

OS ANÉIS OLÍMPICOS NO ENSINO DE EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA PROPOSTA DE PRODUTO EDUCACIONAL DIGITAL

Lucas Sampaio Azevedo
lucas.sampaio.azevedo@gmail.com

Rafael Guimarães Botelho
rafael.botelho@ifrj.edu.br
(orientador)

Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Digitais Aplicadas ao Ensino Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro (IFRJ), *Campus* Arraial do Cabo- Rua José Pinto Macedo, s/nº, Prainha- CEP 28930-000-Arraial do Cabo, RJ- Brasil.

RESUMO

Este trabalho de conclusão de especialização, realizado no formato de artigo, versa sobre tecnologias da informação e comunicação na Educação Física. O seu objetivo geral foi elaborar um produto educacional digital e gratuito que dissemine informações básicas acerca dos anéis olímpicos e seus objetivos específicos foram: (a) resgatar a história dos anéis olímpicos; (b) identificar, na literatura da área da Educação Física, o que os principais estudiosos e obras científicas abordam sobre o tema dos anéis olímpicos. Este estudo descritivo empregou a análise documental enquanto técnica de pesquisa. O tipo de literatura analisada foi a branca, especificamente, livros sobre Jogos Olímpicos e/ou Olimpismo. A busca e a recuperação das obras ocorreram entre outubro de 2018 e agosto de 2019. No que tange aos resultados, foram realizadas as seguintes fases para a elaboração do infográfico: 1ª- Revisão da literatura nas obras sobre Jogos Olímpicos e Olimpismo; 2ª- Elaboração do quadro comparativo das obras recuperadas e analisadas na revisão da literatura; 3ª- Utilização das cores que estão relacionados aos anéis olímpicos; 4ª- Inclusão das informações básicas sobre os anéis olímpicos: criador, período de divulgação do símbolo, cores, representação e entrelaçamento. O infográfico elaborado foi inserido em um vídeo com uma narrativa sobre os anéis olímpicos, que utilizou o programa *Animaker*, além de ter sido inserido na plataforma de compartilhamento de vídeos on-line conhecida como YouTube, o que propiciou visibilidade e divulgação do material didático construído. À guisa de reflexão final, as informações contidas neste infográfico ajudarão a conhecer e a despertar o interesse do aluno para o conteúdo dos anéis olímpicos. Poderá, igualmente, ser um recurso didático utilizado no currículo escolar da Educação Física.

Palavras-chave: infográfico. Anéis olímpicos. Tecnologias Digitais. Ensino de Educação Física.

ABSTRACT

This specialization paper, done in article format, deals with information and communication technologies in Physical Education. Its overall objective was to develop a free digital educational product that disseminates basic information about the Olympic rings and its specific objectives were: (a) to rescue the history of the Olympic rings; (b) identify, in the Physical Education literature, what the main scholars and scientific

works address on the theme of the Olympic rings. This descriptive study employed document analysis as a research technique. The type of literature analyzed was white, specifically books on the Olympic Games and / or Olympism. The search and retrieval of the works took place between October 2018 and August 2019. Regarding the results, the following phases were performed for the preparation of the infographic: 1st - Review of the literature on works on the Olympic Games and Olympics; 2nd - Preparation of the comparative table of the works recovered and analyzed in the literature review; 3rd - Use of colors that are related to the Olympic rings; 4th - Inclusion of basic information about the Olympic rings: creator, symbol disclosure period, colors, representation and interlacing. The elaborated infographic was inserted in a video with a narrative about the Olympic rings, which used the *Animaker* program, in addition to being inserted in the online video sharing platform known as YouTube, which provided visibility and dissemination of the didactic material constructed. By way of final reflection, the information contained in this infographic will help to know and arouse the student's interest in the content of the Olympic rings. It may also be a didactic resource used in the school curriculum of Physical Education.

Keywords: infographic. Olympic rings. Digital technologies. Teaching of Physical Education.

1. Introdução

Os anéis olímpicos, também comumente denominados aros olímpicos, são considerados um dos principais símbolos do Movimento Olímpico, visualizados, regra geral, por meio das Olimpíadas de Verão.

Fora o período de Olimpíadas, nada mais é falado ou comentado na mídia sobre este conspícuo símbolo olímpico. Este tema é tão ignorado e preterido, que até mesmo graduandos em Educação Física e professores das disciplinas nas escolas têm dificuldades em responder perguntas básicas sobre a sua criação e os seus objetivos.

O mais interessante é que o ano 2020 marcará o centenário de apresentação dos anéis olímpicos. Foi em 1920, na sétima edição dos Jogos Olímpicos, realizados na Antuérpia, que houve o hasteamento da bandeira olímpica, que incluiu os anéis olímpicos em seu fundo branco.

Outro óbice à disseminação dos anéis olímpicos em ambiente escolar é a incipiência de materiais didáticos impressos e digitais adquiridos pelo governo e distribuídos gratuitamente nas escolas. E quem perde com isso são os alunos, que deixam de aprender um pouco mais sobre o Movimento Olímpico, *corpus theoreticus* pertencente à disciplina de Educação Física.

Diante do exposto, envidar esforços para a disseminação do tema, de forma gratuita e ampla, faz-se necessário. Mas, qual seria a melhor forma para produzir um material gratuito e digital sobre a história e os objetivos dos anéis olímpicos? Tal material poderia ser um produto educacional e ser incluído no currículo escolar da Educação Física, este é o principal escopo deste trabalho.

