

SURFANDO COM MATERIAIS DIDÁTICOS DIGITAIS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

SURFING WITH DIGITAL TEACHING MATERIALS IN PHYSICAL EDUCATION CLASSES

SURFEANDO CON MATERIALES DIDÁCTICOS DIGITALES EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN
FÍSICA

Isadora Carolina Monteiro Santos ¹

Isabela Lambardozzi Garcia ²

Arnaldo Sifuentes Leitão ³

Manuscrito recebido em: 31 de março de 2023.

Aprovado em: 12 de junho de 2023.

Publicado em: 07 de julho de 2023.

Resumo

Nas últimas décadas, a partir de referências curriculares e alguns debates acadêmicos, as Práticas Corporais de Aventura surgem como uma possibilidade de tratamento de novos saberes e conhecimentos na Educação Física. Contudo, as Práticas Corporais de Aventura ainda encontram resistências devido à falta de formação de professores(as) sobre esses saberes e materiais didáticos que tematizem essas práticas. Diante disso, o presente estudo teve como objetivo tematizar o surfe nas aulas de Educação Física, a partir de um material didático digital elaborado colaborativamente com uma professora do segundo ano do Ensino Fundamental, em uma escola de um município do Sul de Minas Gerais, uma região não litorânea. Participaram deste estudo a professora de Educação Física e 42 estudantes do segundo ano do ensino fundamental. Tomamos como base metodológica os pressupostos da pesquisa-intervenção. A elaboração colaborativa do material didático digital teve duração de seis meses e a intervenção percorreu dois meses. Após as intervenções, com o material didático, analisamos que o surfe é uma Prática Corporal de Aventura possível de ser vivenciada nas aulas de Educação Física, mesmo em uma região distante do ambiente da prática (mar), e que os recursos educacionais digitais podem proporcionar uma ambientação e uma formação estética com temas que, por vezes, não fazem parte do cotidiano dos estudantes. Por fim, podemos identificar que esta aproximação estética promoveu uma relação de aprendizagem dos estudantes com a temática ambiental, e de criação e recriação das experiências corporais com o surfe.

¹ Graduada em Educação Física pelo Instituto Federal do Sul de Minas Gerais. Integrante do Grupo de Pesquisa de Professores(as) de Educação Física.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-5357-3354> Contato: isadoraifsuldeminas@gmail.com

² Graduada em Educação Física pelo Instituto Federal do Sul de Minas Gerais. Integrante do Grupo de Pesquisa de Professores(as) de Educação Física.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-5114-942X> Contato: isabela.lgarcia99@gmail.com

³ Doutor em Educação Física pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Docente do programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF-IFSULDEMINAS). Líder do Grupo de Pesquisa de Professores(as) de Educação Física (GEPROFEF).

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3768-048X> Contato: arnaldo.leitao@muz.ifsuldeminas.edu.br

Palavras-chave: Educação Física Escolar; Práticas Corporais de Aventura; Surfe; Material Didático Digital; Meio Ambiente.

Abstract

In the last decades, Adventure Body Practices appear as a possibility for the treatment of new knowledge in Physical Education from curricular references and some academic debates. However, Adventure Body Practices still face resistance due to the lack of teachers' training about this knowledge and teaching materials that deal with these practices. Given this, the present study aimed at discussing surfing in Physical Education classes, based on a digital teaching material developed collaboratively with a second-grade teacher from a school in a city in the South of Minas Gerais, a non-coastal region. The participants of this study were the Physical Education teacher and 42 students from the second grade of elementary school. We took as methodological basis the assumptions of research intervention, according to Damiani et al. (2013). The collaborative development of the digital teaching material lasted six months, and the intervention lasted two months. After the interventions, with the didactic material, we analyzed that surfing is an Adventure Body Practice possible to be experienced in Physical Education classes, even in a region far from the practice environment (sea). In addition, digital educational resources can provide an environment and an aesthetic formation with themes that, sometimes, are not part of the student's daily lives. Finally, we can identify that this aesthetic approach promoted a learning relationship between the students and the environmental theme and the creation and recreation of body experiences with surfing.

Keywords: Physical Education; Adventure Body Practices; Surfing; Digital Teaching Materials; Environment.

Resumen

En las últimas décadas, a partir de referencias curriculares y algunos debates académicos, las Prácticas Corporales de Aventura surgen como una posibilidad de tratamiento de nuevos saberes. Sin embargo, las Prácticas Corporales de Aventura todavía encuentran resistencias debido a la falta de formación de profesores(as) sobre esos saberes y materiales didácticos que tematizan esas prácticas. Ante esto, el presente estudio tuvo como objeto tematizar el surf en las clases de Educación Física, mediante un material didáctico digital elaborado colaborativamente con una maestra del segundo año de la educación primaria, en una escuela de una ciudad del sur de Minas Gerais, Brasil, una región no costera. Participaron en este estudio la maestra de Educación Física y 42 estudiantes del segundo año de la educación primaria. La base metodológica las hipótesis de la investigación-intervención. La elaboración colaborativa del material tuvo duración de seis meses y la intervención siguió por dos meses. Después de las intervenciones, con el material, analizamos que el surf es una Práctica Corporal de Aventura posible de ser vivenciada en las clases de Educación Física, incluso en una región distante del ambiente de tal práctica (mar), y que los recursos educacionales digitales pueden proporcionar una ambientación y una formación estética con temas que, a menudo, no son parte del cotidiano de los estudiantes. Por fin, podemos identificar que esta aproximación estética fomentó una relación de aprendizaje de los estudiantes con la temática ambiental, y de creación y recreación de las experiencias corporales con el surf.

Palabras clave: Educación Física Escolar; Prácticas Corporales de Aventura; Surf; Materiales Didácticos Digitales; Medio Ambiente.

Introdução: construindo nosso “Pico”⁴

Ao longo das últimas décadas, a produção de conhecimento docente e a construção de proposições curriculares na Educação Física têm dado destaque para o tratamento da diversidade de conteúdos e tematizações a serem abordados na escola (DESTRO, 2004). A Educação Física, como componente curricular, busca pedagogicamente tematizar as práticas corporais com vistas às intencionalidades formativas dos projetos político-pedagógicos escolares, que precisam estar pautados na justiça social e nas formas de significação estética, ética e política da convivência humana.

