

MICHELLY DE MENEZES GARCIA VILETE



BASQUETE E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS:

estratégias pedagógicas com a mídia-educação





Realização:

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS
PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA
EM REDE NACIONAL – PROEF

Produção:

MICHELLY DE MENEZES GARCIA VILETE

Supervisão

ORIENTADOR: PROF. DR. UEBERSON RIBEIRO ALMEIDA

Dados Internacionais de Catalogação-na-publicação (CIP)
(Biblioteca Setorial de Educação Física e Desportos da Universidade
Federal do Espírito Santo, ES, Brasil)

V699b Vilete, Michelly de Menezes Garcia, 1991-
Basquete e as tecnologias digitais : estratégias pedagógicas
com a mídia-educação / Michelly de Menezes Garcia Vilete,
Ueberson Ribeiro Almeida. - 2024.
40 f. : il.

Produto Técnico (Mestrado Profissional em Educação Física
em Rede Nacional-PROEF) – Universidade Federal do Espírito
Santo, Centro de Educação Física e Desportos ; [coordenação]
Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho.

Modo de acesso: <http://www.educacaofisica.ufes.br/pt-br/produto-tecnico-educacional>

1. Educação física. 2. Tecnologia. 3. Educação midiática. I.
Almeida, Ueberson Ribeiro, 1977-. II. Universidade Federal do
Espírito Santo. Centro de Educação Física e Desportos. III.
Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. IV. Título.

CDU: 796

Elaborado por Eliéte Ribeiro Almeida – CRB-6 ES-603

Apresentação

Professoras e professores,

Este material foi elaborado a partir de uma pesquisa realizada no programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional, promovido pelo Centro de Educação Física e Desportos (CEFD) da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES).

O tema da pesquisa, que deu origem à dissertação de Mestrado intitulada “As tecnologias digitais como recurso didático potencializador da aprendizagem na Educação Física escolar”, teve como objetivo planejar e desenvolver estratégias pedagógicas em Educação Física, utilizando tecnologias digitais para potencializar a abordagem dos conteúdos e a aprendizagem dos alunos das séries finais do Ensino Fundamental II.

A partir desse estudo, apresentamos um caderno didático que sistematiza as aulas desenvolvidas, oferecendo alternativas educativas para o ensino do basquete, utilizando tecnologias digitais baseadas nos princípios da mídia-educação.

Nossas intervenções foram estruturadas em eixos temáticos, que abordaram aspectos históricos, sociais, culturais e éticos do basquete, permitindo uma aprendizagem contextualizada sobre essa prática corporal por meio de uma compreensão mais ampla dos temas abordados. As tecnologias digitais foram parte integrante da nossa prática pedagógica, para promover e ampliar debates e reflexões sobre temas transversais como gênero, racismo, inclusão e juventude, contribuindo para formação de sujeitos críticos, autônomos e conscientes.

Desejamos que o conteúdo apresentado neste material contribua significativamente para fomentar novas propostas para o ensino da Educação Física e inspire professoras e professores a perseguirem continuamente a qualidade no processo de ensino-aprendizagem.

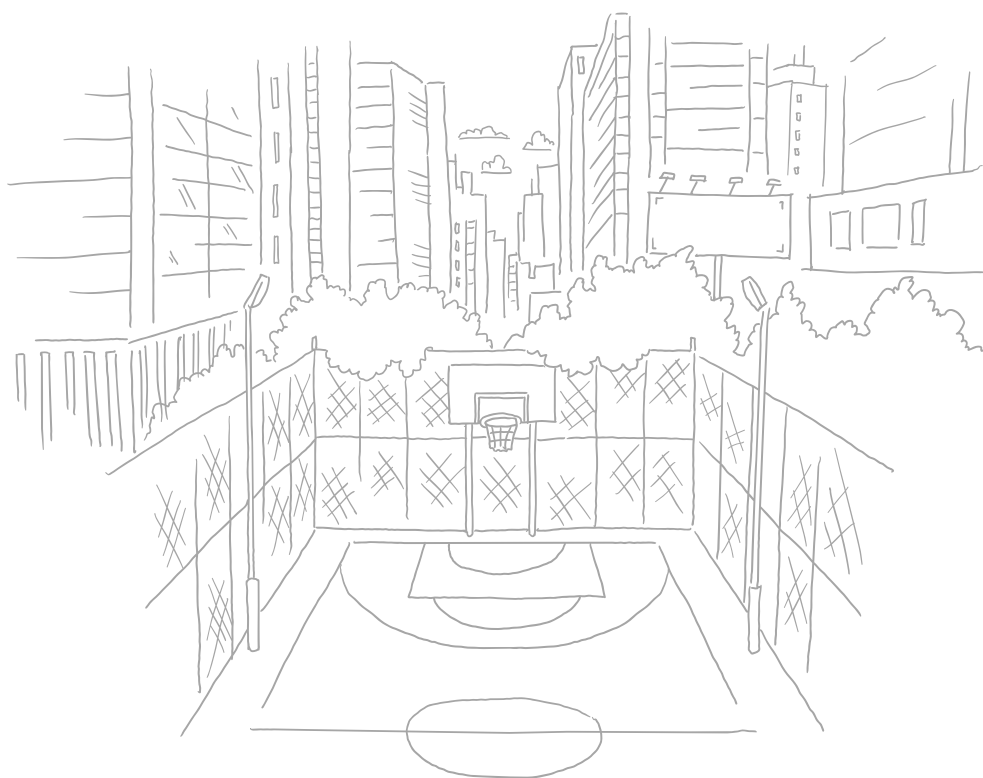
Abrços, professora Michelly



Sumário



| | | |
|---|---|-----------|
| ▶ | ESCOLA, EDUCAÇÃO FÍSICA E TECNOLOGIAS DIGITAIS: UM DIÁLOGO POSSÍVEL COM A MÍDIA-EDUCAÇÃO | 5 |
| ▶ | ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS PARA O ENSINO DO BASQUETE | 12 |
| ▶ | EIXO TEMÁTICO 1 - BASQUETE: QUE ESPORTE É ESSE? ASPECTOS HISTÓRICOS, TÉCNICOS E TÁTICOS | 16 |
| ▶ | EIXO TEMÁTICO 2 - QUAL O LUGAR DA MULHER NO ESPORTE/BASQUETE? | 21 |
| ▶ | EIXO TEMÁTICO 3 - BASQUETE: O MOVIMENTO NEGRO E A LUTA ANTIRRACISTA | 25 |
| ▶ | EIXO TEMÁTICO 4 - ÉTICA E CIDADANIA: JOGO LIMPO E INCLUSÃO | 30 |
| ▶ | EIXO TEMÁTICO 5 - BASQUETE STREET: REPRESENTAÇÕES DA CULTURA DE RUA, JUVENTUDE E O MOVIMENTO HIP HOP | 34 |
| ▶ | CONSIDERAÇÃO FINAIS | 39 |
| ▶ | REFERÊNCIAS | 41 |



ESCOLA, EDUCAÇÃO FÍSICA E TECNOLOGIAS DIGITAIS: UM DIÁLOGO POSSÍVEL COM A MÍDIA-EDUCAÇÃO



Ao iniciarmos esse material didático, acreditamos ser importante delimitarmos alguns conceitos fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho.

A escola é uma instituição polissêmica, dinâmica e heterogênea, permeadas de sentidos e significados, fruto de um processo histórico de construção e significação social.

ESCOLA

EDUCAÇÃO
FÍSICA

MÍDIA-
EDUCAÇÃO

ESCOLA

→ polissêmica

→ dinâmica

→ heterogênea

Sob a ótica sociocultural, a escola é um lugar de compartilhamento e produção do conhecimento, portanto esse movimento deve acontecer de forma dialógica, em uma ação coletiva e colaborativa pautada em mediações comunicativas.



Nesse contexto os/as estudantes que ocupam esse espaço trazem consigo inúmeras experiências construídas a partir das relações que estabelecem com o meio e os grupos sociais que se relacionam, portanto, a escola não pode desconsiderar as experiências formativas desses sujeitos.



As práticas corporais são abordadas de forma contextualizada, relacionando-as com aspectos culturais, sociais, políticos e históricos, ou seja, possibilitando que os/as estudantes possam ampliar seu acervo cultural por meio das experiências vividas.



A ESCOLA NÃO PODE DESCONSIDERAR AS EXPERIÊNCIAS FORMATIVAS DOS SUJEITOS

Como nos apresenta Dayrell (1996, p. 137) “aprender a escola como construção social implica, assim, compreendê-la no seu fazer cotidiano, onde os sujeitos não são apenas agentes passivos diante da estrutura”.