Em face do exposto, o objetivo geral deste artigo é elaborar um produto educacional digital e gratuito que dissemine informações básicas acerca dos anéis olímpicos. Para auxiliar a consecução deste objetivo, foram estabelecidos os seguintes objetivos específicos: (a) resgatar a história dos anéis olímpicos; (b) identificar, na literatura da área da Educação Física, o que os principais estudiosos e obras científicas abordam sobre o tema dos anéis olímpicos.

Em termos de estruturação do texto, este artigo foi organizado em: 1) Introdução; 2) Metodologia; 3); Revisão da literatura sobre os anéis olímpicos; 4) Tecnologias educacionais aplicadas ao ensino; 5) Tecnologias educacionais aplicadas ao ensino de educação física; 6) Resultados e discussão; e 7) Considerações finais.

2. Metodologia e desenvolvimento do estudo

2.1. Tipo de estudo

O presente artigo pode ser caracterizado como descritivo, já que, na perspectiva de Triviños (2011), este tipo de estudo “[...] pretende descrever com exatidão os fatos e fenômenos de determinada realidade” (p. 110), que, no caso em tela, são os anéis olímpicos.

2.2. Técnica de análise

Para facilitar a compilação e a comparação das informações obtidas por meio da revisão da literatura sobre os anéis olímpicos, optou-se por empregar a técnica de análise documental, que, de acordo com Bardin (2011, p. 51), “[...] permite passar de um documento primário (bruto) para um documento secundário (representação do

primeiro)”. Seu objetivo “[...] é a representação condensada da informação, para consulta e armazenamento [...]” (p. 52). É justamente isso que torna factível a construção do quadro comparativo sobre os anéis olímpicos e, ulteriormente, a elaboração do infográfico.

2.3. Critérios para a busca e recuperação de informação na revisão da literatura

Heinemann (2008, p. 41) recorda que “[...] é impossível abarcar tudo; portanto, é necessário estabelecer critérios que delimitem a busca e a leitura da literatura [...]”. Neste contexto, foram estabelecidos alguns critérios e utilizado o seguinte modelo:

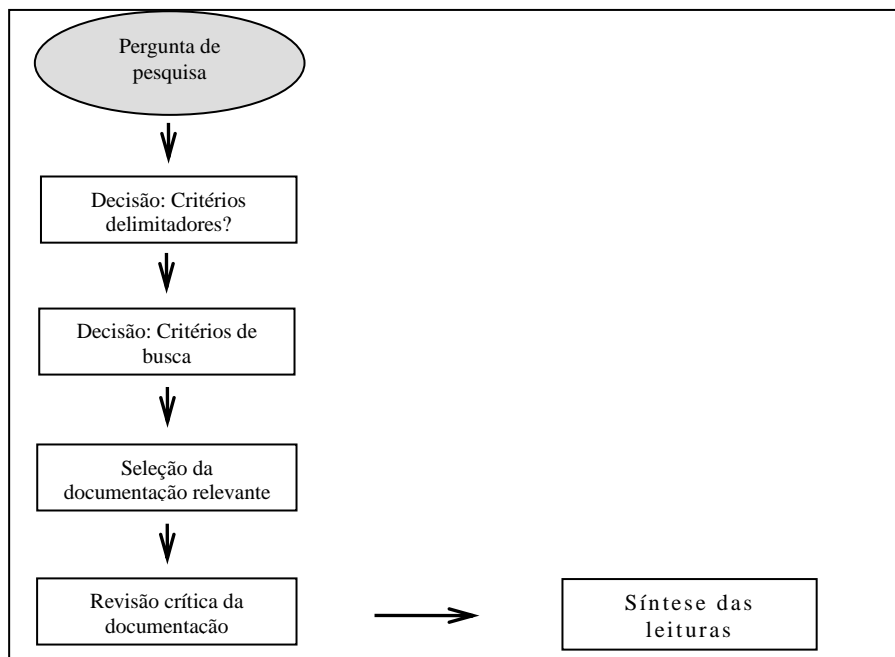


Figura 1. Plano de procedimento: revisão da literatura.

Fonte: Heinemann (2008, p. 39, tradução nossa).

- **Tipo de literatura.** Por questões de delimitação, optou-se analisar, tão somente, *livros sobre Jogos Olímpicos e/ou Olimpismo*. Livros são caracterizados como literatura branca, que é um tipo de literatura que:

Corresponde a publicações convencionais e comerciais disponíveis no mercado livreiro, com média ou grande tiragem, ampla difusão, de fácil controle bibliográfico, recebendo numeração internacional e objeto de depósito legal, podendo ser adquiridas pelos mecanismos usuais de compra (BOTELHO; OLIVEIRA, 2015, p. 511).

- **Período de busca.** A busca e a recuperação das obras ocorreram entre outubro de 2018 e agosto de 2019.
- **Locais e palavras-chave utilizadas.** Foram utilizadas as palavras-chave “Jogos Olímpicos”, “Olimpismo” e “Anéis Olímpicos”. Os locais pesquisados foram a Biblioteca do *Campus Arraial do Cabo* e o *site* Google.

