construções de novos padrões esportivos; comparar e resgatar as infâncias de antigamente e de hoje em dia. (P.14)

Percebe-se nas respostas dos professores 8, 11 e 14, uma preocupação com a Saúde, embora cada um possa ter uma forma diferente de tratar o tema. O professor 14, coloca ainda questões referentes ao contexto histórico, ao capitalismo e à influência midiática, mostrando um olhar crítico no trato com a Educação Física.

O professor 9, aponta como temas a serem tratados o “Acesso à informação; variações nas formas de comunicação; construção coletiva e virtual do conhecimento; dimensão emocional atrelada à atitudes cotidianas e o uso saudável dessas ferramentas.” Nota-se que a preocupação deste professor na questão da saúde vai além do movimentar-se, abrangendo também diversas habilidades e competências,

além de aspectos emocionais. Observa-se um alinhamento do professor com o que é proposto na BNCC (BRASIL, 2017), inclusive abrangendo processos cognitivos que vão além das vivências corporais. Nesse sentido, conforme Munguba *et al.* (2015) as atividades grupais envolvendo o videogame podem ser meios de prevenção de dificuldades de aprendizagem, beneficiando a obtenção de estratégias de aprendizagem, metacognitivas e afetivas.

Preocupado com os efeitos nocivos, o professor 7 propõe que sejam trabalhados temas que, segundo ele, não são muito falados:

Diversos, mas ENFATIZAR os aspectos, não muito falados: os efeitos nocivos, neuro e psicologicamente falando. Os "valores" da VIDA, a violência, as "competitividades", estes temas, que, diante de outros, penso, são pouco abordados. (P7)

Nesse sentido, Rodrigues e Silva (2020) afirmam a importância do desenvolvimento de um trabalho crítico sobre os jogos eletrônicos, indo além de sua simples reprodução. Diversos outros teóricos também demonstram preocupações com os efeitos nocivos, como Schneider *et al.* (2020) que alertam sobre patologias que podem surgir do uso excessivo de dispositivos tecnológicos, alertando para a necessidade de uma mediação e bom uso das TDIC, tendo em vista o equilíbrio e os cuidados necessários à saúde:

[...] nota-se, com rigor, uma grande preocupação de estudiosos em relação ao uso excessivo de dispositivos tecnológicos que passam a afetar as relações entre os pares juvenis, além de ocasionar quadros patológicos, tais como isolamento social, ansiedade, pânico, alucinação, ostracismo, fuga e inabilidade, danos motores, dores de cabeça, etc. (SCHNEIDER *et al.*, 2020, p. 41)

Outra questão abordada na revisão bibliográfica, a educação midiática, pode ser relacionada aos dizeres do professor 12, que aponta os “Jogos virtuais, apresentações, passeios virtuais, e tudo mais que puder ser incorporado” (P12) como estratégia pedagógica. Também o professor 14, quando aponta a influência midiática para estabelecer novos padrões esportivos (P14), mostra preocupação com a temática, concordando com Soares (2018, p.11), que afirma que a educação midiática é a “prática voltada à análise do impacto dos meios de comunicação na sociedade e à promoção do uso pedagógico dos recursos das tecnologias da comunicação e informação no cotidiano do ensino”.

Já o professor 4, aponta que para tratar da temática dos jogos eletrônicos, procura apenas adaptar os jogos para a quadra (P4). O professor 14 coloca como conteúdos de ensino “Jogos de desvirtualização dos corpos (reconstruir com o corpo, os jogos virtuais) RPG, por exemplo” (P14). Na mesma linha de pensamento, o professor 15 aponta a “Recriação de jogos digitais para jogos corporais” (P15). Nesse sentido, observa-se na obra de Schwartz e Tavares (2015) a proposta de transpor os jogos eletrônicos *on-line* para serem vivenciados com o corpo, mantendo seu enredo, personagens e fomentando o espírito lúdico. Conforme enfatizam os autores, os *webgames* podem contribuir para vencer o sedentarismo, inovando com atividades lúdicas que atendem às expectativas dos estudantes que demonstram grande envolvimento com os jogos eletrônicos, estimulando ainda a criatividade e a imaginação. Assim, a adaptação de jogos eletrônicos para serem realizados na quadra, como proposto pelos professores 4, 14 e 15, tem amparo na literatura.

Outras formas de abordar o trabalho com a temática dos Jogos Eletrônicos na Educação Física, foram comentadas pelo professor 11, que citou *Quiz, tapete do movimento, etc* (P11) e outros professores:

*Jogos de tabuleiro (EX: Imagem & Ação) - Quiz sobre o conteúdo, com perguntas que envolvem pontos como a evolução da parte gráfica dos jogos, suas gerações, personagens clássicos, entre outros. – Minigames. (P9)*

*[...] Classificação dos jogos digitais; E-sports x Esportes. (P15)*

*A origem dos jogos eletrônicos; o desenvolvimento e contribuição deles na nossa sociedade; o uso da tecnologia na educação e como ferramenta facilitadora. (P13)*

Observa-se uma diversidade de temas e estratégias pedagógicas para abordar os jogos eletrônicos. Essa diversidade apontada por alguns professores pode estar relacionada à formação, à disponibilidade dos equipamentos na escola ou mesmo pela motivação dos próprios professores em utilizar os equipamentos. Evidências que apontam possibilidades de novas pesquisas.

## 6.2 Conclusões da coleta de campo

A pesquisa possibilitou diagnosticar diversas formas de atuação docente frente à temática dos jogos eletrônicos: professores que utilizam o jogos eletrônicos exclusivamente como meio de estudo de outras práticas corporais; professores que utilizam como um objeto de estudo específico da Educação Física; professores com olhar para o desenvolvimento de competências e habilidades através dos jogos eletrônicos; professores resistentes quanto ao uso dos jogos nas aulas de Educação Física; professores com desconhecimento de como abordar a temática.

Mesmo se tratando de uma região com recursos tecnológicos disponíveis para uso na educação, uma quantidade significativa dos professores não conhece nenhuma forma de trabalhar com o tema. Ao mesmo tempo, uma boa parte dos que possuem conhecimento sobre alguma forma de tratar o tema, desconhecem diversas outras possibilidades.

Assim, os dados apresentados na pesquisa reforçam a necessidade de oportunizar formação docente continuada, sobretudo em virtude da demanda trazida na BNCC do ensino fundamental, que estabelece habilidades específicas relacionadas aos jogos eletrônicos.

A preocupação com questões que podem afetar a saúde, que esteve presente explicitamente no relato de 4 dos 15 professores pesquisados, também é relevante. Tal apontamento tornou-se importante para o aprimoramento do produto final deste trabalho, com vistas a disponibilizar conteúdos, atividades, ideias, estratégias e práticas para os docentes.

Cabe ainda frisar que este trabalho foi produzido no período da Pandemia do Covid-19, momento que desencadeia uma nova forma de entendimento dos recursos tecnológicos digitais na educação e na Educação Física. Assim, é possível que tanto essas tecnologias quanto os jogos eletrônicos estejam cada vez mais requisitados para serem utilizados na educação.

A fim de suprir essa carência e diminuir o distanciamento na relação docente x discente, ao menos parcialmente, é proposto a produção do curso de formação continuada, que será esmiuçado no capítulo seguinte.

## **7       CAPÍTULO 5 – CURSO DE FORMAÇÃO CONTINUADA *ON-LINE* PARA PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA: “EDUCAÇÃO FÍSICA, CULTURA DIGITAL E A BNCC”**

Como resultado da revisão bibliográfica e da pesquisa de campo, foi produzido e aprimorado o curso “Educação Física, Cultura Digital e a BNCC” para Professores de Educação Física, dividido em quatro etapas com a intenção de sistematizar o processo de planejamento, criação do design visual e diagramação das aulas, desenvolvimento do curso e implantação *on-line*.

### **7.1 Produção visual e de conteúdo do curso**

#### 7.1.1 Planejamento da estrutura e da avaliação

Com a definição dos conteúdos embasados na BNCC, foi estruturado um plano de ensino básico, composto de testes, videoaulas e textos abrangendo a estrutura a BNCC e bibliografia complementar, que permitiu um esboço do diagrama estrutural de cada aula.

Para a avaliação, foi estabelecido um critério de pontuação que totaliza 100 pontos no curso, sendo 30 pontos no módulo 1, que trata da introdução à BNCC, 30 pontos no módulo 2, que trata da parte específica da Educação Física e 40 pontos no módulo 3, que faz a conclusão do curso com a elaboração de recurso pedagógico, relato de experiência do participante no curso e o teste final. Os pontos dos módulos são distribuídos em cada atividade.

Em todas as perguntas fechadas do curso, são apresentadas quatro alternativas em cada, havendo somente uma alternativa correta por questão. Nas questões abertas do curso, a avaliação é realizada por meio de palavras-chave de correção, que são termos, expressões ou ideias que obrigatoriamente devem aparecer no bojo do texto.

A correção ocorre por meio do acesso à administração do Google Forms e do Google Classroom, onde verifica-se as atividades realizadas por cada aluno e se aplica a nota da atividade. O resultado é passado pela plataforma.

A meta foi criar 15 aulas que resultassem na carga horária de 30h, equivalendo a um curso de aperfeiçoamento, conforme o Decreto nº 6448 de 27 de maio de 2018, do município de Praia Grande-SP.

A frequência ao curso pode ser acompanhada pelos acessos e realização das atividades pelos participantes, sendo que obrigatoriamente devem obter um aproveitamento de no mínimo de 70%, para possível certificação.

Esse documento pode colaborar com a pontuação do docente da rede pública, tal como no município de Praia Grande, onde um curso de aperfeiçoamento contribui com 0,5 ponto para a promoção horizontal, que ocorre há cada 5 anos. Para que a certificação seja válida e aceita no município de Praia Grande-SP, há a necessidade de autorização da Secretaria de Educação para a disponibilização do curso aos docentes. Outras instituições podem oferecer o curso mediante parceria. No apêndice D encontra-se modelo de certificado que pode ser disponibilizado para as instituições parceiras.

Para o planejamento foram considerados os níveis hierárquicos de informações sobre a BNCC e as nomenclaturas da norma, organizando o conteúdo em uma progressão: de introdutório, abrangendo a estrutura da BNCC e as competências gerais, passando pelas específicas da área de linguagens e da Educação Física, as dimensões de conhecimento, as unidades temáticas, objetos de conhecimento e estrutura das habilidades de Educação Física, encerrando com a especificidade do desenvolvimento da habilidade relacionada à temática dos jogos eletrônicos (EF67EF02) e retomando o teste inicial para verificação da aprendizagem. Também o planejamento levou em conta o perfil dos participantes do curso, as demandas de atribuições como professores em exercício e sua relação com a utilização da BNCC de fato, em suas unidades.

#### 7.1.2 Criação do *design* visual e diagramação das aulas

Com o desenvolvimento dos elementos visuais e estruturais que possibilitam a interface entre os professores e este estudo, foi criada a identidade visual do curso “Educação Física, Cultura Digital e a BNCC”, incluindo o logotipo, as cores e fundos das aulas, entre outros recursos. Esse *know-how* foi possibilitado por *softwares*,



aplicativos e serviços gratuitos que auxiliam e facilitam a construção *on-line* de peças gráficas, de forma simples, direta e com baixa exigência de conhecimento ou domínio de programação, para desenvolvedores não profissionais.

#### 7.1.2.1 Recursos utilizados

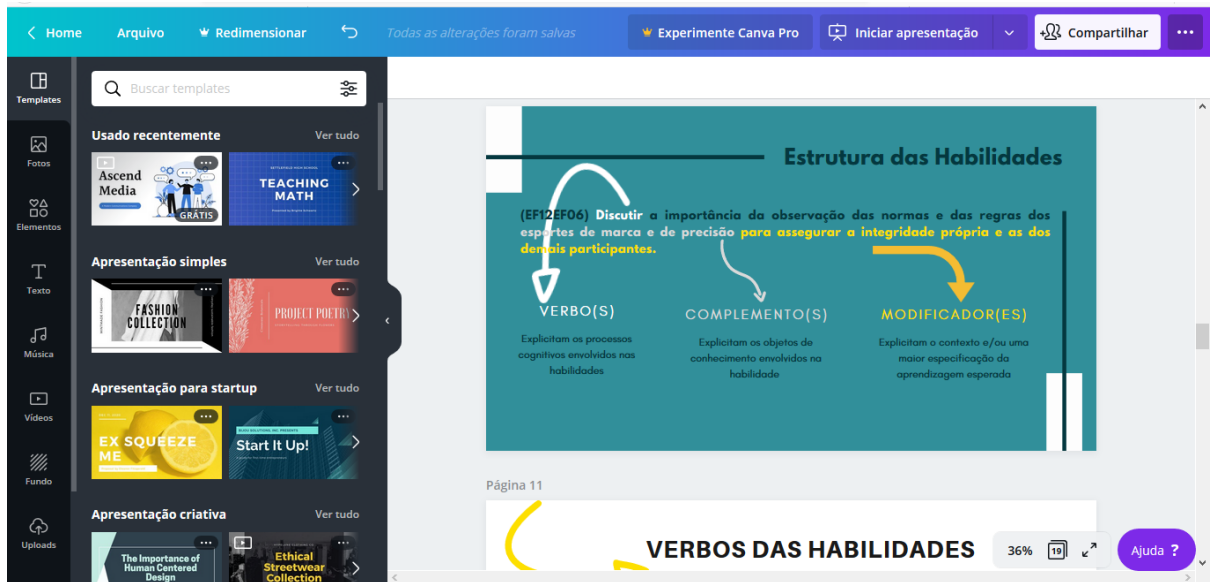
Para desenvolver a formação *on-line*, os principais recursos utilizados foram o site logomaker.com (para a criação do logotipo), o site canva.com e o *software* Power Point, ambos para a construção de *slides*. Para a gravação das videoaulas (exceto as videoaulas 2 e 6), foi utilizada a ferramenta de “gravar apresentação de slides” do PowerPoint e utilizada a câmera do notebook. Posteriormente as videoaulas foram convertidas em vídeo. Já para a videoaula 2 foram utilizados o *freeware* CMap Tools para a construção do Mapa Conceitual e o *software* aTube Catcher para a gravação da aula. Para a videoaula 6 foi utilizado somente o *smartphone* para a gravação.

**Figura 3** –Logotipo criado para o curso com o uso da plataforma logomaker.com



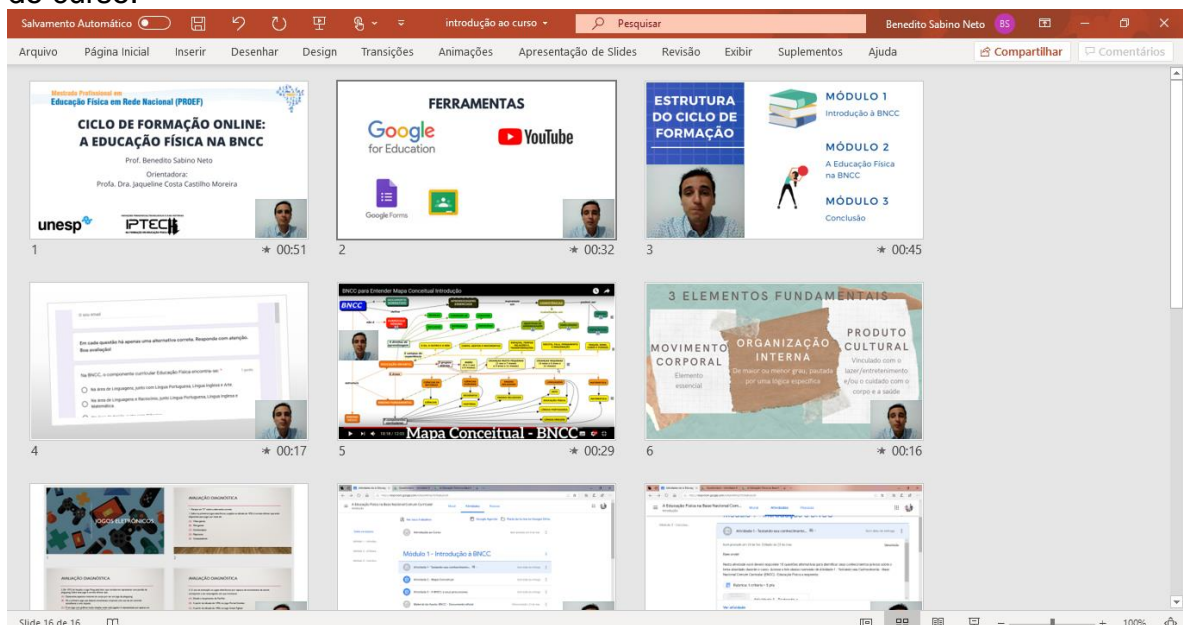
Fonte: Autoria própria.

Figura 4 – Print da tela do Canva, desenvolvendo os slides para o curso.



Fonte: Autoria própria, 2020, [https://www.canva.com/design/DAD2KpEc6kY/FoaCDjP\\_6MC6jSf-b0gCfQ/edit](https://www.canva.com/design/DAD2KpEc6kY/FoaCDjP_6MC6jSf-b0gCfQ/edit), recuperado em 25, mar., 2020.

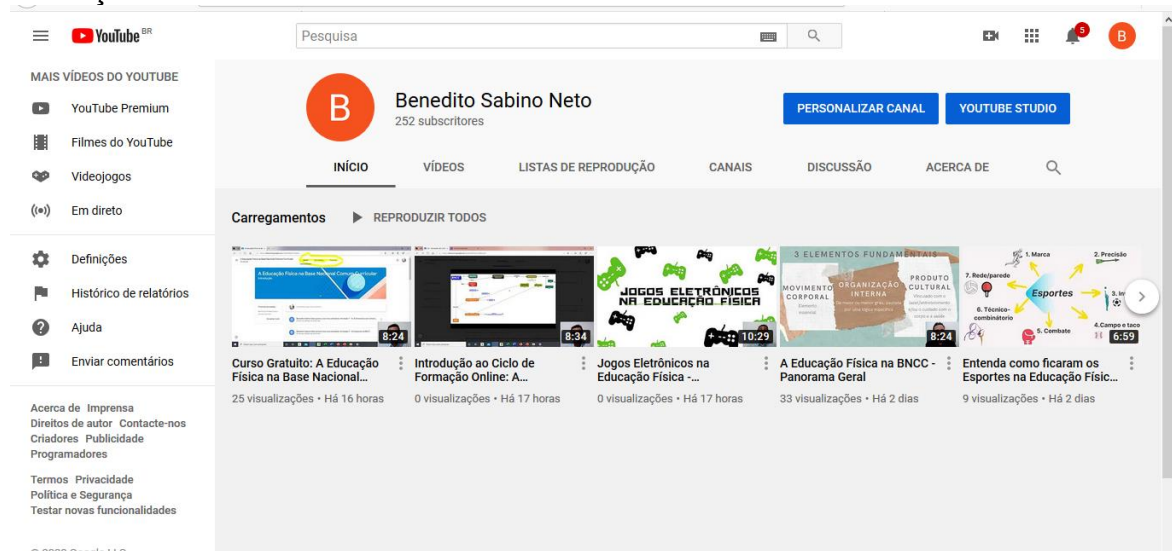
Figura 5 – Print da tela do PowerPoint, com parte dos slides de uma das videoaulas do curso.



Fonte: autoria própria.

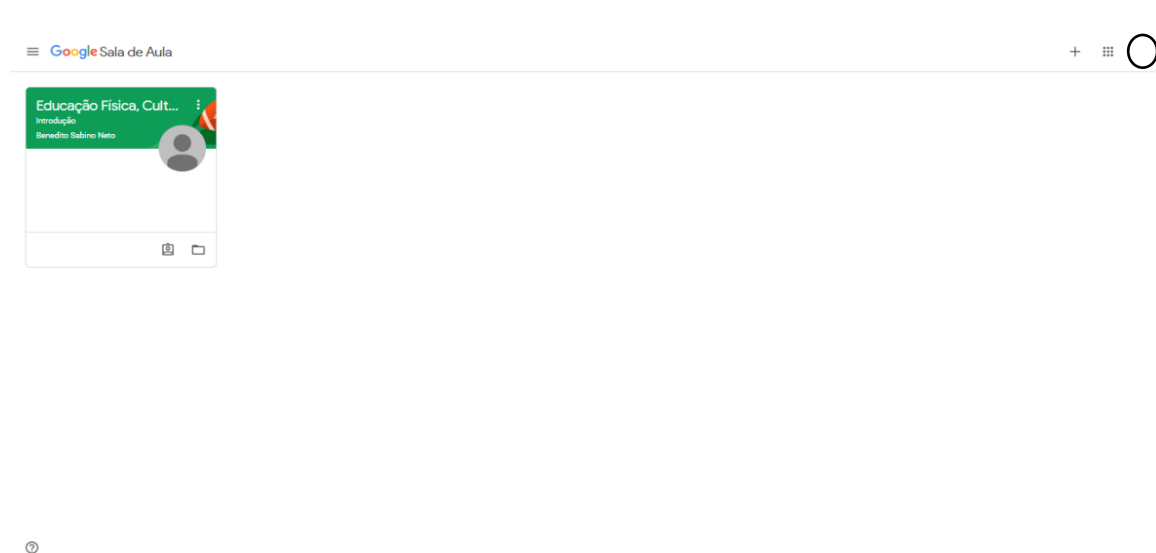
Após as gravações as aulas foram publicadas no site Youtube.com e posteriormente organizadas dentro da plataforma Google Classroom (google.classroom.com), junto de outros conteúdos planejados para a formação.

