

“JOVENS ESCOLARES E O USO DE LINGUAGENS DA WEBS: *Formas de tratar os saberes da Educação Física escolar*”

Sistematização de processo de investigação – Ação e ou Intervenção Social

Grupo de trabalho N°22- Sociologia da Infancia e da Juventude.

Rosicler Goedert
Doutora em Educação
Universidade Federal do Paraná
Francisco Antonio Albano
Especialista em Informática Aplicada à Educação
Professor da Rede Pública do Estado do Paraná

Resumo

Este estudo tem como objetivo reconhecer as relações que “o saber estabelece com o apreender” (CHARLOT, 2001) procurando compreender no interior das práticas escolares – neste caso as aulas de Educação Física– as formas/maneiras cotidianas de tratar pedagogicamente estas relações. Para isto, criou-se o material didático denominado “*WebQuest e a Juventude*” e “*WebGincana e o Hip Hop*” – utilizando-se de ferramentas disponíveis na internet - como forma de re-significar a prática escolar e ampliar as possibilidades de compreender os modos de educar de cada época, observando estas relações com grupos de jovens escolares do 1º ano do Ensino Médio, em uma escola pública estadual do Município de Pinhais, Região Metropolitana de Curitiba/Paraná/BR.

Palavras Chaves: Jovem Escolar; Saberes e Linguagens; Educação Física.

1- INTRODUÇÃO

Este trabalho se insere no campo das políticas públicas de formação de professores/as do Estado do Paraná do denominado Plano de Desenvolvimento da Educação (PDE) com o objetivo de estabelecer diálogos entre professores/as da Educação Superior e os da Educação Básica, através do desenvolvimento de projetos de intervenções pedagógicas. Estes mediados pelas questões metodológicas que requer a produção de conhecimento visam atingir possíveis mudanças significativas na prática escolar da rede pública paranaense. Neste sentido, que nós autores deste texto – professor da escola pública e professora da universidade pública - descrevemos e apresentamos alguns dos resultados desse processo de formação iniciado em julho de 2009. O estudo centrou seus objetivos nas formas de compreender como os conhecimentos tratados pedagogicamente nas aulas de Educação Física se relacionam com a vida cotidiana do sujeito/aluno no 1º ano do Ensino Médio, em uma escola pública estadual do Município de Pinhais, Região Metropolitana da Cidade de Curitiba, PR.

Para isto, foi necessário se inserir e “querer permanecer – como professores investigadores” no contexto da realidade da escola pública pesquisada “olhando” para os/as jovem escolares compreendidos/as mais que somente alunos, pois apoiados nos estudos de CHARLOT (2000; 2001) os alunos/as precisam ser entendidos/concebidos como sujeitos sociais. Estes vivem a suas condições juvenis e trazem para dentro da escola seus conhecimentos oriundos de suas experiências individuais de um processo histórico - social e culturalmente construído na sociedade, em que o ser humano nasce inacabado, em um mundo que preexiste a ele e que já está estruturado. Assim, o processo do conhecimento destes sujeitos se constrói ao longo de sua existência, mediante a relação que o saber

estabelece com o aprender, pois “... apropriar-se do que foi aprendido, é tornar algo seu, e interiorizá-lo, contudo aprender é também uma forma de apropriar-se de um saber, de uma prática, de uma relação com os outros e consigo mesmo” (CHARLOT, 2001, p. 25).

Nesta relação que “o saber estabelece com o apreender” que buscamos interpretar e compreender no interior das práticas escolares – neste caso as aulas de Educação Física– as formas/maneiras cotidianas de tratar pedagogicamente estas relações entre os sujeitos e a constituição dos saberes, utilizando especificamente as linguagens da *WebQuest* e a *WebGincana**. Assim, apresentamos a seguir as formas criadas e socializadas do material didático denominado - **WebQuest e a Juventude¹ e WebGincana sobre o Hip Hop²**, desenvolvidos a partir da articulação de ferramentas tecnológicas disponíveis na internet, como forma de re-significar a prática escolar ampliando as possibilidades de compreender os “modos de educar” de cada época.