Para que possamos integrar nossos/as estudantes na esfera da cultural corporal, é preciso avançar, indo além do ensino apenas da técnica.

Concebemos a Educação Física a partir do viés das abordagens críticas (HILDEBRANDT-STRAMANN, 1986; SOARES et al, 2009; KUNZ, 1994) que têm como base a Cultural Corporal. Nessa perspectiva, todo movimento historicamente produzido e sistematizado pelo homem é fruto da cultura e dotado de significações sociais (BRACHT, 2010).

EDUCAÇÃO FÍSICA

- perspectiva crítica
- Cultura Corporal de Movimento
- ampliar o acervo cultural dos/as estudantes
- conteúdo deve ser abordado nas três dimensões: procedimental, conceitual e atitudinal



Para qualificar e garantir um ensino-aprendizagem de qualidade, se faz necessário, para além da diversificação dos conteúdos, um trato pedagógico que viabilize a abordagem dos conteúdos nas três dimensões a saber: procedimental, conceitual e atitudinal.

O processo de seleção dos conteúdos, bem como a escolha dos métodos de ensino são fundamentais para a ampliação da leitura de mundo do/as estudante, e, cabe ao professor, mediar essa relação de aprendizagem



Destaco a importância e a necessidade de pensarmos estratégias didático-pedagógicas para potencializar o processo de aprendizagem.

Nessa caminho, problematizaremos como as tecnologias da informação e comunicação, em específico, as digitais podem ser uma importante ferramenta didática no processo de construção de conhecimento.



É importante destacar que a incorporação das tecnologias digitais na Educação Física requer um planejamento adequado e uma reflexão sobre os objetivos educacionais. O uso dessas ferramentas deve ser pensado de forma a complementar e enriquecer as práticas pedagógicas, promovendo uma aprendizagem coletiva, significativa e crítica.



INCORPORAR AS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA REQUER PLANEJAMENTO ADEQUADO E REFLEXÃO

Bianchi e Pires (2015) apontam que as tecnologias têm sido incorporadas nas escolas apenas como ferramentas de uso instrumental, ou seja, para a transmissão dos conteúdos curriculares, deixando de lado a dimensão social, o que acaba por limitar as práticas pedagógicas crítico-reflexivas em vieses colaborativos.

É necessário lidar criticamente com essas ferramentas. Portanto precisamos construir espaços educativos onde os recursos tecnológicos digitais promovam um ambiente de aprendizagem significativo “[...] capaz de ressignificar os conteúdos e as histórias vividas, mesclando o saber tecnológico com o saber social e humano” (BIANCHI, PIRES, VANZIN, 2009, p. 63).



**PRECISAMOS FOMENTAR
AMBIENTES SIGNIFICATIVOS DE
APRENDIZAGEM**

Como possibilidade de superação dessa estrutura instrumentalizadora do uso das tecnologias no contexto educacional, destaca-se a estratégia pautada na perspectiva da mídia-educação (BELLONI 2001; RIVOLTELLA, 2007; BÉVORT; BELLONI, 2009; FANTIN, 2005, 2011).

As tecnologias digitais no campo da educação assumem duas funções indissociáveis: são ferramentas pedagógicas e objetos de estudo (BELLONI, 2001).



SUGESTÃO DE LEITURA

BELLONI, MARIA LUIZA. O QUE É MÍDIA-EDUCAÇÃO. AUTORES ASSOCIADOS, 2001.

MÍDIA- EDUCAÇÃO

AS TECNOLOGIAS E MÍDIAS
ASSUMEM DUAS FUNÇÕES:

- ↪ ferramentas pedagógicas
- ↪ objetos de estudo

Educar para a mídia-educação, bem como para o uso crítico das tecnologias da informação e comunicação e dos discursos veiculados por esses recursos, pressupõe a elaboração de estratégias metodológicas que eleve essa abordagem à categoria de objeto de estudo, como conteúdo, que precisa ser debatido, problematizado e refletido criticamente em sala de aula.



MÍDIA- EDUCAÇÃO

Ao estruturamos uma proposta ancorada pela mídia-educação, devemos considerar três perspectivas à saber:

PERSPECTIVA INTRUMENTAL

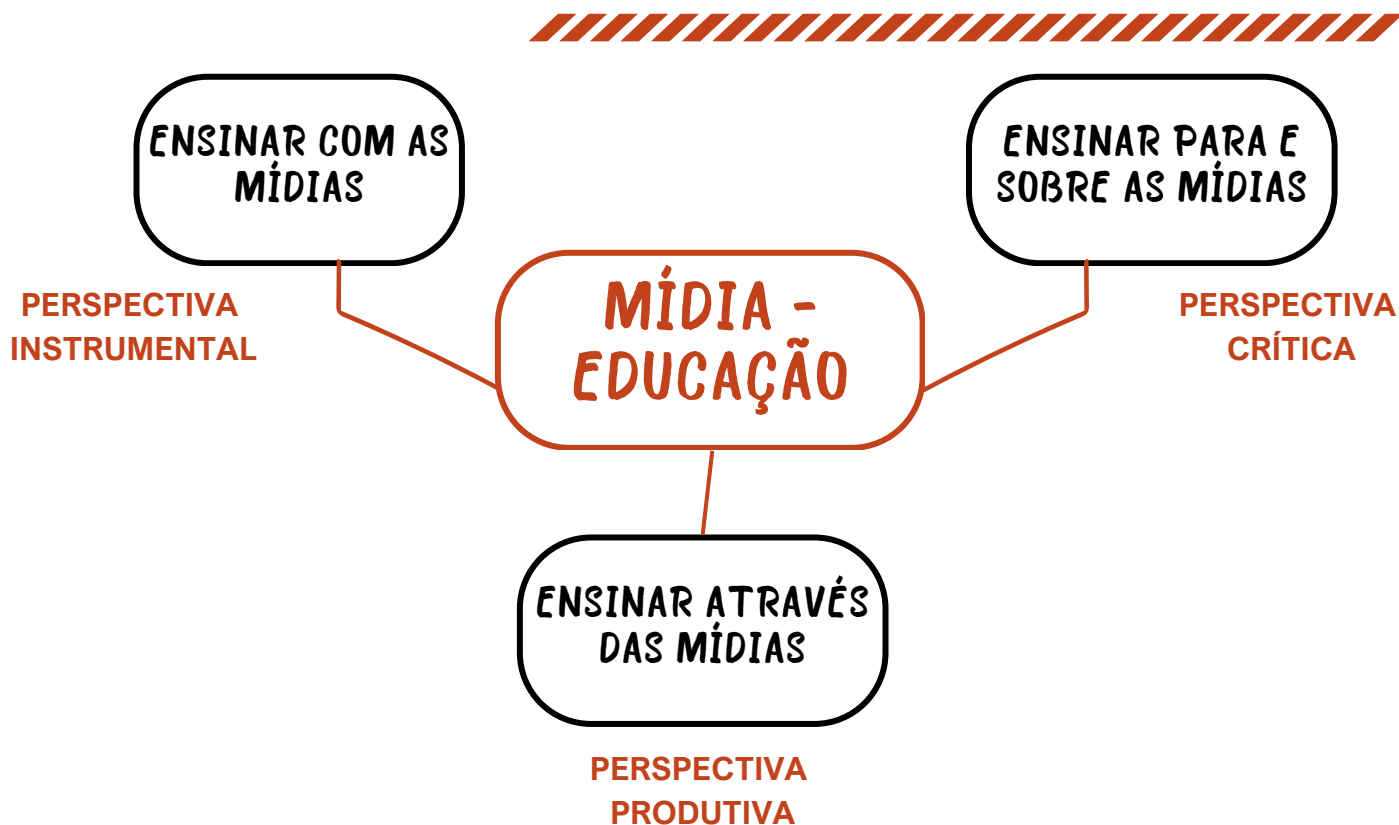
Nessa perspectiva, as tecnologias são utilizadas como instrumentos, recursos didáticos para o processo de ensino-aprendizagem. O ensino do conteúdo se dá com as mídias.

As tecnologias e as mídias são elevadas à categoria de objetos de estudo, seus discursos e produtos precisam ser submetidos à análise, diálogo, debate e reflexão. Os discursos e produtos veiculados pelas mídias carecem de reflexão pelos/as estudantes, portanto, é fundamental que as ações pedagógicas sobre/para as mídias fomentem uma postura crítica no que tange aos conteúdos de ordem midiática. Temos, portanto, o educar sobre/para as mídias.

