

MOVIMENTOS E DESAFIOS DO COTIDIANO PELAS TECNOLOGIAS - EXPERIÊNCIA NAS PRÁTICAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA.

Júlio César Mendes Fontes (Licenciado Educação Física UFMG - jcmfonte@yahoo.com.br)

Grupo Temático 6. Educação e tecnologias: formação e atuação de educadores/profissional.

Subgrupo 6.4 Uso de tecnologias, processos formativos coletivos e aprendizagens institucionais.

Resumo:

As tecnologias enquanto parte do cotidiano refletem, proporcionam e possibilitam aprendizagens das práticas técnicas, tecnológicas e sociais. Com inspiração nas abordagens teóricas da aprendizagem social (LAVE e WENGER, 2003) e mídias e suas tecnologias (THOMPSON, 2011; KENSKI, 2003; BELLONI GOMES, 2008; RETSCHITZKI, 2012), o propósito deste trabalho é apresentar a relevância dos recursos disponíveis pelas tecnologias da informação e comunicação no trato do ensino e aprendizagem no ambiente escolar no/do universo dos conhecimentos da Educação Física, constituídos numa relação de dinamicidade entre artefatos culturais, conhecimentos e sujeitos.

Palavras-chave: tecnologias, aprendizagens, práticas sociais.

Abstract:

The technologies as part of everyday life reflect, provide and enable learning of technical, technological and social practices. With inspiration from the theoretical approaches to social learning (Lave and Wenger, 2003) and media and their technologies (Thompson, 2011; Kenski, 2003; BELLONI GOMES, 2008; RETSCHITZKI, 2012), the purpose of this paper is to present the relevance of resources available by information and communication technologies in addressing teaching and learning in the school universe of knowledge of Physical Education, consisting of a dynamics relationship between cultural artifacts, knowledge and subject.

Keywords: technology, learning, social practices.

1

1. Introdução

A vida cotidiana propicia aos sujeitos que dela participam possibilidades de interações e aprendizagens. Muitas vezes ignorada, apesar de possuir recursos numerosos, ricos, densos e valiosos para a compreensão do mundo, a vida cotidiana é um espaço privilegiado de aprendizagens para os indivíduos, na relação de conhecer e conquistar habilidades, competências e identidades sociais. Compreendida no conjunto de modos de fazer, de rituais, costumes, hábitos, rotinas, em atos banais, ações simples, situações ordinárias que se desdobram a cada repetição da vida, a vida cotidiana é uma construção humana influenciada pelas dimensões históricas e culturais (BROUGÈRE, 2012).

As práticas que as pessoas desenvolvem nas dimensões e ações do cotidiano – momentos e movimentos, coisas, objetos, instrumentos de trabalho, vestimentas, passos, gestos, posturas, falas, discursos, posições, hierarquias, pertencimentos e agrupamentos – encontram nas tecnologias e nas inúmeras mídias possibilidades de relações de aprendizagens, seja nas experiências, vivências, contatos, sociabilidade ou domínio do

instrumento técnico ou tecnológico, e, também, nas produções e reproduções das constituições de identidades individuais e coletivas.

O diálogo com as tecnologias num processo amplo e complexo, resultado das comunicações entre os encontros das linguagens, palavras, gestos, movimentos, imagens, sons, ultrapassa o fato técnico e tecnológico do uso dos objetos, tornando um importante veículo propagador de relações e interações entre os indivíduos nos mais diversos contextos sociais. Assim, entendem-se as tecnologias como produtos de uma sociedade nas quais os sujeitos podem empregá-las tanto para a autonomia e emancipação humana quanto para sua dominação e subordinação (ALMEIDA, 2003).

Neste caminho, tento através das tecnologias integradas numa proposta curricular da educação básica demonstrar que estas são ações, possibilidades, trajetórias de enriquecer e aprofundar o processo de ensino, conhecimento e aprendizagem dos estudantes no espaço escolar como suporte no trabalho de grupo, trabalho individual e no reforço da aprendizagem pelos sujeitos nas interfaces sociais, motoras e cognitivas. Com inspiração nas abordagens teóricas da aprendizagem social (LAVE; WENGER, 2003; BROUGÈRE; ULMANN, 2012; QUEIROZ MELO, 2011) e tecnologias e mídias (THOMPSON, 2011; ALMEIDA, 2003; KENSKI, 2003; BELLONI; GOMES, 2008; RETSCHITZKI, 2012), o propósito deste trabalho é apresentar a relevância dos recursos disponíveis pelas tecnologias da informação e comunicação no trato do ensino e aprendizagem no ambiente escolar no/do universo dos conhecimentos da Educação Física¹, constituídos numa relação de dinamicidade entre artefatos culturais, conhecimentos e sujeitos.

