



**A IMPLEMENTAÇÃO DO *WEB* CURRÍCULO EM PRÁTICAS  
PEDAGÓGICAS NO ENSINO SUPERIOR:  
A UTILIZAÇÃO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA CONSTRUÇÃO DOS  
JOGOS INTERNOS DE EDUCAÇÃO FÍSICA (JIEF)**

**THE IMPLEMENTATION OF THE *WEB* CURRICULUM IN  
PEDAGOGICAL PRACTICES IN HIGHER EDUCATION:  
THE USE OF DIGITAL TECHNOLOGIES IN THE CONSTRUCTION OF  
INTERNAL PHYSICAL EDUCATION GAMES (IPEG)**

**LA IMPLEMENTACIÓN DEL CURRÍCULO *WEB* EN LAS PRÁCTICAS  
PEDAGÓGICAS DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR:  
EL USO DE TECNOLOGÍAS DIGITALES EN LA CONSTRUCCIÓN DE  
JUEGOS DE EDUCACIÓN FÍSICA INTERNA (JEFI)**

**Douglas Henrique Bezerra Santos**


<https://orcid.org/0000-0002-5131-868X> 


<http://lattes.cnpq.br/9248054542589876> 

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano (Itapetinga, BA – Brasil)

[douglas.bezerra@ifbaiano.edu.br](mailto:douglas.bezerra@ifbaiano.edu.br)

**Fernando Silvio Cavalcante Pimentel**

<https://orcid.org/0000-0002-9180-8691> 

<http://lattes.cnpq.br/3181078095367990> 

Universidade Federal de Alagoas (Maceió, AL – Brasil)

[fernando.pimentel@cedu.ufal.br](mailto:fernando.pimentel@cedu.ufal.br)

**Resumo**

O objetivo do presente artigo foi, analisar a integração do *Web* Currículo e o uso de tecnologias digitais no planejamento e execução dos Jogos Internos de Educação Física (JIEF) de uma instituição pública de Ensino Superior, com foco em suas implicações para a formação inicial em Educação Física. Partindo do pressuposto de que a integração crítica de tecnologias na formação docente pode auxiliar no desenvolvimento de competências para a atuação pedagógica, a utilização de artefatos digitais se mostrou articulada para promover autoria, colaboração e multimodalidade durante o evento. A metodologia, de caráter experiencial e qualitativo, baseou-se na análise da utilização de artefatos digitais como *Instagram*, *Canva*, *Google Drive*, *WhatsApp* e aplicativos de gestão esportiva, e sua utilização estratégica pelos discentes-organizadores. Os resultados demonstram que a mediação tecnológica favoreceu processos de autoria, gestão colaborativa e aprendizagem participativa, além de fomentar a criação de um ecossistema digital integrado. Conclui-se que a experiência do JIEF funcionou como um laboratório prático para o desenvolvimento da competência digital docente, oferecendo um modelo replicável de integração entre *Web* currículo, tecnologias e Ensino Superior.

**Palavras-chave:** Educação Física; Formação Docente; Jogos Internos; Tecnologias Digitais; *Web* Currículo.

**Abstract**

The objective of this article was to analyze the integration of the *Web* Curriculum and the use of digital technologies in the planning and execution of the Internal Physical Education Games (JIEF) at a public higher education institution, focusing on their implications for initial Physical Education training. Based on the premise that the critical integration of technologies in teacher training can help develop skills for pedagogical practice, the use of digital artifacts proved effective in promoting authorship, collaboration, and multimodality during the event. The experiential and



qualitative methodology was based on the analysis of the use of digital artifacts such as *Instagram*, Canva, Google Drive, WhatsApp, and sports management applications, and their strategic use by student organizers. The results demonstrate that technological mediation favored authorship, collaborative management, and participatory learning processes, in addition to fostering the creation of an integrated digital ecosystem. We conclude that the JIEF experience served as a practical laboratory for the development of digital teacher competence, offering a replicable model for integrating Web curriculum, technologies, and higher education.

**KeyWords:** Physical Education; Teacher Training; Indoor Games; Digital Technologies; Web Curriculum.

### Resumen

El objetivo de este artículo fue analizar la integración del Currículo Web y el uso de tecnologías digitales en la planificación y ejecución de los Juegos Internos de Educación Física (JIEF) en una institución pública de educación superior, centrándose en sus implicaciones para la formación inicial en Educación Física. Partiendo de la premisa de que la integración crítica de las tecnologías en la formación docente puede contribuir al desarrollo de habilidades para la práctica pedagógica, el uso de artefactos digitales resultó eficaz para promover la autoría, la colaboración y la multimodalidad durante el evento. La metodología experiencial y cualitativa se basó en el análisis del uso de artefactos digitales como *Instagram*, Canva, Google Drive, WhatsApp y aplicaciones de gestión deportiva, y su uso estratégico por parte de los organizadores estudiantiles. Los resultados demuestran que la mediación tecnológica favoreció la autoría, la gestión colaborativa y los procesos de aprendizaje participativo, además de fomentar la creación de un ecosistema digital integrado. Concluimos que la experiencia de los JIEF sirvió como laboratorio práctico para el desarrollo de la competencia digital docente, ofreciendo un modelo replicable para la integración del currículo Web, las tecnologías y la educación superior.

**Palabras clave:** Educación Física; Formación Docente; Juegos de Interior; Tecnologías Digitales; Currículo Web.

## INTRODUÇÃO

A educação tem sido transformada pela integração de tecnologias digitais, que reconfiguram não apenas os métodos de ensino, mas também os próprios fundamentos curriculares e avaliativos (Araújo, 2025). Nesse contexto, emerge o conceito de *Web Currículo*, entendido como uma reconstrução do currículo mediada por mídias e tecnologias digitais, com ênfase na multimodalidade, hipertextualidade e autoria (Santos *et al.*, 2024). Essa abordagem permite que o conhecimento seja construído de forma colaborativa, crítica e contextualizada, rompendo com os limites tradicionais da sala de aula.

