

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA – UFSC
CENTRO DE DESPORTOS – CDS
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA - DEF

LUIZ FELIPE MOREIRA

**POSSIBILIDADES DA MÍDIA NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA ANÁLISE DA
PRODUÇÃO DO LABOMÍDIA/UFSC**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO - TCC

FLORIANÓPOLIS, SC
2018

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA – UFSC
CENTRO DE DESPORTOS – CDS
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA - DEF**

LUIZ FELIPE MOREIRA

**POSSIBILIDADES DA MÍDIA NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA ANÁLISE DA
PRODUÇÃO DO LABOMIDIA/UFSC**

Trabalho de Conclusão apresentado ao Curso de Graduação em Educação Física, do Centro de Desportos da Universidade Federal de Santa Catarina, como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciatura em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Rogério Santos Pereira.

**FLORIANÓPOLIS, SC
2018**

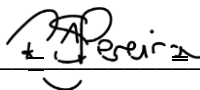
LUIZ FELIPE MOREIRA

**POSSIBILIDADES DA MÍDIA NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA ANÁLISE DA
PRODUÇÃO DO LABOMÍDIA/UFSC**

Este trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado à obtenção do título de Licenciatura em Educação Física e aprovado em sua forma final pelo Curso de Educação Física da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 06 de julho de 2018.

Comissão Examinadora:



Orientador(a) – Prof. Dr. Rogério Santos Pereira – DEF/UFSC

Membro – Prof. Ms. Ângelo Luiz Brüggemann – PPGEF/UFSC

Membro – Prof. Ms. Juliano Silveira – PPGEF/UFSC

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradecer a Deus, que permitiu que todo um sonho se tornasse realidade, acompanhando por toda trajetória academia, e vida a fora.

Agradeço a esta instituição, Universidade Federal de Santa Catarina, juntamente com seu corpo docente, que disponibilizou o curso, e fazendo com que os alunos possam alçar novos desafios nesta profissão. Aos professores com quem tive contato, adquirindo conhecimento em diversas áreas do saber.

Um agradecimento em especial ao Professor e Mentor deste trabalho, Rogério Santos Pereira, por um longo período de discussões acerca do conteúdo, auxiliando na construção deste trabalho. Principal peça para que o trabalho tenha se concretizado, alçando novas ideias e se materializando como conteúdo acadêmico.

A família tem grande papel nesta construção, pois sem o apoio deles, nada disso seria possível, estando presente em todos os momentos de dificuldade e alegrias, percorridas pelo curso. A minha avó, Solange, e minha mãe, Adriana, que foram o alicerce para toda essa perseverança e permanência na Instituição, contribuindo fortemente para a formação de um cidadão digno e comprometido.

Por fim, e quem teve papel de extrema importância, meus colegas de graduação, pela amizade, e espírito de coletividade, permitindo que todos alcançassem seus objetivos, a construção de uma amizade, além da Instituição, para a vida, e a criação do nosso time Panela, e a todos os demais integrantes da turma 2014.2, um muito obrigado!

RESUMO

Neste trabalho, busca-se refletir sobre as possibilidades da mídia na Educação Física escolar, tendo como objetivo central mapear e analisar possibilidades pedagógicas a partir da tematização dos conteúdos midiáticos e da sua apropriação como ferramentas de ensino. A partir deste recorte, foram analisados textos produzidos pelo LaboMídia – Laboratório e Observatório da Mídia Esportiva, grupo de pesquisa do Centro de Desportos da Universidade Federal de Santa Catarina. A investigação configura-se como uma revisão bibliográfica de caráter documental, analisando um conjunto de 524 artigos publicados no período de 2003 a 2016. Constatou-se a sistematização de diferentes possibilidades de associação das mídias com a Educação Física escolar, com predominância de estudos relacionados à mídia esportiva.

Palavras-Chave: Comunicação; Educação Física; Escola; Mídia; Mídia-Educação.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CBCE – Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte

GTT – Grupo de Trabalho Temático

JE's – Jogos Eletrônicos

TIC's – Tecnologias de Informação e Comunicação

UCBC – União Cristã Brasileira de Comunicação

UFSM – Universidade Federal de Santa Maria

UNESCO – Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

LISTA DE TABELAS

| | |
|--|----|
| Tabela 1. Disposição da quantidade anual e total dos trabalhos publicados no site LaboMídia/UFSC. | 23 |
| Tabela 2. Distribuição dos temas da Educação Física abordados nos estudos. | 25 |
| Tabela 3. Distribuição dos veículos midiáticos abordados nos estudos. | 27 |
| Tabela 4. Distribuição dos desenhos metodológicos abordados nos estudos. | 28 |
| Tabela 5. Distribuição dos temas da Educação Física nas Teses e Dissertações. | 29 |
| Tabela 6. Distribuição dos veículos midiáticos nas Teses e Dissertações. | 31 |
| Tabela 7. Distribuição dos desenhos metodológicos nas Teses e Dissertações. | 32 |

LISTA DE GRÁFICOS

| | |
|---|----|
| Gráfico 1. Distribuição anual dos trabalhos publicados no site LaboMídia/UFSC..... | 24 |
| Gráfico 2. Distribuição dos temas da Educação Física abordados nos estudos. | 26 |
| Gráfico 3. Distribuição dos veículos midiáticos abordados nos estudos..... | 27 |
| Gráfico 4. Distribuição dos desenhos metodológicos abordados nos estudos. | 28 |
| Gráfico 5. Distribuição dos temas da Educação Física nas Teses e Dissertações. | 30 |
| Gráfico 6. Distribuição dos veículos midiáticos nas Teses e Dissertações. | 31 |
| Gráfico 7. Distribuição dos desenhos metodológicos nas Teses e Dissertações. | 32 |

LISTA DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1. Layout do site LaboMídia/UFSC..... | 18 |
|--|----|

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| INTRODUÇÃO | 11 |
| 1.1. OBJETIVOS | 14 |
| 1.1.1. OBJETIVO GERAL | 14 |
| 1.1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS | 14 |
| 1.2. JUSTIFICATIVA | 14 |
| 2. PROCESSOS METODOLÓGICOS | 16 |
| 3. REVISÃO DE LITERATURA..... | 19 |
| 3.1. Mídia-Educação | 19 |
| 3.2. Educação Física e Mídia na Aprendizagem | 20 |
| 4. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS | 23 |
| 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 34 |
| REFERÊNCIAS | 35 |

INTRODUÇÃO

No cenário atual, as tecnologias digitais estão em um processo de desenvolvimento e disseminação crescente, gerando debates e enfrentamentos em diferentes âmbitos da sociedade. Conforme Finco e Fraga (2012, p.537) “nosso mundo está se tornando digital, e para [...] compreender a sociedade é necessário acompanhar as atividades sociais das pessoas na internet, bem como em outros meios de comunicação mediados pela tecnologia”.

Começaremos este capítulo abordando e trazendo a fundamentação teórica sobre o termo Mídia, que a princípio, comporta todo e qualquer meio que se utilize da informática, transformando informações e comunicações. O termo mídia, originário do latim, refere-se no contexto contemporâneo, na maioria das vezes, ao universo da comunicação, indicando a pluralidade de meios, atravessando diversos estágios de desenvolvimento. As mídias podem também ser classificadas a partir de diferentes meios de comunicação, sendo o termo adjetivado como Mídia Digital (Internet e TV Digital); Mídia Eletrônica (Rádio, Cinema, recursos audiovisuais); Mídia Impressa (Jornais, Revistas); e por fim Mídia Mix (Multimídia ou recursos de gravação) (LORENZI et al., 1998).

A mídia associada ao fenômeno de massa, ou simplesmente meios de comunicação em massa, chegou ao Brasil no início do século XX, através do primeiro meio impresso, chamado “Diário do Rio de Janeiro”. Neste momento histórico, os jornais facilitavam a comercialização da época, contendo anúncios, longos textos e pequenas ilustrações. Após a consolidação deste veículo, e a evolução das tecnologias, surgiram no mercado as revistas, trazendo assim mais objetividade nos anúncios, assim como mais ilustrações e informações. Ao longo dos anos, o cenário nacional foi sendo reconfigurado com a chegada da primeira mídia eletrônica, o rádio, originando a “Rádio Sociedade do Rio de Janeiro – AM”, sendo este veículo um marco na história, pois trazia consigo uma rapidez nas informações, reconfigurando o cenário brasileiro da comunicação. O crescimento econômico da comunicação em massa, veio à tona quando foi inaugurada a televisão no Brasil, a partir da década de 50, consolidando sua linguagem própria para a publicidade, denominada “TV Tupi”, onde uma era nova estava por se iniciar, trazendo e reconfigurando o contexto das tecnologias digitais. O primeiro computador, próximo ao formato atual, foi da empresa Apple, no ano de 1976, percebeu-se um salto grande no desenvolvimento e transformações da tecnologia. As pessoas passaram a ter acesso remoto com a chegada da telefonia móvel, iniciando sua era por volta do ano 1990, facilitando assim que todos se mantivessem conectados em qualquer lugar, acompanhando em suas tarefas diárias. Assim como cita Euclécio Fernandes, 2016:

A informação na internet passou a representar um recurso econômico e social em que se percebe uma fonte para a satisfação das demandas de informação e serviços, que é facilitada pelo alcance global e potencial para o desenvolvimento e incremento da informação, por meio da divulgação instantânea de imagens e sons, além de troca de informações entre computador e o acesso a remotos bancos de dados (FERNANDES, 2016, p.).

Embora as mídias tenham grande influência na configuração da vida social contemporânea, seus usos são bastante discutidos quando se trata dos processos de ensino aprendizagem, com posições que transitam entre otimismo acrítico e pessimismo radical. Se por um lado são apontadas possíveis contribuições pedagógicas das mídias às instituições escolares (inserção de conteúdos lúdicos, desenvolvimento da atenção, da criatividade e da imaginação dos alunos), por outro lado se diz também que a mídia pode abrir caminho para manipulações da indústria cultural e usos excessivos.

Nossa discussão, enfim, busca identificar estas possibilidades inseridas nos diálogos entre Mídia e Educação, e por consequência no caminho de uma alfabetização crítica da mídia que surge de um campo multidisciplinar dos estudos culturais para discutir as relações entre mídia e sociedade (KELLNER; SHARE, 2008). A alfabetização crítica da mídia, de acordo com Douglas Kellner e Jeff Share, é

[...] uma resposta educacional que amplia a noção de alfabetização, incluindo diferentes formas de comunicação de massa, cultura popular e novas tecnologias. Ela também aprofunda o potencial da alfabetização para analisar criticamente relações entre a mídia e as audiências, informação e poder. (KELLNER; SHARE, 2008, p.691)

Este trabalho aborda e busca compreender temáticas que relacionam o conteúdo midiático e a cultura de movimento nos escolares. Partimos do pressuposto de que é fundamental, nos dias atuais, compreender o lugar e o papel da mídia na vida das crianças:

Afinal, como interpretar o que é ser uma criança hoje sem levar em conta o contexto do qual ela faz parte (a rotina da família em suas novas configurações, a ida à escola, o preenchimento do tempo com atividades extraclasse), além de considerar que um grande número de crianças atualmente passa boa parte de seu tempo assistindo televisão, na frente do computador ou jogando vídeo game? (MUNARIM, 2007, p.8).

Os games, por exemplo, trazem conceitos de aprendizagem que a escola deveria observar para aprimorar os processos de aprendizagem de seus alunos em sala de aula. Neste

sentido, Cruz e Ramos (2012), discutem a partir de James Paul Gee que “a prática dos jogos em si também proporciona experiências enriquecedoras e úteis de alguma forma aos jogadores, ao contrário da ideia que o jogo é lazer e que não traria benefício algum” (CRUZ; RAMOS, 2012, p. 90). As autoras também discutem que o jogo propicia para o jogador uma maneira de refletir e encontrar soluções em situações complexas, exercitando ponderação, gerenciamento de recursos e tomada de decisões.