Cabe destacar que, mesmo reconhecendo e identificando no interior das escolas - a presença na Juventude atual dos meios e as dimensões de uma sociedade tecnológica, pois lhes é proporcionado pelo menos para uma maioria o alcance às diversas formas de acessos de informações em uma velocidade cada vez maior, ainda há resistências/dificuldades por parte dos sujeitos professores/as em criar situações de aprendizagem utilizando de Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) as quais podem modificar as relações dos modos de apreender os saberes escolares, entre eles os que cabem a Educação Física ensinar. Com isto, destacamos a importância da criação destes materiais didáticos – como formas didáticas e metodológicas – de tratar os saberes escolares nas aulas de Educação Física mediante algumas análises de temas que tratam das relações do mundo da escola e do mundo juvenil (GOEDERT, 2005). Neste sentido, este trabalho se insere numa abordagem da pesquisa qualitativa, pois procurou garantir de várias formas, registros das observações participantes, diálogos e questionamentos que garantissem a interpretação de alguns elementos da vida cotidiana juvenil presentes no processo de formação do sujeito/aluno, e o uso pela Escola do material didático como uma das possibilidades de re -significar as formas de ensinar e tratar os conhecimentos escolares.

2 – As LINGUAGENS CULTURAIS – “as Webs” - e a EDUCAÇÃO FÍSICA:

2.1 - Criando formas de tratar os saberes escolares

*O conceito de *WebQuest* foi criado pelo Bernie Dodge - Prof^o Universitário da Califórnia/EUA em 1995, como proposta metodológica para usar a Internet de forma criativa, utilizando-se de uma ferramenta de criação de site, blogs, editores de texto, editores de slides e outros editores. <Disponível em <http://WebQuest.sp.senac.br/textos/oque> Acesso em 05/07/2010>. Já as *WebGincanas* foram criadas a partir da idéia de um jogo de caça ao tesouro chamado popularmente nos EUA de “Scavenger Hun”, sua origem e expansão no Brasil foi em 2003 pelo Prof^o Jarbas Novelino Barato - reconhecido como um dos precursores da informática pedagógica no Brasil - iniciou a tradução de algumas Scavenger Hunts para a matéria de Tecnologia Educacional. Disponível em < <http://e-educador.com/index.php/projetos-de-ensino-mainmenu-124/77-projetos-de-ensino/3137-gincana01>> Acesso em 05/07/2010.

¹ A “WebQuest e a Juventude” foi criada e desenvolvida em 2010 como parte do projeto de Capacitação Continuada para Professores da Rede Pública do Estado do Paraná – em conjunto com a Prof^a orientadora da Universidade Federal do Paraná, pesquisadora das questões relacionados à cultura jovem – entre elas as dimensões existente entre os jovens e os meios tecnológicos. Disponível em http://www.webquestbrasil.org/criador/webquest/soporte_tablon_w.php?id_actividad=18100&id_pagina=1

² A criação em 2010 da “WebGincana e o Hip Hop” também buscou abordar conteúdos/conhecimentos que se aproximam da cultura corporal da juventude, como forma de ampliar sua compreensão forma lúdica e utilizando-se de elementos tecnológicos as relações com da juventude com os saberes escolares. Na produção deste material didático buscou-se trazer informações relativas à origem, história, objetivos, nomes e a influências do movimento cultural do Hip Hop em relação à vida cotidiana e os modos de viver a juventude. Disponível em <http://www.slideshare.net/albanofran/web-gincana-sobre-o-hip-hop-4739171>

Cabe destacar que historicamente a Educação Física sempre foi utilizada para atender às necessidades de cada época, segundo Vago (1995, p. 20) “a disciplina de Educação Física ensinou (ensina), a ordem escolar e a ordem do trabalho, ensinou (ensina) exercícios físicos para melhorar a saúde e forjar uma nova raça, hoje, ensina técnica e táticas, com valores que ressaltam os vitoriosos”. Assim, ensinou e continua ensinando podemos dizer – saberes - que levam ainda hoje a perceber heranças dessas formas de tratar os conhecimentos da Educação Física. As práticas do “fazer pelo fazer” (SOUZA JUNIOR, 1999), desvinculado de uma significação é uma forma clara de se perceber resquícios dessas práticas. Atualmente, procura-se efetivar uma prática da Educação Física que atenda aos princípios de um componente curricular da escola, reconhecendo que ela é uma disciplina que trata o corpo/movimento como elemento norteador de suas ações cotidianas. Porém, não basta somente situar estas ações na busca das definições de seus conceitos, representações e ou especificidades, é necessário estabelecer uma discussão com e entre os sujeitos envolvidos com a prática escolar da Educação Física, para conjuntamente compreender as formas escolares existentes na realidade pesquisada com a vida cotidiana do jovem aluno. Neste sentido, apoiado no contexto histórico e cultural das formas de viver e educar de cada época, cabe ressaltar algumas influências nas maneiras de tratar os saberes transmitidos pela Educação Física no processo escolar, entre elas: A “Educação Física como domadoras de corpos humanos, adestrando pessoas para seguir determinados modelos de obediência e respeito; como produtora de uma raça forte e energética, na busca de forjar uma raça pura ; como celeiro de atletas, na tentativa de formar campeões em diversas modalidades; como terapia psicomotora; aprendizagem motora e promotora de saúde, com o intuito de otimizar, reabilitar ou reeducar as funções cognitivas; e como produtora e veiculadora da cultura corporal de movimentos socialmente criada”, conforme cita VAGO(1999, p.45-46). Assim, refletindo sobre as formas de educar de cada época incluindo aqui as relações dessas formas com a educação do corpo, identifica-se que a sociedade encontra-se diante de uma sociedade do conhecimento, não somente pelo acesso as informações, mas pelo grande enfoque dos meios tecnológicos presentes no cotidiano das pessoas, dentre elas, “as maneiras pelas quais as juventudes convivem”.

