

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

LAUDEMIR DE SOUZA

INOVANDO O ENSINO DE EDUCAÇÃO FÍSICA ATRAVÉS DAS
TECNOLOGIAS.

CURITIBA

2011

LAUDEMIR DE SOUZA

INOVANDO O ENSINO DE EDUCAÇÃO FÍSICA ATRAVÉS DAS
TECNOLOGIAS.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à disciplina Metodologia da Pesquisa Científica como requisito parcial para aprovação no curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Mídias Integradas na Educação, Coordenação de Integração de Políticas de Educação a Distância da Universidade Federal do Paraná.

Prof^a. Orientadora: Silvia Regina Darronqui

CURITIBA-PR

2011

DEDICATÓRIA

Dedico em primeiro lugar a “DEUS”, que é minha fonte de informações e inspiração inesgotável para todos os assuntos. Dedico também a meus pais, filhos e familiares, pois é a base e alicerce em minha vida.

Agradeço também a todos que direta ou indiretamente me incentivaram para essa realização.

EPÍGRAFE

As vidas de quase todos nós são repletas de coisas que nos mantêm ocupados e preocupadas. Mas a todo o momento nos vemos olhando para trás e perguntando o que significa isso. Então, é bem provável que comecemos a fazer perguntas fundamentais com as quais normalmente não nos importamos.

Bryan Magee, em história
da Filosofia.

RESUMO

O presente trabalho está sendo realizado com alunos do colégio Estadual Professora Nadir Mendes Montanha, localizado no conjunto flamingos em Araçongas - Paraná. Esse trabalho é direcionado a quatro (4) turmas, sendo duas 5ª séries e duas 6ª séries, cujo tema é “Inovando o Ensino de Educação Física através das tecnologias”, com o propósito de proporcionar uma reflexão do aprendizado tradicional para uma aula expositiva usando as tecnologias e tudo o que ela pode nos auxiliar na Educação Física. O objetivo é mostrá-los as possibilidades de um ensino inovador e atrativo, dessa maneira, espera-se modificar a visão do educando que a disciplina de Educação Física não é somente jogar bola como forma de lazer e sim um conteúdo pedagógico que se ensina o respeito a regras, socialização, trabalho em grupo, criatividade; concentração; pensamento crítico; tomada de decisões; disciplina; comunicação; responsabilidade e acima de tudo “Qualidade de vida”.

PALAVRA CHAVE: Tecnologia, métodos diferenciados, socialização, criatividade, disciplina, respeito, qualidade de vida.

ABSTRACT

This work is being done with students from State College Professor Nadir Mendes Mountain, located in all flamingos Arapongás - Paraná. This work is directed to four (4) classes, two 5th grades and two 6th grade students, whose theme is "Innovating the Teaching of Physical Education through technology", in order to provide a reflection of traditional learning for a lecture using technologies and all that it can assist us in Physical Education. The goal is to show them the possibilities of an innovative education and attractive, this way, it is expected to change the vision of educating the discipline of Physical Education is not just playing ball as a recreational rather than a pedagogical content is taught respect the rules, socialization, teamwork, creativity, concentration, critical thinking, decision making, discipline, communication, responsibility and above all "Quality of Life."

KEY WORDS: technology, different methods, socialization, creativity, discipline, respect, quality of life.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
1.1. Tema	9
1.2. Problematização.....	9
1.3. Importância do tema Escolhido	9
1.4. OBJETIVO	10
1.4.1. Objetivo Geral	10
1.4.2. Objetivos Específicos	11
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	12
2.1. Por que despertar o educando através das tecnologias	12
3. ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO	16
3.1. Cronograma	19
4. RESULTADOS DA PESQUISA	20
5. CONCLUSÃO	24

1. INTRODUÇÃO

As tecnologias são pontes que abrem a sala de aula para o mundo, que representam e permitem o nosso conhecimento do mundo. São diferentes formas de representar a realidade, de forma mais abstrata ou concreta, pois possibilitam uma melhor apreensão da realidade e o desenvolvimento de todas as potencialidades do educando, dos diferentes tipos de inteligência, habilidades e atitudes.

Diante do atual contexto escolar brasileiro, os educadores necessitam de alternativas pedagógicas que auxiliem o processo de ensino/aprendizagem de forma mais eficiente (ALMEIDA, 2001).

Com o passar dos anos a tecnologia esta cada vez mais presente no nosso dia-a-dia, seja na área da educação ou em qualquer outra área. Pesquisas mostram que a utilização do computador é algo comum nos dias de hoje, sem falar do uso do celular e outros tipos de aparelhos tecnológicos. Atualmente, com o fácil contato e aquisição de tais tecnologias, crianças e adolescentes estão deixando para trás velhos hábitos. Pode-se afirmar que o comportamento da sociedade mudou devido às influências tecnológicas.

Quando falamos em avanços tecnológicos, já nos vêm em mente às mídias e suas tecnologias, pois é nítida a influência das mesmas no nosso dia a dia e também ela está incluída cada vez mais na educação e na sociedade. Muitos pesquisadores afirmam que as mídias podem ser uma influência negativa, já outros acreditam que as mídias devem ser de interesse de professores, pais, alunos, pois ela pode melhorar a educação, mas qual é a verdadeira importância das mídias e das tecnologias no nosso dia a dia?