2. Aprendizagens, interações e tecnologias.

A relação entre tecnologia, mídia e sociedade se movimenta em processos, trajetórias e percursos desafiadores na perspectiva da constituição do conhecimento das pessoas em suas práticas cotidianas. Para Retschitzki (2012, p. 161), “a mídia é capaz de modificar certos comportamentos e, portanto, aprendizagens, já que um modo de objetivar uma aprendizagem consiste em notar modificação de comportamento”. Thompson (2011) ressalta que é extremamente relevante pensar nas mídias, os meios de comunicação, para a vida cotidiana e a interface com reorganização do espaço e tempo na compreensão de mundo e os contextos sociais que os indivíduos (re) produzem e recebem formas simbólicas mediadas. Fica bem exemplificado no contexto das práticas sociais em si, ou seja, nas atividades *in loco*, não passivas de recepção de informações situadas em relação ao contexto sócio-histórico. Neste sentido, Lave e Wenger, (2003), desenvolvem com mais propriedade a noção situada, pelas aprendizagens sociais constituídas pelos sujeitos em suas práticas sociais e cotidianas junto a artefatos tecnológicos, pessoas e situações. Assim, os sujeitos são

¹ Apesar de haver poucos estudos que englobam as tecnologias nas práticas curriculares das aprendizagens de conceitos que envolvam a Educação Física, isto não quer dizer que este movimento não possa ser compartilhado e motivador para outras experiências pedagógicas, acadêmicas e científicas. Segundo Sebriam (2009), o que se percebe, que o viés da maioria dos estudos que tratam da tecnologia centralizam as análises na formação de professores, deixando lacunas na abordagem que reflete as apropriações, aprendizagens e conhecimentos dos estudantes. Para exemplificar este dado, num universo de mais de cem trabalhos apresentados nas últimas três edições do Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte - CONBRACE (2013, 2011, 2009), no grupo de trabalho Comunicação e Mídia, apenas seis voltavam para o domínio das tecnologias nas práticas da Educação Física na escola, sendo que destes apenas dois tratavam da dimensão dos estudantes em suas aprendizagens.

envolvidos num processo de formação pessoal e de identidades que:

apoderando-se de mensagens e incorporando-as à própria vida, o indivíduo está implicitamente construindo uma compreensão de si mesmo, uma consciência daquilo que ele é e de onde ele está situado no tempo e no espaço. (...) modelando e remodelando nossas habilidades e nosso cabedal de conhecimento, testando nossos sentimentos e gostos e expandindo os horizontes de nossa experiência. Nós estamos ativamente nos modificando por meio de mensagens e de conteúdo significativos oferecidos pelos produtos da mídia (entre outras coisas) (THOMPSON, 2011, p.71).

Nesse sentido, as tecnologias, juntamente com as mídias, tornam-se aliados na dimensão do conhecimento dos fenômenos sociais, processo este que não ocorre num “vazio social” (LAVE; WENGER, 2003), mas se desenvolve em e com sentidos e significados das ações e interações mediadas na recepção, produção e reprodução dos aparatos e contatos: abstratos, teóricos, comerciais, econômicos, políticos pelos sujeitos.

Antes de discutir as apropriações teóricas sobre tecnologia, vale a pena ressaltar o que entendo por aprendizagem nesse emaranhado de possibilidades de visualização e construção de conhecimentos.

