MÍDIA E TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO DA EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA REVISÃO DE LITERATURA

MEDIA AND DIGITAL TECHNOLOGIES IN PHYSICAL EDUCATION TEACHING: A LITERATURE REVIEW

Diogo Rodrigues Puchta
ORCID 0000-0002-7994-2759

Universidade do Estado de Minas Gerais, UEMG
Belo Horizonte, Brasil
diogo.puchta@uemg.br

Resumo. O presente trabalho aborda uma revisão de literatura realizada na base de dados do portal de periódicos da CAPES, com o intuito de analisar o que tem sido produzido e publicado nos últimos cinco anos sobre mídia e tecnologias digitais no ensino da Educação Física. Os dados dos 21 artigos selecionados para análise foram ordenados por particularidades e características (Bardin, 1977). O texto foi organizado a partir de três categorias de análise, agrupadas por temas comuns, quais sejam: formação de professores (inicial e continuada); propostas pedagógicas e prática docente; tecnologias digitais, educação física escolar e ensino remoto emergencial. Destaca-se que o trabalho com mídias e tecnologias digitais demanda metodologias específicas, que levem em consideração novas maneiras de ensinar e de aprender. Uma tendência identificada no ensino da Educação Física foi a predominância dos jogos eletrônicos digitais. A maioria das propostas pedagógicas analisadas foram dedicadas à percepção e ao uso dos também denominados *exergames*. Destaca-se ainda a necessidade de investimentos na formação docente para que as/os professores/as possam fazer bons usos das tecnologias e viabilizar boas práticas de ensino da Educação Física nas escolas.

Palavras-chave: Mídia; Tecnologias Digitais; Formação de Professores; Educação Física Escolar.

Abstract. The present work addresses a literature review carried out in the CAPES journal portal database, with the aim of analyzing what has been produced and published in the last five years on media and digital technologies in teaching Physical Education. The data from the 21 articles selected for analysis were ordered by particularities and characteristics (Bardin, 1977). The text was organized based on three categories of analysis, grouped by common themes, namely: teacher training (initial and continuing); pedagogical proposals and teaching practice; digital technologies, school physical education and emergency remote teaching. It is noteworthy that working with digital media and technologies demands specific methodologies, which take into account new ways of teaching and learning. A trend identified in the teaching of Physical Education was the predominance of digital electronic games. Most of the pedagogical proposals analyzed were dedicated to the perception and use of what are also called exergames. The need for investment in teacher training is also highlighted so that teachers can make good use of technologies and enable good teaching practices in Physical Education in schools.

Keywords: Media; Digital Technologies; Teacher Training; Physical Education

1. INTRODUÇÃO

Sabemos o tanto que o surgimento do livro e da imprensa revolucionou a produção, o registro e a circulação do conhecimento. Do rolo de papiro ao códice latino e deste ao livro impresso, uma série de mudanças podem ser verificadas na organização textual, aumentando não só a inteligibilidade do texto, mas a própria organização do conhecimento[1]. Se por um lado, a revolução da imprensa proporcionou um avanço significativo no trato com o conhecimento,

[1] Sobre a história do livro e da imprensa, ver Dalton (2010), Morrison (1995) e Eisenstein (1998).

nota-se hoje, com o avanço da era digital, que a reprodução e a circulação do conhecimento aumentaram em escala e proporção ainda maiores. Conforme nos mostra Oliveira (2020),

> Se, na história da comunicação, o conhecimento foi num dado momento transmitido exclusivamente de forma oral, foram as tecnologias da imprensa que alteraram drasticamente essa forma, tornando possível a reprodução dos conhecimentos culturais em quantidade muito maior. As TDICs [Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação], ao mesmo tempo, aumentaram em escala exponencial o ritmo das trocas de informações, seja em termos quantitativos, seja pela velocidade da reprodução. Além disso, é por meio delas que os limites geográficos em grande medida são superados, de tal modo que publicações se tornam disponíveis para o mundo. São também mais acessíveis, já que, estando um texto na internet, ao alcance de todos que possam acessar a rede, não estariam acessíveis dados os impeditivos dos códigos linguísticos. Esse entrave foi, em grande medida, superado pela criação de softwares ou aplicativos que muito se aproximam do sentido original. (Oliveira, 2020, p. 32).

