

## PRODUÇÃO DE INFORMATIVOS COM APOIO DE TECNOLOGIAS EM AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Aline Lima Torres<sup>1</sup>  
Antonia Grasielli Santiago Rodrigues<sup>2</sup>  
Maria Iranilda Meneses Almeida<sup>3</sup>  
Isabelle Maria Braga da Silva<sup>4</sup>  
Leilde Ramos de Oliveira<sup>5</sup>  
Heraldo Simões Ferreira<sup>6</sup>

### INTRODUÇÃO

A evolução das tecnologias digitais tem permitido sua utilização para diversos fins, ampliando o acesso à informação, criando novas possibilidades interativas e de comunicação, além de diferenciadas formas de se alcançar a aprendizagem (KENSKI, 2003).

No campo educacional as tecnologias impõem novos desafios, uma vez que a informação está cada vez mais acessível, não cabe mais às instituições educacionais serem os únicos espaços de conhecimento. Nesse sentido é preciso ir além da ideia de transmissão de conhecimentos e perseguir processos educativos mais significativos, contextualizados, dialógicos e colaborativos.

A escola continua sendo uma importante referência, mas, como assevera Moran (2004), ela precisa sair da rotina, da repetição e previsibilidade para ser um espaço de inovação, experimentação e de exploração de diferentes caminhos. Nesse sentido, é preciso investir em metodologias que estimulem o protagonismo, a criatividade e autonomia dos estudantes, assim como na ampliação dos espaços de aprendizagem e das formas de fazê-lo.

Em um contexto de conectividade, impulsionado pela ubiquidade (possibilidade de acesso em diferentes locais, tempos e suportes), e a valorização de processos autorais, criativos

---

<sup>1</sup> Doutoranda do Curso de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual do Ceará – PPGE/UECE e Professora de Educação Física da Prefeitura Municipal de Fortaleza-CE, Membro do Grupo de Estudos e Pesquisa em Educação Física Escolar - GEPEFE/UECE, [alinamic@gmail.com](mailto:alinamic@gmail.com);

<sup>2</sup> Mestra em Educação Física pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN e professora de Educação Física da Prefeitura Municipal de Pacatuba - CE, Membro do GEPEFE, [grasiellisantiago@gmail.com](mailto:grasiellisantiago@gmail.com);

<sup>3</sup> Mestra em Educação pelo PPGE/UECE, Professora de Educação Física da Prefeitura Municipal de Fortaleza-CE e da Secretaria Estadual de Educação do Estado do Ceará, Membro do GEPEFE, [ma.iranildameneses@gmail.com](mailto:ma.iranildameneses@gmail.com);

<sup>4</sup> Graduada em Educação Física - UECE, Especialista em psicopedagogia - Uniateneu, Professora da Prefeitura Municipal de Fortaleza-CE, Membro do GEPEFE, [isabelle.braga@yahoo.com.br](mailto:isabelle.braga@yahoo.com.br);

<sup>5</sup> Especialista em docência e educação profissional e tecnologia pelo Instituto Federal do Espírito Santo - IFES, Graduada em Licenciatura em Educação Física pela UECE, Membro do GEPEFE, [leilde.oliveira@aluno.uece.br](mailto:leilde.oliveira@aluno.uece.br);

<sup>6</sup> Pós-Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Humano e Tecnologias (área de Educação Física Escolar) da Universidade Estadual Paulista - UNESP e Professor Associado da Universidade Estadual do Ceará – UECE, Líder do GEPEFE, [heraldo.simoess@uece.br](mailto:heraldo.simoess@uece.br).

e colaborativos, diferentes dispositivos tecnológicos tem agregado em suas funções essas características. Um deles é o *Canva*.

