

Esportes de aventura no ensino remoto: experiências com metodologias ativas em aulas de Educação Física

RESUMO

Discute mediações pedagógicas da Educação Física com o Ensino Médio, vivenciadas com os Esportes de Aventura, durante o ensino remoto. Em aulas de Educação Física, com duas turmas de Técnico em Meio Ambiente Integrado ao Ensino Médio de uma Instituição Federal em Cuiabá/MT, foram estabelecidos encontros virtuais com os discentes em 2021/1 e 2021/2, por meio de metodologias ativas. As vivências utilizaram ferramentas digitais, relatórios, desenhos e discussões de textos. Os produtos pedagógicos principais dessas experiências foram a construção de guias informativos de turismo, jogos digitais e a elaboração de *charges* sobre o conteúdo Esportes de Aventura. Constatou-se que o protagonismo, a pesquisa, o posicionamento crítico e o engajamento nos processos de ensino-aprendizagem proporcionaram a produção do conhecimento, de forma compartilhada e ativa entre os discentes, tanto na organização, quanto na prática em aulas de Educação Física durante o ensino remoto.

PALAVRAS-CHAVE: Esportes de aventura; Ensino remoto; Ensino médio

Raquel Firmino Magalhães Barbosa

Doutora em Educação Física
Colégio Pedro II, Departamento de Educação Física, Rio de Janeiro, Brasil
kekelfla@yahoo.com.br
<http://orcid.org/0000-0002-2139-0146>

Adventure sports in remote education: experiences with active methodologies in Physical Education classes

ABSTRACT

Discusses pedagogical mediations of Physical Education with High School, experienced with Adventure Sports during remote teaching. In Physical Education classes, with two classes of Environmental Technician Integrated to High School at a Federal Institution in Cuiabá/MT, virtual relationships were established with students in 2021/1 and 2021/2, through active methodologies. The experiences used technological resources, reading and discussions of texts. The pedagogical products of these experiences were virtual games and the elaboration of cartoons about the Adventure Sports content. It was found that protagonism, research, critical positioning and engagement in teaching-learning processes provided the production of knowledge, in a shared and active way among students, both in the organization and in practice in Physical Education classes during remote teaching.

KEYWORDS: Adventure sports; Remote teaching; High school

Deportes de aventura en la enseñanza a distancia: experiencias con metodologías activas en las clases de Educación Física

RESUMEN

Discute las mediaciones pedagógicas de la Educación Física con la Enseñanza Media, experimentada con los Deportes de Aventura, durante la enseñanza a distancia. En las clases de Educación Física, con dos clases de Técnico Ambiental Integrado a la Enseñanza Media de una Institución Federal en Cuiabá/MT, se establecieron encuentros virtuales con los alumnos en 2021/1 y 2021/2, a través de metodologías activas. Las experiencias utilizaron herramientas digitales, informes, dibujos y discusiones de texto. Los principales productos pedagógicos de estas experiencias fueron la construcción de guías turísticas informativas, juegos digitales y la elaboración de historietas sobre los contenidos de Deportes de Aventura. Se constató que el protagonismo, la investigación, el posicionamiento crítico y el compromiso en los procesos de enseñanza-aprendizaje propiciaron la producción de conocimiento, de forma compartida y activa entre los estudiantes, tanto en la organización como en la práctica de las clases de Educación Física durante la enseñanza a distancia.

PALABRAS-CLAVE: Deportes de aventura; Enseñanza a distancia; Escuela secundaria

INTRODUÇÃO

Desde o ano de 2020, o cenário escolar sofreu uma transformação no seu modo de ensinar e de aprender, devido a pandemia de COVID-19 e suas variantes. Desta forma, a escola teve que se reorganizar para proporcionar aos estudantes novas maneiras de estabelecer relações sociais, trocas e produções de conhecimento.

Com a suspensão das aulas presenciais, o ensino remoto foi implantado como uma maneira de reduzir as possibilidades de contágio, levando os docentes a pensar em outras estratégias de ensino e de aprendizagem em suas disciplinas.

O uso de plataformas virtuais como o *Google Meet* e o AVA *Moodle* se tornaram canais de encontros, de trocas de experiências e de socialização para esse momento atípico da nossa história. No entanto, foi um desafio para docentes e discentes pensar na disciplina de Educação Física sem socialização presencial, movimento e práticas corporais entre os pares.

Diante disso, a proposta de desenvolver Esportes de Aventura no contexto pandêmico foi resultado do planejamento de ensino, a partir da disciplina de Educação Física para duas turmas do último ano do curso Técnico em Meio Ambiente Integrado ao Ensino Médio, de uma Instituição Federal em Cuiabá/MT, desenvolvido no primeiro e no segundo semestre de 2021.

De acordo com o Projeto Pedagógico do Curso em Meio Ambiente da referida instituição, a ementa da disciplina de Educação Física nos últimos anos do curso tem como alguns de seus objetivos: “[...] ampliar o contato dos discentes com o meio ambiente e discutir e vivenciar as possibilidades de interação entre o meio ambiente e os Esportes de Aventura; (...) e, sensibilizar os alunos da importância das atividades físicas na natureza como forma de educação e preservação ambiental [...]” (PPC, 2015, p. 100).

Sobretudo, por ser um curso de Ensino Médio Integrado ao Meio Ambiente, assumiu-se o compromisso, baseado na Lei nº 9.795, de 27 de abril de 1999, regulamentada pelo Decreto nº 4281, de 25 de junho de 2002, no seu Artigo 5º, de incluir a Educação Ambiental em todos os níveis e modalidades de ensino. Assim, a promoção da consciência ambiental, de posicionamentos responsáveis e de interações com a natureza são os direcionamentos seguidos pelo curso e, também, pela disciplina de Educação Física.