Essa pergunta é muito polêmica e através dela podemos analisar e pesquisar as opiniões de professores e da própria sociedade porque há milhares de coisas que acontecem nesse nosso Brasil e no mundo que nós nunca chegaremos, a saber, se a mídia decidir não divulgar.

1.1 TEMA

INOVANDO O ENSINO DE EDUCAÇÃO FÍSICA ATRAVÉS DAS TECNOLOGIAS.

1.2 PROBLEMATIZAÇÃO

Quando falamos em utilizar as tecnologias na educação, nos vem em mente, será que as escolas estão preparadas para o fluxo intenso e dinâmico das tecnologias? Pois percebemos que os equipamentos recebidos não suportam a demanda esperada. E nós professores estamos preparados e capacitados para fazer uso dessas tecnologias?

1.3 IMPORTÂNCIA DO TEMA ESCOLHIDO

O Governo Estadual está investindo com equipamentos para montar os laboratórios de informática, mas o programa usado de softwares livres são programas que nossos alunos não têm muito conhecimento “LINUX” e os computadores já dão sinais de estarem ultrapassados, de modo geral, as escolas têm enfrentado os mesmos desafios.

Um dos grandes desafios para os educadores tem sido passar de um usuário comum e iniciante no uso do computador, para um profissional de ensino que faça uso educativo de tecnologias computacionais, fica sempre no ar a sensação de que o docente está “fazendo algo a mais”, o que não é verdadeiro, pois precisamos conscientizar de que, como profissionais do mercado que somos, devemos estar preparados para acompanhar as tendências. Por outro lado, a escola deve oferecer condições adequadas ao professor para o uso da tecnologia: uma sala de Informática com computadores em perfeito estado de funcionamento e em quantidade suficiente para todos os alunos, acesso à internet razoável, um auxiliar técnico permanente e um software de gerenciamento dos computadores para tornar a aula mais organizada. Precisamos começar do começo e não do final para o início, digo isso porque as escolas têm iniciado ao contrário, montam um laboratório sem muitos recursos e professores mal preparados para lidar com essas tecnologias,

ainda que na maioria das vezes a sua clientela que são os educandos, sabem lidar com essas tecnologias muito mais do que nós professores, pois como dizem nasceram na “Era da informatização”, mas se montarem os laboratórios com ferramentas necessárias e suficientes para suportar a demanda, capacitando os professores para a utilização dessas ferramentas, poderemos começar a levar os alunos para as aulas no laboratório de Informática e os resultados com certeza serão de grande relevância para a educação dos mesmos.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVO GERAL

Objetivo do tema deste trabalho é analisarmos e refletirmos sobre os recursos tecnológicos disponíveis de modo a contribuir para o enriquecimento da prática pedagógica, para que se torne um instrumento pedagógico não só para a Educação, mas também para a sociedade, pois a partir dela o indivíduo aprende a interagir com o mundo a seu redor e também a ser uma pessoa crítica e de opinião na sociedade. Através das tecnologias descobriremos novos métodos de ensino, de maneiras descontraídas e prazerosas, fazendo com que os educandos se interessem mais pela aprendizagem e também criar um canal de comunicação com os pais ou responsáveis do educando através de programas (Sites ou Blog) criados, onde terão acessos para verificar desde notas, trabalhos e comportamentos no colégio.

A Educação Física além de ser uma matéria curricular que ensina os esportes e suas regras é uma área do conhecimento humano voltada a saúde do corpo e da mente e é de fundamental importância no desenvolvimento do ser como um todo, pois já dizia os gregos *Mente sã em corpo são*.

Ela trabalha com a prevenção e cura de determinadas doenças humanas num contexto terapêutico e também é fundamental na formação básica do ser humano pois é de suma importância sua atuação no contexto psicossocial, no conhecimento corporal (conhecimento do próprio corpo) suas possibilidades de ação e suas limitações.

Devido a essas necessidades e a chegada das tecnologias nas escolas, vamos usá-las para benefícios saudáveis que despertará nossos alunos a prática das aulas, pois será mais uma ferramenta pedagógica para a inovação do ensino da Educação Física.

Como se dará esta inovação?

Para se tornar uma aula mais atrativa e prazerosa, construiremos um cronograma para desenvolvermos aulas no Laboratório de informática, onde nossos educandos terão acesso a pesquisas online, trabalhos com vídeos e com a TV pen-drive, pois assim todo conteúdo trabalhado e exibido serão debatidos em forma de seminários, para colhermos o que o aluno já traz de conhecimento sobre o conteúdo e expor novas idéias.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Propiciar aos educandos uma visão crítica do mundo e da sociedade na qual está inserido.
- Diferenciar o estudo tradicional, do estudo mais aprofundado através de pesquisas online, usando as tecnologias.
- Ofertar uma ferramenta pedagógica de aprendizagens inovadora.
- Possibilitar aos educandos novos conhecimentos e mostrá-los o importante papel das tecnologias.
- Proporcionar uma participação das atividades Físicas em grandes grupos, para a conquista dos objetivos da disciplina.
- Aprofundar no conhecimento através de pesquisas de tal forma a reconhecer e modificar os hábitos da prática das atividades físicas.
- Buscar informações para o seu aprofundamento teórico dos educandos de forma a construir e adaptar alguns sistemas de melhoria de suas aptidões físicas.
- Compreensão e conhecimentos das transformações nas regras nos diversos esportes, mesmo que estes são poucos conhecidos e praticados em nosso País.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. POR QUE DESPERTAR O EDUCANDO ATRAVÉS DAS TECNOLOGIAS

As tecnologias na Educação nos remetem a uma reflexão bastante ampla a respeito das transformações impulsionadas pela revolução tecnológica, pelas quais passa a Educação. Um dos paradigmas que se impõe atualmente é a necessidade de uma atualização constante do conhecimento.

