**A CIBERCULTURA NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

***CYBERCULTURE IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION***

**Mariane Borges Souza[[1]](#footnote-2)**

**Dra. Ava da Silva Carvalho Carneiro[[2]](#footnote-3)**

**Ma. Aila Oliveira Valadares[[3]](#footnote-4)**

**RESUMO**

Este artigo aborda a incorporação da cibercultura na educação física escolar no ensino básico, com foco na adaptação de alunos e professores ao uso de tecnologias digitais. A metodologia utilizada foi uma revisão bibliográfica, com pesquisa realizada na base de dados da CAPES. A análise dos dados obtidos na pesquisa revelou que a integração da cibercultura na educação física escolar apresenta um potencial significativo para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. Entretanto, os resultados também indicam desafios substanciais relacionados à infraestrutura e ao preparo dos professores para utilizarem essas tecnologias de maneira eficaz. A falta de equipamentos adequados e de formação específica para os educadores pode limitar o potencial transformador da cibercultura na educação física.

**Palavras-chave:** Cibercultura, Educação física, Tecnologia digital, Educação básica.

***ABSTRACT***

*This article addresses the incorporation of cyberculture into school physical education in basic education, focusing on the adaptation of students and teachers to the use of digital technologies. The methodology used was a bibliographic review, with research carried out in the CAPES database. Analysis of the data obtained in the research revealed that the integration of cyberculture in school physical education has significant potential to enrich the teaching-learning process. However, the results also indicate substantial challenges related to infrastructure and teacher preparation to use these technologies effectively. The lack of adequate equipment and specific training for educators can limit the transformative potential of cyberculture in physical education.*

***Keywords:*** *Cyberculture, Physical education, Digital technology, Basic education.*

1. **INTRODUÇÃO**

Nos últimos anos, a incorporação de tecnologias digitais no ambiente escolar tornou-se não apenas uma tendência, mas uma necessidade, principalmente em função dos desafios trazidos pela pandemia de COVID-19. Nesse contexto, a educação física escolar também precisou se reinventar, utilizando a cibercultura para manter os alunos engajados e ativos, mesmo à distância. Plataformas digitais, aplicativos e jogos interativos passaram a desempenhar um papel central na promoção do movimento e na adaptação de conteúdos corporais ao ambiente virtual, evidenciando o potencial das tecnologias como aliadas no ensino de práticas físicas e no estímulo à saúde e ao bem-estar em uma era marcada pela conectividade.

A cibercultura, uma nova forma de cultura, fundamentada na troca de informações e na interação no ciberespaço, é um termo defino por Lévy (1999, p. 17), como “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”. Esse conceito enfatiza como o ambiente digital não só influencia, mas também transforma os valores e os comportamentos da sociedade contemporânea, criando novas formas de expressão cultural e interação social.

Segundo Lévy (1999, p. 17), “O ciberespaço, também mencionado como "rede", é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores.” Do mais básico ao mais elaborado, três princípios orientaram o crescimento inicial do ciberespaço: a interconexão, a criação de comunidades virtuais e a inteligência coletiva. (Lévy, 1999, p.127) A interconexão para a interatividade é supostamente boa, quaisquer que sejam os terminais, os indivíduos, o lugares e momentos que ela coloca em contato. As comunidades virtuais parecem ser um excelente meio (entre centenas de outros) para socializar, quer suas finalidades sejam lúdicas, econômicas ou intelectuais, quer seus centros de interesse sejam sérios, frívolos ou escandalosos. A inteligência coletiva, enfim, seria o modo de realização da humanidade que a rede digital universal felizmente favorece, sem que saibamos a priori em direção a quais resultados tendem as organizações que colocam em sinergia seus recursos intelectuais. Em resumo, o programa da cibercultura é o universal sem totalidade. (Lévy, 1999, p.132).

Portanto, é fundamental promover o debate sobre corpo, educação, Educação Física e tecnologia, reconhecendo que “[...] a tecnologia e a educação são facetas do mesmo desenvolvimento total” (ELIAS, 1993, p. 212). Também é necessário destacar os desafios persistentes relacionados à presença das tecnologias no ambiente escolar e para os alunos, como acesso a uma rede de internet de qualidade, equipamentos (computadores, celulares, tablets etc.), e softwares e aplicativos educacionais.

Nesta ótica, este artigo tem como objetivo explorar a intersecção entre a cibercultura e a educação física escolar, analisando como este componente curricular está se adaptando às demandas do mundo digital. Através de uma revisão bibliográfica baseada na base de dados CAPES, buscamos identificar as principais tendências e desafios enfrentados por alunos e professores na adaptação à virtualização das aulas, portanto, levantando a necessidade de elucidação de “Como as tecnologias digitais estão sendo incorporadas na educação física escolar?” Essa questão é central para entender o impacto da cibercultura na educação física escolar.

Ao investigar esses aspectos, espera-se contribuir para uma compreensão mais ampla das implicações da cibercultura na educação física escolar. Dessa forma, busca-se promover uma educação física mais inclusiva, eficaz e alinhada às realidades contemporâneas.

1. **FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

 2. 1 Cibercultura e Educação

A cibercultura é um fenômeno intrinsecamente ligado à era digital, caracterizado pela interação entre a tecnologia da informação e a cultura contemporânea, segundo Lévy (p. 17), “é o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atividades, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”. Por meio da internet e das redes sociais, a cibercultura possibilita a criação de comunidades virtuais onde pessoas compartilham interesses, valores e experiências de vida, independentemente de sua localização física.