No ensino superior, especialmente na formação de professores, a adoção do *Web Currículo* representa uma oportunidade para alinhar a preparação acadêmica às demandas da cultura digital (Almeida, 2021). Conforme argumentam Scherer e Brito (2020), a integração de tecnologias ao currículo são valorizadas para desenvolver competências digitais e multimodais presentes na prática docente. No entanto, essa integração ainda enfrenta obstáculos, como desigualdades de acesso, falta de formação específica e resistências institucionais (Magnago *et al.*, 2024).

No campo da Educação Física, também são presentes desafios, dada a natureza tradicionalmente prática e presencial da área. A formação inicial deve, portanto, criar espaços de experimentação onde os futuros professores possam vivenciar, refletir e aplicar tecnologias digitais de modo crítico e pedagógico (Habowski; Conte, 2020). É nesse cenário que se inserem





os Jogos Internos de Educação Física (JIEF), evento realizado por discentes da Universidade Federal de Alagoas, Campus Arapiraca.

O JIEF constitui um laboratório prático para o exercício do planejamento e organização de eventos esportivos, integrando teoria e prática de maneira significativa. O evento que se originou em 2019 na culminância da disciplina de Metodologia dos Esportes Coletivos, envolve desde a elaboração de regulamentos e tabelas até a divulgação multimídia e a documentação das atividades por meio de plataformas digitais. Tais atividades articulam-se organicamente com os princípios do *Web Currículo*, promovendo autoria, colaboração e circulação de saberes (Almeida, 2021).

Apesar do potencial formativo do JIEF, a presença de estudos que analisem criticamente sua relação com o *Web Currículo* e o uso intencional de tecnologias digitais, podem ser um caminho a ser seguido para contribuir com o fortalecimento da literatura sobre a temática. Grande parte dos estudos sobre tecnologia na Educação Física ancora-se no ensino básico (Martins; Rangel, 2022) ou em modalidades esportivas específicas (Santos Neto; Almeida Silva, 2023), deixando uma lacuna em relação à formação inicial docente e às atividades universitárias.

Além disso, observa-se que muitas iniciativas de integração tecnológica na educação superior ainda são fragmentadas ou limitadas ao uso instrumental de artefatos, sem uma articulação consistente com o currículo e com os objetivos formativos mais amplos (Silva, 2023). Essa desconexão pode limitar o desenvolvimento de competências docentes necessárias para atuar em contextos educativos complexos e multimodais.

Diante desse cenário, surge a seguinte questão: de que maneira a implementação do *Web Currículo*, por meio do uso de tecnologias digitais, influencia o planejamento, a execução e a avaliação de atividades universitárias como os Jogos Internos de Educação Física (JIEF), e que contribuições essa integração pode trazer para a formação inicial de professores?

Justifica-se este estudo pela relevância acadêmica e social de compreender como tecnologias digitais podem potencializar a formação docente, tornando-a mais crítica, autoral e alinhada às diferentes demandas presentes na atuação docente. Além disso, o estudo oferece recomendações para a melhoria contínua de eventos como o JIEF, que funcionam como espaços de aprendizagem participativa (Matos; Martínez; Álvarez, 2021).

Do ponto de vista teórico, o estudo contribui para a consolidação do conceito de *Web Currículo* no campo da Educação Física, área ainda incipiente em discussões sobre





currículo e tecnologia (Araújo *et al.*, 2021). Espera-se que os resultados possam fomentar políticas institucionais e práticas pedagógicas mais conscientes e intencionais no uso de tecnologias digitais na formação docente.

Nesse sentido, este artigo tem como objetivo geral analisar a integração do *Web Currículo* e de tecnologias digitais no planejamento e execução dos Jogos Internos de Educação Física (JIEF) da UFAL-Arapiraca, com foco em suas implicações para a formação inicial em Educação Física.

## REFERENCIAL TEÓRICO

O conceito de *Web Currículo* emerge no bojo das transformações educacionais impulsionadas pela cultura digital, representando uma reconfiguração do currículo tradicional por meio da integração de mídias e tecnologias digitais (Almeida, 2019). Segundo Almeida (2010), o *Web Currículo* não se limita à inserção instrumental de ferramentas tecnológicas, mas propõe uma reestruturação dos processos de ensino e aprendizagem pautada na multimodalidade, interatividade e autoria. Essa perspectiva alinha-se às demandas de uma sociedade muitas vezes mediada por tecnologias, nas quais o acesso à informação e a produção de conhecimento ocorrem em rede e de forma colaborativa (Camargo *et al.*, 2025).

No contexto do ensino superior, a adoção do *Web Currículo* implica repensar as práticas pedagógicas de modo a favorecer a criticalidade, a criatividade e a autonomia discente (Sindique, 2021). Conforme argumentam (Almeida; Valente, 2012), a integração entre currículo e tecnologias deve promover a construção de narrativas digitais que articulem teoria e prática, superando a dissociação entre conhecimento acadêmico e realidade social. Essa abordagem é particularmente relevante na formação docente, onde a experiência prática e a reflexão crítica são levadas em consideração.

A formação inicial de professores, portanto, deve incorporar o *Web Currículo* como eixo estruturante, preparando os futuros docentes para atuarem em contextos educativos complexos e multimodais (Santos *et al.*, 2024). Habowski e Conte (2020) destacam que a formação docente para o uso de tecnologias deve ir além do domínio técnico, enfocando a criticidade e a intencionalidade pedagógica. Isso envolve a capacidade de selecionar, adaptar e criar recursos digitais alinhados aos objetivos educativos e às necessidades dos estudantes.

No campo da Educação Física, essa discussão assume contornos específicos, dada a ênfase histórica da área na dimensão prática e presencial (Silva; Bracht, 2012). No entanto,





como assinalam Ariosi e Ribeiro (2021), a cultura digital impõe a necessidade de ressignificar as práticas corporais e esportivas, integrando-as às linguagens e ferramentas digitais. Isso inclui desde a utilização de aplicativos para planejamento de aulas até a produção de conteúdos multimodais sobre temas como saúde, ética e inclusão.