Para diversos autores há uma certeza: o que se aprende com a educação formal do ensino básico à graduação já não é o suficiente para garantir uma boa colocação no mercado de trabalho.

A tecnologia é um requisito básico para qualquer área de atuação, inclusive na educação Física.

Segundo um relato de Danielle Lourenço em 14/06/2010, a escola é um reflexo da sociedade, que é pura tecnologia. A inserção das tecnologias contemporâneas no contexto escolar é uma realidade. O que fica (ainda) no ar é: Como realizar essa integração?

No mundo de hoje tudo está ligada a tecnologia, ela praticamente torna o mundo mais fácil e da disponibilidade que fazem o ser humano ser mais sofisticado e ter mais tranquilidade em seus negócios da vida. Antigamente muitas coisas eram extremamente difíceis a uma pessoa como: se comunicar, ligar pra alguém, ficar informado, locomover com mais rapidez, mas tudo mudou com o passar do tempo novas máquinas foram substituindo o homem em alguns a fazeres dando mais mobilidade ao ser humano.

Os meios de comunicação talvez tenha sido o que mais se modificou, o que antigamente era difícil, como o telefone que nem todos tinham, além das cartas que demoravam dias para chegar ao destino, hoje se torna os computadores com os programas MSN, Facebook, Twiteer e Orkut, além dos modernos e novos celulares, notebooks e os e-mails o mais usado pelos brasileiros.

Como podemos ver em tudo a tecnologia avançou e nos permitiu e permite estar em contado com o mundo principalmente com o meio de comunicação geral de todo o mundo a Internet. Então dizemos que o mundo está cada vez mais digital, a

tecnologia atinge também os shoppings, supermercados, lojas famosas, restaurantes entre outros estabelecimentos.

Segundo Valente, o computador não é mais o instrumento que ensina o aprendiz, mas a ferramenta com a qual o aluno desenvolve algo, e, portanto, o aprendizado ocorre pelo fato de estar executando uma tarefa por intermédio do computador. O processo de interação se torna mais agradável com a presença das mídias e tecnologias na aprendizagem, pois naquele momento o aluno está descobrindo o novo. (Valente, 1993.p.82)

O problema metodológico é uma preocupação constante aos educadores, pois cada vez mais os educandos estão deixando suas obrigações escolares em segundo plano e muitos apresentam sintomas e reflexos de uma sociedade cada vez mais exigentes, mas nossos educandos não estão percebendo a importância dos estudos em suas vidas, que cada vez mais são solicitadas mão de obras especializadas, cidadãos alfabetizados e que já concluíram o ciclo escolar.

As mídias e as tecnologias estão cada vez mais presentes no nosso dia a dia, de forma colaborativa para nos auxiliar como ferramenta nas diversas áreas como: marketing, comunicação, negócios e principalmente na área da educação, desta forma este trabalho visa mostrar como as mídias e as tecnologias influenciam no processo de ensino aprendizagem, através de programas da web (interface e redes sociais).

Cada vez mais nossos alunos trazem com eles vivências e comportamentos diferentes, onde cada qual com suas habilidades e competências procuram desenvolver suas capacidades que lhe são devidas. Sabemos que a disciplina de Educação Física não trabalha apenas os esportes e seus fundamentos, mas procura também trabalhar em geral a qualidade de vida.

E partindo destas análises e buscando auxiliar os nossos educandos, resolvemos desenvolver atividades diferenciadas envolvendo as tecnologias nas aulas de Educação Física.

Para que possam despertar o interesse pela prática esportiva de forma atrativa e inovadora usaremos os recursos tecnológicos como o data-show, vídeos, TV pen-drive, laboratório de informática (internet), assim proporcionando conteúdos mais aprofundados e mais interessantes, contribuindo assim também para que eles

venham ter outra visão do que é a disciplina de Educação Física e de que as atividades físicas em geral nos dão um melhor condicionamento físico para realizarmos outras atividades durante o dia a dia.

Segundo Paulo Freire, Hoje, mais que em outras épocas, se exige do educador uma postura alicerçada num processo permanente de reflexão que leve a resultados inovadores no trato da educação. (Paulo Freire, 1979, pg.17)

Trabalhar com o tema “Inovando o ensino da Educação Física através das tecnologias” é uma tarefa difícil e ao mesmo tempo desafiadora. Difícil pelo seu modismo e pela sua característica passageira. Desafiadora por ter qualidades que contribuem para a formação crítica e ampliada, necessitando de maiores estudos.

De acordo com Valente (2002), a informática pode ser um recurso auxiliar para a melhoria do processo de ensino e aprendizagem, no qual o foco da educação passa a ser o aluno, construtor de novos conhecimentos, em um ambiente Construcionista, Contextualizado e Significativo, definido por Schlünzen como um ambiente favorável que desperta o interesse do aluno e o motiva a explorar, a pesquisar, a descrever, a refletir, a depurar as suas idéias. “Tal ambiente propicia a resolução de problemas que nascem em sala de aula e os alunos, juntamente com o professor, decidem desenvolver, com auxílio do computador, um projeto que faça parte de sua vivência e contexto. (SCHLÜNZEN 2000, P. 82).

