

A UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO ENSINO DAS PRÁTICAS CORPORAIS NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA – EXPERIÊNCIAS NA UFS¹

Cristiano Mezzaroba [*]

Fabio Zoboli [**]

Cláudia Emília Aguiar Moraes [***]

¹ O trabalho contou com financiamento pelo PROAP-UFS/CAPEF 2019.

[*] Doutor em Educação pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) – Professor da Universidade Federal de Sergipe (UFS)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4214-0629>

E-mail: cristiano_mezzaroba@yahoo.com.br

[**] Doutor em Educação pela Universidade Federal da Bahia (UFBA) – Professor da Universidade Federal de Sergipe (UFS)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5520-5773>

E-mail: zobolito@gmail.com

[***] Doutora em Educação pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-87277-7116>

E-mail: cea_moraes@hotmail.com

RESUMO

Um dos grandes desafios no campo educacional atual é articular as possibilidades geradas pelas mídias e tecnologias a fim de potencializar os processos políticos e estéticos dos conteúdos escolares de uma sociedade em constante transformação. A formação inicial – e continuada – deve oportunizar o enfrentar desse desafio para que tenhamos implicações da utilização dessas tecnologias no contexto escolar. Este escrito é um relato de experiência que disserta sobre a utilização das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) para mediar o processo didático pedagógico das “práticas corporais” junto ao processo formativo de professores de Educação Física da Universidade Federal de Sergipe (UFS). O texto se propõe contar três experiências: (1) vídeo-minuto, (2) tutorial para ensino das provas de atletismo e (3) as experiências com o cinema/audiovisual em disciplinas específicas. Conclui-se que o tempo presente exige a abertura àquilo que a mídia-educação, enquanto conhecimento e prática pedagógica, oferece ao campo educacional e investigativo. As experiências aqui relatadas foram pensadas no sentido de impactar nas práticas pedagógicas desses futuros professores quanto atuarem, posteriormente, na escola.

Palavras-chave: Tecnologias digitais de informação e comunicação. Práticas corporais. Formação de Professores de Educação Física.

INTRODUÇÃO

A cultura digital em nosso cotidiano já é senso comum do nosso viver contemporâneo, basta observar o quanto estamos envolvidos com os mais diversos produtos tecnológicos, aqui entendidos como componentes das TDICS – Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação.

Embora seja recorrente e natural usarmos, por exemplo, aplicativos para mensagens, para transações bancárias pelo *smartphone*, recursos para tirar fotos e fazer vídeos (e suas edições e tratamento), ou mesmo ouvir música e/ou rádio (de qualquer lugar do mundo), ver a previsão do tempo, comprar passagens aéreas, ver a programação da televisão dita “aberta” e/ou “fechada”, enfim, as mais variadas possibilidades que o universo da cultura digital nos proporcione, ainda não vemos essa constante e contextualizada utilização das TDICs nos ambientes educativos e formativos, diante da potencialidade que esses instrumentos poderiam proporcionar às novas gerações.

Apesar do tema das tecnologias estar inserido no universo da educação há muitos anos (desde a década de 1950/1960 em países como EUA, Canadá e alguns da Europa Ocidental (BELLONI, 2001; BÉVORT; BELLONI, 2009), e no Brasil, conforme Setton (2010), a partir da década de 1970), ele ainda gera debates e polêmicas, como é próprio de qualquer campo da vida cotidiana e profissional. Há aqueles que não reconhecem os elementos da cultura digital qualquer elemento educativo, formativo ou “cultural”, e afirmam que o tudo que está disponível se volta aos aspectos mercadológicos ou de consumo. E há aqueles que optam pelo uso incondicional das TDICs, vislumbrando em seus usos – instrumentais e de apropriação sobre seus modos de produção e circulação – possibilidades e potencialidades no campo da educação/formação, como posiciona-se Porto (2012, p. 191): “[...] As tecnologias interferem na construção do conhecimento. Elas são mais do que suporte, elas interferem no modo de pensar, sentir e agir das pessoas.”

Fischer (2012) nos chama atenção quanto à necessidade de criarmos certa “reserva” em relação aos usos e possibilidades com as tecnologias na educação:

Os testemunhos de jovens estudantes, nos últimos anos, levaram Turkle a questionar alguns mitos que nós, na área da educação, ainda insistimos em reiterar, quando sustentamos uma euforia positiva e quase salvacionista, permitida supostamente pela relação com os meios digitais, com os objetos tecnológicos como os *tablets*, o já “clássico” PC, os *smartphones*, bem como os jogos eletrônicos, os

milhares de *sites* da internet, os vídeos do *YouTube*, entre tantos objetos técnicos e seus produtos. (FISCHER, 2012, p. 1043)

Segundo a referida autora, é preciso cuidado com discursos eufóricos e generalizantes que naturalizam o uso das tecnologias na educação, naquilo que ela denomina como mitologias: somos seduzidos pela tecnologia, criamos e caímos em alguns mitos em relação ao amor à novidade tecnológica na educação. O desafio, como vemos, é incorporar as tecnologias sem perder a tradicionalidade do conhecimento, ou seja, a imprescindível mediação do professor nesse processo.

A utilização das TDICs é central para se pensar os usos das práticas corporais nas aulas de Educação Física (EF) na medida em que este componente curricular, nas Orientações Curriculares para o Ensino Médio (BRASIL, 2006), está contida na área intitulada “Linguagens, Códigos e suas Tecnologias”; assim como na BNCC – Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017), o mais atual documento curricular da educação brasileira, a EF encontra-se na área de “Linguagens” (juntamente com Língua Portuguesa, Arte e Língua Inglesa). Assim, as práticas corporais no âmbito escolar podem ser exploradas a partir do mundo das TDICs didatizadas sob os símbolos e signos da cultura midiática: “A Educação Física é o componente curricular que tematiza as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social” (BRASIL, 2017, p. 213).

A EF, no âmbito escolar, se utiliza das práticas corporais para atuar de modo pedagógico junto aos alunos, trazendo os saberes e fazeres da cultura corporal de movimento (BRACHT, 1999; BETTI, 2003). De maneira resumida, tratar das práticas corporais é identificar a dimensão corporal diante das manifestações culturais; é buscar a superação da fragmentação identificada quanto ao ser humano e sua vida contemporânea com as implicações em seus corpos; é apontar para uma dimensão conceitual como elemento das ciências humanas e sociais que tencionam com a concepção de ciência pautada na objetividade e neutralidade; externam uma preocupação com os significados/sentidos atribuídos às práticas corporais por parte dos sujeitos que as praticam para além de sua utilidade pragmática, dentre outras características. (LAZZAROTTI FILHO *et al*, 2010).

