

O USO DAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO NO ENSINO E NA PRÁTICA DA EDUCAÇÃO FÍSICA¹

Janice Serafini Steurer²

Patrícia Mariotto Mozzaquatro³

Resumo

A Educação Física, vinculada às Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC), transforma o desenvolvimento social, cognitivo e interativo do educando abrindo caminhos para novas práticas e projetos. O educando que lê, informa-se e se integra ao espaço acadêmico, tem maior facilidade para compreender situações. As TIC são elementos de vinculação entre o educando e o seu máximo potencial. A prática esportiva vive hoje um momento de ligação entre a mídia e o ser humano, quando o computador tornou-se um elemento facilitador melhorando a capacidade do indivíduo. A educação vive um dos momentos mais promissores da história. As novas gerações já estão ligadas à tecnologia e são totalmente a seu favor, tornando o conhecimento não mais linear e sim sensorial, em que informação é conhecimento. Nesse contexto, o trabalho proposto tem por objetivo a utilização das TIC no ensino e na prática da Educação Física, proporcionando ao educando novas fontes de informação, a fim de que as transforme em conhecimentos úteis a sua carreira profissional.

A experiência aconteceu na Escola Estadual de Ensino Fundamental João Carlini, localizada no Bairro João Carlini, em Ajuricaba - RS, com professores e alunos da oitava série, durante e após a Copa do Mundo de 2010.

Palavras-chave: Educação Física. Tecnologias da Informação. Informática na educação.

Abstract

Physical education is linked with information and communication technologies (ICT) transformed the social, cognitive, and interactive student, opening the way for new practices and projects. The learner who reads, it is reported and integrates the academic space, is easier to understand situations. ICT are the elements of interaction between him and his maximum potential. The practice of sports today is experiencing a moment of connection between the media and human, where the computer has become a facilitator improving the capacity of the individual. Education is experiencing a most promising moments of history. The new generations are already linked to technology and are totally in their favor, making knowledge more linear but not sensory, where information is power, knowledge. In this context, the proposed work aims at using ICT in teaching and practice of Physical Education, giving the student new sources of information so that transforms them into useful knowledge to your professional career.

The experiment took place in the State School of Basic Education João Carlini, João Carlini located in the district in Ajuricaba - RS, with teachers and eighth graders, during and after the 2010 World Cup.

Keywords: Physical Education. Information Technology. Computing in education.

1. INTRODUÇÃO

¹ Artigo apresentado ao curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de especialista em Mídias na Educação.

² Aluna do curso de Especialização em Mídias na Educação – Universidade Federal de Santa Maria – UFSM.

³ Orientadora – especialista em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação (UFSM) e mestre em Ciência da Computação pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).

Na era da informação, falar de inclusão de novas Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) na escola parece tema arcaico, que preocupa pessoas de lugares distantes e com pouca instrução, onde as novidades demoram a chegar.

Sabe-se que um dos lugares onde se orienta a construção do conhecimento é a escola. Logicamente a introdução das TIC no mercado de trabalho, prestação de serviços, no mundo dos negócios e onde mais elas sejam necessárias, deveria partir de dentro da escola para o mundo. Infelizmente a realidade é diferente e a inclusão dos recursos tecnológicos no mundo ocorreu de forma inversa. A impressão que se tem é que a escola foi o último lugar em que a tecnologia chegou.

Percebe-se que a maioria das pessoas que dominam e usam as TIC não tiveram seu primeiro contato com elas na escola, inclusive os educadores que, para empregá-las como ferramenta pedagógica, precisam ter certa fluência tecnológica. Deve-se trabalhar com o coletivo dos educadores. É necessário oportunizar, por meio de formação continuada, uma preparação que conduza os docentes a conhecer as novas tecnologias objetivando diminuir os riscos, insucessos e decepções futuras, além de pô-los em condições para coordenar suas aulas.

O emprego da tecnologia computacional e outras ferramentas de aprendizagem promovem a aquisição do conhecimento e desenvolvimento das informações de diferentes formas e interação entre as pessoas.

O uso e o domínio das tecnologias ampliam a capacidade de aprendizagem dos sujeitos; mudam a concepção de que é necessário saber as coisas de memória e disponibilizam o que é produzido em termos de conhecimentos e informações pelas pessoas (MORAN, 2008).

Segundo Moran (2008),

A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com a vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade e interesse. Precisa-se de bons gestores e educadores, bem formados em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas.