As discussões, que embasam este trabalho, entendem o conceito de aprendizagem numa dinâmica para além do processo formal de ensinar e aprender que se desenvolvem nas instituições sociais, incluindo aprendizagens que também perpassam pelas e nas práticas tecnológicas. Lave e Wenger (2003) e Queiroz Melo (2011) entendem a aprendizagem como um fenômeno complexo, o qual emerge de combinações, comunicações, observações, articulações, relações, interações, redes, processos, objetos utilizados e apropriados, contextos onde as práticas e atividades são realizadas, mundo social, envolvimento das pessoas nas ações, constituições de identidades. Para Queiroz Melo (2011), as aprendizagens são ações que se traduzem e transformam a transmissão de um saber ou de uma prática social. Tanto o sujeito que aprende quanto o sujeito que ensina numa relação simbiótica precisam encontrar insights para tornar o aprendizado parte de uma dinâmica interativa. Nessa dimensão, não há uma única metodologia para construir conhecimento: o conhecimento precisa ser interessante; ensinar-aprender-conhecer é uma empreitada de riscos; deve-se olhar para as qualidades dos atores envolvidos no processo de aprendizagem, resistindo às tentativas de domesticação por parte de elementos humanos e não humanos, e, oferecer ocasiões de diferenciação. Nessas características, “quando um indivíduo aprende, ele se deixa afetar e se torna cada vez mais diferenciado porque terá estabelecido mais e mais conexões, tornando-se mais interessante e enriquecido na relação com o seu entorno (uma rede de elementos variados e heterogêneos do qual ele também é parte)” (QUEIROZ MELO, 2011, p. 182).

Nas concepções de Lave e Wenger (2003) e Wenger (2013), aprendizagem é parte integrante e inseparável da vida cotidiana e da participação das pessoas nos contextos de atuação. A aprendizagem entendida como participação constitui o envolvimento da pessoa como totalidade na atividade e no mundo social, em comparação com um corpo receptor de conhecimento. Portanto, a participação na aprendizagem, toma como base algumas perspectivas tais como: o significado, o modo de falar sobre nossa capacidade - individual e coletiva - para experimentar a vida e o mundo como significativos; as práticas, os modos de falar sobre os recursos, os modelos e perspectivas sociais e históricos compartilhados, que possam sustentar o envolvimento mútuo na ação; a comunidade, o modo de falar sobre as

3

configurações sociais nas quais as atividades são definidas como algo que merece ser perseguido e a participação reconhecida como competência; e, a identidade, modo de falar sobre como a aprendizagem e quem os indivíduos são ao criar histórias pessoais de formação no contexto das comunidades de práticas sociais.

Dentro dos processos de aprendizagem que ocorrem nas interações sociais, as tecnologias estão presentes em várias situações de conhecimento do cotidiano. Segundo Kenski (2003), tecnologia é conjunto de ferramentas e técnicas que correspondem ao uso que se é destinado em cada época da vida da humanidade. As ferramentas (livros, papel, caneta, câmeras digitais, televisão, entre outros) são os utensílios para realizar as ações que serão desenvolvidas no universo tecnológico. E, a técnica é a maneira como se utiliza cada ferramenta para realizar as ações. No entanto, elas não devem se limitar apenas a seus suportes tecnológicos, seriam mais que ferramentas e técnicas, participariam do universo natural e social dos indivíduos, ou seja, interferiram no modo de pensar, agir, relacionar, interagir, comportar, adquirir informações, conhecimentos e saberes, criando uma nova cultura e um novo modelo de sociedade (KENSKI, 2003). Neste sentido,

para todas as atividades que realizamos, precisamos de produtos e equipamentos resultantes de estudos, planejamentos e construções específicas, na busca de melhores formas de viver. Ao conjunto de conhecimentos e princípios científicos que se aplicam ao planejamento, à construção e à utilização de um equipamento em um determinado tipo de atividade nós chamamos de “tecnologia”. Para construir qualquer equipamento - seja uma caneta esferográfica ou um computador - os homens precisam pesquisar, planejar e criar tecnologias (KENSKI, 2003, p.18)

Segundo Belloni (2009, p. 132), “utilizamos comumente o termo “tecnologia” para designar objetos técnicos complexos, por exemplo, as tecnologias de informação e comunicação. Porém, trata-se, de uso extensivo, por analogia, que se explica pela disseminação de objetos técnicos cada vez mais sofisticados em todas as esferas da vida social”. Num caminho semelhante, Almeida (2003, p.3) mostra que tecnologia é um conceito múltiplo com significados que variam conforme o contexto social, podendo ser “artefato, cultura, atividade com determinado objetivo, processo de criação, conhecimento sobre uma técnica e seus respectivos processos”. E, também, na relação do estudo do emprego de ferramentas, aparelhos, máquinas, dispositivos, materiais, “objetivando uma ação deliberada e a análise de seus efeitos, envolvendo o uso de uma ou mais técnicas para atingir determinado resultado, o que inclui as crenças e os valores subjacentes às ações, estando, portanto, relacionada com o desenvolvimento da humanidade”. Sendo assim, as tecnologias instrumentalizadas transformaram em produtos de e para as sociedades e culturas, na qual seus sujeitos podem utilizá-los, (re) inventá-los, (re) interpretá-los e (re) construí-los da maneira mais propensa ao seu aprendizado. Consequentemente, “não existe relação de causa-efeito entre tecnologia, cultura e sociedade e sim um movimento cíclico de retroação” (ALMEIDA, p.5,2003).