No núcleo da cultura digital está a capacidade de conectar indivíduos de todo o mundo, transcendendo fronteiras geográficas e culturais. As suas raízes podem ser acessadas desde o surgimento da internet, evoluindo rapidamente a partir dos anos 1990, até a ampla adoção de redes sociais e dispositivos móveis. Como afirma Lévy (2014), ela não se limita apenas à tecnologia, mas também envolve valores culturais, refletindo nossa adaptação à era digital, moldando nossa percepção do mundo e nossa relação com a tecnologia.

Segundo Jenkins (2018), “[...]a cibercultura nos transforma de meros consumidores em criadores ativos. Remix, mashups e fan fiction são exemplos de como a criatividade coletiva floresce nesse ambiente. A cultura participativa desafia as fronteiras tradicionais entre produtores e consumidores de conteúdo”. À medida que navegamos por esse ambiente digital em constante evolução, é crucial compreender seus impactos sociais e culturais para uma participação informada e responsável na era digital.

Ao explorar a cibercultura, é evidente que ela desafia e redefine conceitos tradicionais de identidade e pertencimento. Segundo Lévy (2007), esse evento está efetivamente transformando as condições de vida em sociedade. No ambiente digital, os indivíduos têm a liberdade de experimentar diferentes personas, explorar novas identidades e se conectar com grupos que compartilham de seus interesses mais específicos. Essa fluidez identitária, embora possa trazer uma sensação de liberdade, também levanta questões sobre autenticidade e integridade pessoal.

Logo, a cibercultura é um reflexo da sociedade contemporânea em sua busca por conexão, expressão e engajamento. À medida que navegamos neste ambiente digital em constante evolução, é crucial considerar não apenas seus benefícios, mas também seus desafios e complexidades, a fim de promover uma participação consciente e responsável na era digital.

No caso particular da tecnologia aliada à educação, essa é uma via importante de desenvolvimento de potenciais que poderia ajudar na transformação de crianças e jovens em pessoas autônomas, cidadãos responsáveis, profissionais competentes e aprendizes permanentes (Soffner, 2005). No entanto, é importante reconhecer os desafios e preocupações associados à integração da cibercultura na educação.

Dentro desse “ecossistema complexo onde reina a interdependência entre o macro-sistema tecnológico (a rede de máquinas interligadas) e o microssistema social (a dinâmica dos usuários), construindo-se pela disseminação da informação [...]”(Lemos, 2022, p. 147), existe a necessidade de um olhar atento às questões de acesso à tecnologia, associado a crescente disseminação do bullying na escola a partir da liberdade de expressão nas redes, desigualdade digital e segurança online que precisam ser abordadas para garantir que todos os alunos possam se beneficiar igualmente das oportunidades oferecidas pela cibercultura na educação.

A possibilidade de estar conectado constantemente ao mover-se pela cidade transforma a nossa experiência de espaço. Tal conexão diz respeito tanto às interações sociais, como a conexões com o espaço de informação, isto é, a internet (Souza e Silva, 2004, p. 134). Neste ambiente digital, os alunos se tornam não apenas receptores passivos de conhecimento, mas também criadores ativos de conteúdo. Plataformas de aprendizado colaborativo incentivam a participação ativa dos alunos na criação de projetos, discussões em grupo e compartilhamento de ideias, promovendo o desenvolvimento de habilidades de pensamento crítico, colaboração e comunicação.

 2. 2 Educação física e cibercultura

Na história da educação, a educação física nem sempre esteve inserida como componente curricular. No período da Ditadura Civil-Militar foi publicado o Decreto Lei nº 58. 130/1966 que regulamentava o art. 22 da Lei nº 4.024, de 20 de dezembro de 1961, que fixava as Diretrizes e Bases da Educação Nacional.

O Decreto Lei, diz que:

Art. 1” A Educação Física, prática educativa tornada obrigatória pelo art. 22 da Lei de Diretrizes e Bases, para os alunos dos cursos primários e médio até a idade de 18 anos, tem por objetivo aproveitar e dirigir as forças do indivíduo físicas, morais, intelectuais e sociais de maneira a utilizá-las na sua totalidade, e neutralizar, na medida do possível, as condições negativas do educando.

As explicações mostraram que o componente curricular “Educação Física” não apareceu no início do desenvolvimento escolar, embora as crianças fossem para a escola como seres totais. Naquele tempo, como hoje, vale o princípio de que a criança completa sempre vem para a escola, e não apenas a cabeça. Nenhum movimento físico era permitido durante as aulas, logo, o que desenhamos na atualidade como elemento fundamental da educação física, era proibido.

Experienciar os movimentos é uma forma de autonomia e liberdade de expressão. Isso é acompanhado por uma compreensão do movimento como meio de conhecimento, que levou a uma mudança do significado do movimento no contexto escolar em geral e na educação física em particular. Hoje, a compreensão de movimento como diálogo entre o homem e o mundo, é discutida e realizada por alguns nas aulas de Educação Física (Hildebrandt-Stramann, 2013).

Nesse sentido, a educação física enquanto componente que valoriza e não dispensa o movimento, não deve ser conivente a opressão ao corpo, reprimindo o que o permite ter autonomia, mas, deve ser um lugar que permita ao aluno ser corpo, de experimentar e vivenciar livre da busca de resultados, de uma escola que pressionada a privilegiar o futuro em detrimento do presente, esquecendo o momento existencial, que crianças e adolescentes vivem (Neuenfeldt et al., 2022).

