



## EDUCAÇÃO (FÍSICA) NA CULTURA DIGITAL: MEMÓRIA DA PRODUÇÃO DE UM CURSO NA MODALIDADE EAD<sup>1</sup>

Juliano Silveira; Lyana Thédiga Miranda; Rodrigo Ferrari; André Marsiglia Quaranta; Gilson Cruz Junior

### RESUMO

*Relato de experiência que registra a memória da participação de um grupo de pesquisadores na produção de conteúdo para o núcleo específico de Educação Física do curso de especialização Educação na Cultura Digital, modalidade EAD, desenvolvido pelo LANTEC/UFSC e NUTES/UFSC para o ProInfo/MEC, disponível em catálogo online para ser ofertado por IES interessadas.*

**PALAVRAS-CHAVE:** *Educação Física; Cultura Digital; Educação a Distância*

### ABSTRACT

*Experience report which records the memory of the participation of a group of researchers in the production of content for the specific core of Physical Education of the Specialization course on Education in the Digital Culture, Distance Education mode, developed by LANTEC/UFSC to the Proinfo/MEC, available in online catalog to be offered by interested universities.*

**KEYWORDS:** *Physical Education; Digital Culture; Distance Education*

### RESUMEN

*Relato de experiencia que registra la memoria de la participación de un grupo de investigadores en la producción de contenidos para el núcleo específico de Educación Física del curso de Especialización en Educación en la cultura digital, la modalidad EAD,*

<sup>1</sup> O presente trabalho não contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para sua realização.



*desarrollado por LANTEC / UFSC y Proinfo / MEC, disponible en catálogo en línea para ser ofrecido por las universidades interesadas.*

**PALABRAS-CLAVES:** *Educación Física; Cultura Digital; Educación a distancia*

## 1) INTRODUÇÃO

Há na sociedade contemporânea razoável consenso a respeito da presença e da importância crescente das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC). Em nosso cotidiano, interagimos cada vez mais através desse suporte tecnológico, seja com nossos interlocutores mais próximos, através de canais de comunicação síncrona ou assíncrona (mensagem de texto, de voz, imagens, etc.), seja com fontes de distribuição massificada de informação (portais, jornais e livros digitais, redes sociais, etc.). Com a internet, a experiência humana parece ter adentrado irreversivelmente na cultura digital, em outras palavras, num período do nosso processo civilizatório em que os modos de produção, circulação, consumo e reprodução dos significados que atribuímos (e compartilhamos) às coisas, símbolos, técnicas, valores, etc. contam com relevante aporte das TDIC.

A popularização dos recursos digitais e do acesso à web, aliado ao ingresso cada vez mais precoce à cultura digital, faz com que as novas gerações de “nativos digitais” estejam mais capacitadas a lidar com as TDIC do que aquelas que, como “migrantes digitais”<sup>2</sup>, precisam adaptar-se aos novos modos de criação/expressão. De qualquer modo, com mais ou menos dificuldades, todos terminamos por dominar as habilidades básicas que nos permitem atuar em nossas ações particulares cotidianas, com razoável segurança, no ambiente da cultura digital.

Apesar disso, em algumas áreas de intervenção profissional temos enormes dificuldades de pensarmos e agirmos em consonância com as perspectivas abertas pelos

<sup>2</sup> A dicotomia “nativos digitais x migrantes digitais” é de Marc Prensky (2001). Apesar dos limites teórico-conceituais que expressões dualistas como essa carregam, optamos pelo seu uso aqui com propósito meramente ilustrativo.



meios digitais, como, por exemplo, a educação escolar. Esta parece ainda refém da tradição didático-pedagógica que se baseia em processos presenciais e unidirecionais, fulcrados na figura do professor. Sentindo-se incapaz de incorporar à sua prática pedagógica os recursos tecnológicos que emprega no seu cotidiano, o professor deixa de contar com uma potente ferramenta didática e trava essa possibilidade de interlocução com seus alunos, cujas formas de aprendizagem são fortemente balizadas pelas linguagens comuns à cultura digital.

Diante de tal constatação, políticas públicas tem sido desenvolvidas no intuito de promover a inclusão digital, como é o caso do ProInfo – Programa Nacional de Tecnologia Educacional, com base na Secretaria de Ensino Básico do Ministério da Educação e ações descentralizadas e cooperativas com os NTEs – Núcleos de Tecnologia Educacional das Secretarias Estaduais e/ou Municipais de Educação.