Frente a essa contextualização, o texto se propõe relatar três experiências: (1) vídeo-minuto, (2) tutorial para ensino das provas de atletismo e (3) as experiências com o cinema/audiovisual em disciplinas específicas. Estes ensaios didático-pedagógicos foram realizados no contexto formativo de professores de EF da Universidade Federal de Sergipe

(UFS), onde as práticas corporais foram didatizadas a partir da utilização das TDICs, no sentido de vislumbrar possibilidades concretas no trato pedagógico e formativo.

Assim, organizamos nosso escrito em três seções: Em um primeiro momento, discorreremos brevemente em relação aos pressupostos teóricos da mídia-educação que nos auxiliaram a pensar nessas experiências formativas. Em seguida, apresentamos as três experiências acima citadas, enquanto possibilidades didático-pedagógicas em curso de formação de professores de EF. Por fim, tecemos nossas considerações finais.

SOBRE A MÍDIA-EDUCAÇÃO

Belloni (2012), refletindo sobre o contexto e o histórico da mídia-educação, em especial à possibilidade de levar as TDIC's ao contexto educacional e formativo, afirma sua “[...] convicção de que temos que integrar essas máquinas maravilhosas à escola, em todos os seus níveis e modalidades.” (BELLONI, 2012, p. 32). Ainda, considera que “[...] a mídia-educação faz parte do conjunto de competências a que as crianças e os adolescentes têm direito, sendo indispensável, como o letramento, à formação do cidadão.” (BELLONI, 2012, p. 31)

Fantin (2012) expõe um panorama do trabalho com mídia-educação nos currículos dos mais diversos países: Canadá, Inglaterra, Estados Unidos da América, Itália, Finlândia, Noruega, Suécia, Dinamarca, além de Brasil e outros países da América Latina. Entretanto, conforme Fantin (2012, p.77), esse tema no currículo deixa muito a desejar e, por vezes, ele é apenas visto como recurso pedagógico e não como objeto de estudo (como “tecnologias educacionais”) articulado com outras áreas do saber.

Rivoltella (2012), ao traçar uma retrospectiva da mídia-educação, argumenta que precisamos considerar três níveis: a) Institucional (documentos oficiais e políticas públicas que desenvolvem uma consciência do valor de produzir reflexão críticas sobre a mídia com os jovens); b) Social (o tema visto como um “problema” do cotidiano de quem atua com educação/formação); c) Teórico (linhas de modelos conceituais e metodológicos – *paradigmas inoculatório, indústria cultural, educação popular/educação ativa e pensamento crítico*).

Em relação aos pressupostos da mídia-educação, Rivoltella (2012) utiliza o termo *constantes*, temas recorrentes que dão um sentido comum a quem atua/pesquisa com a mídia-educação. São os seguintes:

- Falar em mídia-educação é considerar a centralidade da escola;
- Atuar com mídia-educação é operar uma educação “com” (ferramenta didática), “para” (apropriação crítica), e “através” da mídia (dimensão produtiva). São as *competências midiáticas*, conforme Fantin (2012), ou seja, apreciação, recepção e produção;
- Compreender a mídia como conjunto de formas culturais;
- Considerar que a mídia-educação envolve um letramento/alfabetização midiática (*literacy*) e um desenvolvimento constante de pensamento crítico (*critical thinking*), ou seja, uma constante leitura crítica da realidade.

Ao apontar tendências em relação ao trabalho e pesquisa com a mídia-educação, Rivoltella (2012) aponta três principais perspectivas:

1. A desmediação (qualquer pessoa pode produzir e circular conteúdos, via *YouTube* e *blogs*, por exemplo) e a desprofissionalização (não há mais a necessidade de uma “formação profissional” para produzir e circular informações/conteúdos).
2. Mudanças na sociedade e no sistema formativo que exigem modificações na própria mídia-educação.
3. Pensar uma *nova mídia-educação (new media education)*, uma estratégia que implica a mídia-educação integrada nas “outras educações”.

APRESENTANDO E REFLETINDO EM RELAÇÃO ÀS TRÊS EXPERIÊNCIAS

Fantin (2012), em relação à intencionalidade educativa e formativa que considere o trabalho com mídia-educação, considera três dimensões:

- Conhecimento como substrato (ou seja, envolve o *pensar* a partir de determinados conhecimentos/saberes);
- A autoria como experiência (a qual se refere à *criação*, produção e criatividade);
- A sedução (aqui reside a ambiguidade das tecnologias: por um lado, um encanto acrítico, um fetiche; por outro lado, um encantamento que permite certa resistência).

Veremos três experiências que procuraram integrar (algumas mais, outras menos) essas três dimensões apontadas por Fantin (2012) no curso de formação de professores de EF/UFS.

Importante considerar que esse movimento que aproxima as mídias e tecnologias do conjunto de saberes e práticas da EF já é algo que vem ocorrendo no contexto brasileiro desde a década de 1990 (MEZZAROBA, 2018), conforme podemos resgatar nas obras de Betti (1998, 2003) e Pires (2002), e, conforme Camilo e Betti (2010), há cada vez mais necessidade de aproximação da EF às mídias, pela importância nas representações simbólicas e no comportamento dos alunos diante da cultura corporal de movimento, utilizando-se das potencialidades das mídias nas ações pedagógicas.

Acreditamos que essa experimentação pode indicar uma ação diferenciadora, mais rica e contextualizada com o tempo presente e mais questionadora em relação à experiência com as tecnologias na formação inicial, e a expectativa de que essas experiências possam implicar, futuramente, em práticas inovadoras quando esses sujeitos/agentes estiverem na posição de professores de EF nas escolas ou seus campos de atuação. Afinal, segundo Porto (2012, p.181), a inovação não é a substituição de uma ferramenta por outra, “Inovar supõe trazer à realidade educativa uma alteração com um esforço para melhorar a prática educativa, deliberadamente planejada e declarada.” As TDICs, como recursos de nosso tempo, se potencializam nos comportamentos dos indivíduos que interferem/repercutem nas sociedades, intermediados pelos equipamentos (PORTO, 2012).

Fantin (2012), comentando quanto às transformações tecnológicas e estéticas e o tempo presente, no sentido de como vamos tendo mutações na nossa percepção, afirma que:

[...] as artes, as mídias e as tecnologias, hoje, não apenas exercitam novas percepções sensoriais como provocam a construção de novos significados e aprendizados que dizem respeito à própria relação com a tecnologia, que permite diversas formas de comunicação e interação na sociedade atual. (FANTIN, 2012, p. 61)

Como veremos a seguir, as experiências apresentadas, na formação de professores de EF da UFS, no período de 2012 a 2019, consideraram essas transformações sugeridas por Fantin (2012), embora cada experiência apresente singularidades, tendo em vista momentos diferentes de formação, disciplinas com temáticas diferenciadas e sujeitos distintos em cada uma delas, ou seja, há especificidades em cada uma das experiências didático-pedagógicas aqui relatadas.