Nesse percurso, a integração da cibercultura na educação física escolar está redefinindo a maneira como os alunos interagem com o movimento e o corpo ao incorporar tecnologias digitais, como aplicativos, dispositivos interativos e plataformas gamificadas, que personalizam o aprendizado, ampliam o engajamento e promovem maior inclusão. No entanto, essa transformação enfrenta desafios, como o acesso desigual a tecnologias, a formação limitada de professores para integrar recursos digitais, a dependência excessiva de dispositivos que pode reduzir a prática espontânea de atividades físicas e a necessidade de equilibrar o uso da tecnologia com o desenvolvimento de habilidades motoras fundamentais e experiências presenciais.

 Uma parcela considerável de crianças, adolescentes e jovens brasileiros e brasileiras estão imersos desde muito cedo na cultura digital, explorando suas possibilidades (Brasil, 2016). Tradicionalmente centrada em atividades físicas e esportivas, a educação física agora incorpora cada vez mais tecnologias digitais para enriquecer a experiência de aprendizado. Essa integração da cibercultura na educação física promove uma abordagem mais personalizada e adaptativa ao ensino.

Além disso, a cibercultura na educação física expande o conceito de movimento para além do espaço físico da escola;

“[...] Nesse sentido, o tema integrador Culturas digitais e computação se relaciona à abordagem, nas diferentes etapas da educação básica e pelos diferentes componentes curriculares, do uso pedagógico das novas tecnologias da comunicação e da exploração dessas novas tecnologias para a compreensão do mundo e para a atuação nele” (Brasil, 2016, p. 51).

A conexão entre o mundo digital e o movimento corporal amplia o alcance e o impacto da educação física escolar ao oferecer novas formas de engajamento e aprendizado que dialogam com o cotidiano tecnológico dos alunos. Tecnologias como aplicativos de monitoramento, jogos interativos e recursos de realidade aumentada/virtual tornam as atividades mais atrativas, personalizadas e diversificadas, permitindo que os alunos explorem diferentes práticas corporais e acompanhem seu progresso de maneira individualizada. Além disso, essas ferramentas promovem maior acessibilidade ao adaptar conteúdos às necessidades específicas dos estudantes, incluindo aqueles com limitações físicas. Ao levar a educação física para além do espaço escolar, com desafios online e interação em redes sociais, essa conexão reforça a relevância da prática corporal, integrando saúde, cultura digital e bem-estar de forma contextualizada.

1. **METODOLOGIA**

Esta metodologia detalha o processo de condução de uma revisão bibliográfica focada no tema da cibercultura na educação física escolar. Os trabalhos de revisão são definidos por Noronha e Ferreira (2000, p. 191) como;

“estudos que analisam a produção bibliográfica em determinada área temática, dentro de um recorte de tempo, fornecendo uma visão geral ou um relatório do estado-da arte sobre um tópico específico, evidenciando novas ideias, métodos, subtemas que têm recebido maior ou menor ênfase na literatura selecionada.” (Noronha e Ferreira, 2000, p. 191).

Trata-se, portanto, de um tipo de texto que reúne e discute informações produzidas na área de estudo, o que permite uma compreensão abrangente e teórica do fenômeno estudado, identificando tendências, desafios e boas práticas relatadas na literatura, com potencial para elucidar a questão norteadora - como a cibercultura está sendo inserida no ensino da educação física nas escolas?

A base de dados acadêmicos utilizada foi a CAPES para identificar artigos relevantes que colaborem com a pesquisa, sendo selecionadas 10 publicações. Para a seleção dos trabalhos, visando uma revisão mais aprofundada, foram aplicados os critérios de inclusão dos artigos publicados de 2020 a 2024, em português e que estavam relacionados ao uso de tecnologias digitais na educação física escolar, dos quais 7 foram selecionados e estão apresentados no quadro 01. Por outro lado, foram excluídas as publicações que estavam em outros idiomas, indisponíveis em texto completo, e não tinham relevância direta com o tema.

A coleta de dados foi estruturada em três etapas. A primeira etapa, uma busca sistemática na base de dados da CAPES, utilizando as palavras-chave: “cibercultura”, “educação física”, “tecnologia digital” e “educação básica”. Na segunda etapa, os títulos e resumos dos trabalhos encontrados foram revisados para selecionar aqueles que atendiam aos critérios de inclusão. Em seguida, a leitura completa dos textos foi realizada para confirmar sua relevância. Na terceira etapa, foi realizada a extração de dados, as informações relevantes foram extraídas e organizadas em uma matriz de dados, incluindo autores, ano de publicação, objetivos do estudo, metodologia utilizada, principais resultados e conclusões.

A análise dos dados foi feita de forma qualitativa. Os dados extraídos foram agrupados em categorias temáticas, tendo como objetivo geral explorar a intersecção entre a cibercultura e a educação física escolar, para identificar as principais tendências e desafios enfrentados por alunos e professores na adaptação à virtualização das aulas de Educação Física. A análise dos dados foi organizada em:

T1: A incorporação das tecnologias digitais na educação física.

T2: Adaptação dos alunos e professores a virtualização da sala de aula.

Cada tema foi analisado criticamente, identificando convergências e divergências nos achados, bem como lacunas na literatura. Posteriormente, foi elaborada uma síntese integrativa, articulando os principais achados da revisão e destacando as implicações para a prática pedagógica.

