

PRODUÇÃO DE CARTAZES DIGITAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA PROPOSTA UTILIZANDO A PLATAFORMA CANVA

PRODUCTION OF DIGITAL POSTERS IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION: A PROPOSAL USING THE CANVA PLATFORM

Lucas Souza Santos 1

Viviane Cristina de Mattos Battistello 2

Ana Teresinha Elicker 3

Aline Silva de Bona 4

Rosemari Lorenz Martins 5

Resumo: O uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) têm transformado o ambiente escolar, propiciando mais interação, além de uma série de avanços, principalmente no período pandêmico da COVID 19. No entanto, para algumas disciplinas, como a Educação Física, a docência tornou-se um pouco mais desafiadora em um contexto de decretos e protocolos de contingências, delimitados pelo isolamento e/ou distanciamento social. Isto posto, o objetivo do presente texto é apresentar o relato de experiência de uma prática pedagógica, que foi realizada por meio da coleta de dados de produções digitais de cartazes sobre os tipos de esportes, nas aulas de educação física, para turmas do Ensino Fundamental, através da plataforma de edição Canva. Concluiu-se que os desafios em relação à educação física escolar são inúmeros, mas observou-se que o uso das TICs pode ser um caminho a trilhar, considerando-se os ganhos de literacia digital, tanto dos alunos quanto dos professores, até porque não há como retroceder no tempo ou pará-lo.

Palavras-chave: Cultura Digital. Novas Tecnologias. Tecnologias Digitais De Informação E Comunicação. Ferramentas Digitais. Práticas Pedagógicas.

Abstract: The use of Information and Communication Technologies (ICTs) has transformed the school environment, providing more interaction, in addition to a series of advances, especially in the COVID 19 pandemic period. However, for some subjects, such as Physical Education, teaching became a little more challenging in a context of decrees and contingency protocols, delimited by isolation and/or social distancing. That said, the objective of this article is to present the experience report of a pedagogical practice, which was carried out through the collection of data from digital productions of posters about the types of sports, in physical education classes, for elementary school classes, through the Canva editing platform. It was concluded that the challenges in relation to school physical education are numerous, but it was observed that the use of ICTs can be a way to go, considering the gains in digital literacy, both for students and teachers, because there is no way to go back in time or stop it.

Keywords: Digital Culture. New Technologies. Digital Information and Communication Technologies. Digital Tools. Pedagogical Practices.

- 1 Mestre em Diversidade Cultural e Inclusão Social (FEEVALE), Especialista em Educação Básica e Profissional (IFRS). Graduado em Educação Física. É professor de Educação Física. Lattes: <https://lattes.cnpq.br/4764825297573759>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1023-8480>. E-mail: lucasefi94@gmail.com
- 2 Doutora em Diversidade Cultural e Inclusão Social (FEEVALE). Mestra em Letras (FEEVALE). Esp. em Psicopedagogia Clínica e Institucional (UNILASALLE); Graduada em Letras (FEEVALE) e em Pedagogia (UNINTER). É psicopedagoga e pesquisadora voluntária (FEEVALE). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7092425630076810>. ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-0482-8927>. E-mail: vivimattos@feevale.br
- 3 Mestre Ensino de Matemáticas (UFRGS). Doutora em Informática na Educação (UFRGS). E Pós Doutora em Psicologia do Desenvolvimento e da Aprendizagem (USP). Professora de Matemática Licenciada (UFRGS). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0264896077247150>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0052-1987>. E-mail: aline.bona@osorio.ifrs.edu.br
- 4 Mestre Ensino de Matemáticas (UFRGS). Doutora em Informática na Educação (UFRGS). E Pós Doutora em Psicologia do Desenvolvimento e da Aprendizagem (USP). Professora de Matemática Licenciada (UFRGS). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0264896077247150>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0052-1987>. E-mail: aline.bona@osorio.ifrs.edu.br
- 5 Doutora em Letras (PUC/RS). Mestra em Ciências da Comunicação (UNISINOS). Esp. em Linguística do Texto (UNISINOS). Esp. em Psicopedagogia Clínica e Institucional e Neuropsicopedagogia (METROPOLITANA). É coordenadora do Ppg em Diversidade Cultural e Inclusão Social (FEEVALE). Bolsistas Produtividade em Pesquisa II- CNPq. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4951548133959060>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0658-5508>. E-mail: rosel@feevale.br

Introdução

O grande avanço do uso das tecnologias desencadeado pelo afastamento social possibilitou a criação de recursos digitais (aplicativos e plataformas de apoio) que servem de suporte pedagógico a ser utilizado por professores e alunos em sala de aula, o que tornou o processo de ensino-aprendizagem mais interativo e dinâmico. A interação digital possibilita o contato com diversas ferramentas e com os conteúdos, além disso, novas tecnologias vêm surgindo dia após dia. Assim, cada vez mais vivemos em um mundo onde há “atualizações” contínuas no modo de viver, de se comunicar e de interagir em sociedade.

Tais mudanças sociais também batem à porta da escola, pois os alunos, protagonistas do processo ensino-aprendizagem, estão rodeados, em seus lares e em seus contextos, por estímulos digitais. Cabe, dessa forma, pensar sobre os impactos desses novos contextos culturais, mediados pelas tecnologias, sobre as pessoas e também em uma forma de aproximar os processos pedagógicos às demandas da sociedade.

É fato que há uma mudança no dinamismo e na velocidade nos processos nos tempos vividos devido às TICS, a qual impacta nas configurações culturais, criando a necessidade de problematizações em diferentes áreas do conhecimento, sendo a educação física uma delas. Todavia, deve-se ver as ferramentas digitais não em uma visão parcial, mas em uma visão investigativa e reflexiva, planejando sua integração no processo pedagógico (Bianchi, 2009). Desse modo, conforme Bianchi, Pires (2015), cabe pensar as TICs não em um viés meramente instrumental, mas como um fenômeno sociocultural e como inovação tecnológica. Compreendê-las é fundamental para o entendimento dos processos da sociedade atual.