A multimodalidade, entendida como a integração de múltiplas linguagens (textual, visual, sonora, corporal etc.), é um dos pilares do *Web Currículo* e possui implicações profundas para a Educação Física (Cipriano; Batista-Santos, 2025). Conforme Vian Junior e Rojo (2020), a multimodalidade permite expandir as formas de representação e comunicação do conhecimento, favorecendo a inclusão e o engajamento discente. Na organização de eventos esportivos como o JIEF, por exemplo, a multimodalidade manifesta-se na utilização de redes sociais para divulgação, na criação de infográficos para explicar regras e na documentação fotográfica e videográfica das atividades.

Outro conceito-chave é o da autoria discente, que no contexto do *Web Currículo* refere-se à capacidade dos estudantes de produzirem conteúdos significativos e circuláveis em diferentes plataformas como pode ser evidenciado no trabalho de Ferreira, Costa e Pimentel (2019). A autoria promove a autonomia e a responsabilidade discente, além de facilitar a conexão entre aprendizagem formal e informal (Silva *et al.*, 2025). Observando a construção do JIEF, evidencia-se como os discentes assumiram papel ativo na produção de materiais digitais, na organização de tabelas e na mediação das atividades para o bom funcionamento das ações, experienciando na prática as competências necessárias à docência.

A avaliação formativa, por sua vez, é reconfigurada no âmbito do *Web Currículo*, transcendendo a mera aferição de resultados para assumir um caráter processual, dialógico e multimodal (Oliveira; Corrêa; Dias-Trindade, 2022). Conforme argumentam Scherer e Brito (2020), a avaliação em contextos digitais deve privilegiar o feedback contínuo, a autorreflexão e a visibilidade das produções discentes.

Como alertam Scherer e Brito (2020), a integração de tecnologias ao currículo requer não apenas infraestrutura, mas também uma revisão das políticas institucionais e das culturas organizacionais. No contexto do JIEF, tais desafios materializaram-se na dificuldade de conciliar agendas, na heterogeneidade de domínio tecnológico entre os discentes e na falta de conexão com a rede local na estrutura do ginásio.

As atividades de ensino, como o JIEF, representam um terreno fértil para a experimentação do *Web Currículo*, na medida em que articulam ensino, pesquisa e extensão





de forma contextualizada e problematizadora. Conforme destacam Oliveira *et al.* (2021), as práticas acadêmicas possibilitam o diálogo entre universidade e sociedade, favorecendo o desenvolvimento dos conhecimentos acadêmicos e a responsabilidade às demandas sociais. No caso do JIEF, essa dimensão manifestou-se na integração de egressos e na socialização de saberes por meio de redes digitais.

Em síntese, o referencial teórico aqui delineado fornece as bases para analisar a experiência do JIEF à luz do *Web Currículo*, destacando seus aportes à formação docente e suas interfaces com as TD. Espera-se que esta discussão se relacione teoricamente a análise das TD utilizadas e a reflexão sobre as implicações práticas do presente artigo.

## METODOLOGIA

Este estudo configura-se como uma pesquisa experiencial docente, sob o olhar do professor diante das atividades propostas no Ensino Superior, e de natureza qualitativa, que busca compreender e analisar criticamente a integração das tecnologias digitais na realização dos Jogos Internos de Educação Física (JIEF).

A opção por uma abordagem experiencial (Santos; Mercado; Pimentel, 2024) justifica-se pela natureza prática e vivencial do objeto de estudo e a observação participativa, incorporada as experiências vivenciadas, permitindo capturar não apenas os resultados, mas os processos, as aprendizagens e os significados construídos (Kolb, 2014). Trata-se de um estudo que valoriza a reflexão sobre a prática, articulando saberes acadêmicos e experiências concretas.

A experiência analisada ocorreu durante a 4ª edição do JIEF, realizada na Universidade Federal de Alagoas, Campus Arapiraca, entre setembro e outubro de 2024. Os participantes indiretos incluem discentes do 8º período do curso de Licenciatura em Educação Física que atuaram como organizadores, além de estudantes de Educação Física os diferentes períodos, docentes e egressos envolvidos nas atividades. A pesquisa focou-se na análise dos processos coletivos e das produções geradas, relacionadas às TD, sem coleta de dados individuais. É possível observar no Figura 1, a distribuição das modalidades e locais de prática.

**Figura 1** – Cronograma com horário e modalidades da 4ª edição do JIEF

 CRONOGRAMA COM DATAS E MODALIDADES DO JIEF 2024			
DATAS	HORÁRIO	MODALIDADES	LOCAL
27/09 – Sexta-feira	13h00 às 16h50	13h - Tênis de Mesa e 15h30 Corrida de Orientação	Ginásio e Bloco das Coordenações
03/10 – Quinta-feira	10h00 às 16h50	10h – Voleibol	Ginásio
04/10 – Sexta-feira	12h30 às 16h50	12h30 – Basquete 3 x 3 – 15h00 - Queimado	Ginásio
10/10 – Quinta-feira	13h00 às 16h50	13h – Natação – 14h30 – Polo Aquático	Complexo Aquático
11/10 – Sexta-feira	10h00 às 16h50	10h - Futsal e Handebol	Ginásio
25/10 – Sexta-feira	13h00 às 16h50	Finais no dia 25/10 caso não finalize em 10 e 11/10	Ginásio
<b>Observação:</b> O horário das modalidades poderá sofrer alteração durante a realização dos jogos devido a antecipação por W x O ou término mais cedo das modalidades. É necessário que os participantes envolvidos nas modalidades estejam nos locais de prova com antecedência de 60 minutos.			

**Fonte:** construção dos autores.

Foram utilizados como materiais para análise, os artefatos digitais públicos gerados durante o evento (posts no *Instagram*, *stories*, tabelas digitais, pastas no *Google Drive*), assim como os documentos de planejamento (regulamentos, cronogramas, atas de reunião) e os Registros fotográficos e comunicados divulgados oficialmente.

A recolha das informações baseou-se na compilação documental e na análise de artefatos digitais produzidos durante o JIEF nas modalidades: Tênis de mesa, Corrida de orientação, Vôlei, Basquete 3x3, Queimado, Natação, Polo Aquático, Futsal e Handebol. Todos os materiais foram acessados retrospectivamente, com ênfase na preservação do contexto natural da experiência. Não houve intervenção ou direcionamento durante a execução do evento.