Esclarecemos tal questão tendo em vista não cairmos nos riscos de interpretações simplistas da complexidade que envolve e exige o trato com as mídias e tecnologias em ambientes educativos e formativos. Como veremos na sequência, em cada uma das experiências há um caráter e relações diferenciadas com as mídias e tecnologias: (a) no relato do vídeo-minuto e as práticas corporais, é possível considerarmos que há o envolvimento das três dimensões da mídia-educação (instrumental, crítica e produtiva); (b) no relato do tutorial no ensino das práticas corporais do atletismo, vemos o trato de duas dimensões, a instrumental e a criativa/produção; e (c) no relato do cinema/audiovisual, por sua vez, enfocam-se mais as dimensões instrumental e crítica. Isso nos mostra os contornos e limites conceituais da mídia-educação, o que nos alerta sobre a necessidade de não perdermos de vista o caráter tridimensional do trabalho com as mídias e tecnologias na lógica proposta pela mídia-educação (FANTIN, 2006).

a) O vídeo-minuto e as práticas corporais

A estratégia do vídeo-minuto foi uma tarefa avaliativa na disciplina “Educação Física, esporte e mídia”, ofertada como disciplina optativa ao curso de Licenciatura em EF da UFS, durante o segundo semestre de 2012. Sua ementa sugere o seguinte estudo: “A cultura das mídias e sua relação com a EF e Esporte. Processos de apropriação do fenômeno esportivo a partir dos meios de comunicação de massa. Reflexão acerca da educação para mídia. Possibilidades de intervenção na mídia esportiva a partir da EF.”

Foram duas turmas e um total de 29 alunos(as). A estratégia do vídeo-minuto foi utilizada na parte final da disciplina, após tratamento teórico do vídeo enquanto recurso de expressão artística e cultural, abordando-se, também, alguns itens relacionados aos aspectos técnicos do vídeo (roteiro, trilha sonora, recursos de fotografia, captação de imagens, planos em câmera rápida, lenta e transição, e também a edição).

Em geral, a elaboração do vídeo-minuto parte da sugestão de um tema (neste caso, sugerimos temas relacionados à EF, ao esporte, às questões que envolvem a EF escolar, corpo e saúde, lazer etc.), que em seguida é provocado a partir de uma tempestade de ideias e, destas, começa-se a organizar/sistematizar um roteiro, que se transformará em imagens (com captação própria, utilizado celular, câmeras digitais ou filmadoras; ou utilizando acervo de internet, como *GettyImages*) e sons (músicas, silêncio, fragmentos sonoros etc.) num determinado contexto e com um sentido específico.

Em relação à sua edição final, utilizou-se programas como *PowerPoint*, *MovieMaker*, *Picassa* entre outros que os(as) alunos(as) tivessem acesso e/ou afinidade.

Isto posto, solicitou-se aos participantes que se organizassem em pequenos grupos (3 a 4 pessoas) e discutissem a produção de 2 (dois) vídeos-minutos com suas respectivas sinopses (com até 250 palavras sobre o vídeo) sendo entregues em formato escrito. Passadas algumas semanas, os vídeos foram apresentados em aula, conforme cronograma elaborado conjuntamente.

Podemos considerar que se tratou de uma experiência em que foi possível oferecer a esses sujeitos um envolvimento com os meios no sentido do trabalho avaliativo *falar a linguagem dos alunos em formação*, como sugere Belloni (2012, p. 33): “[...] mídia-educação significa antes de mais nada falar a linguagem dos alunos, usar os meios de comunicação para criar condições ótimas de ensino e priorizar a comunicação sobre os padrões escolares.”

Tivemos a elaboração e apresentação de 11 (onze) vídeos-minutos, com os seguintes títulos:

- “Pra mim, o que é Educação Física?”
- “Jornal do Esporte Moderno”
- “Os conteúdos da Educação Física: da cultura popular às tecnologias”
- “Capoeira Infantil”
- “Os conteúdos da Educação Física”
- “Como ser uma celebridade esportiva em seis passos”
- “TICs e Educação Física”
- “Uma partida de Futebol – Skank”
- “Brasil x Brasil”
- “Acessibilidade”
- “Monocultura esportiva no Brasil”

Abaixo, apresentamos as sinopses de três deles, como forma de melhor exemplificar – apesar de ser em linguagem escrita e não a descrição em si do audiovisual – os trabalhos realizados:

Vídeo-minuto: “Jornal do Esporte Moderno”

Formato AVI, Duração: 1minuto e 23segundos

Autores: Robson dos Santos e Bruno Pinheiro

O vídeo-minuto retrata o esporte no futuro, um esporte moderno e praticado com o uso das novas tecnologias. O “kinect”, aparelho que copia os movimentos das pessoas e reproduz dentro dos jogos,

na ocasião do vídeo foi utilizado como uma forma de disputa do maior megaevento esportivo do mundo, as Olimpíadas. Será que daqui a alguns anos as pessoas vão disputar partidas e campeonatos oficiais através desses recursos tecnológicos? Será que o espaço físico da quadra, do campo de futebol, do ringue do boxe, da mesa de tênis, vai ser substituído por simuladores cada vez mais perfeitos? Essa é a ideia central desse vídeo-minuto. Em forma de noticiário, dois jornalistas (Bruno Bonner e Negresco Casorys) apresentam um programa esportivo que já pelo nome diz qual o tema central: “Jornal do Esporte Moderno”. Nele fazem a cobertura dos Jogos Olímpicos de 2028, que na ocasião está acontecendo na Coreia do Norte (país que hoje é totalmente fechado para o mundo) e que tem os espaços dos jogos dentro de várias salas, cada uma portando um simulador, onde cada atleta, individual ou coletivamente, disputa a partida em locais separados dos adversários. O jornal traz um trecho de uma partida de vôlei de praia entre atletas da África do Sul contra a Holanda, onde a repórter está dentro do ginásio poliesportivo da dupla sul-africana, já a dupla holandesa está em outro ginásio e a partida ocorre em tempo real. O jornal é feita de maneira dinâmica e rápida, valorizando o tempo.

Vídeo-minuto: “Como ser uma celebridade esportiva em 6 passos”

Formato Prezi

Autores: Fabio Ribeiro, Felipe Pinheiro, Juliana Dória, Jussara Gonçalves, Victor França e Saullo d’Anunciação.

O vídeo-minuto “Como ser uma celebridade esportiva em 6 passos” é uma animação caricata que pretende ilustrar alguns comportamentos que ironicamente são alusivos à identidade e construção de um ídolo esportivo, que, no nosso entendimento, não seria ídolo, mas sim, celebridade. O vídeo dá sequência à temática de “Ídolos Esportivos”, apresentada na disciplina “Esporte e Mídia”. Compondo o roteiro dessa produção, foram eleitas seis características que inspiram popularidade e atitudes polêmicas, e que podem fazer parte do caminho a ser percorrido pelos atletas para se tornarem de fato uma celebridade. Em sua maioria são características só possíveis de ocorrer por conta da mídia, que constrói tais personagens.