**Figura 6** – Print da tela do Youtube, com parte das videoaulas publicadas para a formação *on-line*



Fonte: autoria própria, 2020, [https://www.youtube.com/channel/UC0kW94qPew6D3rgIVG6n1qQ?view\\_as=subscriber](https://www.youtube.com/channel/UC0kW94qPew6D3rgIVG6n1qQ?view_as=subscriber), recuperado em 25, mar., 2020.

**Figura 7** – Print da tela do Google Classroom em uma conta teste na perspectiva de aluno inscrito no curso



Fonte: autoria própria, 2020, <https://classroom.google.com/u/0/h>, recuperado em 30, abr., 2020.

## 7.2 Desenvolvimento do curso e implantação *on-line*

A publicação do material do curso foi feita em domínio do Google Classroom.

Este curso foi criado com a licença *Creative Commons* Atribuição-Compartilha Igual 4.0, permitindo que adaptações do trabalho sejam realizadas e compartilhadas, contribuindo com a disseminação do conhecimento acerca do tema.

**Figura 8** – Print da licença Creative Commons.



O trabalho Curso de Formação On-line:  
Educação Física, Cultura Digital e a BNCC  
de **Benedito Sabino Neto e Jaqueline  
Costa Castilho Moreira** está licenciado  
com uma **Licença Creative Commons -  
Atribuição-Compartilha Igual 4.0**

Fonte: <https://creativecommons.org/choose/?lang=pt#metadata>, recuperada em 01, mai., 2020

O curso foi dividido em três módulos, além de conter uma videoaula introdutória antes do módulo 1 para orientar os participantes sobre os procedimentos para o uso das ferramentas. Também foi criada uma videoaula explicativa, publicada no Youtube, para orientar sobre a forma de inscrever-se no curso após recebimento do convite e de como navegar utilizando a plataforma “Google Classroom”.

**Figura 9** – Print da tela principal do curso.

The screenshot displays the Google Classroom interface for a course. At the top, the course title is 'Educação Física, Cultura Digital e a BNCC' with a sub-header 'Introdução'. Navigation tabs include 'Mural', 'Atividades', and 'Pessoas'. A sidebar on the left lists 'Todos os tópicos' and three modules: 'Módulo 1 - Introduç...', 'Módulo 2 - A Educa...', and 'Módulo 3 - Conclua...'. The main content area shows a list of activities under the heading 'Módulo 1 - Introdução à BNCC'. Below this, 'Módulo 2 - A Educação Física na BNCC' and 'Módulo 3 - Conclusão do Curso' are also visible, each with a list of activities. Each activity entry consists of a document icon, the activity title, and the status 'Sem data de entrega'.

Atividade	Status
Introdução ao Curso	Última edição: 7 de abr.
<b>Módulo 1 - Introdução à BNCC</b>	
Atividade 1 - Testando seu conhecimento so...	Sem data de entrega
Atividade 2 - Mapa Conceitual	Sem data de entrega
Atividade 3 - Apontamentos criticos prelimi...	Sem data de entrega
Atividade 4 - A Introdução e Estrutura da B...	Sem data de entrega
Atividade 5 - Competência na BNCC	Sem data de entrega
<b>Módulo 2 - A Educação Física na BNCC</b>	
Atividade 6 - A Educação Física na BNCC	Sem data de entrega
Atividade 7 - As 8 Dimensões de Conhecim...	Sem data de entrega
Atividade 8 - Panorama Geral da Educação ...	Sem data de entrega
Atividade 9 - Os Esportes na BNCC	Sem data de entrega
Atividade 10 - A Base Nacional Comum Curr...	Sem data de entrega
Atividade 11 - Incoerências e inconsistência...	Sem data de entrega
<b>Módulo 3 - Conclusão do Curso</b>	
Atividade 12 - Proposta Didática com Jogos ...	Sem data de entrega
Atividade 13 - Desenvolvimento de seqüenc...	Sem data de entrega
Atividade Final	Sem data de entrega

Fonte: autoria própria, 2020, <https://classroom.google.com/u/0/w/NTczMTUzNTIyMDVa/t/all>, recuperado em 30, abr., 2020.

O módulo 1 inicia-se com uma atividade avaliativa, para verificar o conhecimento prévio dos participantes do curso em relação a BNCC. Nessa atividade avaliativa aparecem 10 perguntas fechadas.

**Figura 10** – Print da tela da atividade avaliativa da formação *on-line* (cabeçalho).

Atividade 1 - Testando seu  
Conhecimento - Base Nacional Comum  
Curricular (BNCC) - Educação Física

Total de pontos **0/10**

Endereço de e-mail \*

Em cada questão há apenas uma alternativa correta. Responda com atenção.  
Boa avaliação!

Fonte: autoria própria, 2020,

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeM9\\_\\_OIPdRU6A1ZECHPjkYJpVZuy7eBOuh4ITlhsUBZLfCDg/viewform?authuser=0](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeM9__OIPdRU6A1ZECHPjkYJpVZuy7eBOuh4ITlhsUBZLfCDg/viewform?authuser=0), recuperado em 25, mar., 2020.

**Figura 11** – Print da tela da atividade avaliativa da formação *on-line* (parte 1).

The image shows a screenshot of an online assessment interface with four questions, each worth 1 point. The questions are as follows:

**Question 1:** Assinale a alternativa que apresenta os elementos fundamentais das práticas corporais na BNCC: \*

- Movimento Humano; Organização Interna; Cuidado com o Corpo e Saúde.
- Movimento Corporal; Unidade Temáticas; Produto Cultural.
- Movimento Corporal; Organização Interna; Produto Cultural.
- Movimento Corporal; Unidades Temáticas; Cuidado com o Corpo e Saúde.

**Question 2:** Assinale a alternativa que apresenta corretamente as dimensões do conhecimento estabelecidas na BNCC: \*

- Experimentação; Uso e Apropriação; Fruição; Reflexão sobre a Ação; Construção de Valores; Análise; Compreensão; Protagonismo Comunitário.
- Vivências; Uso e Apropriação; Fruição; Reflexão; Construção de Valores; Análise; Compreensão; Autonomia.
- Vivências; Uso e Apropriação; Fruição; Reflexão; Construção de Valores; Análise; Cooperação; Autonomia.
- Experimentação; Uso e Apropriação; Cooperação; Reflexão sobre a Ação; Construção de Valores; Análise; Compreensão; Autonomia.

**Question 3:** Considerando a classificação dos esportes apresentada na BNCC, entre os esportes de campo e taco estão: \*

- Futebol, Rugby e Beisebol.
- Críquete, Beisebol e Softbol.
- Futebol, Críquete e Rugby
- Futebol Americano, Rugby e Sofbol.

**Question 4:** Na Educação Infantil, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estabelece 6 campos de experiência, que são: \*

- Matemática; Artes; Língua Portuguesa; Educação Física; Ciências Humanas; Ciências da Natureza.
- Matemática; Artes; Língua Portuguesa; Corpo e movimento; Cidadania; Ciências.
- O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.
- Matemática; Artes; Língua Portuguesa; Corpo, gestos e movimento; Cidadania; Ciências.

Fonte: autoria própria, 2020,

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeM9\\_\\_OIPdRU6A1ZECHPjkYJpVZuy7eBOuh4ITlhsUBZLfCDg/viewform?authuser=0](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeM9__OIPdRU6A1ZECHPjkYJpVZuy7eBOuh4ITlhsUBZLfCDg/viewform?authuser=0), recuperado em 25, mar., 2020

**Figura 12** – Print da tela da atividade avaliativa da formação *on-line* (parte 2).

Assinale a alternativa que apresenta a definição correta do termo competência na Base Nacional Comum Curricular: \*

1 ponto

A mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho.

a mobilização de conhecimentos (conceituais, procedimentais e atitudinais) e habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais) para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho.

A mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania, da política e do mundo do trabalho.

a mobilização de conhecimentos (conceituais, procedimentais e atitudinais) e habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais) para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania, da política e do mundo do trabalho.

---

Na BNCC, o componente curricular Educação Física encontra-se: \*

1 ponto

Na área de Linguagens, junto com Língua Portuguesa, Língua Inglesa e Arte.

Na área de Linguagens e Raciocínio, junto com Língua Portuguesa, Língua Inglesa e Matemática.

Na área de Saúde, junto com Ciências.

Na área de Cultura Corporal do Movimento.

---

Ao afirmar na BNCC o compromisso com a Educação Integral, o texto apresentado no documento estabelece que a Educação Básica deve visar: \*

1 ponto

A formação e o desenvolvimento humano global, o que implica compreender a complexidade e a não linearidade desse desenvolvimento, rompendo com visões reducionistas que privilegiam ou a dimensão intelectual (cognitiva) ou a dimensão afetiva.

A formação e o desenvolvimento humano global, o que implica compreender a linearidade e a não complexidade desse desenvolvimento, rompendo com visões reducionistas que privilegiam ou a dimensão intelectual (cognitiva) ou a dimensão afetiva.

A formação e o desenvolvimento humano global, o que implica compreender a complexidade e a não linearidade desse desenvolvimento, rompendo com visões reducionistas que privilegiam ou a dimensão procedimental ou a dimensão atitudinal.

A formação e o desenvolvimento humano global, o que implica compreender a linearidade e a não complexidade desse desenvolvimento, rompendo com visões reducionistas que privilegiam ou a dimensão procedimental ou a dimensão atitudinal.

Fonte: autoria própria, 2020,

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeM9\\_\\_OIPdRU6A1ZECHPjkYJpVZuy7eBOuh4ITlHsUBZLfCDg/viewform?authuser=0](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeM9__OIPdRU6A1ZECHPjkYJpVZuy7eBOuh4ITlHsUBZLfCDg/viewform?authuser=0), recuperado em 25, mar., 2020



**Figura 13** – Print da tela da atividade avaliativa da formação *on-line* (parte 3).

Assinale a alternativa que apresenta as Unidades Temáticas para a Educação Física dispostas na Base Nacional Comum Curricular: \* 1 ponto

- Brincadeiras e Jogos; Esportes; Danças; Lutas; Ginástica; Práticas Corporais de Aventura.
- Recreação e Lazer; Esportes; Cuidados com o Corpo e a Saúde.
- Esportes, jogos, lutas e Ginástica; Atividades Rítmicas e Expressivas; Conhecimento sobre o corpo.
- Esportes, jogos, lutas e Ginástica; Recreação e Lazer; Conhecimento sobre o Corpo.

Quanto à classificação dos esportes apresentada na BNCC, o Basquetebol pode ser considerado como sendo um: \* 1 ponto

- Esporte de Marca.
- Esporte de Precisão.
- Esporte de Invasão.
- Esporte Técnico-combinatório.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), é um documento normativo que define: \* 1 ponto

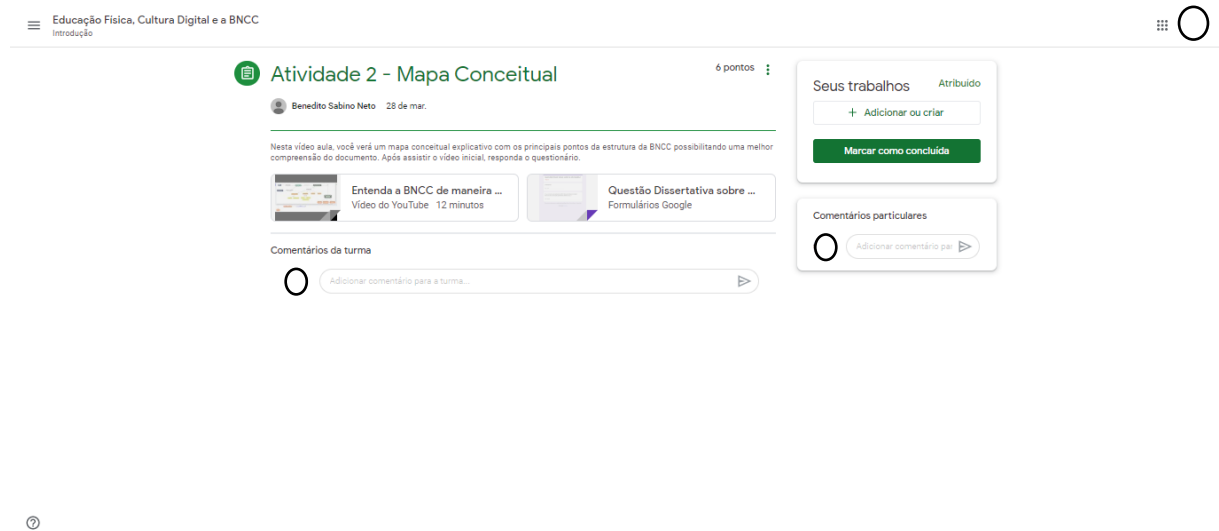
- As aprendizagens essenciais que os alunos devem desenvolver ao longo da educação básica.
- Os currículos das escolas públicas e particulares brasileiras.
- Os currículos das escolas públicas brasileiras.
- Os conteúdos mínimos a serem trabalhados nas escolas ao longo da educação básica.

Fonte: autoria própria, 2020,  
[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeM9\\_\\_OIPdRU6A1ZECHPjkYJpVZuy7eBOuh4ITlhsUBZLfCDg/viewform?authuser=0](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeM9__OIPdRU6A1ZECHPjkYJpVZuy7eBOuh4ITlhsUBZLfCDg/viewform?authuser=0), recuperado em 25, mar., 2020

Já na atividade 2, é apresentado um vídeo que explica a estrutura geral da BNCC, a partir de um diagrama hierárquico denominado Mapa Conceitual. Na videoaula é apresentada desde a função normativa do documento, diferenciando a BNCC de um currículo mínimo, passando pelo conceito de competência, os direitos de aprendizagem e os campos de experiência da Educação Infantil, as áreas e os

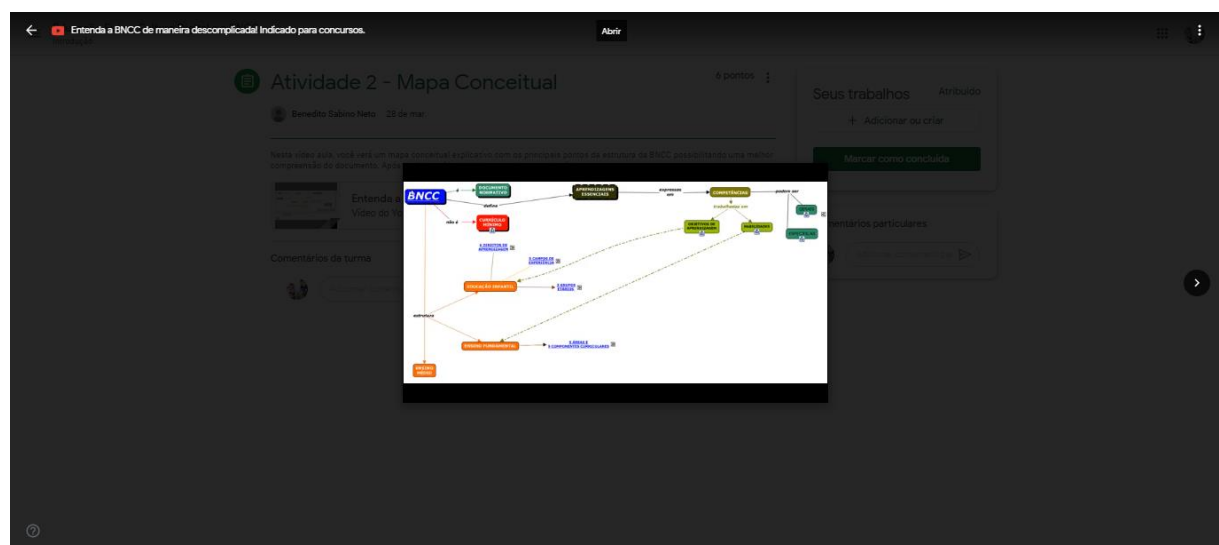
componentes curriculares do ensino fundamental. Para finalizar a atividade 2 é solicitado aos participantes o preenchimento de uma questão dissertativa que versa sobre os principais aprendizados obtidos na videoaula, com o intuito de reforçar o que foi apresentado e verificar a aprendizagem do participante no curso.

**Figura 14** – Print da tela da atividade 2



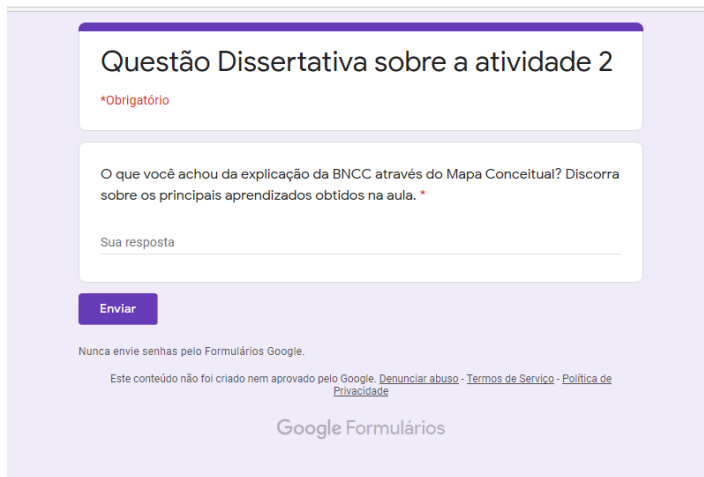
Fonte: autoria própria, 2020, <https://classroom.google.com/u/0/c/NTczMTUzNTIyMDVa/a/NTczMTUzNTIyMTFa/details>, recuperado em 30, abr., 2020.

**Figura 15** – Print da tela da videoaula da atividade 2



Fonte: autoria própria, 2020, <https://youtu.be/C17WEJPKqwc>, recuperado em 25, mar., 2020.

**Figura 16** – Print da tela da questão dissertativa da atividade 2



Questão Dissertativa sobre a atividade 2

\*Obrigatório

O que você achou da explicação da BNCC através do Mapa Conceitual? Discorra sobre os principais aprendizados obtidos na aula. \*

Sua resposta

Enviar

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google. [Denunciar abuso](#) - [Termos de Serviço](#) - [Política de Privacidade](#)

Google Formulários

Fonte: autoria própria, 2020, [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfTp-4kzkrmxY1n4VTmB2\\_e3\\_DiVfko6RFdF2cknSqeEcE9-Q/viewform?hr\\_submission=ChkltJ7utqYBEhAI9uPW\\_uYBEgcl7Pj\\_\\_OYBEAA](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfTp-4kzkrmxY1n4VTmB2_e3_DiVfko6RFdF2cknSqeEcE9-Q/viewform?hr_submission=ChkltJ7utqYBEhAI9uPW_uYBEgcl7Pj__OYBEAA), recuperado em 25, mar., 2020.

Na atividade 3, encontra-se um texto de autoria própria, que trata sobre apontamentos críticos preliminares referentes à BNCC, apresentando reflexões de estudiosos em relação a adoção de uma base nacional comum.

**Figura 17 – Print da tela da atividade 3**

Atividade 3 - Apontamentos críticos preliminares sobre a BNCC

6 pontos

Seus trabalhos Atribuído

+ Adicionar ou criar

Marcar como concluída

Comentários particulares

Adicionar comentário por

Atividade 3 - Apontamentos críticos preliminares sobre a BNCC

Benedito Sabino Neto 28 de mar. Editado às 6 de abr.

Leia o texto a seguir e em seguida responda o questionário:

Apontamentos críticos preliminares sobre a BNCC

Conforme Martiniell et al. (2016) a elaboração da Base Nacional Comum Curricular, prevista na Constituição Federal Brasileira de 1988, repercutiu na sociedade brasileira, sobretudo as instituições ligadas à educação. Sem desconsiderar a importância de movimentos anteriores à Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) de 1996, é a partir dela que percebe-se uma abordagem mais efetiva nas políticas públicas educacionais, com o assunto aparecendo nas mídias e envolvendo professores, pais, educandos, o setor econômico e a sociedade em geral, sendo uma possível resposta aos movimentos sociais por uma educação emancipatória na busca de uma formação social mais justa, igualitária, autônoma, solidária, democrática, crítica e reflexiva, no combate às desigualdades sociais (PERTUZATTI & DICKMANN, 2016). Entre as reivindicações atendidas na LDB está o entendimento da Educação Física como componente curricular da Educação Básica e, com a redação de 2003, sua obrigatoriedade na educação básica (CALLAI et al., 2019).