Na análise experiencial (Santos; Mercado; Pimentel, 2024), que combina elementos da análise de conteúdo temática com a reflexão crítica sobre a prática, foram incluídas as seguintes etapas: a) identificação de núcleos de experiência: destaque de situações-chave relacionadas ao uso de tecnologias; b) reflexão orientada pelos princípios do *Web Currículo*: análise crítica com base nos conceitos de multimodalidade, autoria e colaboração; c) síntese interpretativa: articulação entre experiências vividas e referencial teórico. Por tratar-se de análise de artefatos de domínio público para fins acadêmicos, não houve submissão ao Comitê de Ética.

## DESCRIÇÃO DOS ARTEFATOS TECNOLÓGICOS UTILIZADOS

O *Instagram* (Figura 2) foi utilizado como a principal plataforma de divulgação e engajamento, permitindo a publicação de *stories* com resultados em tempo real, posts, assim







como no estudo de Silva *et al.* (2021) e com tabelas de jogos editadas, no *Canva*, e a criação de um highlight especial para cada modalidade. Sua função multimodal integrou imagens, vídeos curtos e textos para comunicação ágil com participantes e espectadores.

**Figura 2** – *Instagram* utilizado para a publicação das atividades



**Fonte:** [https://www.Instagram.com/jief\\_arapiraca/2025](https://www.Instagram.com/jief_arapiraca/2025).

O *Canva*, foi utilizado para a criação de artes visuais, incluindo tabelas de jogos, cronogramas visuais, cards de divulgação e materiais promocionais (Figura 3). Permitiu a manutenção de uma identidade visual coerente em todas as comunicações, facilitando o reconhecimento instantâneo das informações do evento. O *Canva* também pode ser utilizado para a produção de materiais pedagógicos (Miranda *et al.*, 2025).

**Figura 3** – Tabela confeccionada no *Canva* para a modalidade Tênis de Mesa e logo do evento



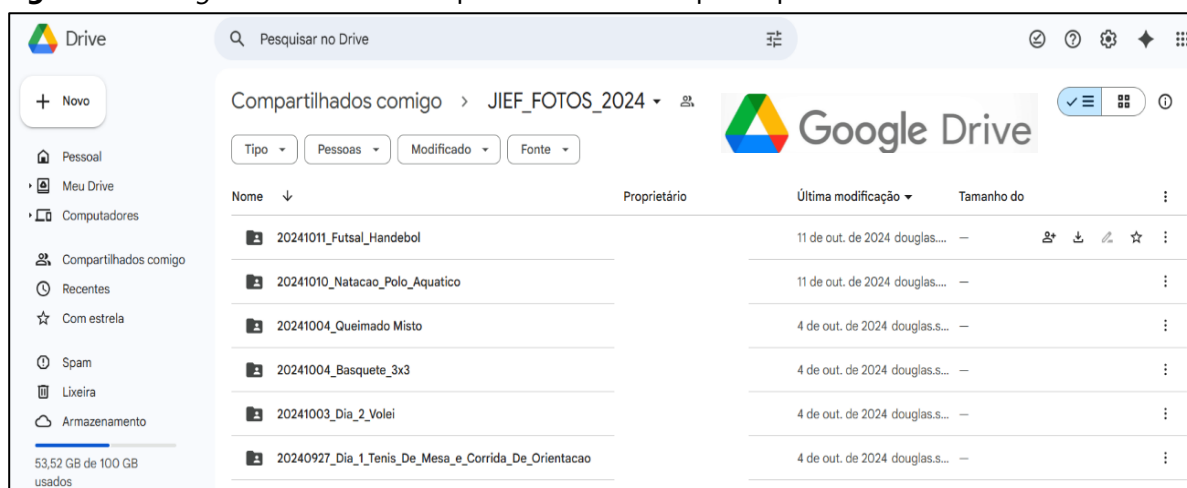
**Fonte:** construção dos autores.





O *Google Drive* (Figura 4), funcionou como repositório centralizado para documentação fotográfica, relatórios parciais e arquivos compartilhados (Santos; Pimentel, 2024). Sua estrutura em pastas por modalidade permitiu o acesso organizado e simultâneo de todos os organizadores e participantes facilitando a curadoria e distribuição dos conteúdos.

**Figura 4** – *Google Drive* com fotos para o acesso dos participantes



**Fonte:** construção dos autores.

O *WhatsApp* (Figura 5), foi o principal canal de comunicação entre organizadores e participantes. Grupos específicos permitiram o acompanhamento em tempo real dos jogos, resolução rápida de imprevistos e coordenação logística eficiente durante todo o evento. Foi desenvolvida uma comissão disciplinar, onde os estudantes repassavam informações para os estudantes de todos os períodos. Além de eventos o *WhatsApp* também pode ser utilizado como suporte em disciplinas (Mello *et al.*, 2025).

**Figura 5** – Grupos do *WhatsApp* para comunicação e organização do JIEF



**Fonte:** construção dos autores.



O aplicativo Copa Fácil (Figura 6), especializado para gerenciamento de torneios esportivos, utilizado para a criação e atualização automática das chaves de jogos das modalidades do JIEF. Permitiu a divulgação transparente e instantânea dos resultados através de link público. Cabrera (2022), o cita o aplicativo na organização de atividades no contexto europeu.