Os Esportes de Aventura, também, conhecidos por outras nomenclaturas tais como Esportes Californianos, Esportes Radicais de Ação, Esportes Radicais de Aventura, Esportes Radicais, Turismo de Aventura, Esportes de Aventura, Turismo Esportivo, Esportes na Natureza, Atividade Física na Natureza, Atividade de Aventura, Práticas Corporais de Aventura, Atividades Físicas de Aventura na Natureza (AFAN), Esportes de Ação (UVINHA, 2001; BETRAN, 2003; INÁCIO *et*

al, 2005; DIAS, 2007; PEREIRA; ARMBRUST, 2008; BREIVIK, 2010; MARINHO, 2008; BRASIL, 2018; TRIANI; TELLES, 2019), dentre outros, foi o conteúdo desenvolvido no período relatado. Essas práticas esportivas permitem o contato do homem com a natureza e, também, com ambientes urbanos que consideram o risco, a vertigem e o imprevisto.

No entanto, de acordo com Pimentel (2013, p. 688), não se deve desconsiderar o “não-estabelecimento de um acordo terminológico” sobre a delimitação do objeto, pois por se tratar de um elemento novo no campo da Educação Física, ainda não possui estabilidade terminológica suficiente. Para o autor, as nomenclaturas, conceitos e classificações se “[...] fertilizam mutuamente, (...) não é algo fechado em si, mas carrega a multiplicidade” (PIMENTEL, 2013, p. 694). Dentre o universo de nomenclaturas, optou-se por Esportes de Aventura, por se aproximar da concepção, dos objetivos e das experiências vivenciadas na instituição pesquisada.

Destarte, os Esportes de Aventura têm se disseminado e se popularizado na atualidade, possibilitando a inclusão de quem deseja vivenciar emoções, sensações de prazer ou a busca por desempenho esportivo (GREZZANA, 2000). Além, de poder ser realizado em diferentes ambientes urbanos e na natureza. Para Triani e Telles (2019, p. 294), os Esportes de Aventura são entendidos como um

(...) conjunto de práticas esportivas, pode ser vivenciado em ambientes educacionais, de lazer ou de rendimento, sob controle do uso de equipamentos, da formação de recursos humanos e comprometimento socioambiental, desde que exista interação com a natureza, possibilitando a emergência de emoções sob condições de incerteza em relação ao meio e com risco calculado.

Com isso, podemos considerar os Esportes de Aventura como uma prática que vem crescendo na sociedade e que precisa ser mais difundido nas escolas. Mas como desenvolver essa prática corporal nas aulas de Educação Física, sobretudo no ensino remoto?

Inserir os Esportes de Aventura na escola é um grande desafio, visto que precisamos lidar com práticas corporais que requerem estrutura e materiais apropriados, além de esbarrar na falta de objetivos dificuldades de desenvolvimento tanto em relação ao conteúdo quanto à prática, prejudicando o andamento do planejamento (TAHARA; DARIDO, 2016).

Para que os Esportes de Aventura possam ser desenvolvidos na escola, com características pedagógicas, é necessário fazer adaptações às práticas, proporcionar reflexões e posicionamentos críticos frente ao conteúdo e criar um canal de troca entre docente e discentes.

Trabalhos como de Iacznski, Figueiredo e Duek (2021) descreveram uma experiência com os Esportes de Aventura na Educação Infantil, com ênfase na construção de equipamentos. Apresentou-se como uma experiência relevante que possibilitou observar o interesse das crianças

em relação a essas práticas corporais, bem como a aproximação e a construção de conhecimentos por elas acerca desse elemento da cultura corporal.

França e Domingues (2015) investigaram as possibilidades e os desafios no processo de inclusão e aplicação dos Esportes de Aventura nas aulas de Educação Física, no ciclo II, do Ensino Fundamental. Ao longo da pesquisa, foi revelado pelos alunos o desconhecimento sobre os Esportes de Aventura e o desconforto em praticar atividades físicas em ambiente natural. Os autores possibilitaram, então, discussões e reflexões sobre esse conteúdo e consciência ambiental, de forma a fomentar e estimular a ética da cooperação e do compartilhamento, culminando na promoção de atitudes de respeito, preservação e cuidado, com o corpo, com os outros e com os espaços, caracterizando reflexões e novas ações conscientes.

Alves, Fonseca e Martins (2018) discutiram práticas pedagógicas de Esporte de Aventura implementadas no Ensino Médio, tendo como foco as normas de segurança e as possibilidades de sensibilização para uma prática corporal realizada a partir das noções do risco calculado. Os autores perceberam que esse conteúdo alterou significativamente as ações educativas, promovendo aulas motivantes para os estudantes, a superação do medo com a orientação correta do professor e a utilização apropriada dos equipamentos. Assim, a noção de risco calculado, com cuidados técnicos para perceber e evitar acidentes no momento da prática diminuíram, levando os alunos a adquirirem conhecimentos necessários para uma prática segura.

Visando oportunizar a experiência com os Esportes de Aventura, neste caso, no curso Técnico em Meio Ambiente Integrado ao Ensino Médio durante o ensino remoto, que se questiona: como proporcionar aulas de Educação Física que tenham como foco o protagonismo e o compartilhamento de conhecimentos entre docentes e discentes? Como fazer para que os discentes vejam sentido nas práticas corporais com os Esportes de Aventura na escola, sobretudo no ensino remoto? Como construir propostas pedagógicas que proporcionem espaços para o desenvolvimento do conhecimento, da pesquisa, da autonomia e da colaboração coletiva?

Para tanto, o uso de metodologias ativas foi a estratégia escolhida para estabelecer um processo de ensino e aprendizagem motivador, significativo e engajado como ponto de partida e de chegada para o desenvolvimento dos Esportes de Aventura com essas turmas, relacionando a realidade dos estudantes ao curso que eles escolheram.

