

ALUNOS “EM CENA”: PESQUISA PEDAGÓGICA COM MÍDIAS TECNOLÓGICAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Renata de Oliveira Carvalho

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil.

Andressa Ceni Lopes

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil.

Lediana Ribeiro de Quadros

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil.

Liziane Nichele Pereira

Universidade Federal do Rio Grande, Rio Grande, Rio Grande do Sul, Brasil.

Paulo Gomes Sousa-Filho

Universidade Federal do Rio Grande, Rio Grande, Rio Grande do Sul, Brasil.

Resumo

O estudo apresenta como objetivo fomentar o uso das mídias tecnológicas e digitais no âmbito escolar, bem como proporcionar aos discentes uma experiência que estabeleça uma aproximação dos conteúdos da Educação Física escolar ao seu cotidiano. Os estudantes trouxeram encenações teatrais, roteiros educativos e descritivos, filmagens de cidadãos e cidadãs da cidade em atividades diversas. Consideramos que as possibilidades das mídias digitais serem trabalhadas nas aulas de Educação Física constituem-se enriquecedoras, haja vista o envolvimento, o aprendizado e os conhecimentos difundidos através da exploração da linguagem audiovisual entre os discentes.

Palavras-chave: Videoaula. Educação Física. Mídias Tecnológicas. Mídias na Educação.

STUDENTS "IN SCENE": PEDAGOGICAL RESEARCH WITH TECHNOLOGICAL MEDIA IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION

Abstract

The objective of this study is to promote the use of technological and digital media in the school environment, as well as to provide students with an experience that establishes an approximation of the contents of Physical School Education to their daily life. The students brought theater theatrics, educational and descriptive scripts, filming of city citizens in various activities. We consider that the possibilities of working digital media in physical education classes, even if simple, are enriching, given the involvement, learning and knowledge spread through the exploitation of audiovisual language among students.

Keywords: Video lessons. Physical Education. Technological Media. Education Media.

ALUMNOS "EN ESCENA": INVESTIGACIÓN PEDAGÓGICA CON MÍDIAS TECNOLÓGICAS EN LA EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR

Resumen

El estudio presenta como objetivo fomentar el uso de los medios tecnológicos y digitales en el ámbito escolar, así como proporcionar a los alumnos una experiencia que estableciera una aproximación de los contenidos de la Educación Física escolar a su cotidiano. Los estudiantes trajeron escenarios teatrales, guiones educativos y descriptivos, filmaciones de ciudadanos y ciudadanas de la ciudad en actividades diversas. Consideramos que las posibilidades de trabajar los medios digitales en las clases de Educación Física, aunque simplistas, se constituyen enriquecedoras, habida cuenta del involucramiento, el aprendizaje y los conocimientos difundidos a través de la exploración del lenguaje audiovisual entre los alumnos.

Palabras clave: Videoaula. Educación Física. Medios Tecnológicos. Medias en la Educación.

Introdução

O presente artigo aborda uma pesquisa pedagógica de cunho qualitativo e orienta-se em uma monografia¹ da Especialização em Mídias na Educação da Universidade Federal de Rio Grande (FURG), aprovada em 2016. Nessa pesquisa qualitativa, problematizou-se que incorporar as mídias na escola é uma demanda atual, uma vez que vivemos em uma sociedade tecnologicada. Nesse contexto, compreender que os discentes compõem uma geração que “pensa e age” digitalmente passou a ser significativo para o trabalho docente (CARVALHO *et. al*, 2017). Observa-se também que as tecnologias estão ao alcance das pessoas, independentemente da idade, através do uso de *smartphones*. Consequentemente, o contexto escolar aponta a necessidade de se repensar as ferramentas metodológicas com a eminente tecnologização da sociedade. Tornou-se importante pensar um currículo escolar que também dialogue e aproprie-se das mídias tecnológicas e digitais no processo de ensino-aprendizagem (SERAFIM e SOUSA, 2011). Para tanto, um caminho é deixar de considerar os *smarthphones* como vilões do aprendizado e da maneira tradicional (quadro e caderno) – que, na maioria das vezes, prevalece como metodologia. Não obstante, compreendemos que uma possibilidade metodológica não necessariamente implica na exclusão de outra. O que desejamos proporcionar nesta discussão é um olhar para as potencialidades de inserção de mídias no processo pedagógico, desmistificando-as. Logo, demonstrar-se-á, a partir da presente pesquisa pedagógica, que essa inclusão é possível através de iniciativas simples.

