Educação Física na perspectiva da Mídia-Educação: relato de uma experiência na escola

Paula Bianchi¹

Joaos Carlos Pereira de Moraes²

Edgar Gomes Viana Filho³

Resumo: Este texto objetiva analisar uma experiência pedagógica com as tecnologias digitais e a mídia na Educação Física escolar no âmbito da mídia-educação em uma escola de ensino fundamental da rede municipal de educação de Arroio Grande – RS. Especificamente, a intenção é: a) contribuir para a integração das questões da mídia-educação na escola; b) conhecer as vantagens e os limites do uso da mídia e das tecnologias digitais para a participação discente nas aulas de Educação Física. Metodologicamente, o estudo se caracteriza como qualitativo e exploratório. A pesquisa-ação foi utilizada como método. Os dados foram registrados em um diário de campo e analisados a partir da análise de conteúdo. Como resultado, identificou-se que o uso das tecnologias digitais e da mídia orientado pelos princípios da mídia-educação estimulam a participação, a apropriação e o engajamento do alunado nas aulas de Educação Física. Quanto às principais limitações do estudo destacam-se os desafios em estabelecer um trabalho baseado na pesquisa-ação no âmbito do ensino remoto e os problemas de acesso à infraestrutura tecnológica.

Palavras-chave: Educação Física. Mídia-Educação. Escola. Tecnologias Digitais. Pesquisa-ação.

Physical Education and Media Education: report of a experience in school

Abstract: The objective of this text is to analyze an pedagogical experience with digital technologies and media in the physical education classes in the scope of media-education in a school of primary education. It specifically aims to: a) contribute to the integration of media education issues in school; b) investigate the advantages and limits of the use of media and digital technologies for student participation in physical education classes. Methodologically, the study is characterized as qualitative and exploratory. In addition to being an object of investigation, research-action was also used as a method. The data were registered in a field diary and analyzed with content analysis. As a result, it was identified that the use of digital technologies and media guided by the principles of media education developed the participation, appropriation, and engagement of students in physical

¹ Doutora em Educação Física, professora do Departamento de Motricidad Humana y Rendimiento Deportivo, Universidad de Sevilla. E-mail: pbianchi@us.es. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0532-8879>

² Doutor em Educação, professor da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. E-mail: joaomoraes@utfpr.edu.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9513-018X>

³ Mestre em Educação, professor da Rede Municipal de Educação de Arroio Grande. E-mail: edgargomesvianafilho@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-3260-8460>

education classes. As for the main limitations of the study, the challenges of establishing a work based on action research in the field of remote teaching and the problems of access to technological infrastructure stand out.

Keywords: Physical Education. Media Education. School. Digital Technologies. Action Research.

Educación Física en la perspectiva de la Educación Mediática: relato de una experiencia en la escuela

Resumen: Este texto objetiva analizar una experiencia pedagógica con las tecnologías digitales y los medios en la Educación Física escolar en el ámbito de la educación mediática en una escuela de enseñanza primaria de Arroio Grande – RS. Específicamente, busca: a) contribuir a la integración de las cuestiones de la educación mediática en la escuela; b) conocer las ventajas y los límites del uso de las tecnologías digitales y de los medios para la participación discente en las clases de Educación Física. Metodológicamente, el estudio se caracteriza por ser cualitativo y exploratorio. La investigación acción, además de ser objeto de investigación, también se utilizó como método. Los datos se registraron en un diario de campo y se analizaron en base al análisis de contenido. Como resultado, se identificó que el uso de las tecnologías digitales y de los medios orientado hacia los principios de la educación mediática estimulan la participación, la apropiación y el compromiso del alumnado en las clases de Educación Física. En cuanto a las principales limitaciones del estudio fueron los desafíos en establecer la investigación-acción en el ámbito de la enseñanza remoto, así como los problemas de acceso a la infraestructura tecnológica.

Palabras clave: Educación Física. Educación Mediática. Escuela. Tecnologías Digitales. Investigación-acción.

1 Introdução e contextualização da temática de estudo

A partir do reconhecimento de que a mídia⁴ e as tecnologias digitais fazem parte da vida cotidiana da maioria das pessoas, Pretto (2011) destaca que os avanços no campo tecnológico e comunicacional alteraram a percepção e forma de agir da sociedade e consequentemente, a cultura contemporânea, gerando uma cultura digital⁵. Uma das principais características da cultura digital se reflete no processo mediado entre os diferentes meios de comunicação e artefatos tecnológicos, incluindo televisão, jornal, fotografia, cinema, internet, *smartphones*, inteligência artificial e as pessoas que utilizam esses aparatos para as mais diferentes finalidades o tempo todo (OLIVEIRA; HACK, 2020).