3. Anéis Olímpicos: um resgate histórico

Para organizar a revisão da literatura e, mais importante, para orientar a elaboração de um produto educacional digital e gratuito sobre os anéis olímpicos, foram elaboradas as seguintes questões a investigar: (a) Quando foram criados os anéis olímpicos? (b) Quais são as cores dos anéis olímpicos? (c) Qual a ordem das cores dos anéis olímpicos? (d) Qual a posição das cores dos anéis olímpicos? (e) Qual a posição de entrelaçamento dos anéis? (f) O que as cores dos anéis olímpicos representam? (g) O que os anéis olímpicos representam?

Obra 1 - Jogos olympicos de ontem, de hoje e de amanha (NETTO, 1937)

De acordo com Netto (1937, p. 124), “Os primeiros registros que apontam sobre os anéis olímpicos ou aros olímpicos apresentam que a sua idealização ocorreu no século XX nos Jogos Olímpicos de Antuérpia, na Bélgica em 1920 pelo Barão Pierre de Coubertin”.

“Os cinco aneis entrelaçados que simbolizam a projeção mundial da idéia olympica, não foram adoptados ao mesmo tempo em que – no anno de 1896 – se restauraram os jogos olympicos” (NETTO, 1937, p. 124).

Foi de facto, em 1914 que o barão Pierre de Coubertin, o restaurador dos jogos olympicos, traçou o conhecido symbolo dos aneis azul, amarello, preto, verde e vermelho, em campo branco, presos entre si e symbolisando os cinco continentes unidos pela idéa olympica. A primeira olympiada na qual se hasteou a bandeira olympica com os cinco aneis entrelaçados foi a de Antuerpia, em 1920. Essa bandeira fica sempre em poder do prefeito da cidade onde se celebra a olympiada, até as vésperas da seguinte, quando é entregue, por sua vez, ao governador da “urbs” onde vão ser effectuados os jogos olympicos. (NETTO, 1937, p. 124).

Obra 2 – Por dentro do Comitê Olímpico Brasileiro (2005)

Os aros olímpicos foram uma idéia do francês Pierre de Fredi, o Barão Pierre de Coubertin (1863 -1937), em 1913. Os anéis são compostos por cinco cores: azul, amarelo, preto, verde e vermelho, interligados sobre um pano branco. A bandeira olímpica com os cinco anéis entrelaçados foi hasteada pela primeira vez, nos Jogos Olímpicos de Antuérpia, Bélgica, em 1920 (POR DENTRO..., 2005, p. 3).

A cor de cada aro corresponde a um continente: O azul é a Europa; Amarelo: Ásia; Preto, a África; Verde, a Oceania; Vermelho, as Américas. É a principal representação gráfica dos Jogos Olímpicos e a marca do próprio Comitê Olímpico Internacional. A marca do Comitê Olímpico Brasileiro une os aros à Bandeira Nacional. (POR DENTRO..., 2005, p. 3).

“Os anéis entrelaçados representam a união dos cinco continentes e pelo menos uma de suas está presente na bandeira de cada um dos países filiados ao COI. A idéia é que os atletas busquem superar os próprios limites, assim, a cada evento serem alcançados novos recordes” (POR DENTRO..., 2005, p. 3).

Obra 3 – Carta Olímpica (2011)

“O símbolo Olímpico exprime a atividade do Movimento Olímpico e representa a união dos cinco continentes e o encontro de atletas do mundo inteiro nos Jogos Olímpicos” (CARTA..., 2011, p. 35).

O símbolo Olímpico é composto por cinco anéis entrelaçados de iguais dimensões (os anéis Olímpicos), usados isoladamente, numa ou em cinco diferentes cores. Quando utilizados na versão de cinco cores, as cores devem ser, da esquerda para a direita, o azul, o amarelo, o preto, o verde e o vermelho. Os anéis são entrelaçados da esquerda para a direita; os anéis azul, preto e vermelho estão situados no topo, o amarelo e o verde na base, de acordo com a reprodução gráfica em baixo. (CARTA..., 2011, p. 35).

AUTORIA /ANO	TERMO	ANOS		CORES	ANÉIS	
		PROPOSTA	IMPLEMENTAÇÃO	CORES	ENTRELAÇAMENTO	FUNDO (da bandeira)
Americo Netto (1937)	Anéis olímpicos	1914	1920	Azul, amarelo, preto, verde e vermelho,	Da esquerda para a direita	Branco
Jornal dos Sports (2005)	Aros olímpicos	1913	1920	Azul, amarelo, preto, verde, vermelho	–	Branco
Carta Olímpica (2011)	Anéis ou Aro	–	–	Azul, preto, vermelho, amarelo e verde	Da esquerda para a direita	Branco

Figura 2. Quadro comparativo sobre os anéis olímpicos.

Fonte: o autor (2019).

4. Tecnologias educacionais aplicadas ao ensino

Com o advento das tecnologias, a sociedade vem passando por diversas transformações em diferentes âmbitos (políticas públicas, arte e cultura, educacional, entretenimento, lazer). É notório como a tecnologia está em toda a parte e que cada vez mais rápido evoluem buscando cada vez mais adeptos ao seu uso. Sendo assim, os locais que antes habitualmente não se apropriavam das tecnologias de maneira integral, precisaram ser reestruturados, é possível estar conectado muito mais rápido as questões econômicas e culturais, na busca do conhecimento, possibilitar o surgimento de novos postos de trabalho.

De acordo com Rodrigues (2018):

As TDIC tornaram o espaço do saber e das técnicas mais amplo e acessível, ao mesmo tempo em que proporcionaram um fluxo de saber muito mais veloz e cíclico, ou seja, o fluxo de informação e o acesso a elas cresceram em larga escala, o que nos leva à necessidade de saber filtrar o tipo de conhecimento que estamos recebendo e como este chega até nós. (p. 36).