A geração contemporânea vive, educa-se e desenvolve-se à base de estímulos muito rápidos e intensos. Carolyn Everson, executiva do *Facebook*, divulgou que o *Instagram* atingiu 800 milhões de usuários ativos, com 500 milhões destes acessando o aplicativo diariamente. Tais dados foram divulgados pela profissional em um evento de publicidade em Nova York (MARMENTINI, 2017). Esse fato implica em assumirmos que boa parte das pessoas são usuárias do *Instagram*, e que elas, por sua vez, investem um considerável espaço-tempo de suas vidas assistindo e/ou produzindo vídeos, uma vez que a rede social está em crescimento e propagação paulatinos. Mediante esse terreno, que coloca os docentes frente a alunos conectados digitalmente em grande parte do tempo, as relações pedagógicas necessitam abarcar discussões que possam dialogar com as linguagens e representações às quais os alunos são expostos. Nesse sentido, incluir a produção de material audiovisual como procedimento me-

1- A monografia está intitulada “A Produção de Videoaulas em espaços não escolares”, de Renata de Oliveira Carvalho e Liziane Nichele Pereira, orientada pelo Prof. Dr. Paulo Gomes Sousa-Filho e foi aprovada em 2016 pela Universidade Federal de Rio Grande, (FURG).

metodológico é uma possibilidade para se promoverem reflexões, discussões e problematizações acerca do uso das mídias na sociedade.

Fagundes *et al.* (1993) abordam a necessidade de políticas públicas que atuem na inclusão digital nas escolas, pois há muitos docentes que não sabem por onde começar, uma vez que existe precariedade na oferta de equipamentos digitais na educação pública, bem como há falta de formações e capacitações aos docentes. Nos laboratórios de informática, muitas vezes, são encontrados poucos computadores – os quais, além de estarem, na maioria das vezes, desatualizados, estão sem acesso à internet. A manutenção dos equipamentos é rara, e há falta de continuidade dos poucos programas de inclusão tecnológica que, por vezes, são oferecidos (FAGUNDES, 2005). Estes iniciam e terminam concomitantemente devido às sucessivas administrações e à frágil infraestrutura técnica, financeira e política. A escola merece ser um espaço para a formação e a informação, em que a aprendizagem de conteúdos oportunize imersão em questões contemporâneas e atuais, abrangendo o aluno integralmente e desenvolvendo capacidades para sua intervenção nos fenômenos sociais e culturais (BRASIL, 2018). Conforme Serafim e Sousa (2011), os estudantes possuem uma vida virtual em que diversas informações são disseminadas, sendo estimulados digitalmente em grande parte do tempo. Essa compreensão demonstra a existência de uma demanda formativa na escola para a problematização desse fenômeno. A escola contemporânea, por conseguinte, necessita apropriar-se do viés educacional das mídias tecnológicas, considerando-as objeto passível de estudo. Nesse contexto, tratar dos conhecimentos acerca da segurança das redes, refletir com criticidade acerca das representações produzidas pelas mídias sociais, bem como lançar mão de metodologias que se aproximem desse mundo digitalizado e tecnológico pelo qual os discentes percorrem já não é mais “coisa do futuro”, mas do presente e necessidade da escola de hoje.

É possível considerar que o trabalho com as mídias na educação constitua uma importante discussão para a educação básica e também para a Educação Física como disciplina curricular alocada na área das linguagens. Há potencial educativo nas mídias tecnológicas, e a escola, em suas funções social, instrutiva e educacional (PÉREZ GÓMEZ, 1998), necessita contemplar o contexto social digitalizado no qual estamos inseridos. Ao aproximar as mídias da sala de aula, enquanto docentes, oportunizamos o protagonismo dos alunos, espaços diversificados para construção e partilha de conhecimentos. O exercício da criatividade e da criticidade também são explorados, e saberes que vão ao encontro da autoestima, do uso responsável e crítico dessas linguagens digitais e de reflexões acerca de sua implicação nas relações e representações de corpo vão sendo oportunizados aos alunos. Ademais, a escola deseja que os discentes sejam protagonistas em suas vidas, detentores de potencial crítico e com condições plenas de planejar um futuro para si (BRASIL, 2018). Em virtude disto, a presente pesquisa pedagógica na Educação Física escolar objetivou fomentar um olhar para as potencialidades pedagógicas das mídias tecnológicas. À medida que as práticas escolares oportunizam momentos para o desenvolvimento de saberes e conhecimentos formativos necessários à sociedade da cultura digital contemporânea, o autoconceito, a autoestima e a construção da criticidade configuram-se premissas legítimas no que tange à educação na era digital.