Independente dos entraves e percalços que essas novas tecnologias muitas vezes oferecem, elas de maneira nenhuma têm passado despercebidas. Pelo contrário, estão a cada dia mais presentes nos diferentes tempos e espaços da vida social, inclusive na escola. Com a criação e o desenvolvimento das tecnologias digitais, o advento da internet e o aumento da velocidade de produção e circulação de dados, nota-se que o conhecimento tem perdido espaço para a informação, da mesma forma que a cultura escrita também tem perdido espaço para a cultura digital.

Diante desse contexto, destacam-se depoimentos como o de Pérez Gomez (2015, p. 20), ao dizer que "depois de 550 anos, a imprensa escrita e os seus produtos estão sendo arrastados do centro da vida intelectual para as margens". Nessa perspectiva, mudanças profundas na educação têm sido reivindicadas, tendo em vista que, "para participar dessa nova estrutura social, é preciso passar por uma nova alfabetização. Aprender a 'linguagem das telas', das 'tecnologias da interrupção' chega a ser tão necessário como a alfabetização relacionada com a leitura e a escritura verbais" (Pérez Gómez, 2015, p. 21).

O domínio das tecnologias está cada vez mais sendo exigido na educação das novas gerações. Com a pandemia causada pela COVID-192 e a necessidade do isolamento social como medida de contenção da contaminação e proliferação da doença, a adoção do ensino remoto emergencial3 foi a solução encontrada para que estudantes do mundo todo pudessem dar continuidade aos estudos. Para isso, o acesso à internet e a demanda por computadores, tablets e/ou smartphones passaram a ser necessários para o acompanhamento das aulas. O domínio desses dispositivos passou a ser condição para a participação das aulas e a viabilização do ensino remoto emergencial. Além disso, outras metodologias de ensino também foram utilizadas diante dos novos desafios enfrentados pelas/os professores/as.

Nesse novo contexto, além do uso da internet, a mídia e tecnologias digitais também se encontram ainda mais presentes na educação. Com o advento da pandemia de COVID-19, nota-se um aumento da demanda e do uso das novas tecnologias digitais da informação e comunicação na educação. Contudo, é importante salientar que o contexto pandêmico não é o único fator motivador do uso da mídia e das tecnologias digitais seja na Educação, de modo geral, seja na Educação Física, em particular. Também é preciso considerar outros elementos

[2] Doença causada pelo vírus Sars-Cov-2 (e suas variantes). Teve início na China em 2019 e rapidamente se espalhou pelo globo, chegando ao Brasil em Fevereiro de 2020.
[3] Modelo que usa tecnologias da informação e comunicação no processo de ensino-aprendizagem.

culturais contemporâneos como, por exemplo: o combate à desinformação e fake news; a plataformização, dataficação e performatividade algorítimica; e o excesso de quantidade em detrimento da qualidade das informações sobre um assunto específico (infodemia).

De todo modo, considerando o ensino remoto emergencial, nos questionamos como a presença (e os usos) da mídia e das tecnologias digitais tem sido tratada no âmbito da Educação Física escolar? Para isso, procuramos identificar e analisar o que tem sido produzido e publicado sobre mídia e tecnologias digitais no ensino da Educação Física.

2. METODOLOGIA

Trata-se de uma revisão de literatura realizada na base de dados do portal de periódicos da CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior –, visando mapear artigos sobre mídia e tecnologias digitais no ensino da educação física publicados nos últimos cinco anos. Para tanto, foram realizadas buscas avançadas utilizando os seguintes filtros: tipo de material (artigos) e data de publicação (últimos 5 anos). As buscas foram realizadas no dia 20 de março de 2023, a partir das palavras-chave: mídia E educação física (170 resultados); tecnologias digitais E educação física (174 resultados).

Após a leitura dos títulos e resumos dos 344 resultados encontrados, foram definidos como critérios de exclusão: textos publicados em outros formatos, como resenhas, entrevista, apresentação de editoriais e/ou dossiês temáticos; artigos repetidos; artigos sobre outras disciplinas, como física, ensino de ciências, entre outras; artigos da área da educação que não tratam da educação física; artigos da educação física que não tratam da temática da mídia e tecnologias; artigos da educação física que tratam da temática da mídia e tecnologias, porém a partir dos estudos do lazer, esporte, atividade física e saúde, e não da educação física escolar. Após a exclusão dos trabalhos que não se aproximam do tema da pesquisa, foram selecionados 21 artigos listados na tabela a seguir.