Munidos destes novos instrumentos, os alunos tornam-se pesquisadores. Os professores ensinam aos alunos a avaliar e administrar, na prática, a informação que lhes chega. Este processo revela-se muito mais próximo da vida real do que os métodos tradicionais de transmissão do saber.

Começam a surgir nas salas de aula novos tipos de relacionamento e uma nova visão da construção do conhecimento.

A construção do conhecimento, como acontece em sala de aula, não acontece de maneira semelhante e constante para todos os educandos, por isto a necessidade de novos métodos de aprendizagem, que pode ser pelo interesse, necessidade, quando interagimos com as outras pessoas, pela criação de hábitos, aprendemos também pelo estímulo, motivação de alguém que nos mostra que vale a pena investir num determinado programa ou curso.

Um professor que transmite credibilidade facilita a comunicação com os alunos, fazendo com que os mesmos tenham mais disposição para aprender, seja o aprendizado pelo prazer, por gostar de um determinado assunto, de uma mídia, de uma pessoa, pode se aprender também através de um jogo e de um ambiente agradável, estes estímulos positivos podem facilitar a aprendizagem.

Com tudo isto, as tecnologias podem ser adaptadas aos diferentes estilos de aprendizado, aos diversos níveis de capacidades e interesse intelectual, às variadas situações de ensino/aprendizagem, inclusive dando margem a criação de novas abordagens.

Temos que tirar a imagem de que nas aulas de Educação Física, basta o professor jogar uma bola na quadra e os alunos jogarem para conseguir as notas de participação, a educação física vai muito além de um simples esporte ou uma simples atividade física, pois no mundo em que vivemos o que é mais importante e a qualidade de vida, a inclusão e participação de todos os educandos.

Além destes motivos, os jogos se destacam na arte de ensinar os educandos não simplesmente jogando, mas sim utilizando vários recursos e benefícios que eles trazem para as aulas de educação física, como por exemplo: Desenvolve o raciocínio; Criatividade; Concentração; Aumento da memória; Pensamento-crítico; Tomada de decisões; Disciplina; Comunicação; Responsabilidade; Socialização; Respeito.

3. ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO

Devemos iniciar perguntando para nós mesmos:

Por quê? Como? Quem? O quê? Por que tecnologia na minha escola? Como a inserção desses recursos potencializará as oportunidades de aprendizado dos meus alunos? Quem serão as pessoas responsáveis por esse processo e quais suas principais atribuições? O que desejo ofertar aos meus alunos?

Vivemos em um mundo bombardeado de informações, por onde quer que vamos estamos cercados pelas tecnologias, a cada momento milhares de imagens, palavras e sons produzidos integram - se no nosso dia a dia.

São grandes as influências que as tecnologias exercem sobre os saberes dos jovens, diante de tal modernização e com os avanços tecnológicos, se faz necessário um trabalho em conjunto com a equipe pedagógica e direção do colégio, para buscarmos novas estratégias e novos olhares para a prática do ensino/aprendizagem.

Para atender as demandas futuras, que já trazem consigo certa habilidade no que diz respeito às tecnologias, pois são de uma era informatizada e que certamente tende a crescer em número e em complexidade, devemos estar preparados e capacitados para darmos suportes quanto à utilização e à conscientização dos educandos para a utilização correta de tais tecnologias, mostrando a importância dos avanços tecnológicos em suas vidas e que façam cada vez mais uso adequado, explorando o máximo para obter novos conhecimentos.

Diante desses desafios precisamos iniciar um processo que vá de encontro às necessidades dos educandos e também de certa maneira de se mostrar de que a escola faz parte deste mundo tecnológico em que estão crescendo os nossos jovens. Não podemos deixar de utilizar os recursos a que eles estão acostumados, senão a escola vai tornando uma coisa monótona, mas uma coisa é certa, precisamos superar nossa rotina, por mais útil que ela nos pareça.

Acho que isto é importante também para que nossos educandos percebam que as tecnologias tem outras utilidades além do msn, Orkut, sites e jogos nem sempre educativos.

Por todos esses motivos, para que as aulas de Educação Física pudessem ser mais dinâmicas e atrativas se realizaram das seguintes maneiras: aulas no laboratório de informática, onde os alunos acessaram a internet, pesquisaram e conheceram os esportes (fundamentos e suas regras), curiosidades dos esportes e também os esportes que são poucos divulgados no Brasil.

As aulas tiveram caráter teórico-prático, portanto contaram com o uso de metodologia diversificada, tais como: debates e seminários, dinâmicas em grupo, aulas expositivas, utilização da TV pen-drive e DVD, oficinas no laboratório de informática, para que os educandos pudessem ter maior compreensão dos conteúdos e maior participação nas aulas.

Foi Montado um planejamento junto com a equipe Pedagógica, para que minhas turmas utilizassem o laboratório de informática, sendo (01) uma aula semanal, onde esse recurso de pesquisa funcionará como atividades complementares dos conteúdos desenvolvidos no decorrer do bimestre.

Observamos que através de pesquisas e leituras realizadas pela internet, que as mídias têm conseguido grande poder de influência sobre a sociedade, gerando muitas mudanças.