As TIC caracterizam-se por fomentar mudanças no campo educacional a partir das reflexões que provocam. De acordo com Drucker (1993, p. 153), “a tecnologia será importante, mas principalmente porque irá forçar-nos a fazer coisas novas, e não porque irá permitir que façamos melhor as coisas velhas”.

Tendo em vista este novo cenário educacional aberto, dinâmico e adaptável, no qual o professor passa a ser o orientador do processo de desenvolvimento intelectual do aluno, expõem-se as seguintes questões:

Como agregar as ferramentas tecnológicas à cultura corporal visando a um melhor aprendizado? Como envolver o educando na Educação Física saindo do estereótipo de ser apenas uma prática? Como desenvolver a interdisciplinaridade nesse aspecto? Pode a escola cumprir seu papel de gestora da construção do conhecimento dos indivíduos, dadas as condições de infraestrutura e tecnologia que dispõe atualmente?

Considerando as questões citadas anteriormente, este trabalho tem por objetivo proporcionar ao educando o uso das TIC no ensino e na prática da Educação Física. Nesse sentido, os objetivos específicos que norteiam o trabalho são: oportunizar ao educando o acesso e o domínio das tecnologias de informação como ferramentas para a construção de conhecimento; buscar entender a relação aluno, tecnologia, práticas pedagógicas e aprendizagem; discutir as Tic como suporte ao ensino e aprendizagem; aplicar as Tic disponíveis em sala de aula.

A experiência aconteceu na Escola Estadual de Ensino Fundamental João Carlini, localizada no Bairro João Carlini, em Ajuricaba - RS, com professores e alunos da oitava série, de 13 e 14 anos, durante e após a Copa do Mundo de 2010.

2. TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO NO CONTEXTO ESCOLAR

No atual cenário escolar, o educador pode voltar a problematizar as construções de seus educandos avaliando realmente o aprendizado desenvolvido.

Vive-se uma época de construção de um novo conceito de sociedade, sem fronteiras, quando a tecnologia se expande de modo incontrolável, cujas implicações estão cada vez mais presentes no cotidiano de quase todas as pessoas em todo o mundo. De acordo com Moran (2008), a sociedade caminha para uma nova fase de convergência e integração das mídias. O mundo físico se reproduz em plataformas digitais e todos os serviços começam a ser realizados física ou virtualmente.

Outro aspecto importante a ser considerado é a rapidez com que as informações são veiculadas, muitas vezes percebidas por nós como prontas, finalizadas e verdadeiras (Valente, 2002).

Considerando todas essas possibilidades, os profissionais da educação necessitam apropriar-se dessas tecnologias e imprimir-lhes cunho educacional; uma relação que implique formação de valores de cidadania, verdade, ética, comunicação entre os homens, senso de estética, democracia, espírito de cooperação, solidariedade, cuidado e cultura de paz. Mas como conseguir isso?

O alcance da tecnologia é inquestionável. No cotidiano das pessoas ela representa a ampliação de suas capacidades quando oferece a oportunidade de ampliação do falar, ouvir, olhar, memorizar e perceber.

As melhorias que as TIC oportunizaram aos seres humanos em termos de diminuição de distâncias e do tempo, são indiscutíveis quando se assiste em tempo real notícias do outro lado do mundo. Essa proximidade e facilidade de comunicação entre os homens abriram novos horizontes, diversificaram as fontes de informação e conhecimento e ampliaram suas capacidades intelectuais e seus centros de interesse, pela possibilidade de uso das diferentes linguagens disponíveis a qualquer momento, adequadas às situações vividas, aproximando o ser humano. Isso implica uma nova posição de sujeito, novas formas de pensar e agir. Essa possibilidade deveria fazer de cada ser humano algo diferente, um ser único que, na

medida do seu querer, pode sair em busca de seus objetivos e necessidades. Nessa busca encontra outros interlocutores, novas relações se estabelecem e isso deve se converter em enorme potencial humanizador. Por consequência, transformar-se-ia em liberdade no momento em que todos têm acesso.

Em contrapartida, o uso inadequado da tecnologia para a qual foi criada passa a criar situações não previstas, como afastamento das pessoas, solidão, ansiedade, depressão, psicoses e suicídios muito presentes nos países desenvolvidos, onde o acesso aos bens materiais se transforma em obsessão e os relacionamentos humanos são relegados a segundo plano.

Sabe-se que ansiedade gera necessidade de satisfação, de prazer, o que é buscado, na grande maioria das vezes, por intermédio do ato de comer, causando um problema de saúde pública, como é o caso da obesidade nos Estados Unidos, ou, então, o alto índice de suicídios entre jovens no Japão.