Quadro 01: Trabalhos relacionados selecionados.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID | Título | Autores | Ano |
| T1 | A adoção de tecnologias digitais em aulas de educação física no ensino médio: uma revisão sistematizada da literatura. | MARTINS, Rodrigo da Silva; RANGEL, Ingrid Ribeiro da Gama. | 2022 |
| T2 | O Corpo, a Tela e a Produção de Presença na EaD. | NOLASCO-SILVA, L.; MADDALENA, T. L. | 2022 |
| T3 | O subcampo das mídias e tecnologias no campo da Educação Física brasileira: origem, conflitos, contemporaneidade. | MEZZAROBA, Cristiano; BASSANI, Jaison José. | 2023 |
| T4 | Percepção dos docentes acerca das TIC em aulas de educação física escolar. | FARIAS, Alison Nascimento; SILVA, Antônio Jansen Fernandes da; FERREIRA, Dirlene Almeida; SIMIM, Mário Antônio de Moura; SILVA, Maria Eleni Henrique da; IMPOLCETTO, Fernanda Moreto. | 2022 |
| T5 | Tecnologia, corpo e educação física: entre a formação e a prática docente. | CORRÊA, E. A.; LIMA, D. T. de. | 2021 |
| T6 | Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação: desafios e possibilidades para a inserção na Educação Física escolar. | GEMENTE, . R. F.; SILVA, . P. S. da; MATTHIESEN, . Q. | 2021 |
| T7 | TICS na Educação Física. | CAVALCANTE, C. V. de S.; GIMENEZ, R. | 2023 |

Fonte: Elaboração própria.

1. **ANÁLISE DOS DADOS**

Essa fase da revisão se dedicou ao levantamento e análise dos dados presentes nos sete trabalhos selecionados, tendo como aporte norteador as categorias temáticas estabelecidas, com o objetivo de explorar a intersecção entre a cibercultura e a educação física escolar, para identificar as principais tendências e desafios enfrentados por alunos e professores na adaptação à virtualização das aulas de Educação Física.

4. 1. A incorporação das tecnologias digitais na Educação Física

Nesta seção, os trabalhos T1, T2, T3 e T6, foram selecionados para a análise dos dados. Todos os trabalhos apresentaram preocupações quanto à incorporação das tecnologias digitais nas aulas de Educação Física, destacando tanto os desafios quanto as oportunidades desse processo. Enquanto T1 e T6 direcionaram seus estudos a análise geral da inserção das Tic’s nas aulas de educação física, T2 partiu da ideia de cibercorpos para pensar a produção de presença através das telas, e T3 da educação para as mídias.

Quanto aos recursos digitais utilizados, em T1, o Google Drive foi usado para compartilhar materiais didáticos e produzir atividades colaborativas. Os alunos utilizaram o Windows Live Movie Maker, com o auxílio de smartphones, para editar vídeos, e o Facebook serviu apenas para disponibilizar materiais e produções dos alunos. O datashow e o computador foram empregados para exibir apresentações e vídeos, tanto pelo professor quanto pelos alunos. O laboratório de informática foi usado para pesquisas no Google, enquanto os alunos gravaram vídeos com smartphones, sem edição. O WhatsApp foi utilizado para interações limitadas, servindo principalmente para compartilhar materiais e comunicados. O datashow, o notebook e uma caixa de som foram usados para apresentar conteúdos e vídeos, incluindo curtas-metragens feitos pelos alunos. Os smartphones ajudaram em pesquisas, questionários e interações no Facebook. A edição de vídeos, realizada por meio de smartphones, foi um aspecto importante, mas os softwares utilizados não foram especificados.

Em T2 e T3 apesar de abordar sobre mídias digitais, não cita nenhum recurso digital específico. No entanto, T2 faz uma reflexão acerca do corpo, relatando que as pesquisas geralmente priorizam os dispositivos ou os usos das tecnologias pelos praticantes culturais, mas desconsideram que esses usos são praticados por corpos específicos, situados no tempo, espaço e nas relações sociais. O usuário é muitas vezes tratado como um sujeito universal, sem considerar os marcadores sociais presentes no corpo. Embora se fale de lesões por esforço repetitivo, problemas de visão e cansaço relacionados ao uso das telas, raramente são abordadas as particularidades do corpo do usuário e como ele responde de forma única aos processos de subjetivação gerados pelas interações entre humanos e máquinas. Consideram essencial investigar a corporalidade da tecnologia em ação, ou seja, o corpo de quem realmente faz o equipamento funcionar.

Já T6, destaca a importância da utilização dos jogos eletrônicos, da fotografia e do *blog.* Os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física escolar evidenciaram maior engajamento dos alunos, sendo que os jogos eletrônicos de movimentos como os das plataformas *Xbox – Kinect* da Microsofte o *Wii* da Nintendo, tiveram boa receptividade por parte dos alunos por terem simulações de jogos esportivos. A fotografia, por sua vez, dado o uso crescente, apresentou duas possibilidades pedagógicas: A distribuição de diferentes imagens pelo professor/aluno sobre os temas da cultura corporal, padrões de beleza, etc, ou, a solicitação de fotografia de temas diversos para os alunos, para a discussão em sala de aula. O *blog* é outro recurso oferecido pelas TDIC's, que permite a postagem de informações de pesquisas sobre determinado assunto, produzir mídia durante as aulas e socializá-las na rede, interagir com os usuários, narrar experiências e organizar a aprendizagem em diários.