Entendemos, com Leitão e Pereira (2022), que as formas de tratamento pedagógico dos “conteúdos”⁵ da Educação Física na escola, na sua relação com as situações existenciais vividas (codificadas), precisam assumir as intencionalidades formativas nas diferentes *formas-de-ser* dos sujeitos nas relações complexas destes com o mundo da vida, e as dinâmicas socioculturais que vem surgindo na atualidade (REZER; NASCIMENTO; FENSTERSEIFER, 2011).

Nesse sentido, destacamos que as tematizações das práticas corporais, nas aulas de Educação Física, envolvem uma compreensão das novas dinâmicas de produção e circulação de signos que conferem significados aos conteúdos, ou seja, a Educação Física não pode dissociar suas produções de conhecimento dos contextos socioculturais em que os sujeitos da aprendizagem estão inseridos, inclusive os conteúdos não hegemônicos que surgem nestas dinâmicas de significação social.

⁴ “Pico” na linguagem dos surfistas significa o ponto certo para cair na água (BASTOS, 2021).

⁵ Colocamos conteúdos entre aspas porque, com base em Freire (1987), entendemos que as práticas corporais não são objetos apartados dos seus contextos sócio-históricos de significação existencial. Ou seja, percebemos uma indissociabilidade entre os objetos do conhecimento e os processos de investigação temática, conduzidos pelos processos de codificação e descodificação que estão envolvidos em uma práxis pedagógica e que não podem ser meras descrições dos objetos, mas sim uma análise dos elementos constitutivos que representa as nossas situações vividas (codificação-descodificação) e sua conseqüente reconstituição e abertura para novos projetos existenciais (ser mais). Nesse sentido, quando falamos em conteúdo como objeto de conhecimento estamos reconhecendo os processos de tematização enredados nas práxis político-pedagógica.

Assim como ressaltam Ramalho et al. (2021), os “conteúdos” não hegemônicos da Educação Física precisam ser tematizados na escola e podem proporcionar uma interlocução educativa mais próxima da realidade sociocultural dos estudantes, pois tais práticas corporais estão presentes na cultura das crianças e dos jovens, nos dias de hoje. Estamos entendendo o conceito de hegemonia nas suas associações com os processos sociais e históricos de produção material e simbólica da vida, que têm relação com as formas de construção e instauração dos sentidos e fazem parte de um conjunto de dispositivos linguísticos e não linguísticos (AGAMBEN, 2005).

Assim, ressaltamos que um “conteúdo” tem seu processo de significação na sua inserção nas redes de relações estabelecidas entre os campos sociais e as práticas político-ideológicas, e tem um caráter organizativo da cultura e dos padrões habituais de conduta. No entanto, não podemos esquecer que a construção de saberes envolve uma dimensão pragmática da ação (ANDRADE, 2000), em que as nossas experiências (estéticas, éticas e políticas), ao longo da vida, que perpassam os processos formativos dentro e fora da escola, podem promover a aquisição de novos saberes, com novas formas de ver e viver o mundo.

Diante disso, as intencionalidades formativas da Educação Física na escola precisam reconhecer a emergência das novas formações socioculturais das práticas corporais. O que implica que estas práticas pedagógicas precisam passar por um processo de desterritorialização dos modos tradicionais de tratamento pedagógico dos saberes na escola, na inunção de novas tematizações, outras territorialidades e temporalidades, nos processos de ensino e aprendizagem, que são cada vez mais múltiplos e lançam desafios para os processos formativos (LEITÃO et al., 2022). A Educação Física precisa atualizar sua tarefa educativa e reconhecer os novos significados presentes no âmbito das práticas corporais (BETTI, 2012).

É com este sentido que vamos voltar nosso olhar para as Práticas Corporais de Aventura (PCAs) na natureza, em específico o Surfe, com foco nas possibilidades de reconhecer a emergências dessas tematizações nas propostas pedagógicas da Educação Física na escola que realizam uma interlocução com as dinâmicas de significação dos sujeitos de aprendizagem.

Betrán (1995) nos mostra que as PCAs na natureza surgem nas sociedades contemporâneas carregadas de valores e características das sociedades pós-industriais, promovendo uma busca por sensações e prazeres, por vezes negligenciados, de (re)conexão com a natureza e que provocam um rompimento da estesia das sociedades de consumo. Esse processo de reconexão com estas sensibilidades tem íntima ligação com as relações humanas estabelecidas com a vida urbana, em que o homem se distanciou da natureza, passou a viver nos centros urbanos e presenciou a degradação do meio ambiente.

Ainda segundo o autor, a crescente presença das PCAs na natureza em nossas sociedades foi impulsionada pelas mídias, que oferecem um discurso do eterno retorno do equilíbrio do homem com o meio ambiente. Essas relações com as PCAs na natureza precisam ser levadas para escola e tematizadas criticamente sobre a urgência de pensarmos e vivenciarmos novas formas da corporeidade humana, rumo a uma educação da sustentabilidade e ambiental.

Com relação as possibilidades de tematização das PCAs na Educação Física, para Rocha e Silva (2018), o Surfe é uma prática corporal que pode proporcionar uma vivência e reflexão sobre outras formas de significação sociocultural que são pouco vistas nas aulas de Educação Física, por exemplo, a relação mútua entre corpo e estética de valorização da natureza, corpo e meio ambiente, possibilidades de (re)criação corporal em composição com os ambientes da prática, entre outros. Com isso, o Surfe, enquanto prática corporal tematizada pedagogicamente na Educação Física escolar, tensiona a modulação do corpo e de seus desdobramentos com a natureza e a educação ambiental.

Souza, Freitas e Rigo (2011) demonstram que é possível tratar o Surfe na Educação Física Escolar em qualquer nível de ensino, mesmo sem ter os materiais oficiais ou sem estar situado em uma cidade litorânea. Os autores destacam que essa prática pode ser desenvolvida com estudantes desde a Educação Infantil a partir de mediações pedagógicas que possibilitem o aluno a vivenciar, divertir-se, aprender a conviver, expressar-se, criar e refletir sobre esta prática corporal; e por intermédio de atividades que promovam a apropriação estética da aventura e da natureza através de jogos e esportes.

No entanto, percebemos que as PCAs ainda são conteúdos pouco vistos nas aulas de Educação Física, seja devido a sua recente inserção em alguns currículos dos cursos de formação inicial em Educação Física (CORREA; DELGADO, 2021), seja por conta da baixa produção científica sobre tematizações nas práticas educativas nas escolas (GONÇALVES et al., 2020), bem como por não serem práticas corporais de fácil acesso para a maioria da população, como é o caso do Surfe, a qual é mais vista em cidades litorâneas e realizada com materiais de alto custo.