Nesta direção, o presente trabalho busca investigar possibilidades de tematização e inserção das mídias e seus conteúdos na Educação Física Escolar. Em um cenário de crescente ampliação do uso destas tecnologias dentro e fora das escolas, investigamos se a mídia pode ser um vetor de transformação para o ensino nas escolas. Sendo assim, foi preciso estabelecer um recorte temático a partir de palavras-chave como Mídia-Educação, Cultura Midiática e Alfabetização, nos deparando com trabalhos que revelam que as redes midiáticas se configuram como uma linguagem mundializada que, além de produzir e veicular valores, significados e comportamentos, vem promovendo mudanças na esfera subjetiva da percepção, compreensão e atribuição de significados à realidade mediada. Buscamos analisar as produções do LaboMídia – Laboratório e Observatório da Mídia Esportiva¹, grupo de pesquisa sediado no Centro de Desportos da Universidade Federal de Santa Catarina (CDS/UFSC) que possui relações com os Programas de Pós-Graduação em Educação Física e Pós-Graduação em Educação da UFSC. A escolha do LaboMídia justifica-se por este ser um grupo de pesquisa que tematiza a mídia em suas relações com a Educação Física. A criação do LaboMídia, no ano de 2003, “ocorreu como estratégia mobilizadora de um grande projeto acadêmico, cujo propósito é inserir a cultura midiática como ferramenta e como objeto de estudo na formação inicial e continuada em Educação Física” (PIRES; LISBÔA, LAZARROTTI FILHO, 2012, p.68).

Nestes 15 anos de existência (2003-2018), o LaboMídia produziu, como fruto de suas ações de ensino, pesquisa e extensão, centenas de artigos publicados em periódicos científicos, livros e anais de eventos, dezenas de teses, dissertações e trabalhos de conclusão de curso, além de 10 livros, fruto de pesquisas coletivas e coletâneas dos trabalhos do grupo.

¹ Disponível em www.labomidia.ufsc.br.

1.1. OBJETIVOS

1.1.1. OBJETIVO GERAL

Mapear possíveis sistematizações pedagógicas que tematizam a mídia em aulas de Educação Física Escolar.

1.1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analisar a produção de um grupo de pesquisa que tematiza as relações entre Educação Física e Mídia.
- Identificar trabalhos que abordam a mídia na Educação Física escolar.
- Classificar os trabalhos que abordam a mídia na Educação Física escolar de acordo com o veículo midiático tematizado e o desenho metodológico.

1.2. JUSTIFICATIVA

O interesse pelo tema Mídia, em especial as mídias digitais, surgiu através de diversas experiências durante a Educação Básica, onde nos reuníamos em rodas de amigos a fim de praticar os diversos jogos, por simples prazer. No decorrer dos anos, esse apetite por eletrônicos foi se ampliando, quanto mais eu jogava, mais me motivava e me sentia desafiado pelos diversos obstáculos impostos na rede digital. Houve também momentos que apareceram novas propostas e possibilidades de jogos ou eletrônicos, como atualizações ou novas mecânicas de uso, novas regras, usufruídas a partir do intermédio dos consoles portátil ou até mesmo através de computadores. A partir da prática destes jogos eletrônicos, foi possível vislumbrar relações entre a mídia e a educação, uma vez que jogando aprendíamos sobre a mecânica por trás do desenvolvimento dos jogos, regras, construção de autonomia, criatividade e criticidade, aperfeiçoamento de conteúdos sobre outras línguas, como o inglês, que é o idioma mais utilizado nos jogos, assim como a descoberta de um meio de diversão e sociabilidade.

Acreditamos que este estudo, ao buscar conhecer experiências com mídia na Educação Física escolar, pode ampliar e trazer alternativas para os modos de ensinar e conhecer, contribuindo para a compreensão das relações entre as mídias e a cultura corporal de movimento. Assim, busca-se contribuir também para as discussões sobre a formação inicial e continuada de professores a partir do diálogo com elementos da Mídia-Educação:

Este processo de educação para as mídias também é chamado, atualmente, de mídia-educação, e tem como ponto central, além da compreensão crítica, a participação ativa, ou seja, que permita às crianças e jovens que desenvolvam suas habilidades de criação de novos conteúdos culturais de maneira criativa, e o uso das tecnologias de informação e comunicação com domínio instrumental e crítico (MEZZARROBA; CAROLLINE; GARCIA, 2013).

Esta proposta é um desafio para a Educação Física, já que se mostra necessário quebrar barreiras e paradigmas, uma vez que a sociedade alia a disciplina somente ao conteúdo prático, organizado e sistematizado, que se refere a modalidades esportivas e atividades lúdicas. As mídias podem aproximar os alunos das questões que estão postas em seu mundo, reconfigurando o lugar que eles ocupam nos processos de ensino-aprendizagem, deixando a condição de objetos para participarem da construção deste conhecimento. Para este caminho possa se concretizar, Ferreira (2014, p. 30) destaca o papel do professor: “[...] A partir da mediação do professor e da pesquisadora os alunos desenvolveram a criticidade e reflexão perante o conteúdo que o jogo apresentou, bem como sobre as ações realizadas durante o jogo”.

Outro aspecto a ser levado em consideração é o interesse de aprofundamento na temática das Mídias/Mídias Digitais que parte do acadêmico, assim como do seu orientador. Ao realizar o esforço de reunir e analisar trabalhos que são fruto de anos de experiência no campo da Educação Física, Comunicação e Mídia, acreditamos ser possível contribuir para as discussões da Educação Física Escolar, apresentando sínteses que podem servir de base para planejamentos de ensino e futuras pesquisas.

2. PROCESSOS METODOLÓGICOS

O presente estudo terá caráter bibliográfico, sendo desenvolvido a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos, onde sua principal vantagem reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente. (GIL, 1991, pg.28).

Utilizando como material de estudo fontes documentais, ou seja, materiais encontrados a partir de veículos físicos ou digitais, sendo assim partimos de pesquisas realizadas no Brasil e que se encontram delimitadas nas áreas da Mídia-Educação Física, ou ainda, da Educação Física, Comunicação e Mídia. Este recorte é necessário para que possamos abranger o tema mais específico sobre o conteúdo a ser pesquisado, a fim de responder as questões pertinentes neste trabalho.

Sobre a pesquisa bibliográfica, Gil diz que:

Vantagens da pesquisa bibliográfica têm, no entanto, uma contrapartida que pode comprometer em muito a qualidade da pesquisa. Muitas vezes as fontes secundárias apresentam dados coletados ou processados de forma equivocada. Assim, um trabalho fundamentado nessas fontes tenderá a reproduzir ou mesmo a ampliar esses erros. Para reduzir esta possibilidade, convém aos pesquisadores assegurarem-se das condições em que os dados foram obtidos, analisar em profundidade cada informação para descobrir possíveis incoerências ou contradições e utilizar fontes diversas, cotejando-as cuidadosamente. (GIL, 1991,p.28)

O uso de especificidade de temas auxilia na elaboração e interpretação dos dados, trazendo como base o conhecimento empírico e categórico dos autores investigados. De acordo com a proposta e centralidade deste estudo, chegamos a nossa base de dados, e principal fonte de coleta, o site LaboMídia, que seu objeto de estudo são as relações estabelecidas na sociedade contemporânea entre Educação Física e Mídia/Tecnologias, a partir e com vistas à Educação Física escolar (embora não limitado a ela), visando a qualificar a formação em Educação Física, através de atividades de ensino, pesquisa e extensão. A partir disto, como recorte temporal, decidimos analisar toda a produção do LaboMídia, compreendendo o período de 2003 até 2016 (último ano disponível no momento da coleta). E levamos em consideração os textos que de algum modo dialogam com a Educação Física Escolar.

Nesta linha trilhada de metodologia, chegamos à totalidade de 524 (quinhentos e vinte e quatro) artigos que abordavam as relações da Mídia com diferentes temáticas, tais como Educação, Esporte, Lazer, Cultura de Movimento, Práticas Culturais, Consumo Cultural

Midiático, Formação Continuada, entre outras. A organização destes arquivos se deu através de uma ferramenta chamada “Mendeley Desktop²”, onde se trata de um aplicativo prático e com diferentes recursos para importação, organização e leitura de artigos em formato PDF para uma biblioteca virtual particular. Após realizar a organização dos estudos por pastas anuais de publicação, foi iniciado o processo de classificação, que se deu através da análise dos metadados contidos nestes artigos, ou seja, os resumos e palavras-chave que apresentavam em sua maioria as informações necessárias para esta classificação. Porém, em alguns estudos, era necessária uma leitura mais aprofundada, para entender e interpretar as ideias de cada autor com a temática estudada.

Também analisamos e classificamos 39 (trinta e nove) teses e dissertações disponíveis no site LaboMídia. Com foco semelhante ao dos artigos, acreditamos que este material pode contribuir para maior embasamento teórico.

O que podemos observar é uma abundância de ideias e reflexões sobre as mídias, o que nos possibilita trazer um arsenal grande de conhecimento empírico e servirá como base teórica e pedagógica a fim de discutir esta temática nas escolas e posteriormente como possibilidade pedagógica. Os procedimentos analisados neste estudo podem trazer subsídios para o uso das Mídias como contribuição para o processo de ensino aprendizagem, como ferramenta de auxílio e tema a ser discutido nas escolas, o que muitas vezes não acontece, tornando-se apenas mais uma evolução técnica e instrumental do que proporcionando inovações pedagógicas (PRETTO, 2001, apud MENDES, p. 30, 2008).

² Disponível em <<https://www.mendeley.com/>>.

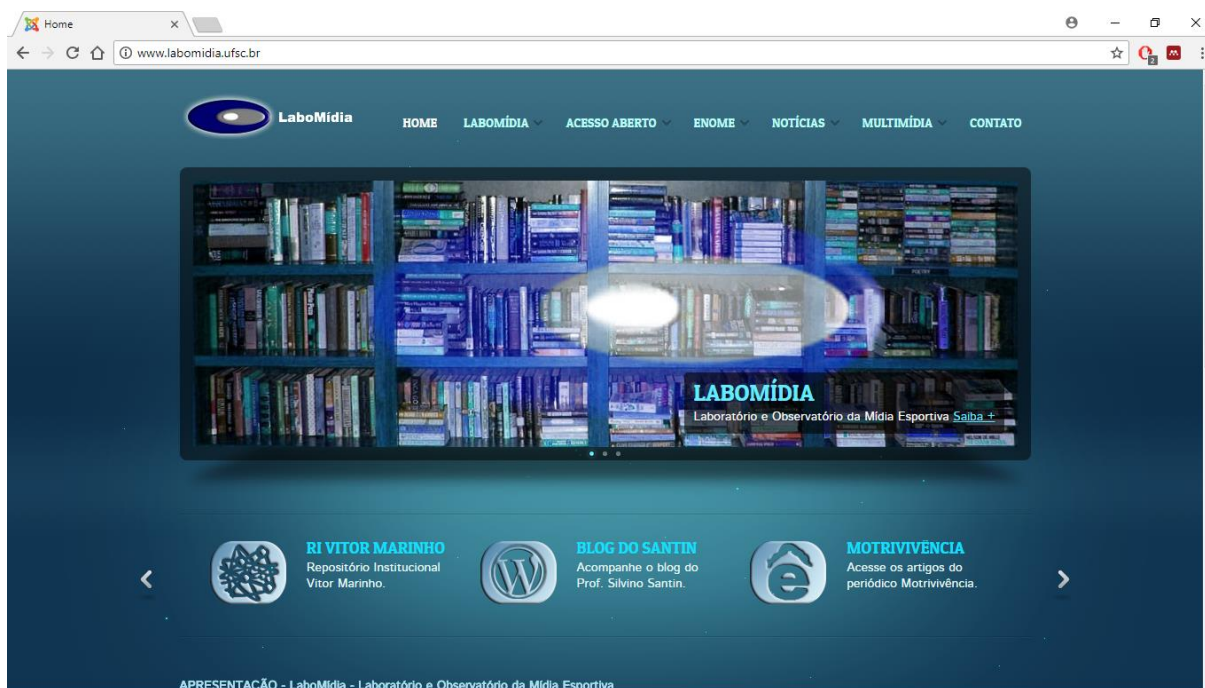


Figura 1. Layout do site LaboMídia/UFSC.