Moran (2018) reitera que:

As tecnologias digitais hoje são muitas, acessíveis, instantâneas e podem ser utilizadas para aprender em qualquer lugar, tempo e de múltiplas formas. O que faz a diferença não são os aplicativos, mas estarem nas mãos de educadores, gestores (e estudantes) com uma mente aberta e criativa, capaz de encantar, de fazer sonhar, de inspirar. Professores interessantes desenham atividades interessantes, gravam vídeos atraentes. Professores afetivos conseguem comunicar-se de forma acolhedora com seus estudantes através de qualquer aplicativo, plataforma ou rede social. (p. 1).

Assim, no âmbito educacional, o uso de novas ferramentas tecnológicas digitais de informação e comunicação está cada vez mais integrada ao projeto político-pedagógico, gerando, assim, desafios aos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem de diferentes áreas de conhecimento.

O professor poderá utilizar a tecnologia a seu favor a fim de buscar ou aperfeiçoar e transmitir conhecimento a seus alunos. É possível apropriar-se em sua prática docente de textos, áudios e vídeos, mídias sociais ou em ambientes virtuais de aprendizagem, estimulando assim a curiosidade do aluno a novas possibilidades, gerando discussões e pesquisas.

Segundo Sena e Burgos (2018):

Essas tecnologias e mídias apresentam a informação de uma forma que ultrapassa a linguagem verbal, ampliam as possibilidades multissensoriais, promovem nos alunos o senso de investigação, a iniciativa e o espírito crítico, como rentabilizam e potencializam as capacidades comunicacionais de professores e alunos. (p. 7).

Embora a Educação Física, no ambiente escolar, tenha a sua imagem ligada, tão somente, à mera prática de esportes em quadra, alguns autores da área têm chamado a atenção para a questão das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC).

Com isso, é possível observar a contribuição de tecnologias no processo de ensino e aprendizagem, porém é preciso que haja clareza dos objetivos, buscando compreender de que forma irão auxiliar o professor em suas práticas pedagógicas, na escolha dos recursos e, que a cada dia, estão se ampliando sendo necessário adaptar-se ao cenário atual.

De acordo com Moran (2018), outra forma de utilização importante das tecnologias digitais é para inverter a forma de ensinar, ou seja:

Partir das ideias prévias do aluno; Ter ou elaborar bons vídeos; Ensinar a ver os vídeos; Quizzes (Edpuzzle, jogos Kahoot). Uma pergunta no meio do vídeo; Discussão sobre o vídeo visto em casa, responder as dúvidas e iniciar tarefas/experimentos ; As atividades em sala de aula envolvem uma quantidade significativa de questionamento, resolução de problemas e de outras atividades de aprendizagem ativa, obrigando o aluno a recuperar, aplicar e ampliar o material apreendido on-line. (p. 2).

5. Tecnologias educacionais aplicadas ao ensino de Educação Física

Cada vez mais presente no contexto escolar, a utilização de tecnologias possibilita que a aprendizagem de novas habilidades seja tão proveitosa e prazerosa quanto à prática de exercício físico. Essas tecnologias representam um novo desafio ao ensino de Educação Física nos conteúdos curriculares. Não tem relação com as tecnologias.

Desde sua publicação, os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997) apontam que a escola deve se apropriar criticamente das novas tecnologias,

possibilitando a aquisição de novas competências para lidar com as inovações de uma sociedade digital.

Dessa maneira, a utilização dos recursos tecnológicos tem sido capaz contribuir no desenvolvimento dos conteúdos e tal fato pôde ser comprovado nos estudos realizados por Silva (2014), Ferreira (2014) e Diniz (2014), os quais utilizaram DVD didático, jogos digitais e *blogs*, respectivamente.

Outros recursos tecnológicos estão sendo explorados no processo de ensino aprendizagem da disciplina de Educação Física. Exemplos disso podem ser vistos nos celulares com *bluetooth* e/ou com acesso à Internet, *notebooks*, *netbooks*, *smartphones*, PDAs (Assistentes Digitais Pessoais), redes Wi-Fi, lousas digitais e tablets conforme descrito por Diane Sena e Taciana Burgos (2010 apud Coutinho, 2003).

As utilizações do computador e do telefone celular abrem ao ensino vias inexploradas, como potencializam as transposições didáticas de conteúdos e de práticas experimentais de pesquisa. Sabe-se atualmente que quantos mais sentidos integrem a aprendizagem mais esta se torna eficaz. (p. 7).

Assim, tecnologias que antes não eram vistas no âmbito educacional tornam-se cada vez mais presentes em salas de aulas, cabe ao professor uma análise geral e crítica para a utilização em suas práticas pedagógicas de modo que essas ferramentas possam contribuir no processo de ensino aprendizagem.

Tal fato é visto através da utilização dos *Exergames* pela razão de atrair a atenção dos envolvidos no processo educacional (escolas e universidades), nas áreas das Ciências da Saúde como Medicina, Fisioterapia e outras áreas. De acordo com Finco e Fraga (2012), os *Exergames* são envolventes, apresentam desafios, possibilitam realizar atividades físicas e permitem interação com outras pessoas.