Aproximando-nos à problemática desta pesquisa, o eminente crescimento das redes sociais, conforme já mencionado, conduziu-nos à compreensão de que grande parte das pessoas tem se sentido atraída por fotografar-se e filmar-se em suas mais variadas atividades cotidianas – sejam de lazer, sejam seus compromissos profissionais. Nesse sentido, é possível observar também o espantoso crescimento da produção de vídeos através do *Youtube*. Há diversos criadores de conteúdo, e alguns atuam inclusive profissionalmente: profissão *Youtuber*. Os canais do *Youtube* possuem milhares de inscritos e os conteúdos são os mais variados, desde tutoriais de jogos até o uso de plantas medicinais, exemplificando. Já no *Instagram*, esses vídeos são mais curtos, e grande parte dos usuários alimenta a mídia com sucessivos

acontecimentos cotidianos, denominadas *stories*, permanecendo disponíveis apenas por determinado tempo. É possível acrescentar às publicações filtros, trilhas sonoras e outros acessórios, de forma a incrementá-las. Através desses vídeos, pode-se saber o que o Neymar comeu no café da manhã, e o que o nosso “meu vizinho” está fazendo no decorrer do seu dia. Consequentemente, é possível aos usuários sentirem-se próximos à “intimidade” do outro. Desse modo, o ambiente digital posiciona-se como um espaço que exerce influência no comportamento dos consumidores (LIMA; KANEIPP, 2017), constituindo-se um fenômeno que precisa ser tematizado pela escola.

A Educação Física escolar pode contribuir tematizando em seus conteúdos questões pertinentes às representações e aos significados que circulam nas mídias. Além disso, deve também questionar como o corpo, a cultura corporal do movimento e a saúde têm sido representados nas mídias, bem como a relação destas com a saúde e a qualidade de vida, atuando assim de maneira crítica nesse cenário (BRASIL, 2018). Por essas razões, juntamente às turmas dos anos finais do Ensino Fundamental, elencamos os seguintes conteúdos para serem trabalhados nesta pesquisa pedagógica: o conceito de saúde, combate ao sedentarismo, uso das mídias tecnológicas na contemporaneidade (esporte, lazer e qualidade de vida e alimentação saudável). Todos esses conteúdos foram anteriormente trabalhados em aulas no decorrer do semestre, cabendo aos alunos acessar os conhecimentos construídos na sala de aula e desenvolvê-los mediante o registro em vídeo de alguma cena que se relacione com os temas elencados para essa atividade. Foram envolvidas quatro turmas do 6º ao 9º ano, compreendendo cerca de 80 alunos e alunas. A ação contou com quatro etapas que envolviam desde o planejamento prévio até a execução e avaliação dos materiais produzidos. Como resultado, os subgrupos trouxeram encenações teatrais, roteiros educativos e descritivos, filmagens de cidadãos e cidadãs da cidade em atividades diversas, e puderam experimentar o aprendizado dos conteúdos dentro e fora dos muros da escola, assim como se perceberam sujeitos críticos e atuantes em um projeto que condiz com sua linguagem e cultura digital.

Metodologia

Trata-se de uma pesquisa pedagógica de caráter qualitativo realizada em duas escolas públicas municipais do Rio Grande do Sul (RS) durante as aulas de Educação Física. Está ancorada em uma monografia da Especialização em Mídias na Educação, conforme já elucidado. Foi realizada em dois municípios distintos: Esteio-RS e Viamão-RS, somando quatro turmas do 6º ao 9º do ensino fundamental, cujos alunos têm idades entre 12 e 18 anos. O estudo pedagógico qualitativo sucedeu-se mediante a execução de quatro etapas de trabalho pedagógico de uma atividade avaliativa proposta aos alunos. As identidades das escolas foram suprimidas, e os nomes dos colaboradores da pesquisa – os alunos –, substituídos por fictícios.