Diante desse cenário, nosso objetivo nesta pesquisa foi de tematizar o Surfe nas aulas de Educação Física a partir de um material didático digital elaborado colaborativamente com uma professora do segundo ano do Ensino Fundamental em uma escola de um município do Sul de Minas Gerais, uma região não litorânea. Especificamente, buscamos construir um material didático digital que nos possibilitasse tematizar o Surfe nas aulas de Educação Física e ter uma apreciação estética e uma apropriação dessa prática corporal; assim como buscamos, por intermédio de uma intervenção nas aulas de Educação Física, identificar os processos de ensino e aprendizagem, com esse material didático digital, que tratassem das questões ambientais relacionadas ao Surfe.

No “Floater”⁶: mergulhando na pesquisa

Esta pesquisa teve orientação metodológica da pesquisa intervenção (DAMIANI et al., 2013), que nos permitiu diminuir a distância entre produção de conhecimento da escola, que é pouco valorizada, e as produções acadêmicas. Este tipo de pesquisa visa provocar mudanças nos processos de ensino e aprendizagem a partir de um trabalho colaborativo entre pesquisadores e participantes da pesquisa.

⁶ “Floater” na linguagem do surfe, significa a manobra em que o surfista flutua sobre a crista da onda, pouco antes desta quebrar, se desfazer. Compreendemos nesta pesquisa que o percurso metodológico foi ganhando contornos ao longo da investigação; flutuamos pelos caminhos da investigação, e aos poucos, com manobras, adentramos os meandros do fenômeno investigado e fizemos nossas descobertas sem que fôssemos engolidos pela onda, como uma manobra que o investigador faz antes da onda arrebentar, um movimento reflexivo constante de adentrar e sair, emergidos nas águas do saber (BASTOS, 2021).

Tomamos como base da fase de intervenção pedagógica os pressupostos da pesquisa intervenção que, nas palavras da Damiani et al. (2013), trata-se de um planejamento de uma pesquisa que visa promover mudanças ou inovações em determinado campo de atuação. Dessa maneira, essa metodologia contribuiu para o desenvolvimento dos processos de aprendizagem dos indivíduos participantes, possibilitando, no final, uma avaliação das possíveis causas e efeitos da intervenção.

Participaram desta pesquisa uma professora, que atua no segundo ano do Ensino Fundamental, e duas turmas dessa professora — as quais possuíam, ambas, 21 alunos matriculados, sendo 13 meninos e 8 meninas. Durante as observações, não havia alunos com diagnósticos de deficiência, porém, um aluno com laudo e uma professora de apoio entraram na turma durante a fase de intervenção da pesquisa.

A pesquisa aconteceu em dois momentos: um momento de elaboração colaborativa de material didático digital sobre o Surfe; e uma intervenção pedagógica nas aulas de Educação Física em duas turmas do segundo ano do Ensino Fundamental.

Em um primeiro momento, foi realizada a construção colaborativa do material didático digital sobre o Surfe, com duração de seis meses. A preparação desse material envolveu a atuação dos pesquisadores em cursos, palestras, reuniões e entrevistas. Assim, participamos de um curso sobre o skate, cujo nome era “Respeita as minas — o ensino do skate na Educação Física Escolar”, ministrado por uma professora da cidade de Fortaleza-CE, nos permitiu entender as PCAs e suas possibilidades pedagógicas, em específico o skate, que possui relação com o Surfe, visto que ambas promovem um contato com atividades de equilíbrio em uma prancha e vivências de aventura. Também realizamos entrevista com praticantes de Surfe, para nos aproximarmos da cultura do Surfe, bem como realizamos reuniões com professores de Educação Física que tematizavam o Surfe em suas aulas, para compreender o processo de ensino e aprendizagem que envolve essa prática corporal na escola.

A intervenção pedagógica teve uma duração de 4 meses e aconteceu em uma escola municipal do interior do Sul de Minas Gerais. A escolha da escola para realização da pesquisa aconteceu devido à proximidade com a professora de Educação Física. Ao participar como supervisora do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid) — programa esse em que os pesquisadores estavam inseridos como bolsistas —

em um dos projetos desenvolvidos, realizamos a elaboração de materiais didáticos digitais para as intervenções nas escolas participantes, com diversas temáticas da cultura corporal de movimento.

A escolha dos segundos anos do Ensino Fundamental aconteceu pela construção das atividades com foco nos anos iniciais do Ensino Fundamental, que diversas pesquisas revelam como níveis de ensino que pouco tratam sobre as PCAs. No entanto, é preciso lembrar que os alunos participantes tinham acabado de sair de um período de confinamento na pandemia, quase não tiveram contato com os processos de escolarização na Educação Infantil, o que gerou incertezas nas possibilidades de tematização e apropriação dos saberes que queríamos propor. Com isso, tivemos que nos dedicarmos, por um período de dois meses, à observação participante das aulas dessas turmas e das reuniões de reelaboração do material didático com a professora regente. A seguir apresentamos a sistematização dos temas:

Quadro 1 – Sistematização do material para a prática pedagógica com o Surfe.

Temas	
1	Mapeamento dos saberes dos educandos sobre o Surfe e vivência de uma brincadeira (Estátua) com movimentos livres do Surfe.
2	Circuito de equilíbrio e simulações com a prancha e mar.
3	Teatro de bonecos sobre a história e curiosidades do Surfe.
4	Jogos e mídias digitais sobre o Surfe.
5	Conhecendo a prancha de Surfe.
6	Movimentos do Surfe.
7	Equipamentos e segurança no Surfe.
8	Meio ambiente e suas relações com o Surfe.
9	Conhecendo as experiências dos(as) surfistas.

Fonte: elaborado pelos autores.

Vale destacar que a construção dos temas sugere uma sequência pedagógica de temas, mas não deve ser levada em consideração como uma receita. O processo de tematização nas práticas pedagógicas acompanha o tempo e o lugar didático (CAPARROZ; BRACHT, 2007) em cada realidade escolar, sem perder de vista a discussão sobre as finalidades político-pedagógicas da nossa intervenção, ou seja, a construção de um material didático digital deve levar em consideração esse espaço de apropriação do saber e a intervenção enquanto prática social.