Grande parte dessa mudança está relacionada com a apropriação de elementos midiáticos e tecnológicos, especialmente, os digitais, que provocam uma transformação radical das “antigas” formas de comunicar e obter informação, caracterizadas por ser um movimento unilateral dos meios tradicionais e massivos de comunicação – jornal, revista, rádio e televisão, no sentido emissor-receptor; passando a ser ramificada, onde qualquer pessoa pode ser produtora, emissora e receptora de conteúdo a partir de princípios como conectividade

⁴ O termo mídia foi utilizado na pesquisa para se referir aos meios de comunicação tradicionais e de massa como TV, jornal, rádio, reportagens, livros, entre outros.

⁵ Cultura digital é definida por Fantin e Rivoltella (2012) como uma cultura multimídia, que utiliza códigos, linguagens e estratégias pragmáticas de comunicação diferentes. Baseada em elementos como: intermedialidade (consiste na ideia da convergência das tecnologias), portabilidade (relacionado com as facilidades de transportar e acessar os equipamentos tecnológicos e midiáticos, bem como a fusão das suas funcionalidades em um único aparelho) e mídia pessoal (usos pessoais das tecnologias e da mídia).

e cultura de participação (SHIRKY, 2011). Nesse sentido, as referências midiáticas e digitais dialogam com grande parte da produção cultural realizada pelas crianças e pelos/as jovens atualmente (GIRARDELLO; OROFINO, 2012). Considerando o contexto permeado pela cultura digital, é possível perceber que os saberes e fazeres educacionais são cada vez mais atravessados por novas experiências geradas pela mídia e pelas tecnologias. Contudo, ainda existe um afastamento da discussão sobre a interação com as tecnologias e a mídia na escola e nas propostas educacionais desenvolvidas pelo professorado (FANTIN; RIVOLTELLA, 2012; BÉVORT; BELLONI, 2009), sendo que a maior parte das experiências com as tecnologias e a mídia concebidas na educação está ancorada no viés instrumental (PRETTO, 2011).

Questões como falta de formação docente para trabalhar com essas ferramentas, condições precárias de infraestrutura e de acesso às tecnologias e ausência de políticas públicas relacionadas à inserção das tecnologias na escola são algumas das razões apontadas para a escassez de trabalhos envolvendo o uso de ferramentas tecnológicas no âmbito educacional (BIANCHI; PIRES, 2015; FANTIN; RIVOLTELLA, 2012; BELLONI, 2005). Tratando especificamente do Brasil, até os dias atuais, o país segue sem política nacional para a temática o que dificulta o surgimento, bem como o fortalecimento de experiências mídia-educativas nas escolas. A única política educacional oficial promove a EaD como modalidade de oferta para a ampliação de vagas no ensino superior e a introdução de computadores nas escolas através do Programa Nacional de Tecnologia Educacional (ProInfo). Em relação a isso, Rivoltella (2009) critica a ideia de assumir a mídia e as tecnologias apenas como facilitadoras da aprendizagem ou como um trabalho educativo isolado, o que revela que a mídia-educação ainda não está estruturada como um método e não está efetivada como campo do saber no currículo escolar.

A ausência de mídia-educação na formação docente, assim como de políticas públicas voltadas a sua implantação e desenvolvimento no Brasil ficaram evidentes em 2020. Neste ano, foi possível constatar, entre tantas outras coisas, que boa parte das escolas e do professorado não está preparada para interagir pedagogicamente com as tecnologias digitais e a mídia. Decorrente da pandemia de Covid-19, as instituições de ensino fecharam e houve a suspensão das aulas presenciais, sendo que docentes e estudantes tiveram que recorrer ao uso de recursos tecnológicos para ensinar e aprender, tornando-se um grande desafio ao professorado e alunado que não possuíam experiência com as tecnologias. Além de “velhos” problemas como as péssimas condições de infraestrutura relativas às tecnologias das escolas e a falta de formação docente na perspectiva da mídia, das tecnologias e da cultura digital, a pandemia também mostrou, com raras exceções, que os currículos escolares estão descontextualizados, ou seja, não dialogam com os elementos da cultura digital, que as práticas pedagógicas docentes são pouco colaborativas e estão centradas, em sua maioria, em metodologias de ensino e aprendizagem transmissivas e que discentes e docentes não são tão fluentes em mídia e tecnologias digitais como se pensava.

