

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

NOME: MARCELO GABRIEL FERRAREZ

TÍTULO: MÍDIAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

JUIZ DE FORA
2018

NOME: MARCELO GABRIEL FERRAREZ

TÍTULO: MÍDIAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Orientador(a): Prof. Dr. Jorge Carlos Felz Ferreira

JUIZ DE FORA
2018

NOME: MARCELO GABRIEL FERRAREZ

TÍTULO: MÍDIAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Jorge Carlos Felz Ferreira
(orientador)

Profª Judilma Aline Oliveira Silva

Membro da banca

INTRODUÇÃO:

Sou graduado em Educação Física pela Universidade Federal de Juiz de Fora, formado em 1997. Comecei a lecionar no ano de 1998 ministrando aulas na rede estadual de ensino de Minas Gerais. Em 2003, fui nomeado através de concurso nessa mesma rede de ensino, na qual leciono até o presente dia. Em 2005, fui nomeado no concurso da rede municipal de ensino de Juiz de Fora, onde também leciono atualmente.

A escolha desse tema surgiu devido a minha afeição e experiência com tecnologia. Desde criança, sempre me agradava e estimulava o manuseio com as tecnologias, mesmo com suas limitações comparadas aos dias atuais. Em meu início acadêmico, em 1994, quando a internet chegou na UFJF, tive a oportunidade de acessar pela primeira vez esse mundo virtual encantador. Mesmo com as limitações da época, sistema de acesso discado, velocidade reduzida e conexão lenta e instável, ficava fascinado e impressionado por essa tecnologia; imaginando como poderia proporcionar excepcionais benefícios para a nossa educação. Além disso, os computadores, os videogames, vídeos e música sempre foram presentes em minha vida como diversão.

Ao concluir minha graduação, iniciando as atividades laborativas, percebi o quanto era difícil e quase inexistente a utilização de recursos tecnológicos na escola, principalmente, nas aulas de educação física. Há 20 anos atrás, era suspeito o professor que fazia algum trabalho envolvendo alguma mídia em sua aula. Era considerado como o profissional que não queria dar aula de verdade, quando utilizava vídeos e músicas. Atualmente, esse prejulgamento errôneo ocorre com menor frequência desde que o professor que deseje trabalhar com as mídias, busque, de forma clara e objetiva, utilizá-las para promover e incentivar a aprendizagem, tornando-a uma ferramenta para promover e auxiliar a aprendizagem dos conteúdos de sua disciplina e obter resultados satisfatórios.

O ambiente virtual atualmente é realidade ativa na vida do ser humano, não tem como negligenciar sua presença e as perspectivas que as mídias podem proporcionar na educação. Desta forma, deverá também está no contexto das aulas de educação física com o objetivo de utilizar as mídias de forma adaptada, proporcionando novas práticas atrativas, visando ampliar e auxiliar os conteúdos e conhecimentos nessa disciplina.

A educação física escolar carece de novos recursos, que venham proporcionar possibilidades de motivar sua prática, pois é comum ao professor vivenciar em suas aulas diversos alunos querendo utilizar esse momento para manusear o celular com jogos eletrônico. Sabemos que essa ferramenta está presente e de forma até descontrolada e exagerada na vida não só dos alunos, mas da maioria das pessoas, evidenciando um enorme interesse pela tecnologia. Buscando aproveitar esse atrativo dos alunos por tecnologia, e pensando em suas potencialidades, planejei um trabalho em minhas aulas buscando uma aprendizagem mais interativa, com o propósito de incentivo dos conhecimentos e práticas da área de Educação Física.