Nota-se no artigo 26 da LDB a previsão de um currículo comum no sistema de ensino:

[...] Os currículos da Educação Infantil, do Ensino Fundamental e do Ensino Médio devem ter base nacional comum, a ser complementada, em cada sistema de ensino e em cada estabelecimento escolar, por uma parte diversificada, exigida pelas características regionais e locais da sociedade, da cultura, da economia e dos educandos. (BRASIL, 1996, p. 19)

Apesar de prevista em décadas anteriores, Pertuzatti & Dickmann (2016), apontam que adotar uma Base Nacional Comum não é consenso entre os especialistas da educação, havendo dúvidas se esta é a melhor forma de organizar o sistema educacional. Nesse sentido, Vieira et al. (2019) apontam que diversos pesquisadores demonstram preocupações sobre uma base nacional comum curricular, havendo interferência do Banco Mundial, de conglomerados financeiros constituídos e de outras agências internacionais, mantendo perspectivas de maior controle sobre os currículos escolares. Os autores questionam ainda a defesa de uma Educação a partir de um padrão de qualidade, afirmando que há dúvidas quanto ao teor da expressão "padrão de qualidade" e para quem ela se destina.

[...] Muitas vezes, traça-se um padrão de qualidade para um padrão de aluno e a coloca como mais relevante que o estudante concreto que está na escola. Atende-se às agendas internacionais por meio de conteúdos e testes padronizados em nome de um ensino de qualidade para todos. Diante disso, não se questiona: qual a trajetória escolar dos alunos? Como eles chegaram às escolas? Quais as suas condições concretas de vida? O que eles alcançaram? O que avançaram? Quais os processos? Como eles se relacionam com o conhecimento? Como aprendem? (VIEIRA et al., 2019, p. 353)

Vieira et al. (2019) continuam a crítica apontando as avaliações de larga escala e o ranqueamento das escolas como possíveis

Fonte: autoria própria, 2020,

<https://classroom.google.com/u/0/c/NTczMTUzNTIyMDVa/a/NTczMTUzNTIyMjVa/details>, recuperado em 30, abr., 2020.

Na sequência, há nova questão aberta a ser respondida pelo participante do curso, indagando sobre as críticas apontadas por autores em relação ao estabelecimento da base.

**Figura 18 – Print da tela da questão dissertativa da atividade 3**

Questão da Atividade 3

Apesar de previsto na LDB um currículo comum no sistema de ensino, Pertuzatti & Dickmann (2016), apontam que adotar uma Base Nacional Comum não é consenso entre os especialistas da educação. Cite algumas críticas apontadas por autores no texto da atividade.

Sua resposta

Enviar

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google. [Denunciar abuso](#) - [Termos de Serviço](#) - [Política de Privacidade](#)

Google Formulários

Fonte: autoria própria, 2020,

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScGB-\\_hgZTimL7ZqvMLZC6zjwvPFFR0I-4Oj5iB-](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScGB-_hgZTimL7ZqvMLZC6zjwvPFFR0I-4Oj5iB-)

6whzWoP1Q/viewform?hr\_submission=ChkltJ7utqYBEhAl8bfBkukBEgcl7Pj\_\_OYBEAE, recuperado em 25, mar., 2020.

A atividade 4 indica a leitura da BNCC publicada em 2017, informando também o link para acesso direto ao site do MEC, onde consta o documento.

Neste estudo dirigido de texto são elencadas as páginas de 07 a 31 do documento, que compreende a introdução e a estrutura geral da BNCC, abrangendo como temas as competências gerais, os marcos legais que embasam a BNCC, os fundamentos pedagógicos, o pacto interfederativo, a implementação e a estrutura da BNCC. Após a leitura, há um questionário com perguntas fechadas para responder.

**Figura 19 – Print da tela da atividade 4**

The screenshot shows a Google Classroom interface. At the top, the course is identified as 'Educação Física, Cultura Digital e a BNCC' with a sub-section 'Introdução'. The activity title is 'Atividade 4 - A Introdução e Estrutura da Base Nacional Comum Curricular', worth 6 points, created by 'Benedito Sabino Neto' on 28 de mar. and last edited on 6 de abr. The activity description states that students should read the introduction and structure of the BNCC, with a link to the official document on pages 7 and 31. Key topics for study are listed: general competencies, legal frameworks, pedagogical foundations, the inter-federative pact, and the BNCC structure. A Google Form titled 'Questionário da Atividade 4' is attached, along with a link to the BNCC document on the MEC website. There are sections for 'Seus trabalhos' (with a '+ Adicionar ou criar' button and a 'Marcar como concluída' button), 'Comentários particulares' (with an 'Adicionar comentário para...' button), and 'Comentários da turma' (with an 'Adicionar comentário para a turma...' button).

Fonte: autoria própria, 2020,  
<https://classroom.google.com/u/0/c/NTczMTUzNTIyMDVa/a/NTczMTYwNDkxNjha/details>, recuperado em 30, abr., 2020.

Figura 20 – Print da tela do questionário da atividade 4

## Questionário da Atividade 4

\*Obrigatório

Tendo em vista o disposto na BNCC (Brasil, 2017), assinale a alternativa 1 ponto  
incorreta: \*

Para atender a finalidades no âmbito da educação escolar, a Carta Constitucional, no Artigo 210, reconhece a necessidade de que sejam "fixados conteúdos mínimos para o ensino fundamental, de maneira a assegurar formação básica comum e respeito aos valores culturais e artísticos, nacionais e regionais".

No artigo 9º, a LDB deixa claro dois conceitos para o desenvolvimento da questão curricular no Brasil. Um deles estabelece a relação entre o que é básico-comum e o que é diverso em matéria curricular: as competências e diretrizes são comuns, os currículos são diversos.

No artigo 9º, a LDB deixa claro dois conceitos para o desenvolvimento da questão curricular no Brasil. Um deles se refere ao foco do currículo. Ao dizer que os conteúdos curriculares estão a serviço do desenvolvimento de competências, a LDB orienta a definição dos conteúdos, e não apenas das atividades mínimas a ser ensinadas.

Desde as décadas finais do século XX e ao longo do início do século XXI, o foco no desenvolvimento de competências tem orientado a maioria dos Estados e Municípios brasileiros e diferentes países na construção de seus currículos.

Sobre a BNCC e o Currículo, de acordo com a BNCC (Brasil, 2017) é 1 ponto  
correta a seguinte afirmação:

BNCC e currículos têm papéis complementares para assegurar as aprendizagens essenciais definidas para cada etapa da Educação Básica, uma vez que tais aprendizagens só se materializam mediante o conjunto de decisões que caracterizam o currículo em ação.

BNCC e currículos têm papéis complementares para assegurar os conteúdos essenciais definidos para cada etapa da Educação Básica, uma vez que tais conteúdos só se materializam mediante o conjunto de decisões que caracterizam o currículo em ação.

BNCC e currículos têm papéis complementares para assegurar os conteúdos essenciais definidos para cada etapa da Educação Básica, uma vez que tais conteúdos só se materializam mediante o conjunto de decisões que caracterizam o currículo prescrito.

BNCC e currículos têm papéis complementares para assegurar as aprendizagens essenciais definidas para cada etapa da Educação Básica, uma vez que tais aprendizagens só se materializam mediante o conjunto de decisões que caracterizam o currículo prescrito.

Os direitos de aprendizagem na Educação Infantil, de acordo com o 1 ponto  
estabelecido na BNCC (Brasil, 2017), são:

Conviver, Brincar, Participar, Explorar, Expressar e Conhecer-se.

Conviver, Raciocionar, Brincar, Participar, Explorar, Expressar e Ler.

Conviver, Raciocionar, Movimentar, Participar, Explorar, Expressar e Ler.

Conviver, Movimentar, Participar, Explorar, Expressar e Conhecer-se.

Enviar

Fonte: autoria própria, 2020,

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSditF5vxMgGtC2YXP29vyv7k2ocYeYz5pEiYRj9jF2nrK4bA/viewform?hr\\_submission=ChkltJ7utqYBEhAlkIK2wtUBEGcljb2LwtUBEAA](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSditF5vxMgGtC2YXP29vyv7k2ocYeYz5pEiYRj9jF2nrK4bA/viewform?hr_submission=ChkltJ7utqYBEhAlkIK2wtUBEGcljb2LwtUBEAA), recuperado em 28, mar., 2020.

Já na atividade 5, que encerra o primeiro módulo, o vídeo de autoria própria aborda o conceito de competência adotado na BNCC, trazendo uma retrospectiva histórica sobre sua concepção na área da Educação, sua utilização nas últimas décadas e apontando como autores referenciais apropriam-se do termo e criticam. Também há um questionário na atividade, composto por duas questões dissertativas.

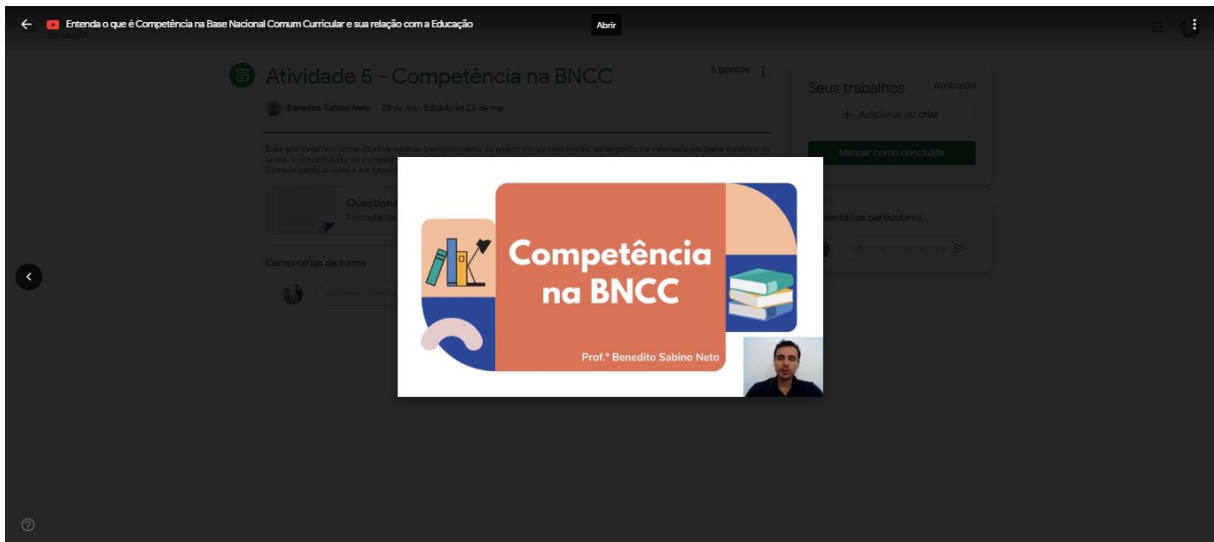
**Figura 21** – Print da tela da atividade 5

The screenshot shows a Google Classroom activity page. At the top left, it says 'Educação Física, Cultura Digital e a BNCC' with a sub-header 'Introdução'. The activity title is 'Atividade 5 - Competência na BNCC' with a value of '6 pontos'. The creator is 'Benedito Sabino Neto' and it was edited on '28 de mar.'. The description states: 'Essa atividade tem como objetivo ampliar o entendimento do ensino por competências, abrangendo na vídeoaula um breve histórico do termo, a conceitualização de competência na BNCC, as características do ensino por competências e apontamentos críticos sobre ela. Comece vendo o vídeo e em seguida responda o questionário.' Below the description are two attachments: 'Questionário da Atividade 5' (Google Forms) and 'Entenda o que é Competênc...' (YouTube video, 11 minutes). On the right, there are sections for 'Seus trabalhos' (with a '+ Adicionar ou criar' button and a 'Marcar como concluída' button) and 'Comentários particulares' (with an 'Adicionar comentário pa...' button). At the bottom, there is a 'Comentários da turma' section with an 'Adicionar comentário para a turma...' input field.

©

Fonte: autoria própria, 2020,  
<https://classroom.google.com/u/0/c/NTczMTUzNTIyMDVa/a/NTczMTUzNTIyMjZa/details>, recuperado em 30, abr., 2020.

**Figura 22** – Print da tela da videoaula da atividade 5



Fonte: autoria própria, 2020, <https://youtu.be/33bZhg2xdaU>, recuperado em 30, abr., 2020.

**Figura 23** – Print da tela do questionário da atividade 5

## Questionário da Atividade 5

\*Obrigatório

Qual a diferença entre competência e habilidade no contexto apresentado na BNCC? \* 1 ponto

Sua resposta

Conforme foi apresentado na videoaula, alguns críticos apontam que o ensino baseado no desenvolvimento de habilidades e competências deixa o conteúdo historicamente sistematizado e as questões sociais em segundo plano. Você concorda com esse apontamento? De que forma você acha que as questões sociais podem ser colocadas no currículo sem deixar de lado o desenvolvimento de habilidades e competências? \* 1 ponto

Sua resposta

Enviar

Fonte: autoria própria, 2020, [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeNWDgW4ktOymEorexBrzdW9gJqsEx8\\_VvK0klEo1g3J-02CA/viewform?hr\\_submission=ChkItJ7utqYBEhAlor2LwtUBEGcljb2LwtUBEAA](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeNWDgW4ktOymEorexBrzdW9gJqsEx8_VvK0klEo1g3J-02CA/viewform?hr_submission=ChkItJ7utqYBEhAlor2LwtUBEGcljb2LwtUBEAA), recuperado em 27, mar., 2020.



Com a atividade 6, inicia-se o Módulo 2, que trata especificamente da Educação Física na BNCC, tendo nesta videoaula a apresentação de um vídeo de autoria própria nomeado “Bate-papo: Educação Física na BNCC”. Nesta aula também é solicitado ao participante que faça a leitura da parte específica da Educação Física na BNCC, preparando-o para aperfeiçoamento no entendimento do componente curricular, nas dimensões de conhecimento, nas competências específicas, nos elementos essenciais às práticas corporais e demais conteúdos específicos. Ainda na atividade, há um questionário composto de uma questão aberta e outra fechada.

**Figura 24** – Print da tela da atividade 6

The screenshot shows a Google Classroom interface for an activity titled "Atividade 6 - A Educação Física na BNCC" with a value of 5 points. The activity was created by Benedito Sabino Neto on March 28 and last edited on April 3. The instructions ask students to watch a video about Physical Education in the BNCC, read the official document (pages 211 and 237), and answer a question after studying. The activity includes three attachments: a video titled "Bate papo BNCC Educação ..." (14 minutes), a link to "http://basenacionalcomum.mec...", and a "Questionário da Atividade 6" (Google Forms). On the right side, there are sections for "Seus trabalhos" (with a button to "Adicionar ou criar" and a "Marcar como concluída" button) and "Comentários particulares" (with a button to "Adicionar comentário pa..."). At the bottom, there is a "Comentários da turma" section with a button to "Adicionar comentário para a turma...".

Fonte: autoria própria, 2020,  
<https://classroom.google.com/u/0/c/NTczMTUzNTIyMDVa/a/NTczMTUzNTIyMTIa/details>, recuperado em 30, abr., 2020.

**Figura 25** – Print da tela do questionário da atividade 6

**Questionário da Atividade 6**

**\*Obrigatório**

Cite os temas estudados entre as páginas 211 e 237 da BNCC. \*

Sua resposta

De acordo com a BNCC (Brasil, 2017), a educação física é definida como: \*

- O componente curricular que tematiza as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social, entendidas como manifestações das possibilidades expressivas dos sujeitos, produzidas por diversos grupos sociais no decorrer da história.
- O componente curricular que trabalha com 3 eixos temáticos, sendo as Atividades Rítmicas e Expressivas, os Esportes e Lutas e Os Cuidados com o Corpo e a Saúde.
- O componente curricular que tematiza as práticas corporais em suas diversas formas de codificação, interpretação e significação social, entendidas como manifestações das possibilidades expressivas dos sujeitos, produzidas por grupos sociais locais no decorrer da história.
- O componente curricular que trabalha com 3 eixos temáticos, sendo as Atividades Rítmicas e Expressivas, os Esportes e Lutas e as Ginásticas..

**Enviar**

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google. [Denunciar abuso](#) - [Termos de Serviço](#) - [Política de Privacidade](#)

Google Formulários

Fonte: autoria própria, 2020, [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdLTKTtz-WczNRxqDsb2Y-kxPG3NbMRvhJIGVRv5xKC6Kowkw/viewform?hr\\_submission=ChkItJ7utqYBEhAlm72LwtUBEGcljb2LwtUBEAA](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdLTKTtz-WczNRxqDsb2Y-kxPG3NbMRvhJIGVRv5xKC6Kowkw/viewform?hr_submission=ChkItJ7utqYBEhAlm72LwtUBEGcljb2LwtUBEAA), recuperado em 28, mar., 2020

Na atividade 7, a videoaula apresenta as oito dimensões de conhecimento da Educação Física, seguindo com duas questões relacionadas ao tema, envolvendo além do conhecimento estudado as próprias experiências práticas dos docentes.

**Figura 26** – Print da tela da atividade 7

The screenshot shows a Google Classroom interface. At the top left, it says 'Educação Física, Cultura Digital e a BNCC' with a sub-header 'Introdução'. The main title of the activity is 'Atividade 7 - As 8 Dimensões de Conhecimento na Educação Física', created by 'Benedito Sabino Neto' on '28 de mar.' and 'Editado às 3 de abr.'. It is worth '5 pontos'. On the right, there are buttons for 'Seus trabalhos' (Atribuído), '+ Adicionar ou criar', and 'Marcar como concluída'. Below the title, there is a description: 'Assista o vídeo que trata sobre as As 8 Dimensões de Conhecimento na Educação Física na BNCC e em seguida responda o questionário.' Two links are provided: 'Questionário da Atividade 7' (Formulários Google) and 'As 8 Dimensões do Conhecimento' (Vídeo do YouTube - 6 minutos). At the bottom, there is a 'Comentários da turma' section with a text input field and a submit button.

Fonte: autoria própria, 2020, <https://classroom.google.com/u/0/c/NTczMTUzNTIyMDVa/a/NTczMTYwNDkwOTha/details>, recuperado em 30, abr., 2020.

**Figura 27** – Print da tela da videoaula da atividade 7

This screenshot shows the same Classroom activity page as in Figure 26, but with a video player overlay. The video player has a dark blue background with the text 'BNCC - EDUCAÇÃO FÍSICA' and 'As 8 Dimensões de Conhecimento'. It features icons of a person running, a group of people, and a stack of books. The presenter is identified as 'Prof.º Benedito Sabino Neto'. A small video feed of the professor is visible in the top right corner of the video player. The background Classroom interface is dimmed.

Fonte: autoria própria, 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=JifCBFZFtjM>, recuperado em 30, abr., 2020.

**Figura 28** – Print da tela do questionário da atividade 7

**Questionário da Atividade 7**

\*Obrigatório

Explique a diferença entre a Dimensão de Conhecimento "Fruição" e a Dimensão de Conhecimento "Uso e apropriação". \* 1 ponto

Sua resposta

Explique como trabalhar a Dimensão de Conhecimento "Protagonismo Comunitário" dando exemplo(s) de atividade(s) ou projeto(s). \* 1 ponto

Sua resposta

**Enviar**

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google. [Denunciar abuso](#) - [Termos de Serviço](#) - [Política de Privacidade](#)

Google Formulários

Fonte: autoria própria, 2020,

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfkD6PEBOJ6XrZaaZOzLtrHj0AZXID8L06Npn836ZWYavTeuA/viewform?hr\\_submission=ChkltJ7utqYBEhAlyoG2wtUBEGcljb2LwtUBEAA](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfkD6PEBOJ6XrZaaZOzLtrHj0AZXID8L06Npn836ZWYavTeuA/viewform?hr_submission=ChkltJ7utqYBEhAlyoG2wtUBEGcljb2LwtUBEAA), recuperado em 28, mar., 2020.

As competências específicas da área de linguagens e da Educação Física, a estrutura das habilidades, os elementos fundamentais para as práticas corporais, os objetos de conhecimento e as unidades temáticas são abordadas na atividade 8.

**Figura 29** – Print da tela da atividade 8

Educação Física, Cultura Digital e a BNCC  
Introdução

Atividade 8 - Panorama Geral da Educação Física na Base Nacional Comum Curricular 5 pontos

Benedito Sabino Neto 28 de mar. Editado às 28 de mar.

Assista o vídeo com informações da Educação Física relacionadas à área, as Competências Específicas, a estrutura de habilidades proposta na BNCC, as Unidades Temáticas e Objetos de Conhecimento e outras informações para fornecer um panorama geral da Educação Física na BNCC. Em seguida, retorne a leitura das Competências Específicas da área de Linguagens e da Educação Física na BNCC. Por fim, responda o questionário da atividade.

