

O computador e o telefone celular no processo ensino-aprendizagem da educação física escolar

Dianne Sena¹ (SME)
Taciana Burgos² (UFRN)

Resumo:

O presente trabalho enfoca o uso do computador e do telefone celular como ferramentas de ensino-aprendizagem da Educação Física escolar. Como método utilizamos a pesquisa-ação que nos permitiu testar hipóteses sobre o nosso tema, ampliar as práticas de ensino-aprendizagem nesse componente curricular e somar o uso de tecnologias e suportes já popularizados entre os alunos. Nos resultados apresentamos as modificações realizadas no cronograma escolar da disciplina, nas quais contemplaram diferentes práticas didáticas para a criação e edição de vídeos, de imagens e na pesquisa de temas norteadores. Assim, apresentamos o computador e o telefone celular como mais uma possibilidade de recurso didático, interdisciplinar, para o ensino-aprendizagem da cátedra em questão.

Palavras-chave: computador, mídia móveis, educação física.

Abstract:

This paper focuses on the use of computer and cell phone as tools for teaching and learning of Physical Education. As a method we use action-research allowed us to test hypotheses about our theme, expand the practices of teaching and learning in this curricular component and add the use of technologies and media have popularized among students. The results present the modifications made to the schedule of school discipline, in which beheld different teaching practices for creating and editing videos, images and research of guiding topics. Thus, we present the computer and cell phone as another means of teaching resource, interdisciplinary teaching and learning for the chair in question.

Keywords: computer, mobile media, physical education

Introdução

A inclusão das Tecnologias da Informação e Comunicação - TIC no espaço escolar e social originou, na última década, a reestruturação das atividades de ensino-aprendizagem. A mudança foi iniciada com as políticas públicas para a inclusão das Telessalas (espaços para atividades didáticas com áudio e vídeo) e ampliada com a implantação dos Laboratórios de Informática. Com essa prática, os

saberes ministrados em sala de aula ultrapassaram a oralidade e se somam às atividades que contemplam vídeos, músicas, notícias, hipertextos, animações e jogos, que são acessadas por alunos e professores em computadores conectados à Internet e dispositivos móveis (celulares).

Apesar do crescente uso de novos recursos, em especial ligados à Informática, existem poucos trabalhos na área, principalmente no que se refere ao Ensino da Educação Física. Dentre várias possibilidades de uso das Tecnologias da Informação e Comunicação - TIC no espaço escolar e nas aulas de Educação Física optou-se por pesquisar o uso do computador e do telefone celular no processo de ensino aprendizagem desse componente curricular.

O telefone celular vem atuando como participante assíduo em meio à realidade pedagógica de escolas da rede pública, particular e universitária, já que representa uma ferramenta que figura intimamente socializada às diferentes práticas sociais, na qual seus usuários demonstram letramentos para o seu uso, como adeptos a consumirem seus avanços e convergências midiáticas.

O foco do olhar no computador e no telefone celular na educação estão centrados nas possibilidades de impacto de seus usos no processo de ensino e aprendizagem, não no acesso propriamente dito, mas na incorporação dessa tecnologia como ferramenta para ensinar e aprender. É evidente que o uso do computador e de telefone celular é voltado à diferentes práticas didáticas tais como a criação e edição de vídeos, de imagens e na pesquisa de temas norteadores, porém cabe ao educador ampliar o olhar para a exploração de suas potencialidades para o processo educacional.

Diante deste novo panorama, qual poderia ser o alcance do uso do computador e o telefone celular na educação e no ensino da Educação Física?

Acreditar-se que as novas tecnologias no ambiente educacional e nas aulas de Educação Física disponibilizam e possibilitam a interação dos alunos com a construção e análise do conhecimento, permitindo que os escolares do ensino fundamental compreendam melhor os conteúdos da Educação Física e demais disciplinas escolares.

Para Campos (2007) a escola pode se beneficiar de várias formas com as Tecnologias da Informação e Comunicação - TIC para melhorar o processo de ensino-aprendizagem. Entre várias a escola tem o laboratório de informática, com computadores conectados a internet e o telefone celular.

Na próxima seção discutiremos o contexto escolar frente às tecnologias informáticas.