Vídeo-minuto: “Os Conteúdos da Educação Física: da cultura popular às tecnologias”

Formato: WMV, Duração: 1minuto e 05segundos

Autores: Erick Tompson dos Santos e Pablo Rocha Nogueira

O vídeo-minuto que nosso grupo criou visou apresentar os conteúdos da Educação Física. Nos utilizamos de imagens retiradas de um site para expor nossa ideia. Vemos que a Educação Física está em constante processo de modificação e renovação dos seus conteúdos, seguindo a evolução da sociedade. No entanto, alguns equipamentos eletrônicos acabam por retirar a atenção dos alunos, pois a cada dia que passa, surgem equipamentos eletrônicos cada vez mais avançados e com diferentes formas de entreter quem os têm. Com isso, vê-se através desse grande avanço tecnológico uma possibilidade de utilizar o contato que os alunos têm com os equipamentos eletrônicos para tornar possível a relação entre a educação e a tecnologia. No final do vídeo colocamos uma pergunta: “Será que os jogos eletrônicos passarão a fazer parte dos conteúdos das aulas de Educação Física?”. Na nossa visão, acreditamos que esta pode ser a nova guinada que a Educação Física venha a ter, pois os mais recentes jogos eletrônicos estão sendo criados a fim de que quem os jogue, movimente-se, é o caso do Nintendo Wii e do Xbox. Desta forma, é preciso educar os alunos acerca dos movimentos, para que os mesmos não tenham problemas acarretados pela movimentação de maneira errônea.

Quando refletimos sobre esses materiais, vemos alguns indicativos que autores(as) do campo da mídia-educação sugerem em relação a um trabalho pedagógico dentro dos meios. Fischer (2008), nesse sentido, comenta quanto à importância de se *gerar experiências*, enquanto “criativa ferramenta”, para se pensar a relação entre mídia e educação:

[...] Imagino que operar sobre as imagens da mídia na educação possa ser um trabalho vivo, criativo, alegre, explosivo, na medida em que puder sair da sisudez e da mesmice das análises das representações da mídia sobre isto ou aquilo, na medida em que ultrapassar os estudos que replicam o quanto a mídia é pedagógica e o quanto ela ensina. E dizer mais: dizer que há experiências em jogo nesses espaços, que há aprendizados de experiências ou que há negação de outras experiências. Que algumas narrativas midiáticas solapam experiências, outras as incitam, outras ainda as pasteurizam e, portanto, as destroem. Dizer também que a escola e a pesquisa acadêmica – ambas, cada uma a seu modo – poderão falar e tratar da experiência quando e como puderem, pela arte, pela poesia, pela narrativa – modos fundamentais de pensar o sensível, pensar o vivido, segundo Hannah Arendt. (FISCHER, 2008, p. 34-35).

Não se tratou, como podemos perceber nas sinopses, de uma mera “atividade” realizada pelos alunos(as): eles trouxeram questões que foram provocativas das próprias discussões da disciplina (naquele momento, a efervescência das questões quanto aos megaeventos esportivos no Brasil – Copa do Mundo de 2014 e Jogos Olímpicos de 2016; a possibilidade de pensar os jogos eletrônicos enquanto conteúdos da EF escolar etc.), discutiram, pesquisaram, problematizaram, procuraram articular sons e imagens, enfim, produziram um material audiovisual que até então, em nenhum momento do curso, nenhuma outra disciplina havia estimulado tal dimensão. Possivelmente pela primeira vez os participantes puderam visualizar/exercitar uma forma avaliativa com maior liberdade de criação.

Fantin (2012) escreve que o trabalho com mídia e educação envolve um conhecimento em relação ao “ponto de partida”, ou seja:

[...] Conhecer as ideias que os estudantes trazem acerca da vida e suas relações pode ser um parâmetro para entender as diferentes manifestações das culturas atuais. Saber os repertórios que os estudantes trazem do cinema, da televisão, dos quadrinhos, da literatura, da mídia, das redes sociais e da cultura digital é fundamental, não só como ponto de partida para ancorar os conhecimentos sistematizados, mas para ampliar esse capital cultural. [...] Considerando as distâncias entre os que têm acesso às tecnologias e os que não têm, grande parte da experiência cultural de estudantes e professores provém do repertório das mídias tradicionais e digitais, pela interação com a internet, o celular e outras ferramentas da *web 2.0*, e o currículo como prática cultural pode problematizar tais questões. (FANTIN, 2012, p. 70)

Em relação a isso, avaliamos que, com exceção do vídeo “Jornal do Esporte Moderno”, os demais trabalhos se pautaram em formatos tradicionais daquilo que costumamos ver na televisão: vídeos com imagens mescladas com músicas, ao estilo *videoclipe* (não constam nos três exemplos que apresentamos acima, entretanto, são audiovisuais que utilizaram músicas como “Brasil”, de Cazuza, e “Uma partida de futebol”

da banda Skank); entrevistas curtas com edição pautando uma ideia principal, ou mesmo, edições provocativas em relação às tecnologias e o impacto com o corpo.

Não se trata de avaliar se a experiência foi positiva ou negativa, mas de compreender, conforme nos ensina Fantin (2012, p. 71), que os “[...] estudantes aprendem com suas interações com as mídias, seus usos e costumes, seus conhecimentos e suas formas de aprendizagem”, as quais “[...] podem ser problematizados de uma maneira crítica, aprofundando questões ligadas ao desenvolvimento humano, às produções culturais e aos espaços sociais [...]” (FANTIN, 2012, p. 71).

A partir desse pressuposto de observar o contexto de partida quanto às referências culturais dos acadêmicos em formação, a utilização desse tipo de estratégia “por dentro” da mídia, pensando e criando a partir de vídeo-minuto, permitirá, com a mediação reflexiva e crítica do professor com sua turma, a tematização e discussão quanto à produção e manipulação de imagens, algo imprescindível no momento atual, pela forma como a cultura imagética (ou “cultura audiovisual” inerente da cultura jovem, como definem Babin e Kouloumdjian, 1989 *apud* Betti, 2001, p. 126) determina padrões de comportamento e de consumo.

