



**Marcos Vinícius Guimarães de Paula**



Secretaria Municipal de Ensino de Anápolis (GO)

[marcosviniciusguimaraesdepaula@outlook.com](mailto:marcosviniciusguimaraesdepaula@outlook.com)

**João Henrique Suanno**



Universidade Estadual de Goiás (UEG)

[suanno@uol.com.br](mailto:suanno@uol.com.br)

# **PENSANDO SOBRE AS TICS COMO RECURSO PEDAGÓGICO: RELATO DE UMA EXPERIÊNCIA NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

## **RESUMO**

Esse trabalho discute o uso das TICs como instrumento pedagógico na escola, destacando suas contribuições para o processo de ensino, que acabam por potencializar a aprendizagem. Entende-se que as TICs encantam e despertam os alunos para aprender. Além disso, o presente texto relata uma experiência pedagógica, na qual foi elaborado um vídeo na disciplina de Educação Física com uma turma de 7º ano do ensino fundamental de uma escola da rede municipal de ensino da cidade de Anápolis-Goiás. Elenca-se que houve intensa participação dos alunos e também envolvimento de outros atores escolares como os professores de outras disciplinas. Com essa intervenção pedagógica foi possível compreender que as TICs movimentaram toda a escola e permitiram que os alunos fossem autores do processo de construção do conhecimento.

**Palavras-chave:** TICs. Experiência Pedagógica. Educação Física.

## **THINKING ABOUT ICT AS A PEDAGOGICAL RESOURCE: REPORT OF AN EXPERIENCE IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION**

### **ABSTRACT**

This paper discusses the use of ICT as a pedagogical tool in the school, highlighting its contributions to the teaching process, which end up enhancing learning. It is understood that ICT enchant and awaken students to learn. In addition, the present text reports a pedagogical experience, in which a video was elaborated in the Physical Education discipline with a 7th grade elementary school class from a municipal school in the city of Anápolis-Goiás. It is noted that there was intense participation of students and also involvement of other school actors such as teachers of other disciplines. With this pedagogical intervention it was possible to understand that the ICT moved the entire school and allowed the students to be authors of the process of knowledge construction.

**Keywords:** ICT. Pedagogical Experience. Physical Education.

**Submetido em:** 15/01/2019

**Aceito em:** 13/05/2019

**Publicado em:** 31/08/2019



<http://dx.doi.org/10.28998/2175-6600.2019v11n24p212-227>



## I INTRODUÇÃO

Cada momento histórico apresenta características peculiares. O tempo de hoje é caracterizado pela velocidade da produção e da circulação das informações, pela diminuição das fronteiras, pela internet e pela cultura digital.

O atual período histórico marcado pelo digital acaba por provocar mudanças que chegam à instituição escolar. Há, portanto, a necessidade de refletir sobre tais mudanças, além dos caminhos a serem seguidos frente ao novo aluno da era digital.

Esse trabalho apresenta como temática o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) como ferramenta pedagógica, pontuando sobre as transformações que a chamada cultura digital ou cibercultura desencadeou na sociedade e seus reflexos no chão da escola, sobretudo, no ensino e na aprendizagem.

É fundamental pensar na relação mídias e educação para compreender que as TICs se apresentam como recurso pedagógico que podem alcançar o novo alunado, que aprende em nova linguagem, a digital.

O texto aponta a possibilidade do uso das TICs na escola, destacando suas contribuições para potencializar o aprendizado e a construção do conhecimento. Ademais, retrata a respeito de uma experiência pedagógica, na qual foi construído um vídeo na disciplina de Educação Física com os alunos de uma turma de 7º ano do ensino fundamental de uma escola da rede municipal de ensino da cidade Anápolis (Goiás). Apresentam-se os pontos positivos dessa intervenção pedagógica, bem como possibilidades de correção de erros para que em novos trabalhos o êxito seja maior.

Nesse sentido, acredita-se que esse trabalho colaborou para destacar a relevância da Educação Física na formação crítica dos alunos, pois permitiu a atuação dos mesmos, contemplando a autonomia dos sujeitos. Deste modo, avalia-se que o presente texto também contribuiu no processo de legitimação da disciplina de Educação Física no currículo escolar, destacando o seu valor na formação humana e reconhecendo o seu valor científico. A Educação Física muitas vezes é vista como apêndice na escola. Contudo, esse trabalho vem ajudar na valorização dessa área do conhecimento. Ora, a Educação Física tem contribuição ímpar para a formação do ser humano.