O desenvolvimento das mediações pedagógicas por meio das metodologias ativas, baseado em Bacich e Moran (2019, p. 36), visa vivenciar experiências de aprendizagens significativas, caracterizadas “(...) por meio de métodos ativos e criativos, centrados na atividade do aluno com a intenção de propiciar a aprendizagem”.

Pensando em pequenos passos para desenvolver experiências de aprendizagem que provocassem nos estudantes a curiosidade, a autonomia, a produção do conhecimento e o engajamento nas aulas, que o intuito foi deslocar o foco do professor para os alunos, isto é, trazendo-os para o centro do processo educativo. Nessa perspectiva, se torna relevante que nesse processo o discente veja sentido no conteúdo, nas discussões e na prática, “(...) sinta-se desafiado e possa trilhar esse caminho contando com o professor e com seus pares. O educador passa a planejar experiências de aprendizagem que o estudante pode vivenciar e refletir sobre, construindo conceitos e aproximando-se da teoria” (BACICH, 2019, p. 37). Seguindo esse caminho, com métodos de ensino associados às metodologias ativas como sala de aula invertida, gamificação e cultura *maker* que produtos pedagógicos foram produzidos, junto com os alunos, sobre o conteúdo Esportes de Aventura.

A partir desse cenário, este artigo tem como objetivo discutir mediações pedagógicas da Educação Física com o Ensino Médio, vivenciadas com os Esportes de Aventura, durante o ensino remoto, por meio de metodologias ativas.

METODOLOGIA

Este artigo consiste em um relato de experiência¹, com duas turmas de 5º e 6º semestre do último ano do curso Técnico em Meio Ambiente Integrado ao Ensino Médio, em aulas de Educação Física no ensino remoto, em uma Instituição Federal de Cuiabá/MT, Brasil.

As mediações pedagógicas ocorreram a partir de vivências de pesquisa, de leitura, de discussões de textos, construção de relatórios autoavaliativos e de leitura (*Google Forms*), desenhos ilustrativos e a preparação de guias informativos de turismo com o uso de ferramentas digitais (*Canva*) e construção de jogos digitais e *charges* em grupo, com a apresentação em plataformas virtuais (*Google Meet* e *AVA Moodle*) para encontros com toda a turma, a fim de debater e refletir sobre os Esportes de Aventura. Essas atividades foram realizadas uma vez por semana, durante o primeiro e o segundo semestre de 2021, totalizando 17 aulas.

Para tanto, foram utilizados alguns métodos de ensino provenientes das metodologias ativas, durante o ensino remoto em aulas de Educação Física, para desenvolver o conteúdo de Esportes de Aventura com os discentes: sala de aula invertida, gamificação e cultura *maker*.

¹ Todas os dados contidos nesse artigo fazem parte de um arquivo pessoal, que relata o processo cotidiano de ensino e aprendizagem da docente envolvida nesse estudo, de modo que a sua prática pedagógica foi materializada na escrita autobiográfica deste relato de experiência.

A sala de aula invertida (*flipped classroom*) é um método de ensino que impulsiona a autonomia, o conhecimento, o ensino e a aprendizagem personalizadas e o protagonismo do aluno. Isto é, “(...) otimiza o tempo da aprendizagem e do professor. O conhecimento básico fica a cargo do aluno – com curadoria do professor – e os estágios mais avançados têm interferência do professor e também um forte componente grupal” (BACICH; MORAN, 2018, p. 56).

A gamificação (*gamification*) é um método de ensino bem relevante para provocar o interesse e o despertar do aluno para experiências ativas e que dialoguem com a sua realidade. Utiliza a linguagem dos jogos no processo de ensino e aprendizagem em aulas roteirizadas (BACICH; MORAN, 2018).

E, por fim, a cultura *maker* é um método de ensino personalizado e colaborativo para a criação de produtos com a “mão na massa”, por meio de experiências que visam o aumento da autonomia no processo de aprendizagem (BACICH; MORAN, 2018).

Para tanto, o conteúdo da disciplina foi dividido em duas partes. Na primeira parte, com um total de 9 aulas semanais, o objetivo foi a leitura e a discussão de textos, construção de relatórios de leitura e de guias informativos sobre a temática trabalhada para a apreensão do conteúdo. Já na segunda parte, com um total de 8 aulas semanais, o objetivo foi ampliar a base teórica, a fim de que os discentes tivessem suporte para desenvolver capacidades de pesquisa, de linguagem (escrita e visual), de criticidade, de reflexão e de criatividade sobre o conteúdo e, assim, conseguissem desenvolver um produto.

A materialização dessas experiências em aula resultou em três produtos pedagógicos, respectivamente: a construção de guias informativos e jogos digitais (primeira parte) e a elaboração de *charges* (segunda parte), todos sobre o conteúdo Esportes de Aventura.

Os recursos visuais (imagens) adotados nesse relato de experiência incluem *prints* e narrativas dos seguintes elementos pedagógicos: jogos digitais, relatórios avaliativos do *Google Forms*, autoavaliações postadas no AVA *Moodle*, guias informativos sobre Esportes de Aventura de Mato Grosso e *charges* desenvolvidas pelos discentes.

Todos os dados foram compilados e categorizados em duas partes: a) Construção de Jogos digitais: método de ensino sala de aula invertida e gamificação; e, b) Elaboração da *charge*: método de ensino sala de aula invertida e cultura *maker*.

CONSTRUÇÃO DE JOGOS DIGITAIS: método de ensino sala de aula invertida e gamificação

Para alcançar o que foi planejado na primeira parte da disciplina e com o objetivo de fazer dos encontros virtuais algo dinâmico, com aprendizado e significado e que, além de tudo, promovesse a socialização, o engajamento, o protagonismo e a proatividade dos discentes, mesmo de maneira virtual, foram escolhidas algumas das abordagens das metodologias ativas. Ora essas metodologias ativas foram desenvolvidas isoladamente, ora conjuntamente durante o ensino remoto em aulas de Educação Física. Nessa primeira etapa, as abordagens utilizadas foram: sala de aula invertida e gamificação.