Para organizar a experiência de contato dos estudantes com o material, durante a intervenção, a professora regente da sala enviava a parte do material com os tópicos e as atividades com uma semana de antecedência para os pais ou responsáveis pelo *Whatsapp*. É importante ressaltar que os estudantes tiveram contato com o material didático digital a partir da mediação dos pais ou responsáveis, sendo que um dos estudantes imprimiu o material completo para levar para as aulas. Este material serviu para as professoras-pesquisadoras ora como apoio, utilizado para organizar suas aulas, ora como processo pedagógico, trazido para ser tematizado em aula.

Amarradera⁷: surfando em Minas⁸

Nesta seção apresentamos os resultados e as discussões da nossa experiência com os materiais didáticos digitais na tematização do Surfe nas aulas de Educação Física em uma região não litorânea. Logo de início detectamos um desafio fundamental: as poucas referências de trabalhos escolares e acadêmicos sobre esse tema, visto que a maioria dos trabalhos com o Surfe na escola são desenvolvidos em cidades com praias, de modo que teríamos algumas dificuldades na construção de nossa prática pedagógica.

Sabemos que qualquer pesquisa deve focar partes da realidade investigada e que esse modo de olhar o fenômeno faz parte de um processo singular de constituição das pesquisas científicas, das condições de existência que encontramos na realidade pesquisada. Isto envolve o processo de formação do olhar do investigador, bem como as transformações que temos defronte à realidade e ao tempo da pesquisa. A condição ontológica que vivenciamos em nossa pesquisa e as maneiras como fomos compondo a trajetória da pesquisa são singulares e indicam algumas “pistas” para outros(as) professores(as)-pesquisadores(as), que desejam trilhar caminhos próximos à tematização do Surfe na escola, sem perder de vista novos horizontes de problematização sobre o tema.

⁷ “Amarradera” é uma expressão utilizada nas Ilhas Canárias (Espanha) e em algumas partes da América do Sul para denominar a cordinha ou *leash* da prancha de surfe. Buscamos nesta seção fazer amarrações entre nossa experiência investigativa e a prática pedagógica.

⁸ O material didático digital completo “Das praias para escola: surfando em Minas” (GARCIA, I.; SANTOS, I.C.M.; LEITÃO, A.S.P., 2022). Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1FVQbc6idM6PpvK01joR5eOx3NBgoGaj/view?usp=sharing>. Acesso em: 17 ago. 2022.

O nosso caminho investigativo inicia-se com algumas inquietações: é possível tratar pedagogicamente o Surfe nas aulas de Educação Física em uma região não litorânea? Como realizar uma experiência corporal com o Surfe sem o ambiente da prática? Qual nossa finalidade político-pedagógica em tratar o Surfe na escola?

Em nossas primeiras aproximações com as práticas pedagógicas já realizadas com o Surfe, nas pesquisas iniciais de revisão de literatura, percebemos que existem algumas possibilidades didático-metodológicas para tratar o tema — principalmente por meio de jogos e brincadeiras — que são atividades que trabalham com o universo de significação do Surfe de modo lúdico. Também percebemos, com a participação nos programas PIBID e Residência Pedagógica durante a pandemia, que os recursos educacionais digitais são formas de tornar o processo didático mais atrativo e aproximar os estudantes de universos de significação experiencial que podem estar distantes de sua realidade, visto que não tínhamos possibilidade de realizar as práticas pedagógicas no ambiente da prática aquático.

Diante disso, escolhemos trabalhar com um material didático digital que nos permitiu um processo de recontextualização (BERNSTEIN, 1996) em nossas práticas pedagógicas. Entendemos que esse recurso educacional possibilitou uma aproximação estética e cognitiva com a vivência da prática corporal do Surfe. Do ponto de vista didático-metodológico, não optamos por uma sequência didática na construção do material didático digital, mas sim uma proposição de temas que encontramos nas pesquisas como relevantes para o desenvolvimento de uma prática pedagógica que pode ser tratada e problematizada em cada realidade escolar. Esses recursos trazem novas dinâmicas para a sala de aula, saindo das formas tradicionais de tematização nesses espaços, com possibilidades de hibridização de diversas linguagens (sonora, audiovisual, imagética, dentre outras) (CARDOSO; GIRAFFA, 2018).

De modo geral, abordamos no material didático digital textos, histórias em quadrinhos, espaços para desenhar, vídeos, jogos digitais, filmes, jogos de tabuleiro, sugestões de jogos e estratégias pedagógicas, assim como entrevistas com uma jovem surfista brasileira e com um professor que trabalha com o conteúdo do Surfe em suas aulas. Além disso, aproximamos tal tema a partir de uma linguagem audiovisual, explorando recursos como vídeos, figuras e músicas. As temáticas do material didático digital abordam

o equilíbrio em pranchas, uma história do Surfe dentro e fora do Brasil, várias curiosidades sobre o esporte, a prancha, os movimentos na prancha, os materiais usados nessa prática corporal e o meio ambiente.

O processo de construção do material didático digital envolveu diretamente a participação dos atores escolares, da professora, dos estudantes e dos pesquisadores, que vivenciaram/refletiram diariamente, no período da pesquisa, os processos educativos com o Surfe nas aulas de Educação Física. E como ressalta Melo (2018), o material didático elaborado em conjunto com o(a) professor(a) permite que o conteúdo e as atividades sejam adaptados à realidade e às necessidades do aluno. Dessa forma, notamos que a variabilidade de recursos digitais presentes em um material didático digital possibilita acesso a outras formas de produção de conhecimento, sem se restringir à linguagem verbal, e aproxima-o de diferentes formas à linguagem dos alunos, que estão presente nos seus cotidianos.

As dificuldades que encontramos nesse processo inicial da pesquisa estão diretamente relacionadas a nossa experiência formativa com o tema do Surfe. Como ressalta Corrêa e Delgado (2021), as PCAs ainda são temas pouco presentes nos processos de formação de professores(as) de Educação Física, mas, aos poucos, estão cada vez mais presentes na formação inicial e continuada. Os autores analisaram 1.274 cursos de Educação Física (licenciatura e bacharelado) no Brasil e perceberam que 351 (27,5%) dos cursos de Educação Física ofertam disciplinas relacionadas às PCAs, sendo 203 cursos de bacharelado e 148 de licenciatura. Contudo, ainda são poucas as iniciativas de construção de materiais didáticos com o tema das PCAs, sobretudo com relação ao Surfe, o que restringe o tratamento dessas temáticas em regiões em que não temos o ambiente da prática.