O *Canva* é uma plataforma de *design* gráfico que disponibiliza ao usuário, mesmo em sua versão gratuita, uma série de formatos editáveis para diferentes propósitos como apresentação, infográfico, cartões, postagem para redes sociais em geral, etc. Trata-se de uma ferramenta de uso *online*, acessível via *site* e aplicativo, de fácil manuseio, intuitiva, que permite agregar aos projetos, imagens, sons, vídeos, *links*, além de ser possível compartilhá-los para ações colaborativas.

A Base Nacional Comum Curricular-BNCC, documento que define as aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver durante a Educação Básica, aponta a importância da integração das tecnologias no fazer pedagógico quando destaca como uma das competências gerais:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BRASIL, 2018, p.9).

A Educação Física, enquanto componente curricular obrigatório da Educação Básica deve, assim como as demais disciplinas, promover estratégias de diálogo com seus conteúdos auxiliando os alunos no desenvolvimento dessas competências.

Neste sentido, o objetivo deste trabalho foi relatar a experiência de uma produção desenvolvida com estudantes do Ensino Fundamental, na disciplina de Educação Física, utilizando a ferramenta *Canva* em um trabalho colaborativo.

## **DESCREVENDO A EXPERIÊNCIA**

Os participantes foram os alunos de uma turma do 8º ano da Escola Municipal de Fortaleza-Ceará-Brasil, que realizaram atividades ao longo dos meses de agosto e setembro de 2023.

A metodologia envolveu a contextualização da Unidade Temática Esporte e o Objeto de Conhecimento Esporte de Invasão, para o qual foi tematizado o Polo Aquático como exemplo.

Pelo fato de estarmos em um município litorâneo, cujo clima quente estimula a busca por práticas de lazer que envolvam o meio aquático, intentamos abordar transversalmente ao conteúdo, alguns cuidados que devemos ter em ambientes aquáticos. Para tanto, foram feitas leituras, em grupo, de textos com orientações sobre os referidos cuidados e, posteriormente, realizamos discussões sobre as orientações conhecidas ou não, e a importância delas.

Na sequência, os grupos receberam a tarefa de produzir um informativo a ser divulgado em um mural na escola. Cada grupo tinha uma temática específica para trabalhar e foi sugerido que desenvolvessem o informativo no formato de infográfico, recurso visual que une textos curtos e imagens de forma que sejam facilmente compreendidos e consumidos rapidamente (SMICIKLAS, 2012).

A proposta lançada aos estudantes exigiria que eles se apropriassem das informações e exercitassem o poder de síntese na elaboração de seus informativos aliando imagens de forma criativa a fim de transmitirem facilmente suas ideias. Como forma de integrar as tecnologias nesse processo, optou-se pelo uso do *Canva*, tendo em vista suas potencialidades já mencionadas anteriormente. A plataforma foi acessada utilizando os *chromebooks* da sala de inovação conectados à *internet*.

Como foi disponibilizado um *chromebook* por equipe, orientamos que o estudante que acessaria a plataforma *Canva*, ou seja, que criaria uma conta, deveria ter acesso à *internet* em casa para concluir o trabalho, uma vez que sabíamos que o tempo de aula não seria suficiente. Os demais poderiam criar suas contas posteriormente e, com o arquivo compartilhado, colaborarem na finalização.

Uma vez que todos já estavam com suas contas *Canva* criadas, orientamos algumas ações possíveis na plataforma: escolha do formato (reforçando que, para esse trabalho, seria o infográfico), escolha do design dentre os disponíveis e as possibilidades de edição, visualização dos elementos, possibilidades de inserção de texto e imagens, ações de compartilhamento do arquivo e como baixá-lo. A orientação foi realizada com o auxílio do projetor para facilitar a visualização e permitir que os alunos navegassem na plataforma à medida que explicávamos. Em seguida, os estudantes iniciaram as produções.

No processo de conclusão dos trabalhos recorremos à comunicação via *WhatsApp*, assim como recursos de compartilhamento do próprio *Canva*, o que nos permitiu atuar colaborativamente para finalizar os informativos.