A informação que transforma as verdades antes inquestionáveis em provisórias exige um novo pensar, um novo olhar e um novo modo de agir. O indivíduo deve tornar-se crítico para fazer o julgamento de suas opções e necessidades no sentido de selecioná-las e transformá-las em conhecimento.

É preciso, portanto, cautela, pois sempre haverá um elemento insólito, inusitado, surgindo em situações cotidianas, requerendo um pensamento estratégico e formas criativas de aprendizagem, de intervenção, nas quais se deve mostrar nossa capacidade de resolver problemas.

Um dos mais modernos métodos de construir conhecimentos é aquele que oportuniza o desenvolvimento de competências e habilidades para lidar com o novo, o inusitado. Isso requer o desenvolvimento de certo grau de autonomia no educando no sentido de se valer de sua própria compreensão dos temas e situações que lhe são apresentadas de forma crítica e criativa, deixando de lado o conhecimento emprestado, que vem de outros, e produzindo seu próprio saber.

Sob esse ponto de vista é possível afirmar que a tecnologia pode transformar-se em uma grande aliada quando oferece várias formas de assimilar e apresentar o conhecimento, desde que o sujeito aprendiz não se perca nas possibilidades de

navegação e nos *links* que podem levá-lo a perder o foco do conhecimento que está buscando construir. Sendo assim, a participação do professor no processo de ensino-aprendizagem é indiscutível.

A tecnologia necessita ser compreendida em seus termos de uso no processo de ensino-aprendizagem. Essa compreensão permite ao professor usá-la como uma ferramenta a mais em sua prática pedagógica (PRADO, 2003). Nessa perspectiva, ressalta-se a importância de a tecnologia ser incorporada à sala de aula, à escola, à vida e à sociedade, tendo em vista a construção de uma cidadania democrática, participativa e responsável, na qual o acesso a esses recursos tecnológicos seria iniciado na escola, e não ao contrário, como se observa atualmente, sendo a escola o último lugar em que chega.

Em termos de educação não se pode esquecer que o professor tem papel fundamental, e como alguém que coordena e motiva a construção do conhecimento jamais será substituído pela máquina. Independente de sua formação, ele deve apropriar-se de forma antecipada das diferentes possibilidades e situações que pode vir a enfrentar nessa nova abordagem pedagógica e dominar os mecanismos necessários, sob pena de perder o respeito de seu educando, que se demonstra sempre aberto ao novo.

As especificidades de cada *software* nem sempre são claras; cabe ao educador valer-se de sua criatividade e do conhecimento específico de sua disciplina para adequar o melhor modo de se servir dessas possibilidades de forma que estas sejam aproveitadas e exploradas da melhor maneira, trazendo os resultados esperados.

O uso das tecnologias na escola pode exemplificar a multiplicidade de recursos, os quais podem ser utilizados em situações de aprendizagem, e há possibilidade de o aluno usar os mesmos como um meio de representação do conhecimento.

Conforme Almeida e Almeida (1999), o trabalho com projetos de estudos se torna uma grande possibilidade de uso de diferentes ferramentas da tecnologia, potencializando a articulação entre as áreas de conhecimento e integração.

(...) o projeto evidencia-se como uma atividade que rompe com as barreiras disciplinares, torna permeável as suas fronteiras e caminha em direção a uma postura interdisciplinar para compreender e transformar a realidade em prol da melhoria da qualidade de vida pessoal, grupal e global (ALMEIDA e ALMEIDA, 1999, p. 2).

A prática pedagógica, por meio do desenvolvimento de projetos, é uma forma de conceber educação que envolve o aluno, o professor, os recursos disponíveis e o ambiente de aprendizagem. Esta, por sua vez, ocorre por projetos, por meio da interação e articulação entre conhecimentos de distintas áreas, conexões que se estabelecem a partir dos conhecimentos cotidianos dos educandos, cujas expectativas, desejos e interesses são mobilizados na construção do conhecimento científico.

Segundo Hernandez e Ventura (1998, p.31): “O aluno aprende (melhor) quando torna significativa a informação ou os conhecimentos que se apresentam na sala de aula”. Essa proposição é percebida a partir do diagnóstico inicial do conhecimento que tem o aluno. No entanto, aborda a aprendizagem a partir de uma posição significativa requer esclarecer dúvidas e criar situações de aprendizagem.

Para que o processo de ensino e aprendizagem ocorra de forma a levar os educandos à construção de seu conhecimento e, conseqüentemente a uma aprendizagem significativa, alguns fatores interferem de forma a favorecê-la. Entre outros, destacamos: a interdisciplinaridade; o conhecimento prévio ou cotidiano e o conteúdo.