## 2 AS TICS COMO RECURSO PEDAGÓGICO

Desenvolver processos formativos na escola que utilizem as TICs é importante frente ao contexto digital em que vivemos. As TICs atraem os alunos, permitem atividades criativas e colaboram para que os mesmos sejam atuantes na construção do saber. Nessa direção, serão discutidos alguns tópicos relevantes sobre a problemática em questão, destacando a cultura digital, o uso das TICs como recursos didáticos e

o uso do vídeo como instrumento pedagógico para um ensino crítico que contemple a autonomia dos alunos.

## 2.1 Comunicação na Educação

Apesar dos avanços das discussões no campo da educação, algumas temáticas merecem serem retomadas em função da sua relevância. Nesse sentido, cabe repensar sobre a relação entre educação e comunicação.

Os laços de discussão entre as ações de comunicar e educar indicam a importância do diálogo no ambiente social chamado escola. Sendo a escola um espaço de convivência, a comunicação revela-se poderosa para que ocorram ensino e aprendizagem de modo efetivamente crítico e reflexivo.

Desse modo, esses pilares não podem ser pensados isoladamente, uma vez que o processo de comunicação é indispensável para que ocorra a educação, na qual um dos objetivos é transmitir uma dada mensagem e colaborar na construção de saberes.

Vale destacar que o processo de comunicação em educação, especialmente no âmbito escolar, não pode ser unidirecional, do professor para o aluno. Em uma visão crítica, há de se ponderar que na escola, professores e alunos são sujeitos que se relacionam para construir o conhecimento juntos. O aluno precisa ser visto como ser construtor no processo de conhecer e não mero depósito de informação.

O diálogo é fundamental no processo para ensinar e também para aprender. Segundo Freire (1996), ensinar não é uma mera transmissão de informação, mas muito mais que isso, é possibilitar que o aprendiz produza e construa o conhecimento participando, opinando, questionando, refletindo e não apenas assimilando o que é dito como verdade absoluta pelo professor. Assim, de acordo com o alerta de Freire (1993), conhecer, na dimensão humana, não se refere ao ato do sujeito tornar-se objeto e receber de forma dócil os conteúdos.

O aluno é ser pensante e sua capacidade de pensar deve ser respeitada. É um ser curioso, reflexivo, crítico, dotado de opiniões, possuidor de voz, tendo muito a contribuir na construção dos saberes. Dessa forma, é relevante criar possibilidades de diálogo e de construção em grupo no complexo processo da educação escolar.

Desse modo, no tempo de hoje, caracterizado pela grande circulação de informações, pela interação entre os seres, pela internet, pelos artefatos digitais, já não há mais espaço para uma educação de mera transmissão de conhecimentos. O diálogo reflexivo, isto é, a comunicação em educação, torna-se fundamental no atual momento histórico marcado pela cultura digital.

## 2.2 A cibercultura e a escola

De acordo com Santaella (2003), vivencia-se a chamada cultura digital ou cibercultura, que pode ser compreendida como a cultura do acesso, na qual a informação simplesmente está disponível, seja por meio da internet, da televisão, do jornal impresso, do rádio, dentre outros.

De forma geral, a cultura digital é marcada pelas ferramentas digitais que promoveram mudanças no seio social, trazendo alterações também na esfera escolar. Nesse caminho, Santaella (2003, p.23) problematiza as mudanças provenientes da cibercultura:

Já está se tornando lugar-comum afirmar que as novas tecnologias da informação e comunicação estão mudando não apenas as formas do entretenimento e do lazer, mas potencialmente todas as esferas da sociedade: o trabalho (robótica e tecnologias para escritórios), gerenciamento político, atividades militares e policiais (a guerra eletrônica), consumo (transferência de fundos eletrônicos), comunicação e educação (aprendizagem a distância), enfim, estão mudando toda a cultura em geral.

Sendo assim, para conceituar a cibercultura recorre-se à Lévy (1999) que a entende como “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LÉVY, 1999, p. 17), sendo o ciberespaço “o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial de computadores” (LÉVY, 1999, p.17). Assim, os artefatos e as ferramentas digitais que caracterizam a cibercultura e o ciberespaço trouxeram mudanças significativas no modo de viver, tais como a diminuição entre as fronteiras, o comércio facilitado, o aumento da produção e do consumo da informação, o aprendizado em rede e em conexão, dentre outras.