Em uma abordagem de ensino com uso das tecnologias, o professor deve perceber que elas não são apenas um recurso didático a mais disponível a ser utilizado com uma metodologia tradicional, elas exigem novas abordagens, em que o aluno seja o centro do processo. Junto com as tecnologias vem uma nova forma de ensinar e aprender, em que os valores e as competências se integram nas atividades educacionais. Nesse contexto, pode-se trazer a literacia digital, a qual, de acordo com Elicker e Barbosa (2021, p. 30), tem como diz respeito à apropriação de saberes relativos às tecnologias digitais. A literacia digital é importante porque a expansão global e abrangente das tecnologias digitais provocou alterações em diferentes meios, e as interferências delas na linguagem deram origem aos gêneros digitais

Partindo disso, no que tange à educação física escolar, González e Fensterseifer (2009, 2020) colocam esta área entre dilemas sobre “o não mais” e o “ainda não”, ou seja, há dilemas que precisam ser pensados sobre o papel da educação física dentro da escola, como o processo de adequação às novas demandas dessa geração, ao ensino crítico e autônomo, levando em conta as funções sociais a serem exercidas bem como a descentralização esportiva/técnica entre outros.

Sendo assim, a educação física escolar passa a ter responsabilidade não apenas com seus conteúdos formativos culturalmente compreendidos, mas com as demandas sociais fora do âmbito escolar (Fensterseifer, 2012). Cabe à educação física escolar “tratar das possibilidades de movimento dos sujeitos, representações e práticas sociais que constituem a cultura corporal de movimento, estruturadas em diversos contextos históricos” (González; Fraga, 2012, p. 43).

Além disso, fazendo um breve recorte na Base Nacional Comum Curricular- BNCC (Brasil, 2018) e nos Parâmetros Curriculares Nacionais (1998), nota-se que esses documentos já norteiam e apoiam as discussões e o desenvolvimento de projetos educativos através de recursos tecnológicos, como se vê nos fragmentos que seguem:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (Brasil, 2018, s/p).

Saber utilizar diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimentos (Brasil, 1998, p. 8).

Dessa forma, torna-se relevante para a educação física escolar sua inserção na cultura digital dos alunos. Tem-se por cultura digital “as formas de usos e apropriações dos espaços virtuais feitos pelos sujeitos culturais” (Lucena, 2016, p. 282), buscando um trabalho norteado pela BNCC (Brasil, 2018) e pelos PCN’s (Brasil, 1998). Nesse sentido, é importante pensar nos meios tecnológicos como ferramentas para o processo ensino-aprendizagem da chamada cultura corporal de movimento, que, para Betti (2006), é:

[...] aquela parcela da cultura geral que abrange as formas culturais que se vêm historicamente construindo, nos planos material e simbólico, mediante o exercício da motricidade humana – jogo, esporte, ginásticas e práticas de aptidão física, atividades rítmicas/expressivas e dança, lutas/artes marciais, práticas alternativas (Betti, 2006, p.53).

Pensar em complexidade nesse sentido é realizar a interação entre os saberes como uma teia de interrelações, ou seja, como a cultura corporal de movimento e a cultura digital que cercam os alunos podem auxiliar no ganho de conhecimentos e para as aprendizagens. É nesse contexto complexo que a educação se insere (Morin, 2000). O professor de educação física deve “auxiliar o aluno a compreender o seu sentir e o seu relacionar-se na esfera da cultura corporal de movimento” (Betti, Zuliani, 2002, p. 75). Essa esfera vai cada vez sendo mais absorvida pelas mídias, fazendo com que a educação física precise contribuir para uma “formação do receptor crítico, inteligente e sensível frente às produções das mídias no campo da cultura corporal de movimento” (Betti, 2011, p.127).

Atualmente o que se lê são sentimentos de desencorajamento, desconforto, falta de formação inicial e continuada dos professores de educação física, o que distancia suas práticas da utilização das TICs. Desse modo, a divulgação de experiências midiáticas vivenciadas na escola, principalmente na área da educação física, é de suma importância para abrir diálogos e possibilidades em diferentes contextos escolares, chegando aos professores que atuam nesse ambiente, contribuindo para o desenvolvimento de novas aprendizagens e processos de ensino (Gemente; Silva; Matthiesen, 2020; Silveira; Brüggemann; Bianchi, 2019; Chaves *et al.*, 2015; Bianchi, 2009).

Portanto, torna-se relevante estudar esses recursos (as TIC’s), pois influenciam na forma de elaboração de conhecimento, tanto de professores quanto de alunos. Soma-se a isso a escassez de estudos que discutam a inserção das tecnologias no âmbito da educação física escolar, especialmente no ensino fundamental (Nardon; González, 2019). Um instrumento parece ser a plataforma Canva, que possui designs gráficos que permitem aos usuários criarem gráficos de mídia social, apresentações, infográficos, pôsteres e outros conteúdos visuais, para produções individuais e colaborativas, de maneira gratuita e/ou paga. Para usar essa plataforma, o usuário deve estar inscrito através de uma conta própria do Canva ou usando um endereço de e-mail do Gmail. Nessa perspectiva, este estudo, de caráter qualitativo com características descritivas/narrativas, traz um relato de experiência, que objetiva apresentar e analisar o trabalho desenvolvido por professor de Educação Física em suas práticas pedagógicas utilizando TIC’s em aulas de educação física escolar, construindo produtos digitais a partir da plataforma digital Canva.

Metodologia

Este estudo caracteriza-se como qualitativo e descritivo. Trata-se de um relato de experiência que apresenta um projeto desenvolvido em uma escola de ensino fundamental da serra gaúcha. Participaram das atividades alunos do 6º ao 9º ano do ensino fundamental, na disciplina de educação física, divididos em duas turmas de 6º ano, duas turmas de 7º ano, três turmas de 8º ano e 1 turma de 9º ano.

A escola dispõe de um laboratório de informática possuindo cerca de 12 computadores com

acesso à internet. Todos os computadores contam com teclado, mouse e monitor. O laboratório possui, ainda, um projetor de imagem (Datashow), além de uma lousa digital multifunção e um quadro branco. A utilização desse espaço deve ser previamente agendada, ademais, para usá-lo, é necessário cumprir todos os protocolos de higienização do local antes, durante e depois da utilização dos equipamentos, balcões e cadeiras.