Destaca-se também o Programa Nacional de Formação Continuada de Professores, o ProInfo Integrado, que promove a oferta de conteúdos e recursos educacionais abertos, disponibilizados em plataformas digitais como o Portal do Professor e o Banco Internacional de Objetos Educacionais.

Mais recentemente, o ProInfo resolveu desenvolver uma estratégia de formação que considerasse a escola como produtora de cultura também no âmbito digital. Para tanto, associou-se ao LANTEC/CED/UFSC – Laboratório de Novas Tecnologias, e ao NUTES – Núcleo de Multiprojeto de Tecnologia Educacional da Pro-Reitoria de Graduação da UFSC, para desenvolver o curso *Educação na Cultura Digital*<sup>3</sup>. Trata-se de um curso de especialização *latu-senso*, na modalidade EAD, integralmente em formato hipermídia, que pode ser acessado no próprio site do curso ou através de aplicativo para tablet e smartphone (BRASIL, 2014).

<sup>3</sup> O curso já está disponível no catálogo ProInfo/MEC (<http://educacaonaculturadigital.mec.gov.br/>) e encontra-se em desenvolvimento, na forma de oferta-piloto, pela própria UFSC e por outras duas universidades federais.



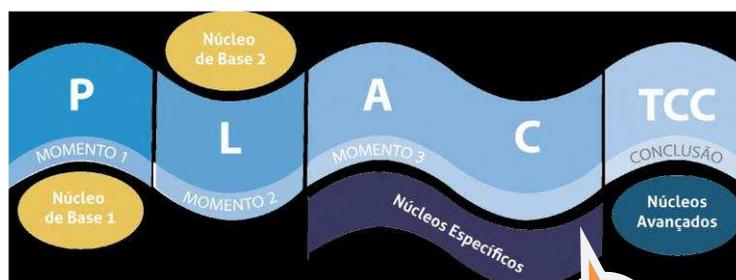
Conforme Ramos *et al.* (2013-a), a proposta do curso Educação na Cultura Digital orienta-se por princípios que, entre outros, consideram:

- Articulação entre princípios teóricos e experiência pessoal e profissional;
- Fortalecimento de princípios epistemológicos, éticos e políticos, visando o aprimoramento de uma atuação crítica e criativa de caráter emancipatório;
- Formação de caráter contínuo flexível e permanente, apoiada na colaboração entre pares;
- Formação para integração crítica e criativa das tecnologias digitais ao currículo;
- Promoção da escola como unidade formadora, que reflete e planeja coletivamente sobre sua formação e desenvolvimento profissional;
- Adoção da investigação e pesquisa como princípio pedagógico.

A proposta do curso é desenvolvida em dezoito meses, tem duração mínima de 360 horas, distribuídas numa estrutura com três componentes principais: i) Plano de Ação Coletivo (PLAC), eixo dorsal do curso; ii) Núcleos de Estudo (NE Básicos, Específicos e Avançados); iii) Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

A imagem abaixo (Fig. 1) demonstra a sequência de desenvolvimento do curso e onde ser insere o NE Educação Física:

Fig.1: Cronograma do curso Educação na Cultura Digital





Fonte: RAMOS *et al.* (2013-b)

É a respeito da produção do Núcleo Específico Educação Física que se passa a ocupar o presente relato de experiência.

## 2) A EDUCAÇÃO FÍSICA NA CULTURA DIGITAL

Passados alguns meses da constituição do comitê científico e pedagógico do curso e da definição das linhas mestras que regulariam a proposta de formação, pesquisadores e grupos de pesquisa das diferentes áreas do conhecimento, de várias IES públicas e privadas do país, com alguma experiência em educação e tecnologia, passaram a ser convidados para engajarem-se ao grupo, recebendo a incumbência de produzir os conteúdos dos NE.

O Grupo de Pesquisa do qual fazemos parte foi convidado a participar do projeto após as demais áreas de conhecimento já terem constituído suas equipes e participado do I Encontro Nacional do Curso de Educação na Cultura Digital (Florianópolis, fev./2013), que visava engajá-los ao projeto pedagógico do curso. Por conta desse ingresso posterior, àquela altura (abril/2013), restava-nos cerca de 45 dias para nos apropriarmos dos princípios teóricos e metodológicos da proposta pedagógica do curso e produzirmos o PEA – Plano de Ensino Aprendizagem – do NE Educação Física, primeira produção exigida no cronograma de criação do curso<sup>4</sup>.