PERSPECTIVA CRÍTICA

PERSPECTIVA PRODUTIVA

Nessa perspectiva, as tecnologias assumem uma dimensão expressiva-criativa. A partir da significação das informações, os/as estudantes são levados a sistematização das suas reflexões, por meio de produções através das mídias, estas devem considerar aspectos estéticos e éticos, ancorados na ação comunicativa entre os diversos sujeitos da prática educativa. Aqui o ensino-aprendizagem acontece através das mídias.



A escola, enquanto espaço sociocultural, precisa estar atenta e buscar compreender como esses recursos se “comunicam” com os/as jovens estudantes. As tecnologias, bem como as mídias e as redes sociais, são instrumentos mediativos, pois assumem na vida desses jovens o papel simbólico de mediadora entre o universo social e cultural.

É inegável que a internet e as tecnologias digitais trazem novos desafios ao cotidiano escolar. Entretanto, a negação, exclusão ou proibição desses recursos não contribui para a ampliação do debate. Em nosso entender, a escola, enquanto lugar de experiências, deve fomentar a formação crítica para o uso dessas tecnologias e uma possibilidade educativa é a proposta voltada para a mídia-educação.



AS TECNOLOGIAS SÃO INSTRUMENTOS MEDIATIVOS NA VIDA DOS JOVENS

QUAIS SÃO OS DESAFIOS IMPOSTOS PELA PRESENÇA DA INTERNET E DAS TECNOLOGIAS NO COTIDIANO ESCOLAR?



A escola deve possibilitar a investigação, o diálogo, o debate e a reflexão sobre o uso desses aparelhos e dos discursos midiáticos veiculados pelos mesmos, bem como construir colaborativamente, apoiada em pressupostos críticos, ações pedagógicas que fomentem a ampliação e a construção do conhecimento.



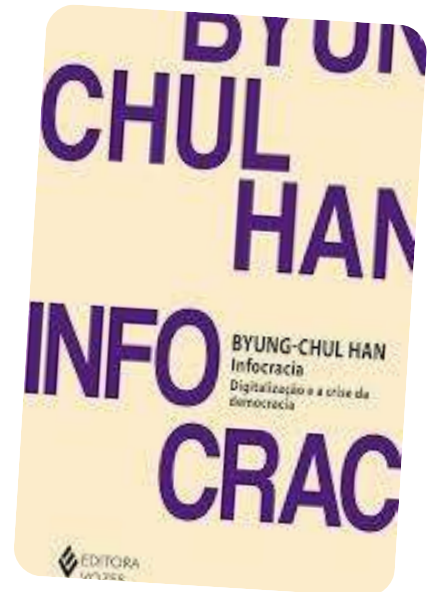
SUGESTÃO DE LEITURA

HAN, BYUNG-CHUL. SOCIEDADE DO CANSAÇO. EDITORA VOZES LIMITADA, 2015.



SUGESTÃO DE LEITURA

HAN, BYUNG-CHUL. INFOCRACIA: DIGITALIZAÇÃO E A CRISE DA DEMOCRACIA. EDITORA VOZES, 2022.



Byung-Chul Han: "O celular é um instrumento de dominação. Age como um rosário"

Filósofo sul-coreano, uma das estrelas do pensamento atual, se aprofunda em sua cruzada contra os "smartphones". Acredita que se transformaram em uma ferramenta de subjugação digital que cria...

El País 23/06/2024 - Pág. 9 - 2511



SUGESTÃO DE LEITURA

BYUNG-CHUL HAN: "O CELULAR É UM INSTRUMENTO DE DOMINAÇÃO. AGE COMO UM ROSÁRIO"

FONTE: SITE EL PAIS



SUGESTÃO DE LEITURA

SÓ REDES SOCIAIS EXPLICAM A CRISE DE SAÚDE MENTAL DOS JOVENS
FONTE: FOLHA DE SÃO PAULO



Jonathan Haidt: Mídias sociais criaram emergência de saúde - 23/06/2024 - Equilíbrio - Folha

Autor do best-seller 'A Geração Ansiosa' compara o uso das mídias por adolescentes ao vício em heroína

Folha de São Paulo - 23 Jun 24

ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS PARA O ENSINO DO BASQUETE



Evidenciamos a importância e a necessidade do trato pedagógico com o conteúdo, para além da ótica esportivizante, centrada apenas na lógica do saber fazer, da prática pela prática.

Com o intuito de ampliar o acervo cultural dos/as estudantes via aprendizagem das práticas corporais, organizamos nosso plano de intervenção em eixos temáticos. Por meio desses eixos, buscamos oportunizar uma formação ampla que considere aspectos sociais, motores, culturais, éticos e estéticos. Sob esse ponto de vista, o processo de ensino-aprendizagem ocorre de forma colaborativa, sendo pautado por ações comunicativas.

Nessa proposta de intervenção, as tecnologias digitais vão além da lógica instrumental. São objetos de estudo, que integrados ao planejamento da professora, assumiram a função de potencializar o ensino dos conteúdos, em específico do Basquete, em uma dimensão que valorize e possibilite uma leitura crítica de mundo.

PLANO DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA

ETAPA: Ensino Fundamental

TURMA: 8º anos

COMPONENTE CURRÍCULAR: Educação Física

ÁREA DE CONHECIMENTO: Códigos e Linguagens

CONTEÚDO: Basquete

OBJETIVO GERAL: conhecer e vivenciar o basquete e o streetball, explorando os elementos motores, técnicos e táticos, históricos, sociais, culturais, éticos e estéticos presentes nessas práticas corporais.

OBJETIVO ESPECÍFICOS:

- Compreender a origem histórica do basquete e do streetball e identificar as mudanças que esses esportes sofreram ao longo dos anos;
- Vivenciar o basquete e o streetball, bem como e os elementos vinculados a essas práticas corporais como a música, arte e dança;
- Refletir sobre a representatividade da mulher no basquete, bem como os aspectos necessários para o reconhecimento da igualdade de gênero nessa prática corporal;
- Identificar como o basquete, com seus atletas e/ou treinadores e/ou equipes, pode ter um papel significativo no combate ao racismo e na promoção da igualdade racial;
- Experimentar um ambiente inclusivo e respeitoso que valoriza as diferenças culturais, motoras e sociais existentes em nosso contexto;
- Valorizar o trabalho em equipe e as ações dialógicas desenvolvidas no contexto coletivo;
- Vivenciar os fundamentos do basquete (drible, passe, recepção e arremesso) por meio de jogos reduzidos;
- Experimentar um festival de streetball, com os elementos do Hip Hop (Rap, Break e grafite) que significam essa prática cultural e corporal;
- Problematizar discursos (gênero, raça e consumo) veiculados pelas mídias sociais relacionados aos eixos trabalhados.



PLANO DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA

METODOLOGIA:

O conhecimento foi tratado metodologicamente sob as abordagens pedagógicas críticas da Educação Física. Por meio desse, foi possível ampliar o campo de conhecimento dos/as estudantes a partir das experiências de aprendizagem vivenciadas nas práticas corporais. Nessa perspectiva, o/a estudante foi levado/a a conhecer, reconhecer e problematizar sentidos e significados nas práticas corporais, de forma coletiva e colaborativa baseado em ações comunicativas.

Em nossas aulas, as tecnologias digitais assumiram uma dimensão educativa; portanto, seu uso foi além da perspectiva técnico-instrumental. Configuraram-se como recursos pedagógicos utilizados para a produção de conhecimento, buscando potencializar a formação crítica e reflexiva dos/as estudantes por meio de uma prática mediadora, comunicativa, interativa, dinâmica e colaborativa entre professor/a e estudante.

No que se refere aos procedimentos metodológicos, os eixos temáticos destacados foram trabalhados por meio de vivências, aulas-pesquisa e produção coletiva e colaborativa. As vivências estiveram baseadas nas experiências corporais relacionadas ao conteúdo e ao eixo temático tratado. As aulas-pesquisa foram estruturadas para utilização das tecnologias digitais no que se refere à realização de pesquisas ligadas aos eixos temáticos.