A interdisciplinaridade refere-se a uma concepção de ensino e de currículo baseada na interdependência entre os diversos ramos do conhecimento. O desenvolvimento do conhecimento de forma fragmentada, isola, gera uma grande dificuldade de visão do todo, de estabelecer relações entre os fatos do dia-a-dia, prejudicando o desenvolvimento cognitivo do indivíduo. No ensino, ela pode ser desenvolvida a partir de uma ação interdisciplinar na elaboração de currículos e na atuação do educador em sala de aula. Torna-se necessário o planejamento em conjunto com outros educadores das demais áreas do conhecimento para que o educador percebe as relações que podem ser estabelecidas entre os conteúdos desenvolvidos, a fim de poder pensar e contribuir para o desenvolvimento integral do educando.

Para que ocorra uma aprendizagem significativa é necessário que o educando se sinta envolvido pelo objeto de estudo e os problemas a serem resolvidos em sala de aula devem fazer parte de seu cotidiano, para que ele sinta uma necessidade real de resolução e assim promova uma mudança interior que o ajudará a (re)construir o seu conhecimento.

2.1. O potencial do computador e da Internet no ensino-aprendizagem

O uso do computador e outras estratégias de ensino na educação favorecem a formação de cidadãos mais críticos, com autonomia para construir o próprio conhecimento; sabe-se que ele não é o único capaz de fazer isto, mas é inegável o seu potencial. Ainda pode ser uma ferramenta educacional de complementação que, dependendo da forma como é usada, apresenta subsídios para potencializar o ensino-aprendizagem.

Segundo Goulart et al. (1998, p. 114),

A utilização do computador na escola só faz sentido como uma ferramenta a mais no ensino-aprendizagem na medida em que constitua, de fato, mais um recurso de via de acesso do aluno à apropriação dos conhecimentos de forma compreensiva e crítica.

A utilização do computador na educação vem desenvolvendo-se de maneira lenta, devido a receios e preconceitos de alguns educadores. Estes se sentem assustados quanto ao uso dessas máquinas desconhecidas. Muitos acreditam que o computador é um substituto do professor, mas, na verdade, é um auxiliar na prática docente. A tecnologia pode oferecer uma estratégia adicional que possibilite sentido para a aprendizagem dos educandos.

A diversidade de aplicações que podem ser desenvolvidas por meio dos computadores faz com que possam ser criadas infinitas formas de emprego para fins educacionais. O professor pode ser parceiro de seus alunos, navegando

conjuntamente, apontando as possibilidades de novos caminhos, provocando a descoberta de novos significados, permitindo ao educando desenvolver projetos.

Atualmente a Internet é a maior fonte de informação e comunicação. Esta última é exercitada sem necessidade de contato físico entre as pessoas, o que a torna mais dinâmica. A rede mundial de computadores cresceu de modo exponencial na área da comunicação.

A Internet pode ser uma ferramenta útil, compatível com as necessidades do processo educacional se corretamente explorada. Ela permite ampliar a pesquisa e conduz a uma homogeneização da cultura de forma geral, possibilitando a construção do conhecimento a partir da transformação das informações em conhecimento.

Cabe-nos assim, nesta era da informação, indagar sobre quais as exigências postas à sala de aula a respeito dos usos das linguagens articuladas nos corpos ouvintes e falantes, no suporte da página escrita e no corpo programado da máquina, em articulações distintas, por um lado, e, por outra parte, intercomplementares, transformando-se umas pelas outras e umas nas outras (MARQUES, 1999, p. 153).

O computador faz parte do progresso da tecnologia e da ciência. A escola tem o dever de preparar os jovens para utilizar e conviver com essa tecnologia.

As instituições de ensino formam pessoas, possibilitando sua inserção na cultura e no mundo do trabalho. À medida que o ser humano insere-se na cultura e que a absorve, este se envolve. Assim, não se pode desconsiderar a cultura informatizada da sociedade atual ao trabalhar com formação de pessoas.

Segundo Goulart et al. (1998, p. 111),

Hoje, a educação tem a função de habilitar os indivíduos para renovar continuamente a sua compreensão de um mundo em mudança. Não é mais suficiente apenas aprender fatos; é necessário aprender a lidar com os fatos, interpretá-los; aprender a aprender; dominar o pensamento, a representação do conhecimento e o raciocínio, resolver problemas e criar soluções.

Com essa pluralidade de conhecimentos, valores, interpretações e objetivos da sociedade atual, a escola deve assumir seu papel no que se refere à formação integral do educando.