Tratamos logo de constituir nossa equipe de trabalho, que assumiu esse compromisso coletivo. Dela faziam parte o então coordenador do Grupo de Pesquisa, quatro pós-graduandos e um professor da rede municipal de ensino de Florianópolis, com título de mestre em Educação Física conforme estabelecia a proposta do curso<sup>5</sup>. Também

<sup>4</sup> O PEA deveria ser um plano de atividades, envolvendo ementa, objetivos, situações de ensino e avaliação, tudo isso perpassado pelas TDIC e justificado/fundamentado teórico-conceitualmente.

<sup>5</sup> Uma das exigências feitas às equipes responsáveis pelos NE é que houvesse a participação de no mínimo um professor atuante em escola como coautor, para garantir que a produção tivesse organicidade e compatibilidade com as possibilidades de produção coletiva tendo a escola como unidade formativa.



contamos com a mediação feita pela Designer Educacional (DE), também docente de Educação Física da rede municipal de Florianópolis, o que facilitava os diálogos e a transformou, na verdade, em mais uma participante da equipe de autores.

Alguns desafios importantes se colocavam a essa equipe: i) apesar de todos nós termos envolvimento com ensino, extensão e pesquisa no campo dos estudos de Mídia-Educação Física, nossa experiência com o ensino na modalidade EAD era bastante restrita; com exceção de um pesquisador, que em sua dissertação de mestrado havia estudado o estágio supervisionado em um polo presencial de um curso de licenciatura em Educação Física na modalidade EAD, e de outro, que havia atuado certo tempo como tutor de um curso de licenciatura semi-presencial, os demais não tinham qualquer experiência com educação a distância; ii) o tempo disponível para a produção do primeiro produto (o PEA) era pequeno, sobretudo em vista dessa falta de experiência com a modalidade de ensino; iii) como a Educação Física tinha sido contemplada em apenas um NE, precisávamos abarcar todas as etapas do ensino básico, da educação infantil ao ensino médio.

A proposta metodológica do curso, expressa nos documentos aos quais tivemos acesso, incentivava a ideia de os NE valorizarem o protagonismo dos professores-cursistas, através de situações de ensino/pesquisa que envolvessem práticas pedagógicas na escola. Para levá-los a pensar nisso, tínhamos como orientação a produção do que se chamou “cenários”, isto é, situações pensadas e/ou relatos de práticas, envolvendo os conteúdos específicos perpassados pelas TDIC desde o seu planejamento até a sua socialização.

Diante disso e tendo como referência o terceiro desafio referido acima (atender todos os níveis de ensino no mesmo NE), planejamos no nosso PEA a construção de três “cenários” (denominados “tópicos” na versão final do material do curso), todos pensados a partir das interlocuções possíveis com a cultura digital: 1) Lazer, jogos e brincadeiras; 2) o Esporte e suas novas vivências; c) Corpo, saúde e estética. Ainda que não exclusivamente, consideramos que o primeiro tema adéqua-se à educação infantil e anos iniciais do fundamental; o segundo, aos anos finais do fundamental e ao ensino médio; e o terceiro estaria indicado para o ensino médio, incluindo a educação de jovens e adultos.



Para situarmos a discussão da Educação Física na Cultura Digital, sentimos necessidade de criar, antecipando-se aos cenários, dois tópicos conceituais prévios, que trataram respectivamente: 1) da Educação Física como “componente curricular integrado ao projeto pedagógico da escola” e 2) das relações estabelecidas entre a Educação Física escolar e o conceito de Mídia-Educação (ou Mídia-Educação Física).

A ementa do PEA/NE Educação Física ficou assim constituída:

A Educação Física, integrada ao projeto político-pedagógico da escola, como componente curricular da Educação Básica – da Educação Infantil ao Ensino Médio; as práticas corporais como objeto de ensino e aprendizagem numa tríplice perspectiva: o *saber-fazer* (experiências), o *saber-sobre o fazer* (conhecimentos) e o *saber-porque fazer* (autonomia); cruzamentos da Educação Física e a Cultura Digital: a mídia-educação como caminho teórico-metodológico.

Para contemplar essa ementa, a proposta metodológica do Núcleo, buscou atender aos princípios gerais do projeto de curso e expressar a intenção de provocar uma reflexão interdisciplinar na qual os cursistas poderiam interagir em três instâncias: i) a Educação Física como componente curricular, com conhecimentos, habilidades e atribuições específicas na formação escolar; ii) a cultura digital, nos seus inúmeros atravessamentos com as práticas corporais na cotidianidade e; iii) as possibilidades de construção de estratégias teórico-metodológicas criativas e críticas com as TDIC, que aproximem e ampliem o olhar sobre a importância cultural do componente curricular Educação Física no âmbito da cultura digital.