Na primeira etapa, foi realizada uma aula explicativa e participativa acerca da proposta de trabalho. Justificou-se a abordagem digital demonstrando aos alunos a importância desse engajamento com as mídias tecnológicas e digitais na educação, bem como os seus benefícios e contextos. Foi discutido e tematizado o uso dos *smarthphones*, uma vez que, nessa proposta, eles seriam elemento fundamental na execução do trabalho e, consequentemente, na construção dos conhecimentos. Os discentes demonstraram entusiasmo. Em seguida, sistematizamos a proposta de trabalho: em grupos de até cinco alunos, estes deveriam criar uma videoaula que tematizasse alguns dos conteúdos estudados nas aulas de educação física, relacionando-o com seu cotidiano. Formulamos exemplos aos discentes, participando também das construções que eles traziam. Os temas elencados pela professora de educação física foram baseados nos conteúdos aprendidos nas aulas: o conceito de saúde, o combate ao sedentarismo, o uso das mídias tecnológicas na contemporaneidade, o esporte, o lazer e a qualidade de vida e a alimenta-

ção saudável. Por fim, cada grupo de trabalho escolheu nessa etapa um tema para o seu vídeo. A professora da disciplina esclareceu que nenhum vídeo poderia ser filmado na escola, pois o objetivo da atividade era proporcionar uma interação com os conteúdos no cotidiano existente fora do espaço escolar. Poderiam filmar em suas casas, nas ruas, nos bairros, nos pontos da cidade – em qualquer lugar que não fosse na escola.

Na segunda etapa, nos períodos das aulas de educação física, os alunos aprofundaram as discussões acerca do conteúdo escolhido, do local de gravação, das ideias adicionais, da criação de diálogos (quando houvessem), traçando assim o roteiro e o planejamento do seu trabalho. Foi aberta a possibilidade do trabalho individual, uma vez que alguns alunos têm dificuldades para reunirem-se fora da escola; entretanto, a maioria dos alunos decidiu fazer a atividade em grupo. Alguns deles decidiram fazer uma dramatização cômica; outros, uma espécie de narração com imagens, ou uma entrevista, ou ainda realizar um *tour* pela cozinha para falar sobre alimentação; e houve quem optasse por registrar cidadãos utilizando espaços de saúde e lazer da cidade. Todos ficamos muito entusiasmados com as ideias, e os alunos estavam empolgados com a proposta, procurando a professora de educação física em outros momentos para pedir dicas e tirar dúvidas.

Na terceira etapa, os alunos deveriam partir para a criação das videoaulas, que deveriam ter de 1 a 3 minutos e serem gravadas através da câmera do celular. Os alunos poderiam enviar via *messenger*² ou levarem em *pendrive*. Na etapa subsequente, iniciaram-se as sessões em que todos assistiram aos vídeos uns dos outros na sala de aula com a professora. Foi uma etapa repleta de significados tanto individuais quanto coletivos, pois, para os alunos, foi significativo serem assistidos, bem como verem as produções dos seus colegas. Riram, elogiaram a criatividade, reconheceram as ruas, os espaços públicos e também vizinhos e outras pessoas da cidade.

Na quarta e última etapa (fechamento), foi feita uma avaliação com o grupo acerca de como se sentiram durante o trabalho com mídias tecnológicas na aula de educação física. Retomamos nessa etapa os conteúdos abordados, os detalhes procedimentais e os aspectos criativos dos vídeos, elencando também as dificuldades encontradas no processo. Os discentes descreveram como significativa a experiência com as mídias na educação que envolveu, em algumas das produções, parte da comunidade escolar. Avaliaram como importantes as discussões com suas famílias, amigos e pessoas da comunidade sobre os conteúdos que aprendiam na escola e manifestaram o desejo de repetirem a atividade.

Resultados

Os discentes compreenderam-se sujeitos da sua aprendizagem e responsáveis pela partilha com seus colegas, vivenciando a cooperação e a difusão de saberes. As etapas de planejamento e de execução colocaram os alunos em cena à medida que eles próprios empreenderam análises, críticas, reflexões e intervenções quanto às decisões metodológicas do grupo. Precisavam decidir o que filmar e qual a relação que aqueles registros audiovisuais tinham com o tema escolhido por eles. Mediante a este trabalho com as mídias tecnológicas na educação física escolar os alunos compreenderam e utilizaram uma tecnologia digital para informação e comunicação de maneira crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais, práticas estas em que a escola também se insere. Ademais, se comunicaram por meio de uma diferente linguagem e produziram conhecimentos, resolveram problemas neste projeto autoral e coletivo.