Assumindo a abordagem da sala de aula invertida como estratégia principal no ensino remoto, os estudantes puderam construir, com autonomia e pesquisa, uma postura ativa na construção do conhecimento, sobretudo por conta do período pandêmico e a virtualização das aulas.

Na sala de aula invertida, uma das possibilidades foi vivências baseadas no *e-learning*, com a utilização da internet, neste caso, nos ambientes virtuais de aprendizagem (*Google Forms, Meet e Ava Moodle*), juntamente com a orientação da docente em todas as etapas para a realização das tarefas.

Por meio dessa abordagem, todo o processo de planejamento do conteúdo foi estruturado. A sala de aula invertida consistiu em etapas a serem realizadas tanto para o docente como para os discentes, antes, durante e depois das aulas.

Antes das aulas no *Meet*, os discentes recebiam, através do AVA *Moodle*, orientações para realizar as tarefas. Nesse momento, esse ambiente virtual de aprendizagem se tornou a sala de aula. Lá, era explanado o que deveria ser construído, se tornou um local de postagem/apresentação e compartilhamento de tarefas e de *chat* para trocar informações e sanar dúvidas sobre o conteúdo.

A prioridade das tarefas se dava de forma grupal, justamente para provocar nos alunos a possibilidade de discussão, de compartilhamento de ideias e, principalmente, de encontros virtuais para a socialização dos conteúdos (e deles também).

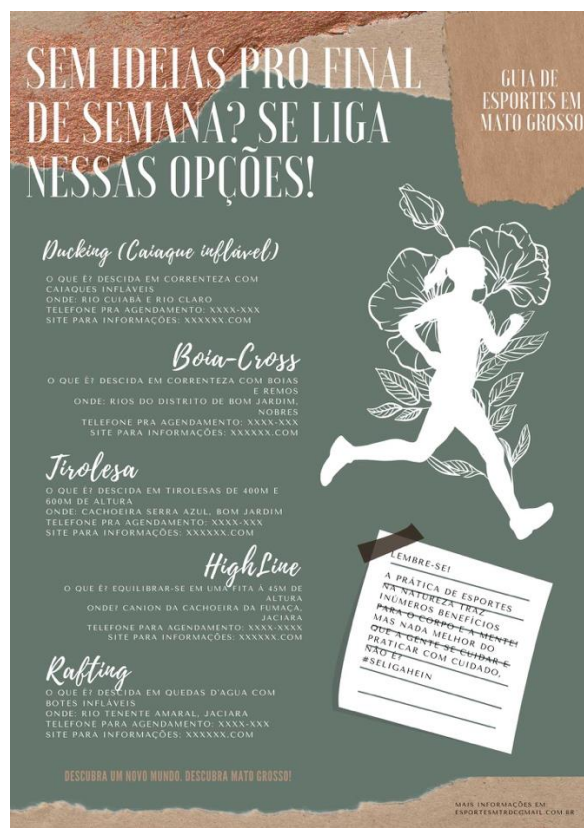
Assim, textos, discussão em grupo, construção de roteiros de leitura e de guias informativos sobre Esportes de Aventura em Mato Grosso foram utilizados durante essa primeira etapa. O objetivo desta etapa foi transmitir e produzir conhecimento e conduzi-los a construção do jogo digital, baseado no conhecimento produzido nessa primeira etapa da disciplina.

Para a realização da atividade do relatório de leitura, baseado, de forma adaptada, em Bacich e Moran (2018), os alunos puderam pesquisar, compreender e se aprofundar nos textos, levando-os a um processo de reflexão sobre o texto lido e a associação com o curso que estão inseridos. Para

tanto, refletiram sobre o processo de leitura e compreensão do texto, seguindo as etapas: a) antes da leitura: processo de reflexão diagnóstica sobre o que conhece da temática; b) capa: definição da temática, a partir da criação de um título alternativo; c) durante e pós-leitura: avaliação do texto, relação do texto com as aulas e com o curso escolhido e autoavaliação sobre a consolidação dos conhecimentos aprendidos; d) sistematização dessas informações em texto.

Para a construção dos guias informativos, os estudantes puderam pesquisar e identificar em sua região ou localidade que residem os Esportes de Aventura, bem como a identificação dos seguintes aspectos: turismo de aventura, acesso, custos, distância da capital, segurança, dentre outros. A imagem 01 mostra um dos guias informativos, criado por um discente do 6º semestre, com dicas de Esportes de Aventura em Mato Grosso/MT:

Imagem 01 – Guia informativo sobre Esportes de Aventura em Mato Grosso produzido por um discente



Fonte: A Autora

O objetivo dessas duas atividades pedagógicas foi socializar os alunos, mesmo que à distância, com a aprendizagem em grupo, desenvolvendo a tolerância, a administração de conflitos, a divisão de tarefas, o trabalho com diferentes ideias e o incentivo à liderança compartilhada. Além

de se familiarizarem com recursos digitais para criar *layouts* ou usar modelos prontos para editar posts, vídeos, folders ou slides sobre o conteúdo, trazendo a realidade dos discentes para aula. Alguns dos recursos utilizados foram: *Canva*, *Tiktok*, *Powerpoint*, *YouTube* e documentos do *Word*.

Essa etapa permitiu que os discentes conhecessem um pouco mais, mesmo que de forma digitais, sobre os Esportes de Aventura. As atividades pedagógicas evidenciaram a surpresa e o desconhecimento de muitos discentes sobre locais muito próximo a eles que realizam Esportes de Aventura, além de conhecer leituras acadêmicas da área de Educação Física sobre esse conteúdo.