O uso de mídias nas aulas torna necessário uma visão mais ampla do professor, não podendo ser utilizadas apenas por adequar a realidade do aluno ou tornar um momento agradável da aula. Deve-se buscar conhecer o objetivo de utilizá-la e como adequá-la ao conteúdo proposto. Utilizar mídias nas aulas de Educação Física, com certeza, irá exigir um envolvimento contínuo do professor no sentido de selecionar e adaptar os conteúdos que serão trabalhados, bem como as mídias que serão utilizadas. Na parte dos alunos, será o momento de experimentar atividades novas, que para muitos estará fora do contexto da forma tradicional de participação nas aulas de educação física escolar. As novas tecnologias da informação e da comunicação já não são meros instrumentos no sentido técnico tradicional, mas feixes de propriedades ativas. É algo tecnologicamente novo e diferente. As tecnologias tradicionais serviam como instrumentos para aumentar o alcance dos sentidos (braço, visão, movimento, etc.). As novas tecnologias ampliam o potencial cognitivo do ser humano (seu cérebro/mente) e possibilitam mixagens cognitivas complexas e cooperativas. (ASSMANN, 2005, p.18).

Sabemos que nas aulas de educação física é raro a presença de mídias ou tecnologias; o uso de áudios, músicas, filmes, smartphones e computadores, aliados aos conteúdos trabalhados por professores nessa disciplina raramente ocorre como um meio de auxílio e estímulo para aprendizagem. E ainda o professor encontra uma certa dificuldade e contrariedade por parte dos nossos alunos, por essa aula ser o momento de ir para quadra, de praticar alguma atividade física, movimentar, jogar. O objetivo do tema por mim escolhido, é propor novas atividades nas aulas de Educação Física, mesmo reconhecendo que uma aula utilizando a tecnologia é uma dificuldade que o professor irá enfrentar. Nessa pós-graduação em Mídias na Educação, descobrimos diversas ferramentas que podem ser aplicadas para

despertar no aluno a capacidade de perceber que podemos, mesmo na aula de educação física, transformar as tecnologias em ferramentas que auxiliem na aprendizagem e na prática das atividades.

Segundo Costa (2009), os jogos eletrônicos, com o avanço das novas tecnologias de informação e comunicação, passaram de uma simples brincadeira de crianças para uma das possibilidades de diversão mais utilizadas pelas pessoas.

Desta forma, a trabalhar os conhecimentos adquiridos na Pós-Graduação em Mídias na Educação, decidi fazer um planejamento de atividades para inserir a utilização de mídias nas aulas de Educação Física. Para esse projeto, trabalhei com as turmas de terceiros e quartos anos do ensino fundamental da Escola Municipal Carlos Drummond de Andrade, da qual faço parte do corpo docente; fazendo um trabalho conjunto com a professora do laboratório de informática. Por estar, atualmente, trabalhando com meus alunos o Sistema Locomotor, resolvi aproveitar a oportunidade e buscar um jogo sobre esse conteúdo. Assim, de forma lúdica e utilizando a mídia, nesse caso o laboratório de informática, computadores e um game na educação, realizei esse projeto como descrito abaixo.

O jogo utilizado nesse projeto foi: Anatomia do Sistema Locomotor e está disponível para praticar no endereço:

<http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=9480>

Desenvolvimento:

Pré Produção:

Para produzir essa experiência com o uso de mídias nas aulas de educação física, pensei em planejar uma forma de inserir, gradativamente, o uso de tecnologia nas aulas de educação física. Sabendo que enfrentaria, em um primeiro momento, certa resistência dos alunos que estão acostumados nessas aulas somente as atividades práticas na quadra, foi necessário procurar uma forma de introduzir essa prática de forma gradual e estimulante.

Procurei a professora do laboratório de informática da minha escola para expor minha proposta e discutir de que forma poderíamos fazer um trabalho em conjunto. Decidimos fazer um planejamento no qual, primeiramente, iríamos ambientar os alunos no laboratório, utilizando na primeira aula jogos educativos do computador, os quais são estimulantes e os alunos gostam muito de jogar. No segundo momento, em outra aula, começaríamos a trabalhar o jogo que escolhi de acordo com o conteúdo que estava trabalhando no momento nas minhas aulas de Educação Física.