Desse modo, o uso das TIC possibilita grandes contribuições no sentido da produção compartilhada de conhecimento favorecida pelo levantamento de hipóteses e prévio saber dos educandos sobre determinado tema ou conteúdo. Dessa forma, levando-o à resolução das hipóteses e conclusões nas quais a escrita, a liberdade de expressão e a comunicação de sentimentos, o registro das percepções, ideias, crenças, conceitos e valores construídos e associados as suas vivências, se transformam em novo conhecimento, tornando o educando construtor de sua própria história e não mero objeto na mão dos que detém o poder.

Para Tarouco et al. (2005, p. 2),

O processo educacional está sendo afetado pelas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) e, dessa forma, alguns professores que têm computadores a sua disposição começaram a utilizá-los no contexto educacional de forma que seu aluno pudesse construir seu conhecimento – enfatizando a participação e experimentação desse sujeito na construção de seu próprio conhecimento, por meio de suas interações, modificando as relações entre professor-aluno e também a sua abordagem pedagógica.

Assim, oportunizar experiências exemplares mediadas pelo computador conectado à Internet deve ser um dos papéis fundamentais da escola básica. Proporcionar reflexão sobre o pensamento representado pelo conhecimento historicamente construído, associando-o às experiências dos sujeitos sociais, pode fazer com que o educando se sinta parte do processo e, vendo-se nele, motive-se a buscar sempre mais.

Essa perspectiva de articulação de saberes exige do professor uma nova postura, um comprometimento e desejo pela busca, pelo aprender a aprender e pelo desenvolvimento de competências, as quais poderão favorecer a reflexão e reconstrução da sua prática pedagógica. É preciso oportunizar a esse profissional a reconstrução de sua prática pedagógica voltada para a articulação das áreas de conhecimento e da tecnologia.

De acordo com Perrenoud (2000, p. 139),

As novas tecnologias podem reforçar a contribuição dos trabalhos pedagógicos e didáticos contemporâneos, pois permitem que sejam criadas situações de aprendizagem ricas, complexas, diversificadas, por meio de uma divisão de trabalho que não faz mais com que todo o investimento

repouse sobre o professor, uma vez que tanto a informação quanto a dimensão interativa são assumidas pelos produtores dos instrumentos.

Espera-se que os professores utilizem as tecnologias como um auxílio para ministrar aulas empregando recursos multimídias, mudando, assim, de paradigma e se concentrando na criação e gestão do processo ensino-aprendizagem mediado pelas ferramentas tecnológicas.

2.2. O uso dos recursos tecnológicos na Educação Física

A Educação Física escolar auxilia não só nos aspectos físicos, mas também no desenvolvimento educacional, na formação, no desenvolvimento da personalidade do educando como crítico, articulador e questionador de sua realidade.

Eis algo que sempre denota dúvida: E o computador? Ele vem para engrandecer ou prejudicar? É claro que se ele for mal-utilizado não trará grandes avanços, muito pelo contrário, apenas deteriorará o meio em que está inserido, mas se o mesmo for visto como uma ferramenta para determinado fim, com objetivos e delineações, ele é de grande auxílio.

Quando aplicada à Educação Física, a informática pode ser uma grande aliada, uma vez que ajuda a construir conhecimento e informação por meio da interatividade entre o indivíduo com a máquina. Já é evidente o uso de tecnologias nos esportes, principalmente naqueles de velocidade, ou que exijam valores milimétricos, como o tênis, a natação, o voleibol, entre outros.

A tecnologia tira as dúvidas dos árbitros, cronometra perfeitamente os recordes e limites dos atletas. Ela tornou a cultura corporal e o desenvolvimento físico em disputas quase perfeitas.

Se observarmos as escolas, a tecnologias assumem outro papel: ela não tem como objetivo gerar campeões, mas fazer com que a criança tenha uma consciência corporal, por meio das atividades propostas pelo educador como a dança, a música,

jogos, (em sala de aula ou espaço aberto), gerando o prazer de se movimentar, sem que ninguém seja excluído por biótipo.

Sabe-se que a maioria das escolas não possui grandes aparatos para a prática de esportes menos conhecidos, como a canoagem, o golfe, o rugby, o futebol americano e os esportes de inverno. Assim, a informática ajuda o educador a trazer o conhecimento dessas práticas, a história das mesmas, e conhecer os atletas consagrados e até aqueles que são exemplo de persistência e de luta, como os atletas paraolímpicos.