Nas discussões sobre as tecnologias, suas apropriações e conhecimentos, Retschitzki (2012), mostra que a aprendizagem pelo e nos usos de tecnologias, possui características do que se considera eficaz: ela é situada, contextual e social, ou seja, realizada em contextos que mobilizam atividades que utilizam os aparatos tecnológicos. O autor ainda retrata que através do encontro nas comunidades virtuais e não virtuais, as tecnologias propiciam e

proporcionam espaços de aquisição e distribuição de saberes, apropriação e criação de conhecimentos, exploração de participação, de experimentar os processos da vida cotidiana, criação e aquisição de habilidades e competências individuais e sociais (BERRY, 2012). Nesse sentido, o aprendizado pelas interações virtuais é uma potencialidade de caráter educativo que adentra nas redes tecnológicas, possibilitando esmiuçar diversidades, heterogeneidades de indivíduos, situações e coisas, na relativa facilidade de acesso a informações, como também, nos diferentes modos de participações possíveis que as redes sociais autorizam, no sentido de experimentar, ensaiar, participar em graus diversos “de um jogo social, sem risco” (BERRY, 2012, p.170-171). Neste “jogo social”, Almeida (2003) e Almeida e Prado (2005), argumentam que a mídia audiovisual tornou-se e contribuiu em relevantes processos de aprendizagens para crianças e jovens através da utilização dos recursos das tecnologias da informação e comunicação, na facilidade da linguagem produzida através da interação entre imagens, movimentos e sons. E, a comunicação resultante do encontro das palavras, gestos e movimentos, visualizados em nas virtualidades e visibilidades interativas agregou sentido pela utilização das situações do cotidiano em suas imagens nas quais representariam a vida social dos sujeitos aprendizes em vários processos de conhecimento.

Retratar as tecnologias e seus atores nas práticas sociais requer dimensionar as atividades que melhor propiciam aprendizagens. Neste sentido, o desenvolvimento da tecnologia não apenas causou impacto nas relações fora do ambiente escolar como também dentro deste contexto social. As atividades direcionadas às crianças pelos brinquedos e brincadeiras tradicionais nos últimos vinte anos têm criado a existência de todo um novo mundo de aventuras virtuais, que sofre nas intervenções pelos contextos escolares e não escolares diferenças de possibilidades de seus usos e aprendizagens. As interações virtuais são de fato reais ao mundo atual, e as crianças e os jovens devem se acostumar com esse meio durante seu período de desenvolvimento (JARVIS, DODDS e BROCK, 2011).

Para Tarouco et al. (2004), os jogos enquanto ferramenta instrucional são um meio eficiente para a aprendizagem de situações e conceitos cotidianos. Atitudes realizadas pelas e nas interações virtuais são vivenciadas por motivações que facilitam os aprendizados e aumentam a capacidade de retenção do que foi ensinado exercitando as funções mentais e intelectuais dos estudantes. De acordo com os autores, jogar é participar de um mundo de faz de conta que dispõe de incertezas e desafios constantes, semelhantes em alguns casos ao mundo real. O uso dos jogos permite o reconhecimento e entendimento de regras, identificação de contextos que elas são utilizadas e invenção de novas possibilidades para a modificação de regras não condizentes com a realidade em questão. Portanto, um veículo onde se revela a autonomia, criatividade, originalidade e a possibilidade de simular e experimentar situações perigosas e proibidas no nosso cotidiano.

A construção de processos de aprendizagens pelos jogos mobiliza fatores que os próprios sujeitos são capazes de comunicar e selecionar nestas aventuras. Por isso, no estudo sobre práticas tecnológicas e juventude, Carrano e Alves (2012), difundem nos conhecimentos produzidos pelos jovens nas vivências interativas pelos mecanismos tecnológicos que as relações e as aprendizagens construídas formalizaram meios interativos, espaços de visibilidade, meio de sociabilidade e de expressão de si, constituição das identidades pelas telas e janelas da virtualidade. E, que, nestes espaços, os jovens se conectaram em redes e encontraram oportunidades de conexões para exercitarem a convivência social na formação de vínculos, vivenciar práticas na significação e ampliação das redes de amizade, ao reforçarem a autoestima para o encontro e meio de comunicação entre os seus membros geracionais.