Os alunos responsáveis por finalizar os trabalhos entravam em contato no modo privado e por lá íamos dialogando sobre sugestões de alocação de imagens, reorganização dos textos, formato e tamanho de letra para melhor visualização, dentre outras orientações. Quando era preciso detalhar mais a alteração do *design* o trabalho era compartilhado via *Canva* e as modificações delineadas de forma síncrona com o estudante. A referida ação também foi desenvolvida entre os estudantes, ampliando o trabalho colaborativo entre eles.

Concluídos os trabalhos, os informativos foram impressos pela gestão da escola e afixados em um dos corredores da instituição, onde poderiam ser apreciados por toda a comunidade escolar.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Ao todo, foram elaborados seis informativos com as seguintes temáticas: cuidados ao mergulhar, cuidados ao se expor ao sol, cuidados para evitar afogamento, a importância de verificar o tempo e cuidado com transportes aquáticos.

O *Canva* se mostrou um recurso de fácil manuseio e rico em possibilidades que proporcionaram o desenvolvimento criativo dos trabalhos. Ademais, sua funcionalidade de compartilhamento permitiu aos estudantes e professora orientadora, um diálogo amplo para materialização das orientações sobre cuidados diversos em meio aquático, mediante os informativos criados.

Embora tenhamos explicado o que seria um infográfico e que características seriam importantes na elaboração do informativo (como o título que deveria trazer a ideia geral do conteúdo a ser lido, tamanho de letra para melhor visualização, evitar textos longos e ilustrar de forma criativa para a compreensão da mensagem), observamos que alguns grupos tiveram dificuldade em sintetizar as informações contidas no texto e ilustrar adequadamente. O diálogo promovido desde o momento presencial até às intervenções à distância, auxiliaram bastante nesse quesito para a melhoria dos trabalhos.

Por termos como objetivo divulgar as orientações para a comunidade escolar, nos preocupamos em corrigir erros de grafia e pontuação. Santos *et al.* (2023) chamam atenção em intervenção semelhante quando verificaram a dificuldade dos estudantes com a digitação usando o teclado do computador, para encontrar letras e símbolos. Os autores associam a dificuldade à fluência digital dos alunos ser maior nos *smartphones*. Também identificamos essa problemática em nossa realidade, mas logo foi resolvida com o auxílio do monitor responsável pela sala de inovação que nos acompanhava.

Ainda que alguns grupos tenham apresentado dificuldades, foi perceptível o envolvimento dos estudantes tendo em vista que, como ressaltam Santos *et al.* (2023), os *templates* e *layouts* presentes no *Canva* apresentam uma familiaridade com os conteúdos vistos pelos alunos no seu cotidiano, seja em redes sociais, games ou em outros espaços.

Além disso, a tarefa encaminhada os requeria de maneira mais ativa no processo e, ao envolver recursos tecnológicos e propor algo novo e desafiador, estimulou a participação e colaboração em prol da realização da atividade. Esse envolvimento e motivação mediante a

integração de tecnologias no processo de ensino e aprendizagem dos estudantes também foi verificado nos estudos de Rocha e Moraes (2020), Melo, Silva e Viana (2021), Melo e Rocha (2022) e Santos et al. (2023), que também utilizaram o *Canva* como dispositivo, mesmo com propósitos diferentes.

Santos *et al.* (2023) acrescentam a importância de trabalhos semelhantes para o desenvolvimento da chamada literacia digital que diz respeito a apropriação de saberes relativos às tecnologias digitais. Essa apropriação permite ao estudante ser consumidor e autor no ambiente virtual, propiciando um espaço para criar e aprender em conjunto. Os autores reforçam ainda a importância da mediação por parte do professor no desenvolvimento de atividades pedagógicas, pelo fato dos estudantes serem usuários das tecnologias com finalidades de entretenimento e comunicação, não vislumbrando a potencialidade dos recursos para o aprendizado.

