



A INCLUSÃO DE TECNOLOGIAS A PARTIR DA CRIAÇÃO DE NARRATIVAS ESPORTIVAS COM ALUNOS DA REDE PÚBLICA- UM RELATO DE EXPERIÊNCIA¹

*THE INCLUSION OF TECHNOLOGIES FROM THE CREATION
OF SPORTS NARRATIVES WITH STUDENTS OF THE PUBLIC
EDUCATION SYSTEM - A REPORT OF EXPERIENCE*

*LA INCLUSIÓN DE TECNOLOGÍAS DESDE LA CREACIÓN DE
NARRATIVAS DEPORTIVAS COM ESTUDIANTES DEL SISTEMA
PÚBLICO DE EDUCACIÓN - UN RELATO DE EXPERIENCIA*

Tatiana Camila de Lima Alves da Silva²

Márcia Viviane Bezerra³

Carlos Rafael Batista de Melo⁴

Carlos Jean Damasceno de Goes⁵

PALAVRAS-CHAVE: *Mídia-Educação; Inclusão Digital; Esporte.*

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho foi desenvolvido durante a disciplina de Mídia, Tecnologia e Educação Física, da UFRN, com o intuito de aplicar os conhecimentos oriundos do presente componente curricular, colocando-os em prática visando a melhoria do processo de ensino-aprendizagem.

1 O presente trabalho não contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para sua realização.

2 Graduada em Fisioterapia. Bolsista de Iniciação à Docência nos fundamentos da Fisioterapia (UFRN). Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), tati.c_silva@hotmail.com

3 Graduada em Educação Física. Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID/UFRN). Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), marciaviviane2011@hotmail.com

4 Graduando em Educação Física. Bolsista FAEX do Laboratório de Estudos em Educação Física, Esporte e Mídia (LEFEM/UFRN). Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), rafazildomelo@hotmail.com

5 Graduando em Educação Física. Bolsista FAEX do Grupo de Pesquisa e Extensão “Atividade Física e Saúde” (AFISA/UFRN). Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), carlosjeangoes@hotmail.com

Sabe-se que no âmbito escolar encontram-se diversas dificuldades relacionadas de maneira direta com o formato de aprendizado transmitido para os alunos, tornando o método de ensino monótono e pouco atrativo. A experiência de uma nova tecnologia como forma de ensino inovadora é surpreendente porque traz consigo uma bagagem de ideias até então desconhecidas e pouco utilizadas. O esporte visto de um ponto de vista diferenciado é resultado de uma criação daqueles que um dia puderam ter acesso às tecnologias.

Trata-se de um elemento essencial dos processos de produção, reprodução e transmissão da cultura, pois as mídias fazem parte da cultura contemporânea e nela desempenham papéis cada vez mais importantes, sua apropriação crítica e criativa, sendo, pois, imprescindível para o exercício da cidadania. (BELLONI, 2001 p.1083)

2 METODOLOGIA

Alunos da rede pública de ensino foram induzidos à criação de narrativas midiáticas, tendo como tema principal o esporte, de uma forma diferente do cotidiano vivido. Os participantes tiveram acesso a *tablets* que permitiram criar as narrativas midiáticas por meio de Histórias em Quadrinhos (HQs).

Inicialmente foram retomadas em sala de aula experiências vividas pelos alunos, as quais envolviam suas infâncias correlacionando-as com as histórias em quadrinhos. Depois de uma breve discussão e explanação sobre os seus relatos, realizamos uma gincana para familiarizá-los com o gênero textual.

No segundo momento, os alunos foram instruídos ao uso do *App Comic Strip It*, a fim de explorar as possibilidades disponíveis na plataforma, manuseando-a com e sem auxílio dos colaboradores, para em seguida, executarem suas próprias produções baseadas em esportes de suas preferências.

3 RESULTADOS E INTERPRETAÇÕES

Com base na criação das HQs, os alunos foram induzidos a uma reflexão sobre o esporte e sua influência diante do contexto social em que vivem. Pudemos observar a influência das tecnologias de informação e comunicação convencionais, das experiências vividas no cotidiano e dos acontecimentos históricos mais atuais, e respectivas interferências na forma de apresentação da temática pelos alunos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir desta experiência, refletiu-se que a mídia-educação sofre constantes mudanças, estas, influenciadas por experiências individuais e subjetivas, e também, por influências socioculturais. Com cooperação e trabalho em equipe, o processo de criação das HQs foi vista de forma prazerosa pelos alunos, além da apropriação de novos conteúdos e uma maneira de entretenimento. É imprescindível que diante de tudo que foi exposto, todos se conscientizem que existem diversas possibilidades de inovar e promover um ensino mais interativo e estimulante, e que sem dúvida, a relação mídia-educação é um passo largo e inteligente rumo a um futuro promissor.

REFERÊNCIAS

BARROS, J. **Influências da história em quadrinhos na educação**. Disponível em:<http://educador.brasilecola.uol.com.br/sugestoes-pais-professores/influencias-historia-quadrinhos-na-educacao.htm> Acesso em: 23 fev. 2017.

BELLONI, M. L. **O que é mídia-educação?** Campinas: Autores Associados, 2001.

RAMA, A.; VERGUEIRO, W. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2010.

TANINO, S. **Histórias em quadrinhos como recurso metodológico para os processos de ensinar**. 2011. 35 f. TCC (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2011.