**Figura 6** – Modalidades e Estrutura do aplicativo Copa Fácil

**JIEF 2024**

**Categorias**

- Futsal Masculino
- Futsal Feminino
- Handebol Masculino
- Handebol Feminino
- Tênis de mesa Masculino
- Tênis de Mesa Feminino
- Vôlei Misto
- Basquete 3x3 misto
- Queimada
- Polo Aquático

**JIEF 2024**

**Futsal Masculino**

1ª Fase

Classificação por Grupo

**GRUPO A**

Pos	EQUIPES	P	J	V	E	D	GP	GC	SG	%	CV	CAM
1	Coletivo de Autores FC - Egressos A	3	1	1	0	0	1	0	1	100	0	0
2	Astros	3	2	1	0	1	1	1	0	50	0	0
3	Agon	0	1	0	0	1	0	1	-1	0	0	0

**GRUPO B**

Pos	EQUIPES	P	J	V	E	D	GP	GC	SG	%	CV	CAM
1	Antares	3	1	1	0	0	2	0	2	100	0	0
2	A Última Dança	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	Egressos B	0	1	0	0	1	0	2	-2	0	0	0

**Jogos**

- Coletivo de Autores FC - Egressos A
- A Última Dança

**Fonte:** adaptado de <https://copafacil.com/-ncnw>.

Foi desenvolvida com o auxílio da Inteligência Artificial (IA), com o *ChatGPT*, uma calculadora de tempos (Figura 7), sendo o artefato desenvolvido especificamente para a corrida de orientação, automatizando o cálculo de tempos e a classificação das duplas participantes do evento. A calculadora auxiliou a eliminar erros manuais no processamento dos resultados e agilizou a divulgação dos ganhadores. Essa experiência pode ser vista no trabalho de (Santos; Calil Júnior; Pimentel, 2025), onde foi utilizado o *Google Maps* para o planejamento e validação do percurso da corrida de orientação. Essa ferramenta permitiu a visualização precisa de rotas, a identificação de pontos de referência e a otimização logística do trajeto, assegurando que o percurso fosse acessível, seguro e alinhado às regras da modalidade.

**Figura 7** – Calculadora de Tempos e Mapa utilizado na corrida de orientação

**Corrida de Orientação - JIEF 2024**

Número da Dupla:

Nome da Dupla:

Período:

Horário de Saída:

Horário de Chegada:

**ChatGPT**

**Adicionar Competidor**

**Google Maps**

**JIEF 4ª EDIÇÃO - 2024**  
**CORRIDA DE ORIENTAÇÃO**  
**6 PONTOS NO MAPA / UFAL (Arapiraca)**  
**LARGADA E CHEGADA NO GINÁSIO**

**Fonte:** adaptado de Santos, Calil Júnior e Pimentel (2025).

O *Microsoft Word* e *Excel* (Figura 8), foram utilizados para a elaboração e formatação de documentos institucionais, incluindo regulamentos, ata de reuniões, relatórios descritivos, organização de planilhas de inscrição, controle de premiações, análise estatística de participação por modalidade e a documentação final do evento. Garantiu padronização e profissionalismo na documentação escrita. O estudo de Clael *et al.* (2024) demonstra que docentes de instituições superiores demonstram conhecimento sobre essas TD.

**Figura 8** – *Microsoft Excel* sendo utilizado para arquivar os tempos da corrida de orientação e *Microsoft Word* sendo utilizado no registro do cronograma do JIEF 2024.

Nome / Período	Nome / Período	Código da Dupla	Tempo de Saída	Tempo de Chegada
1 R		1	16:00:00	16:12:35
2 G		2	16:01:00	16:10:21
3 P		3	16:02:00	16:07:41
4 G		4	16:03:00	16:10:53
5 E		5	16:04:00	16:12:15
6 M		6	16:05:00	16:11:00
7 R		7	16:06:00	16:12:28
8 V		8	16:07:00	16:15:54
9 D		9	16:08:00	16:40:00
10 A		10	16:09:00	16:17:40
11 A		11	16:10:00	16:16:13
12 M		12	16:11:00	16:16:13
13 F		13	16:12:00	16:20:33
14 Jk		14	16:13:00	16:20:00
15		15	16:14:00	16:30:00
16		16	16:15:00	16:30:00
17		17	16:16:00	16:30:00
18			16:17:00	16:30:00
19			16:18:00	16:30:00

**Jogos Internos de Educação Física**

**Fonte:** construção dos autores.

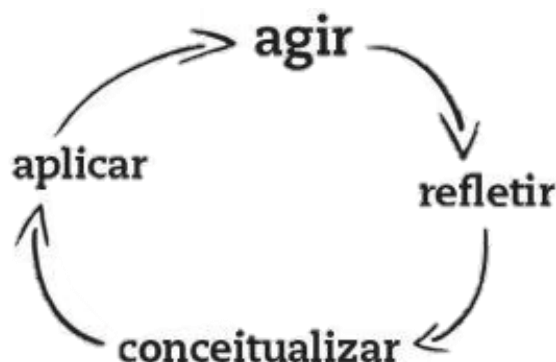
## RESULTADOS E DISCUSSÃO

O modelo de Kolb (2014) (Figura 9) é aplicável ao Ensino Superior ao demonstrar a importância de atividades que possibilitem ao estudante refletir sobre suas experiências e desenvolver os conceitos teóricos e práticos aprendidos. No contexto do curso de Educação



Física, essas experiências podem ser mediadas por tecnologias digitais, proporcionando ao estudante um ambiente de aprendizado mais amplo e completo.

**Figura 9** – Elementos do modelo de aprendizagem experiencial proposto por Kolb



**Fonte:** adaptado de Kolb (2014).

A análise experiencial do JIEF 2024 revelou um ecossistema digital integrado, onde diferentes tecnologias desempenharam papéis complementares no suporte à organização, divulgação e execução do evento (Quadro 1). A articulação entre esses artefatos digitais e os princípios do *Web Currículo* manifestou-se em diferentes dimensões.