O LaboMídia/UFSC adota uma política de acesso aberto à informação e ao conhecimento científico. Deste modo, todos os textos produzidos pelo grupo, fruto de ações individuais e coletivas de seus integrantes, são disponibilizadas gratuitamente para download no endereço: <<http://www.labomidia.ufsc.br/>>. O LaboMídia foi escolhido como foco deste estudo por ser um dos grupos pioneiros na Educação Física a abordar a Mídia em seus estudos, com trabalhos sendo desenvolvidos e publicados desde o ano de 2003. Nestes 15 anos de trajetória, tendo sua base inicial o Centro de Desportos da UFSC, o LaboMídia ajudou a consolidar o campo da Mídia Educação Física, estabelecendo uma rede de pesquisadores em diversas universidades do Brasil, realizando parcerias internacionais, dialogando e ajudando a estruturar o Grupo de Trabalho Temático “Comunicação e Mídia, vinculado ao Colégio Brasileiro de Ciências Brasileiro de Ciências do Esporte³ (CBCE).

³ Disponível em <www.cbce.org.br> .

3. REVISÃO DE LITERATURA

Neste capítulo, serão abordados temas que darão sustentação teórica ao trabalho. Serão discutidas questões relacionadas à Mídia-Educação e à Mídia-Educação Física, conceito que expressa a apropriação de elementos da Mídia-Educação pelo campo da Educação Física.

3.1. Mídia-Educação

As crianças e jovens estão sendo cada vez mais atraídos pelos avanços das tecnologias digitais, em especial às diferentes mídias, e acabam por não perceber o tempo que dedicam às vivências frente às telas. Para muitos adultos, crianças e jovens desperdiçam um tempo que poderia ser aproveitado em outras atividades. Isto gera reclamações entre pais e professores que gostariam que seus filhos e alunos alcançassem nos estudos o mesmo nível de atenção e comprometimento dedicado aos jogos eletrônicos e demais conteúdos midiáticos (KIRRIEMUIR; MCFARLANE, 2004, p. 2).

Um caminho para compreender e intervir pedagogicamente na relação entre mídia e sociedade vem sendo elaborado a partir da Mídia-Educação. A Mídia Educação pode ser entendida como um “campo interdisciplinar em construção, na fronteira entre a Educação, a Comunicação, a Cultura e a Arte, voltado à reflexão, à pesquisa e à intervenção no sentido da apropriação crítica e criativa das mídias e da construção de cidadania” (CARTA de Florianópolis para a Mídia-Educação, 2007). Nesta direção, podemos considerar que a mídia-educação “é ao mesmo tempo um campo de reflexão teórica sobre as práticas culturais e um fazer educativo, e assim pode constituir-se como um espaço de aproximação significativa entre cultura, educação e cidadania”. (FANTIN; GIRARDELLO, 2010, p.79). Pode-se dizer que escolas e professores ajudam a manter um diálogo com os estudos de Mídia-Educação, construir um espaço de atuação pedagógica nas escolas, assim como outros espaços educativos que possibilitem também à Educação Física dar sua contribuição para a configuração dessa nova área de estudo.

O que podemos perceber é que este termo Mídia Educação, foi sendo reconfigurado ao longo dos anos, sofrendo influência de diferentes obras, tendo sua primeira aparição no documento da UNESCO de 1973, com sua perspectiva voltada para a alfabetização para os meios, compreendo novas possibilidades de aprendizagem, a partir de uma leitura crítica e o desenvolvimento de novas tendências pedagógicas. Neste contexto, Giovani Pires e Rogério Pereira (2016), destacam:

Talvez decorra daí uma certa confusão conceitual que, inicialmente, distinguia a área em uma educação para a mídia, de natureza crítica e que toma a mídia como objeto de estudo, e uma educação com/através da mídia, mais instrumental, relacionada à adoção dos meios como ferramenta pedagógica para o ensinar, [...]

No Brasil, a importância da Mídia Educação para a cidadania, foi vigorosamente influenciada a partir da conferência da UNESCO, sobre (Educação para as Mídias e para a Era Digital) que aconteceu em Viena, 1999, onde configurava os cidadãos como seres mais críticos, ou seja, buscavam entender e reconfigurar os significados quanto os meios midiáticos. Porém, a consolidação deste ideal sofria algumas barreiras, entre elas as citadas a seguir:

No quadro que traçam da situação brasileira, elas apontam como dificuldades para a consolidação da mídia-educação sua pouca importância na formação inicial e continuada dos professores, a indefinição das políticas públicas para o setor, a falta de recursos para ações e pesquisas, o uso de “receitas prontas” para a sala de aula – no lugar da reflexão sobre o tema na formação de professores – e a presença meramente instrumental das tecnologias na escola. (GIRARDELLO; OROFINO, 2012, p.80).

Contudo, essa união entre Mídia e Educação pode trazer influências positivas não só para o Brasil, mas sim para qualquer comunidade que se aproprie de elementos deste campo de estudo e intervenção. De acordo com Fantin e Girardello,

Uma das bases teóricas para entender as novas práticas culturais é a abordagem ecológica à mídia-educação (RIVOLTELLA, 2002), entendida como interface entre as diversas áreas do saber, envolvendo ciência, arte, literatura. Poderíamos listar três eixos que sustentam esta abordagem de mídia-educação: cultura (ampliação e possibilidades de diversos repertórios culturais), crítica (capacidade de análise, reflexão e avaliação) e criação (capacidade criativa de expressão, de comunicação e de construção de conhecimentos). (FANTIN; GIRARDELLO, 2010, pg.79)

No campo da educação, é necessário haver essa aproximação com as práticas culturais midiáticas, determinando concepções de ensino-aprendizagem, trazendo à tona um conceito que está sendo discutido comumente no cenário pedagógico, e que deve levar em consideração um programa de inclusão social na/para as escolas.

3.2. Educação Física e Mídia na Aprendizagem

A presença das Mídias como ferramenta de aprendizagem visa ampliar os paradigmas impostos por escolas ditas tradicionais, estando elas em seu meio desde os anos iniciais.

Podemos tomar como exemplo o uso pedagógico de jogos digitais. Alguns aplicativos servem para aprendizagem até mesmo para aqueles alunos que estão em fase de alfabetização, com jogos educacionais através de imagens e letras, a fim de aperfeiçoar neste processo de ensino, evoluindo gradativamente ao decorrer das diferentes modalidades e graus de escolaridade. Porém, apesar do potencial educativo, os jogos digitais ainda são pouco empregados e, para muitos professores, encontrar e utilizar bons jogos continua sendo um desafio. (BALASUBRAMANIAN; WILSON, 2006, p. 7). É preciso repensar o papel e a atuação do professor que está planejando as aulas, pois não basta apenas propor as atividades por simples prazer se não são construídos objetivos e modos de avaliar a aprendizagem.

Nas escolas atuais, estudos vêm demonstrando que os alunos têm encontrado problemas no aprendizado, por diferentes fatores, como por exemplo, o emocional, onde é difícil o aluno se concentrar, ter interesse nas aulas. Conforme avaliam Pedagog et al, “[...] o ambiente físico da escola além do ambiente social, incluindo o professor e sua metodologia, os alunos, e também a família como parte integrante do contexto educacional, e por isso, podem ser diretamente responsáveis pelo sucesso ou o fracasso escolar [...]”. (PEDAG et al., 2012, pg.46)

Porém, qualquer que seja o obstáculo neste processo de aprendizagem, devemos levar em consideração que qualquer avanço é significativo através do uso de jogos e outras mídias. A escola é onde a criança permanece grande parte do tempo da sua rotina, articulando saberes da vida cotidiana – muitos deles oriundos da mídia – com os saberes propostos no currículo.

Deste modo, torna-se fundamental refletirmos sobre a importância de construirmos uma alfabetização crítica da Mídia como:

[...] uma resposta educacional que amplia a noção de alfabetização, incluindo diferentes formas de comunicação de massa, cultura popular e novas tecnologias. Ela também aprofunda o potencial da alfabetização para analisar criticamente relações entre a mídia e as audiências, informação e poder. Com essa análise corrente, a produção de mídia alternativa dá aos alunos o poder de criar suas próprias mensagens, que podem desafiar textos e narrativas de mídia. (KELLNER; SHARE, 2008, p.5)

Em contrapartida, uma das abordagens à educação midiática provém de um medo desta ferramenta e indica os perigos da manipulação e dependência da mídia. Podemos observar e exemplificar a TV, que detém o poder de controlar a educação porque ela domina a atenção, o tempo e os hábitos cognitivos dos jovens. No campo educacional, alguns autores e estudos “[...] culpam a mídia por gravidezes em adolescentes e pela destruição de valores familiares,

enquanto alguns [...] criticam a mídia pelo consumismo exacerbado e pela existência de crianças materialistas”. (KELLNER; SHARE, 2008, p.13)

Os conceitos apresentados neste capítulo apontam elementos para fundamentar a construção de propostas pedagógicas em escolas. Para a Educação Física, há o desafio de abordar pedagogicamente as relações entre a cultura corporal de movimento e as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's), construindo caminhos para que as diferentes mídias possam contribuir tanto como ferramenta didática, quanto como conteúdo e meio de expressão. Os conteúdos clássicos da Educação Física, como jogos, ginástica, danças, lutas e esporte, são abordados pela mídia, que constrói e reconstrói seus significados.

4. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Neste capítulo, serão apresentados os dados produzidos nesta pesquisa, através da análise e classificação dos textos presentes no site do grupo de pesquisa “Labomídia/UFSC”.

Os textos analisados foram classificados em três eixos, com base no estudo “A produção do GTT Educação Física, Comunicação e Mídia” realizado pelos autores Victor Azevedo, Mauro Betti, Antônio Galdino e Giovani Pires. (GALDINO et al., 2007):

1. Tema da Educação Física: a) Cultura de Movimento na Escola (Recreio, Parque, Outras Disciplinas); b) Conteúdos da Educação Física – Aulas de EDF (Esporte, Educação Física – Componente Curricular, Ginástica, Jogos/Brincadeiras, Lutas, Práticas Corporais Expressivas, Práticas Corporais junto a Natureza, Atividades Aquáticas, Práticas Corporais e Sociedade, Práticas Corporais e Saúde.
2. Veículo midiático: a) Mídia (em geral); b) Jornal; c) Televisão; d) Rádio; e) Cinema; f) Revista; g) Livro; h) Internet (em geral); i) Redes Sociais; j) Jogos Eletrônicos.
3. Desenho metodológico: a) Fontes Bibliográficas (pesquisas bibliográficas e ensaios teóricos); b) Estudos de campo (pesquisas descritivas, pesquisas de tipo etnográfico e pesquisa-ação e/ou participante).

A seguir, os resultados são apresentados com breves comentários.

| Ano | 2003/2004 | 2005 | 2006 | 2007 | 2008 | 2009 | 2010 | 2011 | 2012 | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 | TOTAL |
|---------------------------------|-----------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|-------|
| Número de Textos (Total) | 28 | 41 | 25 | 31 | 32 | 57 | 55 | 27 | 74 | 61 | 44 | 31 | 18 | 524 |
| Número de Textos (Selecionados) | 11 | 12 | 10 | 16 | 11 | 17 | 7 | 4 | 8 | 9 | 2 | 4 | 3 | 114 |
| Total | 39% | 29% | 40% | 52% | 34% | 30% | 13% | 15% | 11% | 15% | 5% | 13% | 17% | 22% |

Tabela 1. Disposição da quantidade anual e total dos trabalhos publicados no site LaboMídia/UFSC.