Por estar trabalhando atualmente o Sistema Locomotor em minhas aulas, achei muito interessante uma nova proposta que pudesse proporcionar um incentivo para facilitar e estimular a aprendizagem. Por se tratar de um conteúdo muito importante, afinal é como nosso corpo se locomove e seu conhecimento será necessário seu para toda vida e, principalmente, saber que é também um conteúdo grande e complexo para aprendizagem, percebi que seria ideal utilizar a mídia e a tecnologia para auxiliar e incentivar a aprendizagem de forma prazerosa. Era a oportunidade ideal para começar a fazer esse trabalho de inserção da mídia nas aulas de Educação Física.

PRODUÇÃO:

Com tudo planejado, laboratório de informática preparado, jogo escolhido e o conteúdo planejado, iniciei a aula expondo aos alunos o sistema locomotor. Primeiro, em sala de aula e de forma teórica começamos a estudar e conhecer o sistema locomotor. Como de costume, os alunos com o passar dos minutos ficavam apreensivos, pois o desejo de ir para quadra é quase impulsivo e incontrolável.

Não tive dificuldade de conseguir a atenção dos alunos, pois desde o início do ano venho fazendo um trabalho, no qual nas aulas de Educação Física, teríamos uma parte teórica para o conhecimento do conteúdo a ser trabalhado e depois, na quadra, a parte prática desse conteúdo.

Em seguida, expliquei para a turma que iniciaríamos uma nova etapa em nossas aulas, que iríamos utilizar as mídias e tecnologias e que a partir desse momento o laboratório de informática seria constante em nossas aulas. Como esperado, houve muitas reclamações e discordâncias. A maioria não ficou satisfeita com o informe e pude perceber algumas manifestações corriqueiras de nossos alunos, tais como: “não sei para que isso”; “não vou fazer nada”, “nunca vi aula de Educação Física assim”.

Após o agito com a novidade, fomos para o laboratório de informática com os murmúros e reclamações pelo caminho, afinal a quadra é o paraíso na escola para os alunos. Confesso que estava com temor, pois era uma novidade também para mim e sei que dificuldades iriam aparecer, mas o entusiasmo e ansiedade de saber os resultados dessa nova proposta era maior. Estava fazendo um trabalho que me propiciava contentamento, afinal, estava inserindo a mídia e a tecnologia em minha prática profissional, trazendo um pedaço do meu mundo e do mundo atual dos nossos alunos para as aulas de Educação Física.

No laboratório de informática, fomos recebidos pela professora responsável, e a mesma explicou para os alunos as atividades que seriam realizadas no computador. Conforme havíamos planejado aquela primeira aula, seria apenas para ambientá-los com o laboratório de informática e os computadores, afinal, a maioria ainda não havia tido a oportunidade de utilizar o laboratório, por ser pouco aproveitado pelos professores. As atividades eram a prática de jogos educacionais que estão instalados no computador. Esses jogos têm como objetivos trabalhar o raciocínio, memória, concentração, etc.



Figura 1: Alunos praticando os jogos educativos. Primeiro momento, ambientação com o laboratório de informática e preparo para o início do projeto. Fonte (Autor).



Figura 2:: Diversos jogos educativos utilizados em nossa primeira experiência no laboratório de informática. Fonte (Autor).

Em outro momento, os alunos também fizeram algumas atividades na internet. Foi notória a empolgação que demonstravam ao acessar sites mesmo com conteúdo educativo. A participação era efetiva e espontânea e pude perceber que o mundo virtual e a tecnologia são ferramentas que, se bem trabalhadas, podem trazer resultados significantes em relação à aprendizagem.

O site acessado nas atividades foi: www.atividadeseducativas.com.br



Figura 3: Jogos educativos no site www.atividadeseducativas.com.br . Fonte (Autor).

Enfim, em outra aula foi colocado em prática o objetivo do meu planejamento, de trabalhar o conteúdo que estávamos desenvolvendo no momento em minha disciplina: O Sistema Locomotor. Já trabalhado em sala de aula, seria agora trabalhado com auxílio da mídia tecnológica. Neste caso, as mídias utilizadas nesse projeto nas aulas de Educação Física foram a internet, computador e um game como forma de auxiliar o conteúdo. Após pesquisar na internet um jogo sobre o sistema locomotor que fosse atrativo, de fácil manuseio e, principalmente, didático e que favorecesse a aprendizagem, escolhi o jogo: Anatomia do Sistema Locomotor: Exercitando a capacidade de se locomover; o qual se encontra no site através do endereço eletrônico <http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=9480>

O jogo é agradável de praticar, de fácil manuseio e bem interativo com instruções bem claras e simples, o que facilita e incentiva a prática.