AVALIAÇÃO:

A avaliação ocorreu de forma processual e formativa, portanto, foi ao longo do processo de ensino-aprendizagem. Para efeito, consideramos os trabalhos produzidos pelos/as estudantes ao longo das aulas (posts, slides, vídeos, fotografias, dentre outros), as rodas de conversa, a participação e envolvimento nas dinâmicas e atividades propostas. A avaliação considerou as “[...] dimensões cognitivas (competências e conhecimentos), motora (habilidades motoras e capacidades físicas) e atitudinal (valores), verificando a capacidade de o aluno expressar sua sistematização dos conhecimentos relativos à cultura corporal em diferentes linguagens – corporal, escrita e falada” (DARIDO, 2012, p.134).

PLANO DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA

EIXO TEMÁTICO 1:

Basquete: Que esporte é esse?
- Contexto histórico do Basquete: origem ao contexto atual

Aula 1
Aula 2
Aula 3
Aula 4
Aula 5

EIXO TEMÁTICO 2:

Qual o lugar da mulher no esporte/basquete?

Aula 6
Aula 7
Aula 8

EIXO TEMÁTICO 3:

Basquete: o movimento negro e a luta antirracista

Aula 9
Aula 10

EIXO TEMÁTICO 4:

Ética e Cidadania: Jogo Limpo e Inclusão

Aula 11
Aula 12
Aula 13

EIXO TEMÁTICO 4:

Basquete strett: representações da cultura de rua, juventude e o movimento Hip Hop

Aula 14
Aula 15
Aula 16

EIXO TEMÁTICO 1:

BASQUETE: QUE ESPORTE É ESSE? ASPECTOS HISTÓRICOS, TÉCNICOS E TÁTICOS

Esse eixo de intervenção objetivou introduzir e contextualizar os/as estudantes no universo do basquete. Ao longo desse eixo, desenvolvemos 5 intervenções, onde discorreremos sobre aspectos históricos e sociais, fundamentos e regras de forma significativa e colaborativa.

AULA 1:

Essa intervenção introduziu os/as estudantes no universo cultural do basquete. Por meio da concepção/vivência/simbolismo/leitura, os/as estudantes puderam vivenciar essa prática corporal de forma exploratória, coletiva e colaborativa.



PROFESSOR/A PERMITA QUE OS/AS ESTUDANTES VIVENCIEM ESSA PRÁTICA CORPORAL TENDO COMO FOCO A EXPERIMENTAÇÃO.

Sugestão de Intervenção

TURMA: 8º ANO

DURAÇÃO: 50 minutos

MATERIAIS PEDAGÓGICOS: bolas de basquete

1º MOMENTO: conversa inicial para explicação da dinâmica da aula e seu objetivo.

2º MOMENTO: Experimentação prática do basquete a partir da concepção/vivência que os/as estudantes possuem da modalidade. O/a professor/a será um mediador dos jogos e dinâmicas que por ventura emergirem dessas trocas entre os pares.



EIXO TEMÁTICO 1:

BASQUETE: QUE ESPORTE É ESSE? ASPECTOS HISTÓRICOS, TÉCNICOS E TÁTICOS

AULAS 2 E 3:

Nas aulas 2 e 3 os/as estudantes realizaram a primeira aula-pesquisa e produção de um mapa mental com a sistematização das informações pesquisadas. Utilizamos com os/as estudantes os chromebooks (notebooks com sistema Google) disponíveis na escola.

Sugestão de Intervenção

TURMA: 8º ANO

DURAÇÃO: 2 aulas de 50 minutos

MATERIAIS PEDAGÓGICOS:

chromebooks/notebooks/computadores/tablets

1º MOMENTO: conversa inicial para explicação da atividade a ser realizada. O que é uma aula-pesquisa? O que é um mapa mental? Entrega do roteiro orientativo.

2º MOMENTO: Pesquisa para coleta das informações sobre o contexto histórico, social, regras e fundamentos do basquete. Produção do mapa mental com a sistematização das informações pesquisadas.



AULA-PESQUISA: É UM METODOLOGIA DE INTERVENÇÃO, QUE OBJETIVA TRANSFORMAR A AULA EM PROCESSO DE PESQUISA, INFORMAÇÃO, COMUNICAÇÃO E PRODUÇÃO POR MEIO DE AÇÕES INDIVIDUAIS E COLETIVAS, BASEADA NA TROCA ENTRE PROFESSOR-MEDIADOR E ESTUDANTES.

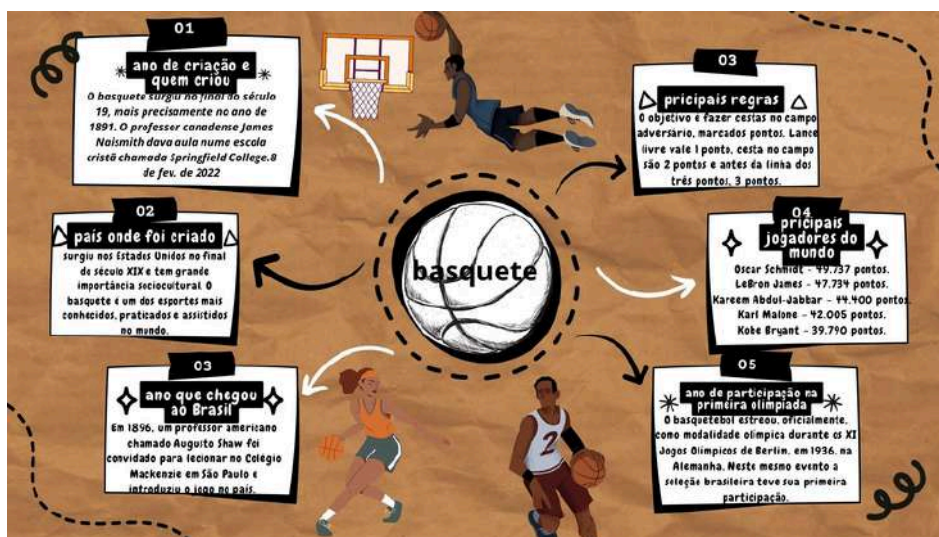


Essa metodologia potencializa ações colaborativas, bem como a construção coletiva do conhecimento, permitindo assim que os/as estudantes compreendam as modificações que essa prática corporal sofreu ao longo dos anos e quais elementos interferiram nesse processo.

Além de potencializar o ensino na dimensão conceitual, as produções elaboradas pelos estudantes evidenciam o potencial educativo da plataforma Canva. Essa ferramenta, quando mediada pelo/a professor/a, permite a criação colaborativa e interativa de produções diversas.



MAPA MENTAL COMO ENTREGUEIRA DE APRENDIZAGEM CONCEITUAL DO BASQUETE



Gostei do mapa mental que foi sobre o basquete. Usamos muito o canva também. Todas essas atividades me ajudaram a desenvolver, entender e aprender mais (Aluna D.)



SUGESTÃO DE USO DAS TECNOLOGIAS: APLICATIVO CANVA



EIXO TEMÁTICO 1:

BASQUETE: QUE ESPORTE É ESSE? ASPECTOS HISTÓRICOS, TÉCNICOS E TÁTICOS

AULA 4:

Essa intervenção foi direcionada para a vivência do basquete, considerando o jogo originário como referência. O jogo que balizou essa intervenção foi deliberado após conversa inicial. Deliberamos o nome “bola ao cesto”, em referência a versão criada em 1891 pelo professor James Naismith.



Sugestão de Intervenção

TURMA: 8º ANO

DURAÇÃO: 50 minutos

MATERIAIS PEDAGÓGICOS: bola (tamanho menor - de preferência de borracha), caixa/cesto/balde.



1º MOMENTO: conversa inicial sobre os elementos apresentados no mapa mental. É importante realizar um resgate histórico da modalidade.

2º MOMENTO: Após resgatar o contexto histórico da modalidade, discorra com os/as estudantes sobre a proposta da aula. Construa coletivamente as regras de modo que o jogo resgate elementos que façam alusão ao jogo criado por James Naismith. Vivência e experimentação do jogo.



DURANTE A CONVERSA INICIAL REALIZAMOS O RESGATE HISTÓRICO DO BASQUETE, TENDO COMO BASE AS PESQUISAS REALIZADAS PELOS/AS ESTUDANTES. ESSAS INFORMAÇÕES PERMITIRAM QUE OS/AS ESTUDANTES TIVESSEM UMA VIVÊNCIA CONTEXTUALIZADA DA MODALIDADE. É IMPORTANTE QUE SE TENHA CLAREZA QUE ENSINO PAUTADO NAS DIMENSÕES CONCEITUAL, PROCEDIMENTAL E ATITUDINAL NÃO ACONTECE DE FORMA DE DISSOCIADA.