Contexto escolar e as tecnologias informáticas

A popularização da internet e de suas mídias tem mudado o cenário educacional brasileiro, já que a utilização dos meios de comunicação virtuais e dos dispositivos móveis na escola, se constituem como instrumentos pedagógicos para a aquisição do conhecimento. Partindo dessa premissa, sabemos que os professores se deparam com o desafio de acompanhar esse ritmo, na busca por uma integração com a cultura extra-escolar dos alunos. Estes transpõem as suas práticas sociais para a sala de aula, nas quais se mostram impregnadas por estímulos publicitários, modelos organizacionais e modismos, fato que gera a valorização das mídias virtuais e dos seus dispositivos como sendo os elementos indissociáveis para a comunicação e a melhoria da educação.

Segundo Coelho, M.G.P (2003), os meios, quando não estão acompanhados de ferramentas críticas básicas, editam o mundo dentro de uma lógica de valores que priorizam o fundamentalismo de mercado. As mudanças e as práticas sociais são atingidas e sofrem com essa realidade. O uso sem discernimento das tecnologias na educação também pode reproduzir um processo de significação que alimenta práticas ideológicas e relações de poder desequilibrado. Nenhuma técnica educativa pode substituir a relação professor-aluno, ou mais ainda: as tecnologias, ou o uso instrumental das máquinas não permitem a realização de atividades de consciência.

A circulação de informações e de conhecimentos em redes tecnológicas é uma das marcas da atual sociedade e a necessidade de educação para todos

acompanha a dimensão da sofisticação e da expansão dos meios de comunicação e de informação, assim no ambiente escolar, onde se percebe a invasão descontrolada dos aparatos tecnológicos os alunos se mostram integrados a esse perfil e os professores a margem.

No entanto, o uso das mídias na educação deve ser desmistificado e acompanhado como apoio técnico no processo de ensino-aprendizagem, porque o que vale ressaltar, de fato, no processo educacional, é a expansão e interação das tecnologias de forma simbólica no âmbito de acesso e avanço social.

A sociedade exige que no campo da educação, as instituições públicas (escolas) funcionem organizações comerciais, para que os sujeitos acompanhem as inovações sociais, evoluções tecnológicas e os conhecimentos sejam apresentados em tempo real e instantâneo.

A junção da educação com a mídia precisa ser entendida como um elemento de apoio e não como o seu fundamento. A equipe pedagógica escolar precisa estar capacitada, atualizada e conectada com o desenvolvimento tecnológico da sociedade, além de conhecer o momento ideal de inserir as mídias nas atividades de ensino-aprendizagem. Já os alunos precisam de orientação diante da quantidade e de qualidade das informações em suas vidas, condicionando seu pensar, agir, sentir para um uso consciente das mídias.

Ao observarmos o perfil dos alunos e sua relação com as mídias e seus dispositivos identificamos que eles apresentam uma desenvoltura intelectual e um fácil manejo quando comparado aos docentes. Segundo Oliveira (2009) é a chamada "Young Generation" ou "Geração Y", que faz referência aos nascidos nas décadas de 80/90, que correspondem a grupos culturais de indivíduos capazes de realizar muitas coisas ao mesmo tempo: os multi-tarefas. Para essa geração a escola tradicional perde a sua atratividade se não estiver inserida nesse contexto, já a escola deve incorporar essas mídias e dispositivos com vistas a difundir a reflexão e ensiná-los a fazer escolhas, principalmente, aquelas baseadas em valores humanos positivos, como ética, integridade, solidariedade, conhecimento e a inclusão digital nas escolas.

Desse modo é imprescindível o posicionamento do professor e da escola no encaminhamento do processo educativo, como elementos mediadores de discussões, de reflexões e dinâmicas onde suscitem indagações acerca da compreensão do tempo presente, relacionando-o com o passado, para propor mudanças efetivas para o futuro. Sob essa ótica, o professor não é apenas quem coordena o processo educacional, mas aquele que provoca reflexões críticas em torno das contradições subjacentes do atual contexto social, no sentido de articular ações inovadoras que valorizem a escola pública e sua modernização a partir da inserção das mídias no trabalho pedagógico.

Mas será que os professores sabem informar quais as especificidades das diferentes mídias na sociedade? Que tipo de uso vem sendo feito dessas mídias? Que perspectivas trazem para os diferentes espaços de aprendizagem? Que tipos de conteúdos são veiculados pelas mídias nos espaços de aprendizagem?

O diálogo de jovens e professores é em geral divergente cada um com as suas pretensões. Os professores estão preocupados em apresentar as atividades escolares e os jovens estão ligados a um ambiente de convergência entre a matéria de sala de aula e os conteúdos apresentados no seu dispositivo móvel (música da moda, toque moderno, mensagem surpresa, torpedo publicitário de uma festa, entre outras informações) e ao sair da escola, se conectar ao computador de sua residência ou em lan-house. Deste modo a cultura cotidiana dos jovens segue a passos rápidos e longos, comparado com a dos professores de sua escola.