Questionário da Atividade 8  
Formulários Google

A Educação Física na BNCC ...  
Vídeo do YouTube 8 minutos

Link  
<http://basenacionalcomum.mec...>

Seus trabalhos Atribuído

+ Adicionar ou criar

Marcar como concluída

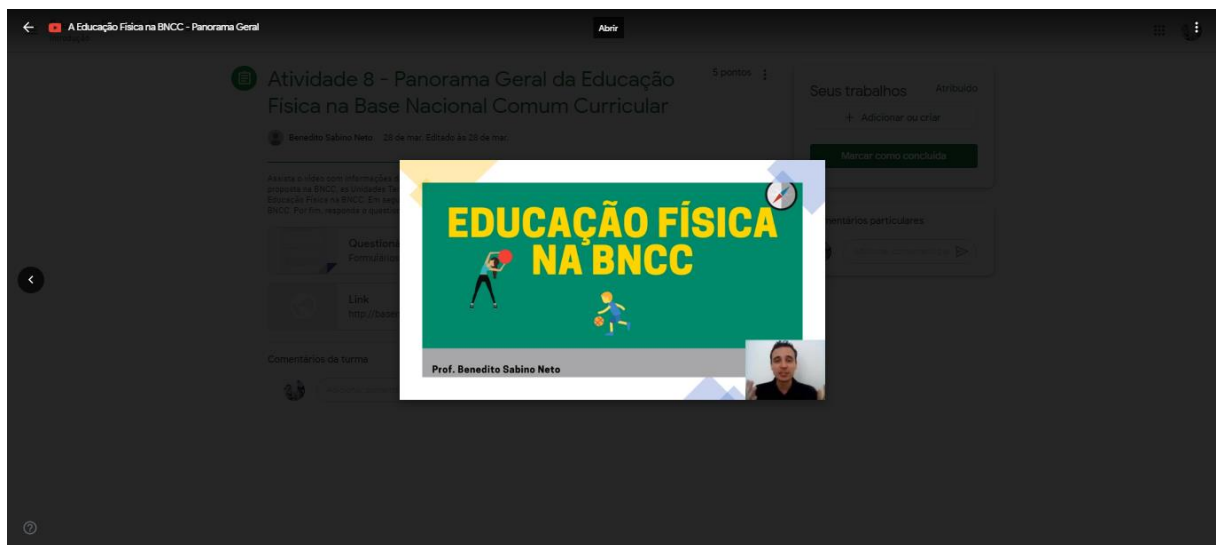
Comentários particulares

Adicionar comentário para a turma...

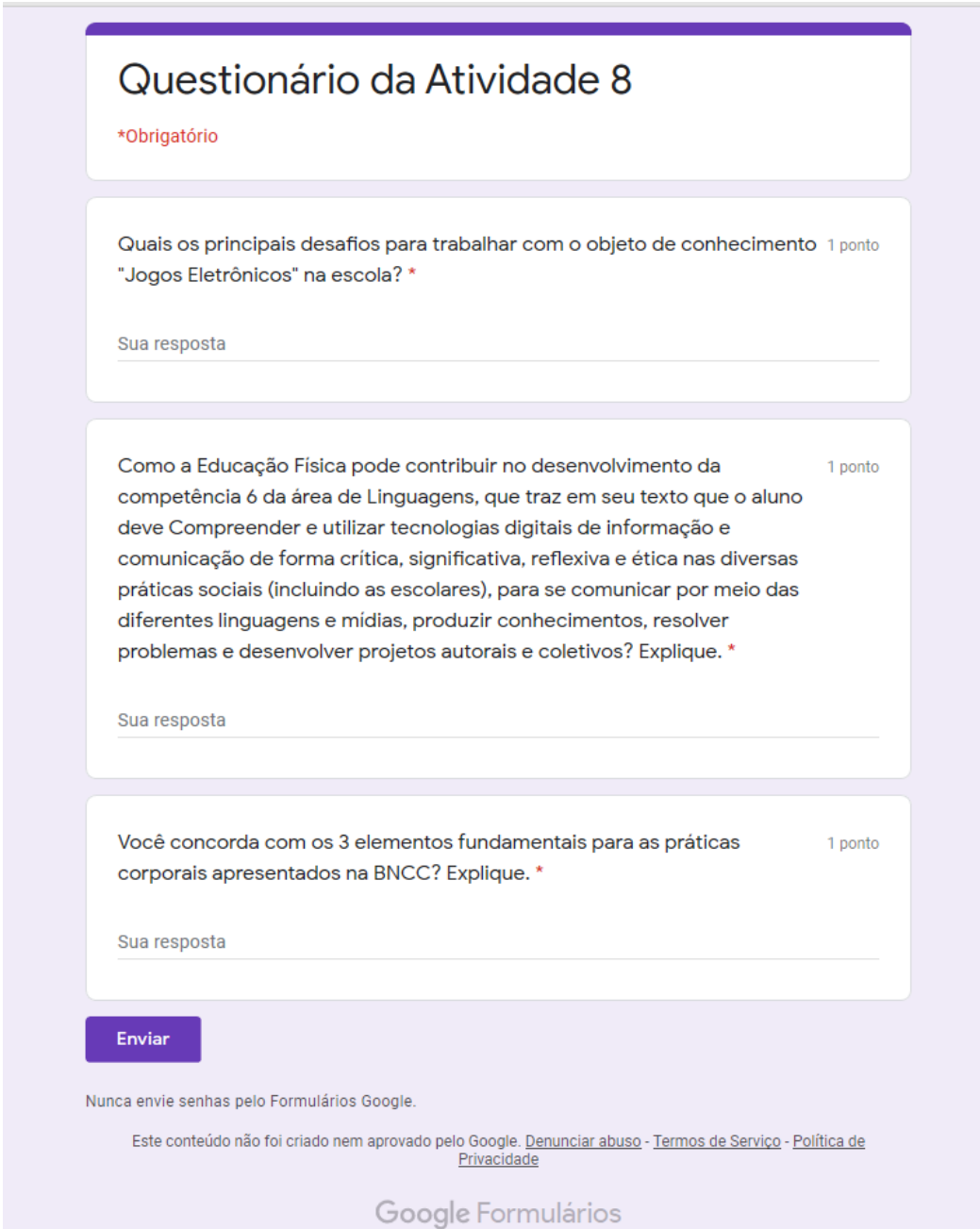
Fonte: autoria própria, 2020,

<https://classroom.google.com/u/0/c/NTczMTUzNTIyMDVa/a/NTczMTYwNDkwOTRa/details>, recuperado em 30, abr., 2020.

**Figura 30** – Print da tela da videoaula da atividade 8



Fonte: autoria própria, 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=VHP9eJhjmfg>, recuperado em 30, abr., 2020.

**Figura 31** – Print da tela do questionário da atividade 8

**Questionário da Atividade 8**

**\*Obrigatório**

Quais os principais desafios para trabalhar com o objeto de conhecimento "Jogos Eletrônicos" na escola? 1 ponto \*

Sua resposta

Como a Educação Física pode contribuir no desenvolvimento da competência 6 da área de Linguagens, que traz em seu texto que o aluno deve Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos? Explique. 1 ponto \*

Sua resposta

Você concorda com os 3 elementos fundamentais para as práticas corporais apresentados na BNCC? Explique. 1 ponto \*

Sua resposta

**Enviar**

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google. [Denunciar abuso](#) - [Termos de Serviço](#) - [Política de Privacidade](#)

Google Formulários

Fonte: autoria própria, 2020,  
[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScKvtng6EoHHEVCL0CbK\\_y096Oym9ISBtj8Un6NFbveNsUvQQ/viewform?hr\\_submission=ChkltJ7utqYBEhAlxoG2wtUBEgcljb2LwtUBEAA/viewform?hr\\_submission=ChkltJ7utqYBEhAloljBkukBEgcl7Pj\\_\\_OYBEAA](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScKvtng6EoHHEVCL0CbK_y096Oym9ISBtj8Un6NFbveNsUvQQ/viewform?hr_submission=ChkltJ7utqYBEhAlxoG2wtUBEgcljb2LwtUBEAA/viewform?hr_submission=ChkltJ7utqYBEhAloljBkukBEgcl7Pj__OYBEAA), recuperado em 25, mar., 2020.

Todos os objetos de conhecimento e unidades temáticas são tratados na atividade 8, com um reforço conceitual da temática dos esportes na atividade 9, por possuir um maior número de práticas corporais a serem classificadas, sendo necessário um tempo maior de explicação: esportes de marca, esportes de campo e taco, esportes de invasão, esportes de precisão, esportes técnico-combinatório, esportes de combate e esportes de rede/parede.

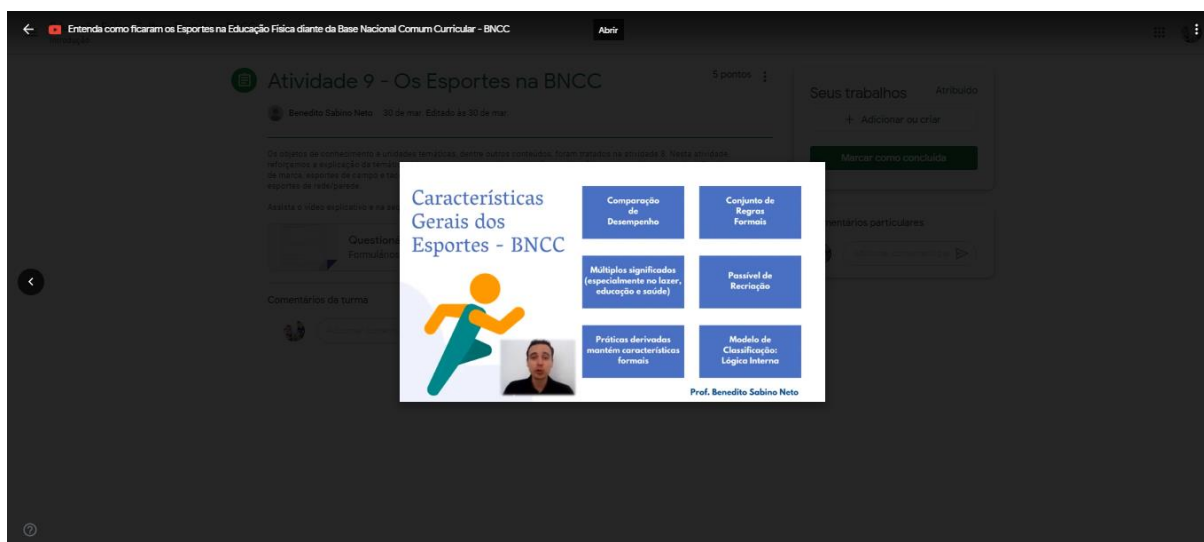
Também nesta atividade está disponibilizado um questionário com perguntas abertas, verificando o entendimento do participante no curso do sistema de classificação adotado na BNCC e também da compreensão na elaboração de propostas pedagógicas que, utilizando a temática, trabalhe com diferentes dimensões de conhecimento.

**Figura 32** – Print da tela do questionário da atividade 9

The screenshot displays the Google Classroom interface for 'Atividade 9 - Os Esportes na BNCC'. At the top, it shows the course name 'Educação Física, Cultura Digital e a BNCC' and the user 'Benedto Sabino Neto'. The activity is worth 5 points and was last edited on March 30th. The main text explains that this activity reinforces the thematic content of sports from activity 8, focusing on various types of sports: brand sports, field and racket sports, invasion sports, precision sports, technical-combination sports, combat sports, and net/wall sports. Below the text, there are two embedded items: a 'Questionário - Atividade 9' (Google Forms) and a video titled 'Entenda como ficaram os Es...' (5 minutes). On the right side, there are two panels: 'Seus trabalhos' (Your work) with a 'Markar como concluído' (Mark as complete) button, and 'Comentários particulares' (Private comments) with an 'Add comment' button. At the bottom, there is a 'Comentários da turma' (Class comments) section with an 'Add comment' button.

Fonte: autoria própria, 2020,  
<https://classroom.google.com/u/0/c/NTczMTUzNTIyMDVa/a/NTczMTYwNDkwOTda/details>,  
 recuperado em 30, abr., 2020.

**Figura 33** – Print da tela da videoaula da atividade 9



Fonte: autoria própria, 2020, [https://youtu.be/aLjv6tKcZ\\_g](https://youtu.be/aLjv6tKcZ_g), recuperado em 30, abr., 2020.

**Figura 34** – Print da tela do questionário da atividade 9

Fonte: autoria própria, 2020, [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdyTVW22WyiXpAU4HlyAde6ZI1sWGdrLzB70JbWyKKli2c7sg/viewform?hr\\_submission=ChkltJ7utqYBEhAlYYG2wtUBEGcljb2LwtUBEAA](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdyTVW22WyiXpAU4HlyAde6ZI1sWGdrLzB70JbWyKKli2c7sg/viewform?hr_submission=ChkltJ7utqYBEhAlYYG2wtUBEGcljb2LwtUBEAA), recuperado em 30, mar., 2020.

Já nas atividades 10 e 11, que concluem o módulo 2, são apresentados artigos para aprofundamento do conhecimento dos participantes. Na atividade 10, o artigo de Boscatto *et al.* (2016), intitulado de “A Base Nacional Comum Curricular: uma proposição necessária para a Educação Física?”, que trata de aspectos histórico-



legais que repercutiram na elaboração da BNCC, da aproximação dos documentos oficiais do currículo escolar, de aspectos da cultura e possíveis relações com o contexto da Educação Física escolar. Na atividade 11, o artigo de Neira (2018), intitulado de “Incoerências e inconsistências da BNCC de Educação Física”, apresentando um olhar crítico e questionador sobre a parte específica de Educação Física na BNCC, torna-se objeto de estudo do participante do curso. Em ambas atividades, são realizadas perguntas abertas, para verificar o entendimento e o ponto de vista do participante do curso.

**Figura 35** – Print da tela da atividade 10

Fonte: autoria própria, 2020, <https://classroom.google.com/u/0/c/NTczMTUzNTIyMDVa/a/NTczMTYwNDkwOTVa/details>, recuperado em 30, abr., 2020.

**Figura 36** – Print da tela da questão da atividade 10

Fonte: autoria própria, 2020, [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSem\\_\\_txAhJiAbMVLFGaQOg-jCfeXvnOsaFFGp2G4b1Yp2xnUA/viewform?hr\\_submission=ChkltJ7utqYBEhAlx4G2wtUBEGcljb2LwtUBEA](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSem__txAhJiAbMVLFGaQOg-jCfeXvnOsaFFGp2G4b1Yp2xnUA/viewform?hr_submission=ChkltJ7utqYBEhAlx4G2wtUBEGcljb2LwtUBEA), recuperado em 30, mar., 2020.

**Figura 37** – Print da tela da atividade 11

The screenshot shows a Google Classroom interface. At the top left, it says 'Educação Física, Cultura Digital e a BNCC' with a sub-header 'Introdução'. The activity title is 'Atividade 11 - Incoerências e inconsistências da BNCC de Educação Física' with a '5 pontos' indicator. The creator is 'Benedito Sabino Neto' from '30 de mar.'. Below the title, there is a description: 'Nesta atividade, você deve ler o texto "Incoerências e Inconsistências da BNCC de Educação Física" onde o autor faz diversas críticas e questionamentos sobre a parte específica da Educação Física na BNCC. Após a leitura e reflexão sobre o artigo, responda o questionário da atividade.' There are two links: 'Incoerências e Inconsistências... Formulários Google' and 'Link http://www.scielo.br/pdf/rbce/v4...'. On the right, there are sections for 'Seus trabalhos' (with '+ Adicionar ou criar' and 'Marcar como concluída' buttons) and 'Comentários particulares' (with 'Adicionar comentário par...' button). At the bottom, there is a 'Comentários da turma' section with an 'Adicionar comentário para a turma...' input field.

Fonte: autoria própria, 2020,

<https://classroom.google.com/u/0/c/NTczMTUzNTIyMDVa/a/NTczMTUzNTIyMjBa/details>, recuperado em 30, abr., 2020.

**Figura 38** – Print da tela da questão da atividade 11

The screenshot shows a Google Form titled 'Incoerências e Inconsistências da BNCC de Educação Física - Questões'. It is marked as '\*Obrigatório'. The first question is 'Endereço de e-mail \*' with a text input field labeled 'Seu e-mail'. The second question is 'Neira (2018) apresenta diversas críticas e questionamentos relativos à parte específica da Educação Física na BNCC. Discorra sobre as principais críticas que o autor realiza e que você está de acordo. \*' with a '1 ponto' value and a text input field labeled 'Sua resposta'. The third question is 'Discorra sobre alguma(s) crítica(s) apresentada pelo autor que você não concorda e explique seu ponto de vista. \*' with a '1 ponto' value and a text input field labeled 'Sua resposta'.

Fonte: autoria própria, 2020, [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdLI-PFKif1zHyOCTHBKJr6dh-VEyRdiHAmoEYtPSfBpSoEog/viewform?hr\\_submission=ChkItJ7utqYBEhAlnL2LwtUBEGcljb2LwtUBEAA](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdLI-PFKif1zHyOCTHBKJr6dh-VEyRdiHAmoEYtPSfBpSoEog/viewform?hr_submission=ChkItJ7utqYBEhAlnL2LwtUBEGcljb2LwtUBEAA), recuperado em 30, mar., 2020.

Como apontado por quatro dos quinze professores pesquisados uma preocupação explícita com aspectos relacionados à saúde, o módulo 3 inicia-se apresentando na atividade 12 uma explicação para leitura de trechos do e-book “A virtualização do corpo no currículo da Educação Física” (Moreira e Branco, 2018) que apresentam conceitos importantes para trabalhar os jogos eletrônicos na Educação Física através de práticas que utilizam do movimento corporal e pensam também na perspectiva da Educação Física Inclusiva. Em seguida, é proposto o questionário.

**Figura 39** – Print da tela da atividade 12

Educação Física, Cultura Digital e a BNCC  
 Introdução

Instruções    Trabalhos dos alunos

**Atividade 12 - Cultura Digital e a Educação Física**

Benedito Sabino Neto · 30/09  
 100 pontos

Nessa atividade, propomos a leitura da introdução (até a página 30) do e-book "A Virtualização do Corpo no Currículo da Educação Física". Esperamos que a leitura contribua no entendimento de conceitos importantes relacionados à Cultura Digital na Educação Física, além de verificar de forma resumida diversas propostas que estão esmiuçadas nos capítulos seguintes da obra.

Após a leitura faça o questionário.

\*\*\*\*\*  
 Tempo estimado para realização da atividade: 2 horas.

Link  
<https://acervodigital.unesp.br/bit...>

Questionário - Cultura Digit...  
 Google Forms

Comentários de turma

Adicionar comentário de turma...

Fonte: autoria própria, 2020,  
<https://classroom.google.com/u/0/c/NTczMTUzNTIyMDVa/a/NTczMTUzNTIyMjBa/details>, recuperado em 13, out., 2020.

Figura 40 – Print da tela do questionário da atividade 12

### Questionário - Cultura Digital e a Educação Física

\*Obrigatório

Endereço de email \*

Entre os obstáculos para a inserção do trabalho com games nas práticas da Educação Física na escola, os autores do e-book apontam diversos itens, exceto: \*

20 pontos

- a execução das atividades prescritas aos espaços físicos das escolas.
- a motivação juvenil.
- a sintonização das unidades à inclusão e ao dinamismo da cultura digital globalizada.
- cursos específicos de graduação para docência em cultura digital.

Os exergames ou jogos de representação de tecnologia acessível, que se utilizam do movimento corporal para jogar, destinado às escolas públicas com objetivo de incentivar vivências em atividades físicas da cultura corporal do movimento que a unidade encontra dificuldades em realizar, nas aulas de Educação Física Inclusiva, são chamados de \*

20 pontos

- XCHOOL GAMES
- INCLUSIVE GAMES
- FIT GAMES
- BODY GAMES

Em relação ao uso de games (jogos e aplicativos) e exergames (games que necessitam do movimento para jogar) como recursos pedagógicos, é apontado no e-book que \*

20 pontos

- É uma realidade presente no cotidiano da maioria das escolas da atualidade.
- É uma problemática. Além da tensão da utilização camuflada do celular na sala de aula e a desatenção dos jovens, o acesso e a utilização de tecnologia nos ambientes educacionais são muitas vezes solucionados de forma precária.
- A falta de alinhamento das escolas em relação às novas tecnologias e o preconceito em relação à virtualização do corpo por conectá-la a exclusão social, ao vício e ao sedentarismo são outros fatores que aproximam os games de entretenimento das escolas e sua aplicação como recursos pedagógicos

Assinale a alternativa incorreta: \*

20 pontos

- É recorrente em nosso cotidiano brasileiro que haja a associação dos jogos virtuais com tecnologias de ponta, altos custos financeiros e consequente restrição de acesso a uma grande camada da população e também aos ambientes públicos acessíveis e inclusivos.
- É necessário a formação inicial e mesmo continuada de professores na utilização de tecnologias que permitam dinâmicas de socialização em contextos inclusivos, e que consigam equiparar oportunidades aos diversos públicos existentes nas escolas.
- Na perspectiva da Educação Inclusiva, os jogos de virtualização não devem ser utilizados, pois trazem riscos à integridade física dos alunos.
- Na perspectiva da Educação Física, há um consenso sobre as influências de se expor à virtualização e questionamentos sobre quais as repercussões sociais dessas novas representações do corpo na cultura contemporânea do movimento.