2- Aplicativo de mensagens do *Facebook*.

Foram, por sua vez, ao encontro do que aborda o texto da Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018, p. 56):

As experiências das crianças em seu contexto familiar, social e cultural, suas memórias, seu pertencimento a um grupo e sua interação com as mais diversas tecnologias de informação e comunicação são fontes que estimulam sua curiosidade e a formulação de perguntas. O estímulo ao pensamento criativo, lógico e crítico, por meio da construção e do fortalecimento da capacidade de fazer perguntas e de avaliar respostas, de argumentar, de interagir com diversas produções culturais, de fazer uso de tecnologias de informação e comunicação, possibilita aos alunos ampliar sua compreensão de si mesmos, do mundo natural e social, das relações dos seres humanos entre si e com a natureza.

Todos os grupos realizaram a atividade demonstrando sua implicação. Logo, é possível compreender que essa foi significativa para os alunos, uma vez que, durante as aulas, eles queriam expor e debater suas decisões e desafios na realização da tarefa escolar. A seguir, descreveremos algumas produções dos grupos de alunos.

Um dos grupos realizou um vídeo de tom “cômico-trágico” em que havia duas pessoas, lado a lado, e uma delas estava tendo um ataque cardíaco. A pessoa ao lado não pôde prestar socorro porque estava focada em seu “celular”, não vendo que seu amigo precisava de ajuda, mesmo este tendo acenado e feito outros gestos. No vídeo, a pessoa permanecia abstraída por seu *smartphone* enquanto o amigo acenava e, então, “morria de infarto do coração” na dramatização. Esse vídeo foi bastante engraçado, e os alunos comentaram que o objetivo foi fazer uma crítica ao uso exacerbado das redes, o que implica na dificuldade das relações entre as pessoas na contemporaneidade. Avaliaram que, por vezes, a internet aproxima aqueles que estão longe, enquanto nos distancia daqueles que estão perto de nós.

Semelhante a esse enfoque, outro grupo abordou a espetacularização de acontecimentos, incidentes e acidentes em detrimento da solidariedade ao prestar socorro. Na encenação dos alunos, que ocorreu na rua onde um deles morava, acontecia a dramatização de um acidente de trânsito, também de maneira cômica. O grupo utilizou um carrinho de brinquedo como os que crianças de aproximadamente quatro anos de idade cabem dentro, instrumento o qual pertencia à irmã mais nova de um dos integrantes do grupo. No acidente, o motorista estava caído no chão e um grupo de pessoas, em vez de prestar socorro, ficava filmando e postando o ocorrido em suas redes sociais. Em um dos diálogos da cena uma aluna perguntava ao ferido o seu nome e postava em seu *Facebook* que “sentia-se dolorida com ele”. Esse tipo de *status* da rede social, em que o usuário atualiza como está se sentindo, é bastante comum. Uma positiva interação entre esses dois grupos aconteceu, inclusive relataram que ajudaram uns aos outros na produção desses vídeos.

A aluna Vívian, que possui o diagnóstico de fobia social e não tem o hábito de comunicar-se verbalmente, realizou a atividade sozinha e tematizou a alimentação saudável. Em seu vídeo, elencou quais alimentos representam riscos à saúde e ainda expôs a composição de alguns deles, justificando, inclusive, que muitas pessoas substituem água por refrigerantes. Quando essa aluna, do 6º ano do ensino fundamental, na matéria de educação física, identifica que muitas pessoas não bebem água como deveriam, e que isso acarreta em perdas quanto à saúde, ela estabelece uma conexão entre teoria e prática, apropriando-se de condições para intervir através de sua videoaula, que teve uma abordagem de alerta e de conscientização. Ela finaliza elencando alguns alimentos que considera saudáveis. A aluna mantém comunicação verbal no cotidiano escolar apenas com uma colega da classe e, algumas vezes, com a professora; e, nessa tarefa, a discente falou todo o tempo do vídeo. Os colegas ficaram tão entusiasmados com a gravação em que a colega aparecia falando que ela foi ovacionada por eles com palmas e gritos.

[...] Ela tá com a cara toda vermelha no vídeo porque ela chorou falando que não ia conseguir falar. Eu disse: tu vai conseguir sim! Depois de muitas tentativas ela conseguiu, ela ficou muito feliz de poder entregar o vídeo. (Mãe da aluna Vívian, que tem diagnóstico de fobia social. Conversa da mãe com a professora no pátio da escola).

