

RECURSOS EDUCACIONAIS DIGITAIS: EXPERIMENTANDO A PRODUÇÃO DE REVISTAS DIGITAIS NO ENSINO MÉDIO*

Alison Pereira Batista¹

alison.batista@ifrn.edu.br

Rafael de Gois Tinôco²

rafaeldegois@hotmail.com

José Pereira de Melo²

jose.pereira.melo@uol.com.br

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN)

²Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

RESUMO

A pesquisa teve como objetivo refletir sobre uma intervenção pedagógica realizada nas aulas de Educação Física no ensino médio. O estudo caracterizou-se como qualitativo do tipo pesquisa-ação. Foram produzidas 26 revistas digitais com diferentes escopos como gênero, tecnologias, racismo, política, inclusão, dentre outros. A pesquisa materializou-se como uma forma de atender os anseios e desejos da juventude que está a cada dia mais conectada com a cultura digital e o uso das mídias.

PALAVRAS-CHAVE

Ensino Médio; Mídia; Esporte.

INTRODUÇÃO

O trabalho em tela emergiu do diálogo entre a dinamicidade da escola e a utilização de Recursos Educacionais Digitais (REDs) na contemporaneidade. Nesse sentido, a nossa problemática evidencia os investimentos que temos realizado, nos últimos anos, na busca por reflexões que venham corroborar com aspectos teóricos – metodológicos sobre a produção e experimentação de REDs como ferramentas potencializadoras de aprendizagens do conteúdo esporte nas aulas de Educação Física no ensino médio.

Torna-se primordial, esclarecer que este relato de experiência foi realizado no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN) da cidade de Parnamirim/RN, em que um dos pesquisadores atua como docente. A intervenção ocorreu durante o 1º bimestre de 2018, com 139 estudantes do 2º ano do ensino médio, distribuídos em 4 turmas de Educação Física.

A intervenção abarcou o conteúdo esporte por meio dos temas futebol e copa do mundo. Nesse sentido, tornou-se oportuno o desenvolvimento de uma ação pedagógica que aproximasse os interesses despertados por esse megaevento e os temas vivenciados em sala de aula. Dessa forma, desenvolvemos a intervenção durante 11 encontros (90 minutos por encontro/semana), com o intuito de ampliar a visão

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



dos estudantes sobre esses conteúdos, considerando aspectos históricos, políticos, sociais e o uso das mídias nesse processo.

Foi nesse intento que buscamos novas formas de ensinar o futebol, por exemplo, acionando a produção de revistas digitais enquanto estratégia de ensino, fundamentada pelos princípios da Mídia-educação, subsidiada pelos estudos de Fantin (2006), Belonni (2009) e Bévort e Belloni (2009). Desse modo, a pesquisa teve como objetivo principal refletir sobre uma intervenção pedagógica realizada nas aulas de Educação Física no ensino médio.

Logo, realizamos um estudo qualitativo (Chizzotti, 1995) pautado pela pesquisa-ação (Barbier, 2007), no qual, utilizamos os seguintes instrumentos de coleta de dados: diário de campo, registro fotográfico, postagens na rede social *Whatsapp* e os produtos midiáticos produzidos pelos estudantes. Nas linhas a seguir, detalharemos apenas os encontros dois, sete, oito e dez, pois os julgamos como mais relevantes às discussões postas como cerne deste estudo.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

O segundo encontro da intervenção foi intitulado “Futebol e Revistas Digitais”. Ele teve como principais objetivos caracterizar, exemplificar, apreciar e analisar revistas digitais; refletir sobre a imagem de uma matéria de capa de uma revista digital; apresentar diretrizes para as produções dos estudantes. Iniciamos a aula a partir dos seguintes questionamentos: o que é uma revista digital? o que é uma revista impressa? elas têm diferenças? se sim, quais? vocês têm o hábito de ler uma ou outra? por quê? vocês conhecem alguma revista que tenha como tema o futebol? A partir dessas perguntas fomos estabelecendo a construção de um diálogo sobre os conceitos que gostaríamos de agregar a aula. Com esse momento, identificamos que os alunos possuíam conhecimentos básicos e detinham pouco consumo de revistas digitais.

Os alunos externaram que passam a maior parte do tempo consumindo veiculações nas redes sociais *Instagram* e *WhatsApp*. Na sequência, apresentamos alguns exemplos de revistas (caras, veja e placar) e seus respectivos escopos (entretenimento, jornalismo e futebol).