Buscamos inspiração para a elaboração do material didático digital em Bandeira (2009). No entanto, temos que ressaltar que, devido à falta de referências de produção de recursos educacionais e materiais didáticos em colaboração com professores(as) (LEITÃO, et al., 2022a), os quais emergem dos contextos de ensino e aprendizagem em que professores(as) e estudantes vão construindo suas práticas educativas, tivemos que recorrer a cursos com outros temas e a entrevistas com especialistas. Assim, como uma arte de criação artística, fomos compondo nosso processo de elaboração do material.

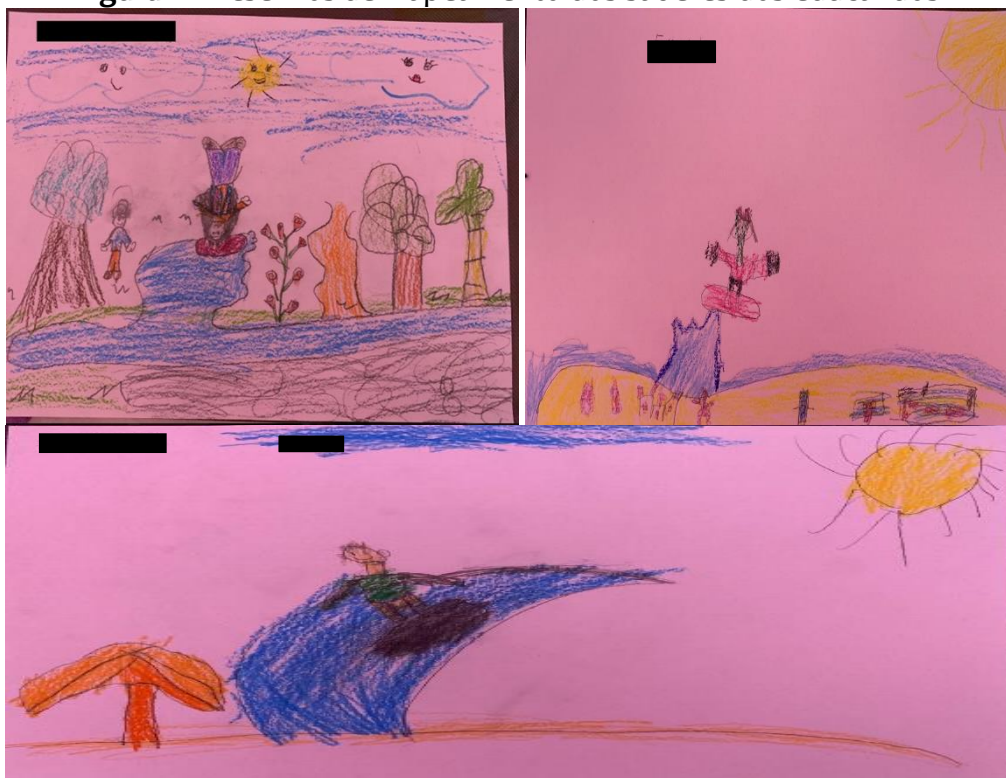
Nesse sentido, vamos apresentar o material didático digital conjuntamente com a intervenção pedagógica na escola. O enredamento da produção de materiais didáticos digitais com as experiências vividas na intervenção pedagógica rompe com as tradicionais barreiras científicas estabelecidas entre produtores do conhecimento e aqueles que aplicam, entre universidade e escola, entre pesquisadores e sujeitos, e coloca em evidência a necessidade de se considerar a escola, os(as) professores(as) e os(as) estudantes como autores, na perspectiva dos participantes (LEITÃO et al., 2022b). Algumas inquietações da criação do material didático digital e da intervenção coincidem com as preocupações, ou as perpassam, dos(as) professores(as) nas escolas diante do planejamento das suas práticas pedagógicas, como: quais atividades e conteúdos devemos tratar? Qual o tempo da atividade? Qual a finalidade da nossa prática pedagógica? Como avaliar?

Por outro lado, quando optamos pela construção de um material didático digital, sabíamos das dificuldades de compreensão, utilização e fruição dos(as) professores(as) com as tecnologias (SANTO; CARDOSO; SANTOS, 2018), pois são saberes pouco mobilizados na formação de professores(as) e têm impactado os processos comunicativos na educação.

Diante disso, para iniciar o material/intervenção optamos por um “mapeamento dos saberes dos educandos”, como mostram as imagens abaixo, em que sugerimos a criação de desenhos para avaliarmos as representações dos(as) estudantes sobre o Surfe. Vale salientar que também solicitamos o refazimento dos desenhos ao final da intervenção, como uma forma de avaliação do processo de ensino (SILVA; SILVA; ALVES, 2014). Nesse primeiro momento também fizemos uma pergunta suleadora⁹, que vai perpassar toda nossa intervenção: “é importante cuidar do meio ambiente para a prática do Surfe e para nossa vida?”, com intenção de desencadear um processo de significação a respeito do tema do meio ambiente.

⁹ Suleadora: em oposição a norteadora.

Figura 1 – Desenhos de mapeamento dos saberes dos educandos.



Fonte: arquivos dos autores.

Este mapeamento inicial nos permitiu perceber que muitas meninas desenharam a si próprias surfando, fazendo manobras, e não apenas como mera espectadoras das práticas dos meninos, fazendo com que, ao ser questionada sobre seu desenho, uma aluna ressaltasse: “Meninas também podem surfar” (DIÁRIO DE CAMPO, ALUNA D). Esse fato chamou a atenção, pois, como destaca Severino (2020), apesar das práticas corporais estarem presentes nas mais diversas culturas e sociedades, as mulheres ainda lutam por um maior espaço. Como vemos no Surfe, através dos relatos¹⁰ (SOUTO, 2018) de mulheres praticantes e de um levantamento realizado pela Associação Brasileira de Surf Profissional (Abrasp), as mulheres ainda estão em menor número em comparação com os homens — menos de 10% no total de atletas profissionais, número que deve espelhar as praticantes mulheres não profissionais. E isto se reflete nas imagens criadas nas mídias, como em filmes e reportagens, em que as mulheres surfistas tem pouco espaço de representação.