EIXO TEMÁTICO 1:

BASQUETE: QUE ESPORTE É ESSE? ASPECTOS HISTÓRICOS, TÉCNICOS E TÁTICOS

AULA 5:

Na quinta intervenção, trouxemos uma aula voltada para o ensino dos fundamentos do basquete. Os fundamentos abordados foram passe, drible e arremesso.

Sugestão de Intervenção

TURMA: 8º ANO

DURAÇÃO: 50 minutos

MATERIAIS PEDAGÓGICOS: bolas de basquete, cones.

1º MOMENTO: explicação da dinâmica e objetivo da aula.

2º MOMENTO: Vivência dos fundamentos passe, drible e arremesso, por meio de dinâmicas diversificadas. Podem ser utilizadas estafetas, trios ou grupos, bem como pequenos jogos que possibilitem a exploração dos fundamentos apresentados.



O ensino da técnica e regras do esporte é necessário para que os/as estudantes conheçam os códigos e normas que regulamentam a modalidade. No entanto, o ensino do esporte enquanto conteúdo escolar não pode ficar restrito apenas a dimensão motora, deve ir além, problematizar aspectos sociais, éticos, estéticos e políticos presentes no universo das práticas corporais.



EIXO TEMÁTICO 2:

QUAL O LUGAR DA MULHER NO ESPORTE/BASQUETE?

Nesse eixo de intervenção, tivemos em vista fomentar o pensamento crítico acerca do debate de gênero, principalmente no cenário esportivo, especialmente no contexto do basquete.

AULA 6:

Nessa aula, utilizamos o vídeo do canal esportivo ESPN intitulado “Invisible Players”, que aborda a (in)visibilidade feminina em determinadas modalidades esportivas. A partir desse vídeo, os/as estudantes, interativamente, foram construindo coletivamente uma nuvem de palavras. Ainda nessa intervenção, realizamos a análise comparativa do número de seguidores no Instagram de atletas de basquete homens e mulheres. Essas reflexões foram debatidas e registradas na nuvem de palavras.



Sugestão de Intervenção

TURMA: 8º ANO

DURAÇÃO: 50 minutos

MATERIAIS PEDAGÓGICOS:

chromebooks/notebooks/computador es/tablets e datashow ou smartv

1º MOMENTO: explicação da dinâmica e objetivo da aula.

2º MOMENTO: Exibição do vídeo Invisible Players e construção da nuvem de palavras.

2º MOMENTO: Análise e debate sobre o número de seguidores nas redes sociais de atletas masculinos e femininos de basquete.

3º MOMENTO: Finalização da nuvem de palavras com a reflexão qual o lugar que a mulher ocupa no cenário esportivo?



SUGESTÃO:
PARA O MAPA MENTAL SUGERIMOS
O SITE/PLATAFORMA MENTIMETER

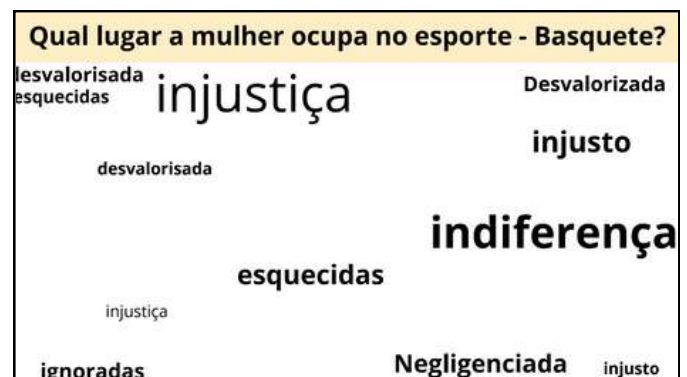
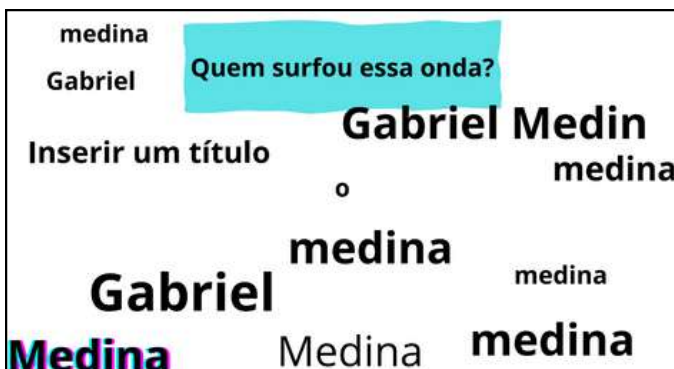
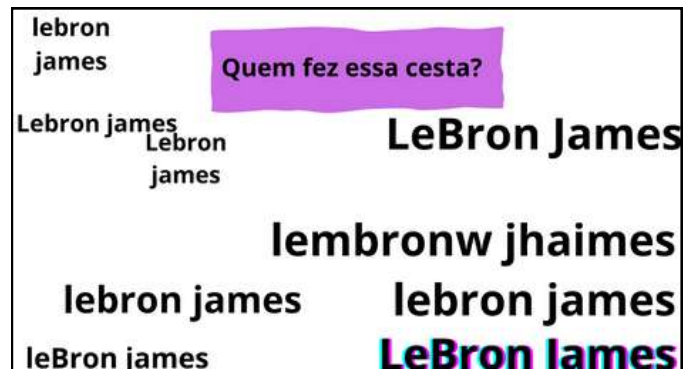


EIXO TEMÁTICO 2:

QUAL O LUGAR DA MULHER NO ESPORTE/BASQUETE?



NUVEM DE PALAVRAS COMO ESTRATÉGIA COLABORATIVA DE ENSINO-APRENDIZAGEM



VALE A PENA INCLUIR NO DEBATE O PAPEL DA MÍDIA NO QUE TANGE A (IN)VISIBILIDADE FEMININA NO CENÁRIO ESPORTIVO. MESMO COM OS INVESTIMENTOS EM MÍDIA ESPORTIVA, AS DESIGUALDADES DE GÊNERO, NO QUE TANGE À OPORTUNIDADE DEDICADA AOS ESPORTES E SUAS CATEGORIAS MASCULINO E FEMININO, AINDA SÃO EXTREMAMENTE DESIGUAIS.

EIXO TEMÁTICO 2:

QUAL O LUGAR DA MULHER NO ESPORTE/BASQUETE?



ANÁLISE DO NÚMERO DE SEGUIDORES DE ATLETAS DE BASQUETE, HOMENS E MULHERES NA REDE SOCIAIS INSTAGRAM COMO ESTRATÉGIA PARA FOMENTAR A REFLEXÃO SOBRE A IN(VISIBILIDADE) FEMININA NO CENÁRIO ESPORTIVO

Top atletas de Basquete - masculinos

- Michael Jordan. @jumpman23 27,3 M
- LeBron James. @kingjames 158 M
- Giannis Antetokounmpo. @giannis_an34 15,9 M
- Kevin Durant. @easymoneysniper 13,3 13,5
- Stephen Curry. @stephencurry30 55,1 m

Top atletas de Basquete - feminino

- Lisa Leslie. @lisaleslie 313mil
- Maya Moore. @mooremaya 270 mil
- Tamika Catchings. @catchin24 88,6 K
- Diana Taurasi. @dianataurasi 314 K
- Hortência Marcari. @hortenciamarcari 210 mil

“A mídia e o esporte são interdependentes, e é consenso que um é indispensável para o outro, isto é, o esporte vende a mídia e a mídia vende o esporte” (SOUZA; KNIJNIK, 2007, p.38)

AULA 7 E 8:

Nas intervenções 7 e 8, os/as estudantes produziram, na plataforma Canva, cartazes em formato de post para redes sociais, com a temática: “O lugar da mulher é onde ela quiser”.

Sugestão de Intervenção

TURMA: 8º ANO

DURAÇÃO: 2 aulas de 50 minutos

MATERIAIS PEDAGÓGICOS:

chromebooks/notebooks/computadores/tablets

1º MOMENTO: conversa inicial resgatando pontos destacados na nuvem de palavras da aula anterior e explicação da atividade a ser realizada.

2º MOMENTO: elaboração e confecção dos posts com a temática balizadora “O lugar da mulher é onde ela quiser”.

EIXO TEMÁTICO 2:

QUAL O LUGAR DA MULHER NO ESPORTE/BASQUETE?