Cabe frisar que, devido ao momento de pandemia da Covid-19, todos os protocolos de segurança foram seguidos durante a aplicação do projeto. Em função disso, todos os alunos e o professor utilizavam máscara, respeitando o distanciamento social, e todos higienizando constantemente as mãos.

As atividades visando ao produto digital tiveram início durante o ano de 2021, ainda na pandemia, nos meses de maio a agosto. Foram realizadas sete atividades escolares remetidas da disciplina de educação física, encaminhadas para realização em domicílio e posteriormente ministradas em aula. Cabe salientar que, ao longo desse período, as aulas estavam ocorrendo com 50% de ocupações em sala, ou seja, metade dos alunos estava indo à escola para aulas presenciais e a outra metade estava realizando atividades em casa, divididos em grupo A e grupo B em cada turma, como vê-se no Quadro 1.

Quadro 1. Organização das remessas e desenvolvimento do projeto

Mês/ano	Semana	Grupo / nº do Conjunto de Atividades remetidas / Local de realização	Grupo / nº do Conjunto de Atividades remetidas / Local de realização
mai/21	1	50% da Turma (Grupo A) - 1º Conjunto atividades remetidas - Alunos na Escola	-
	2	50% da Turma (Grupo B) - 1º Conjunto atividades remetidas - Alunos na Escola	50% da Turma (Grupo A) - 1º Conjunto atividades remetidas - Alunos Em Domicílio
	3	50% da Turma (Grupo A) - 2º Conjunto atividades remetidas - Alunos na escola	50% da Turma (Grupo B) - 1º Conjunto atividades remetidas - Alunos Em Domicílio
	4	50% da Turma (Grupo B) - 2º Conjunto atividades remetidas - Alunos na escola	50% da Turma (Grupo A) - 2º Conjunto atividades remetidas - Alunos Em Domicílio
jun/21	1	50% da Turma (Grupo A) - 3º Conjunto atividades remetidas - Alunos na escola	50% da Turma (Grupo B) - 2º Conjunto atividades remetidas - Alunos Em Domicílio
	2	50% da Turma (Grupo B) - 3º Conjunto atividades remetidas - Alunos na escola	50% da Turma (Grupo A) - 3º Conjunto atividades remetidas - Alunos Em Domicílio
	3	50% da Turma (Grupo A) - 4º Conjunto atividades remetidas - Alunos na escola	50% da Turma (Grupo B) - 3º Conjunto atividades remetidas - Alunos Em Domicílio
	4	50% da Turma (Grupo B) - 4º Conjunto atividades remetidas - Alunos na escola	50% da Turma (Grupo A) - 4º Conjunto atividades remetidas - Alunos Em Domicílio

jul/21	1	50% da Turma (Grupo A) - 5º Conjunto atividades remetidas - Alunos na escola	50% da Turma (Grupo B) - 4º Conjunto atividades remetidas - Alunos Em Domicílio
	2	50% da Turma (Grupo B) - 5º Conjunto atividades remetidas - Alunos na escola	50% da Turma (Grupo A) - 5º Conjunto atividades remetidas - Alunos Em Domicílio
	3	50% da Turma (Grupo A) - 6º Conjunto atividades remetidas - Alunos na escola	50% da Turma (Grupo B) - 5º Conjunto atividades remetidas - Alunos Em Domicílio
ago/21	1	50% da Turma (Grupo B) - 6º Conjunto atividades remetidas - Alunos na escola	50% da Turma (Grupo A) - 6º Conjunto atividades remetidas - Alunos Em Domicílio
	2	50% da Turma (Grupo A) - 7º Conjunto atividades remetidas - Alunos na escola	50% da Turma (Grupo B) - 6º Conjunto atividades remetidas - Alunos Em Domicílio
	3	50% da Turma (Grupo B) - 7º Conjunto atividades remetidas - Alunos na escola	50% da Turma (Grupo A) - 7º Conjunto atividades remetidas - Alunos Em Domicílio
	4	-	50% da Turma (Grupo B) - 7º Conjunto atividades remetidas - Alunos Em Domicílio

Fonte: elaborado pelos autores (2022).

As atividades escolares remetidas eram construídas pelos professores da rede municipal de ensino, ora de maneira conjunta ora de maneira individual, de acordo com cada professor. Durante as quatro primeiras atividades escolares remetidas foram debatidos temas como: Jogos Olímpicos (origem e história dos jogos), atletismo (saltos, arremesso, lançamentos e corridas), Olimpíadas 2021 (local, data, modalidades esportivas, atletas brasileiros), entre outros assuntos voltados a esta temática, visto o período olímpico deste ano.

Na quinta remessa (em agosto), deu-se início à fase de pesquisa do projeto (perguntas norteadoras no Quadro 2). O tema da pesquisa foram os esportes olímpicos, coletivos e individuais, ou seja, as modalidades esportivas que teriam participações nas Olimpíadas 2021. O professor de educação física ficou junto aos alunos no laboratório, deu todo suporte de acompanhamento para a pesquisa, primando pela autonomia dos alunos, ou seja, os alunos foram os pesquisadores e coletaram as informações. Cabe salientar, que coube ao professor se atentar à fidedignidade dos dados pesquisados pelos alunos, guiando-os a sites seguros de pesquisa, mantendo diálogos sobre os dados encontrados, melhores formas de procura, entre outros.

Quadro 2. Perguntas norteadoras para a pesquisa.

1. Qual O Nome Da Modalidade Esportiva Coletiva Escolhida?
2. Qual O País De Origem Da Modalidade Coletiva?
3. Quais Suas Principais Regras?
4. Quais Equipamentos Necessários Para Sua Jogabilidade?
5. Quais Os Principais Atletas Brasileiros (As) Desta Modalidade?
6. Quais Foram Os Melhores Resultados Do Brasil Nesta Modalidade Em Jogos Olímpicos?

Fonte: elaborado pelos autores (2022).

