



UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO



ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO

FRANCIELA VON DENTZ DA SILVA

A INFLUÊNCIA DE VÍDEOS NO ENSINO DE JOGOS ESPORTIVOS

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

MEDIANEIRA

2018

FRANCIELA VON DENTZ DA SILVA



A INFLUÊNCIA DE VÍDEOS NO ENSINO DE JOGOS ESPORTIVOS

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino -Polo UAB do Município de Foz do Iguaçu, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – *Campus Medianeira*.

Orientador(a): Prof. Dr Ricardo dos Santos

EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA

MEDIANEIRA

2018



TERMO DE APROVAÇÃO

A INFLUÊNCIA DE VÍDEOS NO ENSINO DE JOGOS ESPORTIVOS

Por

Franciela Von Dentz da Silva

Esta monografia foi apresentada às 08:30h do dia **30 de Junho de 2018** como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Campus Medianeira. O candidato foi argüido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho

Prof^a. *M.Sc* Ricardo dos Santos
UTFPR – *Campus* Medianeira
(orientador)

Prof^a Dr. Eliane Bianchi Wojslaw
UTFPR – *Campus* Medianeira

Prof^a Magela Reny Fonticiella Gomez

UTFPR – *Campus* Medianeira

Dedico esta monografia a minha família pela fé e confiança demonstrada.

Ao meu namorado pelo total apoio e amigos pela força.

AGRADECIMENTOS

À Deus pelo dom da vida, dom de poder assimilar e transmitir conhecimentos e por ser uma pessoa na qual muito abençoada por ele.

Aos meus pais, pela paciência, dedicação e incentivo nessa fase do curso de pós-graduação, pois como eles não tiveram a oportunidade de estudar fizeram questão dar de tudo para que eu estudasse e estude sempre e alcance cada vez mais e mais durante toda minha vida. Ao meu namorado que sempre quando estava nervosa, angustiada com que tinha que fazer, me acalmava, me transmitia palavras de tranquilidade e me mostrava que tudo ia dar certo.

Ao meu orientador professor RICARDO DOS SANTOS, que me orientou, pela sua atenção, dedicação, paciência, por transmitir seu conhecimento, interesse e receptividade com que me recebeu e pela prestabilidade com que sempre me ajudou e dando total amparo com relação as minhas dúvidas.

Agradeço aos pesquisadores e professores do curso de Especialização em Métodos e Técnicas de ensino, professores da UTFPR, *Campus* Medianeira, polo Foz do Iguaçu. Agradeço aos tutores presenciais e a distância que nos auxiliaram no decorrer da pós-graduação.

Agradeço aos responsáveis pela escola onde realizei a parte pratica da pesquisa, que foi diretoria, coordenação, secretaria e até os professores que colaboraram com disponibilidade de cederem suas turmas para algumas avaliações.

Enfim, sou grata a todos que contribuíram de forma direta ou indireta para realização desta monografia, e de grande conhecimento de temas muito importante para a minha carreira profissional e até mesmo pessoal.

“Onde quer que haja mulheres e homens,
há sempre o que fazer, há sempre o que ensinar,

há sempre o que aprender”.

(PAULO FREIRE)

RESUMO

FRANCIELA, Von Dentz Da Silva. A Influência De Vídeos No Ensino De Jogos Esportivos. 2018. 47 pag. Monografia (Especialização em Métodos e técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2018.

Este trabalho teve como temática a evolução ao longo dos tempos da mídia, fazendo com que surgisse a dependência dessa por parte dos seres humanos, sendo utilizada de diversas formas. Até mesmo sobre o tema de esportes, a mídia influencia e muito, sendo ela um importante meio de transmissão de conhecimento do professor para o aluno. Trabalhando com vídeos explicativos como metodologia de repassar aos alunos o conhecimento sobre o assunto e conteúdo que deseja ser desenvolvido. Ao fazer assim uma análise entre turmas a respeito da visualização da modalidade e a realização de questionários, após todo material realizado, houve uma comparação das turmas para se obter resultados, analisou-se as turmas que obtiveram e as que não visualizaram o vídeo mostrando como a mídia influencia e auxilia no processo de ensino aprendizagem dos alunos.

Palavras-chave: Mídia. Esportes. Visualização. Vídeo. Ensino.

ABSTRACT

FRANCIELA, Von Dentz Da Silva. The Influence Of Videos In Teaching Sports Games. 2018. 47 pag. Monografia (Especialização em Métodos e técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2018.

This work had as its theme the evolution throughout the times of the media, causing the dependence of this on the part of the human beings to appear, being used of diverse forms. Even on the subject of sports, the media influences a lot, being an important means of transmitting knowledge from the teacher to the student. Working with explanatory videos as methodology to pass on to the students the knowledge about the subject and content that wishes to be developed. In doing so an analysis between classes regarding the visualization of the modality and the accomplishment of questionnaires, after all the accomplished material, there was a comparison of the classes to obtain results, it was analyzed the classes that obtained and those that did not visualize the video showing like the media influences and aids in the process of teaching student learning.

Keywords: Media. Sports. Preview. Video. Teaching.

LISTA DE GRÁFICO

Gráfico 1 – Resultados do 2 ^o ano	32
Gráfico 2 – Resultados do 3 ^o ano	33
Gráfico 3 – Resultados do 5 ^o ano	34
Gráfico 4 – Resultado Comparativo de todas turmas	35

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 REVISÃO DE LITERATURA .	15
2.1 CONSIDERAÇÕES BÁSICAS SOBRE OS ESPORTES	15
2.2 O PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM	17
2.2.1 Detalhes de um processo de ensino aprendizagem	18
2.2.2 Processo de ensino aprendizagem dos esportes	20
2.2.3 O vídeo - recurso de transmissão de aprendizagem	21
2.2.4 Modalidade de vídeo educativos	23
2.3 MÍDIA NA EDUCAÇÃO ..	24
2.3.1 A mídia na vida das pessoas	26
2.3.2 A mídia e os esportes	27
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA	29
3.1 LOCAL DA PESQUISA OU LOCAL DE ESTUDO	29
3.2 TIPO DE PESQUISA E TÉCNICAS DA PESQUISA	29
3.3 COLETA DOS DADOS	30
3.4 ANÁLISE DOS DADOS	31
4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DE RESULTADOS	32
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	36
REFERÊNCIAS	38
APÊNDICE(S)	41

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho aborda a relação entre mídia e esporte, sua influência no ensino, tendo interferência sobre a sociedade e também suas transformações. Muito se debate, hoje em dia sobre a importância que vem sendo uma ferramenta chamada de tecnologia que serve para agir a favor do ser humano, mas os mesmos não sabendo utilizar ao seu bem próprio, podendo dizer que somente buscam esse meio para coisas simples e sem muita importância. Sem conhecimento da real importância que podem ser desfrutadas, como por exemplo mídias educativas, vídeos tutoriais para o crescimento de aprendizagem de determinados assunto para qualquer pessoa.

É de conhecimento geral que professores e alunos precisam por toda a sua vida educacional sempre manter uma mente aberta para todo e qualquer tipo de aprendizagem, qualquer meio de transmissão, sendo a mídia uma delas, onde podem desfrutar de atividades que lhes possibilitem um maior desenvolvimento de aprendizagem. Proporcionando a ambos um interesse maior com relação a tecnologia, fazendo com que assimilam e acrescentem coisas importantes no seu aprendizado e não somente insignificantes sem importância nenhuma.

A mídia pode ser inserida em sala de aula através dos Recursos de Ensino. Estes segundo Gagné (1971, p. 247) “são componentes do ambiente da aprendizagem que dão origem à estimulação para o aluno”. Mídia-educação é um processo educativo cuja finalidade é permitir aos membros de uma comunidade participarem, de modo criativo e crítico, ao nível da produção, da distribuição e da apresentação, de uma utilização das mídias tecnológicas e tradicionais, destinadas a desenvolver, libertar e também a democratizar a comunicação. (Bazalgette, Bévort & Savino, 1992).

Diante dessa realidade, delineiam os desafios da escola sobre esse tema na tentativa de responder como ela poderá contribuir para que crianças e jovens se tornem usuários criativos e críticos dessas ferramentas, evitando que se tornem meros consumidores compulsivos de representações novas de velhos clichês (BELLONI, 2005, p.8).

Para Sampaio (1999), cada vez mais o professor:

(...) deve levar em conta o ritmo acelerado e a grande quantidade de informações que circulam no mundo de hoje, trabalhando de maneira crítica com a tecnologia presente em nosso cotidiano. Isso faz com que a formação do educador deva voltar-se para análise e compreensão dessa realidade, bem como para a busca de maneiras de agir pedagogicamente diante dela. É necessário que professores e alunos conheçam, interpretem, utilizem, reflitam e dominem criticamente a tecnologia para não serem por ela dominados. (SAMPAIO, 1999, p. 19).