A cultura que entra nas escolas modifica ações e é modificada por outras culturas e representações constitutivas de saberes que circulam de forma hegemônica nas salas de aula e/ou espaço escolar. Saberes estes que vão (re)desenhando as práticas pedagógicas e, assim, provocando a ilusão de uma nova naturalidade, tomando conta de nossas relações, mas ainda nos deixando perplexos com velhos “problemas” ou tecendo várias alternativas pedagógicas.

Práticas educativas e formadoras se encontram profundamente marcadas pelos mais variados temas e processos midiáticos partindo do princípio de que as mídias provocam impactos nos modos de ver e sentir das pessoas, influenciando

diferentes práticas sociais. Essa presença aparece com evidência na educação, seja ela formal, informal ou não formal, seja presencial, semipresencial e on-line. (MERCADO, 2000)

Constatamos, ao longo do tempo, que a mídia, encontrou terreno fértil nos dispositivos móveis (telefone celular), computadores, televisão, internet, e que estamos cada vez mais dependentes dessas ferramentas, principalmente do telefone celular, por meio de seus vários modelos, tamanhos, cores, usabilidades, que seduzem dia e noite os usuários jovens e adultos. Seus conteúdos se confirmam cada vez mais como influenciadores e formadores de hábitos, opiniões, modelos, normas e novos padrões a serem seguidos, com surgimento de práticas sociais atuais.

Segundo Cota (2000, p.201-222)

Os conhecimentos são construídos em práticas sociais, das quais participamos, quando se integram às críticas que deles fazemos, orientam nossas ações, formando-nos. Esta formação decorre de uma práxis que vamos construindo em colaboração com aqueles com quem vivemos. As práticas sociais se produzem no intercâmbio que as pessoas estabelecem entre si ao significar o mundo que as cerca e ao intervir nele [...], é participando de práticas sociais que as pessoas se abrem para o mundo.

Quando a autora descreve que a formação é construída em colaboração com aqueles que vivemos, apresenta assim a estreita relação entre o professor e o aluno. Esse aluno que faz intercâmbio com conteúdos extra-escolar, com pessoas que vão influencia na construção de seu mundo. Não só pessoas, mas o contato com as ferramentas tecnológicas também farão esse aluno mudar seu comportamento, sua atitude dentro da sala de aula, em contato com os colegas de sala.

Deste modo, percebemos que atualmente conhecer não é mais suficiente, mas os educadores precisam se integrar a essas ferramentas tecnológicas e para isso, pressupõe o desenvolvimento de um processo formativo dos professores nessa nova realidade educativa e social.

Como ressalta Gomes (2002) não basta apenas dispor dos recursos tecnológicos na escola, como o computador, por exemplo, para que se concretizem

as inovações pedagógicas que estas ferramentas possibilitam; “teremos que pensar no professor como agente ativo e fundamental desse processo. Somente uma formação permanente e atualizada poderá propiciar ao professor a oportunidade de incorporar, de forma criativa, o uso dessas novas ferramentas ao seu fazer pedagógico”. (ibid, p.3)

Assim, entendemos que um processo de formação profissional deverá possibilitar ao professor compreender as diversas facetas que permeiam a necessidade ou a imposição da inserção das tecnologias em sua prática pedagógica, garantindo ao docente segurança e autonomia no desempenho de suas funções.

Nesse sentido abordaremos em seguida as ferramentas tecnológicas, o computador e o telefone celular e as possibilidades de uso na prática de ensino do Profissional de Educação Física.

As tecnologias e o processo ensino-aprendizagem na educação física

A Educação Física é uma disciplina que possui um vasto conteúdo formado pelas diversas manifestações corporais criadas pelo ser humano ao longo dos anos. São eles jogos, brincadeiras, danças, esportes, ginásticas, lutas, etc. Este conjunto de práticas tem sido chamado de cultura corporal de movimento, cultura corporal, cultura de movimento, etc. (COLETIVO DE AUTORES, 1994).

Por se tratar de um conjunto de saberes diversificado e riquíssimo, ele é transmitido na escola. Nesse estudo, apresentamos novos aliados no processo de ensino-aprendizagem dessa disciplina: o computador e o telefone celular.