Nesse contexto, o trabalho destaca que é essencial entender as tecnologias para além de um olhar utilitarista, pois “não é a materialidade que define uma tecnologia e sim o sentido e o uso que se tem e se faz dela” (TOSCHI e RODRIGUES, 2003, p. 316). Sendo assim, as tecnologias não podem ser reconhecidas apenas em sua materialidade, mas como artefatos culturais de um determinado momento histórico que expressam sentido e significado.

Pontua-se que as tecnologias são produtos da cultura, sendo necessário pensá-las para além de uma visão simplista, ou seja, “como elementos que contribuem para uma radical transformação tanto da sociedade como da educação” (PRETTO, 2011, p. 102). É inegável os impactos desencadeados pelas tecnologias nos diversos espaços sociais, como bem analisa Santaella (2003).

As transformações também chegam ao chão da escola, destacando a mudança de paradigma que a interatividade acaba por provocar: sai de cena a transmissão e entra a interação. O aluno de hoje recebe a mensagem e pode se relacionar efetivamente com ela, interagindo, opinando, produzindo e não mais apenas assistindo.

O aluno da contemporaneidade aprende em conexão, discutindo ideias, testando possibilidades, o que é evidenciado ainda mais com a interatividade resultante da cibercultura. Dessa forma, cabe analisar a necessidade do professorado se preparar para lecionar para esse novo aluno, o digital.

Há uma necessidade do professor se adaptar, visto que a maneira de ensinar e de aprender mudam como consequência à atmosfera digital. As metodologias, a avaliação, os recursos didáticos, os objetivos também sofrem alteração, pois o contexto escolar é outro, não é mais o do quadro e giz.

Apesar de muitos professores já estarem familiarizados com a linguagem das TICs, acredita-se que ainda há a necessidade da busca por parte do mesmo em se ajustar às novas exigências educacionais. É nesse momento que entra em cena a necessidade de investimento em termos de políticas públicas na formação inicial e continuada do professor.

### **2.3 As TICs na escola**

As TICs apresentam-se como recursos pedagógicos dentro da escola capazes de atingir o aluno que está imerso na cibercultura. É relevante pontuar que essas ferramentas são canais de transmissão de uma determinada mensagem, sendo imprescindíveis no processo de comunicação. Entretanto, cabe esclarecer que são apenas meios de comunicação. Assim,

[...] os meios de comunicação, desde o aparelho fonador até as redes digitais atuais, não passam de meros canais para a transmissão de informação. Por isso mesmo, não devemos cair no equívoco de julgar que as transformações culturais são devidas apenas ao advento de novas tecnologias e novos meios de comunicação e cultura. São, isto sim, os tipos de signos que circulam nesses meios, os tipos de mensagens e processos de comunicação que neles se engendram os verdadeiros responsáveis não só por moldar o pensamento e a sensibilidade dos seres humanos, mas também por propiciar o surgimento de novos ambientes socioculturais (SANTAELLA, 2003, p. 24).

Dessa maneira, percebe-se que o conteúdo da mensagem transmitida é o que realmente importa, ou seja, o significado da mensagem é o foco e não a ferramenta que a transmitiu. Cabe dizer que a tecnologia é uma construção humana, sendo, portanto, utilizada com determinado objetivo em um dado contexto.

Dentro da sala de aula, o uso dessas ferramentas pode contribuir significativamente para o processo de ensino e de aprendizagem, porém deve ficar claro que o simples uso das mesmas não garante o sucesso. A mediação do professor é fundamental.

Nesse pensar, os objetivos a serem alcançados pelos conteúdos trabalhados com o uso das TICs merecem total atenção. A contribuição das TICs para a educação será positiva caso os conteúdos tragam sentido e significado para vida do aprendiz. Portanto, a contextualização com a vida do aluno é essencial. Pontua-se que os conteúdos ministrados e os objetivos a serem alcançados merecem destaque, enquanto que as TICs são apenas meios, canais, caminhos de se comunicar.