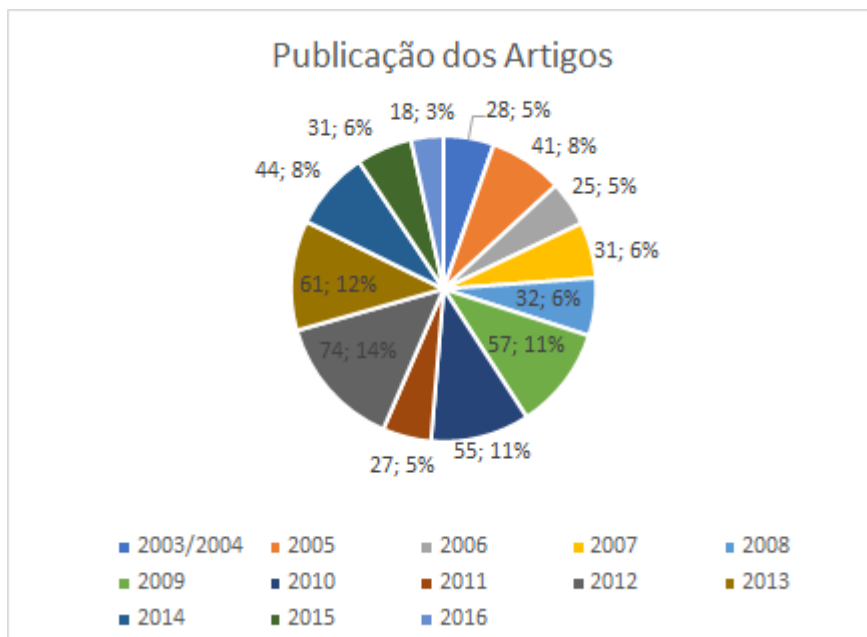


Gráfico 1. Distribuição anual dos trabalhos publicados no site LaboMídia/UFSC.

Na tabela 1 e gráfico 1 são apresentados a quantidade total de trabalhos publicados no site “Labomídia” e o número de trabalhos selecionados inicialmente a partir das palavras-chave separadas por aspas (“Mídia”, “Educação” e “Mídia-Educação. Sendo necessário o uso das aspas para que fosse possível filtrar e especificar a busca, apenas por temas específicos. A partir disto, num total de 524 artigos disponíveis *online*, foram selecionados 114, ou seja, 22% de sua totalidade, que atenderam aos critérios de seleção, com foco nos estudos e temática deste trabalho, assim como o montante dos estudos, todos foram classificados de acordo com as tabelas a seguir apresentadas.

| Tema da Educação Física | | 2003/2004 | | 2005 | | 2006 | | 2007 | | 2008 | | 2009 | | 2010 | | 2011 | | 2012 | | 2013 | | 2014 | | 2015 | | 2016 | | TOTAL | | | |
|-------------------------------------|--------------------------------|-----------|-------------|-----------|-------------|-----------|-------------|-----------|-------------|-----------|-------------|-----------|-------------|-----------|-------------|-----------|-------------|-----------|-------------|-----------|-------------|-----------|-------------|-----------|-------------|-----------|-------------|------------|-------------|---|----|
| | | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | | |
| Cultura de Movimento | Recreio | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 | 2% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 | 0% |
| | Parque | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 | 3% | 1 | 2% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 | 2% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 3 | 1% |
| na Escola | Outras Disciplinas | 3 | 11% | 4 | 10% | 1 | 4% | 2 | 6% | 3 | 9% | 4 | 7% | 3 | 5% | 1 | 4% | 6 | 8% | 4 | 7% | 2 | 5% | 4 | 13% | 1 | 6% | 38 | 7% | | |
| | Esporte | 8 | 29% | 10 | 24% | 9 | 36% | 8 | 26% | 15 | 47% | 22 | 39% | 20 | 36% | 11 | 41% | 27 | 36% | 21 | 34% | 23 | 52% | 11 | 35% | 7 | 39% | 192 | 37% | | |
| Educação Física | Ed Física | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | (Componente Curricular) | 6 | 21% | 14 | 34% | 7 | 28% | 11 | 35% | 6 | 19% | 10 | 18% | 14 | 25% | 5 | 19% | 16 | 22% | 21 | 34% | 7 | 16% | 9 | 29% | 3 | 17% | 129 | 25% | | |
| Conteúdos da Educação Física | Ginástica | 1 | 4% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 3 | 4% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 4 | 1% |
| | Logos/Barricadeiras | 2 | 7% | 3 | 7% | 0 | 0% | 2 | 6% | 2 | 6% | 2 | 4% | 2 | 4% | 2 | 7% | 2 | 3% | 3 | 5% | 2 | 5% | 2 | 6% | 1 | 6% | 25 | 5% | | |
| Práticas Corporais Expressivas | Lutas | 2 | 7% | 2 | 5% | 0 | 0% | 1 | 3% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 | 1% | 1 | 2% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 7 | 1% | | |
| | Práticas Corporais Expressivas | 2 | 7% | 1 | 2% | 1 | 4% | 1 | 3% | 1 | 3% | 2 | 4% | 2 | 4% | 1 | 4% | 2 | 3% | 1 | 2% | 2 | 5% | 2 | 6% | 1 | 6% | 19 | 4% | | |
| Práticas Corporais junto a Natureza | Práticas Corporais | 1 | 4% | 2 | 5% | 0 | 0% | 1 | 3% | 1 | 3% | 4 | 7% | 6 | 11% | 3 | 11% | 3 | 4% | 1 | 2% | 1 | 2% | 1 | 3% | 1 | 6% | 25 | 5% | | |
| | Atividades Aquáticas | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 | 2% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 | 0% | | |
| Práticas Corporais e sociedade | Práticas Corporais | 2 | 7% | 1 | 2% | 4 | 16% | 4 | 13% | 2 | 6% | 5 | 9% | 4 | 7% | 2 | 7% | 3 | 4% | 2 | 3% | 2 | 5% | 1 | 3% | 1 | 6% | 33 | 6% | | |
| | Práticas Corporais e saúde | 1 | 4% | 4 | 10% | 3 | 12% | 1 | 3% | 1 | 3% | 5 | 9% | 4 | 7% | 2 | 7% | 11 | 15% | 6 | 10% | 5 | 11% | 1 | 3% | 3 | 17% | 47 | 9% | | |
| TOTAL | | 28 | 100% | 41 | 100% | 25 | 100% | 31 | 100% | 32 | 100% | 57 | 100% | 55 | 100% | 27 | 100% | 74 | 100% | 61 | 100% | 44 | 100% | 31 | 100% | 18 | 100% | 524 | 100% | | |

Tabela 2. Distribuição dos temas da Educação Física abordados nos estudos.

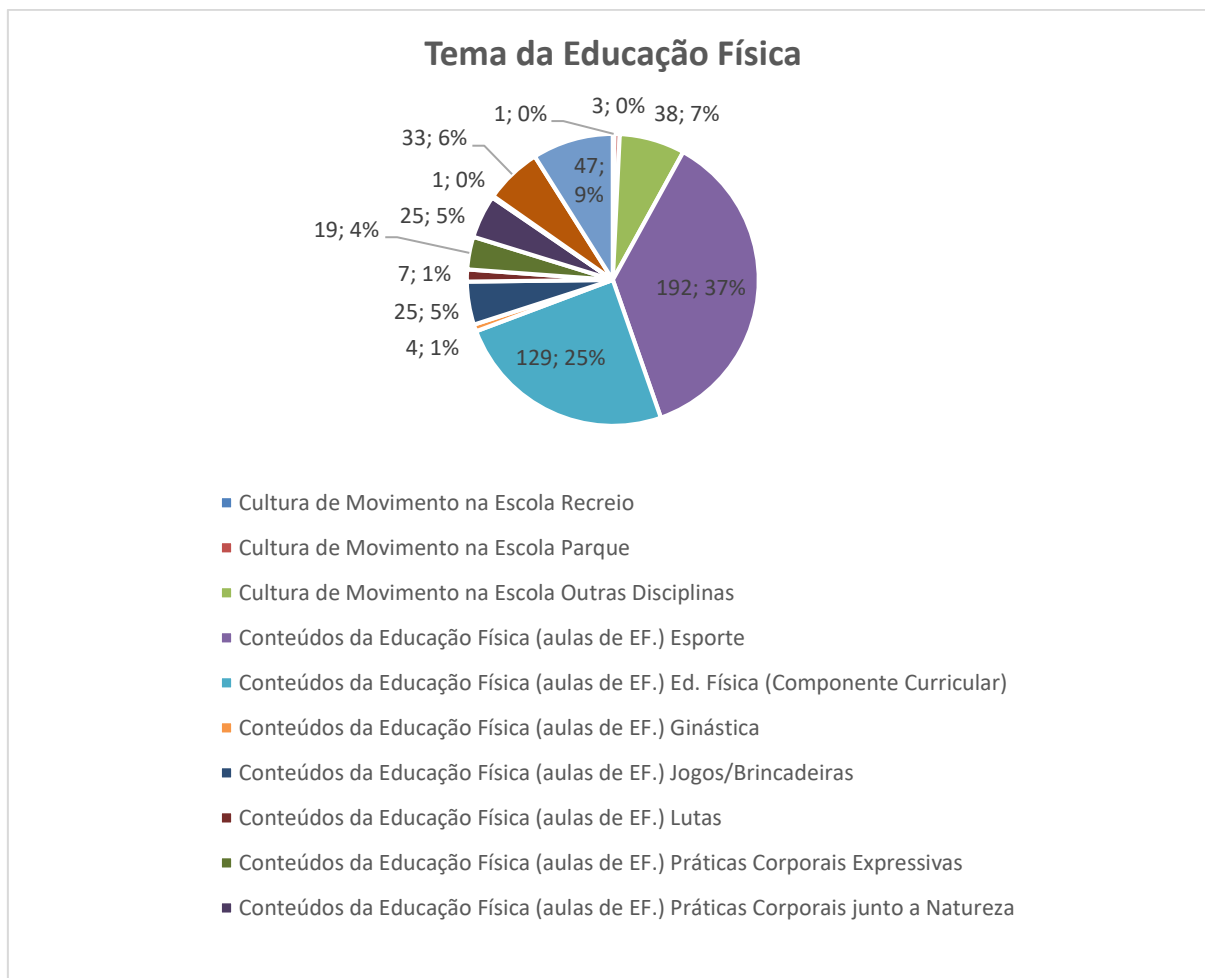


Gráfico 2. Distribuição dos temas da Educação Física abordados nos estudos.

De acordo com a tabela e gráfico 2, observamos que há muitos textos que abordam a Mídia como ferramenta de estudo presente nas aulas de Educação Física Escolar, como possibilidade pedagógica. Assim como podemos observar no trabalho realizado por Rhuan Nunes, em 2012 (MÍDIA-EDUCAÇÃO E EDUCAÇÃO FÍSICA: COMO FUNCIONA?), que aborda a mídia e seu uso nas aulas de Educação Física levando-se em consideração a importância das tecnologias de informação e comunicação na atualidade, em que a mídia-educação apresenta-se tanto como possibilidade conceitual, quanto metodológica, para a formação do sujeito crítico, reflexivo e produtor de conhecimento no ambiente escolar.