Outro vídeo bastante aclamado foi o de um grupo que filmou um *skatista* da cidade praticando o esporte em uma rampa da cidade de Esteio-RS. Os alunos ainda conseguiram que ele desse um depoimento, situando assim o vídeo no tema “esporte, lazer e qualidade de vida”. *“[...] Sora, eu tinha vontade de anda de skate, aí quando vi o cara lá eu decidi que vô tenta aprende a anda”* (Aluna do 8º ano, durante a etapa de avaliação).

Outro grupo entrevistou uma professora e atual vereadora da cidade que fez uma fala sobre a importância dos espaços de atividade física, saúde e lazer na cidade. Nesse mesmo espaço, os alunos conversaram com um casal de idosos que disseram frequentar regularmente o local. Em outro espaço, entrevistaram o treinador de um time de futebol infantil sobre a importância do esporte. Nesse vídeo, trouxeram a importância social do desporto. Os alunos retrataram os potenciais formativos e emancipatórios quando abordaram que o sonho de ser atleta poderia se constituir em uma inspiração para crianças e adolescentes no enfrentamento das vulnerabilidades e das desigualdades sociais. Nesse ponto, a professora de educação física pontuou que, além disso, o esporte é importante para todas as pessoas, não apenas para quem aspira se tornar atleta, e, enquanto prática de interação social, difunde ideias e significados caros à formação humana, como a habilidade de tomar decisões, trabalhar em equipe e aprender que as pessoas possuem diferentes tempos de aprendizagem, bem como diferentes habilidades (CARVALHO, 2018).

Em seguida, um dos grupos – composto apenas por alunas – optou por fazer uma dramatização. Nesta, uma delas vestiu-se de homem, personagem que se chamava Fabiano, ao lado de sua namorada, a Saúde. Elas encenaram de maneira cômica o término do relacionamento entre Fabiano e Saúde, em que o namorado afirmava não ter nada em comum com ela. Empregaram bastante criatividade, elaborando um roteiro muito engraçado e alusivo aos índices de doenças metabólicas. No diálogo final, o protagonista Fabiano recebeu uma ligação da portaria informando-lhe que o Sr. Colesterol estava à sua procura. Ele responde: “pode mandar subir!”.

Assim, o resultado foi a dedicação dos alunos e o emprego de sua criatividade, uma vez que os grupos apresentaram diferentes produções de vídeos. Outro aspecto relevante foi a exploração de alguns grupos em espaços públicos nos arredores da escola. Na qualidade de pesquisadores e investigadores, puderam vivenciar uma atuação diferente das que estão habituados nesses locais, ultrapassando a mera ocupação do seu tempo livre. Além disso, experimentaram uma linguagem diferente para produzirem conhecimentos e serem avaliados. A transmissão oral, a expressão corporal e a contribuição visual causaram efeitos positivos, pois, além dos alunos que produziram os vídeos, enquanto assistiam, os estudantes também declaravam gostar de ver seus bairros, de seus espaços e das características familiares nos vídeos dos seus colegas.

“A gente tá cansado né, Sora, sempre caderno ou sempre bola de vôlei e futebol, falando da Educação Física. Tem gente que não sabe jogar. A gente curte fazer coisas diferentes e a gente sabe fazer, mas a escola às vezes não valoriza tanto ou não se interessa em saber, tipo assim, não dá oportunidade pra gente mostra”. (Aluna “Mariana”, 7º ano).

Nessa proposta de aulas indutoras do fomento das mídias tecnológicas na Educação Física escolar, colocou-se os “alunos em cena”. Isto é, oportunizou-se que o estudante fosse sujeito na sua formação em um processo interativo e complexo, no qual cabia a eles procura-

rem os “conteúdos vivos” fora dos muros da escola. O movimento de lançar mão de aplicativos que eles usam frequentemente para diversão ou ócio para se criarem videoaulas fez com que os discentes experimentassem o manejo dos *smartphones* com uma diferente intencionalidade: a dimensão pedagógica. Um aparelho tecnológico tão familiar para eles agora receberá uma atribuição nova: recrutado a colaborar com o aprendizado, um amigo do currículo e da escola, não mais um vilão.