Ainda segundo Fantin (2012), é difícil afirmar o efeito da experiência nesses participantes, ou seja, como hoje, sendo professores de EF, possam ou não estar atuando com os meios em suas práticas pedagógicas, porque:

[...] o efeito de uma experiência de formação não se pode conhecer de imediato, o que apresenta um problema à educação baseada na experiência [...]. E quem trabalha com educação trabalha com processos de formação em médio e longo prazos, pois nem sempre a significação acontece imediatamente à experiência [...]. (FANTIN, 2012, p. 62)

Porto (2012), comentando suas experiências com pesquisas em relação à dimensão da experimentação e criação com as TDICs, escreve: “Percebi, também, que as ferramentas tecnológicas podem e devem ser usadas em situações educativas não só por seu fim utilitário, mas, principalmente, pelo potencial de criação, descoberta e autonomia que elas possibilitam ao sujeito que delas se apropria.” (PORTO, 2012, p. 168-169).

b) O tutorial no ensino das práticas corporais do atletismo

A disciplina “Pedagogia do Atletismo” é ofertada junto ao curso de EF da UFS em caráter optativo. O relato aqui narrado é de uma experiência que aconteceu no ano de 2016/2 junto a uma turma da referida prática corporal esportiva – atletismo. Apresentamos aqui uma

versão reduzida sobre a experiência que foi publicada no Cadernos de Formação da Revista Brasileira de Ciências do Esporte (consultar ZOBOLI e MEZZAROBA, 2017).

A utilização da confecção do tutorial junto aos acadêmicos da disciplina se deu com a intenção de munir os mesmos de uma estratégia didática que oportunizasse esses acadêmicos a manipular mídias digitais a fim de vivenciar/experimentar a prática corporal do atletismo.

O tutorial é um material criado com fins didáticos, com conteúdos para se ensinar uma técnica ou algum tema. A palavra deriva de “tutor”, logo, ela faz alusão a algo ensinado por um tutor/professor. No tutorial espera-se encontrar informações básicas/iniciais sobre um determinado assunto, ou seja, o tutorial pretende dar um panorama, apresentar algo de forma sintética e sistemática. O tutorial serve como manual de instruções, organizando aspectos procedimentais sobre alguma coisa a ser ensinada/trabalhada/abordada, por assumir tais características, ele auxilia na apresentação de determinados temas, expondo questões e funções básicas ao mesmo tempo em que tira dúvidas do cotidiano e corrige coisas corriqueiras (ZOBOLI; MEZZAROBA, 2017, p. 43).

No início das aulas, os(as) acadêmicos(as) foram informados(as) que uma das avaliações da disciplina seria a elaboração de um tutorial que deveria ser entregue ao final do semestre letivo. Deste modo, os 32 acadêmicos(as) que frequentavam a referida disciplina foram divididos em 7 grupos para a elaboração do tutorial.

Um mês depois do início das aulas os grupos definiram as provas da modalidade do atletismo das quais confeccionariam seu tutorial, desta forma tivemos: Arremesso do peso; Salto em altura; Salto em distância; Marcha atlética; Revezamento passagem não visual; Corrida com barreiras; e, Largadas de corrida.

Durante todo semestre o professor orientou os grupos fora dos horários de aula a fim de contribuir com a elaboração do roteiro do tutorial, auxiliar na escolha de imagens a serem editadas, bem como para tirar dúvidas relativas aos elementos técnicos e didáticos do ensino do atletismo. Todas as filmagens e a edição dos vídeos dos tutoriais ocorreram fora do horário das aulas do professor.

No fim do semestre, nos dois últimos encontros da disciplina, os grupos apresentaram seus tutoriais para toda a turma. Ao final, 3 dos 7 tutoriais foram postados pelos seus realizadores no *Youtube*. Os tutoriais publicados podem ser vistos nos seguintes endereços eletrônicos:

Marcha atlética: <https://www.youtube.com/watch?v=om7NKFzQ6J4>

Salto em Altura: <https://www.youtube.com/watch?v=-kAL7OCTZk0>

Revezamento: <https://www.youtube.com/watch?v=pzmOWGj0sf0>

Interessante perceber durante esse processo de construção o envolvimento dos acadêmicos junto à criação do material, pois aquela preocupação do professor em “repassar” um conhecimento parece se naturalizar no processo autônomo dos alunos. Eles mesmos vão pesquisar o conteúdo e ficam preocupados não só com o processo pedagógico das atividades, mas também com a sua execução. Paralelo a isso, há ali também uma formação com o uso das tecnologias, com a filmagem, com o foco/enquadramento da imagem, com o corte das cenas a serem editadas, com a construção da sequência imagética. É um processo duplo: o conteúdo da prática corporal do atletismo e a utilização das ferramentas tecnológicas para veicular esse conteúdo.

Outra observação interessante foi em relação as dimensões virtuais do material feito. Como havia a proposta de colocar esse material no *YouTube*, muitos grupos ficavam empolgados com os tempos e espaços que esse material atingiria. A potencial amplificação do “olhar do outro” não mais reduzida ao grupo da sala de aula, mas ampliada para uma infinidade de outros “olhos/olhares” trouxe a eles um sentido político e estético interessante no ato de produzir para o virtual.

c) O uso do cinema/audiovisual

Talvez das três experiências aqui relatadas, a que já vem, há mais tempo, sendo utilizada como recurso pedagógico nas escolas e universidades em geral é a do uso do audiovisual e do cinema. Apesar desse tipo de prática já estar ocorrendo na educação brasileira desde os anos 1990 com maior intensidade, concordamos com Betti (2001, p. 128), que afirma que “[...] não estamos acostumados a pensar a imagem como fonte de conhecimento [...].”

A inserção do então videocassete nas escolas e universidades foi vista, naquele momento, como um “grande avanço”, embora os(as) professores(as) mal sabiam utilizar ou refletir sobre os audiovisuais disponíveis na época para articular com os conhecimentos específicos de seus componentes curriculares. Assim, é sabido – e talvez cada um de nós tenham experiência a ser narrada – que o audiovisual adentrou no contexto escolar como um “tapa buraco”, isto é, foi utilizado para preencher horários de professores que faltavam ou mesmo para exibir aos alunos(as) algum *blockbuster* da moda na época. Em síntese: havia o recurso, não havia muita possibilidade de, a partir dele, estimular, intensificar e amplificar

possibilidades de reflexão e conhecimento pela imagem com os conteúdos específicos das disciplinas.

Em geral, a utilização do audiovisual, assim como de outros recursos tecnológicos, também é relatada por professores como algo que faltou em relação às suas formações, e isso justifica, no momento das atuações pedagógicas, em permitir-se não utilizá-los. Porto (2012, p. 172), ao comentar em relação a pesquisas empíricas realizadas, constatou que: “Muitas professoras alegam que não foram formadas (tanto na faculdade quanto na escola) para o uso pedagógico das tecnologias.”

Com o passar dos anos, a produção audiovisual e cinematográfica expandiu-se, também em relação às obras de caráter mais pedagógico e crítico – embora não podemos desconsiderar que mesmo obras de caráter mais mercadológico também apresentam possibilidades de diálogo, debate e reflexões no campo educacional e formativo – e a facilidade de acesso na internet (por canais como *YouTube*, *blogs* filmicos, *sites* especializados, serviços de *streaming* como *Netflix*, *Loocke* etc.), bem como a cópias em formato DVD e em formatos digitais (.mp4, .avi etc.) tenham permitido a utilização dos mais diversos audiovisuais (em forma de documentários e filmes em longa e curtas-metragens).