A televisão e a internet têm contribuído muito para manter a sociedade informada sobre os fatos do cotidiano, descobertas científicas, facilitando a comunicação entre as pessoas, no entanto, mesmo sendo um grande recurso nos dias atuais, também nos traz alguns problemas, pois devido ao fácil acesso a esses meios de comunicação, elas têm conseguido influenciar muitas crianças, adolescentes e principalmente induzindo ao consumismo, como por exemplo: roupas, tênis de grifes, jogos, celulares, brinquedos, etc. Outra influência que a televisão tem exposto as crianças está relacionada à violência. As cenas de violência que entram em nossos lares são muito fortes e não se exclui nem os programas que estão direcionados as crianças, pois estas ainda estão em formação e não deveriam receber de maneira tão intensa essas cenas de violência.

Deste modo, utilizamos esses recursos em nosso auxílio para inovar as aulas de Educação Física a favor do aprendizado de nossos educandos, uma vez que tem um poder de influência e incentivo tão grande.

A mídia pode ser inserida em sala de aula através dos Recursos de Ensino. “Segundo Gagné, são componentes do ambiente da aprendizagem que dão origem à estimulação para o aluno”. Estes componentes são, além do professor, todos os tipos de mídias que podem ser utilizadas em sala de aula, tais como, revistas, livros, mapas, fotografias, gravações, filmes etc.”(Gagné 1971, p.247).

3.1 CRONOGRAMA

ATIVIDADES	AGOSTO	SETEMBRO	OUTUBRO	NOVEMBRO	DEZEMBRO
Pesquisa bibliográfica	X	X	X	X	
Estudo e abordagem	X	X			
Coleta de dados	X	X			
Tratamento dos dados			X	X	
conclusão					X

4. RESULTADOS

Para conseguir atingir os objetivos pretendidos e despertar em nossos educandos mais interesses nas aulas de educação física, utilizamos os recursos tecnológicos como o data-show, vídeos, TV pen-drive, laboratório de informática (internet) e podemos perceber após análise de quatro (4) turmas, sendo duas (2) 5ª séries (A e B) e duas (2) 6ª séries (A e B), que as aulas se tornaram mais prazerosas e atrativas aos educandos. Como temos três (3) aulas semanais com eles e ambas as salas com 40 alunos, durante o mês de setembro, a 5ª série "A" e 6ª série "B" foram comigo para o laboratório de informática uma vez por semana e as outras duas aulas na quadra com aulas práticas, já a 5ª série "B" e 6ª série "A" não utilizaram o laboratório, para efeito da sondagem deste trabalho, mas sempre trabalhando o mesmo conteúdo prático e teórico, os alunos que antes não tinham motivação pela prática das atividades físicas e quando a aula era em sala, para que pudesse expor os conteúdos, os alunos ficavam dispersos e sem interesse, a partir do momento que passaram a utilizar o laboratório de Informática, surgiram várias idéias entre os alunos que buscavam aprimorar os conhecimentos para utilização dos computadores para interagirem melhor com os conteúdos trabalhados.

Sempre depois da pesquisa realizada por caminhos orientados e indicados, os alunos preparavam perguntas e curiosidades sobre o conteúdo trabalhado e organizávamos um bate papo com alunos sentados em círculos para troca de informações e tirar as dúvidas, depois era preparado uma apresentação do conteúdo no data-show, para que analisassem o conteúdo de forma que confrontassem com as pesquisas dos mesmos. Como o Google é a ferramenta de busca mais popular do momento, indicamos aos alunos o Google scholar ([Http://scholar.google.com.br/](http://scholar.google.com.br/)), que é uma ferramenta mais especializada no mundo acadêmico.

Foi possível perceber que o laboratório de informática tornou-se uma ferramenta e um grande suporte ao ensino/aprendizagem, onde o aluno é estimulado à pesquisa para construir seu próprio conhecimento. As tecnologias como a internet, por exemplo, hoje é muito fácil utilizar essas tecnologias, pois todas as informações que necessitamos aparecem em ícones para que possamos ir identificando o que queremos. Não podemos dizer que ainda é um

modelo 100% de qualidade, mas cabe a nós orientar o caminho correto do uso aos educandos e com certeza será para nós um grande aliado no ensino pedagógico.

Com a utilização do laboratório de informática nas aulas de Educação Física tivemos um grande aliado pedagógico para que alcançássemos o Sucesso obtido, por esta razão foi criado o Blog ([Http://inovandooensinodaedfísica.blogspot.com](http://inovandooensinodaedfísica.blogspot.com)), para que possamos tornar as atividades compartilhadas entre as turmas e os pais, pois mesmos estando em casa os pais poderão acompanhar os trabalhos realizados pelos filhos no decorrer do ano letivo, pois sabemos que muitas vezes quando solicitado a presença dos pais ou responsáveis no colégio, muito poucos comparecem e com a disponibilização do acesso ao blog terão meios de estar acompanhando a vida escolar de seus filhos. Os resultados serão fantásticos e além de tudo a publicação é gratuita.