Figura 4: Tela inicial do jogo Anatomia do sistema locomotor:
 Fonte: <http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=9480>

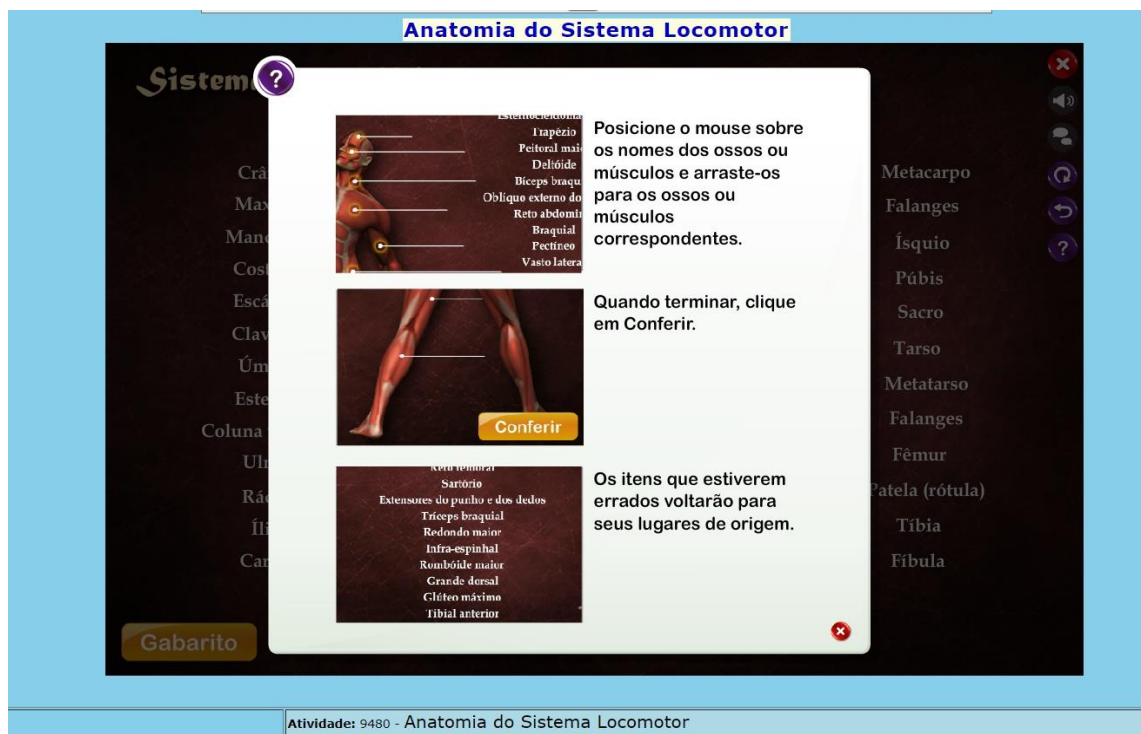


Figura 5: Tela de instruções de como jogar.
 Fonte: (<http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=9480>).

Na sequência da tela principal do jogo, os alunos têm que clicar no nome do osso e arrastá-lo até sua localização no corpo humano. O interessante nesse jogo é que o jogador tem tempo para cumprir a atividade e depois há um retorno através do gabarito para conhecer erros e acertos.