Portanto, cabe ao professor avaliar e trabalhar de formas diferenciada para transmitir aos seus alunos o conhecimento, fazendo com que eles desenvolvam diversas habilidades, sendo elas motoras, conhecimento geral, separação de conhecimento, visto que elas trazem contribuições para o cognitivo, psicomotor e favorece a socialização, quer seja no cotidiano do aluno em sala de aula quanto fora. Sendo a mídia educacional um processo por meio do qual o indivíduo transmite estímulos para modificar o comportamento de outros indivíduos, ou então como uma transmissão de informações, ideias, emoções e habilidades, por meio do uso de símbolos, palavras, imagens, figuras, gráficos, gestos e expressões. As definições, associadas a outras pesquisas, conduzem as discussões sobre a importância do processo comunicativo na formação, exercendo influência constante e decisiva na cultura corporal de movimento, informando e ditando formas, construindo novos significados e modalidades de entretenimento e consumo em especial no caso do esporte.

Tendo por objetivo este trabalho promover o ensino de esportes por meio da visualização de mídias educativas, fazendo com que os alunos e professores saibam da verdadeira importância do uso de mídias no ensino de esportes; Relacionar as vantagens características do ensino de esportes disponibilizando vídeos educativos; Desenvolver o gosto da prática esportiva em jovens e um objetivo muito importante é desenvolver a memória visual e empregar o que foi visualizado na prática de esportes, pois a grande maioria dos seres humanos não coloca em pratica o que se é visto, a mídia passa e não se assimila quase nada durante a sua transmissão em suas casas, tenho por objetivo isso, de os alunos não somente verem a mídia mais sim entende-la e usa-la para seu bem próprio.

Diante deste contexto, o presente estudo tem por finalidade fazer uma análise de conhecimento adquirido pelos alunos que tiveram a influência de mídias

educativas e aos demais que não obtiveram este conhecimento, sendo no qual obtiveram a visualização todas as turmas, mas em momentos separados e de modalidades diferentes, para comparar qual o melhor resultado, sendo moradores do município de Foz do Iguaçu.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 CONSIDERAÇÕES BÁSICAS SOBRE OS ESPORTES

A visualização com relação ao esporte aparece de maneira vinculada ao reforço ao direito das crianças ao movimento em espaços amplos. Isso acontece no incentivo aos pequenos a prática que envolvam coordenação de movimentos e conhecimento do corpo e do mundo por meio da brincadeira, de jogos, da imitação, da apropriação da imagem corporal, do desenvolvimento da força, da agilidade e do equilíbrio físico.

Segundo Cavaralo e Muller (2009) importância conferida ao trabalho com o eixo “movimento” nas instituições de atendimento à pequena infância, destacando os objetivos gerais presentes no Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil no que se refere à descoberta e ao conhecimento do corpo pela criança, à valorização de hábitos de cuidado com a própria saúde e bem-estar, à brincadeira e à utilização de diferentes linguagens com vistas ao enriquecimento de sua capacidade criativa. As autoras também assinalam que a educação física se faz presente no Estatuto da Criança e do Adolescente, relacionando-a com o “direito à liberdade”, que abrangeria a brincadeira, a prática de esportes e a diversão, conjunto que não deve ser negligenciado na educação de crianças pequenas.

Perante todas essas orientações, é importante lembrar que o esporte é um fenômeno de abrangência em toda sociedade e os ambientes educacionais não se encontram alheios a ele. Mesmo que não seja como conteúdo, observa-se sua presença entre as crianças porque há outros espaços e tempos, instituições e instâncias culturais que, embora não tenham a intenção explícita de ensinar, “transmitem uma variedade de formas de conhecimento que embora não sejam reconhecidas como tais são vitais na formação da identidade e subjetividade” (SILVA, 2007, p. 140).

A prática esportiva é de grande importância no desenvolvimento dos alunos, sendo eles: hábitos saudáveis, trabalho em equipe, respeitar o seu adversário, melhorar sua autoestima, coordenação motora tanto grossa quanto fina, locomoção, caminho de conquistas e metas. Independente da fase em que se encontra, a atividade física traz inúmeros benefícios.

Segundo a Sociedade Brasileira de Pediatria (2008, p. 04) “A atividade física é o comportamento que juntamente com a genética, nutrição e o ambiente, contribuem para que o indivíduo atinja seu potencial de crescimento, desenvolva plenamente a aptidão física e tenha como resultante um bom nível de saúde.”

Esta afirmação pode ser complementada com as palavras de De Rose Jr. (2009) quando cita que as atividades físicas já trazem inúmeros benefícios quando praticadas desde a infância, além de fazerem parte do desenvolvimento humano.

Este mesmo autor fala que a atividade física influencia diretamente no desenvolvimento ósseo. Ele afirma que a atividade física é essencial para o crescimento normal do osso e imprescindível para que o tal crescimento siga o padrão genético estabelecido, sendo praticado de forma adequada para cada idade.

Conforme cita o autor:

A atividade física regular e adequada promove o crescimento saudável do esqueleto, fazendo com que ele siga seu curso genético de aumento longitudinal e transversal. Já a ausência ou excesso de atividades físicas pode prejudicar o crescimento em estatura e promover de formações ósseas. (DE ROSE Jr, 2009, p.163).

De Rose Jr. (2009, p. 34) diz que além da obesidade outros problemas crônicos como a hipertensão arterial podem ser evitados através da prática de atividade física. Conforme se observa, manter uma vida ativa pode trazer inúmeros benefícios para quem pratica.

[...] estímulo ao crescimento e desenvolvimento, prevenção da obesidade, incremento da massa óssea, aumento da sensibilidade à insulina, melhora do perfil lipídico, diminuição da pressão arterial, desenvolvimento da socialização e da capacidade de trabalhar em equipe. (ALVES, 2008, p. 384).

Além de todos estes benefícios ligados à saúde física, também se observa que, com as atividades físicas as crianças aumentam a

socialização, visto que a grande maioria das práticas há de interagir com outras crianças que talvez nem conheçam ou conheçam mais sem muita intimidade.

Segundo de Rose Jr. (2009, p. 212) “Acrescida aos benefícios para a saúde, a atividade física oferece oportunidades de lazer e socialização, além de agregar valores como autoestima, confiança e motivação para a participação futura em programas de atividade física.”

E Silva e Costa Jr. (2011, p.43) “Em relação às crianças, a atividade física desempenha papel fundamental sobre a condição física, psicológica e mental. A prática da atividade física pode aumentar a autoestima, aceitação social e a sensação de bem-estar entre as crianças.”

Os alunos perante a realização das atividades aprendem a dividir, trabalhar em equipe, sendo em ocasiões com atividades de competição, sendo sempre uma atividade de maneira saudável, aprendendo a ganhar e perder, de forma com que saibam lidar com a situação.

Segundo Lazzoli et al (1998, p.108) “A competição esportiva pode trazer benefícios do ponto de vista educacional e de socialização, uma vez que proporciona experiências de atividade em equipe, colocando a criança frente a situações de vitória e derrota.”

A atividade física na infância conforme a pesquisa, tende a oferecer benefícios que devem ser mantidos também na vida adulta, porém, para que os benefícios sejam aproveitados é necessário que se mantenha uma vida ativa durante todo o processo de envelhecimento.

2.2 O PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

Aprender é o processo de assimilação de qualquer forma do conhecimento, desde o mais simples onde a criança aprende a manipular os brinquedos, aprende a fazer contas, lidar com as coisas, nadar, andar de bicicleta etc., até processos mais complexos onde uma pessoa aprende a escolher uma profissão, lidar com as outras. Dessa forma as pessoas estão sempre aprendendo (LIBÂNEO, 1994).

Para que se possa haver a aprendizagem é preciso um processo de assimilação ativa que para ser efetivo, necessita de atividades práticas em várias modalidades e exercícios, nos quais se pode verificar a consolidação e aplicação prática de conhecimentos e habilidades (LIBÂNEO, 1994).

Segundo Freire não existe ensino sem aprendizagem. Para ele e vários educadores contemporâneos, educar alguém é um processo dialógico, um intercâmbio constante. Nessa relação educador e educando trocam de papéis o tempo inteiro: o educando aprende ao passo que ensina seu educador e o educador ensina e aprende com seu estudante.

Ensinar é a atividade que tem por finalidade onde todos obtenha o conhecimento. Para que se tenha um ensino de forma que realmente agregue valor é preciso que o professor como sendo um transmissor de conhecimentos se utilize de métodos e técnicas adequadas para determinadas séries e que tenham base não apenas no contexto geral como o local, assim a necessidade básica do aluno será encarada como uma ponte para o ensino e não como um obstáculo.

Para Libâneo (1994, p. 90) “a relação entre ensino e aprendizagem não é mecânica, não é uma simples transmissão do professor que ensina para um aluno que aprende.” Ele mesmo concluiu que é algo bem diferente disso “é uma relação recíproca na qual se destacam o papel.

Conforme Freire (1973), no processo pedagógico, alunos e professores devem assumir seus papéis conscientemente – não são apenas sujeitos do “ensinar” e do “aprender”, e sim, seres humanos com histórias e trajetórias únicas. Para o educador, no processo de ensino-aprendizagem é preciso reconhecer o outro (professor e aluno) em toda sua complexidade, em suas esferas biológicas, sociais, culturais, afetivas, linguísticas entre outras.

De acordo Libâneo (1994, p. 91): “O processo de ensino, deve estabelecer exigências e expectativas que os alunos possam cumprir e, com isso, mobilizem suas energias. Tem, pois o papel de impulsionar a aprendizagem e, muitas vezes, a precede.”