Em T1 e T6, o uso de ferramentas tecnológicas foi considerado uma oportunidade para enriquecer o ensino, aumentando o engajamento dos alunos e diversificando as atividades. No entanto, disponibilizar dispositivos tecnológicos digitais por si só não assegura uma aprendizagem mais significativa, sendo necessário também adaptar o método de ensino. Assim, para atender às demandas de aprendizagem, é essencial que o professor vá além do simples uso das TDICs como recursos didáticos, refletindo sobre sua finalidade, relevância e acessibilidade para os alunos, além de ajustar sua abordagem pedagógica.

Nessa direção os estudos apontaram para dificuldades, como a falta de formação adequada dos professores e consequentemente, limitações no acesso e manuseio dos recursos tecnológicos. Em T1, T2 e T6 é possível analisar um desafio significativo em comum que é a resistência à mudança por parte dos educadores, que podem estar acostumados com métodos tradicionais e menos propensos a adotar novas abordagens.

No que tange aos métodos utilizados para a inserção das TDICS nas aulas de Educação Física, apenas T1 se aprofundou nas propostas pedagógicas em prol da ampliação de conhecimentos próprios da Educação Física com auxílio de Tecnologias Digitais. O T1 demonstrou que tecnologias digitais colaborativas, como o Google Drive, facilitam a aprendizagem, e o uso de smartphones para gravação e edição de vídeos aproximou o conteúdo do cotidiano dos alunos, promovendo autonomia. Contudo, o domínio prévio das ferramentas digitais é essencial para evitar dificuldades. A criação de vídeos gerou engajamento, mas questões étnico-raciais não foram totalmente compreendidas pelos alunos, destacando a necessidade de mais pesquisas. No entanto, evidenciou maior interação entre alunos fora das aulas via Facebook e colaboração na criação de curtas-metragens, embora a falta de domínio tecnológico tenha sido uma limitação.

Ainda nesse viés metodológico, o conteúdo mais citado dentro desse processo de inserção da TICs foi o esporte. Aparecendo apenas em T1, T3 e T6, enquanto T2 não específica os conteúdos utilizados.

Em T1, em uma abordagem diagnóstica, alguns alunos inicialmente mostraram desconfiança sobre a integração de Esporte e Cinema nas aulas de Educação Física, mas foi constatado que ambos já faziam parte de seu cotidiano. A interação via Facebook aumentou o tempo de aprendizado e expandiu o conhecimento sobre esportes desconhecidos. A produção de curtas-metragens estimulou o trabalho colaborativo e a compreensão crítica dos esportes, resultando em 18 filmes. Ao final, os alunos reconheceram o método como inovador e positivo para o aprendizado, destacando a importância do cinema como ferramenta didática.

T3, apesar de citar o esporte, não específica sua prática dentro da sala de aula com o auxílio das TICs. Já o T6, destaca que o esporte pode ser virtualizado por meio de desenhos, filmes ou jogos eletrônicos. Da mesma forma, um jogo originado no ambiente digital pode ser atualizado, sendo vivenciado de forma corporal nas aulas de Educação Física. A experiência corporal educativa nas aulas de Educação Física incluiu o jogo de "Quadribol", que antes era apenas assistido nos filmes de "Harry Potter" ou jogado em videogames. Os resultados da pesquisa mostram que o processo de transformar o "virtual em atual" permitiu aos alunos desenvolver novas conexões e interações nos níveis cognitivo, motor e socioafetivo

1. 2. A adaptação dos alunos e professores à virtualização da sala de aula

Nesta sessão, os três trabalhos analisados foram T4, T5 e T7, por contribuírem em seus estudos a análise da adaptação de alunos (nativos digitais) e professores (imigrantes digitais) à virtualização da sala de aula, revelando uma série de desafios e oportunidades, mostrando que os adolescentes e jovens teriam mais facilidades em manusear as TICs, pois, nasceram em uma sociedade digitalizada, e, em contraponto, os docentes estão aprendendo sobre as TICs, pois até pouco tempo essas tecnologias não faziam parte da sua rotina.

Na análise feita sobre os estudos acerca da Educação Física Escolar há uma certa controvérsia entre os professores (tanto os que apoiam quanto os que se opõem) quanto às discussões sobre o corpo, o movimento e suas interações com as tecnologias virtuais. Por um lado, reconhece-se que as tecnologias são fundamentais para promover a participação e orientar atividades voltadas aos jovens. Por outro, alguns profissionais temem que seu uso excessivo possa afastar crianças e jovens das práticas corporais, que são essenciais no campo da Educação Física.

O uso excessivo de tecnologias pode, de fato, afastar crianças e jovens das práticas corporais essenciais, o que seria um grande contrassenso no campo da Educação Física. Embora a integração da cibercultura ofereça possibilidades incríveis de engajamento, é fundamental equilibrar o digital com experiências corporais reais, que promovem habilidades motoras, interação social e o contato direto com o movimento. O desafio está em usar a tecnologia como uma ferramenta complementar, e não como um substituto, garantindo que os alunos desenvolvam uma relação saudável com seu corpo e com práticas físicas no mundo offline. Esse equilíbrio exige planejamento cuidadoso e formação contínua dos professores para que a tecnologia potencialize, e não prejudique, o aprendizado corporal.