Para nós, um dos desafios na escola contemporânea é, portanto, criar metodologias voltadas ao envolvimento com um mundo digital, em que os discentes atuem de maneira crítica, adquirindo capacidade de utilizar as mais variáveis ferramentas digitais de forma saudável para si mesmos e para o próximo. Nesse sentido, a escola pode, em sua função educativa e socializadora (PÉREZ GÓMEZ, 1998), oportunizar iniciativas indutoras que promovam saberes aos alunos quanto ao eminente mundo digital, tencionando saberes e conhecimentos acerca dos ideais distorcidos de sucesso, fama, relações sociais, corpos belos, magros e torneados que são disseminados com fluidez em nossa sociedade através das redes. Isso demanda que o professor inclua em seu planejamento atenção à formação corpórea, integral, sobretudo ajudando o aluno na construção de um autoconceito orientado pela autoestima e pela autonomia. Entendemos aqui o autoconceito como a percepção que um sujeito tem de si próprio e o conceito que, devido a isso, constrói a seu respeito (SERRA, 1988). Ademais, foi estabelecida nessa prática pedagógica uma relação entre os conteúdos e a vida real dos estudantes mediante a captura audiovisual. Foi proposto um momento para que os alunos refletissem sobre a vivência prática e cotidiana do que se estuda em sala de aula, multiplicando suas experiências à medida que produziam vídeos em ambientes não escolares.

Considerações Transitórias

Arroyo (2011) diz que a ênfase na urgência de se construir e consolidar um sistema nacional articulado parte do diagnóstico de que ele ainda não foi construído ou está desarticulado, atrasado no tempo e fora do lugar. Frente a isso, a BNCC aponta a necessidade desse diálogo com a cultura digital e, através da execução desse trabalho, os discentes puderam vivenciar essa interação (BRASIL, 2018). Mediante o trabalho proporcionado por essa pesquisa pedagógica, os alunos foram produtores de vídeo, peregrinando pelos arredores das escolas e da cidade atrás de uma compreensão balizada pelo conteúdo escolhido pelo grupo. Nessa prática, o protagonismo é um dos aspectos mais relevantes, pois, conforme Betti (2001), as crianças e os adolescentes na contemporaneidade têm mais contato com os conteúdos da cultura corporal de movimento como telespectadores passivos, e não como participantes e sujeitos ativos, o que se constitui significativo no trabalho pedagógico escolar. Ao encontro disso, na ação pedagógica desenvolvida no presente estudo, os alunos deram conta de aproximar os conteúdos desenvolvidos nas aulas de educação física ao seu cotidiano. Colocá-los “em cena”, como observadores participantes, possibilitou sua atuação ativa enquanto cidadãos e sujeitos nessa vivência pedagógica com mídias tecnológicas.

A partir da presente pesquisa pedagógica, compreendemos ser possível trabalhar com simplicidade partindo do que já é familiar aos alunos e difundido culturalmente por eles. É possível considerar que a proposta da videoaula alcançou seus objetivos e superou as expectativas dos professores envolvidos, pois houve uma grande pluralidade de vídeos, a adesão dos alunos e bastante criatividade nas produções em grupo. O engajamento entre os conteúdos escolares, a vida tecnológica e a comunidade escolar oportunizou uma reflexão acerca da aplicação prática do que se estuda na escola. Além disso, os estudantes vivenciaram a Educação Física e os seus conteúdos para além dos muros dela e citaram ainda que a comunidade parabenizava-os pela iniciativa de filmar os espaços públicos de lazer e atividade física, manifestando uma afeição ao formato do trabalho não tradicional.

Consideramos importante a ação ter se iniciado pela ressignificação dos *smartphones* na primeira etapa do trabalho. Durante o período de planejamento, os alunos discutiram muito sobre o excesso de atenção e de tempo dedicado ao uso dos *smartphones* e das redes sociais pelas pessoas. Os próprios alunos, a partir de diálogos, identificaram atitudes que consideravam saudáveis e nocivas quanto ao uso dos aparelhos telefônicos na sociedade, atuaram teatralmente e/ou foram observadores participantes durante a produção, sujeitos na construção de conhecimentos individuais e coletivos, de maneira autônoma. Nesse sentido, para que os discentes pudessem decidir o que era importante ser filmado, foi instaurado um processo crítico e reflexivo muito valioso, também repleto dos saberes construídos em aula. Nos espaços escolhidos, precisaram selecionar os colaboradores de seus vídeos, negociar a participação destes na sua tarefa e elencar perguntas e assuntos para questioná-los. Isso foi colocá-los “em cena”, reafirmando-os como protagonistas de seu aprendizado.