É possível reconhecer, em especial a juventude, tem experimentado grandes mudanças ocasionadas por esta evolução tecnológica, pois estudos e pesquisas, entre eles o da especialista em novas tecnologias em Educação Prof^a Maria Elizabeth Bianconcini de Almeida (2010) apontam para o crescente o número de jovens que a cada dia buscam acessos a todo tipo de aparato tecnológico como forma de lazer, de se divertir, de se relacionar, inclusive para estudar e trabalhar. Os celulares, computadores, internet, entre outros, tornaram-se apenas alguns dos elementos tecnológicos disponíveis para acesso em busca de informações, as quais estão diretamente envolvidas com a dinâmica que esta estabelece com os meios tecnológicos do mundo atual e os modos de viver a vida juvenil.

Neste sentido observa-se que os jovens escolares buscam o acesso às diversas formas de informações que são recebidas numa velocidade cada vez maior, o que pode gerar um distanciamento do que a Educação Física tem a ensinar – na perspectiva prática corporal - em que o movimentar-se humano pode ou não ser entendido/concebido como um elemento pedagógico relevante à formação do sujeito aluno. Porém, cabe perguntar: nos modos de viver na sociedade atual a quem interessa a Educação Física? O que ela realmente tem e deve ensinar? Quais as suas contribuições no processo de formação humana?

Para Souza Junior (1999, p.83), a Educação Física não deve se eximir de uma Educação das questões afeta ao corpo (ensino do fazer) (...) e nem se eximir de uma Educação dita intelectual (ensino do saber), o que significa que, além do “fazer”, as práticas pedagógicas nas aulas de Educação Física devem possibilitar as reflexões dessas ações, buscando significá-las, proporcionado ao sujeito/aluno - no espaço do aprendizado - relacionar as ações pedagógicas com suas ações cotidianas. Neste sentido, Souza Junior (1999, p. 84) ainda afirma que a Educação Física não pode ser interpretada com um

componente curricular sem exigências e necessidades de oferecer aos alunos o exercício da sistematização e da compreensão do conhecimento, responsabilizando-a pelo mero fazer - executar, agir, praticar.

Portanto, a criação desse material didático procurou ampliar as formas de tratar os saberes escolares nas aulas de Educação Física em que os escolares se reconheçam como “sujeitos sociais jovens” que vivem as relações da Educação do Corpo na Escola de forma reflexiva e crítica, procurando compreender e resignificar as suas experiências corporais e suas ações cotidianas no espaço escolar.

2.2 – O material didático e a construção de conhecimentos

Como já foi destacado a escolha dos temas escolhidos para o desenvolvimento da “**WebQuest e a Juventude**” e a “**WebGincana e o Hip Hop**”, foram criados a partir da elaboração de questões e situações de ensino e aprendizagem relacionadas as formas de compreender e viver as “*juventudes*” conforme indica os estudos de Abramo (2005).

Conforme indicado nos quadros apresentados a seguir, o desenvolvimento da WebQuest e da WebGincana são semelhantes à paginas comuns da internet, possuindo menus e links, o que facilita a navegação do usuário e ao mesmo tempo gerou possibilidades dos jovens/alunos/as relacionarem os conhecimentos trazidos de suas experiências cotidianas com os conceitos/conhecimentos da “*rede*”, aproximando os escolares aos usos da TICs e a produção de conhecimentos tratados no conjunto das disciplinas escolares.