Cabe problematizar ainda que a ação pedagógica do professor tem papel crucial nessa discussão. A este respeito, Silva e Paula (2012, p. 238) ressaltam que: "a ação pedagógica do professor é de grande relevância no uso das TICs, ou seja, a forma como o professor utiliza o recurso pedagógico é determinante. Um professor pode ser extremamente tradicional fazendo uso de um computador, por exemplo."

Nesse caminho, é válido ponderar sobre a função mediadora dos artefatos tecnológicos. As TICs podem desempenhar a mediação entre o sujeito e o conhecimento ou conteúdo em destaque. Sobre a mediação das tecnologias, Peixoto (2011, p.98) discorre que a presença de "instrumentos mediadores da atividade implica que, ao invés de aplicar diretamente a sua função natural para a solução de uma tarefa em particular, o sujeito coloque meios auxiliares entre essa função e a tarefa." E assim, as TICs e o professor promovem a mediação do processo que se dá entre o sujeito aprendente e o objeto do conhecimento a ser apreendido.

No trabalho com as tecnologias, o professor deve instigar a participação crítica dos alunos, discutir possibilidades, ajudar o aluno a compreender o que ele ainda não conseguiu atingir, dentre outros aspectos. Ao fazer uso das TICs, "o professor auxiliaria seus alunos a educarem o olhar, a interpretação, a percepção" (SANFELICE e ARAUJO, 2006, p. 04). Soma-se a isso, a seguinte reflexão quanto ao uso das TICs como instrumento de ensino:

Os efeitos positivos só se verificam quando os professores acreditam e se empenham de "corpo e alma" na sua aprendizagem e domínio e desenvolvem atividades desafiadoras e criativas, que explorem ao máximo as possibilidades oferecidas pelas tecnologias. E para isto é necessário que os professores as usem com os alunos: a) como novos formalismos para tratar e representar a informação; b) para apoiar os alunos a construir conhecimento significativo; c) para desenvolver projetos, integrando (e não acrescentando) criativamente as novas tecnologias no currículo. (MIRANDA, 2007, p.44-45)

Pensando ainda nas contribuições das TICs, é preciso dizer também que elas potencializam a interatividade. Para Libâneo (2000), as TICs possibilitam os seguintes objetivos pedagógicos: democratização dos saberes, domínio de estratégias de aprendizagem, oportunidades de aprender sobre mídias e multimídias, preparação tecnológica comunicacional, dentre outros.

Dessa maneira, no contexto das TICs, o vídeo apresenta-se como um possível recurso didático a ser explorado nos processos formativos. O vídeo é instigante com suas imagens, desperta o interesse, chama atenção do aluno e permite que o mesmo mergulhe no conhecimento. Ademais, contribui para o encantamento (ROCHA, s.d.) dos alunos, convidando-os para "viajar" no universo dos saberes.

No que concerne ao uso dos vídeos na sala de aula, pontua-se que esse instrumento acaba envolvendo o aluno, uma vez que desperta os sentidos, as emoções e a sensibilidade. A esse respeito, destaca-se que:

O vídeo parte do concreto, do visível, do imediato, do próximo, que toca todos os sentidos. Mexe com o corpo, com a pele - nos toca e "tocamos" os outros, que estão ao nosso alcance,

através dos recortes visuais, do close, do som estéreo envolvente. Pelo vídeo sentimos, experimentamos sensorialmente o outro, o mundo, nós mesmos (MORAN, 1995, p. 28).

As imagens e seus efeitos, as falas e as músicas, ou seja, o audiovisual acaba por despertar o olhar sensível do aluno, que se aproxima do seu cotidiano. O vídeo possibilita um diálogo com a vida do aprendiz, visto que:

O ver está, na maior parte das vezes, apoiando o falar, o narrar, o contar histórias. A fala aproxima o vídeo do cotidiano, de como as pessoas se comunicam habitualmente. Os diálogos, em geral, expressam a fala coloquial, enquanto o narrador (normalmente em off) "costura" a cena, as outras falas, dentro da norma culta, orientando a significação do conjunto. A narração falada ancora todo o processo de significação. A música e os efeitos sonoros servem como evocação, lembrança, ilustração - associados a personagens do presente, como nas telenovelas - e de criação de expectativas, antecipando reações e informações (MORAN, 1995, p. 28).