De forma mais pontual, destaca-se o papel da Educação Física escolar no contexto/tempo atravessado pelo digital, onde a cultura em relação ao corpo e ao movimento é tão acentuada e difundida. Entende-se que a disciplina de Educação Física deve buscar oportunizar momentos de aprendizagem, integrando, de forma reflexiva, o uso da mídia e das tecnologias e ressignificando o discurso dos meios em relação aos temas relacionados à cultura de movimento. Conforme analisam Pires, Lazzarotti Filho e Lisbôa (2012), a partir dos diálogos interdisciplinares com as ciências humanas, a Educação Física vem se ressignificando no ambiente escolar e buscando novas possibilidades pedagógicas, entre elas, destacam a

aproximação da Educação Física com a mídia-educação. Como um exemplo da utilização pedagógica das tecnologias e da mídia na Educação Física pode-se mencionar a pesquisa realizada por Mendes (2016), que surgiu da problematização com estudantes de curso de formação em Educação Física sobre os modos como são produzidos os relatos da disciplina de Estágio Supervisionado, na sua maioria, baseados na comunicação verbal e escrita. A proposta de investigação consistiu em enfatizar o viés pedagógico no uso das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) e nas múltiplas linguagens, como meios de potencializar a experiência formativa na disciplina de Estágio Supervisionado, empregando as redes sociais como mais um espaço didático para analisar, discutir e compartilhar as experiências oriundas do Estágio entre o grupo participante do estudo.

A partir dessas questões, este texto apresenta parte dos resultados de um estudo de mestrado desenvolvido no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Pampa – UNIPAMPA, campus Jaguarão. O objetivo aqui é analisar uma experiência pedagógica com as tecnologias e a mídia na Educação Física escolar no âmbito da mídia-educação em uma escola de ensino fundamental da rede municipal de educação de Arroio Grande – RS. Especificamente, a intenção consistiu em: a) contribuir para a integração das questões da mídia-educação na escola; b) conhecer as vantagens e os limites do uso da mídia e das tecnologias digitais para a participação discente nas aulas de Educação Física.

2 Metodologia

A pesquisa-ação foi utilizada como método de investigação. Buscou-se que, através do processo de pesquisa-ação, estudantes participantes e docente-pesquisador tivessem oportunidade de vivenciar experiências colaborativas de formação, interagindo, planejando e buscando estratégias que contribuíssem com a solução de uma problemática identificada pelo grupo. De acordo com Tripp (2005), a pesquisa-ação no contexto da educação é uma estratégia para que docentes se desenvolvam de modo que possam utilizar suas pesquisas e práticas para aprimorar seu ensino e, em consequência, a aprendizagem do grupo de estudantes.

Este estudo foi realizado numa escola da rede municipal de ensino de Arroio Grande – RS (Brasil), na qual um dos autores é docente efetivo na área da Educação Física. Participaram da pesquisa 20 estudantes do 9º ano do ensino fundamental, sendo oito meninos e doze meninas. É necessário destacar que por se tratar de um professor e seu grupo de estudantes facilitou o engajamento nas diferentes etapas da experiência proposta, envolvendo a escolha do tema, planejamento e execução das ações e sua coevolução.

A proposta realizou-se através de duas fases: exploratória e de desenvolvimento. Na fase exploratória, inicialmente, buscou-se conhecer aspectos relacionados à competência digital do grupo participante e à realidade da escola no campo da pesquisa em relação à infraestrutura tecnológica. Paralelamente buscou-se conhecer as diretrizes municipais orientadoras da prática docente em relação à temática de estudo e as ações já desenvolvidas pelo Executivo especificamente para a área de Educação Física.