No que concerne a utilização das TICs, em T4 é perceptível que os docentes as utilizam em suas aulas principalmente para pesquisa, ilustração e sensibilização do conteúdo, introdução dos temas, demonstração de práticas corporais e motivação dos alunos nas aulas de Educação Física Escolar (EFE). Em T7, foi realizado um estudo com os professores, que teve como objetivo investigar o uso dos Exergames como ferramenta pedagógica, analisando o software ATLAS.ti para estruturar e organizar os conteúdos de pesquisa. Os dados obtidos indicaram que atitudes positivas dos professores em relação ao uso das tecnologias impactaram diretamente o engajamento dos estudantes, destacando o potencial dos Exergames em enriquecer a interação e o interesse dos alunos nas atividades propostas. Por outro lado, em T5, alguns professores demonstram insegurança, insatisfação e dificuldades em suas práticas pedagógicas, enfrentando limitações e incertezas sobre como lidar com as tecnologias e as novas dinâmicas que elas trazem para o ambiente escolar.

Na análise dos dados em T4, os docentes destacaram como relevante o uso do vídeo, celular e videogames. Apontando o vídeo como a tecnologia mais utilizada nas aulas, principalmente como recurso ilustrativo e de sensibilização para introduzir novos temas e motivar os alunos. No entanto, observa-se uma limitação no uso desse recurso, já que os relatos não indicam a prática de análises conjuntas entre docentes e discentes durante a exibição, o que poderia permitir discussões mais profundas e a relação com outras fontes. O vídeo possui grande potencial pedagógico, mas, quando usado apenas de forma ilustrativa, limita-se a uma abordagem tradicional de ensino, restringindo seu impacto formativo.

A pesquisa de T7 utilizou aplicativos como WhatsApp e Facebook para explorar o uso de tecnologias e Exergames nas aulas de Educação Física do Ensino Fundamental em Joinville. Os dados revelaram uma necessidade frequente de reformulação dos métodos didáticos e adaptação ao uso dessas tecnologias, mostrando que sua integração pode ser essencial para motivar os alunos e tornar as aulas mais atrativas e interativas.

Por outro lado, em T5 os professores não demostraram abertura para as mudanças derivadas das tecnologias em relação ao corpo em movimento nas aulas de Educação Física. Porém, ainda no mesmo trabalho, os autores Corrêa e Hunger (2020a) destacam diversos encaminhamentos importantes, como o desenvolvimento de habilidades em letramento digital, conhecimento funcional dos recursos tecnológicos, uso da internet, orientação de pesquisas no ciberespaço e instrução dos alunos no uso de diferentes ferramentas e mídias. Ressaltando que esses elementos têm gerado novas demandas e desafios para os professores. No entanto, os autores alertam sobre a necessidade de cautela para que o papel do professor não se limite à transmissão de informações, visando evitar que ele se torne apenas um facilitador de tendências passageiras, em vez de um verdadeiro formador.

A análise dos dados em T4 sobre os principais desafios, apontaram: infraestrutura inadequada, metodologias de ensino, falta de internet, proibição de recursos tecnológicos e falta de apoio da gestão. Em T5, os desafios que ainda há em relação à presença das tecnologias no ambiente escolar e para os alunos, são: o acesso a rede de internet de qualidade, equipamentos (computadores, celulares, tablet etc.), softwares e aplicativos educacionais, entre outros. T7, revelou que as dificuldades enfrentadas na implementação das TICs nas escolas estão diretamente ligadas à falta de infraestrutura adequada, à necessidade de supervisão nos laboratórios de informática e à carência de familiarização dos professores com as ferramentas tecnológicas. Esses fatores limitam a eficácia do uso das tecnologias no ambiente educacional e destacam a importância de investir em melhorias estruturais, capacitação contínua dos educadores e um suporte técnico adequado.

Apesar das dificuldades mencionadas, todos os trabalhos analisados compreendem resultados favoráveis na utilização das TDICS nas aulas de Educação Física. Porém, a utilização das TIC ainda requer maior contextualização e uma intencionalidade pedagógica mais clara como analisado em T4, visto que os professores deixaram evidente a necessidade de desenvolver novas metodologias de ensino que integrem de forma mais eficaz essas tecnologias nas aulas.

Como analisado em T5 é possível acessar que, dentro do cenário de uma escola enviesada em controlar o comportamento dos alunos, o uso da tecnologia poderia reforçar um ensino que privilegia apenas aspectos cognitivos, mantendo os corpos estáticos e disciplinados. Nesse cenário, o movimento e a expressão corporal são limitados, comprometendo uma abordagem pedagógica mais integrada no processo de ensino e aprendizagem.

Já em T4 e T7, ressaltam que a história do corpo em movimento reflete mudanças significativas com a introdução de tecnologias, que trouxeram novas abordagens e ressignificações de conceitos. Ainda assim, a presença do professor é essencial, pois os recursos digitais complementam, mas não substituem suas práticas pedagógicas. Oliveira e Oliveira (2021) destacam que ignorar a tecnologia e as mídias sociais no ensino limita o aprendizado dos estudantes, já que esses recursos ampliam as possibilidades de busca e construção de conhecimentos, enriquecendo a educação digital.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A presente pesquisa versou sobre a cibercultura na educação física escolar. A análise dos dados obtidos na pesquisa revelou que a integração da cibercultura na educação física escolar apresenta um potencial significativo para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. As tecnologias digitais, quando bem aplicadas, permitem não apenas o acesso a uma ampla gama de informações e recursos educativos, mas também a possibilidade de personalizar as atividades físicas de acordo com as necessidades e interesses dos alunos. Esse contexto digital oferece novas oportunidades para o engajamento dos estudantes, especialmente ao explorar principalmente os vídeos, assim como outras ferramentas interativas que tornam a educação física mais atrativa e adaptada ao perfil das novas gerações.