Diante desse processo, refletimos sobre a imagem da matéria de capa da revista placar “A crucificação de Neymar¹”. A partir dela, debatemos sobre as características, conteúdos, e as estratégias que as revistas utilizam para dar visibilidade aos seus produtos. Nesse sentido, destacamos a importância dos alunos investirem também nesse processo de “sedução” dos leitores.

Dando continuidade, apresentamos algumas revistas que haviam sido produzidas em uma intervenção piloto por nossos alunos em 2014. Após, apreciarmos as revistas, perguntamos o que eles acharam. A maioria se pronunciou positivamente e reconheceu que seria possível materializar trabalhos como aqueles. Lançamos o desafio para que eles pudessem produzir revistas com uma qualidade maior do que as de 2014. Acreditamos também, que a experiência de trazer as revistas produzidas em 2014, serviu de parâmetro inicial e ajudou na elaboração das suas revistas.

Por fim, lançamos as seguintes diretrizes iniciais de construção das revistas: definir o escopo e o título da revista; montar capa e índice; pesquisar matérias (opinião, entrevista, reportagem, história, artigos etc.), sendo que uma seria a principal; colocar imagens (fotos, charges, desenhos, etc.); numerar as páginas; escolher fonte, cor, borda, estilo, na mesma formatação/padronizado; cada membro do grupo deveria assinar pelos menos uma matéria; todas as fontes e imagens externas deveriam ser referenciadas, dentre outras orientações. Esclarecemos ainda que estaríamos disponíveis para orientar e tirar dúvidas sempre que estivéssemos na escola, por e-mail, e pelo representante da turma no *WhatsApp*, e que a produção das revistas seria realizada dentro de dois meses passando obrigatoriamente as temáticas futebol e/ou

¹ Essa matéria foi publicada no ano de 2012. A capa pode ser acessada em <https://uolesporte.blogosfera.uol.com.br/2012/09/26/revista-placar-usa-imagem-de-neymar-crucificado-para-defender-jogador-da-fama-de-cai-cai/>



Copa do Mundo. Os alunos acolheram as nossas orientações e fomos a cada aula reservando pelo menos 10 minutos para saber como andava as produções midiáticas.

Já o sétimo encontro teve como norteamentos principais: estabelecer direcionamentos para a realização do tribunal da bola e acompanhar o andamento da produção das revistas digitais. Para tanto, foi intitulado de “Orientações para o tribunal da bola e revistas digitais”. Nessa aula, definimos o tribunal da bola, apresentamos a sua sistemática de funcionamento e as competências de cada uma das equipes de trabalho (acusação, defesa, juízes e ata), além de todas as orientações gerais e avaliativas. Na sequência, pedimos aos estudantes que se dividissem em quatro grupos com quantitativos aproximados. Na sequência, realizamos um sorteio das funções de trabalho. Depois, apresentamos a temática desencadeadora do tribunal da bola: Entrega ou Não Entrega? Você gostaria que seu clube ou seleção de futebol perdesse propositalmente um jogo para prejudicar um rival ou para se beneficiar no campeonato? Para tanto, ilustramos a compreensão do problema por meio da matéria disponível no link: <http://globoesporte.globo.com/futebol/noticia/2015/11/entrega-ou-nao-entrega-confira-oito-casos-depolemica-no-futebol-brasileiro.html>.

Esclarecemos que a cena seria apenas ilustrativa e que o objetivo não seria julgá-la, mas tomá-la como parâmetro para o desenvolvimento das pesquisas sobre o assunto. Na sequência, lançamos a pergunta “Como está a produção das revistas digitais?” Recebemos individualmente cada um dos grupos e fizemos as orientações necessárias a cada um deles.

O Tribunal da bola foi o oitavo encontro e proporcionou experiências em torno de um júri simulado, em que elementos como argumentação e diálogo foram vislumbrados em torno do futebol. No final da aula, abrimos o espaço para os alunos relatarem sobre essa experiência. Os depoimentos foram latentes sobre a importância de fomentarmos a criatividade nas aulas e o desprendimento de concepções prévias. Diversos alunos falaram que possuíam concepções prévias sobre a questão norteadora para o júri, no entanto, mudaram de opinião, após os estudos e debates travados no tribunal da bola.

Essa atividade obteve uma repercussão institucional bastante positiva, pois muitos colegas de trabalho, de outros componentes curriculares, demonstraram interesse em estabelecermos parcerias futuras em atividades como aquelas. Ao solicitar aos alunos que falassem sobre essa experiência, a maioria parabenizou e relatou a satisfação de participar de aulas/atividades como aquela que fugia da rotina e que essas metodologias traziam experiências positivas de aprendizagem.