Na sua opinião, que temas relacionados às tecnologias, às mídias, aos jogos eletrônicos ou à cultura digital devem ser abordados pelos professores de Educação Física em suas aulas? \*


20 pontos

A sua resposta

Enviar-me uma cópia das minhas respostas.

[Submeter](#)

Nunca envie palavras-passe através dos Google Forms.


[Privacidade/Termos](#)

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google. [Denunciar abuso](#) - [Termos de Utilização](#) - [Política de Privacidade](#)

Google Formulários

A atividade 13 apresenta uma proposta didática para a unidade temática “Brincadeiras e Jogos”, com o objeto de conhecimento “Jogos Eletrônicos”, voltada a alunos de 6º e 7º anos. Propõe-se ao professor que crie uma avaliação diagnóstica do tema trabalhado e que seja repetido no final da proposta didática para auferir o conhecimento dos alunos. Também são propostas algumas palavras-chaves (história dos jogos eletrônicos, evolução gráfica dos games, movimento nos jogos eletrônicos, sedentarismo) como sugestões para que o professor trabalhe com os alunos, por exemplo em rodas de conversa e pesquisas sobre os temas.

Na parte principal são expostos *webgames* com o corpo, uma forma de jogar que teve origem na obra de Schwartz e Tavares (2015) que apresenta a proposta de transpor os jogos eletrônicos *on-line* para serem vivenciados com o corpo, mantendo seu enredo, personagens e fomentando o espírito lúdico. Conforme enfatizam os autores, os *webgames* podem contribuir para vencer o sedentarismo, inovando com atividades lúdicas que atendem às expectativas dos estudantes que demonstram grande envolvimento com os jogos eletrônicos, estimulando ainda a criatividade e a imaginação.

Nesse contexto, escolheu-se o Jogo Pokémon para ser vivenciado na forma de *webgame* com o corpo. A escolha se justifica pela alta disseminação de jogos da série do Pokémon, sendo a franquia oriental de maior alcance no mundo e a segunda maior franquia no segmento dos games de todos os tempos, ficando atrás apenas de Super Mario Bros (Mattos, 2019).

Segunda Mattos (2019) o termo Pokémon é uma abreviação da marca japonesa *Pocket Monsters* e as séries principais de jogos, possuem estilo Role-Playing Game (RPG).

[...] é um tipo de jogo onde os jogadores assumem papéis de personas e que seguem uma narrativa linear, de modo que, em cada jogo, o treinador precisará montar um time Pokémon para derrotar muitos treinadores não jogáveis (que serão referenciados neste trabalho como NPCs) e seus Pokémon. Cada jogo apresenta uma linearidade diferente, por meio de uma região do “mundo Pokémon” onde o treinador vai explorar, competir em eventos e batalhar contra oponentes ao longo dessa trajetória, que culmina em enfrentar os melhores treinadores de cada região. (MATTOS, p. 33-34, 2019).

O objeto utilizado pelos jogadores chamados de “Treinadores Pokémon” para capturar um Pokémon “selvagem” é chamado de PokéBola. Quando um Pokémon é atingido pela PokéBola, ele é considerado oficialmente do treinador que o atingiu e deixa de ser um Pokémon “selvagem”, devendo obedecer a todos os comandos do seu portador. (MATTOS, 2019)

Nesse sentido, na atividade 13 propõe-se a vivência dos níveis do jogo: “Caça-Pokemons” e “Batalha de Pokemons”. Como recursos materiais para desenvolvimento deste *webgame* com o corpo devem ser utilizadas bolas, cones e coletes além do espaço físico da escola, tendo como duração em torno de 55 minutos.

Em relação ao desenvolvimento do jogo, a cada rodada, três a quatro alunos ficam como “Treinadores Pokémon”. Os demais alunos participam como Pokémon que devem fugir dos caçadores. Cada Treinador deve portar uma bola de iniciação esportiva, que representará a Pokébola para tentar capturar Pokémon, que serão os demais alunos. Sugere-se o uso das mãos para o jogo, tanto para capturar Pokémon quanto no jogo da batalha de Pokémon. Quando um Pokémon for atingido pela bola do caçador, ele deverá aguardar em uma área delimitada, pois passará a pertencer a equipe do Treinador que o capturou.

Pensando na inclusão, uma alternativa é adaptar o jogo acima com aluno(s) de inclusão atuando como treinador(es) de Pokémon. Pode-se limitar o espaço de fuga dos Pokémon para uma área pequena ou criar alternativas de acordo com as características da turma.

Assim que todos os Pokémon forem capturados, as equipes estarão prontas para disputar a “Batalha de Pokémon”, que é a continuidade da sequência pedagógica.

Para a “Batalha de Pokémon” devem ser demarcadas de três a quatro áreas no espaço da quadra, de acordo com o número de equipes. Para demarcá-las pode-se utilizar, giz, cordas, fitas, barbantes ou algum outro material.

No caso de quatro equipes, uma sugestão é demarcar as áreas nos quatro cantos da quadra, conforme a imagem abaixo:

**Figura 41** – Demarcação sugerido do espaço para a Batalha de Pokémon



Fonte: autoria própria

Dentro de cada área será colocado um cone. O objetivo de cada equipe é derrubar os cones das equipes adversárias e não deixar que derrube o seu próprio cone. Cada equipe começa com uma Pokébola (bola de iniciação esportiva). Sugere-se que os jogadores possam trocar passes entre si e tentar roubar a bola dos adversários, a princípio com as mãos.

Nenhum jogador (Pokémon) pode entrar nas áreas, a não ser em caso de a bola ficar parada dentro de uma das áreas, situação em que algum jogador da equipe que defende aquela área deverá entrar e pegar a bola para recolocá-la em jogo. Quando tiver o cone derrubado, a equipe deve ser eliminada e a batalha continua somente entre as outras equipes, vencendo a equipe que não tiver seu cone derrubado.

Sugere-se pensar em alternativas para a inclusão em caso de turmas que exijam tal adaptação.

**Figura 42** – Print da tela da atividade 13

The screenshot shows a Google Classroom interface. At the top, there are navigation tabs for 'Instruções' and 'Trabalhos dos alunos'. The main heading is 'Atividade 13 - Proposta Didática com Jogos Eletrônicos' by Benedito Sabino Neto, dated 3/04 (last edited 30/09), worth 10 points. The text of the activity describes a didactic proposal for working with electronic games for 6th and 7th graders, suggesting adaptations for inclusion. It mentions an alternative activity 'Caça-Pokémon' and asks students to report their experience. Below the text, there are two suggested resources: a Google Form titled 'Relate sua Experiência' and a YouTube video titled 'Proposta Didática para Educ...'. At the bottom, there is a 'Comentários de turma' section with an 'Adicionar comentário de turma...' input field.

Fonte: autoria própria, 2020, <https://classroom.google.com/u/0/c/NTczMTUzNTIyMDVa/a/NjY5NDQ0MjQ0MzBa/details>, recuperado em 14, out., 2020.

**Figura 43** – Print da tela da videoaula da atividade 13

The screenshot shows a YouTube video player. The video title is 'Proposta Didática para Educação Física Escolar com Jogos Eletrônicos e Webgames com o corpo'. The video content features a graphic with the text 'JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA' surrounded by various video game controller icons. A small inset video shows a person speaking.

Fonte: autoria própria, 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=R-eQs1norhA>, recuperado em 30, abr., 2020.

Ao chegar na Atividade 14, após os estudos referentes a estrutura da BNCC, a parte específica da Educação Física e tendo acompanhado a proposta de sequência didática dos jogos eletrônicos com o *webgame* com o *webgame* com o corpo “Pokémon”, espera-se



que o participante tenha condições de planejar uma sequência didática para que seus alunos consigam desenvolver alguma das habilidades existentes da BNCC. Assim, a tarefa solicitada nessa atividade é o desenvolvimento de uma sequência didática.

**Figura 44** – Print da tela da atividade 14

The screenshot shows a Google Classroom interface. At the top, there is a navigation bar with 'Educação Física, Cultura Digital e a BNCC' and 'Introdução' on the left, and 'Instruções' and 'Trabalhos dos alunos' in the center. On the right, there are icons for a grid and a circle. The main content area is titled 'Atividade 14 - Desenvolvimento de sequência didática' by 'Benedito Sabino Neto' (edited 30/09) with a value of '15 pontos'. Below the title, there is a horizontal line and a paragraph: 'Esse é o trabalho de conclusão do curso. Ele representa uma parte significativa da avaliação de todo o curso.' This is followed by two paragraphs of instructions: 'Ao ter chegado aqui, é provável que você tenha se aproximado dos conceitos de competência e habilidades, ter compreendido as diferentes dimensões de conhecimento, as diferentes unidades temáticas e objetos de conhecimento da educação física além de ter aprofundado o entendimento sobre os exergames, os jogos de virtualização, Webgames com o corpo e da Cultura Digital.' and 'Agora você deve desenvolver uma sequência didática que trabalhe com a Cultura Digital, utilizando também os Jogos de Virtualização ou Webgames com o corpo. Lembre-se de contemplar diferentes Dimensões de Conhecimento propostas na BNCC. Retorne as atividades anteriores caso tenha dúvidas.' Below this, it states 'Tempo estimado para a realização desta atividade: 2 horas'. There is a preview of a Google Form titled 'Proposta de Sequência Didá...'. At the bottom, there is a 'Comentários de turma' section with a text input field and a submit button.

Fonte: autoria própria, 2020,  
<https://classroom.google.com/u/0/c/NTczMTUzNTIyMDVa/a/NTczMTUzNTIyMjNa/details>, recuperado em 14, out, 2020.

O trabalho da atividade 14 é considerado o trabalho de conclusão do curso, por abordar o desenvolvimento de uma sequência didática. Espera-se que o participante no curso consiga elaborar a sequência didática articulando os conteúdos abordados durante a formação, inclusive propondo a realização de um *webgame* com o corpo.

**Figura 45** – Print da tela do formulário para preenchimento da proposta de sequência didática que é o trabalho de conclusão do curso.

**Proposta de Sequência Didática - Trabalho de Conclusão do Curso**

Lembre-se de contemplar diferentes Dimensões de Conhecimento propostas na BNCC. Retorne as atividades anteriores caso tenha dúvidas.

**\*Obrigatório**

Endereço de e-mail \*

Seu e-mail \_\_\_\_\_

Unidade Temática

Brincadeiras e Jogos

Esportes

Ginástica

Danças

Lutas

Práticas Corporais de Aventura

Objeto de Conhecimento \*

Sua resposta \_\_\_\_\_

Quantidade de Aulas da Sequência Didática: \*

Sua resposta \_\_\_\_\_

Ano / Ciclo a ser trabalhado: \*

Sua resposta \_\_\_\_\_

Objetivo Geral (Habilidade da BNCC a ser trabalhada): \*

Sua resposta \_\_\_\_\_

Objetivos Específicos: \*

Sua resposta \_\_\_\_\_

Desenvolvimento das atividades: \*

Sua resposta \_\_\_\_\_

Proposta de Webgames com o corpo: \*

Sua resposta \_\_\_\_\_

Materiais Necessários: \*

Sua resposta \_\_\_\_\_

Avaliação: \*

Sua resposta \_\_\_\_\_

Envie-me uma cópia das minhas respostas.

**Enviar**

Fonte: autoria própria, 2020, [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScJSsYyNGKMcM-JYv0eQzMHmvfhIoYawXOa3PDsTOYdC67bcA/viewform?hr\\_submission=ChkltJ7utqYBEhAln72LwtUBEgcljb2LwtUBEAE](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScJSsYyNGKMcM-JYv0eQzMHmvfhIoYawXOa3PDsTOYdC67bcA/viewform?hr_submission=ChkltJ7utqYBEhAln72LwtUBEgcljb2LwtUBEAE), recuperado em 30, abr., 2020.

Já atividade final, retoma o teste realizado na Atividade 1, para verificar a evolução dos conhecimentos do participante no curso.

**Figura 46** – Print da tela da atividade avaliativa final

Atividade Final - Testando seu Conhecimento - Base Nacional Comum Curricular (BNCC) - Educação Física

\*Obrigatório

Endereço de e-mail \*

Seu e-mail \_\_\_\_\_

Em cada questão há apenas uma alternativa correta. Responda com atenção. Boa avaliação!

Quanto à classificação dos esportes apresentada na BNCC, o Basquetebol 1 ponto pode ser considerado como sendo um: \*

Esporte de Marca.

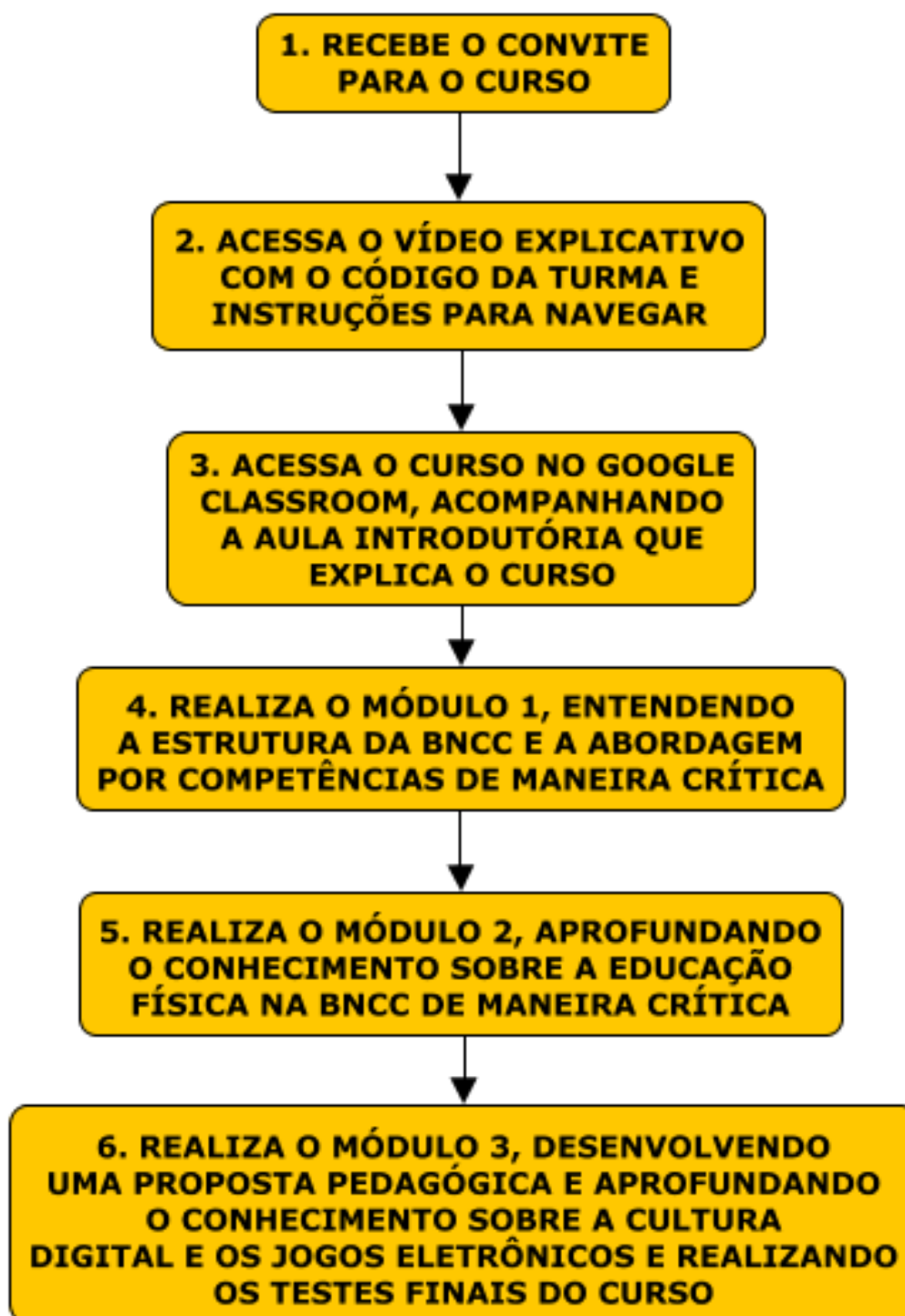
Esporte de Precisão.

Fonte: autoria própria, 2020, [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe17RYeIRyYeB9M9oXwvvoGTCQMkqyfmJAER4ofJywcYacJSA/viewform?hr\\_submission=ChkltJ7utqYBEhAI0fjAkukBEgcl7Pj\\_\\_OYBEAE](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe17RYeIRyYeB9M9oXwvvoGTCQMkqyfmJAER4ofJywcYacJSA/viewform?hr_submission=ChkltJ7utqYBEhAI0fjAkukBEgcl7Pj__OYBEAE), recuperado em 25, mar., 2020.

Deseja-se que, ao concluir o curso, o docente consiga compreender a abordagem de competências e habilidades, as diferentes dimensões de conhecimento, unidades temáticas e objetos de conhecimento da Educação Física além de ter aprofundado o entendimento dos *Webgames* com o corpo e da Cultura Digital. Sobretudo, é esperado que o docente tenha a compreensão de como elaborar uma proposta didática envolvendo os Jogos Eletrônicos na Educação Física de maneira crítica e significativa.

O organograma a seguir estabelece 6 passos principais para o docente concluir o curso com êxito:

**Figura 47** – Organograma explicando as principais etapas para a realização do curso.



Fonte: autoria própria.

### 7.3 Ferramentas administrativas do curso *on-line*

Os elementos visuais estruturados no curso no ambiente administrativo, assemelham-se muito com o ambiente do cursista. Algumas ferramentas, contudo, são exclusivas do ambiente administrativo. Vale ressaltar que no google classroom os cursistas são denominados pela programação como alunos. No caso deste estudo, que tem como público-alvo professores de educação física, esses professores cursistas também são denominados no curso como alunos. Na figura 48 por exemplo, observa-se a tela de atividades semelhante com a tela do aluno, com a diferença que neste ambiente pode editar os conteúdos do curso e verificar a quantidade de trabalhos (atividades) entregues e devolvidos.

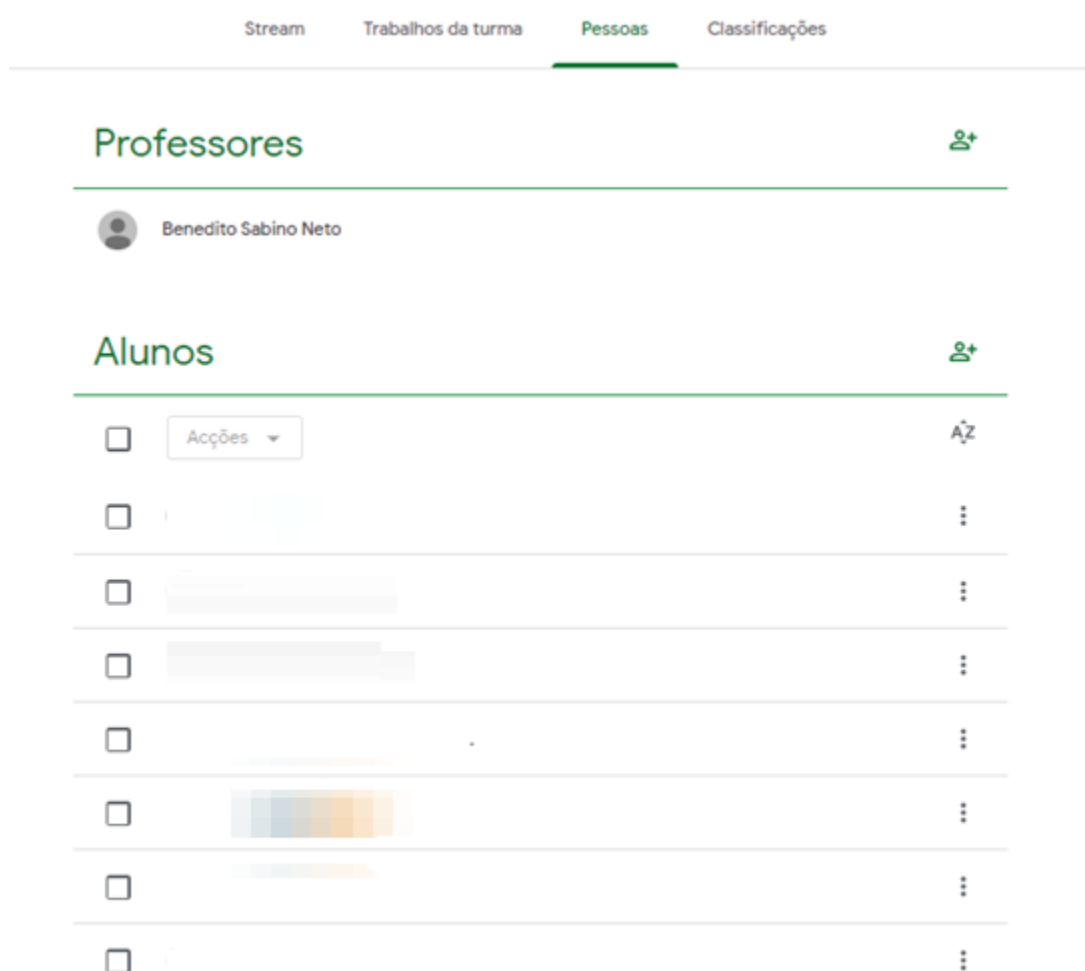
**Figura 48** – Print da tela das atividades do curso na visão do administrador.