**Quadro 1** – Síntese das Tecnologias Digitais e suas funções no JIEF 2024

Tecnologia	Função Principal	Princípio do <i>Web Currículo</i> Associado
<i>Instagram</i>	Divulgação e engajamento	Multimodalidade e Circulação
<i>Canva</i>	Criação de artes e materiais visuais	Autoria e Design educacional
<i>Google Drive</i>	Armazenamento e compartilhamento	Colaboração e Acesso ubíquo
<i>WhatsApp</i>	Comunicação e coordenação	Interatividade e Feedback contínuo
Copa Fácil	Gestão das chaves esportivas	Transparência e Automatização
Calculadora de tempos	Cálculo de resultados da corrida	Precisão e Eficiência operacional
<i>Microsoft Word</i>	Documentação institucional	Sistematização e Formalização
<i>Microsoft Excel</i>	Análise de dados quantitativos	Organização e Planejamento

**Fonte:** construção dos autores.

Na dimensão, multimodalidade na gestão e divulgação, se fez o uso combinado do *Instagram*, *Canva* e *Google Drive* o que permitiu uma gestão multimodal do evento, integrando texto, imagem, vídeo e dados de forma articulada. O *Instagram* funcionou como canal central de divulgação, onde artes visuais criadas no *Canva*, com tabelas, cronogramas e



resultados que foram compartilhadas em formato de posts e *stories*, gerando engajamento imediato. Essa estratégia dialoga com a concepção de Bastos *et al.*, (2025) sobre multiletramentos, onde a integração de linguagens amplia o acesso e a participação. O *Google Drive*, por sua vez, serviu como repositório dinâmico de fotografias e documentos, permitindo que participantes acessassem e ressignificassem os registros de acordo com suas necessidades, prática que Almeida e Valente (2016) identificam como características presentes no *Web Currículo*. Sob a ótica do *Web Currículo*, esta integração não representa mero instrumental técnico, mas sim uma reconfiguração das práticas curriculares que ampliam as possibilidades de autoria e circulação do conhecimento, conformando-se como verdadeiro "ecossistema midiático" (Kunsch; Mungiolli; Ramos, 2020) de aprendizagem.

A mediação colaborativa e instantânea, fez o *WhatsApp* emergir como principal artefato de coordenação colaborativa, facilitando a comunicação síncrona entre organizadores e participantes. Seu uso permitiu a resolução rápida de imprevistos, o ajuste de cronogramas e a manutenção de um canal aberto para dúvidas e feedbacks, funções importantes em eventos de grande porte conforme destacam Scherer e Brito (2020) em estudos sobre gestão educacional digital. Essa mediação aproxima-se do conceito de "avaliação formativa em tempo real" proposta por (Oliveira *et al.*, 2025), onde o feedback contínuo sustenta processos de melhorias iterativas. Na perspectiva do *Web Currículo*, esta mediação digital configura-se como espaço de "currículo vivo" (Torrijo, 2015), onde as interações em tempo real permitiram a adaptação contínua das atividades às necessidades emergentes, exemplificando o caráter processual e dinâmico preconizado pela abordagem.

A calculadora de tempos desenvolvida para a corrida de orientação (Santos; Calil Júnior; Pimentel, 2025) e o aplicativo Copa Fácil para gerenciamento das chaves esportivas representaram avanços significativos na dimensão, operacionalização digitalizada do evento. A calculadora automatizou processos manuais propensos a erros, assegurando precisão nos resultados, um ganho operacional que Ferreira e Santos (2025) relacionam à eficiência pedagógica em contextos digitais. Já o Copa Fácil permitiu a atualização em tempo real das tabelas e resultados, tornando-as acessíveis via dispositivos móveis. Essa transparência e acessibilidade de informações alinham-se aos princípios de ubiquidade e mobilidade do *Web Currículo* (Almeida, 2021). A automatização de processos operacionais liberou os organizadores para funções pedagógicas mais complexas, exemplificando como o *Web Currículo* pode otimizar a gestão educacional através da inteligência tecnológica (Alves, 2014).





O uso do *Canva* por discentes-organizadores para criação de artes e tabelas fomentou processos de autoria, participação ampliada e design educacional, competências válidas para professores de acordo Oliveira *et al.* (2014). A possibilidade de criar e publicar conteúdos visuais profissionalizados permitiu aos estudantes desenvolverem habilidades como produtores de conhecimento, não apenas consumidores, uma mudança de paradigma central no *Web Currículo*. Paralelamente às tecnologias digitais de divulgação e gestão, destaca-se o uso estratégico do *Microsoft Word* e *Excel* como artefatos para a documentação institucional e análise quantitativa do evento. Como afirmam Bezerra *et al.* (2023), a produção midiática discente potencializa a aprendizagem significativa e o desenvolvimento de identidade profissional. A produção de conteúdos pelos estudantes exemplifica a "pedagogia da autoria" (Mendonça, 2021) mediada por tecnologias, onde a criação coletiva de materiais didáticos transformou-se em experiência formativa significativa.

Apesar dos avanços, observaram-se desafios significativos: a falta de conexão estável com a internet, a heterogeneidade de domínio tecnológico entre participantes e a sobrecarga informacional gerada pelos múltiplos canais. Tais limitações corroboram com os achados de Santos *et al.* (2025) sobre barreiras na integração tecnológica. A solução encontrada, foram tutoriais rápidos, divisão de tarefas de acordo com as afinidades tecnológicas, conexão à internet utilizando dados móveis e materiais impressos, o que demonstra a capacidade adaptativa dos organizadores.

Os resultados sugerem que iniciativas no Ensino Superior, como o JIEF funcionam como laboratórios experiências para o desenvolvimento da competência digital docente, para os futuros professores vivenciarem na prática a integração entre tecnologias, currículo e gestão educacional. Essa aproximação entre teoria e prática é de grande valia para uma formação docente crítica e contextualizada, como sugerem Modelski, Giraffa e Casartelli (2019).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo demonstrou que a implementação do *Web Currículo* na organização dos Jogos Internos de Educação Física (JIEF) representou muito mais que uma simples incorporação tecnológica, configurando-se como um novo contexto pedagógico do evento. A experiência evidenciou que tecnologias digitais acessíveis - *Instagram*, *Canva*, *Google Drive*, *WhatsApp*, *Copa Fácil*, calculadora de tempos, *Word* e *Excel* - quando articuladas sob uma





perspectiva intencional e crítica, potencializam processos formativos relacionados à docência: autoria, colaboração, gestão multimodal e avaliação formativa.

Os resultados confirmam que o JIEF 2024 funcionou como um laboratório experiencial para o desenvolvimento da competência digital docente, permitindo que futuros professores vivenciassem na prática a integração entre tecnologias, currículo e gestão educacional. A articulação bem-sucedida entre ferramentas de comunicação, design, armazenamento e análise de dados criou um ecossistema digital coeso que sustentou todas as fases do evento, dos preparativos à etapa final, em diferentes dias.