Esta fase constituiu-se a partir dos seguintes instrumentos: a) dados secundários: análise documental do Plano Municipal de Educação (PME) de Arroio Grande e Projeto Político-Pedagógico da escola campo da pesquisa cuja intenção foi entender as políticas públicas municipais voltadas para a integração educacional da mídia e das tecnologias e identificar as ações já realizadas especificamente para a área de Educação Física; b) dados primários: um questionário semiaberto, cuja intencionalidade foi descobrir que tipo de conhecimento em relação às tecnologias digitais e a mídia apresentava o grupo participante do

estudo, buscando informações que ajudassem a delimitar o tema das ações que seriam realizadas na fase de desenvolvimento; c) observação direta, cujo objetivo foi mapear a realidade da escola participante da pesquisa quanto os recursos midiáticos e tecnológicos disponíveis.

Na fase de desenvolvimento, a proposta pedagógica no âmbito da mídia-educação foi colocada em prática através de nove encontros virtuais. Uma das maiores dificuldades encontrada pelo professor-pesquisador está relacionada com a participação discente nas aulas, além da necessidade de implementar estratégias de ensino que conectem os conteúdos da Educação Física escolar com a realidade desses estudantes. Assim, se definiu que este seria o tema e o problema que iria conduzir a organização das atividades. Como resposta o grupo decidiu desenvolver uma experiência sobre conteúdo da Educação Física, o lazer, a partir das dimensões da mídia-educação⁶. A partir disso, também foi estabelecido que o grupo produziria um vídeo sobre o lazer a partir do que foi desenvolvido nas aulas. Essa fase se completou com a aplicação de um questionário semiaberto, tendo como objetivo conhecer as percepções do grupo participante sobre as aprendizagens adquiridas através dessa experiência e como avaliavam a sua participação.

Considerando a realidade vivida e a pandemia de Covid-19, cabe destacar que parte das atividades planejadas tiveram que ser adaptadas, limitando a proposta inicial, especialmente, o desenvolvimento das atividades mais reflexivas e o seguimento qualitativo dos usos dos recursos tecnológicos por parte dos estudantes. Também não foi possível utilizar para a realização das diferentes atividades dos recursos tecnológicos e midiáticos, bem como espaços devidamente equipados disponíveis na escola campo da pesquisa. Um exemplo dessa situação foi o cancelamento das visitas aos locais de lazer e recreação disponíveis na cidade de Arroio Grande e o seu registro coletivo através de fotos e vídeos produzidos pelo grupo, bem como as vivências coletivas de ócio propriamente ditas. Em substituição foi solicitado que o grupo de estudantes pesquisasse na internet imagens de atividades relacionadas com o lazer, assim como registrasse por meio de fotografias – utilizando o celular, as suas práticas de lazer e lúdicas vividas durante a pandemia, com isso respeitando o distanciamento social e a restrição de circulação de pessoas em locais públicos.

Durante os encontros virtuais, o professor-pesquisador atuou como observador participante e utilizou o diário de campo como técnica para obtenção e registro de informações (LÜDKE; ANDRÉ, 2015). Após realização das ações, fez-se a sistematização do material e utilizou-se a análise de conteúdo (BARDIN, 2011) como procedimento para tratar os dados obtidos. O conteúdo analisado foi alinhado aos objetivos e ao referencial teórico da pesquisa e conforme a recorrência que surgiam, formaram os seguintes eixos temáticos de análise: O uso pedagógico da mídia e das tecnologias nas aulas de Educação Física e Participação discente nas aulas de Educação Física no âmbito mídia-educação.

3 Resultados

⁶ As dimensões da mídia-educação adotadas nesta pesquisa são: técnico-instrumental, que refere-se a educar com as TICs/mídia, empregando as diferentes tecnologias como ferramentas didático-pedagógicas, priorizando o seu uso metodológico; objeto de estudo ou análise da mídia, propõe educar para as TICs/mídia, conduzindo à leitura e reflexão crítica no campo educacional acerca dos usos sociais das ferramentas tecnológicas e de suas linguagens; produtivo-expressiva, compreende a educação por meio das TICs/mídia, visando a favorecer a expressão e a comunicação com a produção/criação de novos conteúdos tecnológicos e midiáticos no contexto educativo (BIANCHI; PIRES, 2015; FANTIN, 2006).

Com base no que foi apresentado até aqui, esta seção trará os resultados da análise interpretativa a partir das duas categorias identificadas.