2.2.1 Detalhes de um processo de ensino aprendizagem

Em vez de um professor que transmite ‘comunicados’ sobre um objeto e um aluno que passivamente recebe estas informações acreditando ter aprendido, a educação problematizadora traz, desde logo, o professor para a posição do aluno e o aluno para a posição do professor; o objeto passa a ser o fator de mediação deixando de ser ‘o’ objetivo da educação. Pois não há educador tão sábio que nada

possa aprender, nem educando tão ignorante que nada possa ensinar. Surge, daí a concepção dialógica da educação problematizadora (Hoffmann, 2009. p. 119).

A aprendizagem compartilha de muitos conceitos, os quais enfatizam ser o processo pelo qual o sujeito assimila informações de acordo com determinada situação, provocando assim uma mudança de comportamento. Partindo ainda da concepção de Vygostsky, onde o mesmo afirma que é necessário que o indivíduo conviva com a cultura, uma vez que proporciona o desenvolvimento de aptidões e capacidades não existentes no indivíduo no nascimento, facilitando assim a sua aprendizagem. De acordo com (CAMPOS, 2010) a aprendizagem pode ser definida como:

A aprendizagem é o processo pelo qual uma atividade tem origem ou é modificada pela reação a uma situação encontrada, desde que as características da mudança de atividades não possam ser explicadas por tendências inatas de respostas, maturação ou estados temporários do organismo (por exemplo, fadiga, drogas e etc.). Campos (apud, MARTINS; CAMPOS, 2010, p. 30).

Os métodos de ensino aplicados a grupos são desenvolvidos com base em princípios e processos de aprendizagem recorrentes à interação, ao diálogo, à parceria dos alunos. Eles apontam conceitos, elementos e fatores essenciais do conteúdo, visando garantir aos alunos, coletivamente, uma base comum de conhecimentos. [...] Os métodos de ensino 'em grupo', ou aplicados coletivamente aos alunos por grupos de estudo, enfatizam, portanto, o intercâmbio de ideias, a discussão, as trocas. Rangel, 2003 (apud, RANGEL, 2009, p. 25).

É necessário utilizar recursos práticos buscando sempre a aproximação, da realidade dos alunos com a do ambiente escolar. Fazendo necessário que o professor possa compreender as dificuldades com que cada um passa e que este seja influenciado pelo bom senso de desenvolver e aprimorar suas capacidades ainda em processo de desenvolvimento.

Ainda ao pensar na questão da afetividade e cognição na escola, por meio de alternativas teóricas e práticas, tais fatores possuem uma relação de interdependência, onde a cultura está intimamente ligada ao conhecimento que se é adquirido de mundo, devendo ser levado em consideração na escola. A partir do

momento que se tem afeto para com os educandos, a percepção de mudança para interiorizar conhecimentos é fundamental, uma vez que o conhecimento do novo faz nascer um processo de emoção e conseqüentemente o processo de avaliação e interiorização é também desencadeado. (ARANTES, 2003).

2.2.2 Processo de ensino aprendizagem dos esportes

De acordo com Oliveira (2002, p 9):

O ensino dos jogos desportivos coletivos deve ser concebido como um processo na busca da aprendizagem. Esse pensamento faz-nos refletir acerca da procura por pedagogias que possam transcender as metodologias já existentes, a fim de inserir, no processo de iniciação desportiva, métodos científicos pouco experimentados.

Oliveira (2002), apresentam uma forma de ensino que utiliza exercícios de jogos reduzidos, isto é, envolve número reduzido de jogadores num espaço menor do que as medidas oficiais do esporte formal. “Essa forma de jogo deve preservar a autenticidade e a autonomia dos praticantes, respeitando-se o jogo”.

Para os autores Gallahue e Osmum (1995), acreditam numa abordagem que vise o desenvolvimento motor, ensinando habilidades motoras (técnicas) para crianças de 7 a 10 anos em que devesse ocorrer uma aprendizagem aberta, ou seja, não há correção dos gestos realizados nas aulas pelo professor. A faixa de 11 a 12 anos, acontece uma aprendizagem parcialmente aberta, a qual prevalece pequenas correções dos gestos técnicos. Por fim na faixa de 13 a 14 anos o ensino é parcialmente fechado, ou seja, o processo de especificidade de movimentos técnicos voltados para cada modalidade a fim de acontecer à especialização esportiva. Somente após os 14 anos que acontece o ensino totalmente fechado, trabalhando de forma específica cada modalidade e desenvolver as capacidades motoras físicas e parte tática da modalidade.

Concluindo assim, os autores relatam:

Entendemos que, nessa forma de ensino-aprendizagem, a técnica (habilidade motora) estará sendo desenvolvida em

situações que acontecem na maior parte do tempo nos jogos coletivos. Isso nos faz crer que a assimilação por parte dos alunos/atletas seja beneficiada, e, posteriormente, a prática constante poderá predispor a especialização dos gestos motores que permanecerão para o resto da vida. Gallahue e Osmum (1995).

O conhecimento das características da habilidade motora a ser ensinada constituiu a base das proposições de NAYLOR e BRIGGS (1963). Especificamente, esses autores propuseram dois conceitos chaves sobre a habilidade motora para a escolha do método de ensino mais apropriado: organização e complexidade. A organização da habilidade refere-se à interação das suas partes ou componentes, e a complexidade à quantidade das mesmas.

MOSSTON (1966), por sua vez, centrou a sua proposição na interação entre o professor e o aluno. Ele utilizou o conceito de “estilos de ensino”, que são na essência métodos de ensino. As possibilidades de interação entre o professor e o aluno resultaram no estabelecimento de um espectro de métodos de ensino.

Sendo os métodos: comando (o professor toma as decisões), de prática (os alunos conduzem as tarefas prescritas pelo professor), de reciprocidade (os alunos trabalham em pares, com ênfase em cooperação), de auto checagem (os alunos avaliam seu próprio desempenho em função de determinado critério), de inclusão (o objetivo é maximizar a participação; ajudar os outros a terem sucesso), de descoberta guiada (os alunos resolvem problemas), divergente (a resolução de problemas ocorre sem assistência do professor), individual (há divisão de tarefas, sendo cabível ao professor o planejamento macroscópico e, ao aluno, o programa), de iniciativa do aluno (o aluno faz o planejamento e o professor apenas as orientações), e o auto ensino (o aluno assume toda a responsabilidade da aprendizagem).

2.2.3 O vídeo - recurso de transmissão de aprendizagem

Em um século onde é conhecido como tecnológico, tendo inúmeras criações tecnológicas, o termo vídeo ganhou uma grande visibilidade e importância. Sendo uma gravação de imagens podendo ser em movimento ou não, uma animação

composta por fotos, e principalmente as diversas formas para se gravar imagens em fitas (digitais).

É uma ferramenta tecnológica de fácil acesso e de ampla utilização, tendo custo muito baixo, facilitando o uso nas escolas, uso pedagógico, sendo diferente e está sempre com novidades para atender a todos os envolvidos, para todas idades e gostos. Hoje em dia as escolas estão adaptando cada vez mais o uso de vídeos no currículo disciplinar para não deixar as aulas caírem na rotina, se tornarem monótonas e cansativas, fazendo com que o aluno se sinta insatisfeito de realizar suas atividades.

Em um século onde tudo se gira em torno da tecnologia, o vídeo didático vem somar muitas melhorias, pois por meio dele podem-se conhecer histórias sobre vários assuntos como esportes, culturas, povos, sendo um meio de aprender de uma maneira que pode se tornar prazerosa, só pelo fato de ser diferente do que se realizam todos os dias nas aulas durante anos e anos.

Atualmente, não podemos mais adiar o encontro com as tecnologias; passíveis de aproveitamento didático, uma vez que os alunos voluntários e entusiasticamente imersos nesses recursos – já falam outra língua, pois desenvolveram competências explicitadas para conviver com eles. Côrtes (2009, p.18).

O manuseio e o uso dos recursos tecnológicos devem acontecer de forma criativa e crítica, favorecendo práticas interdisciplinares que contribuam para a qualificação da educação e a formação do cidadão. Prática defendida por Vianna (2009, p.10) ao afirmar que “uma das funções básicas da escola hoje é ajudar o aluno a saber pesquisar, saber procurar informações, saber estudar”.

Pensando no uso inteligível do vídeo na escola concordamos com o ponto de vista de Miranda (2005) ao destacar que as mídias podem ser consideradas excelentes ferramentas de potencialização da educação e da instrução, principalmente, o cinema explorado na escola. Este recurso extrapola o campo da educação formal em virtude de os arranjos filmicos funcionarem intrínseco aos arranjos didáticos, levando o educando a concentrar-se na história humana e aprender a olhar o mundo com outros olhos.

Diante a discussão podemos concluir que os recursos audiovisuais podem favorecer o processo educativo de maneira significativa, contribuindo desta maneira com a formação integral do aluno, como afirma Carneiro (1997, p. 10)

As escolas devem incentivar que se use o vídeo como função expressiva dos alunos, complementando o processo ensino-aprendizagem da linguagem audiovisual e como exercício intelectual e de cidadania necessária em sociedade que fazem o uso intensivo dos meios de comunicação, a fim de que sejam utilizados crítica e criativamente.

2.2.4 Modalidade de vídeo educativos

Para Ferrés (1996, p.21) destacam-se seis modalidades para o uso didático do vídeo, sendo: vídeo lição, vídeo apoio, vídeo processo, programa motivador, programa mono conceitual e vídeo interativo.

