

TECNOLOGIAS E MÍDIAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: ANÁLISE DAS PUBLICAÇÕES DOS ANAIS DO GTT COMUNICAÇÃO E MÍDIA DO CONBRACE (2011-2019) ¹

Diego Fernando Coentro Ferreira,

Universidade do Estado do Pará (UEPA)

Everson Moraes Abreu,

Universidade do Estado do Pará (UEPA)

Marcos Renan Freitas de Oliveira,

Universidade do Estado do Pará (UEPA)

Alcicley Mendes Cardoso,

Universidade do Estado do Pará (UEPA)

Higson Rodrigues Coelho,

Universidade do Estado do Pará (UEPA)

RESUMO

O artigo analisa o uso das tecnologias e mídias nas aulas de educação física escolar a partir das publicações dos anais do GTT comunicação e mídia do CONBRACE (2011-2019). Configura-se como uma pesquisa bibliográfica, a partir da análise de 23 trabalhos publicados no referido GTT. Constata o crescimento de estudos que tratam das mídias e tecnologias nas aulas de educação física escolar, sendo as mídias digitais, mídias em geral e os games, jogos digitais e eletrônicos os mais frequentes.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologias; Mídias; Educação Física.

INTRODUÇÃO

A pandemia da coronavírus possibilitou a reflexão sobre o futuro da educação no mundo, quando 153 países suspenderam as aulas presenciais e mais de 1,5 bilhão de estudantes deixaram de ir as escolas e os sistemas de educacionais tiveram que criar estratégias de ensino não-presenciais (UNESCO, 2020). Esse processo acelerou os processos de introdução da tecnologia em todos os sistemas educacionais em todo o mundo.

O professor de educação física da Educação Básica também teve que trazer ‘à tona’ novas práticas educativas para tratar os conhecimentos dos conteúdos desse componente

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

curricular, devido a impossibilidade de realização de aulas presenciais, tendo que recorrer, também, ao uso de tecnologias digitais para ensinar os conteúdos da cultura corporal.

Machado *et al* (2020), advertem ainda que, no período emergência da pandemia, há uma transformação da escola, nem da educação física escolar, bem como não há adaptação ou reinvenção. O que está acontecendo são as vivências de outras práticas educativas, medidas ou não pelo uso das tecnologias. Além disso, cabe destacar que essa discussão não é nova da na educação física brasileira.

Desde 1997, no X Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte (CONBRACE), a organização do evento foi por grupo de trabalho temático (GTT) e a Comunicação e Mídia teve a sua primeira edição, com submissão e apresentação de um número pequeno de trabalho, o que se repetiu na edição dos dois eventos subsequentes: o XI e XII, que aconteceram em Florianópolis/1999 e Caxambu/2001, respectivamente. Essa realidade só foi alterada em 2003, na realização do XIII CONBRACE em Caxambu/MG, quando o número de submissões e apresentações teve um crescimento significativo, até atingir os padrões de limites máximo de comunicações orais previstas para cada GTT do CONBRACE (RIBEIRO *et al*, 2020).

Desde a criação do GTT Comunicação e Mídia vem aumentando de forma exponencial a produção do conhecimento, grupos de pesquisa e pesquisadores que dedicam-se a estudar as relações da educação física com as tecnológicas, as mídias, a comunicação e afins.

Tais explicitações trazem o objetivo deste estudo que é analisar o uso das tecnologias e mídias nas aulas de educação física escolar da Educação Básica a partir das publicações dos Anais GTT Comunicação e Mídia do CONBRACE, entre os anos de 2011-2019.

METODOLOGIA

Esta pesquisa foi exploratória e bibliográfica, que para Severino (2007, p.122), o “[...] pesquisador trabalha a partir das contribuições dos autores dos estudos analíticos constantes dos textos”, com isso, tem-se uma base na qual o trabalho de pesquisa é construído.

Para o levantamento de dados foi realizada uma pesquisa nos anais do GTT 02 Comunicação e Mídia do CONBRACE, situados na plataforma Sistema Online de Apoio de Congressos (SOAC) do CBCE, no período de 2011 a 2019.

Diante da diversidade de estudos GTT, selecionamos artigos em que abordava-se a utilização das tecnologias e das mídias nas aulas de educação física escolar na Educação Básica, sendo excluídos os resumos simples e os artigos escritos em língua estrangeira. Selecionou-se 40 trabalhos completos para serem lidos na íntegra a partir da leitura dos títulos, ficando apenas 23 para a análise dos dados.

Para sistematizar os dados da pesquisa, buscamos a aproximação com as técnicas da análise de conteúdo, elaborado por Triviños (1997), que compreende três etapas, a saber: pré-análise (organização do material), descrição analítica dos dados (codificação, classificação, categorização) e interpretação referencial (tratamento e reflexão).