Em relação, então, ao uso do audiovisual na educação/formação, concordamos com Betti (2001, p. 127), que considera que “[...] as produções audiovisuais conseguem dar destaque e importância para informações que às vezes o próprio professor transmite mas não obtém repercussão satisfatória” e que “[...] os vídeos podem sintetizar muito conteúdo em pouco tempo, e substituir com vantagem aulas expositivas ou textos escritos”.

Betti (2001, p. 128) aponta três características quanto ao uso do audiovisual na EF – e aqui podemos pensar em qualquer componente curricular – e que poderia atender aos seguintes objetivos:

1. Vídeo como sensibilização: utilizar o audiovisual para introduzir um novo assunto, despertando a curiosidade dos alunos para motivá-los a novos temas e práticas;
2. Vídeo como ilustração: o audiovisual é utilizado para compor cenários desconhecidos dos alunos, ou seja, o material utilizado pelo professor ajudaria a mostrar/corroborar o que se fala em aula;
3. Vídeo como conteúdo de ensino: o audiovisual é utilizado como um recurso para se ir “diretamente ao ponto”, informando sobre um tema específico.

A partir desse contexto teórico é que pensamos nossas experiências no curso de formação de professores de EF na UFS, em que, em algumas disciplinas, inserimos os recursos audiovisuais para oferecer aos alunos e alunas experiências com o cinema e audiovisual. Aqui abordaremos em específico duas disciplinas que são ofertadas no segundo semestre do curso e que há possibilidade de diálogo entre ambas.

Uma delas, “Saúde, Sociedade e Educação Física”, tem como foco a as discussões que envolvem a dimensão da saúde coletiva na formação do(a) professor(a) de EF, bem como a reflexão sobre as possibilidades e limites quanto à promoção da saúde realizada pela mediação da EF na escola. De 2012 até o presente momento, alguns filmes e documentários já foram utilizados como estratégia para tematizar, ilustrar e sensibilizar os participantes:

- Documentário: *Políticas Públicas de Saúde no Brasil – Um século de luta pelo direito à saúde* (Fiocruz e Ministério da Saúde – como o próprio título expõe, permite ilustrar e discutir o processo histórico-social da formulação de políticas públicas de Saúde no Brasil, chegando à Constituição de 1988, quando saúde passa a ser direito do cidadão e dever do Estado);
- Documentário: *Doutores da Alegria* (apresenta uma perspectiva salutogenética aos acadêmicos, no sentido de visualizarem práticas que valorizam a dimensão da vitalidade e não da doença ao pensarmos nossas intervenções na EF);
- Documentário: *Super Size Me – A dieta do palhaço* (o documentário apresenta a experiência de um norte-americano que resolve se alimentar por um mês em uma rede *fastfood* e com isso apresenta uma dimensão biomédica e também mercadológica em relação à alimentação e saúde);
- Documentário: *Bigger, Stronger, faster: the side effects of being american* (trata-se de um comentário que aborda a cultura do fisiculturismo norte-americano e implicações ao corpo e à saúde);
- Filme *Maus hábitos* (o filme mexicano, de modo geral, aborda questões contemporâneas sobre corpo, estética e valores sociais vinculados a princípios religiosos).

A outra disciplina chama-se “Corpo, Filosofia e Educação” e pela sua ementa propõe discutir as práticas corporais como objeto de estudo dos mecanismos políticos que visam a subjetivação e a objetivação da educação dos corpos. A educação é encarada como um dos

mecanismos políticos das culturas no sentido destas conhecerem o corpo em suas possibilidades materiais e simbólicas de exercer e de suportar atos governantes orientados à produção de comportamentos corporais em suas sociedades mediadas por leis, regras, valores, conceitos e saberes localizáveis histórica e geograficamente – tempo e espaço. Aqui, os filmes utilizados foram os seguintes:

- “A pele que habito” retrata as questões do uso das tecnologias no que tange a sexualidade e ao gênero. O filme retrata o corpo que manipulado pela técnica/ciência potencializa seu organismo para além de suas capacidades naturais. Além disso, traz questões axiológicas e ontológicas importantes para se pensar a manipulação do corpo pela ciência moderna.
- O filme “O médico alemão” trata do desejo humano de manipular o corpo e as populações mediados pelo sonho/pesadelo da ciência moderna em criar corpos perfeitos através do aperfeiçoamento da raça humana – eugenia.
- O filme “Her” traz uma gama de elementos empíricos peculiares a esta interpretação para pensar a relação do corpo com o virtual. A película narra um romance curioso e contemporâneo de um homem que se apaixona por uma máquina inteligente e sensível (Sistema Operacional) tensionando as configurações das relações amorosas através dos usos das tecnologias que desterritorializam o corpo, o amor e a sexualidade.
- A narrativa fílmica de “Boi Neon” nos apresentam temas políticas no que tange aos usos do corpo, ao narrar em sua trama as técnicas corporais reconhecidas num Nordeste rural e pobre. O filme interpela questões políticas que giram em torno do corpo a partir da mirada do gênero, da sexualidade e da intimidade.

Além dessas experiências no interior das disciplinas mencionadas, outras experiências com audiovisuais são proporcionadas aos estudantes em formação no referido curso, a partir do Seminário de Extensão (DANTAS JUNIOR *et al*, 2019) que a cada semestre tem um tema específico, e, em sua última edição, articulou as duas disciplinas, cujo título foi “VIII Seminário de Extensão – Cinema, Corpo, Saúde e Sociedade”, ocorrido de 27 a 30 de maio de 2019.

Encontramos uma lista vasta e diversa de audiovisuais que podem ser direcionados às temáticas específicas na EF (e certamente em outros cursos de formação de professores), e não há dúvidas, no momento de discussão e debate com os alunos e alunas, do quanto esses

filmes, inicialmente, sensibilizam o olhar às questões próprias da suas próprias formações – corpo, saúde, filosofia, sociedade e educação, neste caso – e permitem um debate intenso e plural no sentido de abarcar possibilidades teórico-práticas em relação aos conteúdos da EF, depois, quando estiverem em seus contextos de atuação na escola.

Trabalhar com as mídias é realizar um *aprendizado de linguagens*, é ser um experimentador de imagens: “[...] todas as figuras e paisagens simbólicas de nosso tempo, que se oferecem para ser pensadas e estudadas naquilo que afetam, naquilo que tocam profundamente nossas vidas” (FISCHER, 2008, p. 31).

