



EDUCAÇÃO FÍSICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS: a construção de narrativas digitais com crianças

Luís F. de O. RODRIGUES¹; Tamires A. OLIVEIRA²; Arnaldo S. P. LEITÃO³; Joice M. NOZAKI.

RESUMO

As tecnologias digitais têm impactado profundamente as culturas contemporâneas e, por consequência, a Educação e a Educação Física. Diante disso, torna-se fundamental abordar didaticamente as mediações da cultura digital e incentivar uma leitura crítica e a criação de novas práticas culturais. Esta pesquisa analisou a produção de narrativas digitais com crianças por meio de jogos, desenhos e um fotolivro, criado utilizando inteligências artificiais nas aulas de Educação Física da Educação Infantil. Com 125 participantes, os resultados mostraram que a criação de histórias nas aulas pode promover aprendizagens significativas aos alunos, apoiadas nas competências objetiva (compreensão acerca da brincadeira e do jogo), social (interação e cooperação na brincadeira e no jogo) e comunicativa (desenvolvimento de capacidades criativas e exploratórias), debatidas por Kunz (2004) em seu livro *Transformação didático-pedagógica do esporte*, auxiliando na reconstrução das práticas corporais e na produção de significados em sala de aula.

Palavras-chave:

Educação Física Escolar; Educação Infantil; Narrativas Digitais; Tecnologias.

1. INTRODUÇÃO

As tecnologias digitais têm influenciado profundamente as culturas contemporâneas, afetando todas as esferas da vida, inclusive a educação de crianças e jovens. Essa influência ocorre em uma "cultura digital", caracterizada pela multimodalidade das linguagens (oral, textual, audiovisual, digital) e pela interação entre seres humanos e objetos tecnológicos (LEMOS, 2020). A cultura digital vai além de uma relação unidirecional entre o ser humano e a tecnologia, envolvendo agenciamentos humanos e não-humanos que moldam nossas ações, valores e crenças (LATOUR, 2012).

Esses efeitos são visíveis nas práticas educativas, onde as mídias digitais circulam modelos de consumo e padrões de práticas corporais. Para lidar com essa realidade, é necessário desenvolver competências digitais críticas, levando em consideração os complexos processos socioculturais e a mediação tecnológica (LEITÃO, 2013). Entretanto, as tecnologias digitais não podem ser vistas como uma solução pedagógica automática, pois elas refletem também interesses de grandes corporações e podem veicular fake news, cyberbullying e discursos extremistas (CHARLOT, 2020).

A abordagem contemporânea da educação, especialmente na Educação Física, deve integrar essas tecnologias de forma crítica, promovendo a alfabetização midiática e digital. Isso inclui encorajar os alunos a analisar e produzir suas próprias narrativas digitais, contribuindo para a

¹ Graduado em Lic. em Educação Física, IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho. luisfxks@gmail.com;

² Graduada em Lic. em Educação Física, IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho. tamiresoliveira2503@gmail.com;

³ Professor orientador: Doutor em Educação Física, UNICAMP - SP. arnaldo.leitao@muz.ifsuldeminas.edu.br;

⁴ Mestre em Ciências da Motricidade, UNESP - Rio Claro. E-mail: joicenzaki@yahoo.com.br.

construção de uma justiça social curricular e para uma maior autonomia na prática pedagógica (THOMPSON, 2002). As narrativas digitais, com suas características de interatividade e reflexividade, possibilitam novas formas de ensino e aprendizagem, oferecendo oportunidades para compreender e transformar o mundo na cultura digital atual (RICOEUR, 1994).

2. MATERIAL E MÉTODOS

Para tanto, esta pesquisa adotou uma abordagem de pesquisa-intervenção, realizada em colaboração entre uma professora de Educação Física da Educação Infantil de uma escola pública no interior de São Paulo. Participaram 125 alunos de cinco turmas, um investigador e dois estudantes de uma instituição de ensino superior de Minas Gerais. Com duração de seis meses, a investigação seguiu oito etapas, baseando-se em conceitos de pedagogia colaborativa (DAMIANI et al., 2013).

Na Etapa 1, houve o planejamento colaborativo entre os pesquisadores e a professora, com foco no uso de jogos como conteúdo pedagógico. Buscando integrar as vozes das crianças ao processo educacional, promovendo uma mediação entre os jogos e a cultura digital. Foram feitas reuniões e levantamentos bibliográficos que abordaram narrativas e processos educativos com o uso de tecnologias.

Na Etapa 2, a intervenção didático-pedagógica envolveu a vivência de jogos de diferentes regiões do Brasil, com base no livro *“As brincadeiras do mundinho”* (BELLINGHAUSEN, 2011). O objetivo era trabalhar a diversidade regional e cultural através dos jogos, alinhando-os às narrativas das crianças e suas identidades, de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

A Etapa 3 consistiu em um ateliê criativo, onde os alunos foram incentivados a representar suas experiências com os jogos por meio de desenhos e narrativas orais. Essas representações foram utilizadas para compreender as percepções dos estudantes sobre os jogos vivenciados, apoiando-se em princípios de uma abordagem pedagógica criativa e explorativa (KUNZ, 2004).

Na Etapa 4, foi realizada a apresentação do projeto e do processo formativo e avaliativo, por meio da construção de portfólios digitais. Esses documentos visavam integrar a avaliação formativa com a devolutiva para os pais e responsáveis, como proposto por Damiani et. al. (2013).

A Etapa 5 foi dividida em duas fases. Na Etapa 5a, foi feito um levantamento dos jogos mais citados pelas crianças nas etapas anteriores, bem como suas características físicas e psicológicas, subsidiando a construção de um fotolivro que abordasse as situações-problema emergentes citadas pela professora em seus diários de campo. Na Etapa 5b, o fotolivro foi construído utilizando duas ferramentas de inteligência artificial: o Chat GPT e MidJourney, para criar narrativas e ilustrações.