O vídeo apresenta grande poder de seduzir o receptor da mensagem, já que trabalha com as diversas linguagens, como a musical, a falada, a escrita e a visual. Nessa discussão, Moran (1995, p.29) alerta que a mistura das linguagens "respondem à sensibilidade dos jovens e da grande maioria da população adulta. São dinâmicas, dirigem-se antes à afetividade do que à razão. O jovem lê o que pode visualizar."

Nesse caminho, enfatiza-se o uso do vídeo para além da orientação massiva, isto é, não apenas do ponto de vista da informação, mas sim dentro da proposta da interação. Possibilitar a construção de um vídeo é uma interessante ação metodológica que permite ao aluno o contato com a linguagem das máquinas, bem como a construção efetiva do saber.

A construção de vídeos permite a participação do aluno, pois em experiências de construção o aprendiz precisa sair do estado passivo de recepção de conteúdo para o estado da criação, do movimento, do aprendizado verdadeiro.

O uso do vídeo, no contexto das TICs, precisa ir além de um simples momento de lazer ou descanso para o aluno. Trata-se de uma ferramenta pedagógica que pode trazer aprendizagens significativas, desde que a ação pedagógica seja levada, verdadeiramente, com a seriedade que exige.

### **3 METODOLOGIA**

O presente texto constitui-se em um estudo bibliográfico e com análise de empiria, do tipo relato de experiência. Os alunos de uma turma de 7º ano do ensino fundamental de uma escola da rede pública municipal de Anápolis-Goiás, juntamente com o seu professor de Educação Física, construíram um vídeo sobre o conteúdo "exercício físico e saúde" (benefícios da prática regular de exercício físico para saúde e qualidade de vida).

Inicialmente, fez-se o contato com a escola, no qual à equipe gestora da mesma ficou ciente de que se tratava de uma atividade pedagógica da disciplina de Educação Física, cujo objetivo era trabalhar um determinado conteúdo utilizando as TICs.

Depois da liberação por parte da gestão, foi feita uma comunicação com os professores. Os alunos também foram avisados, compreendendo que seria uma atividade pedagógica envolvendo um conteúdo da disciplina. Na ocasião ficou claro o uso do termo de consentimento para todos os alunos envolvidos no trabalho. Participaram das filmagens apenas os alunos que trouxeram autorização dos responsáveis.

A intervenção seguiu os seguintes passos: foram criados vários filmes, que ao final formaram um só com o uso de um programa de vídeo. O professor atuou como coordenador do vídeo, isto é, como o orientador principal que conduziu os alunos no processo de construção do material.

Na execução da intervenção, alguns alunos ficaram responsáveis pela filmagem, enquanto outros atuaram como “repórter”. Em outra ocasião, toda turma foi filmada falando sobre o conteúdo em discussão. Além disso, vários alunos (um por vez) filmaram os demais participando das aulas de Educação Física Escolar, bem como das aulas de treinamento desportivo que acontecem no período contraturno. Participaram desse trabalho 32 alunos de ambos os sexos com idades aproximadas de 11 a 13 anos.

Logo no início houve aceitação e entusiasmo da parte dos alunos. Nesse trabalho, cerca de (15) quinze alunos participaram efetivamente do processo de construção do vídeo, sendo que 4 (quatro) participaram das entrevistas, 8 (oito) alunos participaram como cinegrafistas, 2 (dois) contribuíram na pesquisa de imagens para o vídeo e 1 (um) aluno ajudou o professor na edição do vídeo. Vale destacar que em certo momento do vídeo, 32 (trinta e dois) alunos participaram. Além disso, 3 (três) professoras e uma merendeira foram entrevistadas para o projeto.

Para começar o projeto foi realizada uma aula expositiva dialogada no laboratório de informática sobre o conteúdo exercício físico e saúde como podemos observar na imagem a seguir.

Figura 1 - Aula no laboratório de informática.



Fonte: registrado pelos autores (2019)

Nessa aula, o professor explicou sobre a importância do exercício como um dos elementos importantes para saúde e qualidade de vida utilizando imagens e charges. Além disso, problematizou sobre os espaços públicos como a escola, as praças, as pistas de caminhada e os parques públicos que podem ser utilizados para prática de exercício físico. Desse modo, objetivou-se despertar o aluno para uma visão crítica sobre a saúde e apropriação dos espaços públicos. A seguir pode-se verificar uma charge analisada na aula.