O décimo encontro ocorreu em sala com a apresentação das revistas digitais sobre futebol e/ou Copa do Mundo. Essas revistas surpreenderam pela qualidade e o envolvimento dos estudantes com o processo de construção. Cada revista teve o foco e a cara dos seus idealizadores, atendendo uma diversidade de temas que perpassaram futebol e/ou Copa do Mundo.

No momento da apresentação, cada grupo falou sobre sua revista, matérias, dificuldades e sentimentos. Após as apresentações, abrimos um espaço para que os alunos falassem sobre essa experiência. Os discursos estiveram permeados por palavras como desafio, dificuldades, satisfação, surpresa, compromisso, motivação, pesquisa, dentre outras. Reafirmamos que tínhamos ficado satisfeitos com a produção das revistas, mas para poder consolidar a nota seria necessário fazer os ajustes que seriam solicitados na próxima aula, pois não seria possível apontá-los apenas durante um encontro.

RESULTADOS

Obtivemos a produção de vinte e seis revistas digitais, com escopos, formatos e características diversas como podemos apreciar na imagem 01 que traz um mosaico contendo as fotos das capas das revistas produzidas pelos estudantes.

Os estudantes conseguiram, em sua maioria, harmonizar o design gráfico e o conteúdo das matérias, tornando-as bem atrativas. Os temas abordados passaram por assuntos como desigualdade de gênero, inclusão, política, economia, racismo, tecnologias, história, biografia, prêmios, polêmicas, curiosidades e expectativas de desempenho da seleção brasileira e de seus atletas na Copa.





Imagem 01. Mosaico das capas das revistas digitais
Fonte: Acervo dos autores

A partir da leitura dessas revistas, vislumbramos a possibilidade de desenvolvermos estudos futuros, em que produções midiáticas como essas possam ser compartilhadas com outros profissionais, com o intuito de serem utilizadas como REDs para a tematização do conteúdo esporte (futebol) nas aulas de Educação Física.

Destacamos ainda que todas as revistas estão hospedadas na internet, no entanto, não tiveram, ainda, seus *links* divulgados, pois estamos avaliando as possibilidades de compartilhamento dessas produções midiáticas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao refletirmos sobre esta experiência pedagógica, percebemos que a Mídia-educação se efetivou como um importante subsídio teórico-metodológico para o ensino da Educação Física. Além disso, foi possível vislumbrarmos a produção de revistas digitais enquanto estratégia de ensino-aprendizagem e possibilidade de aproximação deste componente curricular do uso das tecnologias na escola.



DIGITAL EDUCACIONAL RESOURCES: EXPERIMENTING THE PRODUCTION OF DIGITAL MAGAZINES IN MIDDLE SCHOOL

ABSTRACT

The research had as objective to reflect on a pedagogical intervention carried out in the Physical Education classes in high school. The study was characterized as qualitative research-action type. Twenty-six digital magazines with different scopes were produced, such as gender, technologies, racism, politics, inclusion, among others. Research has materialized as a way of meeting the yearnings and desires of youth that is increasingly linked to digital culture and the use of media.

KEYWORDS: *High School; Media; Sport.*

RECURSOS EDUCACIONALES DIGITALES: EXPERIMENTANDO LA PRODUCCIÓN DE REVISTAS DIGITALES EN LA ENSEÑANZA MEDIO

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo reflexionar sobre una intervención pedagógica realizada en las clases de Educación Física en la enseñanza media. El estudio se caracterizó como cualitativo del tipo investigación-acción. Se han producido 26 revistas digitales con diferentes ámbitos como género, tecnologías, racismo, política, inclusión, entre otros. La investigación se materializó como una forma de atender los anhelos y deseos de la juventud que está cada día más concatenada con la cultura digital y el uso de los medios.

PALABRAS CLAVES: *Enseñanza Media; Medios de Comunicación; Deporte.*

REFERÊNCIAS

- BARBIER, R. *A pesquisa-ação*. Brasília: Líber Livro Editora, 2007.
- BELLONI, M. L. *O que é Mídia-Educação*. 3ª Ed. Campinas: Autores Associados, 2009.
- BÉVORT, E.; BELLONI, M. L. Mídia-educação: conceitos, história e perspectivas. *Educação & Sociedade*, Campinas, v.30, n.109, p.1081-1102, dezembro, 2009.
- CHIZZOTTI, A. *A pesquisa em ciências humanas e sociais*. São Paulo: Cortez, 1995.
- FANTIN, M. *Mídia-Educação: conceitos, experiências, diálogos Brasil-Itália*. Florianópolis: Cidade Futura, 2006.