¹⁰ Disponível em: <https://www.uol.com.br/universa/noticias/redacao/2018/07/23/surfe-como-uma-garota-atletas-mulheres-celebram-igualdade-no-esporte.htm>. Acesso em: 17 ago. 2022.

Segundo Breivik (2010), as PCAs possuem características que as diferenciam das práticas corporais tradicionais, como, por exemplo, suas particularidades socioculturais; sua inserção social e institucionalização; seus estilos de vida; expressão e identidade, entre outras. Logo, com a gradativa democratização dessas práticas corporais, podemos oportunizar a inclusão de novas formas de ser e viver o corpo na escola, além de abranger, também, questões de gênero, classe social, etc.

Com base nas discussões teórico-metodológicas das PCAs (DIAS; MELO; ALVES JUNIOR, 2007; PIMENTEL, 2013; TRIANI; NASCIMENTO, 2021), construímos nossa prática pedagógica com o Surfe a partir das experiências de movimento dos estudantes. Iniciamos na relação da busca de equilíbrio com o meio e, por isso, decidimos eleger o tema do "Equilíbrio" como tema central das primeiras aulas.

Esta iniciativa, a qual possuía alguns vídeos autorais (ATIVIDADE DE EQUILÍBRIO, 2022)¹¹, consistia em um jogo de pique-pega — em que o pique era fazer um movimento de equilíbrio parado —, e num simulador do Surfe — com o cenário do mar e os alunos fazendo gestos em cima da prancha. Assim, foi possível vivenciar uma experiência corporal de equilíbrio no Surfe, além de fazer emergir o movimento corporal comunicativo-expressivo dos estudantes. Como ressalta Drago e Gonçalves (2019), a criança em movimento vai além do mero deslocar-se físico, é uma forma de comunicação com o mundo em que o gesto significa expressão, ação, ou mesmo um signo de algo que é revelado corporalmente. No jogo do pique-pega alguns estudantes realizavam movimentos que imaginavam ser da cultura do Surfe, tal como foi comentado na roda de conversa com eles, posterior à prática.

Figura 2 – Roda de conversa sobre a aula de equilíbrio e pique-pega tubarão.



Fonte: arquivo dos autores.

¹¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=i848YjV8smo>. Acesso em: 25 ago. 2022.

Com Gomes-da-Silva (2011), aprendemos que esse processo de significação da criança com o mundo é criado e recriado nas interações com o movimento, no sentir, na ação e na reflexão. O autor ressalta que os processos comunicativos que as crianças estabelecem de significação com o mundo implicam uma relação de coexistência e nunca acontecem de modo isolado o fragmentado, ou seja, as situações de movimento em equilíbrio em uma prancha proporcionam processos de subjetivação com o mundo distintas das situações em deslocamento do andar ou correr. Portanto, o mover-se em equilíbrio, em cima de uma prancha, provoca a recriação corporal dos movimentos das crianças, preenchendo e ampliando o espaço perceptivo de significação com o mundo, como quem diz: *eu me (co)movo corporalmente com o mundo*.

Figura 3 – Materiais e atividades de equilíbrio.



Fonte: arquivos dos autores.

Nesta imagem, temos algumas atividades de equilíbrio das crianças com relação aos materiais, seja com a prancha que construímos, seja a partir dos desenhos das pranchas no chão¹² juntamente com os(as) professores(as) ou com os colegas de turma. A presença

¹² Os desenhos das pranchas no chão eram os piques em um jogo de pique-pega em que pegador era o tubarão que tinha que pegar os sufistas.

desse materiais e sujeitos como signos da relação de significação da aprendizagem colocam em ação um processo de compreensão da criança e de recriação do real. O mar e a prancha ativam uma transposição da imaginação e da fantasia para uma simulação estética do ambiente da prática do Surfe que dinamiza a comunicação com o signo “Surfe”, com o outro e com a alteridade, deflagrando, portanto, processos de significação, transformando o corpo em um corpo consciente.

Nesse sentido, o ato de ajudar o colega nas atividades das aulas possibilitou uma assimilação corporal por parte das crianças, que geraram uma autonomia para ficar estabilizadas sozinhas em cima da prancha, das bolas e dos arcos, em um processo de refazer o equilíbrio com seu meio. Um estudante percebeu essa relação com a estética da recriação e disse para uma das pesquisadoras: “Agora eu já sei porque tem isso, é tipo como se fosse o mar” (ALUNO G). Outros estudantes acrescentaram: “No Surfe é difícil porque precisa de muito equilíbrio, imagina na água” (ALUNO H). “A água mexe muito e não tem como ficar em pé na água, e como vai subir nas coisas?” (ALUNO I).

Figura 4 – Teatro de bonecos história do Surfe.



Fonte: arquivos dos autores.

Uma outra fonte de significação da aprendizagem são as narrativas orais, como, por exemplo, tivemos na história do Surfe e suas curiosidades. Decidimos realizar um teatro de bonecos, com personagens da história do Surfe, permitindo que os estudantes se conectassem com as narrativas e pudessem atribuir outros significados a essa prática através do mundo de faz de conta (SARMENTO, 2004). Após a contação da história, um estudante comentou que tinha visto no material didático digital sobre o *Duke*¹³, um dos personagens do Surfe moderno, e trouxe o material impresso a fim de compartilhar com os colegas da turma algumas imagens. Isso nos possibilitou uma imbricação entre as linguagens — verbal e imagética —, ampliando o campo perceptivo dos signos do Surfe.

A partir de então, optamos por trabalhar com os jogos eletrônicos e as narrativas digitais por intermédio do jogo “*True Surf*”¹⁴ e com a cruzadinha e o jogo da memória no *Wordwall*¹⁵. Fizemos a vivência dos jogos digitais por meio de celulares e notebooks, com a estratégia da rotação por estações, em que enquanto um grupo experimentava o simulador do Surfe, outro realizava a cruzadinha, e o terceiro executava o jogo da memória com os equipamentos da prática esportiva, de forma que, ao completar 15 minutos, os estudantes trocavam de atividade, fazendo com que todos passassem por todas as estações.

Sobre essa vivência, é importante ressaltar que os estudantes sentiram — após terem tido a experiência do jogo a partir das novas aprendizagens que as narrativas e jogos digitais proporcionaram — dificuldade em surfar. Em nosso entendimento, o jogo pode ter proporcionado uma experiência de complexidade com o Surfe, visto que perceberam que não era fácil manter o surfista em cima da prancha. Assim, constata-se que os jogos digitais contribuem para uma nova relação do estudante com o conhecimento e oferecem uma nova perspectiva, em um momento de transposição entre real e virtual, virtual e real (COSTA; BETTI, 2006).