Outro ponto a se observar é o interesse pelos estudos da temática “Esporte” relacionado à Mídia, que este permanece hegemônico ao longo dos anos, sendo atribuída muitas vezes aos diversos megaeventos ocorridos no Brasil e mundo, ou seja, (Campeonatos Estaduais, Olimpíadas, Copa do Mundo etc.). Da mesma forma que se mantém constantes as abordagens sobre a categoria “Práticas Corporais e Saúde”, terceira mais pesquisada, que está atrelada as

diversas possibilidades didáticas, como disciplinas direcionadas às práticas corporais, sejam ginásticas, pilates, entre outras.

| Veículo Midiático | 2003/2004 | | 2005 | | 2006 | | 2007 | | 2008 | | 2009 | | 2010 | | 2011 | | 2012 | | 2013 | | 2014 | | 2015 | | 2016 | | TOTAL | |
|-------------------|-----------|-------------|-----------|-------------|-----------|-------------|-----------|-------------|-----------|-------------|-----------|-------------|-----------|-------------|-----------|-------------|-----------|-------------|-----------|-------------|-----------|-------------|-----------|-------------|-----------|-------------|------------|-------------|
| | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % |
| Mídia (Geral) | 12 | 43% | 13 | 32% | 7 | 28% | 17 | 55% | 9 | 28% | 11 | 19% | 20 | 36% | 11 | 41% | 23 | 31% | 23 | 38% | 15 | 34% | 9 | 29% | 3 | 17% | 173 | 33% |
| Jornal | 2 | 7% | 4 | 10% | 4 | 16% | 0 | 0% | 10 | 31% | 12 | 21% | 10 | 18% | 2 | 7% | 2 | 3% | 4 | 7% | 1 | 2% | 1 | 3% | 0 | 0% | 52 | 10% |
| Televisão | 9 | 32% | 6 | 15% | 4 | 16% | 9 | 29% | 6 | 19% | 8 | 14% | 5 | 9% | 2 | 7% | 7 | 9% | 3 | 5% | 10 | 23% | 5 | 16% | 1 | 6% | 75 | 14% |
| Rádio | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 | 2% | 4 | 7% | 1 | 4% | 1 | 1% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 7 | 1% |
| Cinema | 4 | 14% | 9 | 22% | 3 | 12% | 0 | 0% | 0 | 0% | 5 | 9% | 3 | 5% | 1 | 4% | 3 | 4% | 2 | 3% | 5 | 11% | 3 | 10% | 1 | 6% | 39 | 7% |
| Revista | 0 | 0% | 4 | 10% | 5 | 20% | 2 | 6% | 3 | 9% | 8 | 14% | 7 | 13% | 3 | 11% | 15 | 20% | 18 | 30% | 8 | 18% | 4 | 13% | 4 | 22% | 81 | 15% |
| Livro | 1 | 4% | 3 | 7% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 3 | 5% | 2 | 4% | 1 | 4% | 7 | 9% | 1 | 2% | 1 | 2% | 2 | 6% | 1 | 6% | 22 | 4% |
| Internet (Geral) | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 | 4% | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 | 2% | 2 | 4% | 1 | 4% | 2 | 3% | 2 | 3% | 1 | 2% | 3 | 10% | 3 | 17% | 16 | 3% |
| Redes Sociais | 0 | 0% | 1 | 2% | 1 | 4% | 2 | 6% | 2 | 6% | 1 | 2% | 2 | 4% | 2 | 7% | 8 | 11% | 2 | 3% | 1 | 2% | 3 | 10% | 4 | 22% | 29 | 6% |
| Jogos Eletrônicos | 0 | 0% | 1 | 2% | 0 | 0% | 1 | 3% | 2 | 6% | 7 | 12% | 0 | 0% | 3 | 11% | 6 | 8% | 6 | 10% | 2 | 5% | 1 | 3% | 1 | 6% | 30 | 6% |
| TOTAL | 28 | 100% | 41 | 100% | 25 | 100% | 31 | 100% | 32 | 100% | 57 | 100% | 55 | 100% | 27 | 100% | 74 | 100% | 61 | 100% | 44 | 100% | 31 | 100% | 18 | 100% | 524 | 100% |

Tabela 3. Distribuição dos veículos midiáticos abordados nos estudos.

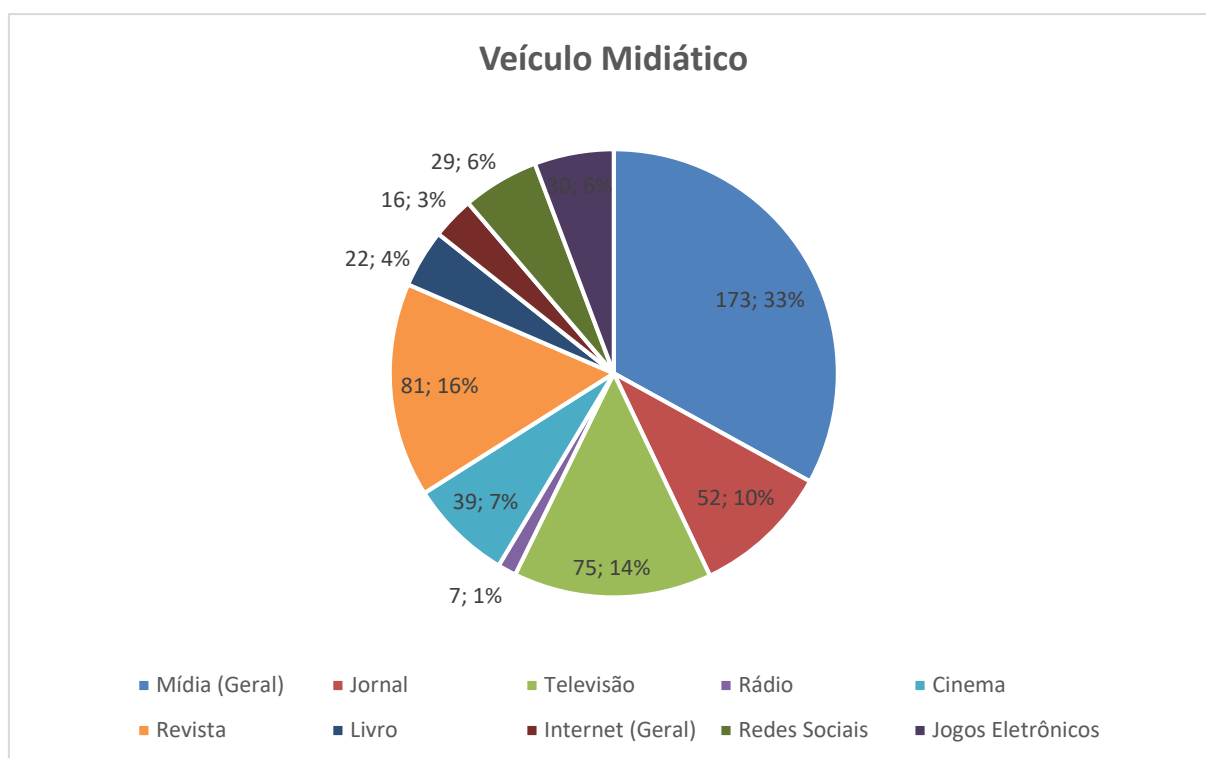


Gráfico 3. Distribuição dos veículos midiáticos abordados nos estudos.

Na tabela 3 e gráfico 3, observamos que os estudos abordando a Mídia em geral permanecem constantes ao longo dos anos. E isto está direcionado através das propostas didáticas quanto para investigações que tomem o corpo e o movimento em suas interfaces com as TIC's como objeto de estudo. Podemos observar no estudo coletivo, realizado por estuda Santos et al, em 2014; (ESTUDO DA PRODUÇÃO CIENTÍFICA SOBRE EDUCAÇÃO FÍSICA E MÍDIA/TICS EM PERIÓDICOS NACIONAIS 2006-2012), que buscaram descrever, classificar e analisar os textos publicados em 16 periódicos da área. O estudo indicou uma tendência do crescimento e do estreitamento das relações entre o campo de conhecimento

e a apropriação das TIC's. A investigação teve o intuito de realizar um levantamento da produção científica sobre Mídia/TIC's veiculada em periódicos da Educação Física no período de 2006/2012, apontando possíveis tendências e lacunas na produção acadêmica desse campo, tomando como referências outras pesquisas já realizadas sob a mesma temática.

Seguindo a análise do gráfico, podemos observar que jornal e revista, são outros veículos que merecem reconhecimento, mantendo certa regularidade, porém o destaque dos trabalhos, vai para os textos abordando a Televisão, isso se deve, possivelmente, à importância e hegemonia que este veículo adquiriu na segunda metade do século XX.

| Desenho Metodológico | | 2003/2004 | | 2005 | | 2006 | | 2007 | | 2008 | | 2009 | | 2010 | | 2011 | | 2012 | | 2013 | | 2014 | | 2015 | | 2016 | | TOTAL | |
|-----------------------|-------------------------------|-----------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|-------|------|
| | | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % |
| Fontes Bibliográficas | Pesquisa Bibliográfica | 10 | 36% | 16 | 39% | 9 | 36% | 7 | 23% | 9 | 28% | 15 | 26% | 17 | 31% | 6 | 22% | 20 | 27% | 16 | 26% | 14 | 32% | 6 | 19% | 3 | 17% | 148 | 28% |
| | Ensaio Teórico | 1 | 4% | 4 | 10% | 3 | 12% | 3 | 10% | 3 | 9% | 5 | 9% | 3 | 5% | 1 | 4% | 7 | 9% | 6 | 10% | 3 | 7% | 5 | 16% | 3 | 17% | 47 | 9% |
| Estudos de Campo | Descritivo | 11 | 39% | 13 | 32% | 7 | 28% | 6 | 19% | 15 | 47% | 23 | 40% | 22 | 40% | 10 | 37% | 23 | 31% | 23 | 38% | 16 | 36% | 10 | 32% | 5 | 28% | 184 | 35% |
| | Etnográfico | 0 | 0% | 1 | 2% | 1 | 4% | 3 | 10% | 1 | 3% | 4 | 7% | 2 | 4% | 4 | 15% | 3 | 4% | 3 | 5% | 6 | 14% | 4 | 13% | 4 | 22% | 36 | 7% |
| | Pesquisa-Ação ou Participante | 6 | 21% | 7 | 17% | 5 | 20% | 12 | 39% | 4 | 13% | 10 | 18% | 11 | 20% | 6 | 22% | 21 | 28% | 13 | 21% | 5 | 11% | 6 | 19% | 3 | 17% | 109 | 21% |
| TOTAL | | 28 | 100% | 41 | 100% | 25 | 100% | 31 | 100% | 32 | 100% | 57 | 100% | 55 | 100% | 27 | 100% | 74 | 100% | 61 | 100% | 44 | 100% | 31 | 100% | 18 | 100% | 524 | 100% |

Tabela 4. Distribuição dos desenhos metodológicos abordados nos estudos.

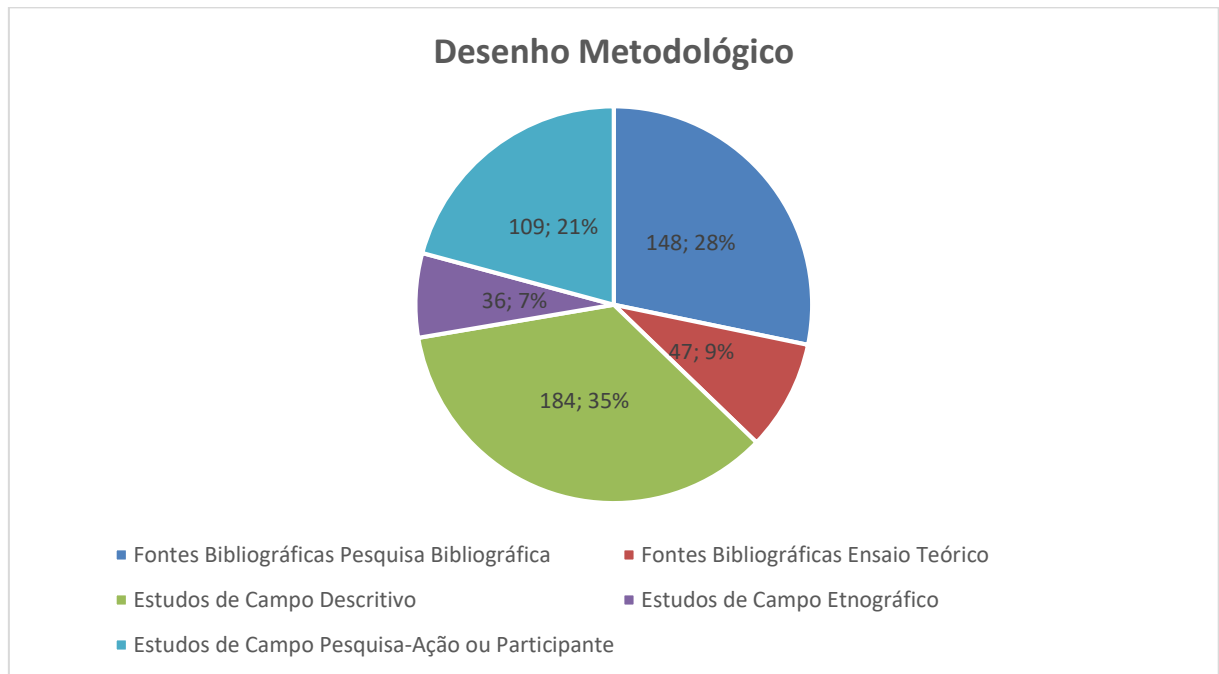


Gráfico 4. Distribuição dos desenhos metodológicos abordados nos estudos.