Esse trabalho com os anos finais do ensino fundamental configurou-se como uma ação indutora do trabalho com mídias tecnológicas na educação do âmbito escolar. Os alunos tiveram experiências e vivências na interação com a comunidade, com os conteúdos, com as situações cotidianas, com a leitura da sociedade a partir de uma metodologia voltada ao fomento das mídias na educação, em que o uso do celular foi explorado pelo viés pedagógico.

Apesar de ainda existir certa afeição aos modelos mais tradicionais de educação, projetos e estudos como esse – que fomentem o uso das mídias tecnológicas na escola – poderão, de algum modo, promover efeitos e induzir debates e reflexões, pensando e repensando o currículo, os conteúdos, a educação, as metodologias e os discentes de maneira integral, cultural e contextualizada. Do ponto de vista do trabalho pedagógico, essa forma de ver e vivenciar o fazer didático instiga o professor a buscar uma ressignificação de instrumentos e procedimentos metodológicos, aproximando as mídias tecnológicas da escola. Metodologias pedagógicas contextualizadas e que coloquem os alunos “em cena” poderão fomentar, no âmbito escolar, o trabalho pedagógico com as mídias tecnológicas, (re)significando espaços, tempos e instrumentos.

Referências

ARROYO, M. Políticas educacionais, igualdade e diferenças. **RBPAE**, Rio de Janeiro, v. 27, n.1, p. 83-94, jan./abr., 2011.

BETTI, M. Mídias: aliadas ou inimigas da Educação Física escolar?. **Motriz**, Rio Claro, v. 7, n. 2, p. 125-129, jul./dez., 2001.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da Educação, 2018.

CARVALHO, R. O.; LOPES, A. C.; PEREIRA, L. N. Uma Experiência Pedagógica a Partir de Tecnologias Digitais nas Aulas de Educação Física. In: CONGRESSO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR, 5., 2017, Lajeado. **Anais [...]**. Lajeado: local de realização (universidade), 2017, v. 6, p. 118.

CARVALHO, R. O. **As práticas corporais na educação integral: um estudo em duas escolas públicas**. 2018. Dissertação (Mestrado em Ciências do Movimento Humano)- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Escola de Educação Física, Fisioterapia e Dança, Porto Alegre, 2018.

LIMA, R. R.; KNEIPP; V. Profissão youtuber: da segunda tela à cultura fã. *In: XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste*, 19, 2017, Fortaleza. *Anais [...]*. Fortaleza: Intercom, 2017. Disponível em: <http://docplayer.com.br/64315679-Profissao-youtuber-da-segunda-tela-a-cultura-fa-1.html>. Acesso em: 4 jul. 2018.

MARMENTINI, L. D. **Marketing digital**: estudo dos formatos de comunicação para empresas do mercado de moda. 2017. 52f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Ciências Administrativas) - Departamento de Ciências Administrativas, UFRGS, Porto Alegre, 2017.

PÉREZ GÓMEZ, A. I. As Funções Sociais da Escola: da reprodução à reconstrução crítica do conhecimento e da experiência. *In: GIMENO SACRISTÁN, J.; PÉREZ GÓMEZ, A. I. Compreender e Transformar o Ensino*. 4. ed. Porto Alegre: ArtMed, 1998. p. 13-25.

SERAFIM, Maria Lúcia; SOUSA, Robson Pequeno. Multimídia na educação: o vídeo digital integrado ao contexto escolar. *In: SOUSA, RP.; MIOTA, FMCSC.; CARVALHO, ABG. (org.). Tecnologias digitais na educação*. Campina Grande: EDUEPB, 2011, p. 19-50.

SERRA, A. V. (1988). O auto-conceito. *Análise Psicológica*, Lisboa, 6, p. 101-110, 1988. Disponível em: http://repositorio.ispa.pt/bitstream/10400.12/2204/1/1988_2_101.pdf. Acesso em: 15 abr. 2017.

.....

Recebido em: 19/07/2018

Revisado em: 27/03/2019

Aprovado em: 08/04/2019

Endereço para correspondência:

renata.contatos@gmail.com

Renata de Oliveira Carvalho

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Av. Paulo Gama, 110

Farroupilha,

90040-060 -Porto Alegre - RS, Brasil.