¹³ Duke é conhecido como o precursor do surfe moderno.

¹⁴ *True Surf* é um jogo digital simulador do surfe, que pode ser acessado pelo celular ou computadores.

¹⁵ O *Wordwall* é uma plataforma que permite a criação de jogos digitais, questionários, caça-palavras, dentre outros recursos de aprendizagem, que tem sido utilizada por educadores como uma possibilidade de fácil manuseio.

Com a possibilidade de realizar uma experiência corporal educativa significativa, partimos para alguns jogos com os movimentos do Surfe. Primeiramente, propomos alguns movimentos desse esporte —remada e *drop*—, como demonstramos nas imagens abaixo, e depois colocamos uma música para fruí-los. É importante ressaltarmos que não levamos em consideração o aspecto técnico-instrumental da realização do movimento durante esses momentos, pois tínhamos o intuito de que os estudantes sentissem a passagem do corpo em decúbito ventral para ficar em pé, simulando o movimento em cima da prancha do Surfe.

Figura 5 – Movimentos do Surfe, a remada e o *drop*, e jogo “olha a onda”.



Fonte: arquivos dos autores.

Com essa experiência corporal, podemos retomar a questão das relações do Surfe com o meio ambiente. Propomos a realização de um jogo da coleta de lixo, no qual utilizamos o skate como forma de simulação do equilíbrio em uma prancha. Como vemos nas imagens abaixo, os estudantes tinham que se equilibrar em decúbito ventral nos skates — remetendo ao movimento da remada do Surfe —, e recolher o maior número lixo que espalhamos na quadra. Também propomos no material didático digital um jogo sobre a coleta de lixo. Quando perguntamos para eles sobre a relação do Surfe com a poluição das praias, alguns estudantes responderam: “Catando os lixos” (ALUNO C). “Catando os lixos, não jogando lixo no mar e não deixar o cachorro ir à areia, porque eles podem sujar e poluir” (ALUNO D). Aqui notamos uma percepção por parte dos alunos da preocupação do surfe com o meio ambiente.

Figura 6 – Jogo da coleta de lixo sobre skates e jogo digital.



VAMOS PRATICAR?



UMA ILHA MUITO DISTANTE, CHAMADA ILHA DO PARAÍSO FOI INVADIDA PELOS MONSTROS DO LIXO. AJUDE NOSSO AMIGO ELFO A LIMPAR A ILHA E MANTER A NATUREZA EQUILIBRADA.

<https://www.escolagames.com.br/jogos/ilhaElfo/>

ESCANEEIE PELO CELULAR:



VAMOS APRENDER SOBRE A COLETA SELETIVA? COLOQUE OS LIXOS NAS CESTAS CORRETAS PARA MARCAR PONTO.

<https://www.escolagames.com.br/jogos/coletaSeletiva/>

Escaneie pelo celular:



VAMOS JOGAR, DIVERTIR E APRENDER!!

Fonte: arquivos dos autores.

A partir dessas relações, percebemos a importância de trazer a discussão sobre a reciclagem e o cuidado com os materiais relacionados ao Surfe. Em uma atividade, por exemplo, os estudantes deveriam recordar as partes das pranchas que foram apresentadas a eles durante a aula com os jogos digitais e criar as suas próprias pranchas com materiais reciclados, de modo que a regra principal era que eles não poderiam comprar materiais para cumprir o desafio. Assim, fizemos a seguinte provocação: “Por que é importante reciclar?”, diante da qual um dos alunos nos respondeu dizendo: “Porque se o mar ficar sujo não conseguimos surfar” (ALUNO K). Podemos observar que eles estavam conseguindo relacionar a imbricação da problemática da poluição com a prática do Surfe.

Figura 7 – Pranchas construídas pelos alunos.



Fonte: arquivos dos autores.

Como parte das nossas avaliações, pedimos que eles desenhassem o que tinham aprendido com a intervenção, de modo que os estudantes destacaram as partes das pranchas, e a relação do Surfe com o meio ambiente. Desse modo, pudemos notar nas criações e nos depoimentos das crianças a complexidade do tema tratado e sua relação com a aprendizagem sobre a preservação da natureza.

“Estou fazendo um tanto de desenho aqui. O primeiro foi a “coletação” de lixo, e agora eu estou fazendo um Surfe. Olha lá em cima, é a prancha. [...] Aqui é a “coletação” de lixo, lembra aquele dia lá que a gente fez jogando o lixinho com o skate, sabe? (ALUNO L).

“Lembra aquela aula que a gente fez de skate?” (ALUNA M).

“Estou desenhando outra prancha, no skate, e aqui indo para cima das ondas” (ALUNO N).

“Aquele exercício que tinha aquele pano no mar e a gente tinha que passar com o skate” (ALUNO O).

“Eles estão andando de skate na pista” (ALUNO Q).

“Você lembra daquele dia que eu complementei um manequim usando uma roupa especial? Está aqui[...]. Ele está coletando o lixo, porque tinha aquela vez lá que jogava lixo, aí o surfista que estava de skate tinha que pegar. O Surfe, a água das pessoas que jogam lixo que está suja, e aqui é o oceano das pessoas que não jogam lixo. Ah... e aqui estão as informações da prancha, o bico, a *leash* e as quilhas” (ALUNO L).

Figura 8 – Desenhos dos estudantes ao final da intervenção.



Fonte: arquivos dos autores.

Arrebentação: considerações finais

Diante do exposto, destacamos que a proposição de uma tematização do Surfe com a construção de material didático com temas de relevância social, como a temática ambiental, precisa estar presente na organização curricular da área, caso contrário, os estudantes de regiões não litorâneas podem não ter contato com aprendizagens importantes sobre outros modos de ser corporal com o meio ambiente.

A Educação Física na escola pode ser um espaço importante para, especialmente por meio do Surfe, tematizar assuntos emergentes para nossa sociedade, porque estabelece relações de aprendizagem de respeito ao ambiente da prática (mar) e cuidado com a natureza. As vivências que experienciamos com o surfe, por intermédio do material didático digital, auxiliaram os estudantes a perceber a existência de lixo, poluição das praias, contaminação das águas, entre outras ações que prejudicam o meio ambiente e, conseqüentemente, as PCAs que serão praticadas nesse espaço.