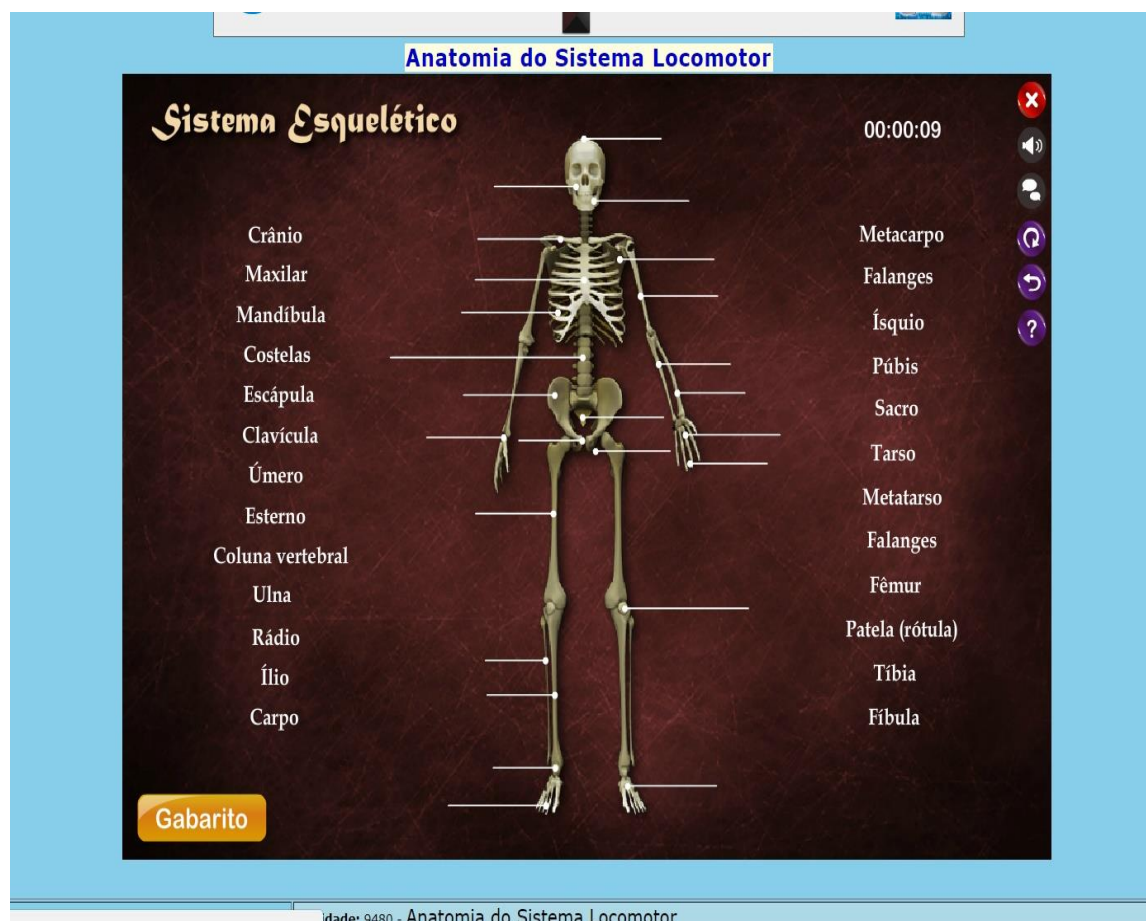


Figura 6: Tela do jogo: Fonte <http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=9480>

Durante todo o período da aula os alunos praticaram esse jogo com muito entusiasmo e concentração. A cada desafio, ficavam mais dedicados a superar e cumprir as metas estipuladas. Com toda certeza, a atividade foi de agrado de todos e, além de promover o conhecimento proposto, foi possível inserir a mídia como forma de auxiliar a aula na aprendizagem de um conteúdo da disciplina de Educação Física.

PÓS-PRODUÇÃO:

A partir da experiência com os jogos educativos e depois, principalmente, com o jogo do Sistema Locomotor nas minhas aulas de Educação Física, pude obter subsídios para a realização desse relatório, no qual o tema é Mídias nas aulas de Educação Física e relatar a experiência que foi utilizar e trabalhar o jogo Anatomia do Sistema Locomotor, auxiliando efetivamente a aprendizagem dos meus alunos de forma lúdica e atrativa.