Enfim, neste emaranhado teórico constituído acima, as relações dos conhecimentos cotidianos com as práticas sociais, corporais, motoras, visuais, virtuais da Educação Física e as ações desenvolvidas por esta área do conhecimento e suas proposições com outras possibilidades de aprendizagens, por exemplo, através do uso das tecnologias da informação e comunicação, levanta - se possíveis construções de mobilidade pedagógica no interior das instituições escolares. No trabalho realizado por Bianchi (2009), a utilização das tecnologias nas aulas de educação física, constitui-se numa estratégia pedagógica relevante da dimensão produtiva referida pela mídia-educação e a mídia - educação - educação física. Esta experiência pode influenciar na contribuição das aprendizagens de conteúdos de Educação Física, envolvendo professores e estudantes em situações criativas e participativas. Nesta mesma abordagem, Campos (2012), também retrata a utilização de blogs como meio didático pedagógico no auxílio da prática docente. Este instrumento midiático é um veículo de interação e comunicação no processo que envolve a Educação Física e seus temas: jogos, brinquedos e brincadeiras; dança; capoeira; atletismo; ginástica, futebol; atividades para pessoas com deficiência; conhecimentos sobre o corpo.

Por tudo isto, no auxílio desta proposta, entende-se as tecnologias envolvidas pelas práticas da e na Educação Física nos processos interativos, intersubjetivos, individuais e coletivos que perpassam os “novos modos de aprender” através das tecnologias que levam as crianças, os jovens e os adultos a desenvolverem comportamentos cooperativos, colaborativos e benéficos (BELLONI; GOMES, 2008) para o desenvolvimento intelectual, cultural e, se faz, em linhas gerais, necessário no propósito de dar relevância sócio-afetiva das pessoas interagidas com estas redes e aparatos técnicos e tecnológicos de comunicações sociais.

3. Tecnologias nos movimentos: experiência de uma proposta.

O uso das tecnologias de informação e comunicação nos processos de ensino e aprendizagem torna-se influente na medida que cada vez os estudantes nas dinâmicas que os envolvem no cotidiano interagem com mais frequência com estes instrumentos. Para Gonnet (2004), a educação que envolve as mídias (mídia escrita, mídia radiofônica, televisiva, entre outras) é uma educação crítica no auxílio para a leitura de mundo, diversificando e atuando de forma mais dinâmica nas práticas pedagógicas. O objetivo é facilitar um distanciamento, pela tomada de consciência do funcionamento das mídias tanto de seus conteúdos como da contextualização dos sistemas nos quais elas evoluem. Na realização desta proposta, compartilho com as ideias de Hernandez e Ventura (1998) pelo planejamento, organização, realização e avaliação das atividades vivenciadas através da pedagogia de projetos, a qual possibilita: a) o tratamento da informação e, b) a relação entre os diferentes conteúdos em torno de problemas ou hipóteses que facilitem aos sujeitos a construção de seus conhecimentos, a transformação da informação procedente dos diferentes saberes disciplinares em conhecimento amplo e próprio. Neste sentido, apresento a proposta de ensino que constitui na aprendizagem de um conteúdo específico da área de conhecimento da Educação Física e suas interfaces nas conexões com as tecnologias sociais.

Organização e Planejamento

- Modalidade de Ensino: Ensino Fundamental.
- Componente Curricular: Educação Física.
- Tema das aulas: Capacidades físicas – velocidade e resistência.
- Público-alvo: Estudantes do 2º ciclo de formação humana.
- Local: Escola Pública na região metropolitana de Belo Horizonte – MG.
- Justificativa: Eixo temático da Educação Física, conhecimento de atitudes e perspectivas corporais, na realização das atividades físicas.
- Objetivo Geral: Constituir nos estudantes percepções sobre os conhecimentos relacionando às práticas sociais, o uso das tecnologias e as práticas corporais.
- Atividades Realizadas: Atletismo (saltos, lançamentos, corridas).
- Recursos tecnológicos: Computadores, máquinas digitais, celulares, televisão, aparelho de som, internet.