Para pôr em prática o segundo produto da primeira etapa da aula, o jogo digital, foram utilizadas ferramentas digitais como estratégia de ensino. Nessa configuração, o uso de outra abordagem das metodologias ativas se deu com o método de ensino chamado gamificação para a criação de jogos no processo de ensino-aprendizagem sobre o conteúdo.

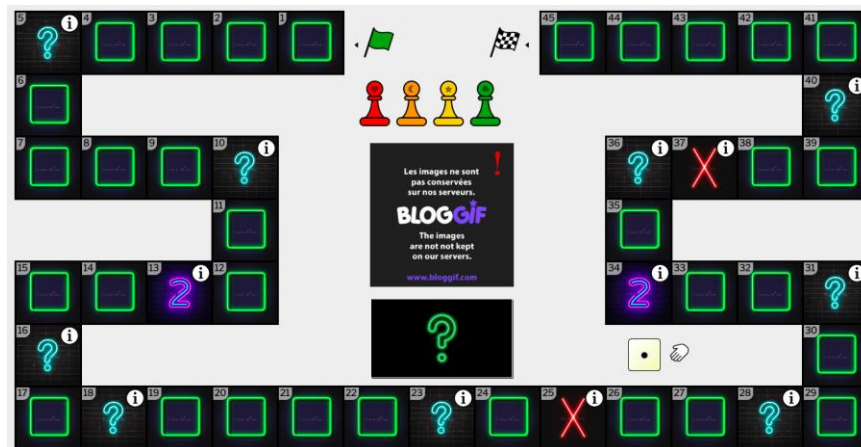
Sabendo que a maioria dos alunos fica a maior parte do tempo em *gadgets* como *smartphones*, *notebooks*, *videogames* e *tablets*, a proposta foi unir o que eles gostam de fazer com a realidade pedagógica da disciplina, por isso a ideia da construção de jogos digitais para ser desenvolvidos com a turma.

As orientações sugeridas iam ao encontro das tarefas apresentadas no AVA *Moodle*, como a utilização das leituras e das discussões desenvolvidas em aula como um norte para fundamentar o jogo. Eles poderiam criar seus jogos através de plataformas digitais sugeridas tais como *Wordwall*, *Kahoot*, *Mentimeter*, *Educaplay* ou ir em busca de outras plataformas e possibilidades.

Deste modo, os alunos conseguiram identificar pontos teóricos-chave discutidos, desafiando a turma para o jogo digital realizado e produzido coletivamente, com o uso de ferramentas digitais.

Durante a aula, o ponto alto foi o entusiasmo dos discentes em apresentar e pôr em prática os seus jogos e falar sobre todo o processo: dificuldades com a tecnologia, o desafio em transformar leituras e vídeos em algo que pudessem jogar e o exercício da retomada do conhecimento frente ao imprevisto. A Imagem 02 mostra um *print* de um dos jogos digitais construído pelos alunos:

Imagem 02 – Print de um dos jogos digitais dos alunos no Flippity.net



Fonte: A Autora

O interessante sobre a construção desse jogo é que os alunos foram em busca de outras possibilidades para além das disponibilizadas pela docente da disciplina, mostrando autonomia e postura investigativa do grupo em prol de realizar a tarefa para compreender e vivenciar o conteúdo com a turma. Segundo os alunos que construíram esse jogo, eles queriam algo que fosse dinâmico, divertido e único, isto é, uma plataforma diferente das apresentadas.

Uma autoavaliação em grupo e individual (*Google Forms*) marcou esse processo, mostrando a importância de o professor avaliar seus alunos de forma processual e contínua, fazendo-os tomar consciência sobre funções em grupo para que todos participem, teceram análises sobre os pontos fortes, erros e dificuldades durante a construção da tarefa e reflexões sobre como foram seus resultados, expectativas, ações e comportamentos em aula para a concretização do produto jogo digital. As narrativas a seguir, de alunos do 5º semestre, mostram como foi o processo criativo deles e como o processo de gamificação (criação dos jogos) ajudou na aprendizagem dos conteúdos:

Foi muito bom e diferente, nos forçou a pensar de uma maneira mais didática e criativa, para assim conseguir transmitir nosso conhecimento para o jogo (...)

Ajudou nos momentos de discussão sobre a construção do jogo, onde foi pensado em perguntas e respostas e adquirido conhecimento ao mesmo tempo. No meu ponto de vista, não houve pontos negativos, pois não é apenas um exercício, por isso, o ponto positivo seria por ser um exercício divertido de executar, juntando jogar e aprender ao mesmo tempo, com muita praticidade.

Nos auxiliou muito pois, com isso, conseguimos localizar os pontos mais importantes dos conteúdos passados e, assim, compreendê-los melhor. Os pontos positivos foram o método incomum de aprendizagem e organização do jogo que fez com que fixássemos melhor o assunto, o negativo foi a criação do jogo na parte técnica, na qual não tínhamos muita habilidade.

Esse foi um dos melhores bimestres que tive desde que começou a pandemia. Muito bem explicado, entendi o que foi dito e ensinado, dinâmica muito boa, dessa forma os *Meets* se tornam mais agradáveis de assistir/participar.

Essas tarefas fizeram parte de momentos de conhecimento e compreensão sobre o conteúdo, visando o objetivo maior que era a construção do jogo digital. Isso os movimentou, levando-os a desenvolver motivação, autonomia e o desejo de concluir as tarefas, já que iam apresentar e jogar com a turma. E, para o docente, possibilitar a preparação, a pesquisa e o compartilhamento do conteúdo antes da aula para os alunos, favorecendo que eles tivessem tempo para ter acesso ao conteúdo, fazer análises em grupo e pudessem, assim, se preparar para as discussões em aula.