Tabela 1. Artigos selecionados para análise e discussão

Artigo	Título	Autoria	Ano
1	A utilização das tecnologias digitais de informação e comunicação no ensino das práticas corporais na formação de professores de Educação Física – experiências na UFS.	MEZZAROBA; ZOBOLI; MORAES	2019
2	"Agora é minha vez de jogar"? Percepção de estudantes sobre a utilização dos Exergames na educação física escolar.	FREITAS; SILVA; VAGHETTI	2019
3	Esporte e Cinema na Escola: uma experiência no ensino médio do Colégio de Aplicação/UFS.	FRANÇA; DANTAS JR.	2019
4	QR code: uma proposta pedagógica na formação dos professores de Educação Física.	LUZ *et. al.*	2020
5	A influência das mídias nas aulas de Educação Física do ensino médio em escolas públicas	CHAGAS *et. al.*	2020
6	Educação física escolar e mídia: relato de experiência.	CARDOZO; BIANCHI	2020
7	*Exergames* na Educação Física Escolar como potencializadores da ação docente na cultura digital.	LIMA; MENDES; LIMA	2020
8	Remixando jogos digitais na escola: uma experiência corporal, algumas análises e reflexões possíveis.	SILVA *et. al.*	2020
9	Exergames como possibilidade de ressignificação da docência na cultura digital.	LIMA	2020
10	Educação física e mídia: perspectivas docentes sobre a abordagem dos temas corpo e saúde na escola.	CÂNDIDO *et. al.*	2021
11	O uso de jogos eletrônicos digitais nas aulas de educação física.	COSTA *et. al.*	2021
12	Educação física e jogos eletrônicos: uma proposta educativa para as aulas.	ARAÚJO *et. al.*	2021

13	As práticas do ensino remoto emergencial de educação física em escolas públicas durante a pandemia de covid-19: reinvenção e desigualdade.	GODOI *et. al.*	2021
14	Contribuições de um núcleo específico de educação física em um curso de educação na cultura digital para a prática pedagógica na visão de professores-cursistas.	SILVEIRA; PIRES	2021a
15	Reflexões sobre as concepções e expectativas de professores de Educação Física acerca de um curso de especialização em educação na cultura digital.	SILVEIRA; PIRES	2021b
16	Gamificação do ensino da Educação Física escolar em tempos de pandemia COVID-19.	FERNANDES; STROHSCHOEN	2022
17	O ensino remoto de Educação Física em narrativa: entre rupturas e aprendizados na experiência com a tecnologia.	LEITE *et. al.*	2022
18	A prática pedagógica da educação física no Brasil no período de pandemia de COVID-19.	MARTINS *et. al.*	2022
19	A educação física no instituto federal sul-rio-grandense diante a pandemia de covid-19: desafios, dificuldades e facilidades.	MONTIEL *et. al.*	2022
20	Do isolamento à colaboração: desenvolvimento de uma comunidade de professores de Educação Física em tempos de pandemia.	FERREIRA; PATTON; PARKER	2022
21	Atividade física para saúde, Covid-19 e mídias sociais: o quê, onde e por quê?	PARRIS *et. al.*	2022

Fonte: Elaborado pelo autor

Após leitura na íntegra e estudo dos 21 artigos selecionados para análise e discussão, os dados foram ordenados por particularidades e características (Bardin, 1977). Ou seja, levando em consideração os principais temas abordados nos artigos, o texto foi organizado a partir de três categorias, agrupadas por temas comuns, que serão abordadas a seguir, quais sejam: formação de professores (inicial e continuada); propostas pedagógicas e prática docente; e tecnologias digitais, educação física escolar e ensino remoto emergencial.

2.1. Formação de professores (inicial e continuada)

A crescente presença e influência das mídias e tecnologias digitais na sociedade contemporânea vêm exigindo maior reflexão sobre o uso das tecnologias nos diferentes tempos e espaços da vida social. No caso da educação não seria diferente. Se, por um lado, exige-se da escola enfrentamento e adequação aos novos tempos, por outro, também é cobrado das/dos professores/as que considerem o uso das mídias e tecnologias digitais no processo de ensino aprendizagem. Sendo assim, destaca-se a necessidade de reflexão sobre a relação entre tecnologias e educação no âmbito da formação de professores.

A partir de uma proposta pedagógica na formação de professores de Educação Física, Luz et. al. (2020, p. 264) entendem que "a discussão sobre a utilização das [tecnologias digitais] em sala de aula perpassa a compreensão do trabalho do professor na mediação do processo de aprendizagem do aluno". Segundo eles, as tecnologias digitais "podem ser instrumentos pedagógicos capazes de ampliar as possibilidades de construção de conhecimento pelos alunos" (Idem, p. 264). No entanto, também compreendem que "os alunos, já inseridos no espaço digital, precisam de metodologias específicas para o aproveitamento dos recursos tecnológicos cada vez mais presentes na vida cotidiana das pessoas" (Idem, p. 269).