Pode-se dizer que esta aproximação da compreensão das relações estabelecidas entre os jovens e as tecnologias ocorreu a partir da utilização de vasto vocabulário disponível, em que o uso de palavras e siglas com novos conceitos e funções oportunizaram ao aluno/a dinamizar as formas de leitura disponível na internet influenciando e influenciado pelas formas culturais com que esses sujeitos se relacionam entre si e consigo mesmo.

Conforme as atividades identificadas no material didático os jovens/alunos realizaram pesquisas, debates e discussões sobre os conhecimentos propostos nas atividades, o que gerou outras/novas possibilidades de ensinar e a aprender em sala de aula saberes que estão diretamente a juventudes.

Assim, procurou-se a partir dos exercícios didáticos da produção das *webs* tratar temas /conteúdos que se aproximam da cultura corporal da juventude - exemplificado no estudo do Movimento do Hip Hop - como forma de tratar os conhecimentos escolares da Educação Física, trazendo descrições relativas às origens, ao processo histórico, aos personagens que se destacaram e principalmente aos conceitos e reflexões das influências desses temas/conteúdos e suas relações à vida cotidiana - a educação do corpo - e os modos de viver a condição juvenil.

2.3- Descrevendo processo e discutindo a experiência escolar com os jovens

O espaço utilizado na escola pesquisada para os trabalhos referentes *WebQuest* e a *WebGincana*, foi o laboratório de informática, o que pela sua constituição difere dos outros espaços de aprendizagem, entre eles das atividades corporais nas aulas de Educação Física. Essa relação com o uso do laboratório - sala de aula e aprendizagem do conhecimento da Educação Física - mudou a rotina da turma “1º ano A”, pois os alunos/as desta turma manifestaram seu interesse e curiosidade em relação a proposta de aprendizagem de diversas formas, entre elas percebidos com certa euforia através de suas “risadas, expressões de alegria e de ansiedade” quando iniciavam de forma imediata os trabalhos propostos. Pode-se dizer que para esta turma de alunos/as o laboratório/ambiente pedagógico foi considerado como “espaço inovador de aprendizagem”, pois, até então, não tinham vivenciado estas

experiências na escola. Isto indica para os jovens - que o laboratório de informática pode ser um espaço privilegiado de aprendizagem para o escolar, uma vez que os elementos presentes neste ambiente fazem parte de seu cotidiano, apresentando em alguns casos uma maior predisposição à aprendizagem.

Os jovens escolares desta turma ao serem questionados sobre o uso de computadores em suas vidas, eles na sua maioria afirmam que tem acessos a computadores e internet em suas casas e que ainda utilizam de Lan House em seus momentos de lazer, como forma de conversar e conhecer novos amigos, o que não é identificado da mesma forma ao conversar com os/as professores/as da escola sobre esta questão, identificando que ainda muitos desses professores/as, não tem acesso freqüente aos computadores e demonstram dificuldades em manuseá-los e conseqüentemente implementar em suas práticas o uso das tecnologias educativas.

Outro dado interessante que se destacou nas conversas/entrevistas com o grupo de jovens desta turma, foi em relação aos acessos que estes escolares apresentam aos diversos tipos de redes sociais, como os ambientes virtuais de “bate papo” denominados “chats”, assim como outros espaços coletivos de compartilhamento de imagens e vídeos, como o “orkut”, “facebook” entre outros. Estes ambientes muitas vezes são utilizados como ponto de encontro e de amizades entre os grupos, diferentemente do convívio das gerações da maioria dos professores/as da escola pesquisada, poucos conhecem e fazem uso dessas ferramentas usadas pelas gerações de seus alunos/as, o que pode criar uma certa distância entre o reconhecimento das experiências sociais cotidianas dos jovens alunos e suas práticas escolares. Os professores/as como sujeito do processo escolar e do ensino/aprendizagem, reconhecendo estes distanciamentos – neste caso os professores/as de Educação Física poderiam utilizar-se dessas ferramentas tecnológicas em conjunto com o uso dos textos³ apresentados aos alunos do Ensino Médio no Livro Didático Público de Educação Física (SEED/PR 2006) implementando e enriquecendo suas aulas quando da aproximação destes saberes com as discussões entre os grupos e os significados atribuídos aos conteúdos tratados pelos jovens.