O *aprendizado de linguagens* envolve:

[...] problematizar as relações entre imagem e educação, pensando do ponto de vista dessa nova ordem, que sugere e produz modos e estilos de vida, os quais passam a ser visto e aprendidos como naturais, imediatos, familiares, como modos de vida que nos afetam, que nos aparecem como garantia de verdade, como afetuosa partilha de cotidianos e não como jogos de interpelação, de luta explícita pela imposição de sentidos. (FISCHER, 2008, p. 30)

Ainda segundo Fischer (2008):

[...] Entendo que olhar o olhar da mídia, pensar o olhar da mídia e o nosso olhar em relação às suas imagens passa por essa experiência de deixar-se tocar por imagens que de algum modo tocam as pessoas, no sentido de abrir-se ao que nelas ‘dá a pensar’, ao que nelas é fixado como experiência desejável ou negado como experiência possível. (FISCHER, 2008, p. 32)

A estratégia do audiovisual no campo educativo e formativo, então, passa a ser uma maneira de *afetar* os alunos e alunas, no sentido de trazer experiências cotidianas ao contexto formativo, em uma linguagem simples, porém necessária de reflexão e debates. Descobrimos, sempre que realizamos esse tipo de experiência, que os modos de *afetar-se* são plurais e diversos, e isso enriquece a abordagem de situações problematizadoras.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Não restam dúvidas das possibilidades e potencialidades que as TDICs oferecem ao campo formativo. E enquanto tal, também apresentam necessidade de refletir sobre seus processos e usos, pois, “[...] a relação mídias-cultura corporal de movimento coloca um problema pedagógico para a educação física” (BETTI, 2001, p. 125).

Precisamos reconhecer esse papel das TDICs em relação às práticas corporais e, nesse movimento, pensar, refletir, sistematizar, propor, avaliar e reavaliar maneiras diversas e críticas de uso das mídias e tecnologias enquanto possibilidades integrativas às práticas corporais. Sobre isso, Betti (2001, p. 127) afirma que “[...] apenas uma educação física

concebida como articulação pedagógica entre vivência corporal/conhecimento/reflexão, referenciando-se à cultura corporal de movimento, poderá ser frutífera e relacionar-se criticamente com as mídias.”

Para Belloni (2012, p. 50), “[...] É preciso conhecer os novos modos de aprender com as TICs para poder ensinar as novas gerações de nativos digitais.”. Não restam dúvidas, então, que a formação inicial (e continuada) deve oportunizar e enfrentar isso também, para que tenhamos implicações dessas práticas no contexto escolar. As experiências aqui apresentadas foram pensadas nesse sentido, ou seja, de impactar, posteriormente, nas práticas pedagógicas desses futuros professores quanto atuarem na escola. Apresentamos nesse texto uma exemplificação de *novos modos de aprender*, ou seja, trabalhar com, sobre e através das mídias: uma nova dimensão com as TDICs, articulada aos conhecimentos específicos de um campo do saber (EF) e considerando as possibilidades interdisciplinares que essas experiências geram em seu entorno (com educação, com sociologia, história, comunicação, filosofia antropologia, informática etc.).

Novos modos de aprender que estão sintonizados com o papel da escola com as novas gerações. Uma sintonia com o tempo presente e a função social da educação para as novas gerações, no qual o otimismo toma lugar e “[...] com o avanço da história, novas gerações de professores vão incluindo esse tema em suas reflexões e essas máquinas em suas práticas” (BELLONI, 2012, p. 53-54). É o espaço para as TDICs se tornarem eixos estruturantes da prática pedagógica em razão da sua dimensão como prática social e seu potencial aglutinador e mobilizador enquanto tema transversal (FANTIN, 2012).

Fischer (2008) sugere *sacudir* a relação entre mídia, pesquisa e educação. A autora comenta que seu desejo é o de trazer para o debate os “estados mistos desse cruzamento” entre mídia, pesquisa e educação, fazendo “o exercício de operar com a arte das superfícies”. De alguma maneira, as três estratégias que apresentamos, oriundos de nossas experiências com o uso das TDICs em nossas aulas, é uma materialização dessa experiência entre a mídia/tecnologias, na perspectiva de agentes que se propuseram – naquele momento talvez sem esse entendimento que hoje temos, mais teórico-metodológico – a “falar de dentro dela”, da perspectiva de trabalhar com o audiovisual (seja o vídeo-minuto, seja o tutorial, seja o uso do cinema nas nossas disciplinas) sem a obrigação de ter que “interpretar” a produção operada pelos acadêmicos (ou, no caso do cinema, querer interpretar o filme em si: o filme é usado no sentido de trazer o tema, a problematização, a sensibilização).

Nesse sentido, o vídeo-minuto, por exemplo, permitiu visualizarmos algumas questões, como a imitação dos modos de fazer midiático (como pudemos visualizar na linguagem do *videoclipe*, como o comum de uma linguagem de abertura de novela). Essa perspectiva de “olhar as imagens de dentro” é desenvolver uma competência para tal:

Penso na possibilidade de pensar as imagens por meio de um olhar que se deixe tocar pela experiência: pela experiência daquele que criou o roteiro, do ator que representou a cena, do espectador que se emocionou, que se deixe tocar também pelos próprios personagens, pelas histórias narradas, todas de algum modo inventadas e produzidas. (FISCHER, 2008, p. 35)

Fischer (2008) cita Foucault em relação ao impacto da escrita, quando esse mesmo autor considera que sai diferente após a escrita, assim como também espera que seus leitores sejam outros após lerem sua obra. Temos aí o “afetar-se”: é possível considerar/avaliarmos que esses acadêmicos tiveram experiências que afetaram/impactaram seus modos de pensar e agir com as experiências oportunizadas com o vídeo-minuto, com o tutorial, com o impacto dos audiovisuais nas disciplinas?

REFERÊNCIAS

- BELLONI, Maria Luiza. **O que é mídia-educação**. Campinas: Autores Associados, 2001.
- BELLONI, Maria Luiza. Mídia-educação: contextos, histórias e interrogações. In: FANTIN, Monica; RIVOLTELLA, Pier Cesare (Org.). **Cultura digital e escola: pesquisa e formação de professores**. Campinas: Papyrus, 2012, p. 31-56.
- BETTI, Mauro (Org.). **Educação Física e mídia: novos olhares, outras práticas**. São Paulo: Hucitec, 2003.
- BETTI, Mauro. **A janela de vidro: esporte, televisão e Educação Física**. Campinas: Papyrus, 1998.
- BETTI, Mauro. Mídias: aliadas ou inimigas da Educação Física Escolar? **Motriz**, São Paulo, v. 7, n. 2, jul.-dez. 2001, p. 125-129.
- 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: <http://www.scielo.br/pdf/es/v30n109/v30n109a08.pdf>. Acesso: 23 jan. 2017.
- BRACHT, Valter. **Educação Física e ciência: cenas de um casamento (in)feliz**. 2ª. Ed. Ijuí: Unijuí, 1999.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio**. Brasília: MEC, 2006.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em:
<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/#/site/inicio>. Acesso em: 30 jul. 2019.