A partir da aprovação do nosso PEA, passamos a produzir e recolher os materiais que iriam consolidar os cenários que havíamos proposto. Nesse sentido, foram identificados textos, vídeos, fotos, disponíveis on line; foram recolhidas sugestões de relatos e experiências desenvolvidas por pesquisadores ligados ao nosso Grupo de Pesquisa; foram pensadas estratégias de ensino que contemplassem os princípios do curso e do NE. Além disso, foram gravadas entrevistas e depoimentos, produzidos desenhos e animações, etc.



Cada um dos tópicos do NE conta também com um conjunto de sugestões de atividades para os cursistas, a serem avaliadas pelo docente/tutor, quando em oferta, como possibilidades de realização de práticas pedagógicas da Educação Física no âmbito da cultura digital.

### 3) FUNDAMENTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS QUE EMBASARAM AS PROPOSTAS DO NE EDUCAÇÃO FÍSICA

Neste tópico, apresentaremos os fundamentos teórico-metodológicos que embasaram as ações propostas no NEEF, assim como as justificativas para a escolha dos temas desenvolvidos durante o curso, expondo perspectivas de ações e desafios didáticos pedagógicos para uma proposta de educação na cultura digital.

Para tal, inicialmente apresentaremos reflexões sobre a nova condição da Educação Física, a partir da LDB 9394/96, como componente curricular; depois, esboçaremos algumas articulações da Educação Física escolar com o conceito de mídia-educação; em seguida, abordaremos sinteticamente os três tópicos/conteúdos escolhidos, respectivamente: 1) Lazer, jogos e brincadeiras; 2) O esporte e suas novas vivências; e 3) Corpo, saúde e estética.

#### 3.1) ASPECTOS CONCEITUAIS PARA DEMARCAR A EDUCAÇÃO FÍSICA COMO COMPONENTE DO CURRÍCULO ESCOLAR

A recente caracterização da Educação Física como componente curricular obrigatório da educação básica, integrado ao projeto pedagógico da escola (LDB n. 9394/96, art. 26; § 3º), ao mesmo tempo em que representou um avanço significativo para a área/campo<sup>6</sup> também estabeleceu novas demandas para todos que compõem sua

<sup>6</sup> Optamos por usar essa expressão composta porque não há, até o momento, um consenso de que a Educação Física seja ou possa vir a se constituir, epistemologicamente, uma área do conhecimento, embora seja este o termo mais usado. A compreensão da Educação Física como campo parece ser mais condizente com o seu atual estágio de desenvolvimento, cujos contornos e objeto de estudo são ainda difusos.



comunidade acadêmica e profissional. A superação da sua compreensão como mera “atividade”, herança histórica do seu envolvimento com instituições e práticas já consolidadas (como o pensamento médico-higienista, o militarismo e o fenômeno esportivo) implica que a Educação Física escolar repense seus objetivos, propósitos, conteúdos, linguagens e metodologias, procurando mostrar sua relevância no contexto do currículo escolar, como alertam Caparroz e Bracht (2007).

Apesar dos avanços no âmbito da produção de conhecimentos, com a ampliação dos aportes teóricos e a consolidação acadêmica de nossa área, a Educação Física parece não ter conseguido ainda promover mudanças significativas em suas práticas pedagógicas na escola. Para Gonzáles e Fensterseifer (2009, 2010), estaríamos entre o “não mais” e o “ainda não”, expressão com a qual exprimem o entendimento de que a comunidade da área já tem uma razoável compreensão do que não faz mais sentido na Educação Física escolar, mas ainda não conseguiu construir alternativas relativamente consolidadas na forma de novos fazeres pedagógicos.

As práticas de movimento humano historicamente produzidas e socialmente compartilhadas constituem-se em uma dada dimensão da cultura (que denominamos cultura de movimento), cujas manifestações mais conhecidas na sociedade contemporânea são: esporte, ginástica, jogos, lutas e danças. A sua tematização, isto é, a produção de conhecimentos sistematizados sobre estas práticas corporais características da cultura de movimento, configura-se como o objeto de estudo da área/campo que reconhecemos como Educação Física.