Dados, estratégias e recursos e atividades desenvolvidas para as aulas:

- Procedimento conceitual – utilização de sites de busca para definir conceitos sobre a temática. Discernimento da coleta, análise e escrita das informações em conhecimento pelos estudantes. Escrita de um texto com as informações coletadas e analisadas.
- Práticas realizadas pelos meninos e meninas, interação com o conceito pesquisado (ambientes e situações diversas que promovessem a dimensão do conhecimento, por exemplo, com objetos diferentes; em dias quentes e frios; na grama, areia e asfalto na relação da resistência e velocidade do corpo nestes ambientes). Uso da máquina digital para registro da realização das atividades e posterior organização das imagens e vídeos.
- Construção, edição e divulgação coletiva de vídeos e imagens utilizando os programas do computador para estes recursos.
- Comparação das imagens coletadas pelos estudantes com as visualizadas na grande mídia esportiva.
- Visualização e expressão corporal dos estudantes nas imagens registradas pelos mesmos nas vivências de atividades sobre as práticas das capacidades físicas.
- Avaliação: Durante todo o processo de desenvolvimento do projeto através da relação conhecimento – sujeitos envolvidos – recursos tecnológicos – práticas corporais; uso das câmeras digitais e celulares, através da coleta e do registro das imagens; relação das configurações, edições, registros, catalogação das imagens executadas nas vivências com os instrumentos tecnológicos, como por exemplo, os computadores, os vídeos e as televisões; divulgação dos recursos midiáticos produzidos em imagens e vídeos pelos estudantes às diversas comunidades, entre outros.

Nas visualidades e visibilidades que a relação proposta estabelecida entre conhecimento - prática social - objetos técnicos e tecnológicos - sujeitos – contexto constituiu, ficou caracterizado que as tecnologias junto com os fatores que envolvem os sujeitos nas práticas cotidianas de aprendizagem são relevantes meios de apropriação e interação dos conteúdos sociais.

Em ambientes educacionais, quando o aprendiz interage com as ferramentas no contexto tecnologia – aprendiz, o modelo conceitual, que originou o objeto de interação, deve ser semelhante ao modelo que o aprendiz possui da ferramenta com a qual ele interage, ou seja, as hipóteses que os conceptores possuem acerca de como suas ferramentas se comportarão no âmbito da interação com os aprendizes devem ser similar ao modelo que os aprendizes possuem sobre as ferramentas do

ambiente (COSTA, PARAGUAÇU, MERCADO, 2006, p. 31).

Neste sentido, o estudo de Belloni e Gomes (2008) corrobora com esta proposta de ensino ao demonstrar que:

- através do uso das tecnologias, os meninos e as meninas desenvolvem modos de aprender e novas habilidades desconhecidas ou ignoradas;
- as tecnologias favorecem a aprendizagem cooperativa e/ou colaborativa, ampliam as interações entre estudante-estudante-professor, numa rede de relações que engendra conflitos sócio-cognitivos e facilita a percepção por parte dos alunos de seus próprios processos cognitivos;
- os estudantes usam com habilidade e familiaridade estas técnicas, desde que tenham acesso a elas, ou seja, seu uso tende a generalizar-se. Esta generalização é acelerada pela atração exercida por estas técnicas nas gerações que, desde pequenas, vivem entre mídias eletrônicas, especialmente a televisão;
- os estudantes desfavorecidos, que não têm acesso às TIC, podem desenvolver aquelas habilidades e modos de aprender, uma vez que tenham acesso a ambientes ricos em tecnologias e a situações favoráveis de aprendizagem. Através da observação, do como se faz, os estudantes realizam as suas vivências práticas das dimensões tecnológicas mesmo em condições desfavoráveis para adquirir determinados instrumentos tecnológicos.

4. Considerações finais.

As mídias, enquanto parte do cotidiano, refletem muitas possibilidades de aprendizagens das práticas sociais. Se antes eram consideradas de segunda categoria (THOMPSON, 2011), as mídias tornaram-se espaço de e para aprendizagens. Com isto, os conhecimentos adquiridos nas interações com as mídias sofrem construções e transformações em seu uso, por serem atividades complexas que envolvem nas interações o conjunto pessoas - objetos - mundo - contexto social (LAVE, 2013).