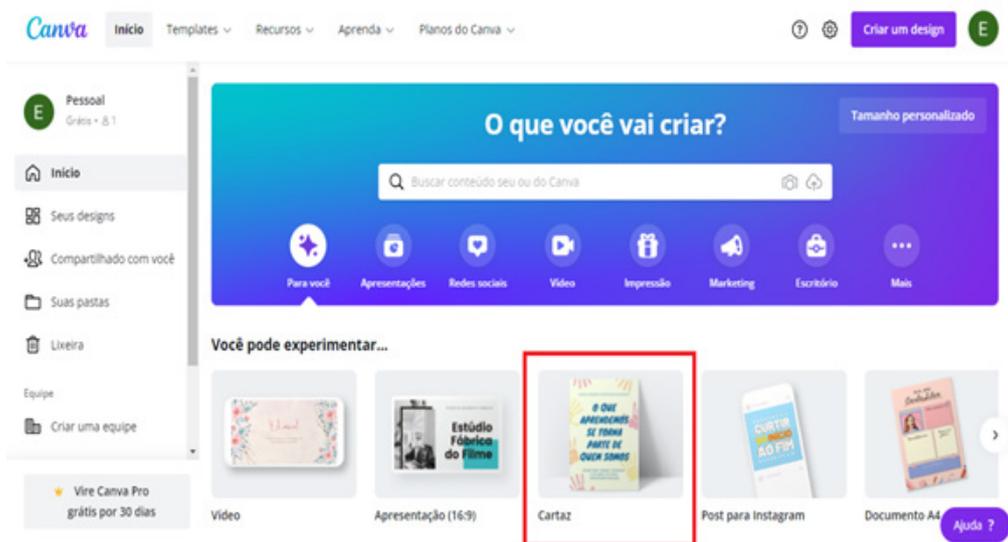
Como narrado anteriormente, para o uso do laboratório, a turma foi dividida, metade do grupo usou-o em uma semana e a outra metade usou na semana posterior. Quando a turma estava em sua semana de atividades domiciliares, foram enviadas atividades sobre essa temática (Olimpíadas) para serem feitas em casa (sexta remessa), todavia, não eram atividades de pesquisa,

pois nem todos os alunos tinham a possibilidade de realizar atividades desse tipo.

E, na semana presencial posterior (equivalente à sétima remessa), os alunos tiveram um momento de diálogo e exposição dos resultados, usando datashow e ferramentas e layouts do site Canva.com. Esse site, segundo sua própria descrição, é direcionado para pessoas que querem criar desde logotipos, conteúdos para redes sociais, documentos, impressões entre outros, a partir de templates, fotos e fontes gratuitas. O site possui um armazenamento de documentos em nuvem, dessa maneira, coube ao professor criar um e-mail para que todos os alunos acessassem o site e pudessem ter seus trabalhos salvos e posteriormente avaliados pelo professor.

Depois desse momento de introdução ao site, os alunos, já com suas pesquisas concluídas, foram criando cartazes digitais (Figura 1) com base nos dados pesquisados, tendo o acompanhamento do professor durante a produção dos alunos, sanando e esclarecendo dúvidas.

Figura 1. Ilustração do site *Canva.com*, em destaque a categoria “Cartaz” a qual foi utilizada pelos alunos



Fonte: Canva.com/ organizado pelos autores (2022).

Desenvolvimento, resultados e discussão

O resultado da produção de cartazes digitais pode ser visualizado nas Figuras 2 a 10. Cabe salientar que os alunos, ao término das produções, puderam acessar a aba “Seus Projetos” e visualizar os conteúdos produzidos pelos colegas de sua turma ou de turmas de anos escolares diferentes.

Produto Digital

Figura 2. Exemplo de cartaz digital feito pelos alunos



Fonte: Canva.com (2022).

Figura 3. Exemplo de cartaz digital feito pelos alunos



Fonte: Canva.com (2022).

Figura 4. Exemplo de cartaz digital feito pelos alunos



Fonte: Canva.com (2022).

Figura 5. Exemplo de cartaz digital feito pelos alunos



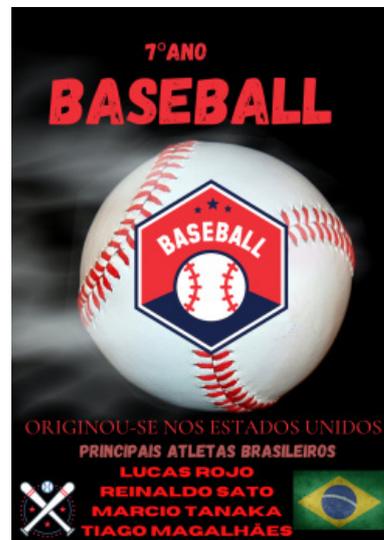
Fonte: Canva.com (2022).

Figura 6. Exemplo de cartaz digital feito pelos alunos



Fonte: Canva.com (2022).

Figura 7. Exemplo de cartaz digital feito pelos alunos



Fonte: Canva.com (2022).

Figura 8. Exemplo de cartaz digital feito pelos alunos



Fonte: Canva.com (2022).

Figura 9. Exemplo de cartaz digital feito pelos alunos



Fonte: Canva.com (2022).

Figura 10. Exemplo de cartaz digital feito pelos alunos



Fonte: Canva.com (2022).

Abrindo reflexões e análises sobre os possíveis debates obtidos a partir desse projeto, criaram-se duas categorias de análise: a inserção digital e a necessidade da literacia digital e Cultura corporal de movimento e a cultura digital: pontos de convergência.

A Inserção Digital e a Necessidade da Literacia Digital

Primeiramente, o que chamou a atenção do professor de educação física que coordenou a atividade foram as dificuldades em relação à procura das respostas das perguntas norteadoras na internet, em relação à busca de frases corretas que levassem ao tema proposto, ou seja, a formulação das palavras-chaves/descriptores para encontrar a resposta que estavam procurando. Outro aspecto foram os sites de pesquisa, que muitas vezes não eram fidedignos. Sendo assim, é errôneo pensar que, por terem em seu cotidiano aparelhos eletrônicos, a grande maioria dos estudantes tem competência digital para realizar uma pesquisa com autonomia, sem mediação do professor.