Esse entendimento quanto à necessidade de novas maneiras de ensinar (e aprender) também se encontra em trabalhos como o desenvolvido por Mezzaroba; Zoboli; Moraes (2019). Através de um relato de experiência sobre a utilização das tecnologias digitais no ensino das "práticas corporais" na formação inicial de professores de Educação Física da Universidade Federal de

Sergipe (UFS), Mezzaroba; Zoboli; Moraes (2019, p. 259) relatam "a expectativa de que essas experiências possam implicar, futuramente, em práticas inovadoras quando esses sujeitos/agentes estiverem na posição de professores de [educação física] nas escolas ou seus campos de atuação". Segundo eles (Idem, p. 270), "precisamos reconhecer esse papel das TDICs em relação às práticas corporais e, nesse movimento, pensar, refletir, sistematizar, propor, avaliar e reavaliar maneiras diversas e críticas de uso das mídias e tecnologias enquanto possibilidades integrativas às práticas corporais".

Se, por um lado, o uso das mídias e tecnologias digitais no ensino da Educação Física é um desafio na formação inicial de professores, o mesmo vale para a formação continuada. Neste caso, destacam-se os estudos desenvolvidos por Silveira e Pires (2021a e 2021b). Ao investigarem as repercussões da oferta do "Núcleo Específico Educação Física e TDIC" na prática pedagógica cotidiana de professores que frequentaram o curso de especialização "Educação na Cultura Digital", os autores constatam que as temáticas abordadas no referido núcleo tiveram repercussões positivas sobre o cotidiano pedagógico dos professores/cursistas, "mostrando-lhes possibilidades de integração das tecnologias ao seu fazer pedagógico e também contribuindo para um processo de repensar a educação na contemporaneidade" (Silveira & Pires 2021a, p. e64392). Para Silveira e Pires (2021b, p. 2), "a emergência de uma cultura digital implica a necessidade de se repensar a educação escolar e o papel dos professores e de suas práticas pedagógicas frente a uma nova forma de organização, produção e acesso aos conhecimentos". Contudo, destaca-se ainda o crescimento pessoal e enriquecimento das aulas relatado por alguns professores cursistas. Segundo Silveira e Pires (2021a, p. e64392),

> essa possível ampliação do conhecimento sobre como utilizar as TDIC na escola parece demonstrar o quanto as relações entre educação e tecnologia ainda precisam ser aprofundadas, no sentido de se apresentar aos docentes formas de apropriação didático-pedagógica dessas ferramentas, assim como propor o esclarecimento sobre a própria mudança nos processos de ensino que esses meios tendem a representar (Silveira & Pires, 2021a, p. e64392).

De fato, as tecnologias continuam postas como um desafio a ser enfrentado pela sociedade contemporânea, exigindo o desenvolvimento de novos códigos e condutas, não sendo diferente no caso da educação. Acreditamos que a educação possui papel fundamental não apenas na apropriação didático-pedagógica das tecnologias nos processos de ensino e aprendizagem, mas também na reflexão quanto aos usos da tecnologia dentro e fora da escola.

2.2. Propostas pedagógicas e prática docente

A partir da leitura dos artigos selecionados para análise, algumas pesquisas destacam-se por ouvir as professoras e os professores de educação física, seja por meio de entrevistas e/ou da aplicação de questionários, quanto ao uso das mídias e tecnologias digitais no planejamento e desenvolvimento das aulas (Chagas et. al., 2020; Cândido et. al., 2021; Parris et. al., 2022).

Contudo, no conjunto das pesquisas analisadas, nos deparamos, sobretudo, com diferentes propostas pedagógicas desenvolvidas considerando o uso de mídias e tecnologias no ensino da educação física. Tratam-se de trabalhos desenvolvidos em diferentes momentos da educação básica, tanto no ensino fundamental quanto no ensino médio. Para abordar tais estudos, construímos uma tabela listando cada um desses trabalhos a partir do tipo de mídia e tecnologia abordado, o nível de ensino a que foi destinado, os objetivos da proposta, a metodologia e a autoria, conforme apresentamos a seguir.