Acreditamos que as TIC devem ser integradas nas aulas de Educação Física como ferramentas pedagógicas e não como o objetivo final. Antes de implementar as TIC na escola, é essencial refletir sobre a formação crítica e pedagógica dos docentes, bem como desenvolver metodologias que promovam um ensino contextualizado e significativo com esses recursos tecnológicos. Além disso, é importante estabelecer metas claras de ensino para garantir que as TIC contribuam de forma substancial e não apenas ilustrativa para o processo de ensino e aprendizagem. Para promover uma verdadeira mudança na prática pedagógica, são necessárias ações voltadas para a formação continuada, que permitam a integração dessas tecnologias de maneira a gerar transformações significativas na realidade escolar.

Entretanto, os resultados também indicam desafios substanciais relacionados à infraestrutura e ao preparo dos professores para utilizarem essas tecnologias de maneira eficaz. A falta de equipamentos adequados e de formação específica para os professores limitar o potencial transformador da cibercultura na educação física. Esses aspectos, portanto, destacam a necessidade de políticas educacionais que incentivem tanto o investimento em infraestrutura quanto na capacitação docente para que a cibercultura possa ser plenamente integrada e aproveitada no ambiente escolar.

**Referências**

CARVALHO, F. #Pedagogiasciberculturais: como aprendemos-ensinamos a nos tornar o que somos?. Revista Brasileira de Pesquisa (Auto)biográfica, [S. l.], v. 7, n. 20, p. 247–250, 2022. DOI: 10.31892/rbpab2525-426X.22.v7.n20.p247-250. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/rbpab/article/view/12290>. Acesso em: 20 jun. 2024.

CAVALCANTE, C. V. de S.; GIMENEZ, R. TICS na Educação Física. Revista @mbienteeducação, São Paulo, v. 16, n. 00, p. e023009, 2023. DOI: 10.26843/ae.v16i00.1219. Disponível em: https://publicacoes.unicid.edu.br/ambienteeducacao/article/view/1219. Acesso em: 20 jun. 2024.

CAVALCANTE, Lívia Teixeira Canuto; OLIVEIRA, Adélia Augusta Souto de. Métodos de revisão bibliográfica nos estudos científicos. Psicol. Ver. (Belo Horizonte), Belo Horizonte , v. 26, n. 1, p. 83-102, abr. 2020 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1677-11682020000100006&lng=pt&nrm=iso>. Acessos em 06 nov. 2024. https://doi.org/10.5752/P.1678-9563.2020v26n1p82-100.

CORRÊA, E. A.; LIMA, D. T. de. Tecnologia, corpo e educação física: entre a formação e a prática docente. MOTRICIDADES: Revista da Sociedade de Pesquisa Qualitativa em Motricidade Humana, São Carlos, v. 5, n. 2, p. 235–249, 2021. DOI: 10.29181/2594-6463-2021-v5-n2-p235-249. Disponível em: <https://www.motricidades.org/journal/index.php/journal/article/view/2594-6463-2021-v5-n2-p235-249>. Acesso em: 20 jun. 2024.

FARIAS, Alison Nascimento; SILVA, Antônio Jansen Fernandes da; FERREIRA, Dirlene Almeida; SIMIM, Mário Antônio de Moura; SILVA, Maria Eleni Henrique da; IMPOLCETTO, Fernanda Moreto. Percepção dos docentes acerca das TIC em aulas de educação física escolar. Conexões, Campinas, SP, v. 20, n. 00, p. e022027, 2022. DOI: 10.20396/conex.v20i00.8670151. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8670151>. Acesso em: 20 jun. 2024.

FERREIRA JÚNIOR, José Ribamar; OLIVEIRA, Marcio Romeu. Educação Física escolar e tecnologias digitais de informação e comunicação na Base Nacional Curricular Comum... Como é que conecta!!?. Motrivivência, [S. l.], v. 28, n. 48, p. 150–167, 2016. DOI: 10.5007/2175-8042.2016v28n48p150. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2016v28n48p150>. Acesso em: 10 mar. 2024.

GEMENTE, . R. F.; SILVA, . P. S. da; MATTHIESEN, . Q. Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação: desafios e possibilidades para a inserção na Educação Física escolar. REVISTA ELETRÔNICA PESQUISEDUCA, [S. l.], v. 12, n. 28, p. 570–586, 2021. DOI: 10.58422/repesq.2020.e958. Disponível em: <https://periodicos.unisantos.br/pesquiseduca/article/view/958>. Acesso e”: 20 jun. 2024.

HILDEBRANDT-STRAMANN, Reiner. Ação dialógica na Educação Física: considerações educacionais teóricas e pedagógicas de movimento. Motrivivência, Florianópolis, v. 32, n. 63, p. 01–16, 2020. DOI: 10.5007/2175-8042.2020e72870. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2020e72870>. Acesso em: 2 nov. 2024.

JENKINS, Henry. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. NYU Press. 2018.

LEMOS, André. Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina. 2014.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. Editora 34. 2014.

MARTINS, Rodrigo da Silva; RANGEL, Ingrid Ribeiro da Gama. A adoção de tecnologias digitais em aulas de educação física no ensino médio: uma revisão sistematizada da literatura. Tecnologia e Sociedade. V. 18, n. 51(2022). DOI: 10.3895/rts.v18n51.14944. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/rts/article/view/14944>. Acesso em: 20 jun. 2024.