The screenshot shows the Google Classroom administrator interface. At the top, there is a navigation bar with options like 'Stream', 'Trabalhos da turma', 'Pessoas', and 'Classificações'. Below this, there is a 'Criar' button and a 'Calendário Google' icon. The main content area is divided into sections for different modules. The first section is 'Módulo 1 - Introdução à BNCC', which contains a list of activities. The first activity, 'Atividade 1 - Testando seu conhecimento so...', is expanded to show details: 'Sem data de conclusão', 'Bem-vindo!', and a description of the activity. It also shows a progress bar with '1' entregue and '6' trabalhos enviados. Below this, there is a 'Ver trabalho' button. The second section is 'Módulo 2 - A Educação Física na BNCC', which contains a list of activities from 'Atividade 6' to 'Atividade 11'. The third section is 'Módulo 3 - Conclusão do Curso', which contains a list of activities from 'Atividade 12' to 'Atividade Final'.

Fonte: autoria própria, 2020, <https://classroom.google.com/u/1/w/NTczMTUzNTIyMDVa/t/all>, recuperado em 06, mai., 2020

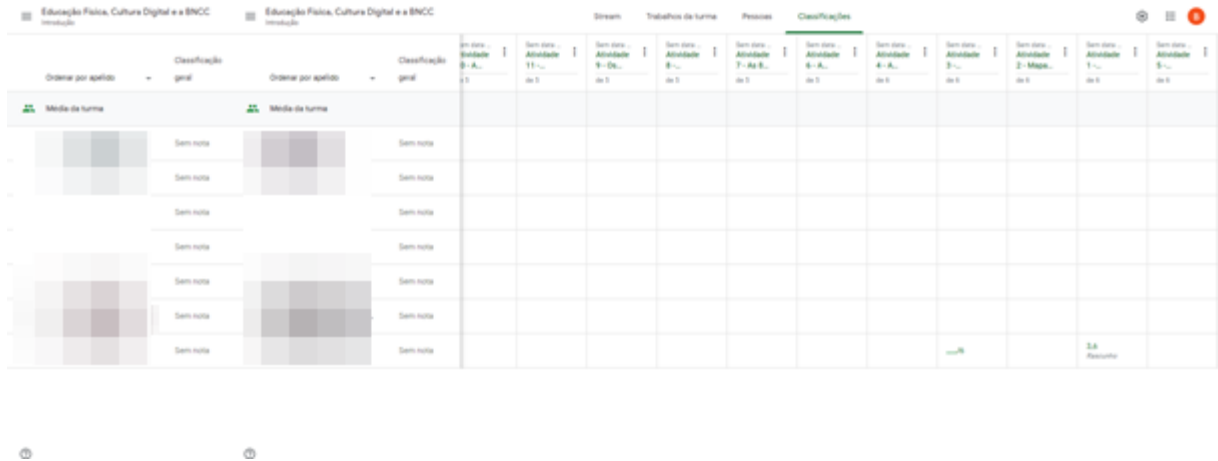
Na figura 49, tem-se um print da tela dos alunos e professores do curso, com os nomes dos alunos omitidos por questões éticas. Por esta tela também pode-se adicionar ou excluir alunos e professores, além de enviar mensagens privadas aos alunos. Na Figura 50, observa-se o print da tela de classificações dos alunos, onde é possível também editar as notas dos participantes.

**Figura 49** – Print da tela de exemplo dos professores e alunos do curso.



Fonte: autoria própria, 2020, <https://classroom.google.com/u/1/r/NTczMTUzNTlyMDVa/sort-last-name>, recuperado em 06, mai., 2020

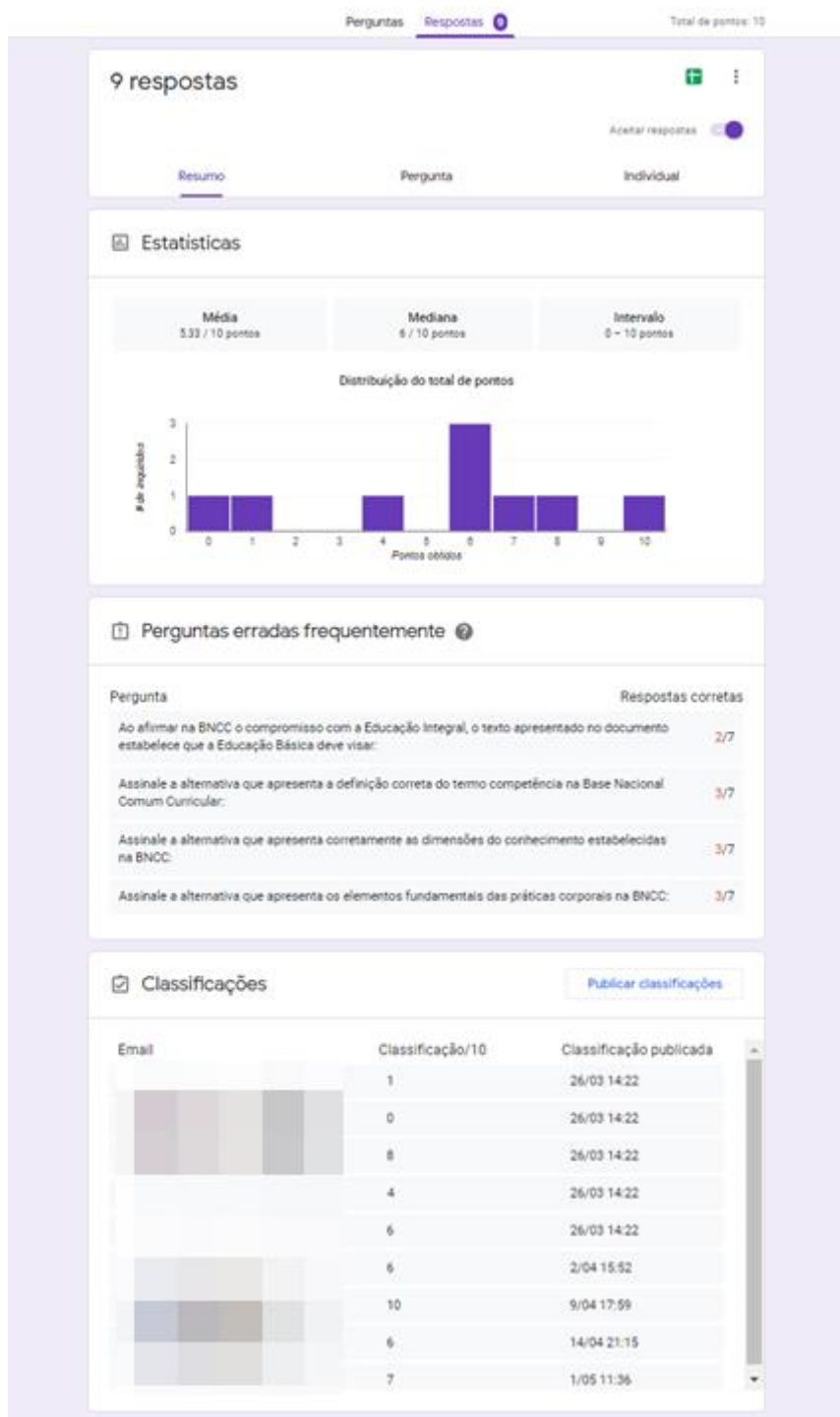
**Figura 50** – Print da tela de classificação dos alunos.



Fonte: autoria própria, 2020, <https://classroom.google.com/u/1/c/NTczMTUzNTIyMDVa/gb/sort-last-name>, recuperado em 06, mai., 2020

Já a figura 51, apresenta uma tela onde é possível acompanhar a avaliação dos alunos de maneira resumida, apresentando estatísticas, perguntas erradas frequentemente e as classificações dos cursistas. Nota que os e-mails das contas de teste foram omitidos por questões éticas. Na figura 52, observa-se ainda a quantidade de vezes que cada resposta é assinalada em uma determinada questão. Além dessas ferramentas, que permitem visualizar estatísticas gerais do curso com e com gráficos que facilitam o acompanhamento, pode-se também avaliar os alunos individualmente e emitir comentários em cada questão, como mostra a figura 53.

Figura 51 – Print da tela de resumo da avaliação.

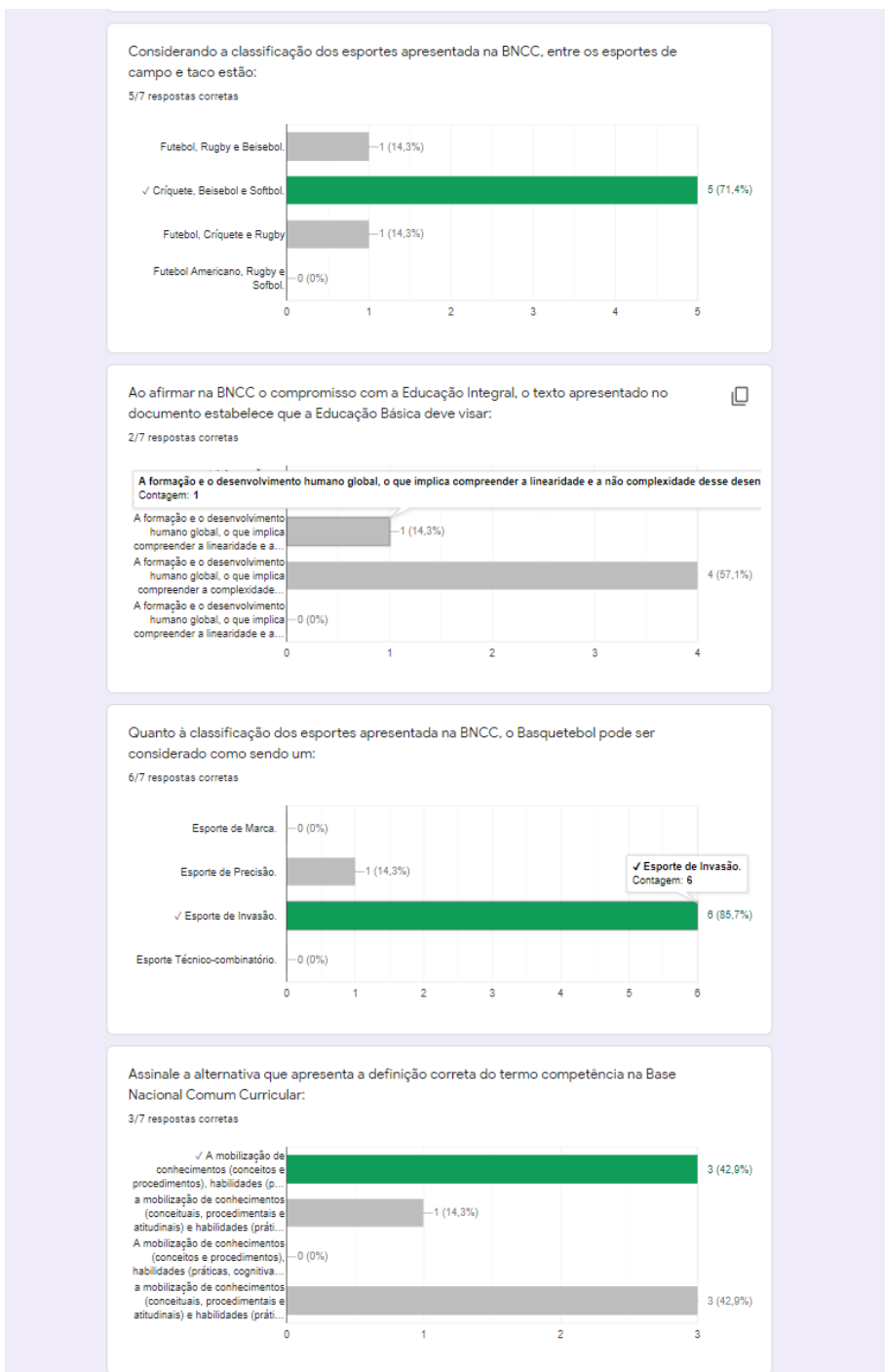


Fonte: autoria própria, 2020,

<https://docs.google.com/forms/d/1B0hVFZUdKbMZVvjAfiWCdnHYHAsAjZccAoiyV6UuWCQ/edit#responses>, recuperado em 06, mai., 2020



Figura 52 – Print da tela de resumo da avaliação (segunda parte).



Fonte: autoria própria, 2020,

<https://docs.google.com/forms/d/1B0hVFZUdKbMZWvjAfiWCdnHYHAsAjZccAoiyV6UuWCQ/edit#responses>, recuperado em 06, mai., 2020

**Figura 53** – Print da tela de avaliação individual dos questionários.

Perguntas Respostas 0 Total de pontos: 10

9 respostas

Resumo Pergunta Individual

beneditosabinoneto@gmail.com < 1 de 9 >

1 de 10 pontos Classificação lançada em 26/03 14:22 Lançar pontuação

**Atividade 1 - Testando seu Conhecimento - Base Nacional Comum Curricular (BNCC) - Educação Física**

\*Obrigatório

Endereço de email \*

beneditosabinoneto@gmail.com

Em cada questão há apenas uma alternativa correta. Responda com atenção. Boa avaliação!

✘ Considerando a classificação dos esportes apresentada na BNCC, entre os esportes de campo e taco estão: \* 0 / 1

Futebol, Rugby e Beisebol.  
 Críquete, Beisebol e Softbol.  
 Futebol, Críquete e Rugby  
 Futebol Americano, Rugby e Softbol.

Adicionar comentários individuais

✘ Ao afirmar na BNCC o compromisso com a Educação Integral, o texto apresentado no documento estabelece que a Educação Básica deve visar: \* 0 / 1

A formação e o desenvolvimento humano global, o que implica compreender a complexidade e a não linearidade desse desenvolvimento, rompendo com visões reducionistas que privilegiam ou a dimensão intelectual (cognitiva) ou a dimensão afetiva.  
 A formação e o desenvolvimento humano global, o que implica compreender a linearidade e a não complexidade desse desenvolvimento, rompendo com visões reducionistas que privilegiam ou a dimensão intelectual (cognitiva) ou a dimensão afetiva.  
 A formação e o desenvolvimento humano global, o que implica compreender a complexidade e a não linearidade desse desenvolvimento, rompendo com visões reducionistas que privilegiam ou a dimensão procedimental ou a dimensão atitudinal.  
 A formação e o desenvolvimento humano global, o que implica compreender a linearidade e a não complexidade desse desenvolvimento, rompendo com visões reducionistas que privilegiam ou a dimensão procedimental ou a dimensão atitudinal.

Adicionar comentários individuais

✘ Quanto à classificação dos esportes apresentada na BNCC, o Basquetebol pode ser considerado como sendo um: \* 0 / 1

Esporte de Marca.  
 Esporte de Precisão.  
 Esporte de Invasão.  
 Esporte Técnico-combinatório.

Adicionar comentários individuais

Fonte: autoria própria, 2020,

[https://docs.google.com/forms/d/1B0hVFZUdKbMZWvjAfiWCdnHYHAsAjZccAoiyV6UuWCQ/edit#response=ACYDBNigmGIVWC5DDLgXAGtg5EF0hvwBG3u9R9kxRRIIVhJNHf3altmUTDyd5tEN\\_ISScp8](https://docs.google.com/forms/d/1B0hVFZUdKbMZWvjAfiWCdnHYHAsAjZccAoiyV6UuWCQ/edit#response=ACYDBNigmGIVWC5DDLgXAGtg5EF0hvwBG3u9R9kxRRIIVhJNHf3altmUTDyd5tEN_ISScp8), recuperado em 07, mai., 2020

## 8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A produção desse trabalho que teve uma revisão bibliográfica, uma pesquisa de campo e a elaboração de um curso on-line para professores, possibilitou compreender melhor como se dá a relação docente e discente com as novas tecnologias.

A revisão bibliográfica permitiu compreender características importantes dos estudantes e dos docentes na era digital, benefícios e riscos que o uso excessivo de determinadas ferramentas tecnológicas pode causar, compreender com maior criticidade diversos aspectos da BNCC, tais como o enfoque do ensino por competências e sobretudo a proposta do objeto de conhecimento Jogos Eletrônicos. A necessidade de cursos de formação continuada é outro ponto importante apontado na revisão.

Já a pesquisa de campo permitiu aprofundar o conhecimento sobre como se dá o trato da temática dos Jogos Eletrônicos e temas afins no dia a dia de professores que atuam na rede municipal de Praia Grande-SP, identificando também dificuldades enfrentadas por parte dos professores e possibilitando identificar diversas estratégias pedagógicas para tratar o tema, contribuindo para o aperfeiçoamento do produto pedagógico deste trabalho, que é um curso on-line gratuito de 30h..

Na produção do curso temas relevantes relacionados à BNCC puderam ser abordados, abrangendo desde a estrutura do documento, passando pela Educação Física na BNCC, pelo ensino por competências, aspectos críticos, cultura digital até a apresentação de estratégias pedagógicas para abordar os Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física escolar.

Essa produção ocorreu diante da pandemia do Coronavírus (COVID 19), momento onde foi possível observar a emergência no uso de mídias de tecnologias digitais, expondo ainda dificuldades enfrentadas na prática docente, seja pelo desconhecimento do professor, pela falta de infraestrutura adequada ou ainda pela dificuldade dos alunos em acompanhar a nova rotina de estudos.

Diante deste cenário, pesquisas como esta que envolvam os jogos eletrônicos, temas relacionados à cultura digital, ensino à distância e correlatos, devem ser ainda

mais necessárias, a fim de possibilitar um aperfeiçoamento contínuo na formação docente para o trato com esses temas e com a utilização dessas ferramentas.

O retorno a nova rotina escolar e pedagógica deve apresentar novos desafios. O ensino híbrido, envolvendo a educação presencial e o ensino on-line deve ser cada vez mais rotineiro. Assim, podemos considerar que o objetivo deste trabalho foi atingido, sobretudo com o curso produzido que é um acolhimento para o professor.

Cabe destacar que a licença Creative Commons disponibilizada no produto final deste trabalho, permite a re(edição) que oportuniza o aperfeiçoamento e aprofundamento também por outros estudos.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, F. J.; FRANCO, M. G. Tecnologias para a educação e políticas Curriculares de estado. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nas escolas brasileiras**: TIC Educação 2013 [livro eletrônico] –1. ed. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2014. Disponível em: <<http://www.cetic.br/media/docs/publicacoes/2/tic-educacao-2013.pdf>>. Acesso em: 22 set. 2019.

ALMEIDA, M. E. B.; SILVA, M.G. M. (2011). Currículo, tecnologia e cultura digital: espaços e tempos de web currículo. **Revista e-curriculum**, v. 7, n.1, abr. 2011 ISSN: 1809-3876. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/curriculum/article/viewFile/5676/4002>>. Acesso em: 03 out. 2019.

ALONSO, K. M. **Cultura Digital e a relação Professor-Aluno**: da Autoridade Pedagógica à Autoridade Tecnológica. Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/es/v39n142/1678-4626-es-es0101-73302018187364.pdf>> . Acesso em: 05 out. 2019.

APPOLINÁRIO, F. **Dicionário de Metodologia Científica**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2011.

ATAIDE, M. W.; FERREIRA, A. R.; FRANCISCO, D. J. A Criança e a Internet: Análise Bibliográfica acerca dos Riscos e Benefícios Percebidos por Crianças. **Revista Edapeci**, São Cristóvão (SE) v. 19, n. 2. Mai./ago. 2019.