A junção dos métodos de sala de aula invertida e gamificação evidenciou que uma aprendizagem que seja motivadora, que dialogue com a vida dos alunos e que os desafie podem ser pilares importantes para provocar o engajamento dos alunos, sobretudo nesse período difícil de ensino remoto. Bacich e Moran (2018, p. 58-59) ressaltam que:

A combinação de aprendizagem por desafios, problemas reais e jogos com a aula invertida é muito importante para que os alunos aprendam fazendo, aprendam juntos e aprendam, também, no seu próprio ritmo. Os jogos e as aulas roteirizadas com a linguagem de jogos – a chamada gamificação – estão cada vez mais presentes no cotidiano escolar e são importantes caminhos de aprendizagem para gerações acostumadas a jogar.

Deste modo, a reflexão sobre essa etapa do processo mostrou que, tanto durante como depois das aulas, foi possível observar como os alunos aprenderam ainda mais o conteúdo ao vivenciar as diversas estratégias em aula; como eles se uniram para realizar e construir, em grupo, o jogo digital; como eles fizeram questão de relatar que a disciplina de Educação Física estava à frente por fazer aulas integrando e fazendo-os aprender com recursos diferenciados e significativos; e, como eles se dedicaram a pesquisar outras plataformas, indo além do que foi solicitado. Essa etapa da disciplina foi uma verdadeira aula², tanto para discentes como para a docente.

ELABORAÇÃO DA CHARGE: método de ensino sala de aula invertida e cultura maker

A escolha por utilizar a *charge* como produto avaliativo da segunda parte da disciplina foi uma maneira dos discentes desenvolverem senso crítico sobre o conteúdo Esportes de Aventura,

² Essas ações pedagógicas puderam ser compartilhadas no evento científico ENEFE 2021- Encontro de Educação Física Escolar, no Rio de Janeiro, com a oficina “Ferramentas Tecnológicas na Educação Física Escolar”.

produzindo reflexões acerca da relação da Educação Física com o curso deles em questão e a Educação Ambiental, de forma contextualizada e significativa para o processo de ensino e aprendizagem.

Para tanto, utilizou-se de metodologias ativas, alinhando o método de sala de aula invertida e cultura *maker*. O desafio foi transformar tudo o que foi aprendido em algo material, que pudesse ser explorado e aprofundado e que contextualizasse o que foi aprendido durante o ano com ações, significações e construções, “[...] aproximando o pensar do fazer” (SCHLÜNZEN; SANTOS, 2016, p. 63). Dessa forma, a cultura *maker* proporcionou o despertar das potencialidades dos discentes, colocando-os em prática, mesmo que virtualmente.

A cultura *maker* desenvolve o conceito de “faça você mesmo” (*do it yourself*) com atividades “mão na massa” (*hands on*). Ao se sentirem desafiados (docente e discentes) em desenvolver e dar continuidade ao conteúdo de Esportes de Aventura de forma *online*, sem estrutura física para a prática, a proposta foi se posicionar criticamente para o enfrentamento de problemas e de desafios que poderiam ser encontrados no ensino remoto, construindo soluções para uma interação com o conteúdo de forma construtiva, significativa e com estratégias de ensino que estimulassem a pesquisa, a reflexão e a criatividade dos discentes. Resultado desse processo foi a elaboração de *charges* sobre o conteúdo.

Para tanto, foram realizadas estratégias com o método de sala de aula invertida antes, durante e depois das aulas no *Meet*/postagens no AVA *Moodle*. Na etapa de antes da aula/postagem da *charge*, a sala de aula invertida se configurou como uma aprendizagem personalizada, sem deixar de se caracterizar como grupal, já que os discentes eram orientados a realizar roteiros de leitura, pesquisas relacionadas aos textos e a relação com a disciplina, indo ao encontro ao objetivo final que era a elaboração da *charge*.

Com a identificação dos pontos-chave nos textos e nas discussões para a elaboração da *charge*, foi pedido que utilizassem, também, recursos digitais (pesquisa de imagens na internet) e/ou manuais (desenhos produzidos por eles mesmos) para compor essa atividade pedagógica.

Durante a aula/postagem, os discentes foram levados a responder questões, baseado em pesquisas e nas leituras, além de produzirem autoavaliações sobre o percurso vivenciado com o grupo. A todo o tempo, a docente atuou como mediadora de todo processo: sanando dúvidas, sugerindo recursos pedagógicos que promovessem o interesse dos alunos (jogos digitais e uso da tecnologia a favor da aula), motivando-os a realizar as atividades de modo que eles aprendessem fazendo, se socializando e que compartilhassem todas as etapas do aprendizado e dos seus processos de criação com a turma.

Foram construídas 15 charges que trataram sobre Educação Ambiental e a relação com os Esportes de Aventura, por meio das modalidades do cicloturismo, paraquedismo, esqui, *kitesurf*, corrida de orientação, canoagem, bem como o envolvimento de temáticas sobre o aquecimento global, poluição, contato com a natureza, preservação ambiental, acesso/custos para a prática esportiva e turismo com consciência ambiental. A Imagem 03 mostra uma dessas *charges* produzidas, em grupo, pelos discentes do 6º semestre:

Imagem 03 – Construção da *charge* pelos alunos



Fonte: A Autora

Após as leituras dos textos e a elaboração dos jogos digitais, os alunos puderam pôr em práticas seus posicionamentos críticos sobre os Esportes de Aventura, como observado na charge apresentada. A construção da charge apontou para a visão mercadológica do lazer, ao debater sobre a lógica capitalista, a busca pelo lucro, a dificuldade de acesso por questões econômicas e a distorção do significado da prática pelo consumo do turismo de forma prioritária. O feedback do grupo de alunos do 6º semestre que construíram a charge apontou para o significado do processo criativo e crítico ao "(...) relacionar Educação Física, esporte, desigualdade e falta de recursos de grande parte da população brasileira para a prática de esportes de aventura".