PRODUÇÃO DE POSTS COMO ESTRATÉGIA EXPRESSIVO PRODUTIVA A PARTIR DA REFLEXÃO SOBRE A TEMÁTICA DE GÊNERO NO CENÁRIO ESPORTIVO



Destacamos a necessidade da Educação Física, enquanto componente curricular, pautada na construção de uma sociedade mais igualitária, oportunizar momentos formativos voltados para o debate sobre gênero nas mais diversas práticas corporais. Enquanto área do conhecimento que busca tematizar as produções corporais criadas pela humanidade, precisamos discorrer sobre as desigualdades de gênero existentes nessas práticas corporais, bem como problematizar os marcadores sociais, culturais, políticos e ideológicos que condicionam tal situação em busca da reflexão e superação dessa condição.

EIXO TEMÁTICO 3:

BASQUETE: O MOVIMENTO NEGRO E A LUTA ANTIRRACISTA

Durante esse eixo de intervenção, centramos nossas ações no debate sobre o racismo e o antirracismo. Importante destacar que a Educação Física, enquanto componente curricular, que estuda e tematiza o corpo e suas produções culturais, precisa problematizar questões sociais que perpassam essas práticas. Gênero, relações étnico raciais, mídia, inclusão, são assuntos que precisam ser explorados para que os/as estudantes façam uma leitura crítica das práticas corporais.

AULA 9:

Nessa aula introdutória sobre o basquete e o movimento negro, uma tertúlia dialógica foi realizada para introduzir a temática e dialogarmos sobre o racismo no cenário esportivo e social.



AS TERTÚLIAS SÃO REUNIÕES, BASEADA NO DIÁLOGO E NA INTERAÇÃO ENTRE OS PARES, POR MEIO DE TROCAS, PROBLEMATIZAÇÕES E REFLEXÕES. OS/AS ESTUDANTES SÃO DISPOSTOS EM CÍRCULO, NUMA RELAÇÃO DE HORIZONTALIDADE, O/A PROFESSOR/A É O/A MEDIADOR/A, É ELE QUEM DEFINE A TEMÁTICA E INSTIGA O DEBATE.

Nessa intervenção, utilizamos diversos instrumentos de referência para balizar nosso debate: trecho do episódio do seriado norte-americano “Todo Mundo Odeia o Cris”; reportagem do site do Globo Esporte “Você conhece a história do basquete?” e o Capítulo 4 da História em Quadrinhos “Dragon Hoops”.

Sugestão de Intervenção

TURMA: 8º ANO

DURAÇÃO: 50 minutos

MATERIAIS PEDAGÓGICOS: data show, vídeo, reportagem em mídia eletrônica, história em quadrinhos

1º MOMENTO: explicação da dinâmica, objetivo da aula e organização da sala e dos/as estudantes em círculo/roda.

EIXO TEMÁTICO 3:

BASQUETE: O MOVIMENTO NEGRO E A LUTA ANTIRRACISTA

2º MOMENTO: assistir o vídeo introdutório do seriado e à apresentação da reportagem eletrônica do Globo Esporte e do capítulo 4 da HQ “Dragon Hoops”. Diálogo sobre a origem do basquete e sobre como essa modalidade foi marcada pela luta e resistência do movimento negro.

3º MOMENTO: debates e reflexões tendo como eixo disparador o racismo no contexto do esporte e social.

Entendemos que promover momentos formativos pautados no diálogo, no debate e na construção coletiva é fundamental para a conscientização e promoção de uma educação crítica e antirracista, pautada no respeito, na igualdade e na valorização da diversidade. Diante desse cenário, reconhecemos a importância de promover uma cultura de respeito, tolerância e inclusão.



VÍDEOS E REPORTAGENS MIDIÁTICAS
DISPARADORAS DO DEBATE E
REFLEXÃO

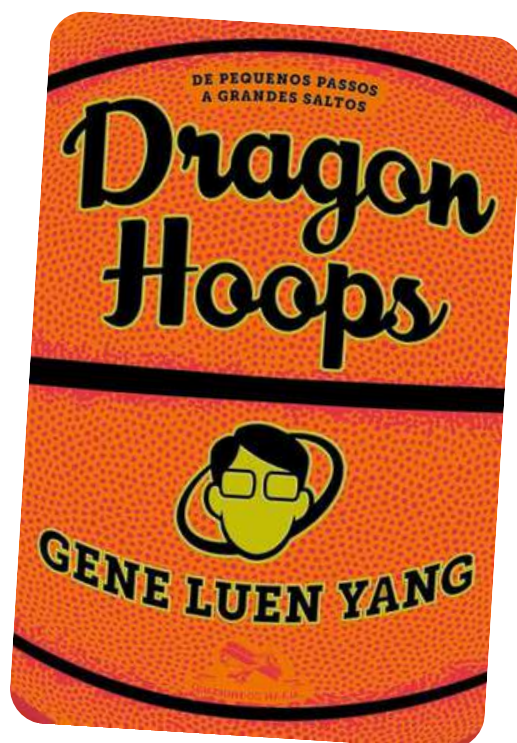


REPORTAGEM UTILIZADA:

Você conhece a história do basquete?

Fonte: Globo Esporte (GE)

HISTÓRIA EM QUADRINHOS:



EIXO TEMÁTICO 3:

BASQUETE: O MOVIMENTO NEGRO E A LUTA ANTIRRACISTA

AULA 10:

A intervenção 10 foi balizada pelo seguinte tema: “Racismo: o discurso de ódio nas mídias e redes sociais”. Durante essa intervenção, os/as estudantes analisaram imagens e reportagens que abordavam a temática do racismo e do discurso de ódio propagado pelas redes sociais.



Sugestão de Intervenção

TURMA: 8º ANO

DURAÇÃO: 50 minutos

MATERIAIS PEDAGÓGICOS: data show, computadores.

1º MOMENTO: explicação da dinâmica e objetivo da aula.

2º MOMENTO: apresentação expositiva com análise de imagens e reportagens sobre a temática da intervenção.

3º MOMENTO: registro das reflexões em Google formulário. Como podemos identificar o discurso racista, machista, homofóbico, o bullying, o preconceito religioso nas redes sociais? Quais ações podemos tomar para evitar a propagação do discurso de ódio nas redes sociais?



EIXO TEMÁTICO 3:

BASQUETE: O MOVIMENTO NEGRO E A LUTA ANTIRRACISTA

REPORTAGENS UTILIZADAS:

Personalidades do esporte se desconectam das redes sociais para denunciar racismo

Fonte: UOL

Crescimento do número de ofensas racistas a jogadores de futebol nas redes sociais faz surgirem boicotes

Mathias Boni / 22 de julho de 2021 / Reportagens

Fonte: Jornal da Universidade - UFRGS

Por que o discurso de ódio domina as redes sociais?



Fonte: Jornal Correio da Cidade

‘Discurso de Ódio nas Redes Sociais’ analisa a intolerância no mundo digital

Fonte: Estadão Expresso

IMAGENS UTILIZADAS:



EIXO TEMÁTICO 3:

BASQUETE: O MOVIMENTO NEGRO E A LUTA ANTIRRACISTA

Destaco a importância de objetivos que possibilitem o trato pedagógico considerando a dimensão atitudinal do conteúdo. Pautado no aprendizado de valores, normas e regras, a dimensão atitudinal visa promover experiências e reflexões sobre questões morais, éticas e sociais, com o objetivo potencializar o processo formativo dos/as estudantes enquanto cidadãos críticos.



Sobre o racismo e a educação antirracista, dialogamos com Francisco Júnior (2008, p.404), quando pondera que a escola, “[...] deve favorecer a discussão e problematização por meio do diálogo e do questionamento das questões raciais. Torna-se um instrumento poderoso na prática educativa anti-racista”.



A ESCOLA É UM IMPORTANTE INSTRUMENTO NA PRÁTICA EDUCATIVA ANTIRRACISTA, PORTANTO DEVE RECONHECER E VALORIZAR AS DIFERENÇAS CULTURAIS EXISTENTES EM NOSSA SOCIEDADE E, COMO ESSAS SE MANIFESTAM NAS DIVERSAS PRÁTICAS CORPORAIS.

Concebemos a educação como uma forma de intervenção e transformação da realidade, portanto educadores e educandos, pautados em pressupostos dialógicos, devem enquanto sujeitos do processo educativo, reconhecer e valorizar as diferenças culturais existentes em nossa sociedade e, como essas se manifestam nas diversas práticas corporais.