Pode-se afirmar que a “*WebQuest e a Juventude*” possibilitou no contexto da escola pesquisada a aproximação entre as gerações dos professores/as e dos alunos/as - pois os colocou “frente a frente” aos desafios da utilização de ferramentas consideradas “inovadoras” para ambos. No caso dos professores/as, estes manifestaram aparentemente um “sentimento de medo e preocupação” com o novo, embora unânimes em reconhecer em suas falas a necessidade e importância - de fazer uso - desse material didático em suas aulas, mesmo com pouco domínio sobre esta prática.

A pouca e ou até “nenhuma experiência” destacada pelos professores/as em lidar com tecnologias educacionais, é remetida em seus relatos aos períodos acadêmicos e as formas de aprender de suas gerações, o que reflete no seu processo de formação continuada quando buscam as oportunidades de adquirir esses saberes mediante as suas condições de trabalho, entre elas as efetivações das ações de políticas públicas e a vida profissional.

Porém, no caso da utilização destas linguagens e os saberes que tratam a Educação Física, os professores/as da escola, demonstraram-se motivados a continuidade deste processo, principalmente quando observaram/identificaram que seus alunos/as se ao fazer uso das webs, manifestaram-se de formas “contagiantes/alegres e prazerosas” envolvendo-se nas atividades de ensino desde as suas condutas comportamentais e disciplinares em relação ao aprendizado, demonstrado na participação e interesse durante todo o tempo das aulas. Isto para os professores/as gerou um outro “olhar” para com os jovens/alunos/as – pois os professores/as estranhavam que não precisaram chamar atenção de seus alunos/as para com desenvolvimento das atividades propostas, reconhecendo o empenho, a concentração e a dedicação dos grupos em resolver as situações apresentadas.

³ Entre outros destacamos os Capítulos 13 e 14 que tratam da “Influência da Mídia sobre o corpo do adolescente” e “Hip Hop – movimento de resistência ou de consumo?” respectivamente, os quais apresentam outras linguagens – como imagens, vídeos, desenhos entre outras presentes nos exercícios didáticos que podem interagir com as linguagens das webs.

Assim, as questões apresentadas na “WebQuest e a Juventude’ proporcionaram aos jovens e também aos professores/as reflexões sobre suas realidades, destacada nas falas dos escolares ao responderem: “O Que é ser jovem e quais os desafios de ser jovem nos dias de hoje?!” ... para o Jovem “ A” “ser jovem nos dias de hoje é estar ligados ao mundo, é ter atitude e opinião própria, conseguindo se desviar das más influências sem se envolver com coisas erradas”(sic)”; e ao mesmo tempo apontam que seus principais desafios estão relacionados ao “ vencer as más influências...”; ...resistir as adversidades que o mundo proporciona...; resistir as cobranças e cumprir as tarefas impostas...(pelo mundo adulto); evitar o uso do álcool e das drogas...; ingresso na vida profissional e no merca do de trabalho...; vencer o “ pior” inimigo (ele mesmo mediante os seus conflitos)...; vencer os preconceitos – como a obesidade, cor, raça, classes sociais...;a violência e a sexualidade..; a gravidez na adolescência...; as dificuldades de expor suas opiniões, de se defender...; a falta de oportunidades e de vencer os obstáculos inerentes à Juventude”(sic).

Estas respostas indicam o que Goedert (2005, p.29) aponta ao construir uma categoria de análise em relação ao tema juventude, pois a palavra “juventude é carregada de significados...”, constitui em conceitos heterogêneos, perante uma construção histórica, social e cultural e não mera condição de idade.

Assim, observou-se no espaço escolar a presença de vários fatores que influenciam as formas de compreender e viver as juventudes atualmente, pois os jovens enquanto escolares demonstram-se atores da grande diversidade cultural que permeiam a sociedade, vivem sua condição juvenil como “*os agentes*” da integração das telecomunicações, da globalização das tecnologias, da produção industrial da cultura e do consumismo, o que repercute nas formas escolares de educar o corpo na escola.

Estas repercussões estão diretamente ligadas às condições atuais de “ser e viver a juventude” e suas relações sociais, relatadas anteriormente nos desafios apontados pelos jovens – principalmente em relação com e entre a família, a igreja; a escola e outras instituições, rompendo muitas das vezes com os referenciais tradicionais historicamente produzidos pela humanidade, o que pode interferir nas formas de como o jovem compreende e intervém no mundo enquanto sujeito deste cenário.