Consecutivamente, outro aspecto que chamou a atenção do professor foi em relação à digitação no teclado do computador, pois houve dificuldades em relação à acentuação, à pontuação, ao encontro de algumas letras e símbolos. Sabe-se que a maioria dos alunos possui fluência em Smartphones e que há certa hipótese de que esta se “transfira” ao teclado de digitação, de funções, de navegação, teclas especiais, teclas de controle, teclas numéricas de computadores (desktops), mas não foi o ocorrido, já que, em diversas situações, o professor orientou esse manuseio dos alunos no teclado. Em um estudo intitulado “A integração das tecnologias educacionais nas aulas de educação física do ensino médio de uma escola pública: resultados de uma pesquisa-ação”, Morisso, Vargas, Mallmann, (2017) notou-se desafios como a baixa fluência tecnológica de professores e alunos, tecnologias que não funcionam e pouco tempo para a professora interagir. Nesse sentido, tendo uma visão multidimensional deste breve projeto, nesses primeiros dois aspectos observados, vê-se uma necessidade de preparação para o futuro, de uma educação de forma integral. A pesquisa estava se desenvolvendo no âmbito escolar, na disciplina de educação física, desenvolvendo os conteúdos de esportes no contexto as Olimpíadas e no contexto geral dos alunos, entretanto, outros conhecimentos foram sendo adquiridos durante esse processo, como: análise de conteúdos, leitura crítica, digitação, refletir sobre a web para além do entretenimento entre outros.

Ainda nessa visão, notou-se o engajamento dos alunos na produção de conteúdo, os *templates* e o *layout* do site Canva.com chamaram a atenção dos alunos, há uma familiaridade com os conteúdos que eles veem em suas redes sociais, em games e em outras ferramentas digitais. Há

um processo interessante nesse sentido, indo ao encontro novamente da visão multidimensional, ou seja, ao produzirem o cartaz digital, os alunos desenvolveram estratégias de produção, síntese da pesquisa escrita, esquemas de cores, fontes e imagens entre outros, e quiçá, estimulando futuras profissões e atuações laborais. Em relação à produção no ambiente virtual, notou-se motivação e feedbacks positivos dos alunos, mostrando que a inserção da cultura digital nas aulas parece ser um meio atrativo para o desenvolvimento de projetos pedagógicos.

A literacia digital propõe que o aprendizado seja construído em conjunto com os alunos por meio de práticas interativas entre os sujeitos envolvidos no processo. Compreendendo o processo de desenvolvimento da literacia digital, entendemos que os recursos digitais móveis presentes nas atividades desenvolvidas nos contextos formais de aprendizagem, através de uma abordagem diferente da tradicional, ou seja, uma abordagem criativa, propicia ao aluno um espaço para o criar. Sendo assim, a literacia digital, com base na fluência e cidadania digital da FCT (2020), é o domínio dos códigos que prevalecem no ciberespaço, o que permite ao aprendiz ser consumidor e autor no ambiente virtual com habilidade de criar após apropriação do conhecimento, o que acreditamos ser possível acontecer de forma conjunta ao aprendizado das matérias/conteúdos de estudos. Na perspectiva do ensino híbrido, a tecnologia permeia as atividades e contempla o processo que é híbrido através dos recursos, espaços e movimento das atividades no processo de aprendizagem.

A educação vem em uma crescente busca por uma abordagem de ensino que contemple a real necessidade dos alunos deste século. Atualmente o uso das tecnologias digitais é parte do desenvolvimento pedagógico nas práticas docentes em ambientes formais de aprendizagem. Há um elo entre os recursos pedagógicos e a inserção de tecnologias digitais no processo de ensino. De acordo com Wolf, “abordagem híbrida da construção de um cérebro duplamente letrado precisa ser muito mais cuidadosa no seu desenvolvimento” (Wolf, 2019, p. 209), levando em conta a diversidade e o ritmo de cada aprendiz, embora ainda longe ainda da teoria *ciborgue de Hoquet* (2019), em que o pensamento filosófico medita a respeito das relações entre a máquina e organismo humano em uma possibilidade de combinação entre as partes.

Tendo em vista que, no processo de ensino, podemos afirmar que a “noção de sistema, ou mesmo de organização, [...], permite conectar e religar as partes a um todo e nos livrar dos conhecimentos fragmentados” (Morin, 2015, p. 110), a abordagem de ensino deve contemplar as necessidades dos aprendentes e não de forma fragmentada por disciplinas. A preeminência de um “conhecimento fragmentado em disciplinas com frequência é ineficiente para efetivar a ligação entre as partes e as totalidades e deve ceder lugar a um modo de conhecimento capaz de conceber os objetos em seus contextos, em seus complexos, em seus conjuntos” (Morin, 2015, p. 100). Para tanto, é necessário observar o todo que se insere e se interliga culturalmente, formando o meio cultural. A globalização promoveu novas oportunidades de ensino favorecendo novas abordagens. E,

o sujeito aprendiz não é mais percebido como passivo no processo educacional, ou seja, não se configura apenas como um mero recebedor de informação. Pelo contrário, ganha a possibilidade de ser ativo, interagindo com a informação e com outros indivíduos, de forma a construir seu próprio conhecimento e artefatos tecnológicos culturais (Elicker, Barbosa, 2021, p. 21).

O criar através da cooperação entre o grupo de aprendizagem fornece subsídios para construir o saber através da experimentação e, assim, despertar o interesse do aluno pelo seu processo de aprendizagem, assumindo a responsabilidade de autoria orientado pelo professor. De acordo com (Morin, 2015, p. 86), é “preciso saber despertar o interesse, o que pode ser feito em todas as matérias existentes (e o interesse será tanto mais forte quanto mais as matérias que propomos introduzir no ensino forem próprias para despertar o interesse)”.

Nesse processo, a aprendizagem é centrada no aluno, o professor o orientará, incentivando-o a criar e a desenvolver o pensamento crítico através do envolvimento/utilização de materiais digitais e não digital.

Cultura Corporal de Movimento e a Cultura Digital: Pontos de Convergência

No que tange à educação física especificamente, viu-se uma noção maior da abrangência da área no cotidiano dos alunos, notadamente enfatizada pelas Olimpíadas, em relação à divulgação nas mídias de forma geral. Além disso, notou-se a pesquisa por modalidades esportivas que não são comuns aos contextos dos alunos, como: polo aquático, bike bmx, esgrima, baseball, surf entre outras. O que mostra a curiosidade por esportes diversificados e por informações sobre eles que podem ser visualizadas de maneira digital.