Para alguns alunos envolvidos nesse relato, a proposta de trabalho foi tão significativa que, em trabalhos posteriores, nos quais não delimitamos o formato de entrega, percebemos que os estudantes recorreram à plataforma *Canva* e suas potencialidades para realizá-los. Nestes, ficou clara uma evolução no manuseio do dispositivo, uma vez que os trabalhos integravam outros recursos não explorados na experiência aqui trazida.

Destarte, a intervenção permitiu explorar diferentes linguagens e fomentar o desenvolvimento de habilidades, auxiliando na construção de novos conhecimentos. Como afirmam Melo, Silva e Viana (2021, p. 86), propostas como essa, vão ao encontro da perspectiva levantada pelos documentos normativos, pois “ao confrontar o aprendiz, com as múltiplas linguagens, realizam-se a mobilização de diversas competências, valores e atitudes para apreensão dos conteúdos e consequentemente o domínio de diferentes recursos textuais”.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Conclui-se que a ação de produção desenvolvida, utilizando tecnologias, durante o diálogo com os conteúdos trabalhados na disciplina de Educação Física se mostrou uma proposta motivante para os estudantes e permitiu o trabalho criativo explorando diferentes linguagens.

Por fim, consideramos que o relato aqui exposto contribui para que novas experiências explorando tecnologias de forma pedagógica, em especial no âmbito da Educação Física, possam ser empregadas, ampliando a percepção dos professores sobre suas potencialidades e desafios.

**Palavras-chave:** Educação Física, Produção de informativos, Tecnologias.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular:** educação é a base. Brasília-DF: Ministério da Educação, 2018. Disponível em:

[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf).

Acesso em: 06 jul. 2024.

KENSKI, V. M. Aprendizagem mediada pela tecnologia. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 4, n.10, p.47-56, set./dez. 2003. Disponível em:

<https://www.redalyc.org/pdf/1891/189118047005.pdf>. Acesso em: 25 jul. 2024.

MELO, J. G. da S.; SILVA, L. G. da; VIANA, L. A. F. de C. Infográficos: estratégias para o desenvolvimento das competências educacionais no ensino da geografia. **Revista Ensino de Geografia (Recife)**, [S. l.], v. 4, n. 2, p. 80–105, 2021. Disponível em:

<https://periodicos.ufpe.br/revistas/index.php/ensinodegeografia/article/view/248841>. Acesso

em: 22 jul. 2024.

MELO, M. J. G. de; ROCHA, I. S. do N. O uso do aplicativo Canva como possibilidade metodológica no ensino de Química. *In:* Congresso Nacional de Educação, 8º, 2022, João Pessoa, PB. **Anais [...]** Campina Grande, PB: Realize Editora, 2022. Disponível em:

<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/90226>. Acesso em: 22 jul. 2024.

MORAN, J. M. A contribuição das tecnologias para uma educação inovadora. **Contrapontos**, v. 4, n. 2, p. 347-356, 2004. Disponível em:

<https://periodicos.univali.br/index.php/rc/article/view/785>. Acesso em: 20 jul. 2024.

ROCHA, R. S.; MORAES, B. L. C. de. Aplicação de ferramenta digital utilizando a Gallery Walk: o uso do Canva como estratégia didática no ensino técnico. *In:* Congresso Internacional de Educação e Tecnologias | Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância-CIET:EnPED, São Carlos, SP. **Anais [...]** São Carlos, SP, ago. 2020. Disponível em:

<https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2020/article/view/1687>. Acesso em: 22 jul. 2024.

SANTOS, L. S.; BATTISTELLO, V. C. de M.; ELICKER, A. T.; BONA, A. S. de; MARTINS, R. L. Produção de cartazes digitais na Educação Física escolar: uma proposta utilizando a plataforma Canva. **Revista Humanidades & Inovação**, Tocantins, v. 10, n. 12, p. 386-400, 2023. Disponível em:

<https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/7409>. Acesso em: 22 jul. 2024.

SMICIKLAS, M. **The Power of Infographics.** Using pictures to communicate and connect with your audience. Indiana: Que, 2012.