3.1 O uso pedagógico da mídia e das tecnologias nas aulas de Educação Física

A partir da análise dos dados obtidos, foi possível identificar que a inserção das tecnologias digitais e da mídia permeou todas as atividades pedagógicas propostas na etapa de desenvolvimento da pesquisa-ação. As diferentes estratégias de didáticas empregadas pelo professor-pesquisador foram amparadas pelos recursos das tecnologias digitais e midiáticas, incluindo a pesquisa bibliográfica na internet, produção de textos *online*, assistência de vídeo disponíveis na plataforma *YouTube*, gravação de vídeos e registros fotográficos com o uso do celular. As experiências pautadas no uso das tecnologias digitais e suas ferramentas na educação foram incrementadas em 2020 quando as escolas tiveram que adotar o formato remoto para a continuidade do ensino, com isso a utilização de plataformas digitais educativas, o envio de mensagem de texto e de áudio/voz pelo aplicativo *WhatsApp* e a videoconferência foram algumas das ferramentas mais requisitadas.

Em relação ao tipo de conhecimento sobre as tecnologias digitais e a mídia e suas formas de uso, com base na sintetização dos dados do questionário respondido pelo grupo de estudantes participantes da pesquisa, é importante mencionar que 95% disseram ter acesso aos recursos tecnológicos e midiáticos, sendo o *smartphone* o tipo de suporte mais utilizado para conectar à internet (100%). Segundo Palfrey e Gasser (2011), esta é uma das principais características das populações jovens, as interações sociais, amizades, atividades de divertimento e de informação – são mediadas pelas tecnologias digitais. Paralelamente, cerca de 75% responderam que os temas relacionados a mídia e as tecnologias digitais já foram mencionados em aula, mas que nunca participou de atividades escolares envolvendo esses dispositivos. Isto mostra que apesar de que as mensagens veiculadas pelos meios adentram o espaço da sala de aula, as ações pedagógicas concebidas no contexto das tecnologias e da mídia ainda são escassas na escola campo da pesquisa.

Quanto a utilização das ferramentas tecnológicas e midiáticas nas ações propostas, especialmente aquelas que requeriam um caráter mais técnico, poucas vezes o grupo indagou o professor-pesquisador sobre como usar uma determinada ferramenta ou mídia. As dúvidas que surgiam tratavam quase sempre sobre como realizar a tarefa de aula ou sobre o conteúdo teórico abordado. Dessa forma, o grupo foi orientado pelo docente durante a realização das atividades, numa tentativa de integrar os conhecimentos práticos (técnicos) que apresentava em relação às ferramentas tecnológicas e a aprendizagem de novas habilidades críticas e comunicativas.

Para o desenvolvimento da pesquisa-ação foram organizados encontros síncronos semanais, com duração de 40 minutos cada, utilizando como ferramentas a videoconferência e o *chat* de bate papo (exclusivo para esclarecimentos de dúvidas) e assíncronos, dedicados a realização de atividades individuais, a orientação docente e o envio das tarefas. Sobre isso, cabe ressaltar que o desenvolvimento da pesquisa-ação requereu a utilização das ferramentas tecnológicas como suporte, como, por exemplo, o uso de vídeos e reportagens extraídos da internet para a transmissão didática do conteúdo escolhido e o uso da plataforma do *Google Meet*, que possibilitava os encontros síncronos, por meio da videoconferência, entre docente e discentes. Outra maneira de uso desses dispositivos se deu como objeto de estudo,

considerando que o consumo de programas televisivos, os jogos eletrônicos e as redes sociais foram apontados como a principal forma de lazer do grupo participante. Nesse sentido, a mídia e as tecnologias foram empregadas como objetos de análise crítica, cuja intenção era problematizar as formas como esses dispositivos e suas linguagens se manifestam, atravessando e modificando também as atividades e momentos de lazer (HACK; PIRES, 2007). Para isso, além do trabalho de análise de material bibliográfico recomendado pelo docente, o grupo se envolveu com a elaboração de um painel coletivo com fotografias próprias que representassem suas vivências de lazer e a gravação de um áudio curto no qual cada estudante tinha que dizer com suas palavras o que entendia como lazer indicando alguns exemplos, tal como se indica a seguir: “Lazer corresponde ao tempo livre, de passatempo, como fazer algo que se gosta. Eu gosto de jogar bola, usar o celular e fazer passeios (Mensagem enviada por estudante).”