Esta aproximação/diálogos de como os jovens “vivem suas condições juvenis” estiveram presentes ao se trabalhar os conteúdos da WebQuest e da WebGincana, quando das possibilidades de discutir com os sujeitos escolares suas respostas/conceitos em relação aos temas propostos, tanto nas aulas de Educação Física quanto nas aulas das demais disciplinas curriculares, criando via a utilização desse tipo de material didático – *as webs* e a escola – entendimentos de que é no “processo de escolarização” que pode-se criar “espaços/canais” de discussões de conhecimentos presentes na vida cotidiana de seus alunos que complementem sua formação.

Neste sentido que é necessário reconhecer a importância de documentos que fundamentam e orientam estas discussões, neste caso as contribuições das Diretrizes Curriculares da Educação/Educação Física (DCE/EF/PR,2008, p.31) ao apontar que a Escola “deverá propor-se a formar sujeitos que construam sentidos para o mundo, que compreendam criticamente o contexto social e histórico de que são frutos e que, pelo acesso ao conhecimento, sejam capazes de uma inserção cidadã e transformadora na sociedade”.

Assim, quando perguntado aos jovens escolares sobre “O que significa a Escola hoje em suas vidas”, estes demonstram preocupações às funções da escola e à sua formação. Para eles “a escola deve propor atividades que os ajudem a aprender a se relacionar com outras pessoas; a respeitar as diferenças apontando caminhos rumo ao futuro em relação à escolha profissional e também a outros aspectos da formação. A escola deve ainda, segundo os jovens escolares, “ter respeito aos alunos para que com esses exemplos eles aprendam também a respeitar as pessoas;“ a escola é a instituição que prepara o jovem para o futuro e ensina a ser cidadãos, portanto, deve ensinar valores, direitos e deveres”. Apontam que esta precisa “transmitir conhecimentos sobre os mais diversos assuntos relacionados ao passado, presente e futuro”. Estes registros realizados pelos alunos sobre o “que pensam em relação à

Escola” indicam suas expectativas/significados em relação ao processo educativo e também em relação as aulas de Educação Física presente nos em seu cotidiano, o que de certa forma contrapõem a idéia ainda permanecida em algumas falas de professores/as – de que os alunos/as muitas vezes- não se importam com a Escola e com o que ela deve ensinar.

Outros registros que cabem destacar foi a produção de cartazes no desenvolvimento da “WebQuest e a Juventude”, onde as equipes puderam expressar suas opiniões através de diversas criação artísticas sobre questões relacionadas a temas que se relacionam com a vida cotidiana dos jovens. Nesta proposta didática foi possível observar a preocupação que os jovens tem em relação ao seu futuro quando as equipes apresentaram formas variadas e olhares diferenciados sobre as maneiras de viver a Juventude – aqui também entendidas nas suas relações com as formas de sentir, viver o seu “*corpo*”, entre os quais destacaram-se “a Juventude e o Trabalho;” “a Juventude e a Religião;” “a Juventude e a Mídia;” “a Juventude e as regras sociais;” entre outros. Isto também ocorreu no desenvolvimento da “WebGincana e o Hip Hop”, pois pôde-se observar durante as aulas e o desenvolvimento das tarefas da gincana, as relações que os jovens puderam estabelecer em relação ao conhecimento e vivência “corporal/ cultural” do movimento. Destacaram-se: o pouco re/conhecimento do processo de construção sócio-histórica e cultural do Hip Hop, assim apresentada na falas dos alunos/as: “Para mim o Hip Hop era simplesmente uma forma diferenciada de dançar...”; ao mesmo tempo destacaram-se o reconhecimento de que o movimento se refere “...uma dança que expressa cultura. Sentimento, realidade... no qual inclui o vestuário, gestos, músicas e até vocabulários (sic)”. Estas falas refletem o pensamento/as reflexões e aprendizagens da maioria dos jovens que participaram das atividades da “webgincana”, ao descobrirem e entenderem que cada movimento corporalmente construído e representado em forma de passos de danças trazem em si um significado, o qual está relacionado diretamente com o período de guerra vividos pelos precursores do movimento cultural e os modos de ser jovem e de “sentir e viver o seu corpo” em cada época.

3 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

As manifestações da cultura juvenil analisada nestes aspectos da criação e o desenvolvimento de materiais didáticos – utilizando-se das linguagens tecnológicas como as webs – permitiram durante a realização deste trabalho, observar que as formas de viver a juventude influenciam os/as jovens a buscarem nos espaços de formação o seu reconhecimento enquanto um sujeito social e cotidiano.