Se “toda aprendizagem em todos os tempos é medida pelas tecnologias disponíveis” (LEMOS, 2009), então nos tempos atuais, essa assertiva pode ser também considerada nos entornos das concepções políticas, sociais e filosóficas. Por isso, de acordo com Pozo (2007, p.36), os conhecimentos constituídos pelos estudantes nos manuseios das práticas sociais, através da gestão do conhecimento tornam-se necessários para enfrentar os modos de viver e experienciar o cotidiano e as tecnologias na chamada sociedade do conhecimento. Por isso, a nova cultura da aprendizagem requer, no mínimo, ensinar aos alunos, a partir das diferentes áreas do currículo, capacidades para a gestão metacognitiva do conhecimento, competências para: aquisição, interpretação, análise, compreensão e comunicação da informação.

As mobilizações vivenciadas pelos estudantes nas aprendizagens dos movimentos e das e nas tecnologias trouxeram intensa significação ao propósito do diálogo entre os conhecimentos da Educação Física e as interações com as tecnologias de informação e comunicação. Durante a realização do período do projeto de ensino, os estudantes construíram conceitos sobre as capacidades físicas - resistência e velocidade (práticas de simples acesso, com possibilidades de realização em diversos ambientes, e de mobilizar os corpos no sentido intermitente das atividades físicas) realizadas pelas dinâmicas de saltar, correr, ultrapassar, cair, girar, rodar, registradas e captadas pelas tecnologias da informação

e comunicação, como por exemplo, no estabelecimento do registro das imagens e da construção das sequências de movimentos que estabeleceram nas informações coletadas nos sites de buscas sobre o modo de correr e o gasto mínimo de energia para saltar com mais impulsão e maior distância possível. Percebe-se que as tecnologias favorecem atitudes cooperativas e colaborativas, que facilitam a organização dos aspectos sócio-cognitivo-motores dos estudantes, através dos desafios estimulados pelas e nas tarefas virtuais e reais, nas quais os meninos e meninas construíram e concretizaram nos momentos interativos pelas práticas do atletismo na observação e análise do que os colegas realizavam, registravam e mostravam aos demais.

Concordando com Belloni e Gomes (2008), as tecnologias fazem parte do contexto social e escolar no qual as pessoas evoluem e cujos elementos as crianças e os jovens se apoiam e se apropriam no processo de desenvolvimento cognitivo, cultural e social, sendo ferramentas interativas para ver, fazer, representar e tocar. Nesse contexto, as tecnologias junto aos conhecimentos, práticas e atividades socioculturais, devem permitir repensar a utilização desses artefatos e aparatos nos espaços escolares no direcionamento das interlocuções e mobilizações de todos os sujeitos envolvidos nos inúmeros processos interativos do conhecimento, no sentido de ampliar, mobilizar, divulgar, difundir, aperfeiçoar, a qualidade do ensino-aprendizagem, reconhecendo que esse movimento traz inovações teóricas, procedimentais, atitudinais, metodológicas que despertam maior interesse dos estudantes nas experiências cotidianas dos conhecimentos e das aprendizagens em todas as suas realizações (MERCADO, 2008).

Referências

ALMEIDA, M. E. B. Prática e Formação de professores na integração de mídias. *Serie "Pedagogia de Projetos e Integração de mídias"* – Programa Salto para o Futuro, Setembro de 2003.

ALMEIDA, M. E. B.; PRADO, M. E. B. Integração tecnológica, linguagem e representação. In: *Integração de tecnologias, linguagens e representações*. Boletim 05 - Salto para o futuro. Ministério da Educação. Brasil. maio 2005.

BELLONI, M. L. *O que é sociologia da infância*. São Paulo: Autores Associados, 2009. 150p.

BELLONI, M. L.; GOMES, N. G. Infância, mídias e aprendizagem: autodidaxia e colaboração. *Educação e Sociedade* [online], Campinas n.29 v.104, 2008. p. 717-746.

BERRY, V. Lazer digital e comunidades virtuais: espaços de aprendizagem? . In: BROUGERE, G. ULMANN, A. L. (Orgs.) *Aprender pela vida cotidiana*. Campinas, SP: Autores Associados, 2012 p. 156-171.

BIANCHI, P. Possibilidades para o ensino-aprendizagem com TIC's na Educação Física Escolar: uma experiência com blogs. In: *Cadernos de Formação RBCE*, v2, p.45-55, mar. 2010.