Além das perspectivas observadas anteriormente, a mídia e as tecnologias digitais também foram empregadas na pesquisa-ação como forma de expressão e criação, associando as dimensões técnica e crítica, incluindo a produção de novos conteúdos. Esse foi o caso da construção dos vídeos relatos e do vídeo final dessa experiência, que envolveu todo o grupo na tarefa de produção de material audiovisual com a supervisão pedagógica do professor-pesquisador. Sobre os vídeos relatos, o objetivo consistiu em que cada estudante produzisse, com base em algumas pautas enviadas pelo docente, um pequeno vídeo relato sobre a temática do lazer, incluindo fotografias e vídeos de algumas das suas próprias práticas de lazer vivenciadas nos limites da pandemia, bem como de espaços disponíveis para o lazer na sua cidade. Por sua vez, o produto audiovisual final serviu como uma síntese reunindo uma parte de cada vídeo relato produzido pelo grupo. A seleção do conteúdo desse material e a sua edição foi realizada em parceria com os(as) estudantes durante os encontros síncronos, sendo que a organização dessa atividade foi realizada pelo professor-pesquisador.

Diante disso, é possível observar que as ações realizadas contemplaram as dimensões mídia-educativas defendidas por Bianchi e Pires (2015) e Fantin (2006), com abordagens técnica, crítica e produtiva. Sobre isso, é importante destacar que o envolvimento do grupo se mostrou mais efetivo e interessado naquelas atividades de caráter expressivo-produtivo. Isto é, quando os diferentes saberes teóricos e práticos eram requeridos e quando a participação discente era valorizada. Por fim, considera-se que o resultado satisfatório da experiência com as tecnologias e a mídia nas aulas de Educação Física está vinculado também ao planejamento de cada ação, a definição dos objetivos desenvolvidos e a contextualização da temática escolhida e das atividades pedagógicas com a realidade de vida social dos/das estudantes. Segundo Fantin (2012), é importante que o currículo escolar seja compreendido como prática cultural e social, capaz de colocar os conhecimentos disciplinares em contexto. A presente pesquisa buscou estabelecer essa relação entre o currículo/conteúdo abordado com as realidades e as experiências dos(as) estudantes, numa tentativa de imprimir mais sentido ao que estavam aprendendo.

A partir dos dados obtidos, verificamos que o uso da tecnologia e da mídia é uma importante ferramenta que o professor de Educação Física pode utilizar nas suas aulas, auxiliando no desenvolvimento e na formação educacional e cultural dos estudantes, através da linguagem midiática, proporcionando aulas que promovam o diálogo entre o currículo/conteúdo e as experiências cotidianas dos estudantes.

3.2 Participação discente nas aulas de Educação Física no âmbito da mídia-educação

Um dos objetivos desta pesquisa foi incentivar a participação discente nas aulas de Educação Física a partir do uso das tecnologias e da mídia. Diante disso, o engajamento do grupo recebeu um lugar privilegiado no planejamento e desenvolvimento das ações. Se, por um lado, a interação do grupo de estudantes nos encontros síncronos foi mais tímida, percebida nos poucos comentários voluntários realizados e na grande quantidade de tempo em que o professor-pesquisador detinha a palavra, por outro, na realização e entrega das tarefas assíncronas, a participação era grande, inclusive por parte de estudantes que não havia participado da aula síncrona e acessava de forma assíncrona o material através da plataforma virtual da escola e do grupo de *WhatsApp* da disciplina. Em relação aos limites para a participação dos(as) estudantes cabe destacar os problemas técnicos de conectividade à internet, tendo em vista que a maioria utilizava o telefone celular para as atividades escolares e dispunha de dados móveis limitados para conectar-se à *web*. Além disso, uma parte da turma não ativava a câmera durante o encontro síncrono, o que pode estar ligado a diferentes fatores entre eles certo receio em perder sua privacidade diante do professor-pesquisador.

Uma das principais constatações da pesquisa foi perceber que quando o(a) estudante é convidado(a) a participar ativamente da construção das aulas, dos materiais que seriam tema de cada encontro e da construção da sua própria aprendizagem, seu envolvimento é maior e mais engajado/dedicado. A problematização de um conteúdo escolar como o lazer a partir de uma perspectiva sociocultural, articulada com as experiências e práticas dos(as) estudantes, proporcionou que o grupo trouxesse para as aulas de Educação Física sua realidade e refletisse a partir disso sobre o tema escolhido para a pesquisa. Ademais a motivação foi percebida durante o desenvolvimento das ações da pesquisa com a entrada de mais estudantes no grupo que se sentiram motivados em participar. Após a divulgação do material audiovisual final na plataforma digital da escola, estudantes da turma que não acompanhavam as classes da disciplina de forma virtual procuraram o professor-pesquisador manifestando interesse em participar da pesquisa-ação. A partir disso, é possível inferir que o grupo participante sente mais interesse pela sua formação educacional ao perceber o uso de novas formas de ensinar e aprender os conteúdos escolares, especialmente, mais próximas a sua realidade e contexto. Silva (2009) destaca que educar para a participação é criar espaços para que o(a) discente possa procurar resolver a sua própria construção. A manipulação real e os dilemas da sociedade são desvendados através de aulas que estimulam esta práxis. Neste desvendamento, muda-se a compreensão da realidade, da percepção.