Nesta esteira, identificamos que os conteúdos não tradicionais da Educação Física, como o exemplo do Surfe, podem ser uma prática pedagógica que mobiliza o vínculo dos estudantes com temáticas fundamentais para nossa sociedade e promovem uma educação ambiental, por ter íntima relação com a cultura corporal das crianças e dos jovens, nos dias de hoje. Importante dizer que, para além de uma forma de lazer e esporte, tais conteúdos podem também constituir-se uma interlocução educativa mais próxima da realidade dos estudantes.

Referencias

AGAMBEN, G. O que é um dispositivo? **Outra travessia**, n.5, p.9-16, 2005.

ANDRADE, R. G. Considerações sobre a palavra Pragma. **Revista Cognitio**, v.1, n.1, p.8-18, 2000.

ATIVIDADE DE EQUILÍBRIO. [S. .: s. n.], 2022. 1 vídeo (5 min. 23 seg.). Produção de Isadora Isabela. Publicado pelo canal Isadora Isabela. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=i848YjV8smo>. Acesso em: 25 ago. 2022.

BASTOS, A. **Glossário do surfista**: conheça as principais expressões do surf. Curiosidades do surf. Tropical Brasil, 2021. Disponível em: <https://tropicalbrasil.com.br/2021/09/22/glossario-do-surfista-conheca-as-principais-expressoos-do-surf/>. Acesso em: 12 jul. 2022.

BETTI, M. Educação Física, cultura e sociedade. **Lecturas Educación Física y Deportes**, v.17, p.1-9, 2012.

BETTI, M.; GOMES-DA-SILVA, P. N.; GOMES-DA-SILVA, E. Uma gota de suor e o universo da educação física: um olhar semiótico para as práticas corporais. **Kinesis**, v.31, n.1, p.91-106, 2013.

BETRÁN, J. O. Las actividades físicas de aventura en la naturaleza: análisis sociocultural. **Apunts: Educación Física y Deportes**, n.41, p.5-8, 1995.

CAPARROZ, F. E.; BRACHT, Valter. O Tempo e o Lugar de uma Didática da Educação Física. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v.28, p.21-37, 2007.

CORREA, E. A.; DELGADO, M. Atividades de Aventura nos currículos de formação inicial em educação física no Brasil. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, v.8, n.2, p.114-135, 2021.

COSTA, A. Q.; BETTI, M. Mídias e Jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v.27, p.165-178, 2006.

DAMIANI, M. F. et al. Discutindo pesquisas do tipo intervenção pedagógica. **Cadernos de Educação**, n.45, p.57-67, 2013.

DRAGO, J. B.; GONÇALVES, R. R. S. **A importância do corpo e do movimento para a aprendizagem das crianças na Educação Infantil**. São Marcos Online, 2019. Disponível em: <https://saomarcosonline.com/destaques/a-importancia-do-corpo-e-do-movimento-para-a-aprendizagem-das-criancas-na-educacao-infantil/>. Acesso em: 19 set. 2022.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GARCIA, I. L.; SANTOS, I. C. M.; LEITÃO, A. S. P. **Surfando em Minas: das praias para a escola**. Muzambinho: Instituto Federal Sul de Minas Gerais, 2022. Material didático digital (PDF). Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1FVQbc6idM6PpvKo1joR5eOx3N-BgoGaj/view>. Acesso em: 17 ago. 2022.

GOMES-DA-SILVA, P. N. **O jogo da cultura e a cultura do jogo: por uma semiótica da corporeidade**. João Pessoa: Editora Universitária UFPB, 2011. v.1.

GONÇALVES, J. et al. Práticas corporais de aventura na Educação Física Escolar: uma análise nos periódicos nacionais. **Pensar a Prática**, v.23, p.1-23, 2020.

LEITÃO, A. S. et al. Produção de materiais didáticos digitais na educação física escolar: uma experiência com a formação de professores(as) em tempos de pandemia. **Revista de Educação Física, Saúde e Esporte**, v.5, n.1, p.65-115-132, 2022.

RAMALHO, F. J. C.; SANTOS, I.; SILVA, M. I.; MORAIS, M. P. O surf como ferramenta no processo de inclusão social: surf para todos. **Revista da Associação Brasileira de Atividade Motora Adaptada**, v.22, n.2, p.295-306, 2021.

ROCHA, L. L.; DA SILVA, M. E. H. Surfando para a vida: um estudo sobre o papel do surfe como prática pedagógica libertadora. **Instrumento-Revista de Estudo e Pesquisa em Educação**, v.20, n.1, 2018.

REZER, R.; NASCIMENTO, J. V. do; FENSTERSEIFER, P. E. Um diálogo com diferentes “formas-de-ser” da educação física contemporânea – duas teses (não) conclusivas... **Pensar a Prática**, v.14, n.2, 2011.

SANTO, E.; CARDOSO, A.; SANTOS, A. Conhecimento tecnológico pedagógico do conteúdo (TPACK). In: Congresso Internacional de Educação e Tecnologias, 1, 2018, **CIET: EnPED**, p.1-7, 2018.

Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/264>. Acesso em: 20 dez. 2021.

SEVERINO, C. Esporte também é coisa de menina: abordagens acerca da inserção da mulher no esporte. In: Colóquio Técnico Científico/Encontro De Extensão Do Unifoa, 14/6., 2020, Volta Redonda. **Anais** [...]. Volta Redonda: FOA, 2020. v.1, p.6-12. Disponível em: <http://editora.unifoa.edu.br/wp-content/uploads/2021/03/coloquio-2020-trabalhos-completos-s-aude.pdf#page=6>. Acesso em: 19 maio 2022.

SOUTO, L. **Surfe como uma garota**: atletas mulheres celebram igualdade no esporte. Universa UOL, 27 jul. 2018. Disponível em: <https://www.uol.com.br/universa/noticias/redacao/2018/07/23/surfe-como-uma-garota-atletas-mulheres-celebram-igualdade-no-esporte.htm>. Acesso em: 10 jul. 2022.

SOUZA, T. S.; FREITAS, G. S.; RIGO, L. C. Uma ação docente na educação física infantil: crianças surfando a vida. **Revista Didática Sistêmica**, v.11, p.58-66, 2011.