Segundo Camilo e Betti (2010), a cultura corporal de movimento está nas mídias, e esta, por sua vez, exerce influências sobre a significação e sobre as representações da sociedade frente a estas práticas corporais. O intuito econômico, o sensacionalismo e diferentes meios de emissão induzem o receptor a determinadas escolhas. Todavia, o que se viu com a escolha de esportes diferentes dos habituais é que a maioria dos alunos, ao tornarem-se produtores de conteúdo (cartaz virtual), acabou por se “aventurar” a pesquisar sobre práticas esportivas que não lhe são comuns. Nesse sentido, os autores colocam que,

reconhecer o aluno como produtor de conhecimento e ressignificador do mundo a sua volta, trazer para o currículo escolar a discussão acerca dessa pluralidade de informações que nos rodeiam, modelam condutas e opiniões. Não devemos negar a priori as novas mídias que aparecem constantemente nas mãos e bolsos dos alunos e em seus comportamentos. É tarefa da escola e, nesse caso, da Educação Física escolar, dar respaldo ao aluno em suas escolhas sobre como se relacionar com essas mídias e, portanto, elas precisam ser reconhecidas como meios e conteúdos de extrema relevância no currículo escolar (Camilo, Betti, 2010, p. 134).

É relevante para a educação física, como área, o adentramento em projetos de produções digitais como o aqui apresentado buscando a disseminação da Cultura Corporal de Movimento (Betti, 2006; Bianchi, Hatje, 2007), fazendo com que os alunos percebam a existência da educação física em seu contexto, em lugares que antes passavam despercebidos, e reflitam sobre isso. Em especial porque o “bombardeio de informações” a que nossos alunos estão expostos em seus afazeres tecnológicos não é “neutro”, possui vieses de consumo, de estética entre outros. Analisando isso, tornam-se importantes as ações educativas que visam sujeitos autônomos, que compreendam os reais significados do contexto digital no qual se inserem.

Um exemplo disso é o estudo feito por Bianchi (2009), trabalhando os conteúdos da educação física escolar através de blogs. A autora enfatiza algumas observações: a importância da formação continuada em mídia-educação física; a experiência proporcionou aprendizados e reflexões aos professores, não somente aos alunos; os professores disseminaram os conhecimentos aprendidos, levando-os tanto para a vida profissional quanto para a pessoal. Outro estudo que merece ser destacado é o de Cardozo e Bianchi (2020), que realizaram encontros e discussões sobre as temáticas “saúde e esporte a partir de suas mediações”, construindo, no final, um jornal escolar. Os pesquisadores mediaram, pedagogicamente, ressignificações do discurso midiático no cenário da educação física escolar. Tem-se, ainda, a pesquisa de Seibel e Isse (2017), que realizaram trabalhos com tecnologias digitais (videogame, TV e celulares) e notaram resultados positivos, possibilitando maiores engajamentos nas aulas, ampliação do trabalho coletivo e interação, observando que as TICs aproximam a realidade do aluno à cultura, à linguagem, a práticas cotidianas e aos saberes da educação física escolar.

Partindo desses exemplos, vê-se que o uso das TICs em sala de aula pode contribuir para o processo de ensino-aprendizagem, pois traz a possibilidade de criação, ressignificação e reflexão sobre a cultura corporal, no que tange a suas dimensões: conceitual, procedimental e atitudinal, não comprometendo o fazer (Torres *et al.*, 2017).

A dicotomia “aula prática e aula teórica” marca a área. Podem-se perceber dificuldades

iniciais frente à aula teórica, porque os alunos têm resistência, muitas vezes, à aula fora do ambiente “quadra/ginásio”. Essa mudança de espaço deve ser promovida pelos professores de maneira a valorizar a produção de conteúdos conceituais e atitudinais, saindo de um currículo da educação física baseado no procedimental técnico esportivo. Há uma necessidade de interligações entre teoria e prática, visando a um desenvolvimento integral do aluno. Para embasar essas afirmações, pode-se citar Gemente, Silva e Matthiesen (2020), que elencaram desafios para a inserção das TICs, nas aulas de educação física escolar. Um dos desafios apresentados é o conflito entre a aula prática e a aula teórica. Os pesquisadores veem a necessidade de superação desse conflito, buscando inovações no que tange às formas de aprender e vivenciar a educação física escolar.

Tahara e Darido (2017) já haviam abordado a necessidade de interação entre a educação física e as novas tecnologias como um processo de incorporação de uma nova linguagem, o que é um grande desafio para a área. Isso pode ser visto como estranho e não habitual, vista as modalidades tradicionais em quadras e campos, entretanto, enriquece e amplia as possibilidades de abordagens e aprendizados dos conteúdos da área. Diversos são os meios tecnológicos que podem enriquecer as práticas corporais da educação física escolar, por exemplo:

[...] o uso dos videogames e jogos virtuais em sala de aula, vídeos e filmes para tratar de determinado conteúdo da área, acessos à internet como fonte de pesquisa e informações referentes a temas tratados em aula, participação em redes sociais e fóruns de debate em grupos criados pela classe para discussões e postagens acerca dos conteúdos e vivências, entre outras maneiras que as tecnologias nos permitem atualmente explorar e conectar (Tahara, Darido, 2017, p. 73).

Trazendo um contraponto, Cruz Junior (2018), em seu estudo intitulado “Entre filhos e órfãos da cibercultura: revisitando a noção de nativos digitais”, apresenta um viés crítico e reflexivo sobre a utilização das tecnologias com “utopias”. O autor coloca que há uma necessidade de

[...] identificar os usos regulares e as práticas culturais atinentes às mídias; observar suas prováveis fontes de inovação, retirando-se de seu estado bruto/marginal e submetendo-as a rigorosos processos de análise e sistematização; e por fim, inseri-las em propostas educacionais abertas e de grande alcance social (Cruz Junior, 2018. p. 21).