Essas ferramentas importantes são capazes de desenvolver habilidades cognitivas, coordenação óculo-manual, resolução de problemas, além de promoverem um lugar para vivência do lúdico.

Nesse sentido Araújo et al. (2017 apud Gee, 2009) afirmam que:

os bons Jogos Digitais podem favorecer o aparecimento de princípios como: identidade, interação, customização, desafio, sentidos contextualizados, pensamento sistemático, exploração, revisão dos objetivos, conhecimento distribuído e outros.

Outro exemplo de Tecnologia Digital aplicado nas aulas de Educação Física é descrito por Zankoski (2013):

Na disciplina de Educação Física as TIC's são consideradas como importantes recursos para a preparação e o desenvolvimento das ações pedagógicas, cabendo a cada professor avaliar como e quando utilizar determinadas mídias. No ensino do voleibol encontramos diversas mídias em sua prática, como por exemplo: placar eletrônico para informar quem assiste à partida de seu resultado; das câmeras fotográficas e de vídeo que são utilizadas para transmissão do evento; entre tantas mídias que se relacionam ao voleibol e seu status de esporte com segunda maior adesão no Brasil

Contudo, Rodrigues (2010 apud Bianchi, 2008) que:

A inclusão das TICs na educação física tem seus problemas, pois em sua visão o esporte molda a nova forma de linguagem das imagens presente nas TICs, que mistura som, cores, palavras e fotografias. Uma consequência desse processo é a fragmentação do fenômeno esportivo, pois, as TICs

selecionam imagens esportivas e as interpretam, propondo um certo “modelo” do que é esporte e do que é ser esportista, mas, sobretudo, fornecem ao espectador a ilusão de entrar em contato direto com a realidade.

Assim, as tecnologias estão avançando cada vez mais e o docente precisa estar acompanhando as mudanças existentes no cenário educacional a fim de que a cultura digital possa integrar suas práticas docentes, desenvolvendo a construção de conhecimentos e de aprendizagens.

6. Resultados e discussão – Infográfico: anéis olímpicos

Embora a Educação Física, no ambiente escolar, tenha a sua imagem ligada, tão somente, à mera prática de esportes em quadra, alguns autores da área têm chamado a atenção para a questão das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), como são os exemplos de Botelho (2008) e Capella (2007) com as *Webquests*, Llamas e Cipriano (2007) com o Assistente Digital Pessoal (PDA), Villard (2007) com os *blogs* e Sañudo e Hoyo (2007) com uma unidade didática virtual.

Na clássica obra *Orbis Sensualium Pictus*, Comênio já afirmava que as ilustrações facilitavam a explicação do sentido das palavras às crianças:

O objectivo desta obra, que está na origem de todos os manuais ilustrados e se destinava a facilitar a aprendizagem tanto do latim como da língua materna, é permitir à criança indicar, se não a coisa, pelos menos a imagem da coisa significada pelo nome. É a *Janua linguarum* ilustrada. Embora as imagens sejam, por vezes, grosseiras e confusas, com razão se tem afirmado que o método indutivo, nomeadamente no seu aspecto audiovisual, teve aqui a sua origem (COMÊNIO, 1996, p. 21).

Desta forma, a elaboração de um infográfico sobre os anéis olímpicos é uma potencialidade no processo de ensino aprendizagem na disciplina de Educação Física, principalmente para o tema dos anéis olímpicos, símbolo tão desprestigiado e preterido no ensino deste componente curricular.

6.1. Infográfico – Anéis Olímpicos

6.1.1. O que é um Infográfico?

O conceito de Infográfico adotado neste texto é baseado em Módolo (2007, p. 5): “O termo infográfico vem do inglês *informational graphics* e alia texto e imagem a fim de transmitir uma mensagem visualmente atraente para o leitor, mas com contundência de informação”.

Módolo (2007, p. 5) ainda afirma que:

[...] um dos principais objetivos dos infográficos seria mostrar a notícia em lugar de somente falar sobre ela. Além disso, esse tipo de linguagem ainda apresenta-se como um recurso para apresentar a informação em formato visual, a fim de atingir um número maior de leitores.

6.2. Processo de elaboração do infográfico

Foram realizadas as seguintes fases para a elaboração do infográfico:

1ª- Revisão da literatura nas obras sobre Jogos Olímpicos e Olimpismo.

2ª- Elaboração do quadro comparativo das obras recuperadas e analisadas na revisão da literatura.

3ª- Utilização das cores que estão relacionados aos anéis olímpicos.

4ª- Inclusão das informações básicas sobre os anéis olímpicos: criador, período de divulgação do símbolo, cores, representação e entrelaçamento.