A vídeo lição é a utilização do vídeo com função igual a da aula expositiva tradicional, que pode ser útil em muitos casos. É a exposição sistemática de alguns conteúdos, tratados com uma determinada exaustividade. Ela tem um ritmo, uma estrutura interna e uma duração preestabelecidas.

O vídeo apoio funciona como um conjunto de imagens que ilustra o discurso verbal do professor. Equivale a utilização de slides, porém, neste caso, trabalha com a imagem em movimento. Ele pode ser considerado o equivalente dos dispositivos de apoio, onde o conceito de apoio não faz referência a um tema, mas ao acompanhamento de expressão verbal por parte do professor ou dos próprios alunos vídeo processo, o aluno é responsável pelo processo de criação do vídeo ou, pelo menos, é sujeito ativo no processo.

O vídeo processo é definido como a modalidade de uso na qual a câmara de vídeo possibilita uma dinâmica de aprendizagem em que os alunos se sentem como criadores.

O programa motivador pode ser definido como um programa audiovisual feito em vídeo, destinado fundamentalmente a gerar um trabalho posterior ao objetivado, proporciona a motivação inicial sobre um tema ou assunto. Utilizando o vídeo como vídeo-aula, podemos ter proveito como, de ser visto quantas vezes for necessário e da maneira que melhor atender as necessidades dos professores e alunos.

A linguagem que o vídeo transmite possibilita que o professor deixe de ser um informador, passando a ser um mediador provocando nos alunos o querer aprender e juntar as informações. A imagem mostra-se mais eficaz que a palavra na hora de provocar emoções. Sendo assim, o vídeo desempenha um papel importante de provocar emoções e sensações.

2.3 MÍDIA NA EDUCAÇÃO

Trabalhar com a mídia enquanto na educação pode ser fácil e difícil. Fácil porque faz parte da nossa vivência enquanto pessoas que se comunicam, inseridos numa cultura e difícil pela maneira de trabalhar com aqueles que não entendem o verdadeiro significado da mídia com relação ao uso desta. Os meios de comunicação informática, revistas, televisão, vídeo têm atualmente grande poder pedagógico visto que se utilizam da imagem e também apresentam conteúdo com agilidade e interatividade.

Contudo é, necessário que as escolas se apropriem dos recursos tecnológicos, dinamizando o processo de ensino e aprendizagem. Como a educação e a comunicação são duas coisas que devem ser associadas, o professor pode utilizar-se de um meio tecnológico na escola visando a transmissão da informação em forma de conhecimento para seus alunos.

Se vê hoje uma situação enquanto as crianças e jovens interagem com informações audiovisuais e meios eletrônicos do que com mídias impressas, vivendo em um mundo permeado pelas tecnologias digitais, seus professores foram formados para ministrar um ensino baseado em técnicas pedagógicas, conteúdos e materiais inovadores.

O preparo dos docentes brasileiros para a utilização de mídias e objetos digitais como materiais didático-pedagógicos ainda é insipiente. Lévy (1993) salienta a importância da utilização da multimídia na educação. O autor reforça que todo conhecimento é mais facilmente apreendido e retido quando a pessoa se envolver mais ativamente no processo de aquisição de conhecimento. Portanto, graças à característica reticular e não-linear da multimídia interativa a atitude exploratória é bastante favorecida. “É, portanto, um instrumento bem adaptado a uma pedagogia ativa” (LÉVY, 1993, p. 40).

É permitido por meio da multimídia interativa uma exploração profunda devido à sua dimensão. Por meio desta tende a ser uma nova estruturação de como apresentar, demonstrar e estruturar a informação apreendida. Fazendo com que os usuários mais interessados em atividade deste gênero sejam crianças e adolescentes, com o vídeo digital, um público que cresce e muito se identifica com essa mídia, tendo caráter altamente motivacional. Apesar de ser associada ao lazer e diversão a produção de vídeos digitais pode ser utilizada como atividade de ensino e aprendizagem com grande importância na potencialidade de compreensão.

Moran (1995, p.27) afirma que as potencialidades do vídeo fazem crer que este utensílio também tem uma “interatividade funcional”:

O vídeo é sensorial, visual, linguagem falada, linguagem musical e escrita. Linguagens que interagem superpostas, interligadas, somadas, não separadas. Daí a sua força. Somos atingidos por todos os sentidos e de todas as maneiras. O vídeo nos seduz, informa, entretém, projeta em outras realidades (no imaginário), em outros tempos e espaços (MORAN, 1995, p. 27).

O visual pode também ser apresentado em forma dinâmica e acrescido de som, sendo de grande apoio no processo de aprendizagem. É possível que esta diversificação, permita ao aprendiz fixar com mais facilidade, relações entre o insumo oferecido pelo material do professor e o seu conhecimento prévio do assunto.

2.3.1 A mídia na vida das pessoas

Há alguns anos atrás a população tem acesso a informações que chegam a suas casas por meio do rádio, da televisão, do jornal e de vários outros meios de comunicação. Com esse sistema mais rápido e fácil de comunicar e saber o que está acontecendo ao redor do mundo, várias pessoas passaram a publicar e noticiar qualquer tipo de informação, sendo ela de origem verdadeira ou falsa.

Conforme MacLuhan (1964, p. 356), a TV é definida da seguinte forma:

O efeito da TV, a mais recente e espetacular extensão elétrica de nosso sistema nervoso central, ainda não se deixa apreender em toda a sua profundidade por razões variadas. Como ela afeta a totalidade de nossas vidas — pessoal, social

e política — seria utópico tentar uma apresentação “sistemática”, ou visual, de sua influência. É mais praticável “apresentar” a TV como uma gestalt complexa de dados colhidos quase que ao acaso.

McLuhan (1964), não tem como objetivo tratar das questões ideológicas que giram ao redor da temática da mídia, seu propósito é mostrar a extensão do corpo nas várias invenções humanas e a nova maneira de se perceber e sentir o mundo por meio destas extensões que pode ser tanto a TV quanto uma peça de roupa. Todavia podemos extrair de seu discurso às implicações dessa extensão elétrica, que como ele mesmo diz “afeta a totalidade de nossas vidas – pessoal social e política”. Inerente ao recorte feito pelo Filósofo está à maneira em como se dá à constituição do sujeito por meio da mídia.

Os meios de comunicação são formas de atrair as pessoas para interesses comerciais, para ensinar o público como agir em determinadas situações, podendo dizer que o público é guiado pela mídia, por todos os meios de comunicação. Na medida em que produz imagens e essas imagens tem suas significações, gerando sentido na consciência dos seres humanos, enfim saberes de que alguma forma se dirige a educação das pessoas; isto é ensinar as pessoas de como ser e estar dentro da cultura em que vivem.

Mídia é algo que deve estar associado para que todos tenham uma vida social comunicativa. Se tornou o canal por onde todas as raças humanas podem acessar a novas ideologias sem sair de casa.

Conforme Gutierrez (1978):

A civilização moderna, com seus meios técnicos de transporte (trens, automóveis, aviões), seus meios de comunicação (imprensa, rádio, cinema, TV), enfim, com seus meios mecânicos e até eletrônicos de interrelação, está oferecendo ao homem novas formas de perceber, de intuir, sentir e pensar.

Cada indivíduo tem seus problemas particulares, podendo ser resolvido de forma coletiva, ou somente individual, fazendo com que o indivíduo tenha sensação de estar ao redor de milhões e pessoas mais ao mesmo tempo sozinho contigo

mesmo, resolvendo o seu problema. Talvez hoje seja inseparável ser humano e mídia, mas poderemos pensar em meios para que o sujeito saiba os limites que há entre mídia e realidade, mídia e vida, mídia e progressão.

2.3.2 A mídia e os esportes

Para Novaes (2010, p. 2): “A mídia esportiva exerce atualmente um papel muito forte na população, sendo uma das responsáveis diretas pelo consumo de determinadas práticas esportivas por crianças, jovens e adultos”

A mídia e esporte tem uma relação que vem se estreitando cada vez mais ao longo dos anos, até chegarmos ao estado atual. O crescimento na cobertura esportiva pela mídia tem sido a principal alavanca no marketing esportivo.

A mídia é um amplo fator que influencia na cultura esportiva. A Mídia é o universo cultural em que as novas gerações se socializam no esporte. A TV é o veículo que mais influencia a cultura, por ser meio onde concentra o maior número de pessoas atingidas. A natureza e as consequências desta influência são polêmicas e requerem discussões.

Segundo Belloni, (2002) "nos países desenvolvidos ou em desenvolvimento, a frequência de crianças aos meios de comunicação de massa está em crescimento muito acentuado". E, as diversas pesquisas citadas por (Porto, 2000) revelam que "o jovem assiste TV como fonte de aprendizagem", diferentemente dos jovens de vinte e oito anos atrás que "assistem TV como meio de lazer e entretenimento, e cerca de quatro entre dez sujeitos identificavam a TV como meio de aprendizagem", com preocupação quanto aos aspectos educativos e informativos dos programas.