Na verdade, existe a necessidade de abordar a literacia de mídias e informação (como debatido anteriormente neste estudo), para facilitar a interação entre professores e alunos, efetivando, assim, o processo ensino-aprendizagem dentro da escola, ou seja, construindo histórias multiplataformas, criando produtos audiovisuais, visando à participação crítica e criativa na sociedade contemporânea conectada (Costa, 2016a). Ou seja, os alunos devem ser capazes de contribuir para a construção de uma democracia digital (mediando divergências, respeitando a pluralidade e a liberdade de expressão, banalizando práticas de silenciamento e de censura, entre outros), a fim de que possam identificar notícias falsas e possíveis desinformações (Cruz Junior, 2021). Bem como, que identifiquem virtualização do corpo no “esporte-telepetáculo” (Betti, 1998), as relações de consumo e as práticas corporais, o impacto das mídias nas crianças e jovens, entre outros. Isso, conseqüentemente, faz com que o professor transforme sua aula tradicional em uma experiência corporal educativa (Costa, 2016b; Costa, 2015).

Especificamente, no que tange à educação física escolar frente à literacia digital, o que se pretende é criar um contexto e um manuseio na perspectiva emancipadora e autônoma, desenvolvendo competências para uma prática social que analise, avalie e produza conhecimentos das práticas corporais em um viés crítico, conjecturando os fenômenos da sociedade contemporânea.

Considerações Finais

As exposições analisadas neste trabalho desenvolvido por um professor de educação física

em suas práticas pedagógicas, utilizando as TICs em suas aulas para construir produtos digitais a partir da plataforma digital Canva, ilustram algumas possibilidades e reflexões frente à utilização de ferramentas e plataformas digitais.

Em propostas desse tipo, deve ser considerada a literacia digital dos alunos envolvidos, ou seja, não cabe um pensamento simplista dos professores em relação ao desenvolvimento das atividades pedagógicas, como se os alunos não necessitassem de seu apoio durante as tarefas, pois os alunos são usuários de meios de entretenimento e de comunicação digitais, todavia, isso não lhes garante a fluência necessária em ferramentas de pesquisa e de manuseio de aparelhos/computadores para a produção de um produto digital.

Pensar essas tarefas digitais de maneira multidimensional faz-se necessário, pois a cultura digital que cerca o aluno encontra-se com a cultura corporal de movimento que está inserida em seu cotidiano. Sendo assim, além de aprendizagens em relação ao processo de construção (pesquisa, seleção de conteúdos, sínteses, produção do cartaz entre outros), o aluno consegue identificar as práticas corporais inseridas na sociedade. Essa identificação desperta a curiosidade dos alunos, haja vista o número de modalidades esportivas pesquisadas que não estão no cotidiano dos alunos, o que mostrou o interesse em aprender sobre outras modalidades que chamaram a atenção deles. A disciplina também ganha com isso, pois os alunos passam a reconhecer a cultura corporal de movimento e a educação física nas mídias e no cotidiano.

Expuseram-se, neste estudo, potencialidades para a área da educação física no que tange à utilização de ferramentas digitais nas aulas, que são muitas. Todavia, os desafios para a educação física e para os usos das TICs também são inúmeros. Percebe-se que ainda há um caminho a trilhar, para haver ganhos decorrentes da literacia digital, tanto para os alunos, quanto para os professores. Contudo, não há como retroceder ou parar no tempo. Para a área que tem em suas características principais o movimento, no sentido da inclusão digital nas aulas, este deve seguir em frente.

Referências

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

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **PCNs-Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.126p

BETTI, Mauro. Imagens e ação: uma pesquisa-ação sobre o uso de matérias televisivas em programas de educação física do ensino fundamental e médio. **Movimento**, v. 12, n. 2, maio/agosto, p. 95-120. 2006.

BETTI, Mauro; ZULIANI, L. R. Educação Física escolar: uma proposta de diretrizes pedagógicas. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 73-81, jan/dez. 2002.

BETTI, Mauro. **A Janela de vidro: esporte, televisão e educação física**. Campinas: Papyrus, 1998.

BIANCHI, Paula; PIRES, Giovani De Lorenzi. Cultura Digital e Formação de Professores de Educação Física: Estudo de Caso na Unipampa. **Movimento**, Porto Alegre, p. 1025-1036, ago. 2015. ISSN 1982-8918. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/53778>>. Acesso em: 15 fev. 2022. doi:<https://doi.org/10.22456/1982-8918.53778>.

BIANCHI, Paula. Relato de experiência em mídia educação (física) com professores da rede municipal de ensino de Florianópolis/SC. **Anais XVI CONBRACE**. Salvador, 2009.

BIANCHI, Paula; HATJE, Marli. A Formação Profissional Em Educação Física Permeada Pelas Tecnologias De Informação E Comunicação No Centro De Educação Física E Desportos Da Universidade Federal De Santa Maria. **Pensar a Prática**, 10(2), 123–138. 2007.

CAMILO, Rodrigo Cordeiro; BETTI, Mauro. Multiplicação E Convergência Das Mídias: Desafios Para a

Educação Física Escolar. **Motrivivência** - Revista De Educação Física, Esporte E Lazer, 34 -2010.

CHAVES, Paula Nunes; BARROS, Joyce Mariana Alves; SOUSA, Dandara Queiroga de Oliveira; COSTA, Ana Luiza Silva; ARAÚJO, Allyson Carvalho de. Construindo diálogos entre a mídia–educação e a Educação Física: uma experiência na escola. **Motrivivência**. 27. 150. 2015.

CARDOZO, Cleiton de Moraes; BIANCHI, Paula. Educação física escolar e mídia: relato de experiência. **RELACult - Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura e Sociedade**, [S. l.], v. 6, n. 5, 2020. DOI: 10.23899/relacult.v6i5.1885. Disponível em: <https://periodicos.claec.org/index.php/relacult/article/view/1885>. Acesso em: 16 fev. 2022.

COSTA, Alan Queiroz da. Jogos Digitais na Educação como conteúdo: possibilidades de intervenções integradoras. **XV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital – Proceedings of SBGames**. 2016a.