Apesar dos desafios identificados, especialmente relacionados à infraestrutura tecnológica e à heterogeneidade de domínio digital entre participantes, a capacidade adaptativa demonstrada pelos organizadores reforça o potencial formativo de experiências no Ensino Superior como o JIEF. A superação desses obstáculos através de soluções criativas e colaborativas ilustra competências essenciais para a docência contemporânea.

Como contribuições teóricas, este estudo avança na consolidação do conceito de *Web Currículo* no campo da Educação Física, particularmente no contexto de atividades de ensino. Na prática, oferece um modelo replicável (um guia) para a integração tecnológica em eventos educativos, com especificidades sobre artefatos, fluxos de trabalho e estratégias de superação de dificuldades.

Para futuras edições, recomenda-se: a) a institucionalização de oficinas preparatórias sobre os diferentes artefatos digitais; b) o desenvolvimento de protocolos para documentação experiencial sistemática; c) a expansão da participação discente em todas as fases do processo tecnológico; e d) a criação de canais específicos para socialização de aprendizagens tecnológicas com a comunidade escolar e a comunidade local, garantindo a tríade entre: pesquisa, ensino e extensão.

Em síntese, a experiência do JIEF 2024 comprova que a integração entre *Web Currículo*, tecnologias digitais e Ensino Superior constitui um caminho fértil para a formação de professores críticos, criativos e capacitados para os desafios no âmbito da educação.



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini. **Integração currículo e tecnologias de informação e comunicação: web currículo e formação de professores**. 2019. Tese (Livre Docência em Educação). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2019.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini. Narrativa das relações entre currículo e cultura digital em tempos de pandemia: uma experiência na pós-graduação. **Práxis educacional**, v. 17, p. 52-80, 2021.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini; VALENTE, José Armando. Integração currículo e tecnologias e a produção de narrativas digitais. **Currículo sem fronteiras**, v. 12, n. 3, 1, p. 57-82, 2012.

ALVES, Robson Medeiros. Gestão educacional e novas tecnologias digitais da informação e comunicação: atualizações necessárias disponíveis para a cultura educacional. **Revista e-Curriculum**, v. 12, n. 2, p. 1366-1390, 2014.

ARAÚJO, Allyson Carvalho de *et al.* Competências digitais, currículo e formação docente em educação física. **Revista brasileira de ciências do esporte**, v. 43, p. 1-10, 2021.

ARAÚJO, Raí Barboza de. Integração das tecnologias digitais, o currículo escolar e a formação de professores: necessidades emergentes no cenário educacional. **Cuadernos de educación y desarrollo**, v. 17, n. 1, p. 1-25, 2025.

ARIOSI, Cinthia Magda Fernandes; RIBEIRO, Fabricio Augusto. Cenário das aulas de educação física escolar no contexto da pandemia covid-19 no centro-oeste paulista. **Humanidades & inovação**, v. 8, n. 61, p. 254-270, 2021.

BASTOS, Iraneide Targino *et al.* Multiletramentos e suas implicações na educação contemporânea. **Foco**, v. 18, n. 8, p. 1-14, 2025.

BEZERRA, Ellen Lacerda Carvalho *et al.* Metodologias ativas e o protagonismo discente na produção de mídias digitais no ensino superior. **#Tear**, v. 12, n. 2, p. 1-20, 2023.

CAMARGO, Jacqueline Pharlan *et al.* Conexões virtuais: a influência das redes sociais na construção colaborativa do conhecimento. **Lumen et virtus**, v. 16, n. 49, p. 7593-7608, 2025.

CABRERA, Marta Guerrero. **Creando futuro**. 2022. 58f. Trabalho de Conclusão de Curso (Formação do Professorado de Educação Secundária Obrigatória, Bacharelado, Formação Profissional, Ensino de Línguas e Ensino Desportivo). Universidade Europea de Canarias, Islas Canarias, España, 2022.





CIPRIANO, Zukleia Pereira Cabral; BATISTA-SANTOS, Dalve Oliveira. A linguagem multimodal no processo de ensino-aprendizagem de língua portuguesa. **Delos**, v. 18, n. 66, p. 1-18, 2025.

CLAEL, Sacha *et al.* Uso das tecnologias da informação e comunicação nas instituições de ensino superior do Brasil. **Arquivos brasileiros de educação física**, v. 7, p. 57-67, 2024.

FERREIRA, Cítian da Silva; SANTOS, Maria Pricila Miranda dos. Educação e os recursos tecnológicos como ferramenta facilitadora no processo de ensino-aprendizagem no ensino fundamental. **Revista ibero-americana de humanidades, ciências e educação**, v. 11, n. 2, p. 1801-1822, 2025.

HABOWSKI, Adilson Cristiano; CONTE, Elaine. Interações crítico-dialéticas com as tecnologias na educação. **Revista ibero-americana de estudos em educação**, v. 15, n. p. 266-288, 2020.

KOLB, David A. **Experiential Learning**: experience as the source of learning and development. [S.l.]: FT Press, 2014.

KUNSCH, Margarida Maria Krohling; MUNGIOLI, Maria Cristina Palma; RAMOS, Daniela Osvald. A permanente mudança no ecossistema midiático: continuidades e transformações. **Revista latinoamericana de ciencias de la comunicación**, v. 17, n. 31, p. 1-8, 2020.

MAGNAGO, Walaci *et al.* Superando barreiras: a tecnologia e a realidade das escolas públicas. **Revista contemporânea**, [s. l.], v. 4, n. 9, p. 1-20, 2024.

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. **Revista tecnologia e sociedade**, v. 18, n. 51, p. 286-300, 2022.

MELLO, George Leal Schafflor *et al.* Aplicación whatsapp como apoyo educativo al aprendizaje en la educación superior. **Quaderns de psicologia**, v. 27, n. 1, p. 1-30, 2025.

FERREIRA, Fernanda Josirene de Melo; COSTA, Cleide Jane de Sá Araújo; PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante. A autoria discente na cultura digital. **Linguagens, educação e sociedade**, v. 24, n. 43, p. 491-515, 2019.