Conforme vários estudos e pesquisas sobre a Juventude e a Escola, podem-se afirmar que os sujeitos jovens vivem sua condição juvenil no espaço escolar, dando origem à formação de vários grupos, os quais compartilham gostos, sentimentos e interesses, visíveis nas suas formas de se vestirem, de agirem, de se expressarem, assim como na música que ouvem e nas marcas dos mais variados produtos que por eles são consumidos. Isto, pode-se verificar nas relações dos jovens com as diversas possibilidades que eles se identificam e constituírem “grupos”, reconhecida a partir dos meios tecnológicos, entre eles as redes sociais; as salas de encontros virtuais; o uso do celular; e outros, neste caso as “webs e sua aplicação didática”.

Foi mediante estas possibilidades de formação de grupos que destacou-se nas atividades didáticas da WEBQUEST e WEBGINCANA os modos de viver o processo escolar atual - o uso da internet - como espaço/tempo social de encontro virtual e pedagógico. Porém, cabe aqui reforçar que a utilização pedagógica de elementos tecnológicos não se restringe somente ao uso de computadores como forma de tratar os conhecimentos escolares, mas sim, a todo o aparato tecnológico disponível e presente no cotidiano desses sujeitos. Entre eles podemos citar: produtores e processadores de som e imagens, gravadores e editores de vídeos, equipamentos de comunicação em geral, e outros.

Cabe destacar que a produção deste “material didático” procurou contemplar formas de mostrar que trabalhando com os conceitos da criatividade e da tecnologia é possível viabilizar o uso desse tipo

de material na prática escolar, pois “...a escola deverá estar preparada para acompanhar e compreender a relação dialética que existe entre o desenvolvimento da vida individual de cada aluno e das relações de vida que se estabelecem em diferentes instâncias sócio-culturais das quais os educandos participam no cotidiano (KUNZ,1999, p.75).

Neste sentido que entendemos a Escola e suas relações entre os Sujeitos Escolares, as quais podem utilizar-se pedagogicamente desses elementos que constituem o cotidiano e as suas relações sócio-culturais, principalmente pelos/as professores/as por apresentar outras propostas de gerar espaços de debates em sala de aula. Nestas relações ao apresentar e discutir os conteúdos – os espaços de formação e o tempo “aula” produz, amplia e significa o conhecimento, estabelecendo as possibilidades do que Bernad Charlot denomina de “apropriação do saber” pelos jovens/alunos. Neste contexto que pode-se reafirmar que a Escola e neste caso, as Práticas Escolares de Educação Física, necessitam ampliar as formas de ensinar/aprender relacionando as questões do “mundo da escola com o mundo juvenil” e ao mesmo tempo, garantir que a “Educação Física não pode ser interpretada com um componente curricular sem exigências e necessidades de oferecer aos alunos o exercício da sistematização e da compreensão do conhecimento” (SOUZA JUNIOR,1999,p.83).

A Educação Física interessa a sociedade atual e tem muito a ensinar e a contribuir na formação humana, com indica as (DCE-EF/PR,2008, p.31) ao destacar a inserção da Educação Física e as relações com a escola, esta “deverá propor-se a formar sujeitos que construam sentidos para o mundo, que compreendam criticamente o contexto social e histórico de que são frutos e que, pelo acesso ao conhecimento, sejam capazes de uma inserção cidadã e transformadora na sociedade”.

Vivemos atualmente uma realidade brasileira com vários incentivos de acesso ao conhecimento na Escola – entre eles a partir da utilização de ferramentas tecnológicas - como meio de produzir e tratar os saberes escolares, porém por ser relativamente “inovador” exige mais estudos e pesquisas quanto as suas inserções e contribuições. Mesmo, correndo resistências por parte da comunidade escolar em relação à sua utilização, principalmente de algumas gerações de professores/as – como destacamos inicialmente – foi possível reconhecer que na busca da superação destas resistências, novos desafios surgiram ao professor/a, como o estabelecimento de novas relações de confiança e o de respeito mútuo, entendendo que estará reorganizando suas ações em conjunto com “os saberes dos jovens/alunos”, pois as contribuições das *TICs* no espaço escolar “...não precisa romper com tudo mas implementar mudanças e supervisioná-las com equilíbrio e maturidade, e que ...a escola pode ser um espaço de inovação, de experimentação saudável de novos caminhos (MANUEL MORAN,2004, p.349). Com isto é preciso também avançar no campo do Ensino de Educação Física, no que diz respeito à pesquisas e estudos de utilização dos elementos tecnológicos e a compreensão das Práticas Corporais no campo educacional, pois já existe o processo de adesão tecnológica de todos os setores que nos rodeiam e que estamos direta ou indiretamente ligados.