Em um âmbito abrangente, a tecnologia propicia aos treinadores meios de alcançar o melhor rendimento do atleta, chegar ao máximo de seu desempenho, contornar dificuldades, coletar dados de adversários, desenvolver gráficos, estipular estratégias. Embora tudo o que foi citado venha a colaborar, ainda há exclusão, pois essa tecnologia não está disponível a todos.

Quando colocamos esta realidade dentro das escolas brasileiras, em especial as públicas, vemos o quão difícil e desafiador é o trabalho do professor ao tentar integrar as TIC com o aprendizado dos educandos. Poucas são as tecnologias, escassos os recursos, e os educadores são obrigados a adaptar e até mesmo improvisar para que as atividades sejam realizadas.

3. METODOLOGIA E DESCRIÇÃO DA PESQUISA

Na atualidade, em que a evolução tecnológica é crescente, muitos alunos perderam o entusiasmo com as “escolas” e com o “ensino tradicional”. O desinteresse é grande em muitas disciplinas. A maioria dos professores faz críticas a essa falta de interesse. Na Educação Física, não é diferente. Quando os alunos chegam à oitava série, preferem não se expor e por isso demonstram-se resistentes à prática de esportes e/ou atividade física; fato que pode estar vinculado ao seu adolecer.

Diante disso, o presente trabalho tem por objetivo: proporcionar ao educando o uso das TIC no ensino e na prática de Educação Física.

A experiência, coordenada por mim, aconteceu na Escola Estadual de Ensino Fundamental João Carlini, localizada no Bairro João Carlini, em Ajuricaba - RS, com professores e alunos da oitava série, durante e após a Copa do Mundo de 2010.

Para alcançar os objetivos propostos, esta pesquisa foi assim desenvolvida:

- a primeira etapa integrou uma revisão bibliográfica a fim de se obter respaldo conceitual para estruturar o trabalho;

- na segunda etapa, foi realizada uma pesquisa com educandos da oitava série, de forma interdisciplinar, com professores de Geografia, História e Educação Física sobre o tema “Copa do Mundo”;

- prosseguindo foi desenvolvido o projeto interdisciplinar de aprendizagem pelos educandos na sala de aula, com o uso de mídias e com atividades educacionais pesquisadas na Internet;

- dando continuidade ao processo, houve a integração das diferentes mídias citadas na etapa anterior (maquina digital, editores digitais, entre outros), para, após, ser produzida uma apresentação com o auxílio do *software Power Point*;

- na quinta etapa, aconteceram as apresentações dos trabalhos realizados em forma de seminários;

- como etapa final, foi criado um vídeo conclusivo da pesquisa e apresentação, utilizando o *software Windows Movie Maker*.

As observações dos educandos, bem como os relatórios, questionários, autoavaliações e registros em fotos, serviram como instrumento de coleta de informações para garantir a fidedignidade da investigação proposta. Os pressupostos de pesquisa qualitativa orientaram as intervenções e análises da realidade estudada, assim como a participação dos alunos, os quais seguiram as regras propostas.

Como envolver o educando na Educação Física saindo do estereótipo de apenas prática?

Diante desse questionamento, realizou-se um projeto interdisciplinar com o tema “Copa do Mundo”. O mesmo teve por base a pesquisa sobre cada chave de jogo. A turma foi dividida em equipes, onde cada grupo deveria ir em busca de informações sobre o tema referido acima, usando o computador conectado à Internet, câmera fotográfica digital, fazendo registros e anotações para que depois estas fossem formatadas no *software Power Point*, ou usadas em apresentações de *datashow* e ainda sendo abordadas como jogos de integração. Para finalizar o processo, foi produzido um vídeo utilizando o *software Windows Movie Maker* como culminância do projeto.

A metodologia e a estratégia de efetivação do projeto, na primeira etapa, envolveram professores e alunos em pesquisas sobre o tema na *Web* ou em bibliotecas (Figura 1).



Figura 1 – Alunos realizando pesquisa

Na segunda etapa, os alunos elaboraram a apresentação sobre o tema, trabalhando no *software Microsoft Power Point* (Figura 2).



Figura 2 – Elaboração da Apresentação

Concluídas as apresentações, foi realizado um seminário para a exposição dos trabalhos desenvolvidos no Laboratório de Informática (Figura 3).



Figura 3 – Apresentação dos Trabalhos

Finalizado o trabalho, foi gravado um vídeo das apresentações (pesquisa realizada sobre o tema “Copa do Mundo”), como também do seminário (Figura 4). Ainda, nesse dia, foram aplicadas atividades recreativas e jogos que favoreceram a cooperação, e integração dos estudantes e professores envolvendo o nome dos países pesquisados.