MENDONÇA, Luciana. Letramento digital: construção de e-books educativos por estudantes do curso de pedagogia na modalidade de ensino a distância. **Educação sem distância** v. 2, n. 1, p. 1-15, 2021.

MIRANDA, Leonardo Santos *et al.* O uso da plataforma *Canva* na produção de materiais pedagógicos para alunos PAEE da educação infantil. **Revista brasileira de ensino e aprendizagem**, v. 10, p. 264-274, 2025.

MODELSKI, Daiane; GIRAFFA, Lucia M. M.; CASARTELLI, Alam de Oliveira. Tecnologias digitais, formação docente e práticas pedagógicas. **Educação e pesquisa**, v. 45, p. 1-17, 2019.



OLIVEIRA, Caroline Silva *et al.* Ferramentas digitais e avaliação formativa: contribuições do uso da ferramenta plickers no processo de ensino e aprendizagem. **Journal of media critiques**, v. 11, n. 27, p. 1-22, 2025.

OLIVEIRA, Leander *et al.* O design participativo e as ferramentas para a autoria de conteúdos em ambientes imersivos educacionais. **Renote**, v. 12, n. 2, p. 1-10, 2014.

OLIVEIRA, Renata Evangelista de *et al.* A interdisciplinaridade na prática acadêmica universitária: conquistas e desafios a partir de um projeto de pesquisa-ação. **Revista da avaliação da educação superior**, v. 26, n. 2, p. 377-400, 2021.

OLIVEIRA, Raquel Mignoni de; CORRÊA, Ygor; DIAS-TRINDADE, Sara. Avaliação formativa em contexto digital com tecnologias digitais interativas. **Estudos em avaliação educacional**, v. 33, p. 1-21, 2022.

MATOS, A. de los Ángeles Rodríguez; MARTÍNEZ, Réne Antonio Puig; ÁLVAREZ, Arasay Padrón. La praxis y el aprendizaje de los docentes en educación superior desde la metodología participativa. **Revista electrónica formación y calidad educativa**, v. 9, n. 3, p. 170-187, 2021.

SANTOS, Silvana Maria Aparecida Viana *et al.* A formação docente sua dificuldade em inserir novas tecnologias no currículo: o currículo escolar e a implementação de novas tecnologias. **Foco**, v. 17, n. 1, p. 1-17, 2024.

SANTOS, Josiel Gomes dos *et al.* Desafios da acessibilidade digital nas escolas públicas da região amazônica: barreiras tecnológicas e perspectivas de integração. **Caderno pedagógico**, v. 22, n. 9, p. 1-21, 2025.

SANTOS, Lucimara Freire dos *et al.* Web currículo e educação a distância: potencialidades e desafios no contexto tecnológico atual. **Revista ibero-americana de humanidades, ciências e educação**, v. 10, n. 12, p. 4105-4111, 2024.

SANTOS, Douglas Henrique Bezerra; CALIL JÚNIOR, Marcos Antônio; PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante. Inteligência artificial na educação física: o uso do chatgpt na criação de uma calculadora de tempos para a modalidade corrida de orientação no ensino superior. **Aracê**, v. 7, n. 7, p. 35668-35682, 2025.

SANTOS, Douglas Henrique Bezerra; MERCADO, Luís Paulo Leopoldo; PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante. A expansão do ensino superior à distância em alagoas: uma visão experiencial da utilização das tdc no curso de educação física licenciatura. **Anais CIET: Horizonte**, v. 7, n. 1, p. 1-3, 2024.

SANTOS NETO, José dos; SILVA, André Almeida. Estudo do impacto da adoção de tecnologias digitais no futebol. **Recima21**, v. 4, n. 3, p. 1-16, 2023.

SANTOS, Douglas Henrique Bezerra; PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante. **Web currículo no ensino fundamental II: estratégias para práticas pedagógicas inovadoras no contexto escolar**. 8. ed. São Paulo, SP: L3 Soluções em Tecnologia Ltda, 2024.





SILVA, Marcelo Lira. Integrações desintegradas: os (des)caminhos da educação profissional e “tecnológica” no Brasil. **Germinal**, v. 15, n. 1, p. 449-470, 2023.

SILVA, Aline Rocha Santana da *et al.* O Uso do *Instagram* como estratégia educacional num contexto de pandemia: um relato de experiência. **EaD em foco**, v. 10, n. 3, p. 1-11, 2021.

SILVA, Glaucimeiry Teixeira da *et al.* Plataformas digitais e autonomia discente: aprender em rede na educação do século XXI. **Cuadernos de educación y desarrollo**, v. 17, n. 4, p. 1-21, 2025.

SILVA, Mauro Sérgio; BRACHT, Valter. Na pista de práticas e professores inovadores na educação física escolar. **Kinesis**, v. 30, n. 1, p.80-94, 2012.

SINDIQUE, Cláudio. O uso das metodologias activas de aprendizagem para a promoção de autonomia no estudante: uma análise a partir de Paulo Freire. **Tecnologias, sociedade e conhecimento**, v. 8, n. 2, p. 48-68, 2021.

TORRIJO, Hugo Rangel. Una mirada internacional de la construcción curricular: Por un currículo vivo, democrático y deliberativo. **Revista electrónica de investigación educativa**, [s. l.], v. 17, n. 1, p. 1-16, 2015.

VIAN JUNIOR, Orlando; ROJO, Roxane. Letramento multimodal e ensino de línguas: a Linguística Aplicada e suas epistemologias na cultura das mídias. **Raído**, v. 14, n. 36, p. 216-232, 2020.

#### Dados do primeiro autor:

Email: douglas.bezerra@ifbaiano.edu.br

Endereço: Rodovia Itapetinga/Itororó, s/n, km 2, Clerolândia, Itapetinga, BA, CEP: 45700-000, Brasil.

Recebido em: 17/09/2025

Aprovado em: 28/10/2025

#### Como citar este artigo:

SANTOS, Douglas Henrique Bezerra; PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante. A implementação do web currículo em práticas pedagógicas no ensino superior: a utilização de tecnologias digitais na construção dos jogos internos de educação física (JIEF). **Corpoconsciência**, v. 29, e20372, p. 1-19, 2025.