Segundo Alves Júnior (2008) apresenta interessantes argumentos, que reforçam a importância da discussão no interior da escola, acerca de programas televisivos veiculados pela mídia, colaborando para a formação de uma postura crítica e interpretativa destas informações:

A escola não deve negar essa realidade, mas pode se utilizar destes programas para uma reflexão acerca de seu conteúdo, despertando nos jovens um olhar mais crítico para a televisão, estimulando-os a compreender o mascaramento das mensagens televisivas a fim de que deixem de ser meros

sujeitos receptores passíveis de informações e passem a entender melhor o alcance desses programas e os valores por eles disseminados, tornando-se capazes de adotar uma postura de contraposição à lógica que subjaz às mensagens televisivas. (ALVES JÚNIOR, 2008, p. 13-14).

A Educação Física, que tem por finalidade, de acordo com Betti (1998, p. 15), “introduzir e integrar o aluno na cultura corporal de movimento, formando o cidadão que vai ter a capacidade de fazer uso da Educação Física para usufruir do jogo, do esporte, da dança e das ginásticas em benefício de sua qualidade de vida”, deve ser parte ativa desta discussão, uma vez que mídia e esporte estão interligados e em determinados momentos somam-se às aulas de Educação Física. Betti (2001, p. 126) ainda continua dizendo que o que se pretende é desenvolver nos alunos a capacidade de fazer associação entre informações desconexas, sendo capazes de analisá-las e aprofundá-las. Nas palavras do autor a escola deve ser um lugar de conexões, de comunicação entre os educandos, um lugar onde se constitua a reflexão crítica coletiva.

Levando em consideração o fato de que há uma grande propagação de informações vindas das mídias, relacionada à cultura corporal do movimento, devido a informações relacionadas ao esporte, em algum momento os alunos estão à frente, na aprendizagem de conhecimentos.

Sendo presente dentro do ambiente escolar, alunos atualizados em termos de informação sobre esportes, hábitos de saúde, conceitos relacionados à expressão e imagem corporal. No entanto, há de ressaltar que nem todos materiais informativos que se tem na mídia é de natureza confiável, por isso devem ser estudados, analisados, debatidos e compreendidos.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

A pesquisa foi concentrada numa Escola Municipal. Com estudantes de duas turmas de cada ano (2º, 3º e 5º anos), compreendidos na faixa etária entre 7 a 11 anos de ambos gêneros. Adotou-se o procedimento de visualizar mídias em sala de aula e a execução de exercícios de fundamentos onde ocorreu no espaço coberto. Os estudantes das turmas foram divididos em grupos de 4 a 6 alunos para realizar as atividades práticas propostas para as aulas. Por fim os estudantes realizaram um questionário com questões do esporte que trabalharam, mostrando tudo o que aprenderam, somando as aulas práticas e a visualização do vídeo educativo. Neste trabalho foi desenvolvida pesquisa de campo com pesquisa bibliográfica. Utilizou-se instrumentos de questionário para realizar a pesquisa. Realizou-se 200 questionários.

3.1 LOCAL DA PESQUISA OU LOCAL DO ESTUDO

Escola Municipal estudada está localizado no município de Foz do Iguaçu, na fronteira do Brasil como o Paraguai e a Argentina.

3.2 TIPO DE PESQUISA OU TÉCNICAS DE PESQUISA

O presente estudo caracteriza-se como sendo uma pesquisa bibliográfica com estudo de campo.

Segundo Gil (2002; p. 44) a pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Embora em quase todos os estudos seja exigido algum tipo de trabalho desta natureza, há pesquisas desenvolvidas exclusivamente a partir de fontes bibliográficas.

Um estudo de campo procura se aprofundar de uma realidade específica. É basicamente realizada por meio da observação direta das atividades do grupo estudado e de entrevistas com informantes para captar as explicações e interpretações do ocorrem naquela realidade. (GIL, 2002)

Cervo e Bervian (1996) relatam que o instrumento, questionário, representa a forma mais utilizada quando pensa-se em coletar dados, pois possibilita realizar a busca de forma mais objetiva facilitando o alcance dos objetivos propostos. Considera-se ainda que, ele o questionário, seja o meio de obter respostas pelo caminho mais rápido, pois é preenchido pelo próprio informante.

De forma idêntica, Marconi & Lakatos (1996, p. 88) definem o questionário estruturado como uma “[...] série ordenada de perguntas, respondidas por escrito sem a presença do pesquisador”.

3.3 COLETA DOS DADOS

A proposta foi desenvolvida por meio da visualização de vídeos sobre história, fundamentos e regras com relação a dois esportes, futsal e handebol, com o objetivo de realizar uma comparação de evolução no ensino aprendizagem. Onde uma turma de 2º, 3º e 5º anos visualizaram vídeos tutoriais de futsal, e as demais turmas de 2º, 3º e 5º anos visualizaram vídeos tutoriais de handebol, fazendo desta forma para que os resultados sejam mais explícitos e possibilitando a comparação entre as turmas, com o intuito de verificar a influência da mídia no processo de ensino aprendizagem destes esportes.

Após a visualização destes vídeos e a realização das aulas práticas, foi aplicado o instrumento (questionário), com o propósito de obter informações sobre qual é o entendimento que os sujeitos envolvidos na investigação possuem dos conteúdos citados. Nesta estratégia adotada e apresentada a estes sujeitos durante o processo de ensino dos conteúdos escolhidos para o ensino do Handebol e Futsal, aplicou-se o questionário contendo questões discursivas, de múltipla escolha e verdadeiro ou falso acerca das regras, orientação pedagógica e execução propriamente dita dos fundamentos.

O instrumento aplicado, questionário, contou com dez questões e sua intenção foi de atingir níveis de complexidade do ensino do conteúdo e da aprendizagem perante a mídia educativa. A quantidade de questionários aplicados somou-se três (cabendo um questionário para cada série/ano). Estes entrevistados

foram conduzidos a responder as questões formuladas e aplicadas pela própria pesquisadora.

3.4 ANÁLISE DOS DADOS

Na sequência projetou-se analisar os dados coletados disponibilizando-o em gráficos com o propósito em obter maior detalhamento ao observar as respostas dos entrevistados comparadas ao que está estabelecido como uma verdade, e consta descrito na literatura especializada.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DE RESULTADOS

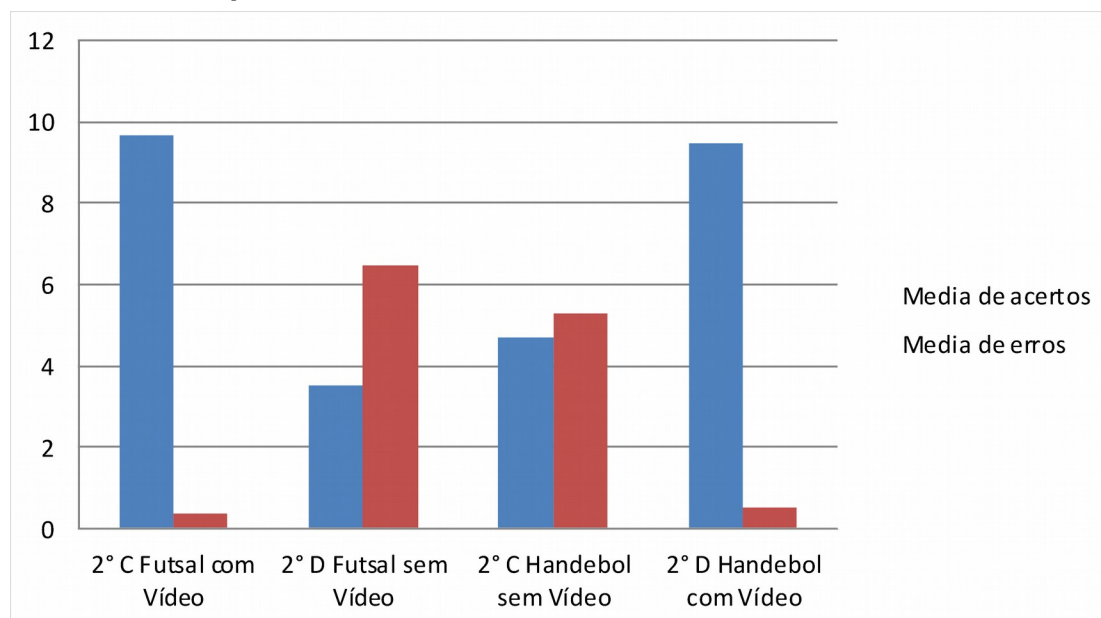
Os gráficos abaixo irão apresentar os resultados das turmas sendo elas do 2º, 3º e 5º ano, com relação aos questionários avaliados, sendo eles com questões das Modalidades de Futsal e Handebol. Mostrando qual foi a turma que teve a visualização do Vídeo explicativo e qual não obteve esta informação, sendo que ambas obtiveram más em momentos diferentes e sobre a modalidades diferentes, para melhor comparação, caso fazendo da mesma modalidade para ambas turmas não iríamos saber a real importância da mídia no aprendizado dos alunos.

No Gráfico 1 será visualizado a comparação entre duas turmas, ambas sendo do 2º ano sendo uma C e outra D, todos com a mesma idade, com uma variação somente entre elas, sendo que a primeira turma teve a visualização do vídeo de uma modalidade e a outra de outra modalidade, podendo ver abaixo dos gráficos escrito com e sem vídeo.