Na Etapa 6, o fotolivro foi utilizado como recurso pedagógico para apresentar e discutir com

os alunos as situações-problema vivenciadas. Através de recursos audiovisuais e narrativos, os estudantes puderam refletir sobre suas experiências e propor ressignificações lúdicas dos jogos, promovendo um processo de identificação e aprendizado coletivo.

A Etapa 7 incluiu um novo ateliê criativo, no qual os alunos criaram novas narrativas a partir das vivências com o fotolivro e os jogos ressignificados. Esse processo de reconstrução valorativa estimulou a imaginação e criatividade dos estudantes, alinhado aos princípios de exploração e desenvolvimento de capacidades criativas propostos por Kunz (2004).

Por fim, na Etapa 8, foram construídos portfólios que documentavam todo o processo de investigação e aprendizagem, apresentados aos pais e responsáveis, em consonância com a abordagem de pesquisa-intervenção colaborativa. O estudo concluiu que o uso de narrativas digitais e a ludicidade nas aulas de Educação Física contribuem significativamente para a ressignificação das práticas corporais e a construção de significados entre as crianças.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa desenvolvida visou promover a construção de um currículo estético e democrático em aulas de Educação Física, focado na participação ativa dos estudantes, ao considerar suas narrativas e vivências dentro e fora da escola. Um dos principais objetivos foi a criação de um “corpo biográfico” (ZANELLA, LORENZONI e SANTOS, 2019), no qual as crianças pudessem se conectar criticamente com o mundo por meio de jogos e brincadeiras.

A partir das experiências dos alunos, foi possível resgatar memórias de brincadeiras realizadas nas férias e integrá-las nas aulas, o que fortaleceu o vínculo das crianças com o conteúdo e estimulou seu desejo de aprender. A escolha dos jogos abordados nas aulas foi baseada no livro infantil *“As Brincadeiras do Mundinho”* (BELLINGHAUSEN, 2011), que narra jogos tradicionais brasileiros, e o currículo foi adaptado para atender às necessidades e capacidades das crianças.

A intervenção pedagógica envolveu não apenas a vivência dos jogos, mas também a adaptação das regras para garantir a participação inclusiva de todos, conforme defendido por Paes e Balbino (2005). Além disso, as atividades criativas, como o ateliê de desenhos e narrativas, permitiram que os alunos expressassem suas experiências de forma autêntica e colaborativa. As competências sociais, como a cooperação e a resolução de conflitos, foram constantemente desenvolvidas e aprimoradas durante as aulas.

O uso de inteligência artificial (IA), como o ChatGPT e o Midjourney, para a criação de um fotolivro baseado nas vivências dos alunos, possibilitou a construção de uma narrativa visual e textual que reforçou o processo de identificação dos estudantes com os personagens e situações vividas, o uso das IAs foi imprescindível na construção dos fotolivros, visto que otimizou um tempo muitas vezes não disponível pelos professores da educação básica. As experiências ampliaram não

apenas o conhecimento objetivo sobre os jogos, mas também as competências sociais e comunicativas dos alunos, promovendo uma Educação Física mais inclusiva e significativa.

5. CONCLUSÃO

A produção de narrativas digitais com as crianças se mostra fundamental para abordar, problematizar e reconstruir os significados das práticas corporais nas sociedades atuais. Essa pesquisa-intervenção proporcionou novas percepções e reflexões sobre as formas de ser e agir corporalmente nas aulas de Educação Física na Educação Infantil, áreas que tradicionalmente limitam a expressão e autoria infantil. As crianças puderam narrar suas vivências e recriar histórias, reconhecendo que a existência é construída coletivamente e mediada por diversos elementos materiais. Isso favorece a problematização da cultura corporal de movimento e aproxima o mundo vivido da prática pedagógica, especialmente no contexto da cultura digital.

No entanto, a presença das tecnologias digitais na Educação e Educação Física não pode ser vista apenas sob uma perspectiva técnica ou instrumental. A pesquisa revelou que as dimensões político-epistemológicas-pedagógicas na construção de narrativas com crianças estão intrinsecamente ligadas às visões sobre linguagem, tecnologia, sujeitos e sociedade. Isso é especialmente relevante no desenvolvimento de experiências de movimento que se inserem em uma sociedade marcada pela expansão dos signos no ciberespaço.

REFERÊNCIAS

- BELLINGHAUSEN, Ingrid Biesemeyer. **As brincadeiras do mundinho**. São Paulo: Editora DCL, 2020.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Ensino Médio**. Brasília: MEC/Secretaria da Educação Básica, 2018.
- CHARLOT, Bernard. **Educação ou Barbárie?** Uma escolha para a sociedade contemporânea. São Paulo: Cortez, 2020.
- KUNZ, Elenor. **Transformação didático-pedagógica do esporte**. Ijuí: Editora Unijuí, 2004.
- LATOURETTE, Bruno. **Reagregando o Social**. Bauru: EDUSC; Salvador: EDUFBA, 2012.
- LEITÃO, Arnaldo Sifuentes. **Desenhos animados televisivos, ética e educação física nos anos iniciais do ensino fundamental: diálogos possíveis**. Porto Alegre: *Orquestra*, 2013, p. 103.
- LEMOS, André. **Epistemologia da comunicação, neomaterialismo e cultura digital**. *Galáxia*, São Paulo, n. 43, p. 54-66, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1982-25532020143970>. Acesso em: 02 de abril de 2023.
- RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa** (Tomo I). Campinas, SP: *Papirus*, 1994.
- THOMPSON, John Brookshire. **A mídia e a modernidade**. Petrópolis: *Vozes*, 2002.