Figura 2 – Exemplo de charge trabalhada na aula.



Dando início às filmagens, foi realizada em sala de aula uma filmagem de toda a turma explicando parte do conteúdo estudado. Posteriormente, foi filmada na cantina a entrevista com a merendeira da escola explicando sobre a importância da alimentação saudável para a qualidade de vida. Também foram feitas filmagens de algumas professoras que deram os seus depoimentos sobre os efeitos que o exercício físico traz para o seu corpo e a sua vida. O depoimento de uma professora foi filmado no laboratório de informática e outro depoimento de outra professora foi filmado no pátio da escola. Vale destacar que as filmagens e as entrevistas foram feitas por alunos diferentes, sendo que o critério de escolha para filmar e entrevistar foi a vontade de participar do próprio aluno. Na imagem seguinte podemos observar uma etapa do vídeo.

Figura 3 – Toda turma explicando parte do conteúdo durante o vídeo.



Fonte: registrado pelos autores (2019).

Em outro momento alguns alunos filmaram as turmas da escola participando das aulas de Educação Física e do treinamento desportivo (voleibol) que ocorre no contraturno.

Outras etapas importantes do projeto referem-se à seleção de imagens para uso no vídeo e a edição do mesmo que foram realizadas no laboratório de informática da escola com a ajuda do auxiliar de tecnologia. Para a edição foi utilizado o programa Windows Movie Maker<sup>1</sup>.

Após o término da edição, o professor de Educação Física disponibilizou o vídeo no YouTube, cujo link é: <https://www.youtube.com/watch?v=Cdxc9jq9IPY>. Os autores desse trabalho convidam todos os leitores para assistirem o vídeo produzido para que se possa verificar melhor as etapas seguidas durante a experiência.

Para finalizar o projeto, a turma assistiu ao vídeo no laboratório de informática da escola. Além disso, as outras turmas da escola (1º ano ao 8º ano do ensino fundamental) também assistiram ao vídeo durante as aulas de Educação Física para valorizar o trabalho realizado pela turma do 7º ano.

Cabe dizer ainda que esse vídeo passou a ser usado sempre que a discussão nas aulas de Educação Física gira em torno do conteúdo sobre exercício físico e qualidade de vida.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

No que tange aos resultados, acredita-se que a experiência da construção do vídeo foi produtiva e satisfatória. Desde o início os alunos se empolgaram com a ideia, de tal maneira, que o envolvimento e a participação da turma foram notórios. Eles ficaram instigados com a novidade, cobrando do professor

<sup>1</sup> Windows Movie Maker é um programa editor de vídeo nativo do Windows.

quando seria a próxima filmagem, quem seria o “repórter” e quem filmaria. Percebeu-se, conforme destaca Rocha (s.d.), a ideia do encantamento que as TICs provocam nos alunos.

Vale frisar que o projeto envolveu toda a escola. Professores, alunos, coordenadoras, gestora e demais funcionários questionavam o tempo todo sobre o vídeo. “Quem vai ser filmado hoje?”, “quando ficará pronto?”, eram questionamentos constantes dos atores escolares. A equipe gestora e os professores compreenderam que a iniciativa era uma possibilidade pedagógica interessante e criativa.

Na experiência aqui retratada os alunos atuaram o tempo inteiro, filmando, entrevistando, sendo filmados, pedindo para refazer as cenas e etc. Assim, as ideias de Miranda (2007) foram vivenciadas, no que se refere ao fato dos alunos serem co-autores no processo de construção dos saberes, quando esse processo é fundamentado por uma atividade desafiadora. Além disso, por meio da experiência, verificou-se que o aluno de hoje aprende produzindo e não apenas consumindo informação.

Provavelmente se o conteúdo tivesse sido apresentado de forma tradicional, o interesse dos alunos não teria chamado tanta atenção como um dos resultados do projeto. Talvez tivesse sido mais um conteúdo, mais uma folha de caderno preenchida, porém vazia de sentido e significado.

A experiência do vídeo possibilitou compreender também o que muito tem se discutido no âmbito da educação: a questão da contextualização dos conteúdos, ou seja, a necessidade de se dialogar com a vida do aluno.