Analisou-se no gráfico a comparação entre as turmas e observaremos qual foi a melhor turma, qual teve maior número de acertos com relação aos questionários desenvolvidos. Sendo os resultados do 2º ano C, do futsal com vídeo obteve um aproveitamento de 96,5% de acertos, e 3,5% de erros e o 2º Ano D, com o handebol e vídeo obteve um aproveitamento de 95% de acertos, e 5% de erros. E sem os vídeos as turmas obtiveram os seguintes resultados: 2º ano D, na modalidade de

futsal, obteve um aproveitamento de 35,2% de acertos, e 64,8% de erros e já o 2º Ano C com handebol obteve um aproveitamento de 47,1% de acertos, e 52,9% de erros.

Gráfico 1- Comparativo das turmas C e D do 2º ano



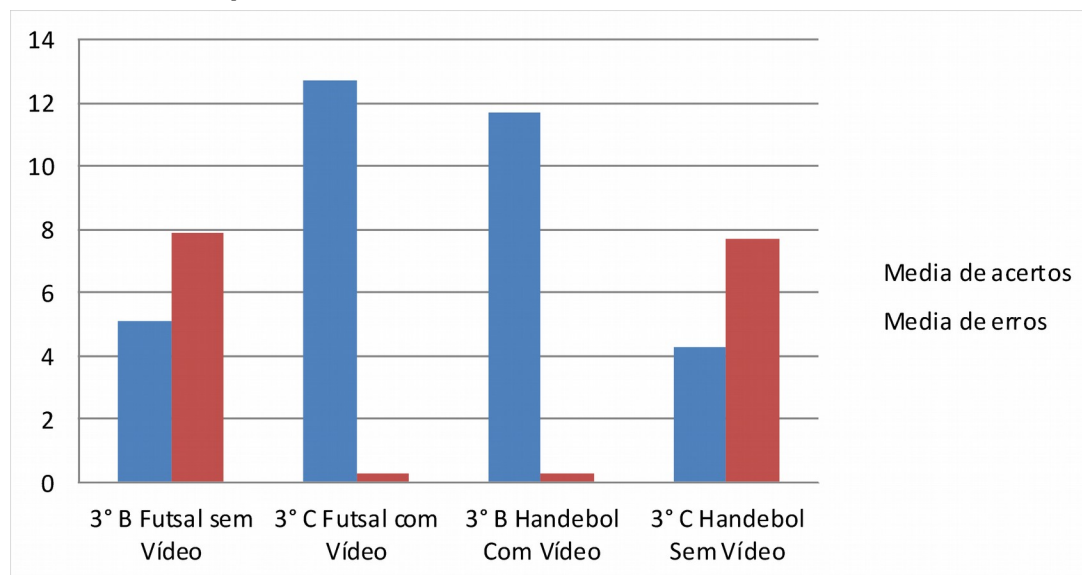
Fonte: Franciela Von Dentz da Silva (2018)

Podemos ver que as turmas que obtiveram o método de aprendizado sobre a mídia tiveram um rendimento maior que no momento em que não obtiveram. Sendo no caso nas barras onde se foi aplicado o vídeo, sendo dois esportes, podemos ver que com a visualização da mídia no processo ensino aprendido o aproveitamento de acertos foi entre 95 a 96 % tendo um número muito baixo de erros. Deixando bem claro que com a visualização dos vídeos o entendimento e a compreensão dos alunos foram muito melhores, dos demais que não obtiveram esse recurso, só obtiveram conhecimento exterior as aulas.

A seguir no gráfico de número 2, iremos realizar a mesma comparação que realizou-se no gráfico anterior, mudando apenas o grau da turma, sendo esta que será das turmas da série do 3º ano B e C. Mesmo sentido uma com e a outra sem o vídeo. Para melhor visualizar a pesquisa trabalhada, se o vídeo influencia no ensino de esportes. As turmas obtiveram os seguintes resultados sendo com o vídeo o 3º Ano B obteve um aproveitamento de 97,5% de acertos, e 2,5% de erros e o 3º Ano C obteve um aproveitamento de 97,7% de acertos, e 2,3% de erros. E sem o vídeo o

3º Ano B obteve um aproveitamento de 39,2% de acertos, e 60,8% de erros e o 3º Ano C obteve um aproveitamento de 35,8% de acertos, e 64,2% de erros.

Gráfico 2- Comparação entre as turmas B e C do 3º ano



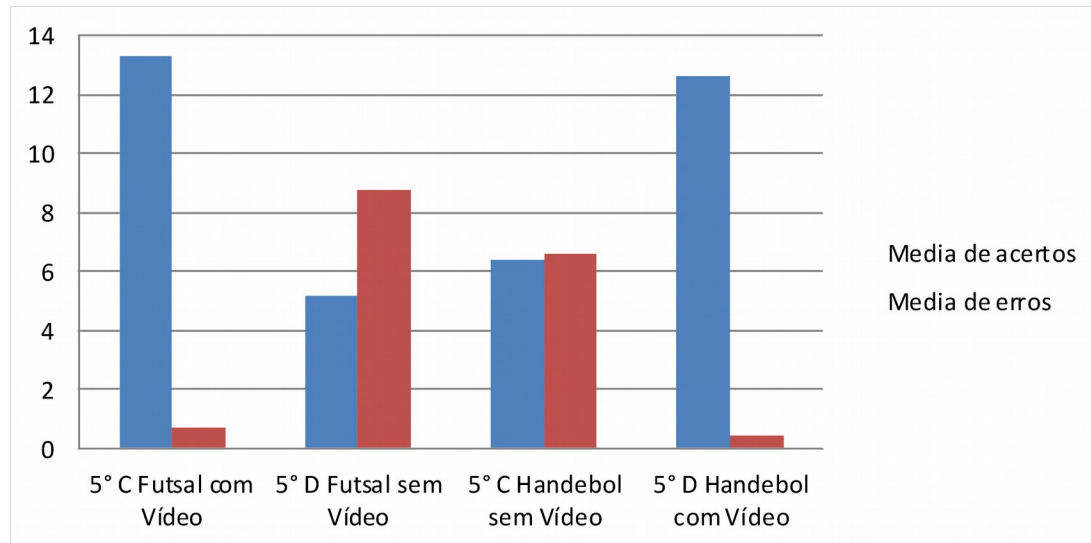
Fonte: Franciela Von Dentz da Silva (2018)

Podemos observar nas barras azuis, com relação aos acertos, que está maior nas turmas que obtiveram o vídeo como instrumento de uma forma de explicação sobre o conteúdo trabalhado, neste caso sendo duas modalidades diferentes. Tendo um aproveitamento de quase 98% de acertos, sendo menos de 3% de erros. Deixando nítido aos olhos de qualquer pessoa que com a mídia pode e se tem resultados importantíssimos no processo de ensino aprendizagem dos alunos, sendo eles de qualquer série.

No gráfico 3, estão representadas as turmas do 5º ano C e D, com a mesma ferramenta utilizada nas turmas anteriores, o questionário, sendo direcionado para o grau de conhecimento da turma, para melhor analisar qual resultado diante a visualização e a não visualização da mídia. Qual melhor aproveitamento perante aos alunos. Podendo observar nas porcentagens a seguir, conforme as turmas que obtiveram o vídeo como o 5º Ano C obteve um aproveitamento de 95% de acertos, e 5% de erros e o 5º Ano D obteve um aproveitamento de 96,9% de acertos, e 3,1% de erros. E já sem o vídeo a turma do 5º Ano C obteve um aproveitamento de 49,2%

de acertos, e 50,8% de erros e o 5° Ano D obteve um aproveitamento de 37% de acertos, e 63% de erros.

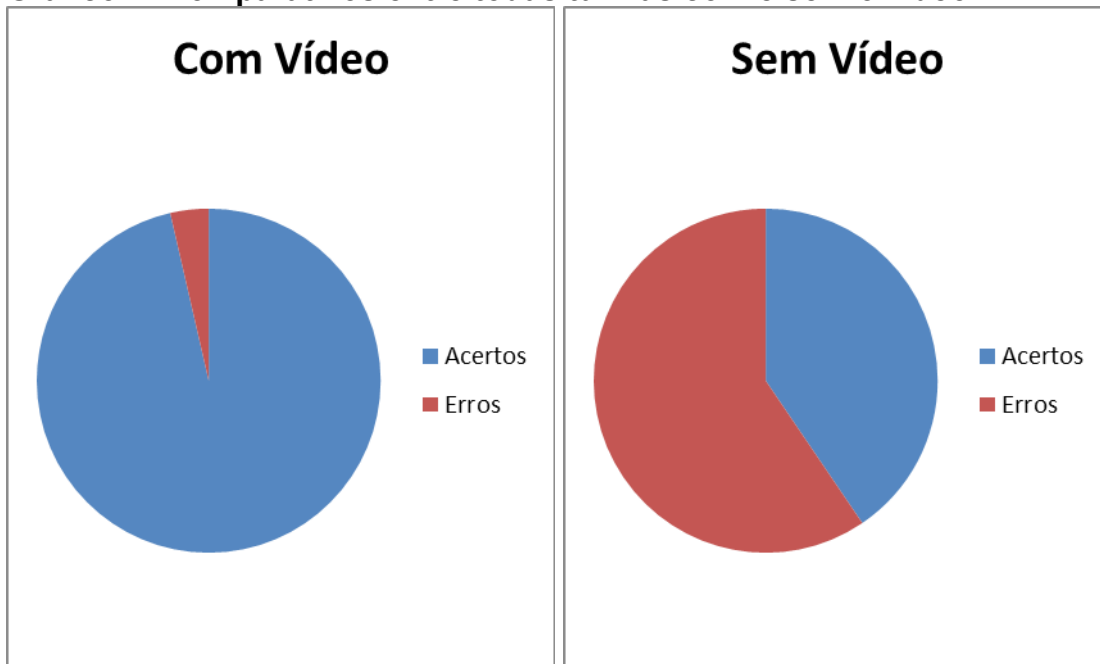
Gráfico 3- Comparativo entre as turmas C e D do 5° Ano.