As utilizações do computador e do telefone celular abrem ao ensino vias inexploradas, como potencializam as transposições didáticas de conteúdos e de práticas experimentais de pesquisa. Sabe-se atualmente que quanto mais sentidos integrarem a aprendizagem mais esta se torna eficaz (Coutinho, 2003). Essas tecnologias e mídias apresentam a informação de uma forma que ultrapassa a linguagem verbal, ampliam as possibilidades multisensoriais, promovem nos alunos

o senso de investigação, a iniciativa e o espírito crítico, como rentabilizam e potencializam as capacidades comunicacionais de professores e alunos.

O telefone celular iguala-se ao computador em relação ao número de mídias convergidas. Nele temos a possibilidade, de realizar além de uma ligação telefônica, de assistir tv, ouvir rádio, armazenar e reproduzir músicas, filmar, fotografar, assistir vídeos, compor melodias, acessar a internet, ler notícias e intercambiar arquivos. Estas qualidades permitiram ao computador e o telefone celular tornaram-se uma grande ferramenta educativa, já que a produção dos conteúdos que nele circulam são comuns aos conjuntos de saberes ministrados no contexto escolar e no dia-a-dia de todos.

Nesse sentido, elaboramos, no ano de 2009, um projeto com intitulado “Ética e Convívio Social na aula de Educação Física”. De autoria da professora de Educação Física, realizado na Escola Municipal Professora Ivonete Maciel, em Natal/RN, com a proposta de utilizar o computador e os telefones celulares na disciplina.

O projeto aconteceu em três ambientes: no laboratório de informática, na sala de aula e na quadra da escola (ou pátio), no qual utilizamos os seguintes recursos: artolina, revistas, tesoura, cola, computador do laboratório de informática com internet, celular com filmadora e com câmera. O público alvo foram alunos do 2º anos “C” (25 alunos) e quatro alunos do 4º ano “D”, do turno vespertino. O projeto foi desenvolvido pela professora de Educação Física, com apoio da professora de sala de aula, a professora regente do laboratório de informática. As atividades foram desenvolvidas da seguinte forma:

1º momento: Apresentamos os temas (Ética, Respeito, Disciplina, Solidariedade, Socialização, Cooperação, Colaboração, Ludicidade, Desrespeito, Indisciplina, Agressividade, Egoísmo, Desunião e Paciência) aos alunos, em seguida eles formaram grupos e decidiram qual tema pesquisar;

2º momento: Apresentamos, uma semana antes, à professora do laboratório de informática o roteiro de estudo informando sobre o uso do computador nas pesquisas das palavras pelos alunos;

3º momento: Atividade de pesquisa no laboratório de informática, com acompanhamento da professora de Educação Física e da professora responsável pelo laboratório;

4º momento: Apresentação, em sala de aula, dos alunos de forma oral e escrita, os temas pesquisados;

5º momento: Realização de uma atividade de recorte em revista. Os alunos recortaram imagens, figuras, desenhos que expressavam, de acordo com entendimento deles, a palavra que foi pesquisada e colaram em uma cartolina. Como os temas totalizaram o número de nove, assim também foi à quantidade de cartolinas utilizadas;

6º momento: Expor as cartolinas já produzidas nos murais da escola;

7º momento: Atividade na quadra com alunos do 2º ano "C" e quatro alunos do 4º ano, escolhido pela professora de sala de aula, como convidados. Os alunos-ajudantes fizeram vídeos e fotos com o telefone celular da atividade "Handebol com alvo" na quadra (solicitamos que o aluno responsável pelas fotos, tirasse foto de todos os alunos, individual e em grupo). Os outros alunos ficaram responsáveis por anotar no questionário pré-elaborado, os temas que mais apresentassem na aula;

8º momento: No laboratório de informática os alunos-ajudantes transferiram as fotos dos celulares e os quatro alunos avaliaram as imagens e vídeos relacionando-os com as anotações do questionário. Nesse momento transferimos as imagens e vídeos em todos os computadores do laboratório. Tivemos cuidado em selecionar as fotos para não expor ou constranger nenhum aluno;

9º momento: No laboratório apresentamos aos alunos do 2º ano, as imagens e vídeos, assim cada aluno se assistiu no vídeo e analisou seu comportamento em grupo. Solicitamos que os alunos fizessem relação com seu comportamento, como os temas pesquisados;

10º momento: Em parceria com a professora do laboratório de informática, foi criado, inicialmente, um blog pelos alunos do 4º ano, para inserir as fotos e as atividades desenvolvidas;

11º momento: Apresentação do projeto na Feira de Ciências da Escola pelos alunos do 2º ano e 4º ano.