Dessa forma, defendeu-se nesse trabalho a possibilidade de construção do protagonismo dos(as) estudantes, alicerçado por indivíduos e entidades comprometidas com a educação emancipadora e o processo de democratização do espaço público para a construção da cidadania, ou seja, o desenvolvimento humano.

4 Considerações finais

Como neste texto a intenção foi analisar uma experiência pedagógica com as tecnologias e a mídia na Educação Física escolar no âmbito da mídia-educação em uma escola de ensino fundamental da rede municipal de educação de Arroio Grande – RS. Especificamente, a intenção consistiu em: a) contribuir para a integração das questões da

mídia-educação na escola; b) conhecer as vantagens e os limites do uso da mídia e das tecnologias digitais para a participação discente nas aulas de Educação Física, sintetizamos os resultados a partir de duas abordagens: O uso pedagógico da mídia e das tecnologias nas aulas de Educação Física e Participação discente nas aulas de Educação Física no âmbito da mídia-educação

Com relação ao uso pedagógico da mídia e das tecnologias nas aulas de Educação Física, de modo geral, a análise transversal dos dados demonstra que inserir o uso dos dispositivos tecnológicos e midiáticos às aulas de Educação Física estabeleceu uma aproximação com os elementos culturais presentes no cotidiano dos(as) jovens atualmente. As atividades pedagógicas realizadas envolveram o grupo participante em situações teóricas e práticas, despertando seu interesse em estudar sobre o lazer no contexto das tecnologias digitais e da mídia. De forma específica, com relação a integração das tecnologias e da mídia nas atividades escolares, foi possível constatar que a mídia-educação pode ser uma alternativa para o tratamento pedagógico destes dispositivos a partir de uma proposta que contemple todas as suas dimensões: técnica, crítica e produtiva.

Ao analisar a participação discente nas aulas de Educação Física no âmbito da mídia-educação, verificou-se que propor atividades relacionadas às questões da mídia e das tecnologias despertou o interesse do grupo. Sobre isso, é possível destacar que educar no contexto da mídia e da tecnologia, sobre e através destes dispositivos provocou uma atitude desafiadora, mas também possibilitou estabelecer novos espaços comunicacionais, novas capacidades expressivas e sociais, sempre orientados a uma postura crítica.

Sobre os limites do estudo, destaca-se que uma das grandes preocupações iniciais era saber como se desenvolveria a pesquisa-ação no ensino remoto, considerando a pouca ou nenhuma experiência com essa modalidade e os problemas de acesso à infraestrutura tecnológica. De fato, estes aspectos interferiram no desenvolvimento da proposta, ainda que não tenham sido determinantes para sua realização. Problemas com a conexão de internet, falta de recursos tecnológicos como computador para estudo, espaço inadequado para as aulas e para estudar em casa, dificuldades de estudar de forma individual e baseado num processo mediado exclusivamente pelas tecnologias foram algumas das dificuldades relatadas pelo grupo participante da pesquisa. Acredita-se que novos projetos com as tecnologias e a mídia devam ser propostos nas aulas de Educação Física, buscando aprender dessa experiência e de outras já consolidadas numa tentativa de superar as dificuldades identificadas nesta pesquisa.

Referências

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BELLONI, Maria Luiza. **O que é Mídia-Educação**. 2. ed. Campinas: Autores Associados, 2005.

BÉVORT, Evelyne; BELLONI, Maria Luiza. Mídia-educação: conceitos, história e perspectivas. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 30, n. 109, p. 1081-1102, set./dez. 2009. Disponível em:
<https://www.scielo.br/j/es/a/5pBFdjL4mWHnSM5jXySt9VF/?format=html&lang=pt>.
Acesso em: 10 set. 2023.