Desse modo, eles puderam perceber a necessidade do exercício físico como um dos elementos da promoção de saúde, seja na escola, na pista de caminhada perto da escola e nos parques e praças públicas da cidade. Ocorreu a associação com a realidade do aluno que muitas vezes não tem condições de se matricular em um estabelecimento que oferece práticas corporais relacionadas à promoção da saúde.

Avalia-se que foi uma experiência valiosa para o aprendizado. Os alunos colocaram “a mão na massa”: ligaram e desligaram a câmera, erraram o foco, balançaram demais, gaguejaram na fala, pediram para fazer de novo, entrevistaram, isto é, foram sujeitos de todo o processo. A seguir podemos observar uma imagem relacionada a construção do vídeo.

Figura 4 – Entrevista com a merendeira.



Fonte: registrado pelos autores (2019)

Nesse processo, chamou muita atenção a visualização do vídeo pela turma. Eles eram ao mesmo tempo autores e atores. As imagens, a sala, as vozes, a escola, os professores eram do contexto deles. Eram eles no vídeo que eles próprios haviam produzido. Podemos observar mais uma cena do vídeo na imagem a seguir.

Figura 5 – Entrevista com uma das professoras da escola.



Fonte: registrado pelos autores (2019).

Verificou-se que as imagens, as falas, as cores e as sensações do vídeo envolveram muito os alunos. Destarte, perceberam-se os pensamentos de Moran (1995), ao afirmar que o vídeo apresenta grande poder de seduzir o receptor da mensagem, visto que trabalha com as múltiplas linguagens.

Desta maneira, entende-se que os objetivos do projeto de intervenção foram alcançados. É tarefa complexa mensurar os resultados desse trabalho, uma vez que não se trata de uma experiência em laboratório científico, por exemplo. Verificou-se que os alunos puderam aprender o conteúdo em destaque, relacionando-o com sua vida. Puderam ainda entrar em contato com a linguagem das máquinas.

Entretanto, o que mais despertou atenção, não deixando dúvidas sobre o êxito do projeto, refere-se ao resultado de tornar o ensino mais atraente. Foi prazeroso, divertido, instigante, com sensação de quero mais. Tanto é que os próprios alunos questionaram: “professor, podemos fazer um festival de vídeos no próximo trabalho?”. Abaixo podemos observar mais uma imagem do projeto desenvolvido.

Figura 6 – Entrevista com uma professora no pátio da escola.



Fonte: registrado pelos autores (2019).

Portanto, o projeto colabora para o processo de inclusão digital, uma vez que entendemos que no campo educacional contribuições pequenas já são expressivas. Trata-se de uma atividade pedagógica trabalhosa, mas que vale muito à pena.

É importante afirmar que se objetivou mostrar a realidade da escola que está em constante movimento. Contudo, há de se destacar que esse projeto teria mais sucesso, com o uso de mais recursos técnicos em relação a construção do vídeo. Percebeu-se que detalhes importantes como foco, luz, ruídos e outros relativos à técnica da filmagem deveriam ter sido tratados com maiores cuidados. Ademais, o uso de câmeras não profissionais deixaram as imagens prejudicadas, porém insiste-se na ideia de retratar a escola pública real. Abaixo podemos observar mais uma etapa da experiência do vídeo.

Figura 7 – Filmagem de uma das turmas da escola durante o treinamento de voleibol.



Fonte: registrado pelos autores (2019).

Para maior êxito em trabalhos como esse, indica-se que mais estratégias sejam utilizadas, de tal forma que mais alunos possam participar. Nesse caso, por exemplo, a construção de mais vídeos, e não apenas um, permitiria que toda turma participasse efetivamente do processo.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acredita-se que o uso das TICs é uma possibilidade necessária frente à nova sala de aula que apresenta alunos mergulhados na cultura digital. Não há como negar as influências da cibercultura no âmbito escolar.

As TICs por si só não asseguram qualidade em relação ao ensino e a aprendizagem. É ingênuo acreditar que o simples uso das TICs em sala de aula dará um salto qualitativo na educação. No entanto, dependendo do fazer pedagógico do professor, as TICs podem ajudar a tornar o ensino menos cansativo e mais estimulante, atraindo o aluno para apreender.

Por apresentam um grande potencial criativo, as TICs precisam ser utilizadas em propostas pedagógicas que exploram a criatividade dos alunos, a linguagem da emoção, a autoria do aprendiz e a construção do conhecimento, pois para Ribeiro e Moraes (2014), a criatividade está presente em processos de coautoria, no qual os seres aprendem nesse ambiente de interações intensas. Sendo assim, o trabalho criativo deve ser um importante objetivo ao se utilizar as tecnologias educacionais como recursos pedagógicos.