Tabela 2. Propostas pedagógicas com mídia e tecnologias no ensino da Educação Física

Tipo de M&T	Nível de Ensino	Objetivos	Metodologia	Autoria
Exergames	8º ano do Ensino Fundamental.	Analisar a percepção de estudantes dos Anos Finais do Ensino Fundamental sobre a utilização dos EXGs nas aulas de EF, verificando o nível de interesse e a motivação, bem como discutir as implicações desse uso na prática docente.	pesquisa descritiva. questionário; diário de campo	Freitas; Silva; Vaghetti (2019)
Jogos eletrônicos digitais *Just Dance*	6º ano do Ensino Fundamental	Investigar o uso do jogo eletrônico *Just Dance* para o processo de leitura das produções e manifestações culturais corporais, concebidas no contexto da linguagem corporal., em atividades realizadas nas aulas de Educação Física	pesquisa-ação	Costa et. al. (2021)
Produção de um jornal escolar	7º ano do Ensino Fundamental	Problematizar as representações midiáticas sobre saúde e esporte com estudantes do 7º ano do ensino fundamental	relato de experiência; pesquisa-ação	Cardozo; Bianchi (2020)
Exergames	7º e 9º ano do Ensino Fundamental	Verificar se a utilização dos *exergames* colabora para a motivação de participação em aulas de Educação Física escolar na cidade de Teresina-PI.	pesquisa-ação	Araújo et. al. (2021)
Exergames	3º ano do Ensino Médio	Identificar significados atribuídos por um professor ao uso de EXG em sua prática pedagógica e sistematizar potencialidades e limitações da aproximação EXG-EFE	pesquisa-ação	Lima; Mendes; Lima (2020)
Jogos eletrônicos	6º e 7º ano do Ensino Fundamental	Sistematizar e analisar uma experiência de remixagem corporal de um jogo digital no âmbito da Educação Física escolar.	observação participante	Silva et. al. (2020)
Cinema	2º ano do Ensino Médio	Construir formas de trato pedagógico com o cinema na escola orientadas a uma educação esportiva através da arte cinematográfica.	pesquisa-ação	França; Dantas Jr. (2019)
Exergames	Ensino médio	Identificar e discutir ressignificações da ação docente a partir da adoção dos EXG nas aulas.	pesquisa-ação	Lima (2020)
Plataformas digitais**:** N*eapord, Wordwall, Google forms, Seppo, Google planilhas, Moodle*.	1º ano do Ensino Médio	Melhorar a participação dos alunos nas aulas de Educação Física no Ensino Médio através de uma sequência didática gamificada.	abordagem quanti-qualitativa. diário de bordo; questionário.	Fernandes; Strohschoen (2022)

Fonte: Elaborado pelo autor

Sobre os tipos de mídias abordados, destaca-se tanto a escolha pela produção de um jornal escolar, quanto o trato pedagógico com o cinema na escola, abordando temáticas caras à educação física, como é o caso da saúde e do esporte, através da problematização do discurso midiático. Segundo Cardozo e Bianchi (2020, p. 2),

> é necessário que a Educação Física Escolar assuma o desafio de desenvolver conteúdos que oportunizem, aos estudantes, interações com as linguagens e modos de produção dos meios de comunicação, não como substituição, mas como possibilidades de novas aprendizagens sobre/com práticas corporais no âmbito da cultura permeada pelos aparatos midiáticos. (Cardozo & Bianchi, 2020, p. 2).

No caso do cinema, por exemplo, é possível explorar as produções cinematográficas como mídia educativas, possibilitando, com isso, a formação estética audiovisual dos estudantes. Com efeito, o uso da mídia como recurso didático tem sido explorado na educação não apenas através das mídias tradicionais, mas também através das mídias e plataformas digitais.

Dentre as tecnologias empregadas nas aulas, destaca-se uma profusão de estudos sobre jogos eletrônicos na Educação Física Escolar. Os também denominados exergames (EXG) podem ser compreendidos, de acordo com Lima (2020, p. 1859), como "jogos digitais capazes de captar movimentos reais dos usuários e simulá-los em um ambiente virtualizado para o desenvolvimento de ações em games". Para Lima; Mendes; Lima (2020, p. 3), "os EXG possuem narrativas fundadas na cultura corporal de movimento e simulam atividades que exigem motricidade (esporte, dança, ginástica etc.), as quais integram temas curriculares da Educação Física Escolar".

Nota-se o reconhecimento que a cultura digital, neste caso, os exergames, possuem no aumento expressivo do interesse dos alunos nas aulas, tornando-as mais atrativas e gerando, desta maneira, maior participação discente (Lima 2020; Lima; Mendes; Lima, 2020; Araújo et. al., 2021). No entanto, conforme observa Costa et. al. (2021, p. 270), "não podemos deixar de levantar sempre reflexões com os alunos sobre o uso abusivo e de dependência que os jogos eletrônicos digitais podem causar".