BIANCHI, Paula; PIRES, Giovani de Lorenzi. Cultura digital e formação de professores de Educação Física: Estudo de caso na Unipampa. **Movimento**, Porto Alegre, v. 21, n. 4, p.

1025-1036, ago. 2015. Disponível em:
<https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/53778/36090>. Acesso em: 20 jun. 2023.

FANTIN, Monica. **Mídia-educação: conceitos, experiências e diálogos Brasil-Itaia**. Florianópolis: Cidade Futura, 2006.

FANTIN, Monica. Mídia-educação no ensino e o currículo como prática cultural. **Currículo sem Fronteiras**, v. 12, n. 2, p. 437-452, maio/ago. 2012. Disponível em:
<http://www.curriculosemfronteiras.org/vol12iss2articles/fantin.pdf>. Acesso em: 22 maio 2023.

FANTIN, Monica; RIVOLTELLA, Pier Cesare. (Orgs.). **Cultura Digital e Escola: pesquisa e formação de professores**. Campinas: Papirus, 2012.

GIRARDELLO, Gilka; OROFINO, Isabel. Crianças, cultura e participação: um olhar sobre a mídia-educação no Brasil. **Comunicação Mídia e Consumo**, v. 9, n. 25, p. 73–90, 2012. Disponível em: <https://revistacmc.espm.br/revistacmc/article/view/312>. Acesso em: 20 jun. 2023.

HACK, Cassia; PIRES, Giovani de Lorenzi. Lazer e mídia no cotidiano das culturas juvenis. **Licere**, v. 10, n. 1, p. 1-22, abr. 2007.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. 2 ed. Rio de Janeiro: E.P.U, 2015.

MENDES, Diego de Souza. **O estágio na licenciatura em educação física em perspectivas semiótica: (re)ver-se e (re)criar-se em imagens**. 2016. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Estadual Paulista, Campus Presidente Prudente, 2016. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/141476>. Acesso em: 10 set. 2023.

OLIVEIRA, Marcio Romeu; HACK, Cássia. Mídia e educação física escolar: panoramas mídia-educativos no contemporâneo. In: DORENSKI, Sergio; LARA, Larissa; ATHAYDE, Pedro. (Org.) **Comunicação e mídia: história, tensões e perspectivas**. Natal: EDUFRRN, 2020. p. 43–56.

PALFREY, John; GASSER, Urs. **Nascidos na era digital. Entendendo a primeira geração de nativos digitais**. Porto Alegre: Artmed, 2011.

PIRES, Giovani de Lorenzi; LAZZAROTTI FILHO, Ary; LISBÔA, Mariana Mendonça. Educação Física, mídia e tecnologias – incursões, pesquisa e perspectivas. **Kinesis**, Santa Maria, v. 30, n. 1, p. 55-79, jan./jun. 2012. Disponível em:
<https://periodicos.ufsm.br/kinesis/article/view/5723>. Acesso em: 22 maio 2023.

PRETTO, Nelson de Luca. O desafio de educar na era digital: educações. **Revista Portuguesa de Educação**, Braga, v. 24, n. 1, p. 95-118, 2011. Disponível em:
<https://revistas.rcaap.pt/rpe/article/view/3042>. Acesso em: 09 set. 2023.

RIVOLTELLA, Pier Cesare. Mídia-educação e pesquisa educativa. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 27, n. 1, p. 119-140, jan./jun. 2009. Disponível em:
<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2009v27n1p119>. Acesso em: 10 set. 2023.

SILVA, Thais Gama da. **Protagonismo na adolescência: a escola como espaço e lugar de desenvolvimento humano**. 2009. Dissertação de Mestrado – Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2009. Disponível em: http://www.ppge.ufpr.br/teses/teses/M09_gamasilva.pdf. Acesso em: 20 jun. 2023.

SHIRKY, Clay. **A cultura da participação. Criatividade e generosidade no mundo conectado**. Tradução Celina Portocarrero. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

TRIPP, David. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. São Paulo: **Educação e Pesquisa**, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ep/a/3DkbXnqBQyq5bV4TCL9NSH/?format=html>. Acesso em: 10 set. 2023.

Contribuições da autoria

Autor 1: Elaboração e revisão do artigo científico.

Autor 2: Elaboração e revisão do artigo científico.

Autor 3: Autor da pesquisa científica.

Data de submissão: 21/06/2023

Data de aceite: 13/08/2023