O uso dos vídeos em sala é instigante e convida o aluno a se envolver na aula. Já a construção de um vídeo por eles próprios é uma atividade desafiadora e criativa, uma vez que exige que eles atuem em todo processo.

Em relação a experiência compartilhada nesse texto, pode-se afirmar que a construção de um vídeo como atividade pedagógica com uma turma de 7º ano de uma escola da rede municipal de ensino de Anápolis-Go foi proveitosa. Houve envolvimento de toda comunidade escolar, desde os alunos até os profissionais da escola que participaram com entusiasmo do mesmo.

Destaque para o interesse dos alunos pela atividade que se colocou como inovadora, saindo da esfera do quadro e giz, tantas vezes enfadonha e cansativa. Percebeu-se a euforia dos mesmos para participarem dessa intervenção pedagógica.

Em suma, concluiu-se que utilizar as TICs no espaço da sala de aula permite trabalhar com a linguagem que os alunos estão em contato, a linguagem das câmeras, dos celulares, dos computadores, ou seja, a linguagem digital. Por fim, cabe pontuar que o presente trabalho se posiciona contra o uso das tecnologias para mera transmissão de informações (PRETTO, 2011). As TICs devem cooperar para processos de construção do conhecimento na escola.

## REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo. **Comunicação ou extensão**. Paz e Terra, São Paulo, 1993.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. Paz e Terra, São Paulo, 1996.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIBÂNEO, José Carlos. **Adeus professor, Adeus Professora?** Novas tecnologias educacionais e profissão docente. 4.ed. – São Paulo: Cortez, 2000.

MIRANDA, Guilhermina Lobato. Limites e possibilidades das tic na educação. **Sísifo revista de ciências da educação**, 3, 2007. Pp. 41-50. Acesso em 20.04.19. Disponível em: <<http://sisifo.fpce.ul.pt/>>.

MORAN, José Manuel. Vídeo na sala de aula. **Revista Comunicação & Educação**. São Paulo: ECA/USP: Moderna, n. 2, jan/abr, p. 27-35, 1995.

PEIXOTO, Joana. Tecnologias e práticas pedagógicas: as tic como instrumentos de mediação. In: LIBÂNEO, José Carlos; SUANNO, Marilza Vanessa Rosa. **Didática e escola em uma sociedade complexa**. Goiânia: CEPED, 2011.

PRETTO, Nelson de Luca. O desafio de educar na era digital: educações. **Revista Portuguesa de Educação**, vol. 24, núm. 1, 2011.

RIBEIRO, Olzeni Costa; MORAES, Maria Cândida. Criatividade sob a perspectiva da complexidade e da transdisciplinaridade. In: MORAES, Maria Cândida; SUANNO, João Henrique. **O pensar complexo na educação: sustentabilidade, transdisciplinaridade e criatividade**. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2014.

ROCHA, Cleomar. Deslumbramentos e encantamentos: estratégias tecnológicas

das interfaces computacionais. **Revista zona digital**, Ano I, n.03. Acesso em 09.01.2019. Disponível em <<http://zonadigital.pacc.ufrj.br/reflexoes-criticas/deslumbramentos-e-encantamentos-estrategias-tecnologicas-das-interfaces-computacionais/>>.

SANFELICE, Gustavo Roese; ARAUJO, Denise Castilhos de. Mídia e ação pedagógica: possibilidades de encontro. **UNIrevista**, Vol. 1, nº 3, julho de 2006.

SANTAELLA, Lucia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. **Revista famecos**, Porto Alegre, nº 22, dezembro 2003.

SILVA, Neisi Maria da Guia; PAULA, Marcos Vinícius Guimarães de. Escola e cibercultura: breve reflexão acerca do uso das tic's como recurso pedagógico. **Polyphonía**, v. 23, n.1 jan. – jun. 2012 – Goiânia-Cepae/UFG.

TOSCHI, Mirza Seabra; RODRIGUES, Maria Emília de Castro. Infovias e educação. **Educação e pesquisa**, São Paulo, v.29, n.2, p. 313-326, jul./dez. 2003.