Observando os trabalhos desenvolvidos pelos alunos, percebe-se nitidamente que as turmas que não participaram do trabalho no laboratório de informática e quando era realizado o bate papo em círculos para trocarmos informações e tirar as dúvidas, faltava algo a mais, ou seja, um complemento de uma pesquisa mais aprofundada e com isto pode-se observar que houve uma grande melhoria na participação das aulas e principalmente nas notas bimestrais das séries que utilizaram o laboratório de informática, conforme gráficos abaixo:

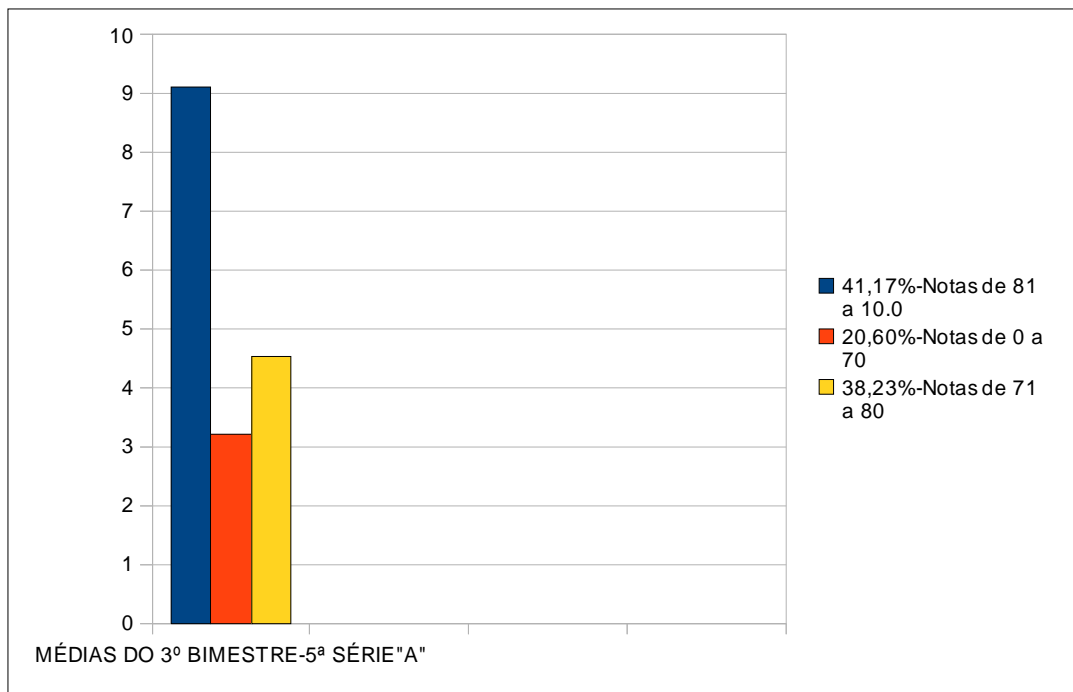


GRÁFICO 1-MÉDIAS DO 3º BIMESTRE (5ª SÉRIE "A")
 FONTE: LAUDEMIR DE SOUZA

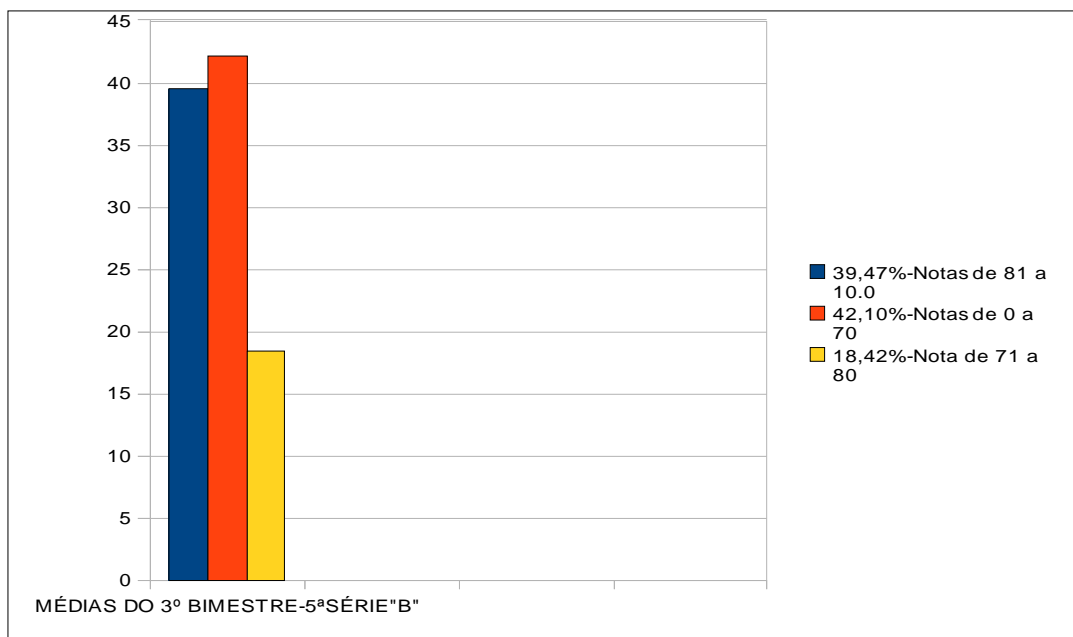


GRÁFICO 2: MÉDIAS DO 3º BIMESTRE (5ª SÉRIE "B")
 FONTE: LAUDEMIR DE SOUZA

GR

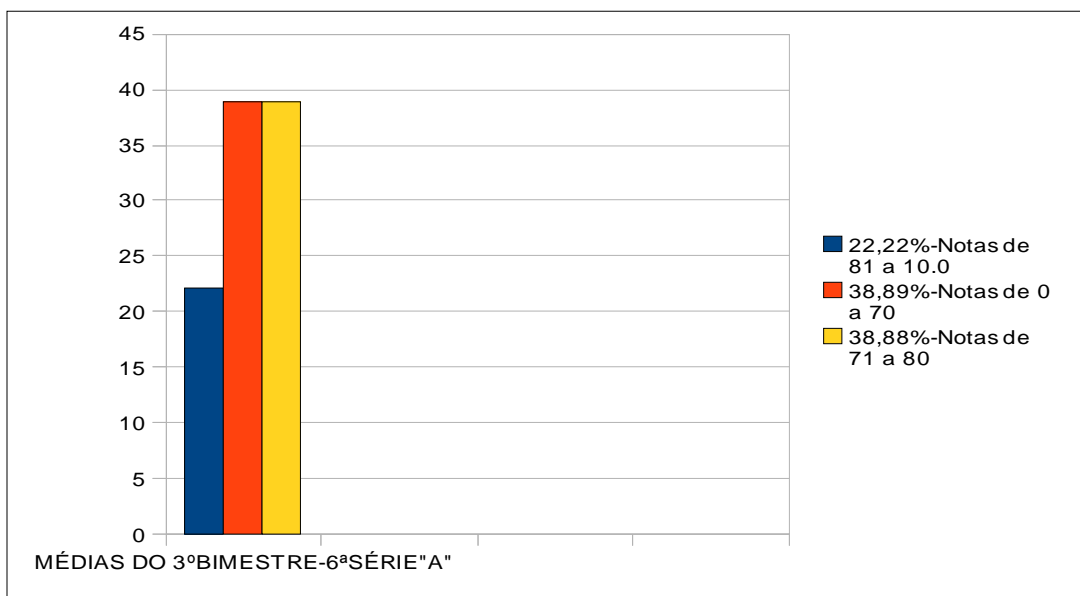


GRÁFICO 3-MÉDIAS DO 3º BIMESTRE (6ª SÉRIE "A")
 FONTE: LAUDEMIR DE SOUZA

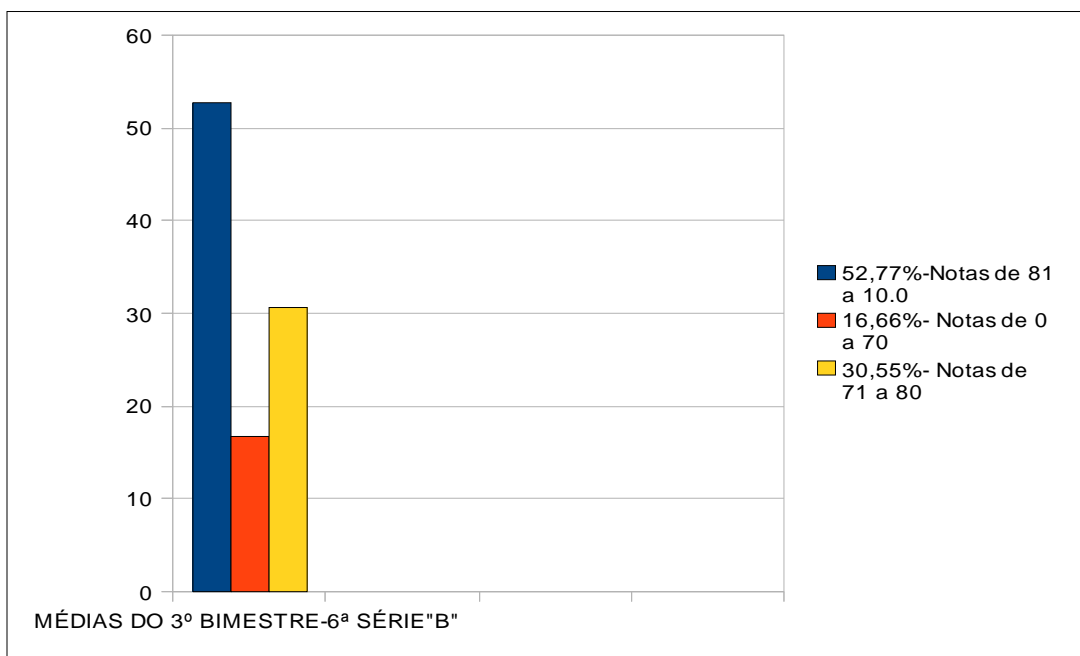


GRÁFICO 4-MÉDIAS DO 3º BIMESTRE (6ª SÉRIE "B")
 FONTE: LAUDEMIR DE SOUZA

5. CONCLUSÃO

Como podemos ver em tudo a tecnologia avançou e nos permitiu e permite estar em contato com o mundo, através dos meios de comunicações, principalmente à Internet. Então dizemos que o mundo está cada vez mais digital, a tecnologia atinge também os shoppings, supermercados, lojas famosas, restaurantes e agora nos permitem também usá-las como ferramenta pedagógica para enriquecer o aprendizado de nossos educandos.

As novas tecnologias são uma novidade que requer adaptação em termos operacionais, com isso é preciso aprender a mexer com esses equipamentos, a trabalhar com programas e assimilar conceitos e vocabulários próprios de uma nova área. Mas, além disto, estas tecnologias nos levam as novas experiências em sentido mais profundo, pois com a chegada destas novas tecnologias, chegam também um novo tempo e um grande desafio para a prática educativa que irá utilizar essa tecnologia.