MATOS, Eloiza Ap. Silva Ávila de. Tecnologia, educação e processo civilizador: Primeiras aproximações. IX Simpósio internacional processo civilizador. Disponível em: <https://www.uel.br/grupo-estudo/processoscivilizadores/portugues/sitesanais/anais9/artigos/workshop/art4.pdf>.

MEZZAROBA, Cristiano; BASSANI, Jaison José. O subcampo das mídias e tecnologias no campo da Educação Física brasileira: origem, conflitos, contemporaneidade. Debates em Educação, [S. l.], v. 15, n. 37, p. e15856, 2023. DOI: 10.28998/2175-6600.2023v15n37pe15856. Disponível em: <https://www.seer.ufal.br/index.php/debateseducacao/article/view/15856>. Acesso em: 20 jun. 2024.

MIRANDA, Angela Luzia. Cibercultura e educação: pontos e contrapontos entre a visão de Pierre Lévy e David Lyon. Trans/Form/Ação [online]. 2021, v. 44, n. 1, pp. 45-68. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/0101-3173.2021.v44n1.04.p45>. Epub 02 Jun 2021. Acesso em: 07 set. 2024.

MOMMAD, Maicon Luiz. A HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NO BRASIL: LEIS E DECRETOS NORTEADORES. Horizontes Revista de Educação, Dourados-MS, v. 9, n. 14, 2020. Faculdade de Educação (FAED) Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD).

MOREIRA, Valter. Revisão de Literatura e Desenvolvimento Científico: conceitos e estratégias para confecção. Disponível em: <https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/19/o/Revis__o_de_Literatura_e_desenvolvimento_cient__fico.pdf>.

NEUENFELDT, D. J.; BAUMGARTEN, M.; NEUENFELDT, A. E. Educação Física Escolar e Tecnologias Digitais: Experimentado essa Relação. EaD em Foco, v. 14, n. 1, e2093, 2024. Doi: https://doi.org/10.18264/eadf.v14i1.2093

NOLASCO-SILVA, L.; MADDALENA, T. L. O Corpo, a Tela e a Produção de Presença na EaD. EaD em Foco, [S. l.], v. 12, n. 3, p. e1915, 2022. DOI: 10.18264/eadf.v12i3.1915. Disponível em: <https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/1915>. Acesso em: 20 jun. 2024.

RODRIGUES, Márcio Silva; MACHADO, Cristiane Brito; SANTANA, Camila Lima Santana. HIBRIDISMO, CIBERCULTURA E EDUCAÇÃO. Video Journal of Social and Human Research, [S. l.], v. 2, n. 2, p. 22–35, 2023. DOI: 10.18817/vjshr.v2i2.30. Disponível em: <https://vjshr.uabpt.uema.br/index.php/ojs/article/view/30>. Acesso em: 2 nov. 2024.

SILVA, A. C. Corpos (des)conectados e o professor de Educação Física escolar: contribuições das mídias e tecnologias digitais. Kinesis, [S. l.], v. 39, n. 1, 2021. DOI: 10.5902/2316546444432. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/kinesis/article/view/44432>. Acesso em: 20 jun. 2024.

SOFFNER, Renato. Tecnologia e Educação: Um diálogo Freire – Papert. Tópicos Educacionais – UFPE , Recife, v.19, n.1, pág. 150, jan/jun. 2013.

STRAMANN, Reiner Hildebrandt; HATJE, Marli. A Educação Física como disciplina escolar: reflexões sobre a disciplinaridade no ensino escolar. Ver. Motriviv. Vol.33 no.64 Florianópolis 2021 Epub 25-Jun-2021. [https://doi.org/10.5007/2175-8042 2021.082003](https://doi.org/10.5007/2175-8042%202021.082003).

VELOSO, Braian Garrito; SESTITO, Camila Dias de Oliveira; MALHEIRO, Cícera Aparecida Lima; PARESCHI, Claudinei Zagui; MILL, Daniel; ROCHA, Kátia Gardênia Henrique da; CHAQUIME, Luciane Penteado. Educação híbrida e cultura digital: reflexões sobre docência, aprendizagem e tecnologias na contemporaneidade. Dialogia, [S. l.], n. 44, p. e24294, 2023. DOI: 10.5585/44.2023.24294. Disponível em: <https://periodicos.uninove.br/dialogia/article/view/24294>. Acesso em: 20 jun. 2024.

1. **Graduada em Licenciatura em Educação Física; Pós-graduandaem Educação e Suas Tecnologias – IFBA/Valença. *Lattes id:* http://lattes.cnpq.br/4012646663566137. E-mail:** **marianeborges317@gmail.com****.**  [↑](#footnote-ref-2)
2. **Orientadora; Doutora em psicologia, professora de psicologia da educação no IFBA/VALENÇA. *Lattes id:*** [**http://lattes.cnpq.br/2220002853949525**](http://lattes.cnpq.br/2220002853949525)**. E-mail: avacarneiro@ifba.com.edu.br.** [↑](#footnote-ref-3)
3. **Coorientadora; Mestra em Educação, Graduada em Educação Física, professora da rede básica de ensino do Estado da Bahia. *Lattes id:*** [**http://lattes.cnpq.br/9918386202667535**](http://lattes.cnpq.br/9918386202667535)**. E-mail: Aila\_valadares@hotmail.com.** [↑](#footnote-ref-4)