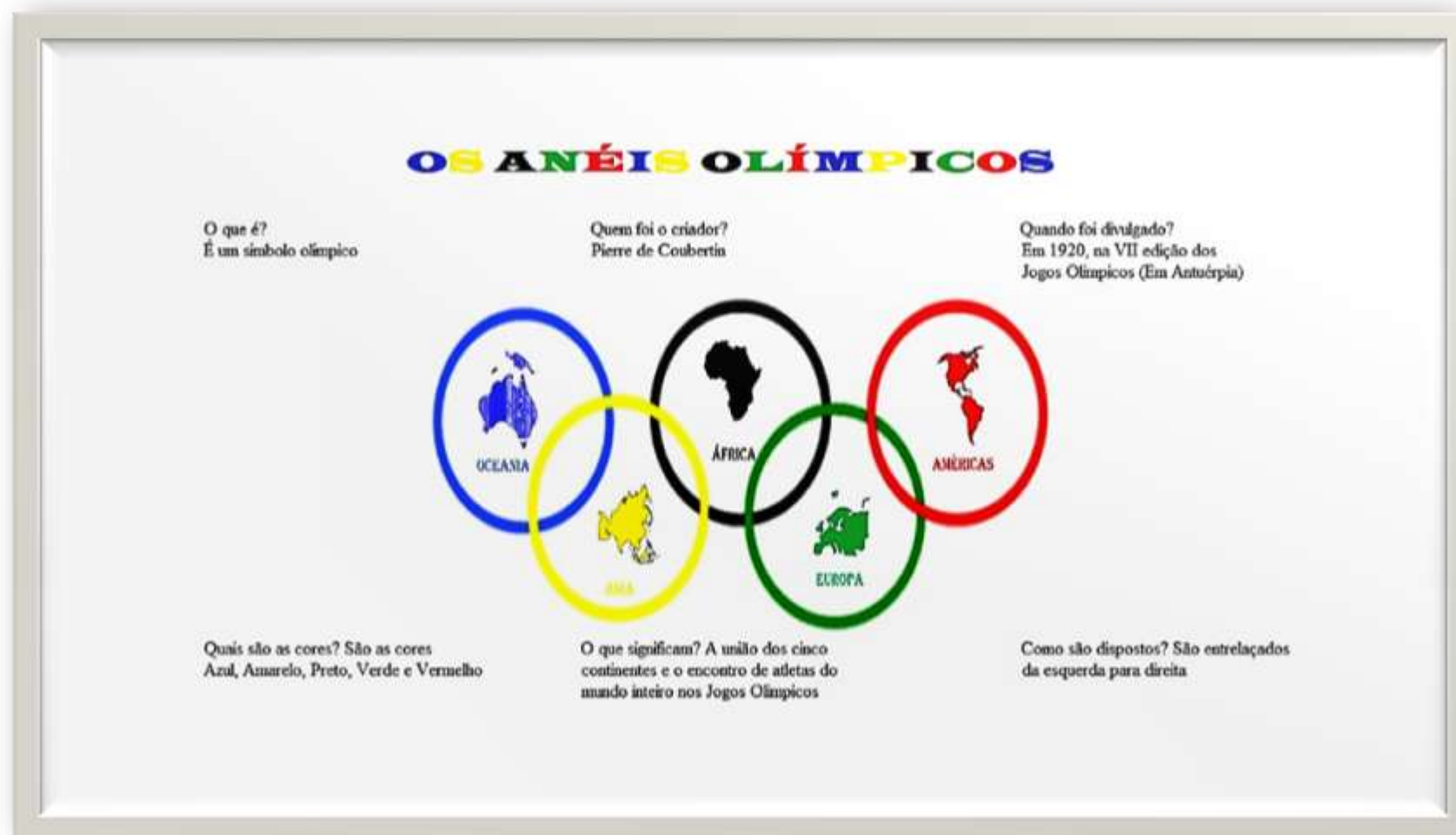


Figura 3: Infográfico sobre os anéis olímpicos

Fonte: o autor (2019)

7. UMA PROPOSTA PARA DISSEMINAÇÃO DO INFOGRÁFICO DOS ANÉIS OLÍMPICOS

Em cada disciplina do âmbito escolar, o professor tem um leque de possibilidades de conteúdos, tornando que a sua aula seja dinâmica, inovadora, apropriando-se de recursos tecnológicos a fim de contribuir para a construção do conhecimento. Com isso, é preciso estar atento para a utilização das ferramentas tecnológicas, ou seja, a seleção das tecnologias educacionais ou a incorporação delas nas práticas pedagógicas é uma ação que precisa estar atrelada aos saberes docentes.

Dessa maneira, aliado ao processo de ensino e de aprendizagem destaca-se a possibilidade de construção de conhecimento sobre diferentes temáticas, por meio de diferentes recursos, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades e competências de modo integral dos alunos, apropriando-se através de textos, imagens, entre outros.

Com isso, a partir da elaboração do infográfico sobre os anéis olímpicos, apontamos a necessidade de disseminar o conteúdo através do uso das Tecnologias Digitais na sala de aula, visto que fazem parte do cotidiano dos alunos das diferentes instituições de ensino.

Segundo Araújo (2014 apud SMICIKLAS, 2012 p. 11):

Os infográficos são um tipo de imagem que combina design e informação que ajudam pessoas e organizações a comunicarem uma mensagem. De uma maneira mais formal pode ser dito que é um recurso gráfico que tenta transmitir informações complexas de uma maneira que será consumida com rapidez e de fácil compreensão.

Conforme Scalzo (2004, p. 74), o infográfico transmite uma mensagem ou um conteúdo de maneira mais atraente ao leitor, tornando aquela informação mais fácil de ser compreendida pelo leitor através da imagem do que o texto propriamente dito.

Assim, a fim de disseminar o conteúdo presente no infográfico relacionado à Educação Física, buscou-se, por meio do buscador Google, alguma maneira para criar um conteúdo digital, interativo, criativo. Mediante os resultados encontrados, optou-se por utilizar o programa *Animaker*, visto que é uma possibilidade gratuita que permite ao usuário a criação de vídeos animados. Ao acessar a plataforma, muitas categorias são sugeridas ao usuário, ou seja, exemplos como tipografia, animação 2D, infográfico divididos em diversas áreas de conhecimento como educação, saúde, alimentação, entre outros.