COSTA, Alan Queiroz da. Literacias de mídia e informação, jogos digitais e educação física: aproximando relações e discutindo possibilidades. **III Fórum de Pesquisadores das Subáreas Sociocultural e Pedagógica da Educação Física; VI Fórum de Pós-Graduação do Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte; a Pós-Graduação na Educação Física e a Educação Básica Brasileira**. ESEFID - UFRGS. Porto Alegre - RS. 2016b.

COSTA, Alan Queiroz da. Discutindo Comunicação, Esporte e Educação Física: contribuições a partir dos estudos das Literacias Digitais (LDs). In: **XXXV III Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação: Comunicação e Cidade Espetáculo**, Rio de Janeiro, 2015.

CRUZ JUNIOR, Gilson. Entre os filhos e órfãos da cibercultura: revisitando a noção de nativos digitais. **Revista Observatório**. v. 4, janeiro - Março, 2018.

CRUZ JUNIOR, Gilson. “Ver o que temos diante do nariz requer uma luta constante”: a pós-verdade como desafio à educação na era digital. **ETD- Educação Temática Digital**, Campinas, SP v.23 n.1 p. 273-290 jan. /mar. 2021.

ELICKER, Ana. Textos digitais multimodais de forma colaborativa entre os alunos. In: **Base Nacional Comum Curricular**, BNCC, 2018.

ELICKER, Ana; BARBOSA, Débora. **Literacia digital**. Primeira edição. Editora Cirkula. Porto Alegre, 2021.

FCT - Fundação para a Ciência e a Tecnologia. **Inclusão, Acessibilidade e Literacia Digitais**. 2020. Disponível em: <https://www.fct.pt/dsi/inclusaoacessibilidadeliteraciadigitais/enild> . Acesso em: 07 maio 21.

FENSTERSEIFER, Paulo Evaldo. O QUE SIGNIFICA APRENDER NO ÂMBITO DA CULTURA CORPORAL DE MOVIMENTO?. **Atos de pesquisa em educação** , v. 7, n. 2, pág. 320-328, 2012.

GEMENTE, Flórence Rosana Faganello; SILVA, Ana Paula Salles da; MATTHIESEN, Sara Quenzer. Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação: desafios e possibilidades para a inserção na Educação Física escolar. **Políticas de Educação, Internacionalização e Formação de Professores**. v. 12 n. 28- 2020.

GONZÁLES, Fernando Jaime; FENSTERSEIFER, Paulo Evaldo. Entre o “não mais ” e o “ainda não”: pensando saídas do “não-lugar” da EF escolar I. **Cadernos de Formação RBCE**, v. 1, n. 1, p. 9-24, set. 2009.

GONZÁLES, Fernando Jaime; FENSTERSEIFER, Paulo Evaldo. Entre o “não mais ” e o “ainda não”:

pensando saídas do “não-lugar” da EF escolar II. **Cadernos de Formação RBCE**, v. 1, n. 2, p. 10-21, mar. 2020.

GONZÁLEZ, Fernando Jaime; FRAGA, Alex Branco. **Afazer da Educação Física na escola: planejar, ensinar, compartilhar**. Edelbra Editora Ltda, 2012.

HOQUET, Thierry. **Filosofia ciborgue, pensar contra os dualismos**. São Paulo: Editora Perpectiva, 2019.

LUCENA, Simone. Culturas digitais e tecnologias móveis na educação. Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), por meio do Programa Institucional de Iniciação à Docência (Pibid). **Educar em Revista [online]**. 2016, v. 00, n. 59 [Acesso 15 Fevereiro 2022], pp. 277-290. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/0104-4060.43689>.

MORISSO, Maríndia Mattos; VARGAS, Tairone Girardon de; MALLMANN, Elena Maria. A integração das tecnologias educacionais nas aulas de Educação Física do ensino médio de uma escola pública: resultados de uma pesquisa-ação. **RENOTE. REVISTA NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO**, v. 15, p. 1-10, 2017. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/79265>>. Acesso em: 15 de fevereiro de 2022.

MORIN, Edgar. **Ensinar a viver: Manifesta para mudar a educação**. Trad. Edgar de Assis Carvalho e Mariza Perassi Bosco. Porto Alegre: Sulina, 2015.

MORIN, Edgar, 1921. **A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento**. Tradução Eloá Jacobina. - 8a ed. -Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

NARDON, Tiago Aparecido; GONZALEZ, Fernando Jaime. Jogos e brincadeiras: o ensino mediado pelas tecnologias da informação e comunicação. **Rev. Motriviv. [online]**. 2019, vol.31, n.59, e58147. Epub 03-Dez-2019. ISSN 2175-8042. <https://doi.org/10.5007/2175-8042.2019e58147>.

SEIBEL, Diego Augusto; ISSE, Silvane Fensterseifer. Tecnologias Digitais: Ferramenta Pedagógica Para As Aulas De Educação Física. **Revista Didática Sistêmica**, [S. l.], v. 19, n. 1, 2017. p. 68–82, DOI: 10.14295/rds.v19i1.7222. Disponível em: <https://periodicos.furg.br/redis/article/view/7222>. Acesso em: 15 fev. 2022.

SILVEIRA, Juliano; BRÜGGEMANN, Ângelo Luiz; BIANCHI, Paula. Formação de professores de educação física e tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC)/mídia: uma relação possível? Análise das propostas curriculares de universidades federais brasileiras. **Motrivivência**, V. 31, n. 57, jan./ mar., 2019.p. 1-19.

TAHARA, Alexander Klein; DARIDO, Suraya Cristina. Tecnologias Da Informação E Comunicação (Tic) E A Educação Física Nas Escolas. **Corpoconsciência**, v. 20, n.3, 2017. p.68-76. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/4525>. Acesso em: 15 fev. 2022.

TORRES, Aline Lima; MOTA, Mabelle Maia; FERREIRA, Heraldo Simões; FERREIRA, Aline Fernanda; DARIDO, Suraya Cristina. Formação Continuada para o uso das Tecnologias da Informação e comunicação-TICs: um estudo com professores de Educação Física de Fortaleza. **TICs & EaD em Foco**, São Luís, v. 3, n. 1, p. 54-72, jan./jun. 2017.

WOLF, Maryanne. **O Cérebro no mundo digital**. Os desafios da leitura na nossa era. São Paulo: Editora Contexto, 2019.