Fonte: Franciela Von Dentz da Silva (2018)

Neste gráfico observou-se igualdade nas demais comparações anteriores, observou-se também que as turmas quando obtiveram a modalidade trabalhada por meio da mídia teve grande aproveitamento sendo eles entre 95 a 97% de acertos, tendo uma porcentagem de erros bem inferior a de acertos, aproveitando melhor o conteúdo e mostrando que a ferramenta utilizada que é o vídeo tem uma grande aceitação entre os alunos, sendo uma maneira prazerosa de se aprender.

Na sequência o gráfico de número 4, mostra a comparação de todas as turmas, de erros e acertos das perguntas, com relação a visualização do vídeo e sem esta ferramenta. Obtendo os seguintes resultados, todas as turmas que assistiram os vídeos tutoriais, teve um rendimento de 96,4% de acertos, e 3,6% de erros. E sem os vídeos tutoriais obtiveram um rendimento de 40,5% de acertos, e 59,5% de erros. Podendo fazer a visualização do quanto se deu a importância do vídeo no conhecimento dos alunos, o quanto melhor poderá entender e aprender diante dessa maneira trabalhada.

Gráfico 4- Comparativos entre todas turmas com e sem o vídeo

Fonte: Franciela Von Dentz da Silva (2018)

No gráfico 4 deixando bem claro, a influência que o vídeo demonstra na maneira de ensinar os conteúdos, nos mostra no primeiro círculo onde está quase todo coberto por azul que os acertos foram de 96,4% sendo um número muito pequeno de erros. E no outro podemos ver que as turmas que não obtiveram o vídeo ficaram com a porcentagem de erros de 59,5 %. Conclui-se assim que utilizando o método de ensinar com a ferramenta de vídeo é muito mais prático, simples e prazeroso tanto para aluno e professor. Mostrando que pode dar certo trabalhar utilizando mídias digitais ao favor, somente se é necessário saber fazer o uso correto da ferramenta.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No século onde vivemos, os professores independentes da matéria trabalhada não devem, de forma alguma, ignorar o impacto exercido pela mídia, no que diz também ao professor de educação física com relação a atividade física e modalidade esportiva. Sendo um poder exercido pelos vários meios de comunicação disponíveis, é, de fato, significativo. Cabendo ao professor a realização de um trabalho em conjunto com seus alunos e mídia, favorecendo assim a formação de uma verdadeira cidadania destes.

Tendo como a maior intenção este trabalho a união de crianças, adolescentes e até mesmo adultos aos meios de comunicação em massa, pois veiculam informações de esportes e demais assuntos, com grande oportunidade de aprendizado cada vez maior, fazendo com que todos que tem acesso a mídia possa fazer sua própria releitura e interpretação.

A presente pesquisa tende a mostrar que a mídia não é somente um meio onde usamos para benefícios próprio sem nenhum significado importante, pelo contrário, podemos observar que a mídia é uma ferramenta aliada na prática da educação física, agindo de maneira auxiliadora no processo de ensino aprendizagem, bem como na formação do aluno como cidadão ativo na sociedade em que está inserido.

Para tanto, cada professor deve exercer o papel essencial de orquestrar esta relação entre aprendizagem de aluno com a mídia, e permitir aos alunos uma passagem, capaz de dialogar, refletir. Contudo faz-se necessário, por parte do professor e escola, desenvolver a disposição e confiança para interagir com o mundo da informação digital, se apropriando de uma postura seletiva, fazendo o uso de vídeos e reportagens nas aulas, para oferecer aos alunos conhecimentos desportivos além daqueles popularmente já conhecidos. Sendo assim um meio mais fácil de assimilação, sobre muitas coisas com relação a conteúdos trabalhados no ambiente escolar, fazendo com que seja uma aula proveitosa, diferenciada, diversificada e gostosa de realizar.

CONCLUSÃO

Ao analisar as informações e resultados da pesquisa, pode-se perceber a diferença entre a assimilação do conteúdo trabalhado, dos alunos que obtiveram a visualização do vídeo e dos que não obtiveram. O uso e produção do vídeo quando explorado de forma adequada torna-se uma importante ferramenta de ensino-aprendizagem. Podendo perceber que o auxílio do vídeo em sala de aula é muito útil e traz uma grande satisfação para o desenvolvimento do trabalho.

Além de ter um aceite muito grande por parte dos alunos o método de trabalho pelo professor, fazendo com que mais professores utilizem esse material e até mesmo a instituição incentive seus professores para fazer o uso do mesmo, deixando mais dinâmica a aula e diferenciada.

Cabendo de várias funções o ensino por meio de vídeos, tanto de motivar, avaliar, desenvolver, investigar entre outras formas de trabalhar diferentes assuntos. Trazendo a evolução da tecnologia e o hábito de uso para a aula e sendo um meio mais prático da compreensão dos alunos. Além de mostrar para os alunos a real importância que a tecnologia tem na vida deles, não somente o uso por uso, mais sim de ensino aprendido.

Tendo nítido esse resultado no ultimo gráfico, onde os alunos com visualização dos vídeos tutoriais, onde explica tudo sobre o assunto trabalhado, obtiveram uma baixa porcentagem de erros nos questionários, e já nos demais que não obtiveram pode-se observar que ficou com uma porcentagem maior de erros.

REFERÊNCIAS

ALVES, C.;. Impacto da atividade física e esportes sobre o crescimento e puberdade de crianças e adolescentes. **Revista Paulista de Pediatria**, São Paulo, p. 383-391, 2008. Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/rpp/v26n4/a13v26n4>> Acesso em 22 março 2018.

ALVES JÚNIOR, D. **A relação mídia-esporte: um estudo das mensagens esportivas na televisão e seus efeitos na prática da Educação Física Escolar, na percepção do professor** Dissertação. Brasília: Universidade de Brasília; 2008.

ARANTES, Valéria, Arantes. **Afetividade na Escola: Alternativas Teóricas e Práticas**. São Paulo: Summus, 2003. 2º edição.

BAZALGETTE, C.; BÉVORT, E.; SAVINO, J. **Mídia: novas orientações**. Paris: BFI/CLEMI/UNESCO, 1992.

BELLONI, Maria Luiza. **O que é mídia-educação**. Campinas: Editora Autores Associados, 2002.

BELLONI, Maria Luiza. **O que é Mídia-Educação**. 2.ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2005. (Coleção polêmica do nosso tempo, 8).

BETTI, Mauro. **A janela de vidro - esporte, televisão e educação física**. São Paulo: Papirus, 1998.

BETTI, M. A. **Mídias: aliadas ou inimigas da Educação Física Escolar?** *Motriz* Jul-Dez 2001, Vol. 7, n.2, p. 125-129.

CAMPOS, Dinah. MARTINS, de Sousa. **Psicologia da Aprendizagem**. Petrópolis. Vozes. 2010. 38º edição.

CARNEIRO, V. **O educativo como entretenimento na TV cultura**. Um estudo de caso. Tese de doutorado, USP, 1997.

CAVALARO, A. G.; MULLER, V. R. **A educação física na educação infantil: uma realidade almejada**. *Educar em Revista*, Curitiba, n. 34, p. 241-250, 2009

CERVO, Amando Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino. **Metodologia científica**. São Paulo: Makron Books, 1996.

CORTÊS, H. A importância da tecnologia na formação de professores. **Revista Mundo Jovem**. Porto Alegre, n. 394, p.18, mar de 2009.

DE ROSE Jr, D. **Esporte e atividade física na infância e adolescência: uma abordagem multidisciplinar**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

FERRÉS, Joan. **Vídeo e educação**. 2. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

FREIRE, Paulo, 1973. **Uma educação para a liberdade**. Porto José M.C.S. Ribeiro Editor.

GAGNÉ, R. **Como se realiza aprendizagem**. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1971.

GALLAHUE, D.L., OSMUN, J.C. **Compreendendo o desenvolvimento motor:** bebês, crianças, Adolescentes, Adultos. 3ª. Edição São Paulo: Editora Phorte, 1995.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. - São Paulo : Atlas, 2002

GUTIERREZ, Francisco. **Linguagem total:** uma pedagogia dos meios de comunicação. São Paulo: Summus, 1978.

HOFFMANN, J. M. L. **Avaliação mediadora:** uma prática em construção da pré-escola á universidade. 29 ed. Porto Alegre: Mediação, 2009. p. 119.