Resultados

Pontos Positivos:

Praticamente todo o trabalho realizado desde o planejamento, desenvolvimento e execução foram positivos. Para meu lado profissional foi uma experiência ímpar, onde aprendi muito e pude vivenciar e colocar em prática conceitos e conhecimentos que adquiri durante a pós-graduação em Mídias na Educação. Foi extremamente gratificante perceber os resultados obtidos nesse trabalho de inserção de mídias em minhas aulas e a experiência de trabalhar um jogo relacionado diretamente ao conteúdo que estava desenvolvendo em minha disciplina.

Em relação aos alunos, vale relatar pontos positivos que foram detectados: a participação efetiva; a aprendizagem; a interação com a mídia e a tecnologia, mesmo em uma turma que deseja atividades físicas e brincadeiras. Percebi que o jogo facilitou o aprendizado do conteúdo, pois de forma prazerosa os alunos aprendiam jogando, errando e buscando acertar; ou seja, aprendiam praticando.

Dentro da perspectiva que tinha desse projeto posso relatar que a experiência foi positiva, e incentivou a produção de novos planejamentos, utilizando as mídias nas aulas de Educação Física.

Pontos Negativos:

Nessa experiência, tenho a relatar, de forma negativa, o pouco investimento das mídias nas escolas públicas. Nós, professores, encontramos diversas dificuldades para realizar um trabalho que envolva o uso de mídias na educação. Ocorreu um evento imprevisto, justamente no dia que planejamos a aula no laboratório de informática para trabalhar o jogo escolhido: não havia conexão de internet na escola. É constante a instabilidade e queda de sinal da internet que atende à escola, e a mesma é compartilhada com toda escola. Por ser localizada em um bairro de periferia e mais afastado do centro, a escola só tem a opção de uma operadora de internet com baixa velocidade e serviço de péssima qualidade, como relatado pela professora do laboratório de informática. Infelizmente, não fizemos a atividade no dia planejado, mas essa adversidade foi superada e conseguimos colocar em prática a utilização do jogo na aula seguinte.

Considerações Finais:

Com o curso de Especialização Mídias na Educação da Universidade Federal de Juiz de Fora, pude experimentar novas formas de aprendizagens e ferramentas tecnológicas que contribuem de forma eficaz na aprendizagem. Foram diversas atividades de aprendizado que contribuíram de forma efetiva para minha formação, e me tornou um profissional da educação com maior capacidade de realizar diversificados trabalhos com variadas mídias e tecnologias, para promover uma aprendizagem mais atrativa, dinâmica, agradável e dentro da realidade atual dos nossos alunos. Estamos no mundo digital e nossos alunos pertencem e vivenciam a todo momento essa realidade. Sendo assim, a educação e, especialmente, o professor devem acompanhar essas mudanças para se tornarem agentes atualizados, os quais promovam a aprendizagem de acordo com a realidade atual que está inserida a escola e nossos alunos.

Muitos são meus projetos para o futuro como Especialista de Mídias na Educação. Quero continuar buscando mais conhecimentos nessa área, novos cursos, para cada vez me atualizar nesse mundo tecnológico que apresenta novidades e evolução a todo momento, pois como um profissional especializado nessa área, é preciso acompanhar essas constantes mudanças. Com essa formação pretendo, realizar diversos projetos dentro da área da Educação Física utilizando as mídias, pois temos poucas experiências de trabalhos feitos nessa disciplina, talvez seja na escola a disciplina que menos utilize as mídias para promover o conhecimento. E, após essa experiência com o jogo aliado ao conhecimento, no qual obtive resultados efetivos na aprendizagem com meus alunos, estarei propondo novas atividades com outras mídias em minhas aulas, resultado desse aprimoramento que contribuiu em minha formação e prática profissional.

Referências:

ASSMANN, Hugo (Org.). **Redes digitais e metamorfose do aprender**. Petrópolis: Vozes, 2005.

COSTA, A. Q.; BETTI, M. Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. **Rev. Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 27, n. 2, p. 165-178, 2006.

Jogos Educativos. Disponível em www.atividadeseducativas.com.br . Acesso em 05 de junho de 2018.

Jogos Educativos. **Anatomia do sistema locomotor**. Disponível em <http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=9480> . Acesso em 19 de junho de 2018.