A culminância da postagem das *charges* no AVA *Moodle* permitiu que os discentes revissem, ampliassem e aplicassem os conteúdos sobre Esportes de Aventura na elaboração da *charge*, com a produção partindo deles próprios, ora com o uso de ferramentas digitais, imagens agrupadas da internet, diálogos criados a partir do conteúdo desenvolvido em aula e desenhos

autorais. Todos esses aspectos visavam retratar, da melhor maneira possível, a consciência crítica dos discentes sobre os Esportes de Aventura.

O *feedback* dos alunos, por meio das *charges*, apontou para a mensagem que queriam passar, bem como o reflexo do conteúdo desenvolvido na disciplina. O processo criativo para a elaboração da *charge* contou com o senso crítico e das ideias centrais dos textos estudados e da experiência, mesmo que virtual, com os Esportes de Aventura.

Assim, relacionar o que eles viram na teoria, nas reflexões desenvolvidas e nas construções práticas dos produtos pedagógicos solicitados (guias, jogos digitais e *charge*) possibilitou que os discentes relacionassem a realidade que eles vivenciaram com o conteúdo de Educação Física, desafiando-os ao engajamento com a disciplina.

Ao fim de cada etapa (primeira e segunda parte da disciplina), cada grupo elaborou um relatório autoavaliativo sobre todo o processo de aprendizado. Esses dados foram cruciais para (re)significar novas formas de ensinar e de aprender entre docente e discentes no contexto das aulas de Educação Física no ensino remoto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este relato de experiência apontou para o tipo de mediação pedagógica realizada durante o ensino remoto, chamando atenção para as metodologias ativas, sobretudo em aulas de Educação Física.

Mesmo com um cenário de desestimulação e de distanciamento provocado pela pandemia de COVID-19, bem como, de desconhecimento sobre o conteúdo Esportes de Aventura que o protagonismo, a autonomia e a produção de conhecimentos feita pelos próprios discentes provocou o entusiasmo e o engajamento com a disciplina, visto no empenho dos produtos pedagógicos desenvolvidos.

Por meio da realização dos guias informativos, dos jogos digitais e da *charge* sobre os Esportes de Aventura, juntamente com o uso de metodologias ativas, no que tange a sala de aula invertida, gamificação e a cultura *maker*, permitiram que tanto a docente quanto os discentes saíssem da zona de conforto e fossem em busca de respostas e de novas experiências formativas. Isso mostrou que cada discente pode ter um ritmo, necessidades específicas, mas quando leem juntos, discutem em grupo, compartilham conhecimentos e ensinam uns aos outros, eles aprendem muito mais.

Ao longo do período letivo, a complexidade das tarefas visava o diagnóstico da aprendizagem, bem como a orientação para que todo o conteúdo desenvolvido fizesse sentido para os discentes. A construção e a condução de propostas pedagógicas baseadas na pesquisa e na colaboração coletiva proporcionou a socialização, debates compartilhados entre os grupos, posicionamentos críticos e percepção da própria construção do conhecimento, principalmente com os relatórios autoavaliativos ao longo do processo de aprendizagem.

Desta maneira, a curiosidade, a criatividade e o protagonismo dos discentes marcaram as aulas de Educação Física com o conteúdo Esportes de Aventura, fazendo dessa tríade, o movimento e a socialização que faltavam para a Educação Física no ensino remoto. Portanto, a contribuição desse artigo está em proporcionar aprendizagens com as metodologias ativas, no formato remoto, híbrido e, por que não, no presencial também, como uma estratégia de ensino?

REFERÊNCIAS

ALVES, Marcelo Paraíso; FONSECA, Maria da Conceição Vinciprova; MARTINS, Cassio. Educação física escolar, a prática de esportes de aventura e a noção de risco calculado. **Linguagens, Educação e Sociedade**, Teresina, v. 23, n. 38, p. 262-291, 2018. Disponível em: <https://revistas.ufpi.br/index.php/lingedusoc/article/view/7696>. Acesso em: 06 fev. 2023.

BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018. 430 p. (Desafios da Educação). Disponível em: <https://curitiba.ifpr.edu.br/wp-content/uploads/2020/08/Metodologias-Ativas-para-uma-Educacao-Inovadora-Bacich-e-Moran.pdf>. Acesso em: 06 fev. 2023.

BACICH, Lilian. Metodologias ativas e a educação do futuro, hoje! **Revista Faber-Castell Educação: Aprendizagem Criativa e a BNCC**, São Paulo, p. 36-37, ago. 2019. Disponível em: <https://www.educacao.faber-castell.com.br/wp-content/uploads/2019/09/FaberCastell2019.pdf>. Acesso em: 06 fev. 2023.

BETRÁN, Javier Oliveira. Rumo a um novo conceito de ócio ativo e turismo na Espanha: as atividades físicas de aventura na natureza. *In*: BRUHNS, Heloisa Turine (orgs.). **Turismo, Lazer e Natureza**. Barueri: Manole, 2003. p. 157-202.

BRASIL. Lei no 9.795, de 27 de abril de 1999. Dispõe sobre a educação ambiental, institui a Política Nacional de Educação Ambiental e dá outras providências. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, n. 1, p. 1, 28 abr.1999. L9795.

BRASIL. Decreto no 4.281, de 25 de junho de 2002. Regulamenta a Lei no 9.795, de 27 de abril de 1999, que institui a Política Nacional de Educação Ambiental, e dá outras providências. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, n. 1, p. 13, 26 jun. 2002. D4281.

BREIVIK, Gunnar. Trends in adventure sports in a post-modern society. **Sport In Society**, [S.L.], v. 13, n. 2, p. 260-273, fev. 2010. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/233083337>. Acesso em: 06 fev. 2023.

DIAS, Cleber Augusto Gonçalves. Notas e definições sobre esporte, lazer e natureza. **Licere**, Belo Horizonte, v. 10, n. 3, p. 1-36, dez. 2007. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/922>. Acessado em: 06 fev 2023.