LAZZOLI, J.K. et al. Posição oficial da Sociedade Brasileira de Medicina do Esporte: atividade física e saúde na infância e adolescência. **Revista Brasileira de Medicina do Esporte**, Niterói, Vol 04, n. 4, p. 107-109, jul/ago. 1998. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S151786921998000400002&script=sci_arttext>. Acesso em 23 mar. 2018.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência:** o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

LIBÂNEO, J. C. **O processo de ensino na escola.** São Paulo: Cortez, 1994. P. 77-118. CEDEP/DF. Tese de doutorado (em andamento). Brasília: UnB, 2015.

MACLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação Como Extensões do Homem.** Tradução de Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 1964.

MARCONI, M. A; LAKATOS, E. M. **Técnicas de pesquisa:** planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração e interpretação de dados. 3.ed. São Paulo: Atlas, 1996.

MIRANDA, C. E. A.; COPPOLA, D. G. F. **A educação pelo cinema.** Rev. Educação e Cinema, Unicamp/SP, p.02, 2005.

MORAN, J. M. **O vídeo na sala de aula.** Comunicação e educação. São Paulo, v.1, n.2, p. 27-35, Jan./abr. 1995.

MOSSTON, M. **Ensino de educação física.** Columbus: Merrill, 1966.

NAYLOR, J.C .; BRIGGS, G.E. **Efeitos da complexidade de tarefas e organização de tarefas sobre a eficiência relativa de parte e métodos de treinamento inteiros.** Jornal de Psicologia Experimental, Washington, v.65, n.3, p.217-24, 1963

NOVAES, M. P. **A Educação Física e Mídia Esportiva.** Revista Alterjor. Grupo de Estudos Alterjor: Jornalismo Popular e Alternativo (ECA-USP). Ano 01, v. 01, ed 01, São Paulo. Janeiro-Dezembro de 2010.

OLIVEIRA, V. **O processo de ensino dos jogos desportivos coletivos:** um estudo acerca do basquetebol. Campinas: Universidade Estadual de Campinas, 2002.Disponível em:<http://www.pedagogiadobasquete.com.br/tese/mestra.pdf>. Acessado em: Mar 23 de 2018.

PORTO, Tânia Maria Esperon. **A televisão na escola.** Afinal, que pedagogia é esta? Araraquara: JM editora, 2000.

RANGEL, Mary. **Métodos de Ensino para a aprendizagem e a Dinamização das Aulas**. Campinas – SP: Papirus, 2005. (Coleção Magistério: Formação e trabalho pedagógico).

SAMPAIO, Marisa Narcizo, LEITE, Lúcia Silva. **Alfabetização tecnológica do professor**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

SILVA, P. V.; COSTA Jr., A.L. Efeitos da atividade física para saúde de crianças e adolescentes. **Psicologia Argumento**, Curitiba, Vol 29, n.64, p.41-50, jan/mar 2011, Disponível e<<http://www2.pucpr.br/reol/index.php/PA?dd1=4525&dd99=view>> . Acesso em 22 mar. 2018.

SILVA, T. T. **Documentos de identidade**: uma introdução às teorias do currículo. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. **Atividade física na infância e na adolescência**: guia prático para o pediatra. Disponível em <http://www.sbp.com.br/src/uploads/2015/02/9667d-DOC-CIENT-AtivFisica.pdf> . Acesso em 22 mar 2018.

VIANNA, F. D. **A era tecnológica exige nova educação**. Revista Mundo Jovem. Porto Alegre, n 396, p.10, maio 2009.

APÊNDICE(S)

APÊNDICE A – Questionários dos 2º anos de Futsal e Handebol

Aluno (a): _____
Série: 2º _____

Questionário de Futsal

- No futsal, o jogo pode começar apenas se a equipe estiver com quantos jogadores, marque a resposta correta:**
 - A () Dois jogadores
 - B () Cinco jogadores
 - C () Três jogadores
 - D () Um jogador
- O Futsal é jogado com que parte do corpo, assinale a alternativa correta:**
 - A () Mãos
 - B () Pés
- Quais são as duas cores de cartões que o juiz utiliza para penalizar faltas, assinale a alternativa correta:**
 - A () Azul e Amarelo
 - B () Laranja e Verde
 - C () Amarelo e Vermelho
 - D () Vermelho e Branco
- No jogo de futsal quantas substituições podem ser feitas, assinale a alternativa correta:**
 - A () Três
 - B () Nenhuma
 - C () Indeterminada (Varias)
- Qual é a duração de uma partida para categoria de criança:**
 - A () 1 tempo de 15 minutos
 - B () 2 tempo de 15 minutos

1. Qual é o principal objetivo do jogo:

- A () Levar gol
- B () Fazer Gol
- C () Nenhuma das alternativas

2. Qual desse NÃO é um fundamento do HANDEBOL:

- A () Passe
- B () Bloqueio
- C () Arremesso
- D () Chute

3. Sobre o fundamento da EMPUNHADURA, é o ato de segurar a bola na mão, em forma de concha, assinale a alternativa correta:

- () VERDADEIRO
- () FALSO

4. Quantos tipos de RECEPÇÕES tem no HANDEBOL, assinale a alternativa correta:

- A () 1
- B () 2
- C () 3

5. Quem ganha o jogo:

- A () Time que fizer mais gol
- B () Time que não joga
- C () Time que fizer menos gol

Questionários dos 3º anos de Futsal e Handebol

Aluno (a): _____

Série: 3º ____

Questionário de Futsal

1. **No futsal, o jogo pode começar apenas se a equipe estiver com quantos jogadores, marque a resposta correta:**
 A () Dois jogadores
 B () Cinco jogadores
 C () Três jogadores
 D () Um jogador

2. **Quantos jogadores ficam na área de reserva:**
 A () 4
 B () 7
 C () 9
 D () 0

3. **O Futsal é jogado com que parte do corpo, assinale a alternativa correta:**
 A () Mãos
 B () Pés
 C ()
 D ()

4. **Quais são as duas cores de cartões que o juiz utiliza para penalizar faltas, assinale a alternativa correta:**
 A () Azul e Amarelo
 B () Laranja e Verde
 C () Amarelo e Vermelho
 D () Vermelho e Branco

5. **No jogo de futsal quantas substituições podem ser feitas, assinale a alternativa correta:**
 A () Três
 B () Nenhuma
 C () Livre

6. **Qual é a duração de uma partida para categoria de criança e de adulto:**

A () 1 tempo de 15 minutos/ 1 tempo de 20 minutos

B () 2 tempo de 15 minutos/ 2 tempo de 20 minutos

7. **Quanto tempo é de intervalo:**

A () 5 minuto

B () até 10 minutos

C () 15 minutos

8. **Qual é o principal objetivo do jogo:**

A () Levar gol

B () Fazer Gol

C () Nenhuma das alternativas

9. **Qual desse NÃO é um fundamento do futsal:**

A () Drible

B () Finta

C () Bloqueio

D () Cabeceio

10. **Sobre o fundamento de Domínio , é o ato de tomar posse e obter o controle da bola, isto é:**

() VERDADEIRO

() FALSO

11. **Marque V (verdadeiro) ou F (falso):**

A) () O Passe é o ato de passar a bola para outro jogador.

B) () O Cabeceio é realizado com os pés.

C) () O drible é o ato de passar pelo marcador com a bola em sua posse.

Questionários dos 5º anos de Futsal e Handebol

Aluno (a): _____
Série: 5º _____

Questionário de Futsal

1. O futsal é uma modalidade que foi adaptada de qual outro esporte, assinale a alternativa correta:

- A () Basquete
B () Handebol
C () Futebol
D () Futebol Americano

2. No futsal, o jogo pode começar apenas se a equipe estiver com quantos jogadores, marque a resposta correta:

- A () Dois jogadores
B () Cinco jogadores
C () Três jogadores
D () Um jogador

3. Quais são as duas cores de cartões que o juiz utiliza para penalizar faltas, assinale a alternativa correta:

- A () Azul e Amarelo
B () Laranja e Verde
C () Amarelo e Vermelho
D () Vermelho e Branco

4. Qual é a duração de uma partida para categoria de adulto:

- A () 1 tempo de 15 minutos
B () 2 tempo de 20 minutos
C () 2 tempo de 15 minutos

5. Quais são os 4 posicionamentos:

- A () Atacante, fixo, goleiro e técnico
B () Goleiro, linha, Lateral e ala
C () Goleiro, fixo, ala e pivô.

D () Vermelho e Branco

6. Até quantos passos o jogador pode dar sem quicar a bola no chão:

6. No jogo de futsal quantas substituições podem ser feitas, assinale a alternativa correta:

- A () Três
B () Nenhuma

- A () Nenhum
B () Um
C () Três
D () Vários

7. Qual é a duração de uma partida de HANDEBOL:

- A () 2 tempo de 30 minutos
B () 2 tempo de 15 minutos
C () 2 tempo de 20 minutos

8. Quanto tempo é de intervalo:

- A () 5 minuto
B () 10 minutos
C () 15 minutos

9. Qual desse NÃO é um fundamento do HANDEBOL:

- A () Drible
B () Finta
C () Chute
D () Bloqueio

10. Quais são as medidas dos tiros de meta:

- A () 2/4
B () 4/5
C () 7/9

11. Marque V (verdadeiro) ou F (falso):

- A) () O Passe é o ato de passar a bola para outro jogador.
B) () O bloqueio é o ato de interrompe a trajetória da bola após ser lançada pelo adversário em direção ao gol.
C) () O drible é o ato de arremessar a bola.