Desse modo, a criação do vídeo intitulado *Uma aventura nos anéis olímpicos* (<https://www.youtube.com/watch?v=zXWw3dKmCRE>) torna-se relevante, pois é apresentado de forma interativa, criativa e dinâmica, disseminando o conteúdo relacionado ao próprio infográfico elaborado, além de contribuir também para as práticas pedagógicas dos professores por meio do uso de recursos tecnológicos. As Figuras 4 e 5 apresentam momentos do vídeo desenvolvido por intermédio do programa *Animaker*.



Figura 4. Vídeo *Uma aventura nos anéis olímpicos*.
Fonte: o autor utilizando o programa *Animaker* (2020).



Figura 5. Infográfico no vídeo *Uma aventura nos anéis olímpicos*.
Fonte: o autor utilizando o programa *Animaker* (2020).

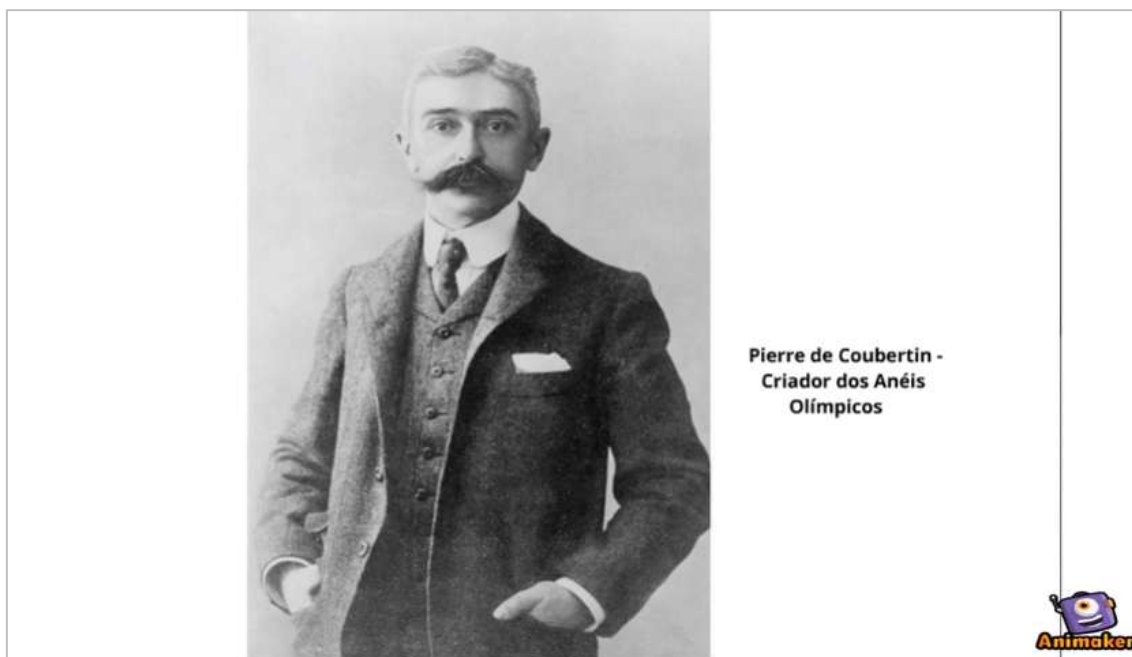


Figura 6. Barão Pierre de Coubertin.
Fonte: o autor utilizando o programa *Animaker* (2020).



Figura 7. Entrelaçamento dos anéis olímpicos.
Fonte: o autor utilizando o programa *Animaker* (2020).

8. Considerações finais

Neste artigo foi possível elaborar um infográfico digital sobre os anéis olímpicos, produto este que resgata o básico sobre a história deste símbolo olímpico. Dessa forma, as informações contidas neste infográfico ajudarão a conhecer e a despertar o interesse do aluno para o conteúdo dos anéis olímpicos. Poderá, igualmente, ser um recurso didático utilizado no currículo escolar da Educação Física.

A contribuição de tecnologias no processo de ensino e aprendizagem das tecnologias poderá tornar-se um momento cativante, inovador e próprio tanto para o professor quanto aluno na busca ou aperfeiçoamento nas diversas áreas de conhecimentos. Portanto, com o advento das tecnologias, diversas tecnologias podem ser utilizadas nas práticas pedagógicas, mas o importante não é o aplicativo e/ou ferramenta que o professor tem mais facilidade, conhecimento, domínio, mas sim a sua funcionalidade de modo transmitir, construir, aperfeiçoar o conhecimento, organizando a informação apropriando-se de cada conteúdo a ser exibido de modo com que fique claro para quem esteja do outro lado.

Sendo assim, os profissionais devem ser capazes de conhecer as ferramentas a fim de auxiliar em sua prática pedagógica com adoção de novas estratégias buscando um conhecimento mais amplo, promovendo diferentes aulas capazes de gerar maior interesse pelos alunos.

Outro ponto importante foi a inclusão do infográfico em um vídeo com uma narrativa sobre os anéis olímpicos, que utilizou o programa *Animaker*, além de sua inserção em plataforma de compartilhamento de vídeos on-line conhecida como YouTube, o que propicia visibilidade e divulgação do material didático construído.