Com isso, trabalhamos conteúdos da Educação Física, Artes, Português e Temas transversais (ética e o convívio social), usando o computador e o telefone celular como recursos didáticos, interdisciplinar, no processo de ensino-aprendizagem da disciplina cátedra.

Desta forma, os recursos tecnológicos (computadores e celulares) usados nesse trabalho permitiram a produção e veiculação de conteúdos a partir de ferramentas multimídia, disponibilizadas gratuitamente na rede, entre elas: blogs, fotologs, wikis, webcast, podcast e vodcast.

No tocante às suas características, estas ferramentas são de fácil utilização, não necessitam de instalação e manutenção constantes, além de permitirem o trabalho cooperativo e colaborativo. Quanto aos seus recursos, as ferramentas de edição e publicação de conteúdos online disponibilizam espaço para armazenamento de dados; trabalham dentro do princípio da reutilização de conteúdos; oferecem recursos de interatividade, como chats, enquetes, fóruns de discussões e comentários; possuem opções para a configuração de interface; permitem a inserção de diferentes recursos, como vídeo, imagem e áudio; mecanismos de busca, entre outros.

Concluimos que o uso do computador e do telefone celular nas aulas de Educação Física apresentaram-se proveitosas, dinâmicas e significativas, em relação à aprendizagem dos alunos, já que todos participaram e interagiram com todos os conteúdos. Na escola, as atividades ocasionaram um processo de mudança na atuação pedagógica dos professores, sendo esses caracterizados como responsáveis pela orientação e mediação dos conteúdos.

Objetivando a criação e edição de vídeos, imagens e pesquisas com temas relacionais, os alunos, jovens da geração Y, considerados criativos e desenvoltos no uso dos computadores e telefones celulares, foram muito participativos e inventivos nesse processo do projeto.

Outro ponto, que o estudo conseguiu alcançar com êxito, foi às modificações no cronograma escolar da disciplina Educação Física, que no transcorrer do projeto, apresentou várias metodologias de trabalho com seus conteúdos. Deste modo, o professor a partir destas mudanças no seu método educacional, ajudou, direta e indiretamente, o aluno a buscar e alcançar corretamente as informações em fontes de diversos tipos.

Introduzir as novas tecnologias nas escolas requer profissionais qualificados e dedicados e uma estrutura física adequada que possibilite uma melhor apreensão dos conhecimentos. É necessário também, conscientizar toda a sociedade escolar, especialmente os alunos, da importância da tecnologia para o desenvolvimento social e cultural.

Referências Bibliográficas

- CAMPOS, Gilda Helena B. de. **A Qualidade em Software Educacional**. In: Educação em Bytes. Rio de Janeiro: 1995. Disponível em:
<http://www.casadaciencia.ufrj.br/Publicacoes/publicacoes_edbytes95_96.htm>
Acesso em: 28 de abr. 2007
- COELHO, Maria das Graças Pinto. **Base "Estudos e Pesquisas em Meios de Comunicação e Educação" 2003**.
<http://www.combase.educ.ufrn.br/degraca.htm>. Acesso em: 29 out 2010
- COLETIVO DE AUTORES (1994). **Metodologia do Ensino da Educação Física**. 2ª Edição. São Paulo: Cortez Editora.
- COTA, Maria Célia. De Professores e carpinteiros: encontros e desencontros entre teoria e prática na construção da prática profissional. **Educação e Filosofia**, v. 14, nº 27/28, p. 203-222. Ano 2000.
- COUTINHO, L. **Experiências com a Informática Educativa**. 2003. Disponível:
Acesso em: 30 out 2010.
- GOMES, N.G. Computador na escola: novas tecnologias e inovações educacionais. In: BELLONI, M.L.(org) **A formação do professor na sociedade do espetáculo**. São

Paulo: Loyola, 2002. http://www.campusvirtual.br/palavra_lauracoutinho.php

Acesso em 30 out 2010.

MERCADO, Luis Leopoldo. Novas tecnologias na educação: novos cenários de aprendizagem e formação de professores. p.69-124. Oliveira, Maria Antonieta A. de. (org.). *Reflexões sobre conhecimento e educação*. Maceió: Edufal, 2000.

OLIVEIRA, Sidnei. *Geração Y - Era das conexões: tempo de relacionamentos*. Editora: Clube de Autores. 2009

¹ **Dianne SENA, Profa. Esp.**

Secretária Municipal de Educação / Natal – RN (SME)

Departamento de Educação

diannesena@hotmail.com

² **Taciana BURGOS, Profa. Dra.**

Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

Departamento de Comunicação Social

tacianaburgos@hotmail.com