Na tabela 4 e gráfico 4, primeiramente observamos uma predominância de estudos na categoria “Fontes Bibliográficas”, onde em sua maioria o foco é Pesquisa Bibliográfica. Do outro lado vemos um certo equilíbrio em suas publicações e metodologias impostas nos

trabalhos da categoria “Estudo de Campo”, com exceção da categoria Pesquisa Etnográfica, talvez isso possa ser atribuído ao tempo necessário para o desenvolvimento deste estudo, quase inviáveis diante dos prazos impostos por agências formadoras e de fomento, embora poucos estudos apareçam ao longo dos anos. Podemos observar em um dos exemplos de estudo descritivo, com inspiração etnográfica realizado por Silvan Menezes e Giovani Pires, 2016; (MANIFESTAÇÕES SOCIAIS E MÍDIA NA COPA DAS CONFEDERAÇÕES 2013: ESTUDO COM PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA EM FORMAÇÃO INICIAL), onde o objetivo foi investigar de que maneira os professores de Educação Física em formação inicial atribuem significado ao discurso midiático-esportivo sobre megaeventos no âmbito da convergência digital, percebe-se que aquela perspectiva da seleção de futebol como um objeto de alienação do povo brasileiro é uma concepção que dificilmente pode ser determinada e confirmada, ou seja, a movimentação dos discursos da mídia e dos discursos que circularam nas redes sociais demonstra como o fato de ser apaixonado por futebol e pela seleção não necessariamente impede de se ter uma posição crítica no que diz respeito às demais questões sociais. Pode-se concluir com os dados impostos nos gráficos e tabelas, que 37% da totalidade são Fontes Bibliográficas e 63% de Estudos de Campo. Ou seja, predominam os estudos que buscam compreender a realidade a partir de estudos empíricos.

| Tema da Educação Física | | 2003/2004 | | 2005 | | 2006 | | 2007 | | 2008 | | 2009 | | 2010 | | 2011 | | 2012 | | 2013 | | 2014 | | 2015 | | 2016 | | TOTAL | | | |
|---|-------------------------------------|-----------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|-------|------|---|-----|
| | | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | | |
| Cultura de Movimento na Escola | Parque | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 | 33% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 | 3% |
| | Outras Disciplinas | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 2 | 50% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 2 | 5% |
| Conteúdos da Educação Física (aulas de EF.) | Esporte | 1 | 50% | 2 | 67% | 0 | 0% | 2 | 67% | 1 | 50% | 2 | 50% | 1 | 50% | 0 | 0% | 1 | 25% | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 | 25% | 2 | 40% | 13 | 33% | | |
| | Ed. Física (Componente Curricular) | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 | 50% | 1 | 25% | 0 | 0% | 1 | 50% | 1 | 25% | 2 | 67% | 2 | 50% | 2 | 50% | 3 | 60% | 13 | 33% | | |
| | Práticas Corporais Expressivas | 0 | 0% | 1 | 33% | 1 | 100% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 | 25% | 0 | 0% | 0 | 0% | 3 | 8% |
| | Práticas Corporais junto a Natureza | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 | 33% | 1 | 25% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 2 | 5% |
| | Práticas Corporais e sociedade | 1 | 50% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 | 3% |
| | Práticas Corporais e saúde | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 | 25% | 1 | 50% | 1 | 50% | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 | 25% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 4 | 10% |
| TOTAL | | 2 | 100% | 3 | 100% | 1 | 100% | 3 | 100% | 2 | 100% | 4 | 100% | 2 | 100% | 2 | 100% | 4 | 100% | 3 | 100% | 4 | 100% | 4 | 100% | 5 | 100% | 39 | 100% | | |

Tabela 5. Distribuição dos temas da Educação Física nas Teses e Dissertações.

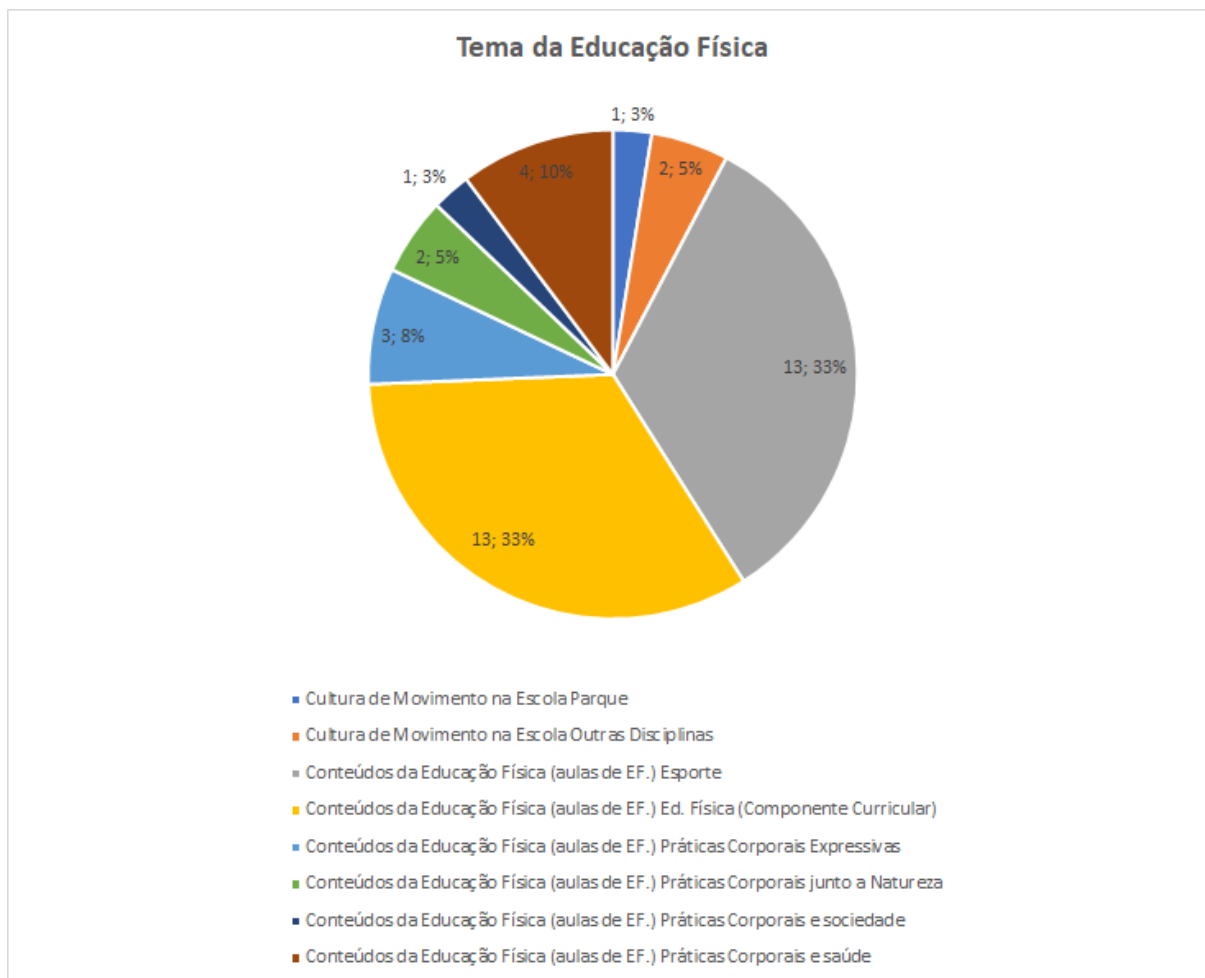


Gráfico 5. Distribuição dos temas da Educação Física nas Teses e Dissertações.

Na tabela 5 e no gráfico 5, estão apresentados os dados classificados nos critérios de seleção das teses e dissertações disponíveis também no “Labomídia”. Conforme citado acima, foram encontrados 39 trabalhos, e o que podemos perceber que há um certo equilíbrio nos temas apresentados, com exceção de trabalhos referentes ao “Esporte” e a “Educação Física como componente curricular”, assim como apresentado nos estudos do Victor de Abreu Azevedo, 2012; (JOGOS ELETRÔNICOS E EDUCAÇÃO: CONSTRUINDO UM ROTEIRO PARA SUA ANÁLISE PEDAGÓGICA), que diz respeito as possibilidades pedagógicas dos JE’s como ferramenta didática em aulas escolares, pelas suas características e possibilidades pedagógicas, podem também se tornar um dos principais formatos de mídia a serem utilizados como forma de apropriação pedagógica dos recursos tecnológicos existentes nas escolas.

| Veículo Midiático | 2003/2004 | | 2005 | | 2006 | | 2007 | | 2008 | | 2009 | | 2010 | | 2011 | | 2012 | | 2013 | | 2014 | | 2015 | | 2016 | | TOTAL | | | |
|-------------------|-----------|-------------|----------|-------------|----------|-------------|----------|-------------|----------|-------------|----------|-------------|----------|-------------|----------|-------------|----------|-------------|----------|-------------|----------|-------------|----------|-------------|----------|-------------|-----------|-------------|---|-----|
| | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | | |
| Mídia (Geral) | 0 | 0% | 1 | 33% | 0 | 0% | 1 | 33% | 1 | 50% | 2 | 50% | 0 | 0% | 1 | 50% | 1 | 25% | 2 | 67% | 3 | 75% | 2 | 50% | 2 | 40% | 16 | 41% | | |
| Jornal | 0 | 0% | 2 | 67% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 2 | 100% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 4 | 10% | | |
| Televisão | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 2 | 67% | 1 | 50% | 1 | 25% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 | 20% | 5 | 13% | | |
| Cinema | 1 | 50% | 0 | 0% | 1 | 100% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 | 50% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 | 25% | 1 | 20% | 5 | 13% |
| Internet (Geral) | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 | 25% | 0 | 0% | 1 | 25% | 0 | 0% | 0 | 0% | 2 | 5% | | |
| Redes Sociais | 1 | 50% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 | 33% | 0 | 0% | 1 | 25% | 1 | 20% | 4 | 10% | | |
| Jogos Eletrônicos | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 | 25% | 0 | 0% | 0 | 0% | 2 | 50% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 3 | 8% | | |
| TOTAL | 2 | 100% | 3 | 100% | 1 | 100% | 3 | 100% | 2 | 100% | 4 | 100% | 2 | 100% | 2 | 100% | 4 | 100% | 3 | 100% | 4 | 100% | 4 | 100% | 5 | 100% | 39 | 100% | | |

Tabela 6. Distribuição dos veículos midiáticos nas Teses e Dissertações.