À guisa de reflexão final, seria interessante a produção, junto aos alunos da temática acerca do referido infográfico, em formato em pôster, com o escopo de utilizá-lo compartilhando junto aos outros alunos da classe contribuindo no ensino da Educação Física.

9. Referências

ARAÚJO, Caio Rossatto de. **Infográficos por infográficos**: uma abordagem metodológica. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) – Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, 2014. Disponível em: <https://www.unifoa.edu.br/Images/Uploads/Agentes/CAIO%20ROSSATTO%20DE%20ARA%C3%9AJO%20TCC%201-20140918181314.pdf>. Acesso em: jan.2020

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BOTELHO, Rafael Guimarães. Utilización de una webquest como recurso didáctico para intervenir en casos de Bullying desde el área de educación física. **Educación Física y Deporte**, Antioquia, v. 28, n. 1, p. 41-51, ene./jun. 2009.

BOTELHO, Rafael Guimarães; OLIVEIRA, Cristina da Cruz de. Literaturas branca e cinzenta: uma revisão conceitual. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 44, n. 3, p. 501-513, 2015. Disponível em: <http://revista.ibict.br/ciinf/article/view/1804/3251>. Acesso em: 10 nov. 2018.

CAPELLA, Sebastià. Informática, educación física y ¡las webquest! **Tándem: Didáctica de la Educación Física**, Barcelona, n. 25, p. 42-49, jul./sep. 2007.

CARTA olímpica. Tradução de Alexandre Miguel Mestre e Filipa Saldanha Lopes. Lisboa: Instituto Português do Desporto e Juventude, 2011.

COMÊNIO, J. A. **Didáctica magna**: tratado da arte universal de ensinar tudo a todos. 4. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, [1996].

COUTINHO, Laura. Experiências com a Informática Educativa. 2003 Disponível: <http://www.campusvirtual.br/palavra_lauracoutinho.php>.

SENA, Dianne; BURGOS, Taciana. O computador e o telefone celular no processo ensino-aprendizagem da educação física escolar. 2010. Disponível em: <<http://www.nehte.com.br/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2010/Dianne-Sena-Taciana-Burgos.pdf>>. Acesso em:

DINIZ, Irla Karla dos Santos. Blog educacional para o ensino das danças folclóricas a partir do currículo de educação física do estado de São Paulo. 2014. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/108685>. Acesso em: fev. 2020.

FERREIRA, Aline Fernanda. Os jogos digitais como apoio pedagógico nas aulas de educação física escolar pautadas no currículo do Estado de São Paulo. 2014. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/108686>. Acesso em: jan. 2020.

HEINEMANN, Klaus. **Introducción a la metodología de la investigación empírica en las ciencias del deporte**. 2. ed. rev. y ampl. Badalona: Paidotribo, 2008.

LLAMAS, Josué; CIPRIANO, Enrique. La PDA y su aplicación en educación física. **Tándem: Didáctica de la Educación Física**, Barcelona, n. 25, p. 30-41, jul./sep. 2007.

NETTO, Americo R. **Jogos olympicos de hontem, de hoje e de amanha**. São Paulo: Ed. SPES, 1937.

MÓDOLO, Cristiane Machado. Infográficos: características, conceitos e princípios básicos. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO DA REGIÃO SUDESTE, 12., 2007, Juiz de Fora. **Anais [...]**. Juiz de Fora: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2007. p. 1-15. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2007/resumos/r0586-1.pdf>. Acesso em: jul. 2019.

MORAN, José. Tecnologias digitais para uma aprendizagem ativa e inovadora. v. 10, 2018. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2017/11/tecnologias_moran.pdf. Acesso em: jan. 2020.

POR DENTRO do Comitê Olímpico Brasileiro. [Rio de Janeiro]: Jornal dos Sports, 2005.

RODRIGUES, Anny Caroliny de Lima. **TDIC e os processos cognitivos**. Cuiabá: Universidade Federal de Mato Grosso, Secretaria de Tecnologia Educacional, 2018. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/430515/2/TDIC%20e%20os%20processos%20cognitivos%20WEB.pdf>. Acesso em: jan. 2020.

RODRIGUES, Rosenan Brum. **TICs na Educação Física escolar: é preciso saber utilizar**. **Revista Digital EFDeportes**, v. 15, n. 147, p. 1, 2010. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd147/tics-na-educacao-fisica-escolar.htm>

SAÑUDO, Borja; HOYO, Moisés del. Integración de las TIC en las clases de educación física: unidad didáctica ¿Gastamos lo que comemos? **Tándem: Didáctica de la Educación Física**, Barcelona, n. 25, p. 70-76, jul./sep. 2007.

SCALZO, Marília. **Jornalismo de Revista**. São Paulo: Contexto, 2005.

SILVA, Tiago Pedicini Ferreira da. **Tecnologias da informação e comunicação e o salto em distância**: possibilidades de utilização de um DVD didático para o ensino do atletismo escolar. 2014. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento Humano e Tecnologias) – Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Rio Claro, 2014.

SMICIKLAS, Mark. **The Power of Infographics**: Using Pictures To Communicate and Connect With Your Audiences. United States of America, Que, 2012.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais**: a pesquisa qualitativa em educação. O positivismo, a fenomenologia, o marxismo. São Paulo: Atlas, 2011.

VILLARD, Manuel. Un blog en clase de educación física. **Tándem: Didáctica de la Educación Física**, Barcelona, n. 25, p. 62-69, jul./sep. 2007.