Em relação ao nível de ensino, cinco propostas foram direcionadas aos anos finais do ensino fundamental e quatro ao ensino médio. Quanto aos objetivos das propostas, são diversos: desde mensurar os efeitos do uso das tecnologias na participação dos alunos, até problematizar os conteúdos de ensino da educação física, assim como refletir sobre a prática pedagógica e a ação docente nas aulas.

No que diz respeito aos procedimentos metodológicos, nota-se uma predileção pela pesquisa-ação como método de investigação e análise. Segundo Silva et. al. (2020, p. 19), a opção pela pesquisa-ação possibilita um percurso metodológico longitudinal de trabalho, no qual os pesquisadores, professores e alunos, têm "mais e melhores tempos e espaços para observar, dialogar, planejar, experimentar, analisar e transformar a realidade escolar". Por outro lado, "dado o seu caráter participativo, democrático e transformador, a pesquisa-ação é também um meio de apoio às necessidades de professores em desenvolvimento profissional" (Ferreira; Patton; Parker 2022, p. 4).

2.3. Tecnologias Digitais, Educação Física Escolar e Ensino Remoto Emergencial

Foram muitos os desafios e dificuldade enfrentados por professores, estudantes e toda a comunidade escolar diante da necessidade de se adaptar ao novo contexto educacional causado pela pandemia de Covid-19. Uma das medidas adotadas para garantir a continuidade dos estudos de crianças e jovens em todo o mundo foi o ensino remoto emergencial, que só foi

possível através do uso de plataformas digitais. Contudo, assim como a maioria das escolas não adotavam nenhuma plataforma digital no período anterior à pandemia, os/as professores/as também não estavam familiarizados com essa tecnologia. Não por acaso, o uso e a apropriação das plataformas digitais como recurso didático foi uma das principais dificuldades apontados pelos professores nas escolas, não sendo diferente no caso da Educação Física Escolar.

Segundo Montiel et. al. (2022, p. 147), "grande parte dos/as docentes de Educação Física não tinham conhecimento e hábito de utilizar os recursos digitais para o processo de ensinar, tendo sido necessário aprender, buscar novas formas de ensinar e de possibilitar que os/as estudantes aprendessem". Por outro lado, Martins et. al. (2022a, p. 7) também identificou a mesma dificuldade ao constatar que "grande parcela de docentes da área de Educação Física não possuía formação continuada mínima para sistematizar suas ações pedagógicas por meio dessas plataformas digitais". A mesma constatação também foi relatada por Godoi et. al. (2021, p. 4), ao observarem que "essa transição do ensino presencial para o ensino remoto emergencial não é algo simples, pois exigiu de professores e alunos novas aprendizagens principalmente relacionadas à integração das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) ao ensino".

A utilização de plataformas digitais sem qualquer formação, treinamento ou apoio, também acabou gerando sentimentos de incapacidade e angústia (Leite et. al., 2022). Contudo, não menos importante que a formação de professores é a dificuldade de acesso às tecnologias digitais e à internet, sobretudo pelos estudantes mais pobres e vulneráveis. Para Godoi et. al. (2021, p. 18), dentre os desafios a serem enfrentados estão: "democratizar o acesso às TDIC pela população, bem como o investimento na formação inicial e continuada de professores para melhor utilização das tecnologias digitais no ensino, seja ele desenvolvido de modo presencial, remoto ou híbrido". Por outro lado, no caso do ensino da educação física, mais especificamente, destaca-se ainda a falta de contato direto (fundamental em se tratando do ensino de práticas corporais), juntamente com as restrições para o ensino de atividades práticas e as dificuldades em estabelecer vínculos com os alunos (Ferreira; Patton; Parker, 2022). De acordo com Montiel et. al. (2022, p. 146), "docentes de Educação Física precisaram se adaptar com a ausência do olhar, do toque e das trocas que acontecem por meio de corpos, que não só se movimentam, mas que sentem, percebem e se expressam de diferentes maneiras".