BARACHO, A. F. O.; GRIPP, F. J.; LIMA, M. R. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. In: **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Porto Alegre , v. 34, n. 1, p. 111-126, mar. 2012. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-32892012000100009&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32892012000100009&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em 07 set. 2019

BARBOSA, P.P.L.; LASTÓRIA, A.C.; CARNIEL, F.S. Reflexões sobre a história escolar e o ensino por competências na BNCC. **Faces da História**, Assis/SP, v. 6, ed. 2, p. 513-528, jul./dez. 2019. Disponível em <<http://seer.assis.unesp.br/index.php/facesdahistoria/article/view/1418/1305>>. Acesso em: 02. mai. 2020

BETTI, M. **A Base Nacional Curricular Comum-Educação Física: Nem aqui nem ali, em travessia**. 2017. Disponível em: <<http://cev.org.br/biblioteca/base-nacional-comum-curricular-bncc-de-educacao-fisica-do-ensino-fundamental-ruim-com-ela-pior-sem-ela/>>. Acesso em: 05 out. 2019.

BORGES, J. *et al.* Competências infocomunicacionais: um conceito em desenvolvimento. **Tendências da Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação**, v. 5, n. 1, 2012.

BOSCATTO, J.D., IMPOLCETTO, F.M., DARIDO, S.C. A Base Nacional Comum Curricular: uma proposição necessária para a Educação Física? **Motrivivência**, v.28, n.48, p. 96-112, 2016.

BOSE, R.; FAUST, L. **Madre Teresa, CEO**: Princípios inesperado para uma liderança prática. Tradução de Mirian Ibanez. São Paulo. Ed. Lua de Papel, 2011

BRANCO, E. P.; BRANCO, A. B. G.; IWASSE, L. F. A.; ZANATTA, S. C. BNCC: a quem interessa o ensino de competências e habilidades?. **Debates em Educação**, Maceió, v. 11, ed. 25, p. 155-171, set.-dez. 2019.

Disponível em:

<<http://seer.ufal.br/index.php/debateseducacao/article/view/7505/pdf>>. Acesso em: 02 mai. 2020

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017.

BRASIL, Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Brasília, 2013.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília: MEC, 1996. Disponível em:

<[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/LEIS/l9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/l9394.htm)> Acesso em: 15 abr. 2020.

BRASIL, Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais. Terceiro e Quarto Ciclos do Ensino Fundamental. Educação Física. Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília, 1998.

CALLAI, A. N. A.; PICCOLO BECKER, E.; SAWITZKI, R. L. Considerações acerca da Educação Física escolar a partir da BNCC. **Conexões**, v. 17, p. e019022, 11 dez. 2019.

CASTRO, C. S. de; ZUIN, A. A. S. **Agressões Online e Cultura Digital**:

Considerações sobre o Cyberbullying como Objeto de Pesquisa, 2019. Disponível em:

<<https://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/educacao/article/view/12896/8830>>. Acesso em: 05 out. 2019.

CECÍLIO, C. **Educação Midiática e BNCC**: saiba como aplicar com a sua turma, 2019. Disponível em < <https://novaescola.org.br/conteudo/18420/como-trabalhar-educacao-midiatica-em-sala-de-aula>>. Acesso em: 02 mai., 2020.

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino. **Metodologia científica**. 4.ed. São Paulo: Makron Books, 1996.

CHALITA, G. **Aprendendo com os aprendizes** - A construção de vínculos entre professores e alunos. São Paulo: Cortez, 2014.

CORREIA, W. R. Educação Física Escolar: o currículo como oportunidade histórica. **Rev. bras. educ. fís. esporte**, São Paulo, v. 30, n. 3, p. 831-836, Set. 2016. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1807-55092016000300831&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1807-55092016000300831&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em 26 nov. 2018.

CORTELLA, M.S. **A escola e o conhecimento**: fundamentos epistemológicos e políticos. São Paulo: Cortez, 2011.

CORTELLA, M.S. Cuide do urgente, mas não esqueça o importante. **Youtube**, 25 nov. 2019. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=JixtlfwvhAA>>. Acesso em 02 mai. 2020

CORTES, T. P. B. B.; MARTINS, A. O.; SOUZA, C. H. M. Educação Midiática, Educomunicação e Formação Docente: Parâmetros dos Últimos 20 Anos de Pesquisas nas Bases Scielo e Scopus. **Educ. rev.**, Belo Horizonte, v. 34, 2018. Disponível em <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-46982018000100183&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-46982018000100183&lng=pt&nrm=iso)>. Acessos em: 06 set. 2019. Epub 22-Out-2018.

DAMBROS, D.D.; OLIVEIRA, A. M. Tecnologias da Informação e Comunicação e Educação Física: currículo, pesquisa e proposta pedagógica. **Educação, Formação & Tecnologias** (janeiro-junho) 9, (1) pp.16-28, 2016.

DAOLIO, Jocimar. **Da cultura do corpo**. Campinas: Papiurus, 1995.

DARIDO, S. C. **Educação Física na escola**: questões e reflexões. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2003.

DIAS, I. S. Competências em Educação: conceito e significado pedagógico. **Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional**, São Paulo, v. 14, ed. 1, p. 73-78, 2010. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pee/v14n1/v14n1a08.pdf>>. Acesso: 25 fev. 2020

DIESEL, A. *et al.* Tecnologias de informação e comunicação no compartilhamento de aprendizagens na educação básica. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 13, n. 1, p. 59-77, jan./mar. 2018.

ESCOLA, J. J. J. **Aplicações das TIC no Ensino da Educação Física**. Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro (Portugal): Retos, número 34, 2º

semestre 2018. Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6736326.pdf>>. Acesso em: 05 out. 2019.

FERREIRA JUNIOR, J. R.; OLIVEIRA, M. R. Educação Física Escolar e Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação na Base Nacional Curricular Comum. Como é que Conecta!?. In: **Motrivivência**, Florianópolis, n. 48, v.28, p. 150-167, set. 2016. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2016v28n48p150/32568>>. Acesso em: 05 jul. 2019.

FRONZA, F.; CARDOSO, F. L. Exergames: uso pedagógico e suas bases teóricas na educação. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, [S.l.], p. 565-574, jul. 2016. ISSN 1982-5587. Disponível em: <<https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/8187/5814>>. Acesso em: 07 set. 2019.

GASQUE, K. C. Internet, Mídias Sociais e as Unidades de Informação: Foco no Ensino-Aprendizagem. In: **Brazilian Journal of Information: research trends**, v. 10, n. 2, 1 nov. 2016.

GEE, J. P. Bons vídeo games e boa aprendizagem. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 27, n. 1, p. 167-178, jan. 2009. ISSN 2175-795X. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175>>. Acesso em: 15 se. 2019.

GIL, A C. Métodos e Técnicas de Pesquisa Social. 6ª Ed. São Paulo: Atlas, 2008.

HENKEL, Q. M.; ILHA, P. V. Parâmetros Curriculares Nacionais – Educação Física: sua influência no planejamento das aulas nos anos iniciais do ensino fundamental. In: **Biomotriz**, 2016, v. 10, n. 01, pp. 136-150.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MARTINELLI, T.A.P.; MAGALHÃES, C.H.; MILESKI, G.; ALMEIDA, E.M. A Educação Física na BNCC: concepções e fundamentos políticos e pedagógicos. **Motrivivência**, Florianópolis, v.28, n.48, p.76-95, set. 2016. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2016v28n48p76/32564>>. Acesso em: 02 mai. 2020

MATTOS, J. A. **Temos que pegar**:: O jogo Pokémon Go e o potencial de comunicação em 2019. Orientador: Prof. Dra. Adriana Kowarick. 2019. 95 p. Trabalho de conclusão de curso (Bacharel em Publicidade & Propaganda.) - UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL, Porto Alegre, 2019. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/200334>. Acesso em: 2 maio 2020.



MEDEIROS, P.; *et al.* Efeitos dos exergames em crianças com risco e dificuldade significativa de movimento: um estudo cego randomizado. In: **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Porto Alegre, v. 40, n. 1, p. 87-93, mar. 2018. Disponível em <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-32892018000100087&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32892018000100087&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em: 07 set. 2019.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa Social. Teoria, método e criatividade**. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

MINAYO, M.C.S. e SANCHES, O. **Quantitativo-Qualitativo: oposição ou complementaridade**. Cadernos de Saúde Pública. Rio de Janeiro, v.9, n.3, pp. 239-262. 1983.

MORA, F. **Neuroeducación, solo se puede aprender aquello que se ama**. Madrid: Alianza Editorial, 2017.

MOREIRA, J.C.C.; OLIVEIRA, Y.R.R. Desafios e possibilidades de uso de exergames no ensino médio: desenvolvendo capacidades, habilidades e competências. In: **Simpósio Internacional de Educação a Distância: Formação, Tecnologia e Cultura Digital**. São Carlos, 2016. Disponível em: <<http://www.sied-enped2016.ead.ufscar.br/ojs/index.php/2016/article/download/1698/865>>. Acesso em: 02 mai. 2020

MOREIRA, J. C. C.; SOUZA BRANCO, E. R. (Org.). **A virtualização do corpo no currículo da Educação Física**. Presidente Prudente: Unesp/FCT, 2018. v.1. 146p.

MOREIRA, J. C. C. **Saberes em Campo: a configuração do ensino escolar da Educação Física no Estado de São Paulo (1964-1985)**, 2013, 321f. Tese (Doutorado em Educação Escolar) – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Araraquara, 2013.

MORIN, E. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. São Paulo: Cortez: Brasília, UNESCO, 2011.

MUNGUBA, M.C; *et al.* **Jogos eletrônicos: apreensão de estratégias de aprendizagem**. Revista Brasileira em Promoção da Saúde, v.16, n.1, p. 39-48, 2003.

NEIRA, M. G. Incoerências e inconsistências da BNCC de Educação Física. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**. 215-223, 2018.

PAREDES-LABRA, J.; F. CORTINA, A. C.; VILORIA, C. A. La escuela que transformó el currículo con tecnología. Desafíos para sus docentes y la formación que necesitan. In: **Revista e-Curriculum** [S.l.], v. 15, n. 1, p. 4-24, mar. 2017. ISSN 1809-3876. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/curriculum/article/view/30627/22374>>. Acesso em: 05 set. 2019.

PERRENOUD, P. (1999). **Construir as competências desde a escola**. Porto Alegre: Artmed Editora.

PERRENOUD, P. (2001). **Porquê construir competências a partir da escola?** Porto: Edições Asa.

PERTUZATTI, I.; DICKMANN, I.; Uma visão panorâmica da LDB à BNCC: as políticas públicas de alfabetização, letramento e suas relações com a cultura corporal na Educação Física. **Motrivivência**, Florianópolis, v.28, n.48, p.116-129, set. 2016. Disponível em:

<<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2016v28n48p113/32566>>. Acesso em: 02 mai. 2020

RAMOS, D. K. Ciberética: a ética no espaço virtual dos jogos eletrônicos. **Educação e Realidade**, v. 37, p. 319-336, 2012. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/edreal/v37n1/2175-6236-edreal-37-01-319.pdf>>. Acesso em: 02 mai. 2020

RAMOS, D. K. Jogos eletrônicos e aspectos morais: a borda entre o virtual e o atual. **Conjectura: Filos. Educ.**, Caxias do Sul, v. 18, ed. 1, p. 105-119, jan./abr. 2013. Disponível em

<<http://www.uces.br/etc/revistas/index.php/conjectura/article/view/2041/1204>>. Acesso em: 02 mai. 2020

RIBEIRO, M. N. B. **Educação e tecnologia**: um olhar para a formação a partir do trabalho docente. 2013. 119f. Dissertação de Mestrado – Universidade Católica de Petrópolis, Petrópolis, 2013.

RODRIGUES, M. C.; SILVA, G. F. **Jogos eletrônicos na educação física escolar**: da reprodução à criação. Revista Facisa on-line, v. 9, n. 1, p. 174-183, Barra do Garças-MT, 2020. Disponível em

<<http://periodicos.unicathedral.edu.br/revistafacisa/article/download/372/350>>. Acesso em 13 out. 2020.

RUFINO, L. G. B.; SOUZA NETO, S. Saberes docentes e formação de professores de Educação Física: análise da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) na perspectiva da profissionalização do ensino. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 28, n. 48, p. 42-60, set. 2016. ISSN 2175-8042. Disponível em:

<<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2016v28n48p42>>. Acesso em: 02 maio 2020.

SACRISTÁN, J. G. **O currículo**: uma reflexão sobre a prática. 3.ed. Porto alegre: Artmed, 2000.

SAVIANI, D. Educação Escolar, Currículo e Sociedade: o problema da Base Nacional Comum Curricular. **Movimento-revista de educação**, n. 4, 2016.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo: Cortez, 2007.

SCHNEIDER, H.N.; SANTOS, J.F.; SANTOS, V.S. Cultura juvenil, dependência digital e contingência. **Revista Científica do UniRios**, p.13-29, 2020. Disponível em: <[https://www.unirios.edu.br/revistarios/media/revistas/2020/23/cultura\\_juvenil\\_dependencia\\_digital\\_e\\_contigencia.pdf](https://www.unirios.edu.br/revistarios/media/revistas/2020/23/cultura_juvenil_dependencia_digital_e_contigencia.pdf)>. Acesso em: 02 mai. 2020

SCHWARTZ, G. M.; TAVARES, G. H. (Orgs.) **Webgames com o corpo**. São Paulo:Ed. Phorte, 2015.

SOARES, I. O. Educomunicação, paradigma indispensável à renovação curricular no ensino básico no Brasil. In: **Revista Comunicação & Educação**, ano XXIII, n. 1, p. 7-24, 2018.

SPRITZER, D. T.; PICON, F. **Dependência de jogos eletrônicos**. In: Vivendo esse mundo digital.. p. 116-124. São Paulo: Artmed, 2013.

SILVA, J. C. D; SABINO NETO, B.; NATIVIO, R.; MOREIRA, J.C.C. Base Nacional Comum Curricular: organização de redes municipais e professores de Educação Física em São Paulo. In: **XXXI Congresso de Iniciação Científica da Unesp, Presidente Prudente, 2019**. Disponível em: <[http://prope.unesp.br/cic/admin/ver\\_resumo.php?area=100097&subarea=31272&congresso=41&CPF=47729861895](http://prope.unesp.br/cic/admin/ver_resumo.php?area=100097&subarea=31272&congresso=41&CPF=47729861895)>. Acesso em: 02 mai. 2020

SILVA, M. F. S; ANDRADE, A. P.; TORRES, M. F. de P.; AMORIM, G. C. C. As brincadeiras das crianças de ontem e de hoje no contexto sociocultural. **HOLOS**, [S.l.], v. 3, p. 62-74, set. 2017. ISSN 1807-1600. Disponível em: <<http://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/5763>>. Acesso em: 02 maio 2020. doi:<https://doi.org/10.15628/holos.2017.5763>.

SILVA, T. C.; SILVA, K.; COELHO, M. A. P. O uso da tecnologia da informação e comunicação na educação básica. In: **Anais do Encontro Virtual de Documentação em Software Livre e Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia Online**, [S.l.], v. 5, n. 1, jun. 2016. ISSN 2317-0239. Disponível em: <[http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/anais\\_linguagem\\_tecnologia/article/view/10553/9383](http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/anais_linguagem_tecnologia/article/view/10553/9383)>. Acesso em: 17 fev. 2019.

TASSA, K. O. M. El.; SCHNECKENBERG, M.; CRUZ, G. C. Formação e Intervenção do professor de Educação Física: Reflexões Pertinentes. **Interciência**, v. 40, ed. 7, p. 497-502, Julho 2015. Disponível em: < [https://www.interciencia.net/wp-content/uploads/2017/10/497-TASSA-VOL.-40\\_706E-.pdf](https://www.interciencia.net/wp-content/uploads/2017/10/497-TASSA-VOL.-40_706E-.pdf)>. Acesso em: 02 mai. 2020

TURINI, M. H; LIMA, D. T.; HUNGER, D. A. C. F; VILLELA, F. F. A BNCC e suas implicações na educação básica: uma análise teórica-reflexiva. In: **6º SILE**

**Simpósio Internacional de Linguagens Educativas 2018** “Diálogos sobre o cotidiano escolar: teoria e prática na perspectiva da BNCC”. Bauru, 2018. Disponível em:

<[https://unisagrado.edu.br/custom/2008/uploads/anais/sile\\_2018/atualizado/CO/A\\_BNCC\\_E\\_SUAS\\_IMPLICACOES\\_NA\\_EDUCACAO\\_BASICA\\_UMA\\_ANALISE\\_TEORICA\\_REFLEXIVA\\_copia.pdf](https://unisagrado.edu.br/custom/2008/uploads/anais/sile_2018/atualizado/CO/A_BNCC_E_SUAS_IMPLICACOES_NA_EDUCACAO_BASICA_UMA_ANALISE_TEORICA_REFLEXIVA_copia.pdf)>. Acesso em: 2 mai. 2020

VALLE, B. M. Tecnologia da informação no contexto organizacional. In: **Ciência da Informação**, [S.l.], v. 25, n. 1, abr. 1996. Disponível em:

<<http://revista.ibict.br/ciinf/article/view/669/678>>. Acesso em: 18 fev. 2019.

VEEN, W.; WRAKING, B. **Homo Zappiens**: educando na era digital. Porto Alegre: Artmed, 2009.

VIEIRA, A.B.; HERNANDEZ-PILOTO, S.S.DE.F.; RAMOS, I. O.; Base Nacional Comum Curricular: tensões que atravessam a Educação Básica e a Educação Especial. **Educação**. Porto Alegre, v.42, n.2, p.351-360, mai-ago. 2019. Disponível em:

<<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/faced/article/download/27599/18317>>. Acesso em 02 mai. 2020.

ANEXO A – Protocolo de autorização da Plataforma Brasil CAEE nº.  
35776620.9.0000.5402

UNESP - FACULDADE DE  
CIÊNCIAS E TECNOLOGIA DO  
CAMPUS DE PRESIDENTE  
PRUDENTE



**PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP**

**DADOS DO PROJETO DE PESQUISA**

**Título da Pesquisa:** BNCC, CULTURA DIGITAL E EDUCAÇÃO FÍSICA: contribuições para a formação docente.

**Pesquisador:** Jaqueline Costa Castilho Moreira

**Área Temática:**

**Versão:** 1

**CAAE:** 35776620.9.0000.5402

**Instituição Proponente:** UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA JULIO DE MESQUITA FILHO

**Patrocinador Principal:** Financiamento Próprio

**DADOS DO PARECER**

**Número do Parecer:** 4.232.495

**Apresentação do Projeto:**

O projeto destina-se a investigar as percepções de 15 professores de escolas públicas da Baixada Santista a respeito da cultura digital nas aulas de Educação Física. A pesquisa qualitativa terá como instrumento de coleta de dados um questionário, a ser preenchido online pelos participantes. Os dados serão analisados por meio da Análise de Conteúdo, de Bardin (1977), e serão utilizados para a elaboração de um curso de formação continuada a esses e outros professores que tenham interesse.

**Objetivo da Pesquisa:**

- Investigar a literatura, produção acadêmica e documentos oficiais que abordem a temática tecnologia, cultura digital, educação midiática e Educação Física do ensino fundamental (...);
- Identificar a percepção que professores de Educação Física de Ensino Fundamental público tem sobre os conteúdos da área existentes na BNCC;
- Levantar se os professores de Educação Física aplicaram atividades ou não que relacionam Educação Física, cultura digital e tecnologias;
- Mapear seu interesse ou não em participar de uma formação continuada de 30h a respeito de BNCC, cultura digital e tecnologia (...);
- Elaborar um curso para professores de Educação Física escolar que atuam

**Endereço:** Rua Roberto Simonsen, 305

**Bairro:** Centro Educacional

**CEP:** 19.060-900

**UF:** SP

**Município:** PRESIDENTE PRUDENTE

**Telefone:** (18)3229-5315

**Fax:** (18)3229-5353

**E-mail:** cep@fct.unesp.br

**UNESP - FACULDADE DE  
CIÊNCIAS E TECNOLOGIA DO  
CAMPUS DE PRESIDENTE  
PRUDENTE**



Continuação do Parecer: 4.232.495

no ensino fundamental público, sobretudo no que diz respeito a temática Cultura digital, tecnologia, mídias e jogos eletrônicos, disponibilizando conteúdo e atividades; sugerindo ideias, estratégias e práticas que apoiem os docentes da área, nas condições ofertadas por suas unidades escolares e pelo teletrabalho (PROJETO DE PESQUISA: 2020. p. 5).

**Avaliação dos Riscos e Benefícios:**

Não se observou nenhum risco aos participantes.

**Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:**

Pesquisa de temática atual, relevante e inovadora, que contribuirá aos cursos de formação inicial e continuada de professores.

**Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:**

Todos os termos obrigatórios foram apresentados e corretamente preenchidos.

**Recomendações:**

Nada a declarar.

**Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:**

Nada a declarar.

**Considerações Finais a critério do CEP:**

Em reunião realizada no dia 21.08.2020, o Comitê de Ética em Pesquisa da Faculdade de Ciências e Tecnologia - Unesp - Presidente Prudente, em concordância com o parecerista, considerou o projeto APROVADO.