TECNOLOGIAS E MÍDIAS UTILIZADAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

A partir da leitura dos trabalhos, para a construção do conhecimento, dividimos a análise dos dados em categorias temáticas, conforme apresenta a tabela a seguir.

Tabela 1 – Tecnologias abordadas nos trabalhos selecionados

Tecnologias	Número de trabalhos
Mídias digitais	8
Mídias em geral	7
Games e jogos digitais e eletrônicos	5
Cinema	2
Mídia gráfica	1

Fonte: Elaborada pelos autores.

MÍDIAS DIGITAIS

Os tipos de mídias digitais podem variar e são infinitos, mas os mais populares atualmente são: *websites*; redes sociais; *mini websites*; *hotsites*; lojas virtuais; catálogos digitais; vídeos; *podcasts*; *landing pages*; CDs; E-books; etc...

Em relação aos trabalhos selecionados para análise, Frazão *et al* (2017) considera o aplicativo de conversa como um canal benéfico para potencializar a colaboração e o trabalho coletivo entre professores, pais e alunos. Os autores fazem uma breve discussão sobre o possível uso do WhatsApp nas aulas de educação física escolar.

Batista, Tinôco e Dias (2015) perceberam que por meio de atividades e produtos midiáticos produzidos pelos estudantes que as mídias apresentam grande potencial no processo de ensino e aprendizagem da educação física no meio escolar, os autores

presenciaram a criação de *blogs*, revistas, vídeos que foram vistos e produzidos pelos alunos, tornando-os sujeitos ativos na construção.

MÍDIAS EM GERAL

O termo “mídias em geral”, nesta pesquisa, está relacionado aos trabalhos que não tratam de uma mídia específica, ou seja, aqueles trabalhos que abordam apenas o uso destas nas aulas de educação física escolar.

Caetano e Pires (2011) refletiram a respeito da influência das mídias nos estudantes de escola pública com relação às atividades físicas e a saúde, com a intervenção pedagógica realizada, o estudo apontou que, ao mesmo tempo, em que os alunos reproduzem informações sobre saúde veiculadas pelas mídias, eles realizam suas próprias interpretações a respeito, salientando, assim, a relevância que tem uma Educação voltada para a mídia no ambiente escolar.

Sousa *et al* (2013), realizaram um estudo sobre a relação da mídia na construção do imaginário que os estudantes têm do corpo belo, onde as intervenções possibilitaram a reflexão e a tematização dos recursos midiáticos no âmbito da educação física escolar.

GAMES, JOGOS DIGITAIS E ELETRÔNICOS

Para Valdivino e Oliveira (2019), ao relatarem a experiência com um jogo digital nas aulas de educação física, em que o professor mostra um cenário em um *datashow*, vai narrando o contexto e os alunos vão realizando os movimentos, observaram que estes possibilitam o trabalho dos aspectos motores como empurrar, correr, saltar, entre outros.

Guerra *et al* (2019) comentam que a utilização de games quando utilizados de forma consciente e principalmente quando incentivam os alunos a realizarem alguma prática corporal representam um grande aliado para as aulas de educação física.

CINEMA

De acordo com Tinôco, Batista e Araújo (2017), cinema e esporte ‘carregam’ uma relação histórica e, com isso, acabaram tornando-se símbolo da modernidade e que frequentemente dialogam. Por intermédio dessa relação, o cinema pode ser agregado como uma importante ferramenta metodológica para as aulas da educação física escolar, pois apesar

das muitas críticas de uma boa parte dos autores no campo da educação física, o modelo esportivista ainda continua sendo o maior influenciador nos planejamentos dos professores.

Para Antério *et al* (2011), o cinema como ferramenta pedagógica no contexto da educação física escolar, pode ser utilizada positivamente auxiliando no processo de ensino e aprendizagem ao agregar valores não somente pedagógicos como também intelectuais, culturais e sociais, com a utilização consciente dessa mídia.

MÍDIAS GRÁFICAS

O trabalho de Rocha (2019), trata de um relato de experiência de um professor na formação continuada com o uso das histórias em quadrinhos (HQs) e a sua aplicabilidade nas aulas da educação física escolar.

Os HQs têm uma estrita relação com o campo do lazer. Por meio dessa relação, as histórias em quadrinhos podem ser agregadas como ferramenta pedagógica para as aulas da educação física escolar, pois o lazer faz parte dos conteúdos de ensino da disciplina.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Constatamos o grande volume de publicações que apresentam experiências educativas com uso das mídias e tecnologias nas aulas de educação física escolar, no GTT comunicação e mídia do CONBRACE, no período analisado, sendo a maior parte da produção do conhecimento voltada para o trabalho com as mídias digitais, mídias em geral e os games, jogos digitais e eletrônicos.