Por fim, nem tudo se resume em desafios e dificuldades. Segundo Montiel et. al. (2022, p. 144), "o formato remoto possibilitou encurtar distâncias, pois permitiu que os/as docentes trouxessem convidados/as de diferentes lugares, para contribuir com o tema em debate". Ou seja, também foi possível herdar aspectos positivos do ensino remoto emergencial e do uso, mesmo que por vezes "forçado", das tecnologias digitais na educação e no ensino da educação física.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presença das tecnologias na educação certamente não é de hoje, mas virou uma questão social importante sobretudo em função da pandemia de COVID-19. Em vista disso, destaca-se o desenvolvimento e a publicação recente de diferentes propostas pedagógicas utilizando as mídias e tecnologias digitais no ensino da Educação Física. A partir da análise dos artigos, entende-se que o trabalho com mídias e tecnologias digitais demanda metodologias específicas, que levem em consideração novas maneiras de ensinar e de aprender. Uma tendência identificada no ensino da Educação Física foi a predominância dos jogos eletrônicos digitais. A maioria das propostas pedagógicas analisadas foram dedicadas à percepção e ao uso dos também denominados exergames.

Contudo, é importante frisar que a pesquisa sobre mídia e tecnologias no campo acadêmico da educação física é anterior. Ou seja, se por um lado não é de hoje que as mídias e tecnologias vem sendo estudadas na educação física, conforme nos mostra Mezzaroba (2020) e Mezzaroba

e Bassani (2022), de outro não podemos negar o quanto o momento histórico atual, marcado pela experiência do ensino remoto emergencial, colocou as mídias e tecnologias digitais como um desafio a ser enfrentado pela sociedade em geral, e pela educação em particular. No caso do ensino da Educação Física, dentre as principais dificuldades identificadas estão a falta de formação, treinamento ou apoio para os professores se apropiarem das plataformas digitais, além das restrições para o ensino das práticas corporais e, principalmente, a falta de contato físico provocada pelo isolamento social.

Ao analisar os estudos sobre mídia e tecnologias digitais no ensino da educação física publicados nos últimos cinco anos, uma questão a ser investigada em estudos complementares futuros seria o aumento (ou não) na demanda e no uso desses recursos didáticos. Assim como Araújo et. al. (2021, p. 3), também "compreendemos que a Educação Física escolar pode se apropriar das tecnologias digitais para ressignificar as aulas, proporcionando um novo olhar sobre as práticas corporais para os estudantes". Contudo, é necessário investimento na formação docente para que as/os professores/as possam fazer bons usos e viabilizar boas práticas de educação física nas escolas.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos o apoio financeiro concedido por meio do Programa de Bolsas de Produtividade em Pesquisa da UEMG. Pesquisador Produtividade da UEMG – PQ/UEMG. EDITAL PROPPG Nº 8/2021. Processo SEI nº 2350.01.0015199/2022-45.

REFERÊNCIAS

Araújo, J.; Souza, W.; Souza, A.; Santos, J.; Ribeiro, J.; Brito, A. (2021). Educação física e jogos eletrônicos: uma proposta educativa para as aulas. *Educação: Teoria e Prática*, v. 31, n. 64, p. e13.

Bardin, L. (1977). *Análise de conteúdo*. Lisboa: Edições 70, LDA.

Cândido, C.; Sombra, F.; Palma, A.; Assis, M. (2021). Educação física e mídia: perspectivas docentes sobre a abordagem dos temas corpo e saúde na escola. *Pensar a Prática*, Goiânia, v. 24. DOI: 10.5216/rpp.v24.65690.

Cardozo, C.; Bianchi, P. (2020). Educação física escolar e mídia: relato de experiência. *RELACult - Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura e Sociedade*, v. 6, n. 5. DOI: 10.23899/relacult.v6i5.1885.

Chagas, D.; Araújo, E.; Alencar, D.; Nunes Filho, L. (2020). La influencia de los medios de comunicación en las clases de Educación Física en la escuela media pública. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, v. 25, n. 268, p. 40-52.

Costa, J.; Andrade, A.; Dantas Ximenes, M.; Gonçalves, C. (2021). O uso de jogos eletrônicos digitais nas aulas de educação física. *Revista Labor*, v. 1, n. 25, p. 261-273.

Darnton, R. (2010). A questão dos livros: presente, passado e futuro. São Paulo: Companhia das Letras.

Eisenstein, E. (1998). A revolução da cultura impressa. Os primórdios da Europa moderna. São Paulo: Ática.

Fernandes, M.; Strohschoen, A. (2022). Gamificação do ensino da Educação Física escolar em tempos de pandemia COVID-19 *Educitec - Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico*, Manaus, Brasil, v. 8, p. e202122.

Ferreira, H.; Patton, K.; Parker, M. (2022). Do isolamento à colaboração: desenvolvimento de uma comunidade de professores de Educação Física em tempos de pandemia. *Movimento*, *[S. l.]*, v. 28, p. e28067.