FRANÇA, Dilvano Leder de; DOMINGUES, Soraya Corrêa. Esportes de aventura nas aulas de educação física. **Revista Chão da Escola**, v. 1, n. 1, p. 74-83, dez. 2015. Disponível em: <https://www.chaodaescola.com.br/rce/article/view/105/102>. Acessado em: 06 fev 2023.

GREZZANA, José Francisco. Educação, Meio Ambiente e Esportes de Aventura na Natureza. In: **Anais 12 ENAREL**, 2000, Camboriú. Encontro Nacional de Recreação e Lazer, 2000. v. 01. p. 462-466. Disponível em: https://www.unirios.edu.br/internas/biblioteca/servicos/arquivos/ebooks/enarel_21_anos_de_historia.pdf. Acesso em: 06 fev 2023.

IACZNSKI, Luiz Antônio; FIGUEIREDO, Juliana de Paula; DUEK, Viviane Preichardt. Esportes de aventura e educação física: aproximações com a educação infantil. **Revista Atos de Pesquisa em Educação**. Blumenau, v.16, n.8429, p. 1-19, 2021. Disponível em: <https://proxy.furb.br/ojs/index.php/atosdepesquisa/article/view/8429>. Acessado em: 06 fev 2023.

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MATO GROSSO. **Projeto Pedagógico do Curso**. Técnico em Meio Ambiente Integrado ao Nível Médio. Modalidade Presencial. Eixo Tecnológico: Ambiente e Saúde. Cuiabá, Mato Grosso. 2015. Disponível em: https://blv.ifmt.edu.br/media/filer_public/85/cd/85cd3649-accd-4727-b7c2-7e4b30e5dda5/ppc-2015-emi_em_meio_ambiente.pdf. Acesso em: 06 fev 2023.

MARINHO, Alcyane. Lazer, aventura e risco: reflexões sobre atividades realizadas na natureza. **Movimento**, v. 14, n. 2, p. 181-206, abr./jun. 2008. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/5756>. Acessado em: 06 fev 2023.

PEREIRA, Dimitri Wuo; ARMBRUST, Igor; RICARDO, Denis Prado. Esportes radicais, de aventura e ação: conceitos, classificações e características. **Revista Corpoconsciência**. São Paulo, v.12, n.1, p. 35-56, jan./jun. 2008. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/3486>. Acessado em: 06 fev 2023.

PIMENTEL, Giuliano Gomes de Assis. Esportes na natureza e atividades de aventura: uma terminologia aporética. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Florianópolis, v. 35, n. 3, p. 687-700, jul./set. 2013. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbce/a/w4WmkyJMtPrGCYCbmhSkcyP/?lang=pt>. Acessado em: 04 jul 2022.

SCHLÜNZEN, Elisa Tomoe Moriya; SANTOS, Danielle Aparecida do Nascimento dos. **Práticas pedagógicas do professor**: abordagem construcionista, contextualizada e significativa para uma educação inclusiva. 1. ed. Curitiba/PR: Appris, 2016.

TAHARA, Alexander Klein; DARIDO, Suraya Cristina. Práticas corporais de aventura em aulas de educação física na escola. **Conexões: Educação Física, Esporte e Saúde**. Unicamp, v. 14, n. 2, p. p. 113-136, abr./jun., 2016. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8646059>. Acessado em: 06 fev 2023.

TRIANI, Felipe; TELLES, Silvio de Cassio Costa. Representações sociais sobre os esportes de aventura na educação física. **Interfaces da Educação**, Paranaíba, v. 10, n. 30, p. 293-314, 2019. Disponível em: <https://periodicosonline.uems.br/index.php/interfaces/article/view/3946>. Acessado em: 06 fev 2023.

UVINHA, Ricardo Ricci. **Juventude, lazer e esportes radicais**. Barueri: Manole, 2001.

NOTAS DE AUTOR

AGRADECIMENTOS - Não se aplica.

CONTRIBUIÇÃO DE AUTORIA - Não se aplica.

FINANCIAMENTO - Não se aplica.

CONSENTIMENTO DE USO DE IMAGEM - Não se aplica.

APROVAÇÃO DE COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA - Não se aplica.

CONFLITO DE INTERESSES

A autoria desconhece haver qualquer conflito de interesse.

LICENÇA DE USO

Os autores cedem à **Motrivivência - ISSN 2175-8042** os direitos exclusivos de primeira publicação, com o trabalho simultaneamente licenciado sob a [Licença Creative Commons Attribution Non-Comercial ShareAlike](#) (CC BY-NC SA) 4.0 International. Esta licença permite que **terceiros** remixem, adaptem e criem a partir do trabalho publicado, desde que para fins **não comerciais**, atribuindo o devido crédito de autoria e publicação inicial neste periódico desde que adotem a mesma licença, **compartilhar igual**. Os **autores** têm autorização para assumir contratos adicionais separadamente, para distribuição não exclusiva da versão do trabalho publicada neste periódico (ex.: publicar em repositório institucional, em site pessoal, publicar uma tradução, ou como capítulo de livro), com reconhecimento de autoria e publicação inicial neste periódico, desde que para fins **não comerciais e compartilhar com a mesma licença**.

PUBLISHER

Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Educação Física. LaboMídia - Laboratório e Observatório da Mídia Esportiva. Publicado no [Portal de Periódicos UFSC](#). As ideias expressadas neste artigo são de responsabilidade de seus autores, não representando, necessariamente, a opinião dos editores ou da universidade.

EDITORES

Mauricio Roberto da Silva, Giovani De Lorenzi Pires, Rogério Santos Pereira.

EDITOR DE SEÇÃO

Letícia de Assis

REVISÃO DO MANUSCRITO E METADADOS

Juliana Rosário; Maria Vitória Duarte

HISTÓRICO

Recebido em: 10 de agosto de 2022

Aprovado em: 29 de dezembro de 2022