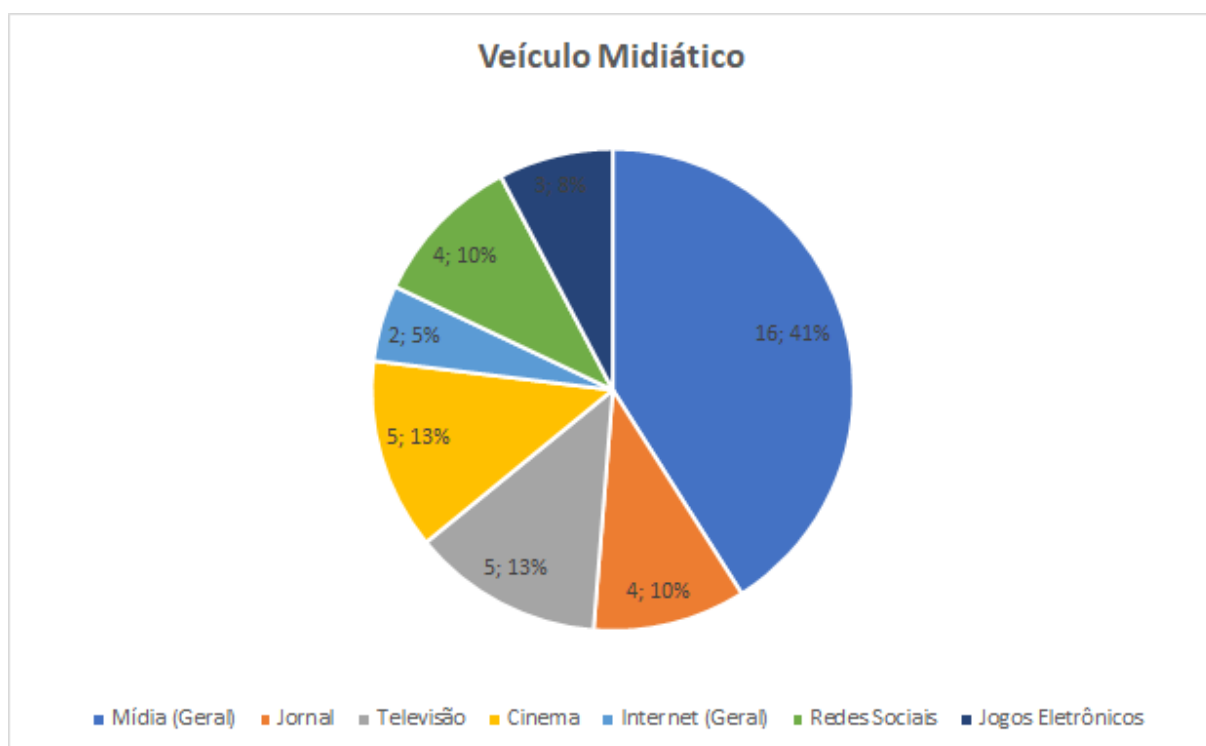


Gráfico 6. Distribuição dos veículos midiáticos nas Teses e Dissertações.

Na tabela 6 e no gráfico 6, observamos que há um pioneirismo quanto aos estudos relacionados às Mídias em geral (TIC's), enquanto os demais veículos apresentam um equilíbrio muito grande, sendo distribuídos ao decorrer dos anos. Detalhe para os números de trabalhos classificados como veículo central a Televisão, onde detêm maior concentração dos alunos, como podemos perceber em trabalhos como o da Iracema Munarim, 2007; (O IMAGINÁRIO MIDIÁTICO NA CULTURA DE MOVIMENTO DAS CRIANÇAS), tendo como foco o estudo de como estão se constituindo as brincadeiras das crianças, e suas diferentes formas de se-movimentar enquanto brincam, fazendo referência a personagens e cenários, criando situações e roteiros para brincadeiras a partir de histórias e programas de televisão, as crianças refletem e questionam, à sua maneira, o mundo que as cerca.

| Desenho Metodológico | 2003/2004 | | 2005 | | 2006 | | 2007 | | 2008 | | 2009 | | 2010 | | 2011 | | 2012 | | 2013 | | 2014 | | 2015 | | 2016 | | TOTAL | | | |
|-------------------------------|-----------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|-------|------|---|----|
| | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | | |
| Pesquisa Exploratória | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 | 25% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 | 3% |
| Estudo de caso | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 | 25% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 | 3% |
| Descritivo | 1 | 50% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 | 50% | 1 | 25% | 2 | 100% | 1 | 50% | 0 | 0% | 0 | 0% | 3 | 75% | 2 | 50% | 3 | 60% | 14 | 36% | | |
| Etnográfico | 0 | 0% | 1 | 33% | 0 | 0% | 1 | 33% | 0 | 0% | 2 | 50% | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 | 25% | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 | 25% | 0 | 0% | 6 | 15% | | |
| Pesquisa-Ação ou Participante | 1 | 50% | 2 | 67% | 1 | 100% | 2 | 67% | 1 | 50% | 1 | 25% | 0 | 0% | 1 | 50% | 1 | 25% | 3 | 100% | 1 | 25% | 1 | 25% | 2 | 40% | 17 | 44% | | |
| | 2 | 100% | 3 | 100% | 1 | 100% | 3 | 100% | 2 | 100% | 4 | 100% | 2 | 100% | 2 | 100% | 4 | 100% | 3 | 100% | 4 | 100% | 4 | 100% | 5 | 100% | 39 | 100% | | |

Tabela 7. Distribuição dos desenhos metodológicos nas Teses e Dissertações.

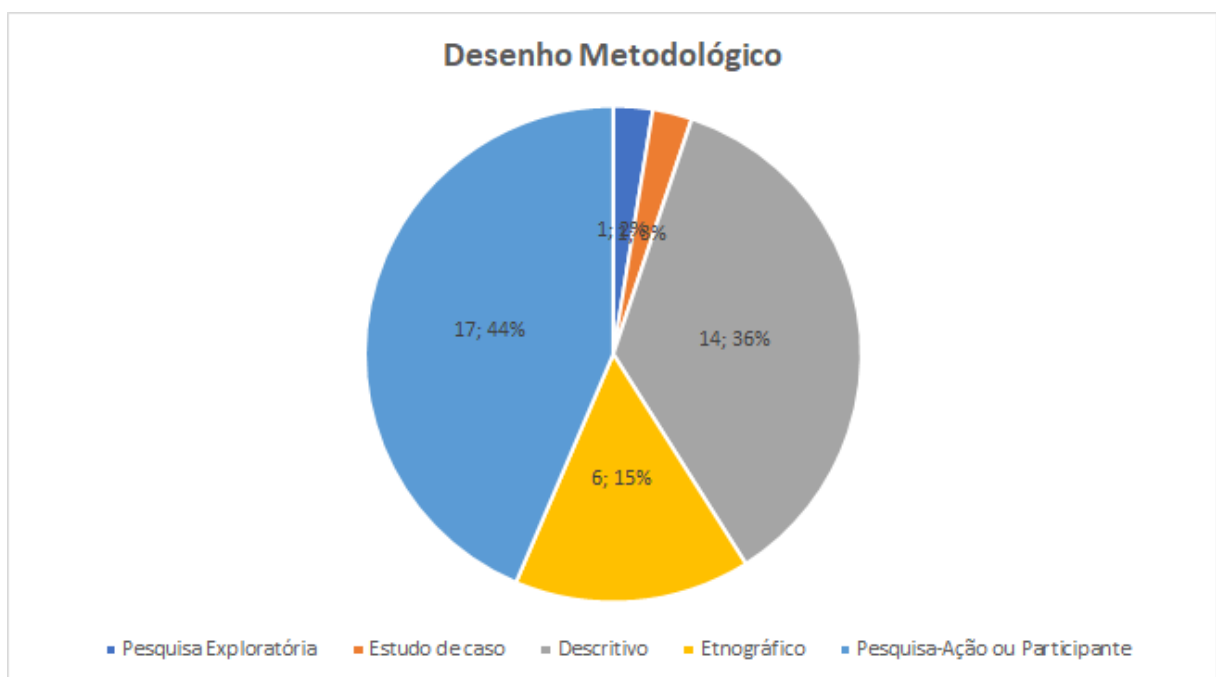


Gráfico 7. Distribuição dos desenhos metodológicos nas Teses e Dissertações.

Na tabela 7 e no gráfico 7, podemos perceber que a maioria dos trabalhos estão direcionadas às pesquisas participantes ou pesquisa-ação assim como pesquisas descritivas. Em contrapartida os demais estudos vêm mantendo um equilíbrio em suas publicações e metodologias propostas anuais. Como podemos perceber em um dos trabalhos realizados por Rogério Santos Pereira, 2014; (MULTILETRAMENTOS, TECNOLOGIAS DIGITAIS E OS LUGARES DO CORPO NA EDUCAÇÃO), e neste trabalho também classificado, que tem como questão central problematizar os lugares do corpo nos multiletramentos, ou seja, múltiplas modalidades de linguagem de ensino escolar de práticas sociais de leitura e escrita, entre elas as representações gestuais e as representações táteis aproximar teoria e senso comum, linguagem e movimento humano.

Sendo assim, as reflexões aqui trazidas, além dos gráficos, mostram a importância da área Mídia Educação no contexto pedagógico, o crescente número de estudos relacionados ao tema vem mostrando que há a possibilidade de utilização e adaptação quando nos referimos a alfabetização digital, ou até mesmo contribuição da Mídia na escolarização. Porém conforme afirma Giovani Pires e Rogério Pereira, 2016, p. 20:

[...] uma das limitações que a Mídia-Educação (Física) enfrenta ainda é o número reduzido de pesquisas e propostas de intervenção, decorrentes talvez da quase absoluta ausência dessa temática na formação inicial e continuada do professor de Educação Física. Talvez por conta da tradição curricular histórica da área, ainda são poucos os cursos que tomam a Mídia-Educação como disciplina obrigatória ou optativa, ou como eixo curricular, ou ainda meramente como um conteúdo de ensino.

Podemos associar assim essas práticas com outras disciplinas, como veículo de inserção nas aulas escolares, necessitando da interdisciplinaridade dos veículos digitais e físicos. Outra alternativa para essa posição é tentar incentivar professores e alunos a buscarem informações e conhecimento na área, através de uma formação continuada com temática midiática, apresentar novas propostas de metodologias aos alunos, já com a inserção dos jogos digitais. Há meios de se sanar essas barreiras, que cabe ao diálogo de ambas as partes o aperfeiçoamento e ao aprofundamento, em prol de uma cultura digital e o não isolamento das disciplinas aprendidas nas escolas.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo teve como objetivo encontrar e apontar as possibilidades pedagógicas das Mídias Digitais nas aulas de Educação Física Escolar, a partir da metodologia de análise de textos, onde foram encontrados dados e realizados os levantamentos e análises das produções do LaboMídia, no âmbito da Mídia Educação Física, a partir dos metadados, ou seja, (informações que dão visibilidade aos textos, resumos e palavras-chaves).

Essas análises nos mostraram que predominam, entre os temas abordados nos estudos do LaboMídia, as relações entre o esporte e a mídia como conteúdo da Educação Física, bem como análises que buscam problematizar o componente curricular Educação Física em suas relações com a mídia.

Por isso, é importante que a Educação Física se dedique aos estudos de como ocorrem as novas aprendizagens no ambiente midiático e de como são construídos os sentidos/significados, em interação com a mídia, sobre as diversas manifestações de práticas culturais de movimento, como o esporte, o lazer, etc. Nesta direção, a criação em 2003 do LaboMídia - Laboratório e Observatório da Mídia Esportiva - no Centro de Desportos/UFSC, institui-se em ponto de convergência para pesquisadores interessados em investigar possibilidades acadêmicas para o trato pedagógico da mídia esportiva na Educação Física. Promovendo através das suas linhas de pesquisa, numa predominância nas pesquisas coletivas (Análise de produtos da mídia e Estudo dos meios e processos midiáticos), contudo a presença dos estudos individuais de maneira expressiva na Mídia Educação Física, onde foram abordados uma massiva quantidade de trabalhos aqui também classificados.