Esperamos que as reflexões apresentadas neste estudo, possibilitem elementos para se pensar o uso das tecnologias e mídias nas aulas de educação física escolar, no momento em que essa possibilidade colocou-se como um grande desafio diante da suspensão das aulas presenciais em virtude da pandemia da COVID-19, principalmente se consideramos a precariedade das condições das escolas públicas, quanto ao acesso ausência de internet gratuita, a falta de instrumentos tecnológicos, como: computadores, *datashow*, televisão e outros, bem como escassez de formação continuada de professores para o manuseio destas.

TECHNOLOGIES AND MEDIA IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION CLASSES: ANALYSIS OF PUBLICATIONS FROM THE ANALS OF GTT COMMUNICATION AND MEDIA OF CONBRACE (2011-2019)

ABSTRACT

The article analyzes the use of technologies and media in physical education classes based on publications from the annals of the GTT Comunicação e Media of CONBRACE (2011-2019). It is configured as a bibliographic research, based on the analysis of 23 works published in the aforementioned GTT. It shows the growth of studies dealing with media and technologies in physical education classes at school, with digital media, media in general and games, digital and electronic games being the most frequent.

KEYWORDS: *Technologies; Media; education physics.*

TECNOLOGÍAS Y MEDIOS EN CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR: ANÁLISIS DE PUBLICACIONES DE LOS ANALES DE COMUNICACIÓN GTT Y MEDIOS DE CONBRACE (2011-2019)

RESUMEN

El artículo analiza el uso de tecnologías y medios en las clases de educación física a partir de publicaciones de los anales de GTT Comunicação e Media de CONBRACE (2011-2019). Se configura como una investigación bibliográfica, a partir del análisis de 23 trabajos publicados en el mencionado GTT. Observa el crecimiento de los estudios sobre medios y tecnologías en las clases de educación física en la escuela, siendo los medios digitales, los medios en general y los juegos, los juegos digitales y electrónicos los más frecuentes.

PALABRAS CLAVE: *Tecnologías; Medios de comunicación; Educación Física.*

REFERÊNCIAS

ANTÉRIO, D. *et al.* O cinema atual e sua aplicabilidade no contexto da educação física escolar. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 17., 2011, Porto Alegre. **Anais...** Porto Alegre: MFPA, 2011. v.1, p.1-11.

BATISTA, A. P.; TINÔCO, R. G.; DIAS, M. A. Tematizando o ensino do futebol nas aulas de educação física por meio de mídias digitais. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 19., 2015, Vitória. **Anais...** Vitória: MFPA, 2015. v.1, p.1-13.

CAETANO, A.; PIRES, G. L. Tematizando o discurso midiático sobre saúde na educação física escolar: experiência com alunos do ensino médio, 2011. In: CONGRESSO

BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 19., 2011, Vitória. **Anais...** Vitória: MFPA, 2011. v.1, p.1-13.

FRAZÃO, D. *et al.* Problematizações preliminares sobre comunicação na educação física escolar: possibilidade de uso do whatsapp. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 20., 2017, Goiânia. **Anais...** Goiânia: MFPA, 2017. v.1, p. 494-498.

MACHADO, R. B. *et al.* Educação física escolar em tempos de distanciamento social: panorama, desafios e enfrentamentos curriculares. **Movimento**, Porto Alegre, v. 26, e26081, p.01-17, jan./dez. 2020.

MAIA, M. “Hoje é dia de game”: a presença do vídeo game em aulas de educação física. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 19., 2015, Vitória. **Anais...** Vitória: MFPA, 2015. v.1, p.1-12.

RIBEIRO, D. *et al.* Aspectos históricos, consolidação e perspectivas do GTT Comunicação e Mídia. In: DORENSKI, S.; LARA, L.; ATHAYDE, P. **Comunicação e mídia: história, tensões e perspectivas**. Natal: EDUFRN, 2020. p.11-27.

ROCHA, A. B. Q. Aplicabilidade das histórias em quadrinhos nas aulas de educação física escolar: um relato de experiência. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 21., 2019, Natal. **Anais...** Natal: MFPA, 2019. v.1, p. 1-6.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Cortez, 2007.

SOUSA, D. Q. O.; SANTOS, E. S.; Educação física escolar e mídia-educação: o olhar do estudante sobre esta mediação. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 19., 2015, Vitória. **Anais...** Vitória: MFPA, 2015. v.1, p.1-17.

TINÔCO, R. G.; BATISTA, A.P.; ARAUJO, A. C. Educação física escolar & cinema: experimentando novas formas de ensinar esporte no ensino médio. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 20., 2017, Goiânia. **Anais...** Goiânia: MFPA, 2017. v.1, p. 413-419.

TRIVIÑOS, A. N. **Introdução à Pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

UNESCO. **COVID-19**. Impact on Education. Global monitoring of school closures caused by COVID-19, 2020. Disponível em: <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse>. Acesso em: 10 de maio de 2020.

VALDIVINO, D. Y. A. S.; OLIVEIRA, M. R. R. Jogos digitais como metodologia na educação física escolar. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 21., 2019, Natal. **Anais...** Natal: MFPA, 2019. v.1, p. 1-5.