Figura 4 – Produção do Vídeo

No presente projeto estiveram envolvidas as disciplinas de geografia, história e educação física. O estudo envolveu a localização geográfica dos países envolvidos, seus fusos horários, bandeiras e história. Levando em consideração especificamente a África, o berço da civilização e no presente momento sede da copa, seus traços históricos foram abordados com maior relevância, desde a segregação racial até o fim do Apartheid.

Na educação física, propriamente dita, foi levado em consideração o passado das copas de futebol, as grandes decisões, as curiosidades, as bolas e os uniformes utilizados e a sua evolução com a tecnologia, os principais jogadores, os estádios contextualizados.

O trabalho foi envolvente, os educandos dedicaram-se e comprometeram-se com o que foi proposto. Desta maneira os resultados foram satisfatórios e o aprendizado coletivo, pois, em muitos momentos, os professores foram surpreendidos com o material encontrado e produzido.

4. RESULTADOS

Ao final do trabalho de pesquisa e apresentação, um questionário foi aplicado aos educandos, com finalidade de ouvir os mesmos e descobrir se a proposta havia sido significativa em seu aprendizado e se o método poderia ser utilizado novamente.

Os resultados (em números) decorreram da compilação do formulário apresentado conforme demonstrado a seguir.

Quanto à qualidade das aulas com o auxílio da tecnologia, a maioria (60%) considerou mais proveitosa (Figura 5).

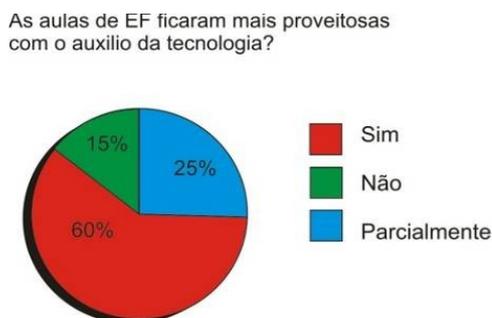


Figura 5 – Qualidade das aulas com o auxílio da tecnologia

Na Figura 6, foi questionado aos estudantes: “Estudando a Educação Física com auxílio da tecnologia, quanto a disciplina e sua prática são importantes em sua vida?” Dos entrevistados, 58% perceberam sua importância e ainda ressaltaram que “a tecnologia foi uma das ferramentas contribuintes para este processo”.

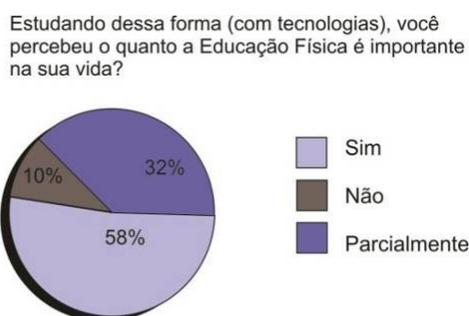


Figura 6 – Importância da Educação Física

A Figura 7 ilustra a impressão dos estudantes ao utilizarem as tecnologias na aprendizagem da Educação Física. Pode-se perceber que a maioria, 62% dos alunos, considerou as atividades mais claras e objetivas expressas com recursos multimídia.

As atividades pareceram mais claras?

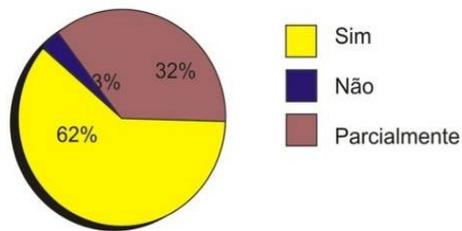


Figura 7 – Atividades desenvolvidas com tecnologia multimídia

Também foi questionado se o novo conhecimento e experiência adquiridos na utilização de tecnologias e recursos multimídia auxiliaram na prática de exercícios (Figura 8). Percebeu-se que a maioria dos entrevistados respondeu que sim (70%).

O novo conhecimento auxiliou na prática de exercícios?

