

Contribution ID: 20

Type: Pôster presencia

TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO, FORMAÇÃO DOCENTE E GAMIFICAÇÃO: DESAFIOS CONTEMPORÂNEOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA

A alfabetização midiática e informacional se faz necessária no cenário contemporâneo de formação de professores, vislumbrando a constituição de profissionais qualificados e ativos em processos de aprendizagens contínuas, no ensino superior. O diálogo entre a área de conhecimento Educação Física e as áreas da Ciência da Computação é fundamental para a compreensão dos efeitos das TICs e da Inteligência Artificial nos processos educativos. O presente trabalho tem como objetivos identificar e analisar na literatura científica: 1. A familiaridade que os professores têm com as inovações tecnológicas; 2. Identificar a adesão ao uso das TICs por parte dos professores; 3. Identificar alguns métodos de gamificação utilizados no processo de planejamento e de desenvolvimento das aulas de Educação Física. Estabelecemos um diálogo entre a Educação Física e entre as TICs ao nos reportarmos às potencialidades que a gamificação pode desencadear quando aplicada aos processos de ensino e de aprendizagem. A conclusão aponta que: 1. Os professores estão aos poucos buscando uma aproximação com as tecnologias de primeira geração (uso de banco de dados, uso de redes sociais, domínio de aplicativos e automação industrial); 2. Os professores da área de Educação têm representações das TICs similares aos da área de Humanidades, indicando que ambos estão menos à vontade com TICS; 3. A adesão ao uso das TICs é mais efetiva entre os professores que consideram as tecnologias ferramentas úteis para o mecanismo de atualização docente e como um fator de melhoria do trabalho docente, e menos efetiva naqueles que consideram as TICs uma ameaça; 4. Os elementos dos games são instrumentos importantes para o estabelecimento de um diálogo entre a Educação Física e as TICs; 5. Não devemos aplicar a gamificação e os recursos das TICs para disfarçarmos planos pedagógicos inadequados ou tentarmos ludibriar a existência de outros tipos de problemas de aprendizagem.

Palavras-chave

Tecnologias de Informação e Comunicação; Formação Docente; Gamificação; Educação Física.

Author: SANTOS DA SILVA JÚNIOR, Uilson (IFSULDEMINAS)

Co-author: Dr SIFUENTES LEITÃO, Arnaldo (IFSULDEMINAS)

Presenter: SANTOS DA SILVA JÚNIOR, Uilson (IFSULDEMINAS)

Track Classification: Formação Docente Contínua para uso crítico e criativo das tecnologias digitais e IA