Obs: Lembramos que ao finalizar a pesquisa, o (a) pesquisador (a) deverá apresentar o relatório final.

**Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:**

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BASICAS_DO_P ROJETO_1585107.pdf	24/07/2020 14:03:34		Aceito
Folha de Rosto	ROSTOBNCC.pdf	24/07/2020 14:03:06	Jaqueline Costa Castilho Moreira	Aceito

**Endereço:** Rua Roberto Simonsen, 305  
**Bairro:** Centro Educacional **CEP:** 19.060-900  
**UF:** SP **Município:** PRESIDENTE PRUDENTE  
**Telefone:** (18)3229-5315 **Fax:** (18)3229-5353 **E-mail:** cep@fct.unesp.br

UNESP - FACULDADE DE  
CIÊNCIAS E TECNOLOGIA DO  
CAMPUS DE PRESIDENTE  
PRUDENTE



Continuação do Parecer: 4.232.495

Projeto Detalhado / Brochura Investigador	BENEPROJETO.pdf	24/07/2020 13:50:18	Jaqueline Costa Castilho Moreira	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	tcleBENE.pdf	24/07/2020 13:49:12	Jaqueline Costa Castilho Moreira	Aceito
Outros	QUEST.pdf	24/07/2020 13:44:03	Jaqueline Costa Castilho Moreira	Aceito
Declaração de concordância	guardaBENE.pdf	24/07/2020 13:43:40	Jaqueline Costa Castilho Moreira	Aceito
Declaração de Pesquisadores	pesqBENE.pdf	24/07/2020 13:43:25	Jaqueline Costa Castilho Moreira	Aceito
Cronograma	CRONOBENE.pdf	24/07/2020 13:43:07	Jaqueline Costa Castilho Moreira	Aceito

**Situação do Parecer:**

Aprovado

**Necessita Apreciação da CONEP:**

Não

PRESIDENTE PRUDENTE, 24 de Agosto de 2020

---

**Assinado por:**  
**Edna Maria do Carmo**  
**(Coordenador(a))**

**Endereço:** Rua Roberto Simonsen, 305  
**Bairro:** Centro Educacional **CEP:** 19.060-900  
**UF:** SP **Município:** PRESIDENTE PRUDENTE  
**Telefone:** (18)3229-5315 **Fax:** (18)3229-5353 **E-mail:** cep@fct.unesp.br



## ANEXO B – Termo de consentimento livre e esclarecido

**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**

Projeto Temático: “PERMEABILIDADES E FRONTEIRAS DO CONHECIMENTO: cursos facilitadores interdisciplinares para situações de ensino e de aprendizagem em contextos educacionais”

Título da Pesquisa: “**BNCC, CULTURA DIGITAL E CURRÍCULO NA EDUCAÇÃO FÍSICA:** contribuições para a formação docente”

Nome do (a) Pesquisador 1(a): Benedito Sabino Neto

Nome do (a) Pesquisador 2(a): Rogério Natívio

Nome do (a) Orientador (a): Profª Drª Jaqueline Costa Castilho Moreira

1. **Natureza da pesquisa:** Senhora ou senhor \_\_\_\_\_, está recebendo um convite para participar desta pesquisa que tem como finalidade desenvolver um jogo pedagógico baseado em mapas conceituais, que auxilie o processo de ensino e de aprendizagem das habilidades e competências existentes no currículo oficial proposto na Base Nacional Comum Curricular BNCC, dentro dos conteúdos de Educação Física.
  2. **Participantes da pesquisa: 15 professores de Ensino Fundamental da região da Praia Grande/SP.**
  3. **Envolvimento na pesquisa:** ao participar deste estudo a sra (sr) permitirá que o (a) pesquisador (a) colete suas respostas a partir de um questionário sobre suas percepções em relação aos conteúdos da BNCC referentes aos temas: Cultura digital, Tecnologia e Jogos Tecnológicos na Educação Física.
  4. **Sobre as coletas de dados:** Será realizada uma única aplicação do questionário de forma online, a partir do mailing de professores de Educação Física, existente nas redes sociais dos pesquisadores.
  5. **Riscos e desconforto:** a participação nesta pesquisa não infringe as normas legais e éticas, não havendo nenhum tipo de risco ou desconforto durante a pesquisa. Os procedimentos adotados nesta pesquisa obedecem aos Critérios da Ética em Pesquisa com Seres Humanos conforme Resolução no. 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde. Nenhum dos procedimentos usados oferece riscos à sua dignidade.
  6. **Sigilo sobre a Identidade dos sujeitos da pesquisa:** Sua identidade, bem como informações ou qualquer outro meio que porventura possa identificá-los, serão mantidos em sigilo. Somente os pesquisadores e sua orientadora terão conhecimento de sua identidade, sendo que nos comprometemos a mantê-la em sigilo ao publicar os resultados dessa pesquisa.
  7. **Confidencialidade:** As informações coletadas neste estudo que não forem publicadas na pesquisa não serão divulgadas de qualquer outra forma e os documentos que contiverem tais informações serão destruídos de acordo com as Normas vigentes da CONEP (Comissão Nacional de Ética em Pesquisa).
  8. **Benefícios:** ao participar desta pesquisa, a sra (o sr.) não terá nenhum benefício direto. Entretanto, esperamos que este estudo traga informações importantes sobre o ensino e a aprendizagem dos conteúdos da BNCC em relação aos temas: Cultura digital, Tecnologia e Jogos Tecnológicos na Educação Física. Acredita-se que o conhecimento construído a partir desta pesquisa possa aprimorar o curso de formação continuada, produto desta pesquisa. O pesquisador compromete-se a divulgar os resultados obtidos, respeitando-se o sigilo das informações coletadas, conforme previsto no item anterior.
  9. **Pagamento:** a sra (sr.) não terá nenhum tipo de despesa para participar desta pesquisa, bem como nada será pago por sua participação.
- A sra (sr.) tem liberdade de recusar sua participação em qualquer fase da pesquisa, sem qualquer prejuízo para a sra.(sr.). Sempre que quiser poderá pedir mais informações sobre a pesquisa através do telefone do (a) pesquisador (a) do projeto e, se necessário através do telefone do Comitê de Ética em Pesquisa.



Após estes esclarecimentos, solicitamos o seu consentimento de forma livre para participar desta pesquisa. Portanto preencha, por favor, os itens que se seguem: Confiro que recebi uma via deste termo de consentimento, e autorizo a execução do trabalho de pesquisa e a divulgação dos dados obtidos neste estudo.

Obs: Não assine esse termo se ainda tiver dúvida a respeito.

### **Consentimento Livre e Esclarecido**

Tendo em vista os itens acima apresentados, eu, de forma livre e esclarecida, manifesto meu consentimento em participar da pesquisa.

\_\_\_\_\_  
Nome do Participante da Pesquisa

\_\_\_\_\_  
Assinatura do Participante da Pesquisa

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 20 \_\_\_\_.

\_\_\_\_\_  
Assinatura do Pesquisador 1

\_\_\_\_\_  
Assinatura do Pesquisador 2

\_\_\_\_\_  
Assinatura do Orientador

**Pesquisador 1: Benedito Sabino Neto**

**Pesquisador 2: Rogério Nativio**

**Orientador: Profª Drª Jaqueline Costa Castilho**

**Coordenadora do Comitê de Ética em Pesquisa: Profa. Dra. Edna Maria do Carmo**

**Vice-Coordenadora: Profa. Dra. Andreia Cristiane Silva Wiezzel**

**Telefone do Comitê: 3229-5315 ou 3229-5526 E-mail [cep@fct.unesp.br](mailto:cep@fct.unesp.br)**

## ANEXO C - Termo de responsabilidade e compromisso para uso, guarda e divulgação de dados e arquivos de pesquisa

### **TERMO DE RESPONSABILIDADE E COMPROMISSO PARA USO, GUARDA E DIVULGAÇÃO DE DADOS E ARQUIVOS DE PESQUISA**

Projeto Temático: “PERMEABILIDADES E FRONTEIRAS DO CONHECIMENTO: cursos facilitadores interdisciplinares para situações de ensino e aprendizagem em contextos educacionais”

Título da Pesquisa: “BNCC, CULTURA DIGITAL E CURRÍCULO NA EDUCAÇÃO FÍSICA: contribuições para a formação docente”

**Nome completo do solicitante 1/pesquisador responsável ou participante:** Benedito Sabino Neto

**Nome completo do solicitante 2/pesquisador responsável ou participante:** Rogério Nativio

**Nome completo do solicitante 3/pesquisador responsável ou participante:** Jaqueline Costa Castilho Moreira

O solicitante/pesquisador responsável ou participante, retro qualificado, se declara ciente e de acordo:

a) de todos os termos do presente instrumento, assumindo toda e qualquer responsabilidade por quaisquer condutas, ações ou omissões que importem na inobservação do presente e conseqüente violação de quaisquer das cláusulas abaixo descritas bem como por outras normas previstas em lei, aqui não especificadas, respondendo de forma ilimitada, irrevogável, irrevogável e absoluta perante a fornecedora dos dados e arquivos em eventuais ações regressivas, bem como perante terceiros eventualmente prejudicados por sua não observação.

b) de que os dados e arquivos a ele fornecidos deverão ser usados, guardados e preservados em sigilo e que eventual divulgação dos dados deverá ser feita em estrita observação aos princípios éticos de pesquisa, resguardando-se ainda aos termos da Constituição Federal de 1988, especialmente no tocante ao direito a intimidade e a privacidade dos consultados, sejam eles pacientes ou não.

c) de que as informações constantes nos dados ou arquivos a ele disponibilizados deverão ser utilizados apenas e tão somente para a execução e pesquisa do projeto acima

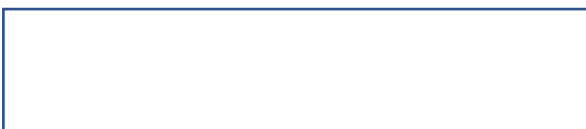
descrito, sendo vedado o uso em outro projeto, seja a que título for, salvo expressa autorização em contrário do responsável devidamente habilitado do setor.

d) de que eventuais informações a serem divulgadas, serão única e exclusivamente para fins de pesquisa científica, sendo vedado uso das informações para publicação em quaisquer meios de comunicação de massa que não guardem compromisso ou relação científica, tais como televisão, jornais, periódicos e revistas, entre outros aqui não especificados.

e) sem prejuízo dos termos da presente, que deverão ser respeitadas as normas da Resolução 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde, da Norma Operacional 01/2013 e do Regimento Interno do Comitê de Ética em Pesquisa da Faculdade de Ciências e Tecnologia – Unesp – Campus de Presidente Prudente e suas complementares na execução do projeto em epígrafe.

Presidente Prudente, 24 de julho de 2020.

Benedito Sabino Neto



Nome e assinatura do pesquisador responsável 2 ou participante

Rogério Nativio



Nome e assinatura do pesquisador responsável 1 ou participante

Jaqueline Costa Castilho Moreira



Nome e assinatura do pesquisador responsável 3 ou participante

## ANEXO D - Termo de compromisso entre pesquisadores

**TERMO DE COMPROMISSO**

Nós, Profa. Dra. Jaqueline Costa Castilho Moreira e os Mestrandos Rogério Nativio e Benedito Sabino Neto, abaixo assinados, pesquisadores do projeto temático “PERMEABILIDADES E FRONTEIRAS DO CONHECIMENTO: cursos facilitadores interdisciplinares para situações de ensino e aprendizagem em contextos educacionais”, **Título da Pesquisa: “BNCC, CULTURA DIGITAL E CURRÍCULO NA EDUCAÇÃO FÍSICA: contribuições para a formação docente”** declaramos que conhecemos e cumpriremos os requisitos da Resolução 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde, da Norma Operacional 01/2013 e do Regimento Interno do Comitê de Ética em Pesquisa da Faculdade de Ciências e Tecnologia – Unesp – Campus de Presidente Prudente.

Garantimos que os benefícios resultantes do projeto retornarão aos participantes da pesquisa, seja em termos de retorno social, acesso aos procedimentos, produtos ou agentes da pesquisa. Além disso, nos comprometemos a anexar os resultados deste projeto na Plataforma Brasil, sob a forma de Relatório de pesquisa, garantindo o sigilo relativo às propriedades intelectuais e patentes industriais.

Garantimos ainda que as coletas de dados serão iniciadas somente após a aprovação do projeto pelo Comitê de Ética em Pesquisa.

Presidente Prudente 24/07/2019

A rectangular box with a blue border, intended for a signature.

Profa. Dra. Jaqueline Costa Castilho Moreira

Departamento de Educação Física/FCT/UNESP

A rectangular box with a blue border, intended for a signature.

Rogério Nativio

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional

A rectangular box with a blue border, intended for a signature.

Benedito Sabino Neto

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional

## APÊNDICE A – Questionário sobre a percepção de professores de educação física quanto à BNCC, cultura digital e tecnologia

Número de Identificação do cursista: \_\_\_\_\_

Email para contato: \_\_\_\_\_

Sexo:  feminino     masculino

Idade:  21 - 25 anos     26 -30 anos     31 - 35 anos     36 - 40 anos  
 41-45 anos     46 -50 anos     51-55 anos     56-60 anos     acima de 61 anos

Profissão Professor de Educação Física atuando na(o):  
 Educação Infantil     Ensino Fundamental     Ensino Médio     EJA

Tempo de docência na rede municipal de Praia Grande-SP: Estou em exercício há \_\_\_\_\_

### “QUESTIONÁRIO SOBRE A PERCEPÇÃO DE PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA QUANTO À BNCC, CULTURA DIGITAL E TECNOLOGIA”

O objetivo geral dessa pesquisa é elaborar um curso de formação continuada para professores de Educação Física escolar que atuam no ensino fundamental, atendendo o disposto na Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

As perguntas, a seguir, têm por finalidade identificar seu conhecimento sobre a BNCC e sobre quais temas a respeito de tecnologia, mídias sociais, jogos eletrônicos e cultura digital, despertam-lhe interesse como professor(a) da área de Educação Física.

1. Você já trabalhou com a temática dos Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física?  
 Sim  
 Não

2. Na sua opinião, que temas relacionados às tecnologias, às mídias, aos jogos eletrônicos ou à cultura digital devem ser abordados pelos professores de Educação Física em suas aulas??

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3. Quais formas de abordar o trabalho com a temática dos Jogos Eletrônicos na Educação Física você conhece??

- Nenhuma  
 Webgames com o corpo  
 Jogos de Virtualização  
 Exergames (ex: xbox kinect, playstation move etc)  
 Outros

4. Caso conheça outras formas de abordar o trabalho com a temática dos Jogos Eletrônicos na Educação Física descreva abaixo:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## APÊNDICE B– Ementa do Curso

Mestrado Profissional em  
Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



**EMENTA DO CURSO: EDUCAÇÃO FÍSICA, CULTURA DIGITAL E A BNCC**



Área: Educação Física

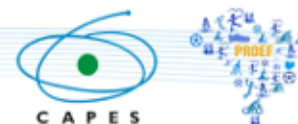
Curso: Formação Continuada *On-line*

Carga horária: 30h

Professores responsáveis: Prof. Benedito Sabino Neto e Profa. Dra. Jaqueline Costa Castilho Moreira

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

- Introdução ao curso e às ferramentas disponibilizadas;
- Teste de conhecimentos prévios sobre a BNCC;
- Mapa Conceitual com os principais pontos da estrutura da BNCC;
- Apontamentos críticos preliminares sobre a BNCC;
- Aprofundamento dos estudos sobre a parte introdutória da BNCC;
- O ensino por competências na BNCC;
- Bate -papo: "A Educação Física na BNCC";
- As 8 dimensões de Conhecimento na Educação Física;
- Panorama Geral da Educação Física na BNCC;
- O sistema de classificação dos Esportes na BNCC;
- Estudo do artigo "A Base Nacional Comum Curricular: uma proposição necessária para a Educação Física";
- Estudo do artigo "Incoerências e inconsistências da BNCC de Educação Física" (NEIRA, 2018);
- Proposta Didática com Jogos Eletrônicos;
- Trabalho de Conclusão do Curso: Desenvolvimento de sequência didática;
- Avaliação Final;



### OBJETIVOS

- Contribuir com o conhecimento e com o trabalho dos professores de Educação Física escolar de ensino fundamental, no atendimento ao currículo oficial normatizado pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

### METODOLOGIA DE ENSINO

- As aulas foram elaboradas para serem realizadas *on-line*. Assim, serão disponibilizadas videoaulas, textos, formulários de avaliação e produção de trabalho que consiste na elaboração de um recurso pedagógico. Além disso, poderão haver também discussões *on-line*.

### CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

- Realização das atividades propostas em prazo estabelecido;

- Quantidade de acertos nas questões alternativas;

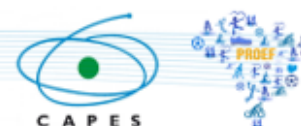
*Em todas as perguntas fechadas do curso, são apresentadas quatro alternativas em cada, havendo somente uma alternativa correta por questão.*

- Qualidade das respostas dissertativas, que deverão conter palavras-chave de correção, que são termos, expressões ou ideias que obrigatoriamente devem aparecer no bojo do texto.

- Produção de Trabalho de Conclusão de Curso, com o desenvolvimento de sequência didática, onde serão avaliados coerência, aplicabilidade e o desenvolvimento da proposta.

A classificação no curso totaliza 100 pontos, sendo 30 pontos no módulo 1, que trata da introdução à BNCC, 30 pontos no módulo 2, que trata da parte específica da Educação Física e 40 pontos no módulo 3, que faz a conclusão do curso com a elaboração de recurso pedagógico, relato de experiência do participante no curso e o teste final. Os pontos dos módulos são distribuídos em cada atividade.





#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BARACHO, A. F. de O.; GRIPP, F. J.; LIMA, M. R. de. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. In: Rev. Bras. Ciênc. Esporte, Porto Alegre, v. 34, n. 1, p. 111-126, mar. 2012. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-32892012000100009&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32892012000100009&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em 07 set. 2019

BOSCATTO, J.D., IMPOLCETTO, F.M., DARIDO, S.C. A Base Nacional Comum Curricular: uma proposição necessária para a Educação Física? Motrivivência, v.28, n.48, p. 96-112, 2016.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília: MEC, 1996. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/LEIS/19394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/19394.htm)> Acesso em: 15 abr. 2020.

CALLAI, A. N. A.; PICCOLO BECKER, E.; SAWITZKI, R. L. Considerações acerca da Educação Física escolar a partir da BNCC. Conexões, v. 17, p. e019022, 11 dez. 2019.

FRONZA, F.; CARDOSO, F. L. Exergames: uso pedagógico e suas bases teóricas na educação. Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação, [S.l.], p. 565-574, jul. 2016. ISSN 1982-5587. Disponível em: <<https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/8187/5814>>. Acesso em: 07 set. 2019.

MOREIRA, J.C.C.; OLIVEIRA, Y.R.R. Desafios e possibilidades de uso de exergames no ensino médio: desenvolvendo capacidades, habilidades e competências. In: Simpósio Internacional de Educação a Distância: Formação, Tecnologia e Cultura Digital. São Carlos, 2016. Disponível em:





<<http://www.sied-enped2016.ead.ufscar.br/ojs/index.php/2016/article/download/1698/865>>.  
Acesso em: 02 mai. 2020

MOREIRA, J. C. C.; SOUZA BRANCO, E. R. (Org.). A virtualização do corpo no currículo da Educação Física. Presidente Prudente: Unesp/FCT, 2018. v.1. 146p.

NEIRA, M. G. Incoerências e inconsistências da BNCC de Educação Física. Revista Brasileira de Ciências do Esporte. 215-223, 2018.

PERRENOUD, P. (1999). Construir as competências desde a escola. Porto Alegre: Artmed Editora.

PERRENOUD, P. (2001). Porquê construir competências a partir da escola? Porto: Edições Asa.

PERTUZATTI, I.; DICKMANN, I.; Uma visão panorâmica da LDB à BNCC: as políticas públicas de alfabetização, letramento e suas relações com a cultura corporal na Educação Física. Motrivivência, Florianópolis, v.28, n.48, p.116-129, set. 2016. Disponível em:

SILVA, J. C. D da; SABINO NETO, B.; NATIVIO, R.; MOREIRA, J.C.C. Base Nacional Comum Curricular: organização de redes municipais e professores de Educação Física em São Paulo. In: XXXI Congresso de Iniciação Científica da Unesp, Presidente Prudente, 2019. Disponível em: <[http://prope.unesp.br/cic/admin/ver\\_resumo.php?area=100097&subarea=31272&congresso=41&CPF=47729861895](http://prope.unesp.br/cic/admin/ver_resumo.php?area=100097&subarea=31272&congresso=41&CPF=47729861895)>. Acesso em: 02 mai. 2020