Nesta linha de produção, com o intuito de obter subsídios a partir das possibilidades de apropriação das mídias na educação/Educação Física, precisamos alinhar um processo de capacitação dos professores nas formações iniciais e continuadas, incluindo temáticas que dialoguem com a alfabetização midiática, a mídia-educação, a cultura digital, apontando caminhos para a inserção destas tecnologias e discussões no cotidiano profissional dos docentes, possibilitando assim uma contribuição no processo de ensino aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Lynn. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. **Educação, Formação & Tecnologias**, v. 1, n. 2, p. [3-10], 2008. Disponível em: <<http://www.eft.educom.pt/index.php/eft/article/view/58/38>>. Acesso em: 25 out. 2017.
- AMORIM, Paula Karini Dias Ferreira; CASTRO, Darlene Teixeira. Mídias digitais: uma nova ambiência para a comunicação móvel. **I Encontro da História da Mídia da Região Norte**, 2010. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-regionais/norte/1o-encontro/artigos/Midias%20digitais%20uma%20nova%20ambiencia%20para%20a%20comunicacao%20movel.pdf>>. Acesso em: 25 out. 2017.
- ARANHA, Gláucio. Jogos Eletrônicos como um conceito chave para o desenvolvimento de aplicações imersivas e interativas para o aprendizado. **Ciências & Cognição**, v. 7, n. 1, p. 105-110, 2006. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-58212006000100009>. Acesso em: 25 out. 2017.
- ATHAYDE, Rafael. **Jogos digitais na educação física escolar: just dance now vai para sala de aula**. 2016. 50 f. Monografia (Especialização) - Curso de Educação na Cultura Digital, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016.
- AZEVEDO, Victor Abreu et al. A Produção do GTT Educação Física, Comunicação e Mídia/CBCE–Período 1997-2005: estudo de uma centena de textos. In: **Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte**. 2007. p. 1-6.
- AZEVEDO, Victor de Abreu et al. **Jogos eletrônicos e educação: construindo um roteiro para sua análise pedagógica**. 2012. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/96260/300915.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 25 out. 2017.
- BALASUBRAMANIAN, Nathan; WILSON, Brent G. Games and Simulations. In: SOCIETY FOR INFORMATION TECHNOLOGY AND TEACHER EDUCATION INTERNATIONAL CONFERENCE, 2006. **Proceedings...** v.1. 2006. Disponível em: <<http://site.aace.org/pubs/foresite/GamesAndSimulations1.pdf>>. Acesso em: 23 dez. 2007.
- BARACHO, Ana Flávia de Oliveira; GRIPP, Fernando Joaquim; DE LIMA, MÁRCIO ROBERTO. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 34, n. 1, p. 111-126, 2012. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbce/v34n1/v34n1a09>>. Acesso em: 25 out. 2017.
- BRANDÃO, Vanessa Cardozo. Comunicação e marketing na era digital: a internet como mídia e canal de vendas. **Intercom**, 2001. Disponível em: <<http://www.rede.bz/wp-content/files/biblioteca/63367481050614301224660314786789274330.pdf>>. Acesso em: 25 out. 2017.

CARTA de Florianópolis para a Mídia-Educação. In: GIRARDELLO, Gilka; FANTIN, Monica (org.) **Práticas culturais e consumo de mídias entre crianças**. Florianópolis: UFSC/CED/NUP, 2009.

CHAER, Galdino; DINIZ, Rafael Rosa Pereira; RIBEIRO, Elisa Antônia. A técnica do questionário na pesquisa educacional. **Revista Evidência**, v. 7, n. 7, 2012. Disponível em: <<http://www.uniaraxa.edu.br/ojs/index.php/evidencia/article/view/201/187>>. Acesso em: 25 out. 2017.

CRUZ, Dulce Márcia; RAMOS, Daniela Karine; DE ALBUQUERQUE, Rafael Marques. Jogos eletrônicos e aprendizagem: o que as crianças e jovens têm a dizer?. **Revista Contrapontos**, v. 12, n. 1, p. 87-96, 2012. Disponível em: <<https://siaiap32.univali.br/seer/index.php/rc/article/view/3013/2198>>. Acesso em: 25 out. 2017.

CRUZ, Dulce Márcia; RAMOS, Daniela Karine; R. M. DE A. Jogos Eletrônicos E Aprendizagem : O Que As Crianças E Os Jovens Têm a Dizer ? v. 12, p. 87–96, 2012.

DE OLIVEIRA MEDEIROS, Maxwell; SCHIMIGUEL, Juliano. Uma Abordagem para avaliação de jogos educativos: ênfase no ensino fundamental. In: **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)**. 2012. Disponível em: <<http://www.br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/1787/1548>>. Acesso em: 25 out. 2017.

DOS SANTOS, S. M.; PIRES, G. D. L. Manifestações sociais e mídia na Copa das Confederações 2013: Estudo com professores de educação física em formação inicial. **Movimento**, v. 22, n. 1, p. 199–210, 2016.

ESTÁCIO, R. J. Gamificação: **Estratégia para processos de aprendizagem Gamification: Strategy for learning processes**. Disponível em: <http://conahpa.sites.ufsc.br/wp-content/uploads/2015/06/ID233_Braga-Obregon.pdf>. Acesso em: 25 out. 2017.

FANTIN, M.; GIRARDELLO, G. E. P. Diante do abismo digital: mídia-educação e mediações culturais. **Perspectiva**, v. 27, n. 1, p. 69–96, 2010.

FANTIN, Monica. Crianças e games na escola: entre paisagens e práticas. **Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud**, v. 13, n. 1, p. 195-208, 2015.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Renote**, v. 11, n. 1, 2013. Disponível em: <<http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v13n1/v13n1a12.pdf>>. Acesso em: 25 out. 2017.

FINCO, Mateus David; AB, Fraga. Rompendo fronteiras na Educação Física através dos videogames com interação corporal. **Motriz: Rev Educ Fís**, v. 18, n. 3, p. 533-41, 2012. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/motriz/v18n3/a14v18n3>>. Acesso em: 25 out. 2017.

FORMANSKI, Francieli Napolini; ALVES, João Bosco. Gamificação aplicada à aprendizagem de grupo. In: Congresso nacional de excelência em gestão, Não use números Romanos ou letras, use somente números Arábicos., 2015, Rio de Janeiro. **Transformação**

Organizacional para a Sustentabilidade. Rio de Janeiro: Makron, 2015. p. 1 - 11.

Disponível em:

<https://www.researchgate.net/profile/Francieli_Formanski/publication/268446425_Uso_da_Gameficacao_na_Gestao_de_Organizacao_em_Rede/links/546b789f0cf2397f7831c140/Usoda-Gameficacao-na-Gestao-de-Organizacao-em-Rede.pdf>. Acesso em: 25 out. 2017.

GEE, James Paul. Bons videogames e boa aprendizagem. **Perspectiva**, v. 27, n. 1, p. 167-178, 2009. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2009v27n1p167/14515>>. Acesso em: 25 out. 2017.

GIL, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. **São Paulo**, v. 5, n. 61, p. 16-17, 2002.

GIRARDELLO, Gilka; FANTIN, Mônica (orgs.). **Práticas culturais e consumo de mídias entre crianças.** Florianópolis : NUP/CED/UFSC, 2009.

GIRARDELLO, G.; OROFINO, I. Crianças , cultura e participação : um olhar sobre a mídia-educação no Brasil. **Comunicação, mídia e consumo**, v. 9, n. 25, p. 73–90, 2012.

GOMES, Jussara Lopes; FILHO, Nei Alberto Salles. **Jogos: a importância no processo educacional.** Disponível em:

<<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1562-8.pdf>>. Acesso em: 25 out. 2017.

KELLNER, Douglas; SHARE, Jeff. Educação para a leitura crítica da mídia, democracia radical e a reconstrução da educação. **Educação & Sociedade**, v. 29, n. 104, 2008.

KENSKI, Vani. O impacto da mídia e das novas tecnologias de comunicação na Educação Física. **Motriz**, v. 1, n. 2, p. 129-133, 1995. Disponível em

<http://www.rc.unesp.br/ib/efisica/motriz/01n2/1_2_Vani.pdf>. Acesso em: 25 out. 2017.

LE BOULCH, Jean. **A educação pelo movimento: a psicocinética na idade escolar.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1984.

LIMA JUNIOR, Walter Teixeira. Mídia social conectada: produção colaborativa de informação de relevância social em ambiente tecnológico digital. **Líbero**, v. 12, n. 24, p. 95-106, 2009. Disponível em:

<<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/libero/article/viewFile/6788/6130>>. Acesso em: 25 out. 2017.

LORENZI, Giovanni de et al. Projeto: dicionário crítico de lazer /celar/effto/ufmg mídia. 1998.

MEZZARROBA, Cristiano; GARCIA, Luciana Carolline Pina; DORENSKI, Sérgio. Mídia-Educação e suas interfaces com a Educação Física: Algumas experiências do LaboMidia/UFS. **Praxia-Revista on line de Educação Física da UEG**, v. 1, n. 2, p. 118-130, 2013.

MIRANDA, Adriana Aguiar. A psicomotricidade na aprendizagem escolar. **Monografia (Especialização em Psicomotricidade).** Universidade Cândido Mendes, Rio de Janeiro,

2002. Disponível em:

<<http://www.avm.edu.br/monopdf/7/ADRIANA%20AGUIAR%20MIRANDA.pdf>>. Acesso em: 25 out. 2017.

MUNARIM, Iracema et al. Brincando na escola: o imaginário midiático na cultura de movimento das crianças. 2007.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil: psicomotricidade: alternativas pedagógicas**. Porto alegre: Prodil, 1995.

NUNES, Rhuan José dos Santos. **MÍDIA-EDUCAÇÃO E EDUCAÇÃO FÍSICA: COMO FUNCIONA?**. IX SEMANA DE EDUCAÇÃO FÍSICA. Sergipe: **Educação Física e Compromisso Social**, 2012. 20 p.

PELLIZZARI, Adriana et al. Teoria da aprendizagem significativa segundo Ausubel. **Revista PEC**, v. 2, n. 1, p. 37-42, 2002. Disponível em: <<http://files.gpecea-usp.webnode.com.br/200000393-74efd75e9b/MEQII-2013-%20TEXTOS%20COMPLEMENTARES-%20AULA%205.pdf>>. Acesso em: 25 out. 2017.

PEREIRA, Rogério Santos et al. Multiletramentos, Tecnologias digitais e os lugares do corpo na educação. 2014.

RUFINO, Dorca; SOUZA, Isabela Augusta Andrade. Dificuldades de aprendizagem na escola: o olhar do professor. **Eventos Pedagógicos**, v. 3, n. 3, p. 44-52, 2012.

SANTOS, Adriana Melo. **Jogos Eletrônicos e Educação Ambiental**. Disponível em: <<http://contemgames.com.br/downloads/artigos/jogos-eletronicos-e-educacao-ambiental.pdf>>. Acesso em: 25 out. 2017.

SANTOS, S. M. DOS et al. Estudo da produção científica sobre Educação Física e Mídia/TICs em periódicos nacionais (2006-2012). **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 36, n. 2, p. 123–139, 2014.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania Ribas. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. **Renote**, v. 6, n. 1, 2008.

SILVEIRA, Guilherme Carvalho Franco da; TORRES, Livia Maria Zahra Barud. **Educação física escolar: um olhar sobre os jogos eletrônicos**. Disponível em: <<http://www.cbce.org.br/docs/cd/resumos/157.pdf>>. Acesso em: 26 ago. 2017.

VALENTE, José Armando. Pesquisa, comunicação e aprendizagem com o computador. **O papel do computador no processo ensino-aprendizagem**. In: **ALMEIDA, MEB**, p. 22-31, 2005. Disponível em: <cmapspublic.ihmc.us/rid=1HXFXQKSB-23XMNVQ-M9/VALENTE_2005.pdf>. Acesso em: 25 out. 2017.