CAMILO, Rodrigo Cordeiro; BETTI, Mauro. Multiplicação e convergência das mídias: desafios para a educação física escolar. **Motrivivência**, Florianópolis, ano XXII, n. 34, jun./2010, p. 122-135.

DANTAS JUNIOR, Hamilcar Silveira; ZOBOLI, Fabio; MEZZAROBA, Cristiano; SILVA, Renato Izidoro da. Cinema e formação de professores de Educação Física: relatos de experiência com seminários de cinema na Universidade Federal de Sergipe. **Revista Cocar**, Belém/PA, n. 5, 2019. Disponível em:
<https://paginas.uepa.br/seer/index.php/cocar/article/view/2349>. Acesso: 12 jul. 2019.

FANTIN, M. **Mídia-educação: conceitos, experiências, diálogos Brasil-Itália**. Florianópolis: Cidade Futura, 2006.

FANTIN, Monica; GIRARDELLO, Gilka (Org.). **Liga, roda, clica: estudos em mídia, cultura e infância**. Campinas: Papyrus, 2008.

FANTIN, Monica. Mídia-educação no currículo e na formação inicial de professores. In: FANTIN, Monica; RIVOLTELLA, Pier Cesare (Org.). **Cultura digital e escola: pesquisa e formação de professores**. Campinas: Papyrus, 2012, p. 57-92.

FANTIN, Monica; RIVOLTELLA, Pier Cesare. Cultura digital e formação de professores: usos da mídia, práticas culturais e desafios educativos. In: FANTIN, Monica; RIVOLTELLA, Pier Cesare (Org.). **Cultura digital e escola: pesquisa e formação de professores**. Campinas: Papyrus, 2012, p. 95-146.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. Imagens da mídia, educação e experiência. In: FANTIN, Monica; GIRARDELLO, Gilka (Org.). **Liga, roda, clica: estudos em mídia, cultura e infância**. Campinas: Papyrus, 2008, p. 25-40.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. “Mitologias” em torno da novidade tecnológica em educação. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 33, n. 121, out./dez. 2012. Disponível em:
http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0101-73302012000400007&script=sci_arttext. Acesso: 15 ago. 2014.

LAZZAROTTI FILHO, Ari *et al.* O termo práticas corporais na literatura científica brasileira e sua repercussão no campo da Educação Física. **Movimento**, Porto Alegre, v. 16, n. 1, 2010, p. 11-29.

MEZZAROBA, Cristiano. **A formação e constituição de um subcampo acadêmico: a mídia-educação na Educação Física – configurações, perspectivas e inflexões**. 2018. 493f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2018.

PIRES, Giovani De Lorenzi. **Educação Física e o discurso midiático**: abordagem crítico-emancipatória. Ijuí/RS: Editora da UNIJUÍ, 2002.

PORTO, Tania Maria Esperon. As tecnologias estão nas escolas. E agora, o que fazer com elas? In: FANTIN, Monica; RIVOLTELLA, Pier Cesare (Org.). **Cultura digital e escola**: pesquisa e formação de professores. Campinas: Papirus, 2012, p. 167-194.

RIVOLTELLA, Pier Cesar. Retrospectivas e tendências da pesquisa em mídia-educação no contexto internacional. In: FANTIN, Monica; RIVOLTELLA, Pier Cesare (Org.). **Cultura digital e escola**: pesquisa e formação de professores. Campinas: Papirus, 2012, p. 17-29.

SETTON, Maria da Graça. **Mídia e educação**. São Paulo: Contexto, 2010.

ZOBOLI, Fabio; MEZZAROBA, Cristiano. A estratégia do tutorial no ensinar-aprender esporte: relato de uma experiência com o atletismo. **Cadernos de Formação RBCE**, v. 8, n. 1, 2017. Disponível em: <http://revista.cbce.org.br/index.php/cadernos/article/view/2254>

**THE USE OF DIGITAL INFORMATION AND COMMUNICATION
TECHNOLOGIES IN THE TEACHING OF BODY PRACTICES IN THE TRAINING
OF PHYSICAL EDUCATION (PE) TEACHERS – EXPERIENCES IN THE
FEDERAL UNIVERSITY OF SERGIPE (UFS)**

Abstract: One of the great challenges in the current educational field is to articulate the possibilities generated by the media and technologies in order to enhance the political and aesthetic processes of the school contents of a society in constant change. Initial - and continuous - education should provide the opportunity to face this challenge so that we have implications for the use of these technologies in the school context. This writing is an experience description that discusses the use of Digital Information and Communication Technologies (TDICs) to mediate the pedagogical didactic process of “corporal practices” with the formative process of Physical Education teachers at the Federal University of Sergipe (UFS). The text proposes to tell three experiences: (1) minute video, (2) tutorial for teaching athletics competitions and (3) cinema/audiovisual experiences in specific subjects. It can be concluded that, nowadays, there is a demand for the openness to what media education, as knowledge and pedagogical practice, offers to the educational and investigative field. The experiences reported here were elaborated in a sense to impact the pedagogical practices of these future teachers when acting later in school.

Keywords: Digital information and communication technologies, Body practices, Physical Education Teacher Training.

**EL USO DE TECNOLOGÍAS DIGITALES DE INFORMACIÓN Y
COMUNICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE PRÁCTICAS CORPORALES EN LA
FORMACIÓN DE PROFESORES DE EDUCACIÓN FÍSICA - EXPERIENCIAS EN
UFS**

Resumen: Uno de los grandes desafíos en el campo educativo actual es articular las posibilidades generadas por los medios y las tecnologías para mejorar los procesos políticos y estéticos de los contenidos escolares de una sociedad en constante transformación. La formación inicial – y continua – debe brindar la oportunidad de enfrentar este desafío para que tengamos implicaciones para el uso de estas tecnologías en el contexto escolar. Este escrito es un informe de experiencia que discute el uso de las Tecnologías Digitales de Información y Comunicación (TDIC) para mediar el proceso didáctico pedagógico de las “prácticas corporales” junto con el proceso formativo de los maestros de Educación Física de la Universidad Nacional de Sergipe (UFS). El texto propone contar tres experiencias: (1) video-minuto, (2) tutorial para enseñar atletismo y (3) experiencias cinematográficas/audiovisuales en temas específicos. Se concluye que el tiempo presente exige la apertura a lo que la educación en medios, como conocimiento y práctica pedagógica, ofrece al campo educativo e investigativo. Se pensó que las experiencias aquí reportadas impactaban las prácticas pedagógicas de estos futuros maestros cuando actuaban más tarde en la escuela.

Palabras clave: Tecnologías digitales de la información y la comunicación, Prácticas corporales, Formación del profesorado de Educación Física.

Submetido em: Agosto de 2019.

Aprovado em: Outubro de 2019.

Publicado em: Dezembro de 2019.