REFLEXÃO SOBRE O DISCURSO DE ÓDIO PRODUZIDO E PROPAGADO PELAS REDES SOCIAIS NO QUE TANGE AO RACISMO



GOOGLE FORMULÁRIO COMO FERRAMENTA DE REGISTRO DAS REFLEXÕES REALIZADAS

EIXO TEMÁTICO 4:

ÉTICA E CIDADANIA: JOGO LIMPO E INCLUSÃO

Nesse eixo temático, abordamos o basquete e as possibilidades para a pessoa com deficiência.

AULA 11:

Realizamos nessa intervenção uma aula-pesquisa voltada para o basquete em cadeira de rodas. Com um roteiro orientativo, os/as estudantes pesquisaram informações históricas, bem como aspectos técnicos e táticos dessa modalidade.

Sugestão de Intervenção

TURMA: 8º ANO

DURAÇÃO: 50 minutos

MATERIAIS PEDAGÓGICOS: data show, computadores.

1º MOMENTO: explicação da dinâmica e objetivo da aula.

2º MOMENTO: entrega do roteiro e desenvolvimento da aula-pesquisa. Registro das informações pesquisadas no roteiro orientativo.

3º MOMENTO: compartilhamento das informações pesquisadas.



O/A PROFESSOR/A DEVE SER UM ELO DE LIGAÇÃO ENTRE O/A ESTUDANTE E A PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO.



No contexto de aula-pesquisa, a mediação pedagógica é parte fundamental. O/a professor/a como mediador/a pedagógico/a deve se apresentar como um/a facilitador/a, motivadora/a e incentivador/a. Deve ser uma ponte entre o/a estudante e a produção de conhecimento.

EIXO TEMÁTICO 4:

ÉTICA E CIDADANIA: JOGO LIMPO E INCLUSÃO

AULA 12:

Nessa aula, realizamos uma vivência prática voltada para a experimentação do basquete em cadeira de rodas. Colocamos um/a estudante na condição de cadeirante e realizamos um jogo 3x3. A partir dessa situação, os/as estudantes puderam, além da experimentação prática, problematizar questões sociais como acessibilidade e inclusão da pessoa com deficiência em espaços escolares e não escolares.

Sugestão de Intervenção

TURMA: 8º ANO

DURAÇÃO: 50 minutos

MATERIAIS PEDAGÓGICOS: cadeira de rodas e bola de basquete

1º MOMENTO: resgate de informações pesquisadas na aula anterior, explicação da dinâmica e objetivo da aula.

2º MOMENTO: construção coletiva das regras e vivência prática do basquete com uma cadeira de rodas.

3º MOMENTO: diálogo sobre a experiência vivida. Percepções a partir da condição experienciada.



Muitos desafios se colocam no cotidiano escolar, no que tange a inclusão da pessoa com deficiência, entretanto, reiteramos que incluir na Educação Física não se resume apenas a adaptar as atividades, mas sim a adotar a promoção de uma cultura de inclusão, onde todos/as tenham possibilidades equitativas de participação e aprendizado.

EIXO TEMÁTICO 4:

ÉTICA E CIDADANIA: JOGO LIMPO E INCLUSÃO

AULA 13:

Na última aula desse eixo de intervenção, realizamos um bate-papo virtual, via plataforma Google Meet. Convidamos o professor e treinador da equipe de basquete em cadeira de rodas “Magic Hands” Marcos Vitor Araújo para conversar com os/as estudantes sobre o esporte e as possibilidades para a pessoa com deficiência.



Foto: Bate-papo virtual

Sugestão de Intervenção

TURMA: 8º ANO

DURAÇÃO: 50 minutos

MATERIAIS PEDAGÓGICOS:
computador e data show.

1º MOMENTO: explicação da dinâmica e objetivo da aula.

2º MOMENTO: conversa com o professor/treinador convidado para aprofundamento da temática. Roda de perguntas para as dúvidas e curiosidades.



DESTACO A CONTRIBUIÇÃO DA AULA-PESQUISA INTRODUTÓRIA DESSE EIXO, ESSA METODOLOGIA CONTRIBUIU SIGNIFICAMENTE PARA A DINÂMICA, HAJA VISTA QUE OS/AS ESTUDANTES TROUXERAM INFORMAÇÕES QUE POTENCIALIZARAM O DEBATE E AS REFLEXÕES COM O PROFESSOR E TREINADOR CONVIDADO.



ESTRATÉGIA TECNOLÓGICA COMO POSSIBILIDADE DE AMPLIAR AS POSSIBILIDADES COMUNICATIVAS E ENRIQUECER O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM A PARTIR DA TROCA COM UM PROFESSOR ESPECIALISTA DA MODALIDADE

EIXO TEMÁTICO 4:

ÉTICA E CIDADANIA: JOGO LIMPO E INCLUSÃO

Através do bate-papo on-line, foi possível estabelecer uma relação dialógica, centrada nos interesses dos/as estudantes, planejada e sistematizada com objetivo e intencionalidade pedagógica. Os/as estudantes não apenas ouviram ou tiraram dúvidas, mas puderam ampliar seu repertório social, cultural e afetivo, sobre o esporte e às possibilidades para a pessoa com deficiência em nossa sociedade.



“

Do modo que foi usado ajudou muito a aprendizagem, sendo possível dialogar com um profissional da área. Que tirou boas dúvidas e fez um ótimo papel contando suas experiências. Deu pra aprender bastante sobre o basquete, demonstrando que não é exclusivo de um grupo sociais e sim para todos
(Aluno N.)

EIXO TEMÁTICO 5:

BASQUETE STREET: REPRESENTAÇÕES DA CULTURA DE RUA, JUVENTUDE E O MOVIMENTO HIP HOP

Em nosso último eixo de intervenção, buscamos apresentar o basquete de rua e os demais elementos artísticos culturais presentes no movimento Hip Hop. Para que isso fosse possível estabelecemos uma parceria com o Centro de Referência da Juventude (CRJ). Os CRJ são espaços voltados para a juventude, vinculado a Secretaria Estadual de Direitos Humanos.

Pautados nos princípios norteadores que consideram a diversidade humana, a violência como fenômeno multicausal, o território, a liberdade, o fortalecimento da democracia e a proteção social pública, buscam desenvolver ações democráticas e colaborativas com vistas à melhoria das oportunidades de vida e trabalho de jovens, em especial, negros, entre 15 e 24 anos.

AULA 14:

Nessa intervenção, contamos com a parceria do mediador do CRJ, que, em conjunto com a professora, apresentou como seria o festival colaborativo “Juventude e a cultural Hip Hop”. O mediador, apresentou, também, os objetivos e as ações desenvolvidas pelo CRJ, no que se refere ao atendimento a juventude e convidou os/as estudantes para conhecerem esse espaço.

Sugestão de Intervenção

TURMA: 8º ANO

DURAÇÃO: 50 minutos

MATERIAIS PEDAGÓGICOS:
computador e data show.

1º MOMENTO: explicação da dinâmica e objetivo da aula.

2º MOMENTO: aula expositiva com apresentação dos elementos culturais que compõem o Hip Hop ou aula-pesquisa sobre o Hip Hop e os elementos culturais que significam essa manifestação artística.



Foto: Mediador “Robzin” em diálogo com os/as estudantes

EIXO TEMÁTICO 5:

BASQUETE STREET: REPRESENTAÇÕES DA CULTURA DE RUA, JUVENTUDE E O MOVIMENTO HIP HOP

Em planejamento com a equipe pedagógica (pedagoga e coordenadora pedagógica), alinhamos as ações que seriam desenvolvidas, bem como os horários de início e término das atividades. Essa ação foi apresentada para todo corpo docente, uma vez que toda escola estaria mobilizada durante o evento. Inicialmente pensado apenas para os 8º anos, o evento acabou mobilizando toda escola. Estudantes do 6º ao 9º ano puderam acompanhar e participar das atividades/oficinas.



“

Acreditamos que a escola pode e deve ser um espaço de formação ampla do aluno, que aprofunde o seu processo de humanização, aprimorando as dimensões e habilidades que fazem de cada um de nós seres humanos. O acesso ao conhecimento, às relações sociais, às experiências culturais diversas podem contribuir assim como suporte no desenvolvimento singular do aluno como sujeito-cultural, e no aprimoramento de sua vida social (DAYRELL, 1996. p. 26)

EIXO TEMÁTICO 5:

BASQUETE STREET: REPRESENTAÇÕES DA CULTURA DE RUA, JUVENTUDE E O MOVIMENTO HIP HOP

AULA 15:

Nessa aula, realizamos o festival colaborativo Mariano-CRJ “Juventude e a cultura Hip Hop”. Contamos com a presença deicineiros e educadores sociais do CRJ. Durante a realização do evento, conseguimos realizar quatro vivências ligadas à cultura Hip Hop, sendo elas: basquete de rua, grafitti, dança de rua e a batalha de Rap.