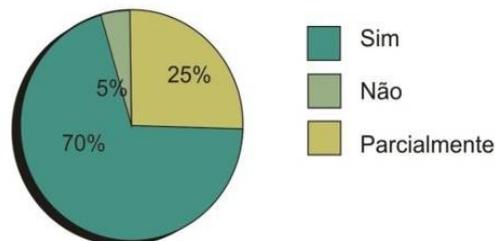


Figura 8 – Novo conhecimento no auxílio da prática de exercícios

Para melhor embasar a pesquisa foram feitas entrevistas. Através de questionário, aos alunos da oitava série sobre o uso das tecnologias na prática da Educação Física. A seguir, algumas opiniões desses estudantes: “fizemos várias pesquisas, o que contribuiu para o melhor entendimento do conteúdo (Aluno A)”; “porque nós conseguimos melhor entendimento, que nos proporcionou mais facilidade para realizar as atividades (Aluno B)”; “é importante principalmente para nossa vida a busca por novos conhecimentos, ajudaram a ter maior facilidade para realizar as atividades (Aluno C)”

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS –

Após este estudo, pode-se afirmar que, na escola onde o projeto foi realizado, os educadores são atuantes e estão dispostos a novas propostas de ensino, procurando a melhoria da qualificação da sua prática docente e uma educação de qualidade mediante constante formação continuada. Esta pode prepará-los para uma postura inovadora e grandes mudanças no sistema tradicional com o uso da tecnologia como ferramenta complementar disponível para sua prática pedagógica. Para isso, é fundamental apropriar-se dos mecanismos existentes de acesso direto à Informação e Comunicação e suas Tecnologias. A Internet é um dos caminhos para o avanço do sistema educacional, e seu domínio por parte dos profissionais não pode ser ignorado.

O uso das TIC foi aprovado pelos educandos, em sua maioria, e deverá ser utilizado novamente em novas atividades, não apenas nas aulas de educação física. Se desconsiderarmos os recursos limitados e o pouco contato que os jovens tiveram com as mídias, teremos apenas aspectos positivos vindos da utilização de tecnologias, como a ramificação da busca pelo conhecimento, as novas formas de apresentar uma proposta, idéia ou pesquisa, e a interdisciplinaridade aplicada de forma simples e objetiva.

A informática em si aplicada na educação pode trazer inúmeros benefícios para o processo de ensino-aprendizagem. Quando trabalhada de forma integrada e vista de maneira correta, possibilita a integração das várias áreas do conhecimento, fazendo com que o computador se torne um recurso agradável, motivador e diferente, um meio pelo qual se alcançam objetivos predeterminados.

O uso das TIC, no trabalho do professor, dentro de uma dinâmica construtivista, expõe uma necessidade de mudança significativa em sua postura, pois ele terá de atuar de modo a propiciar a interação e a valorizar os processos de cooperação. Dessa forma, o professor terá de desenvolver aspectos relacionados à mediação a fim de que possa intervir para auxiliar na construção do conhecimento do aluno.

Para tanto, é preciso dar ao educando condições de desenvolver competências e habilidades que lhes permitam compreender o seu contexto de vida, quando a utilização das diferentes possibilidades da tecnologia oportunizam sua interação com o mundo, sua inclusão como sujeito histórico atuante, consciente e transformador de sua realidade e de uma sociedade mais justa e humana por meio do verdadeiro exercício de uma cidadania responsável.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, F.; ALMEIDA, M. Fundamentos para uma prática pedagógica. In: **Aprender construindo: a informática se transformando com os professores**, 1999.
- DRUCKER, P. **Sociedade pós-capitalista**. São Paulo: Pioneira, 1993, p. 1-155.
- GOULART, Íris Barbosa (Org.). et al. **A educação na perspectiva construtivista: reflexões de uma equipe interdisciplinar**. Petrópolis: Vozes, 1998.
- HERNÁNDEZ, Fernando; VENTURA, Montserrat **A organização do currículo por projetos de trabalho**. Tradução de Jussara Haubert Rodrigues. 5. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- MORAN, José Manuel. **Aprendizagem significativa**. Entrevista ao Portal da Escola Conectada da Fundação Ayrton Senna, publicada em 1º/8/2008. Disponível em: <<http://eca.usp.br/prof/moran/positivo.pdf>>. Acesso em: 05 jun. 2010.
- MARQUES, Mario Osorio. **A escola no computador: linguagens rearticuladas, educação outra**. Ijuí: Ed. Unijuí, 1999.
- PRADO, M. E. B. B. Pedagogia de projetos: fundamentos e implicações. **Boletim do Salto para o futuro**. Série Pedagogia de Projetos e Integração de Mídias, TV-Escola – SEED-MEC, 2003. Disponível em: <<http://www.tvebrasil.com.br/salto>>. Acesso em: set. 2010.
- PERRENOUD, Philippe. **Dez novas competências para ensinar**. Editora Artmed, 2000. p. 1-150.
- VALENTE, José A. **Diferentes usos do computador na Educação**. 2002. Disponível em: <<http://www.nied.unicamp.br/oea/pub/livro3/index.html>>. Acesso em: ago. 2010.