Assim a prática cotidiana – que envolve diretamente a dimensão corporal e cultural- é caracterizada pela ampliação dos modos de usar as tecnologias como facilitadora das tarefas diárias em todas as relações sociais dos diversos segmentos de nossa sociedade. Neste sentido, tanto a cultura jovem como a cultura tecnológica estão inseridas na cultura escolar, o que demanda de interlocuções entre os saberes escolares e suas implicações na vida dos sujeitos.

REFERÊNCIAS:

ABRAMO, H. W. Condição Juvenil no Brasil Contemporâneo. In: ABRAMO, W. H.; BRANCO, P. M. (Orgs.). **Retrato da Juventude Brasileira**: análise de uma pesquisa nacional. São Paulo: Instituto de Cidadania, Editora Fundação Perseu Abramo, 2005. p. 37-72.

ALMEIDA, Maria Elisabeth Bianconcini. A Tecnologia precisa estar presente na sala de aula. **Revista Nova Escola** – Ano XXV, n. 233, junho/julho de 2010.p.48-52.

ANGULSKI, Cíntia Müller, FIDALGO Mário Cerdeira; NAVARRO, Rodrigo Tramutolo. Hip Hop - Movimento de Resistência ou de Consumo? In: **Livro Didático Público de Educação Física**. Educação Física. Curitiba: SEED/PR, 2006. 2ª Edição.p.227-244.

CAETANO, Gilson José. Influência da Mídia sobre o corpo do adolescente. In: **Livro Didático Público de Educação Física**. Educação Física. Curitiba: SEED/PR, 2006. 2ª Edição. p. 213-225.

CHARLOT, Bernad. **Da relação com o saber**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2000

_____. **Os jovens e o saber**: perspectivas mundiais. Porto Alegre: Artmed Editora, 2001.

GOEDERT, Rosicler Terezinha. **A cultura jovem e suas relações com a educação física escolar**. Curitiba, 2005. Tese de Doutorado em Educação, Universidade Federal do Paraná.

KUNZ, Elenor. **A imprescindível necessidade pedagógica do professor: o método de ensino**. Florianópolis, SC – Motrivivência nº 13, 1999. p. 70-82.

MORAN, José Manuel, **A contribuição das tecnologias para uma educação inovadora**, Contrapontos - volume 4 - n. 2- p.349. Itajaí, maio/ago 2004. Disponível em <https://www6.univali.br/seer/index.php/rc/article/viewFile/785/642> . Acesso em 15 de Abril 2011.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. **Diretrizes Curriculares da Educação Básica/Educação Física**. Curitiba: SEED, 2008.

SENAC, Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial. Disponível em <<http://webquest.sp.senac.br/textos/oque>> Acesso: 15 de Abril.2011

SOUZA JÚNIOR, Marciho. **O saber e o fazer pedagógicos**. A Educação Física como componente curricular?... isso é História. Recife, Editora EDUPE 1999.

VAGO, Tarcísio. Mauro. **Educação Física Escolar: Temos o que ensinar?**. Revista Paulista de Educação Física, São Paulo, 1995.

_____. VAGO, Tarcísio. Mauro. Início e fim do século XX: maneiras de fazer Educação Física na Escola. In: SOARES, Carmem Lúcia(Org.) **Caderno CEDES**, Corpo e Educação. Campinas, UNICAMP, N. 48, 1999.p. 30-52.

DOCUMENTOS CONSULTADOS E CRIADOS ONLINE

<http://WebQuest.sp.senac.br/textos/oque> Acesso em 05/07/2010>

<http://e-educador.com/index.php/projetos-de-ensino-mainmenu-124/77-projetos-de-ensino/3137-gincana01>> Acesso em 05/07/2010.

http://www.webquestbrasil.org/criador/webquest/soporte_tablon_w.php?id_actividad=18100&id_pagina=1>

<http://www.slideshare.net/albanofran/web-gincana-sobre-o-hip-hop-4739171>

<http://gangstarhiphop.blogspot.com/2010/10/hip-hop.html>

em : <http://www.youtube.com/watch?v=I9PazdaNzZk> Acesso 15/04/2010

<http://www.google.com.br/>

<http://nandoesportes.blogspot.com/2008/08/tipos-de-esportes.html>

<http://www.youtube.com/watch?v=I9PazdaNzZk> Acesso 15/04/2010