Foto: Oficina de basquete de rua

Nesse contexto de colaboração e experimentação dos mais diversos elementos da cultura Hip Hop, destaco a importância de considerarmos a diversidade cultural presente no contexto escolar. Os/as estudantes, quando chegam à escola, trazem consigo um conjunto de experiências vivenciadas nos mais diversos espaços sociais. Essas experiências significam sua percepção de mundo, deste modo, eles/as passam a atribuir sentido à realidade na qual se inserem, produzindo, portanto, sua própria cultura (DAYRELL, 1996).

EIXO TEMÁTICO 5:

BASQUETE STREET: REPRESENTAÇÕES DA CULTURA DE RUA, JUVENTUDE E O MOVIMENTO HIP HOP

Foto: Oficina de grafitti



Foto: Oficina de dança de rua

Foto: Batalha de Rap



EIXO TEMÁTICO 5:

BASQUETE STREET: REPRESENTAÇÕES DA CULTURA DE RUA, JUVENTUDE E O MOVIMENTO HIP HOP

Destacamos que a escola, enquanto espaço de formação social, orientada para o processo de ensino-aprendizagem, precisa dialogar com a juventude e com os demais espaços formativos, dentre eles o CRJ. Por meio das vivências, os/as estudantes puderam vivenciar elementos presentes no universo da cultura hip hop. Em conjunto com o CRJ, não só enriqueceram o conteúdo curricular, mas também proporcionaram um espaço de aprendizado significativo, onde eles/as puderam expressar-se, por meio da dança, música e da arte.



Foto: Equipe de oficinairos e educadores sociais do CRJ

AULA 16:

Voltada para o fechamento do projeto de intervenção, essa aula foi direcionada para a produção de um texto dissertativo sobre a experiência vivida. Por meio desse instrumento, foi possível avaliar como foi a experiência formativa para os/as jovens estudantes.

Em nosso entender, o planejamento colaborativo desenvolvido entre essas instituições (Escola-CRJ) possibilitou uma abordagem mais abrangente e integrada do conteúdo, garantindo que as ações desenvolvidas fossem ainda mais eficazes e significativas para os/as estudantes.

Este processo colaborativo foi essencial para criação de um ambiente mais diversificado, que refletisse a complexidade e a riqueza das experiências culturais dos/as jovens estudantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS



Pensar sobre o uso das tecnologias na escola não é uma tarefa simples, especialmente em uma sociedade onde os/as jovens (crianças, adultos e idosos também) estão cada vez mais conectados. Os/as estudantes têm acesso à informação na palma da mão, principalmente por intermédio dos smartphones.

Podemos afirmar que, atualmente, as tecnologias digitais da informação e comunicação modificaram consideravelmente os tempos, espaços e lugares de aprendizagem.

Desta forma, é importante que a escola reconheça e utilize as tecnologias e as mídias de maneira crítico-reflexiva, integrando suas possibilidades formativas ao contexto educativo. Em nossas proposições pedagógicas, buscamos oportunizar aos estudantes a utilização instrumental das tecnologias, como ferramentas educativas, mas fomos além, buscamos oportunizar momentos dialógicos onde discorreremos e refletiremos sobre as relações de gênero, étnico-raciais, inclusão e juventude, presentes no contexto do basquete pautado em análises e produções midiáticas.



Foto: Festival Colaborativo:
"Juventude e a cultura Hip
Hop"



Ancorada em pressupostos que concebem o ensino da Educação Física baseada em perspectivas críticas, buscamos, ao longo de todo o processo, potencializar o ensino do basquete mediado pelas tecnologias digitais em uma concepção de mídia-educação.

As tecnologias e os discursos midiáticos devem ser objetos de estudo e de reflexão. Por meio de ações colaborativas e dialógicas, podemos usar as tecnologias para promover e ampliar debates e reflexões sobre temas transversais como gênero, racismo, inclusão e juventude, contribuindo para formação de sujeitos críticos, autônomos e conscientes.

As tecnologias digitais podem e devem estar presentes no contexto escolar, entretanto, defendemos que seu uso precisa ser controlado e mediado, além de estar em consonância com os objetivos educacionais propostos. Pensar sobre os impactos (positivos e negativos) dos recursos tecnológicos, principalmente os digitais, na formação humana, social, cultural e educativa dos/as jovens é extremamente necessário. Somente assim será possível fomentar uma educação que realmente esteja voltada para a formação crítica e autônoma dos/as jovens, preparando esses para os desafios de uma sociedade cada vez mais digital e desconectada corporalmente.

Nesse cenário, a escola, e a Educação Física se colocam como importantes meios de intervenção, reflexão e transformação social. Este estudo, portanto, não tem a pretensão de findar o debate, mas fomentar possibilidades educativas, incentivar a experimentação, e promover a reflexão crítica sobre o uso dessas tecnologias no ambiente escolar.

REFERÊNCIAS



BELLONI, Maria Luiza. O que é mídia-educação. Autores Associados, 2001.

BÉVORT, Evelyne; BELLONI, Maria Luiza. Mídia-educação: conceitos, história e perspectivas. Educação & Sociedade, v. 30, p. 1081-1102, 2009.

BIANCHI, Paula; PIRES, Giovani De Lorenzi. Cultura digital e formação de professores de educação física: estudo de caso na Unipampa. Movimento, v. 21, n. 4, p. 1025-1036, 2015. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/pdf/1153/115343227014.pdf>> Acesso em: 19/09/2023.

BIANCHI, Paula; PIRES, Giovani De Lorenzi; VANZIN, Tarcísio. As tecnologias de informação e comunicação na rede municipal de ensino de Florianópolis: possibilidades para a educação (física). 2009. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/237345>> Acesso em: 20/06/2023.

BRACHT, Valter. A educação física no ensino fundamental. Seminário Nacional do Currículo em movimento, v. 1, p. 1-14, 2010. Disponível em: <https://portalidea.com.br/cursos/7341cffb7deadad829f5e22f3ad3f4b8.pdf>. Acesso em: 15/03/2024.

DARIDO, Suraya Cristina. Cadernos de Formação: Conteúdos e Didática de Educação Física, São Paulo, v. 1, 2012.

DAYRELL, Juarez. A escola como espaço sócio-cultural. Múltiplos olhares sobre educação e cultura. Belo Horizonte: UFMG, 1996.

FANTIN, Monica. Mídia-educação: aspectos históricos e teórico-metodológicos. Olhar de professor, v. 14, n. 1, p. 27-40, 2011. Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/olhardeprofessor/article/view/3483/2501>. Acesso em: 12/05/2023.

FANTIN, Monica. Novo olhar sobre a mídia-educação. Reunião Anual da Associação Nacional de Pós-Graduação em Educação, v. 28, 2005.

FRANCISCO JUNIOR, Wilmo Ernesto. Educação anti-racista: reflexões e contribuições possíveis do ensino de ciências e de alguns pensadores. Ciência educ., Bauru, v. 14, n. 03, p. 397-416, dez. 2008. Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-73132008000300003&lng=es&nrm=iso>. Acesso em: 09/05/2024.

HILDEBRANDT-STRAMANN, Reiner; LAGING, Ralf. Concepções abertas no ensino da educação física. Ao Livro Técnico, 1986.



KUNZ, Elenor. Transformação didático-pedagógica do esporte. Ed. Unijuí, 1994.

RIVOLTELLA, Pier Cesare. Falta cultura digital na sala de aula. Revista Nova Escola. NOVA ESCOLA Edição 200, 01 de Março de 2007. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/908/pier-cesarerivoltella-falta-cultura-digital-na-sala-de-aula>. Acesso em 30/09/2023.

SOARES, Carmem Lúcia. et al. Metodologia do Ensino de Educação Física/Coletivo de Autores. 2ª ed. 2009.

SOUZA, Juliana Sturmer Soares; KNIJNIK, Jorge Dorfman. A mulher invisível: gênero e esporte em um dos maiores jornais diários do Brasil. Revista Brasileira de Educação Física e Esporte, São Paulo, Brasil, v. 21, n. 1, p. 35-48, 2007. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/rbefe/article/view/1664>