As tecnologias vêm evoluindo através dos tempos, com invenções inovadoras e importantes.

A Internet e as novas tecnologias estão trazendo novos desafios pedagógicos para as escolas. Os professores precisam aprender a gerenciar vários espaços e a integrá-los de forma consciente, equilibrada e inovadora. O primeiro passo é trabalhar com atividades diferentes, que se integram com a ida ao laboratório conectado em rede (internet) para desenvolver atividades de pesquisa e de domínio técnico-pedagógico. A Internet será uma ferramenta que se complementar com espaços e tempos de experimentação, de conhecimento da realidade, pois assim avançaremos para uma qualidade na educação e uma nova metodologia didática.

Na verdade, a tecnologia sempre esteve presente na vida do homem. Podemos entender como tecnologia todas as técnicas criadas e desenvolvidas pelo homem que objetivam facilitar a vida e que promovem a evolução da sociedade. Assim como a roda foi uma tecnologia revolucionária da época, o quadro de giz, o giz e o apagador, os óculos, relógio de pulso e os celulares, são tecnologias.

Estamos tão acostumados com essas tecnologias, que curiosamente, nem paramos para pensar sobre elas, os desafios que vivemos na educação está alicerçado exatamente nessa situação. As tecnologias contemporâneas:

Computadores, internet, softwares, celulares, etc. surgiram depois que nós, os nascidos antes dos anos 1990, considerados estrangeiros e leigos neste mundo virtual.

De acordo com essa análise e transportando para a sala de aula, podemos concluir que todas as estratégias e ferramentas pedagógicas utilizadas na escola continuam válidas: material didático, cadernos, livros complementares, passeios (saída de campo) Precisamos apenas agregar essas novas ferramentas e possibilidades de aprendizagem.

Acreditando que é através da vivência prática que os conteúdos são sedimentados e que as dúvidas são solucionadas, desenvolvemos um trabalho de laboratório em que cada aluno tem a oportunidade de sentir, ver, analisar, questionar e descobrir. Assim, conseguimos que o aprendizado aconteça de forma estimulante, agradável e eficiente.

Com o trabalho desenvolvido entre as crianças de 5ª e 6ª série do colégio Estadual Professora Nadir Mendes Montanha e com os dados acima observados nos gráficos percebeu-se que após o início dos trabalhos realizados no laboratório de informática, utilizando métodos diversificados como: pesquisas, oficinas, houve uma grande melhoria nas notas dos alunos, pois as médias acima de 80 foram em proporção muito melhores daqueles alunos que não utilizaram o laboratório, daí a certeza de que vale apenas investir no trabalho com as tecnologias, fazendo com que nossos educandos fiquem mais motivados e dispostos a participar das aulas de Educação Física, não pela obrigação da participação em busca simplesmente das notas, mas sim para que possam verificar a importância da disciplina e das suas atividades físicas em suas vidas, mas desde que seja um trabalho bem orientado, mostrando a diferença entre uma pesquisa e uma simples cópia, certamente não é uma tarefa simples nem rápida, mas fundamental para o bom andamento dos trabalhos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M.E. **Projeto: uma nova cultura de aprendizagem**: São Paulo, PUC/SP, 2001.

DORIA FILHO, Ulysses. **Promoção de Segurança da Criança e do Adolescente Frente à Mídia (TV, Internet)**: documento Científico do Departamento de Segurança da Criança e do Adolescente. Disponível em: <[Http://www.sbp.com.br/img/documentos/doc_promocao_seguranca.pdf](http://www.sbp.com.br/img/documentos/doc_promocao_seguranca.pdf)>. Acesso em: 19/02/2009.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**: 17ª ed. Paz e Terra, Rio de Janeiro. (1979) p.17.

MORAN, José Manuel, MASETTO, Marcos & BEHRENS, Marilda. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**: 7ª ed. São Paulo: Papirus, 2003.

MORAN, José Manuel. **Texto publicado no livro Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**: 15ª ed. SP: Papirus, 2009, p.22-24.

MORAN, José Manuel. **Mídias na educação**: Texto do meu livro *Desafios na Comunicação Pessoal*. 3ª Ed. São Paulo: Paulinas, 2007, p. 162-166.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. **Diretrizes Curriculares da Rede Pública de Educação Básica do Estado do Paraná**: educação física. Curitiba, 2009.

SCHLÜNZEN, K. J. **O resgate de valores com ambientes Construcionista, contextualizados e significativos**. In: SANTOS, G. A.; SILVA, D. J. (Org.). *Estudos sobre ética: a construção de valores na sociedade e na educação*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2002.

SILVA, Marcos (Org.). **Educação Online: Textos sobre Tecnologias e Comunicação**: Loyola, 2003, São Paulo.

SILVA, Marcos (Org.). **Educação Online: teorias, práticas, legislação, formação corporativa**: São Paulo: Loyola, 2003.

VALENTE, J. A. **A espiral da aprendizagem e as tecnologias da informação e da Comunicação**: repensando conceitos: em: JOLY, M. C. (2002).

Anexos



FIGURA 1: LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA
FONTE: LAUDEMIR DE SOUZA - 2010



FIGURA 2: LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA
FONTE: LAUDEMIR DE SOUZA - 2010