BROUGÈRE, G. Vida cotidiana e aprendizagens. IN: BROUGERE, G. ULMANN, A. L (Orgs.) *Aprender pela vida cotidiana*. Campinas, SP: Autores Associados, 2012. p. 11- 24.

BROUGERE, G. ULMANN, A. L. Sair da sombra: as aprendizagens cotidianas. IN: BROUGERE, G. ULMANN, A. L. (Orgs.) *Aprender pela vida cotidiana*. Campinas, SP: Autores Associados, 2012. p. 01- 07.

CAMPOS, M. A. A. A ferramenta blog como meio didático pedagógico do subprojeto PIBID Educação Física da UFC. In: *Anais do II Congresso Internacional de Formação de Educação Física*, Florianópolis, 2012.

CARRANO, P. C. R.; ALVES, N. Jovens em tempos de web 2.0. *Presença Pedagógica*, v. 18, p. 74-79, 2012.

COSTA, C. J. S. A.; PARAGUAÇU, F.; MERCADO, L. P. L. Ferramentas de aprendizagem colaborativa na internet. In: MERCADO, L. P. L. *Experiências com Tecnologias de informação e comunicação na educação*. Maceió: Editora UFAL, 2006. p. 23- 46.

GONNET, J. *Educação e mídias*. São Paulo: Editora Espaço Loyola, 2004.

HERNÁNDEZ, F.; VENTURA, M. *A organização do currículo por projetos de trabalho*. 5ª.edição. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

JARVIS, P.; DODDS, S. e BROCK, A. *Brincar: aprendizagem para a vida*. Porto Alegre. Editora Penso, 2011.

JARVIS, P. Aprendendo a ser uma pessoa na sociedade: aprendendo a ser eu. In: ILLERIS, K. *Teorias Contemporâneas da Aprendizagem*. Porto Alegre: Editora PENSO, 2013. p. 31 -45.

KENSKI, V. M. *Tecnologias e ensino presencial e a distancia*. Campinas: Editora Papyrus, 2003.

MERCADO, L. P. L. *Experiências com Tecnologias de informação e comunicação na educação*. Maceió: Editora UFAL, 2006.

LAVE, J. A prática da aprendizagem. In: ILLERIS, K. *Teorias Contemporâneas da Aprendizagem*. Porto Alegre: Editora PENSO, 2013. p. 246 - 257.

LAVE, J; WENGER, E. *Aprendizaje situado: participación periférica legítima*. Universidad Autónoma do México, 2003, 110p.

LEMOS, S. Nativos digitais x aprendizagens: um desafio para a escola. *Boletim Técnico Senac*. Rio de Janeiro, v35, n3, set-dez, 2009.

MERCADO, L. P. L. *Experiências com Tecnologias de informação e comunicação na educação*. Editora UFAL, Maceió, 2006.

POZO, J. I. A sociedade da aprendizagem e o desafio de converter informação em conhecimento. *Revista Pátio*, ano 8 , agosto-outubro, 2004, p.34-36.

QUEIROZ e MELO, M. F. A. Discutindo a aprendizagem sob a perspectiva da teoria ator-rede. *Educar em Revista* (Impresso), v. 39, p. 177-190, 2011.

RETSCHITZKI, J. Aprender pela mídia. In: BROUGERE, G, ULMANN, A. L. (Orgs.) *Aprender pela*

vida cotidiana. Campinas, SP: Autores Associados, 2012, p. 141-156.

SEBRIAM, D. C. S. *Utilização das tecnologias da informação e comunicação no ensino de educação física*. Dissertação de Mestrado. Université de Poitiers Faculdade de Motricidade Humana de Lisboa, Universidad Nacional de Educación a Distancia de Madrid, Madrid, 184 p., 2009.

TAROUCO, L. M. R. et al. Jogos educacionais. *RENOTE. Revista Novas Tecnologias na Educação*, Porto Alegre, v. 2, n.1, p. 1-7, 2004.

THOMPSON, J. B. Comunicação e Contexto Social. In: *A Mídia e a Modernidade*. Uma Teoria Social da mídia. 12a. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011. pág. 33-72.

WENGER, E. Uma teoria social da aprendizagem. In: ILLERIS, K. *Teorias Contemporâneas da Aprendizagem*. Porto Alegre: Editora PENSO, 2013. p. 246 - 257.