França, H.; Dantas Junior, H. (2019). Esporte e cinema na escola: uma experiência no ensino médio do colégio de aplicação/UFS. *Revista Tempos e Espaços em Educação*, v. 12, n. 31, p. 357-374.

Freitas, G.; Silva, V.; Vaghetti, C. (2019). "Agora é minha vez de jogar"? Percepção de estudantes sobre a utilização dos Exergames na educação física escolar. *Conexões*, Campinas, SP, v. 17, p. e019020.

Godoi, M.; Kawashima, L. B.; Gomes, L.; Caneva, C. (2021). As práticas do ensino remoto emergencial de Educação Física em escolas públicas durante a pandemia de covid-19: reinvenção e desigualdade. *Revista Prática Docente*, v. 6, n. 1, p. e012.

Leite, L.; Costa, A.; Oliveira, M.; Araújo, A. (2022). O ensino remoto de Educação Física em narrativa: entre rupturas e aprendizados na experiência com a tecnologia. *Movimento*, v. 28, p. e28022.

Lima, M. (2020). Exergames como possibilidade de ressignificação da docência na cultura digital. *Revista e-Curriculum*, São Paulo, v.18, n.4, p. 1857-1878.

Lima, M.; Mendes, D.; Lima, E. (2020). *Exergames* na Educação Física Escolar como potencializadores da ação docente na cultura digital. *Educar em Revista*, v. 36, p. e66038.

Luz, F.; Paes, E.; Moreira, V.; Fernandes, T.; Rangel, I. (2020). QR code: uma proposta pedagógica na formação dos professores de Educação Física. *Revista Vértices*, v. 22, n. 2, p. 261–272.

Martins, R.; Ferreira Junior, J.; Nogueira, P.; Pontes Junior, J. (2022). A prática pedagógica da educação física no Brasil no período de pandemia de COVID-19. *Educación Física y Ciência*, vol.24, n.2, pp.217-217.

Mezzaroba, C. (2020). A mídia, as tecnologias e a educação física no Brasil: uma descrição genealógica. *Revista Tempos e Espaços em Educação*, v. 13, n. 32, p. 1-23, 25.

Mezzaroba, C.; Bassani, J. (2022). Campo, habitus e illusio - a tríade conceitual de Pierre Bourdieu no exercício de investigar a constituição de um subcampo acadêmico (das mídias e tecnologias) na Educação Física brasileira. *Educar em Revista*, v. 38, n. 38, p. e85962.

Mezzaroba, C.; Zoboli, F.; Moraes, C. (2019). A utilização das tecnologias digitais de informação e comunicação no ensino das práticas corporais na formação de professores de educação física – experiências na UFS. *Revista Temas em Educação*, v. 28, n. 3.

Montiel, F.; Amorim, T.; Fonseca, A.; Hartwig, T.; Cunha, G. (2022). A educação física no Instituto Federal Sul-rio-grandense diante a pandemia de covid-19: desafios, dificuldades e facilidades. *Corpoconsciência*, v. 26, n. 1, p. 133-149.

Morrison, K. (1995). Estabelecendo o texto: a institucionalização do conhecimento por meio das formas históricas e filosóficas de argumentação. In: Bottéro, J.; Morrison, K. et. al. Cultura, pensamento e escrita. São Paulo: Ática.

Oliveira, F. (2020). Mídia-educação física: outros olhares sobre a cultura corporal. Curitiba: Appris.

Parris, Z.; Cale, L.; Harris, J.; Casey, A. (2022). Atividade física para saúde, Covid-19 e mídias sociais: o quê, onde e por quê?. *Movimento*, v. 28, p. e28024.

Pérez Gómez, A. (2015). Educação na era digital: a escola educativa. Porto Alegre: Penso.

Silva, L.; Lourenço, O.; Monteiro, V.; Silva, J.; Santos, S. (2020). Remixando jogos digitais na escola: uma experiência corporal, algumas análises e reflexões possíveis. *Motrivivência*, v. 32, n. 63, p. 01-21.

Silveira, J.; Pires, G. (2021a). Contribuições de um núcleo específico de educação física em um curso de educação na cultura digital para a prática pedagógica na visão de professores-cursistas. *Pensar a Prática*, Goiânia, v. 24.

Silveira, J.; Pires, G. (2021b). Reflexões sobre as concepções e expectativas de professores de Educação Física acerca de um curso de especialização em educação na cultura digital. *Kinesis*, *[S. l.]*, v. 39, n. 1.