Assim, a integração orgânica da Educação Física a essa escola como disciplina, tal como preconiza a LDB, requer o exercício da transposição didática dos conhecimentos sistematizados sobre as manifestações da cultura de movimento para a forma de *conteúdos didáticos* que, embora possam manter as mesmas denominações (esporte, jogos, etc.), precisam ser submetidos a um trato pedagógico que os faça eixos de desenvolvimento de um conhecimento específico no âmbito da escola, o conhecimento “da” Educação Física.



Se a característica principal deste conhecimento é o fato dele ser construído predominantemente pelo fazer, isto é, na e pela prática, embora não se reduza a ela, a especificidade do conhecimento da Educação Física escolar é que este precisa atender a uma intenção triádica, que é a de ser, ao mesmo tempo, um “saber-fazer”, um “saber-sobre o fazer” e um “saber-porque fazer”.

Por *saber-fazer*, entendemos as muitas possibilidades de aprendizagens e aquisição de habilidades corporais decorrentes de experiências com as manifestações da cultura de movimento pedagogicamente tratadas no âmbito da Educação Física escolar; corresponderia, na perspectiva de categorias educacionais proposta por Kunz (1994), ao desenvolvimento de uma competência técnica objetiva a respeito das práticas corporais sobre esporte, lutas, danças, etc.

Já o *saber-sobre o fazer* é o conjunto de conhecimentos desenvolvidos através da mediação pedagógica proporcionada pelo professor entre os saberes das experiências, as formas sistematizadas das manifestações da cultura de movimento e os aportes teóricos advindos das diversas disciplinas científicas que perpassam e impactam a cultura de movimento.

A última dimensão da tríade da Educação Física escolar refere-se ao *saber-porque fazer*, âmbito do fazer pedagógico específico que visa ao desenvolvimento de atitudes favoráveis a vivência de práticas corporais por parte dos alunos, de forma permanente e autônoma ao longo da vida. Trata-se da associação da Educação Física com a perspectiva teleológica da educação escolar, ou seja, com aquilo que fica para o aluno da Educação Física escolar depois que a escola (e a Educação Física escolar) acaba para ele. Entre outros aspectos, diz respeito ao entendimento dos benefícios das práticas corporais para a promoção da saúde; à importância de apropriar-se do lazer como um valor qualitativo em sua cidadania emancipada; à capacidade de agir com respeito a princípios éticos em situações de disputas esportivas; ao desenvolvimento de atitudes abertas a experiências estéticas proporcionadas no e pelo esporte (FENSTERSEIFER, 2012).



### 3.2) EDUCAÇÃO FÍSICA E MÍDIA-EDUCAÇÃO

As TDIC permeiam nossas vidas, estruturam as práticas do nosso cotidiano e, de certa forma, redefinem nosso ambiente social e cultural, sendo fundamentais na forma como acessamos as informações, nos comunicamos, nos divertimos etc. Também se constituem no alicerce de uma sociedade pautada pelos princípios da cultura digital, lançando um verdadeiro desafio para a educação, uma vez que as mesmas vem sendo apropriadas marcantemente por crianças e jovens. E, dessa maneira, a mediação educacional se torna fundamental para qualificar essas vivências no âmbito da cultura digital.

Consideramos, assim, importante que a formação de professores garanta o desenvolvimento de competências docentes para o domínio e implementação das possibilidades didático-metodológicas proporcionadas pelas TDIC, além do preparo para a problematização do discurso midiático. E, nessa perspectiva, a mídia-educação surge como uma abordagem que valoriza a educação com, para e através das mídias (FANTIN, 2006). Seja no âmbito da educação formal ou informal, a mídia-educação se configura como um importante espaço para a promoção de competências amparadas em uma capacidade crítica, participativa, criativa e educativa na relação com as mídias, visando a busca por uma *práxis* mídia-educativa.

Conforme Lapa e Belloni,

a mídia-educação propõe uma perspectiva metodológica que transcende o domínio da técnica e se ancora em uma concepção construtivista, que concebe a educação como um processo ativo, de formação do cidadão autônomo capaz de usar, como protagonista, os meios de comunicação disponíveis para assegurar seus direitos e ter uma participação ativa na sociedade. Trata de uma educação com as mídias, mas também para as mídias e por meio das mídias (2012, p.177-178).

Esta abordagem assume como compromisso proporcionar uma perspectiva de formação pautada no conhecimento das estratégias utilizadas para a produção e circulação das informações, explicitando, sobretudo, os aspectos políticos, culturais, econômicos que perpassam esses processos. Também versa sobre as diferentes possibilidades



interpretativas de tais conteúdos, além de perceber e explicitar como as atuais práticas de comunicação digital configuram nossas relações pessoais, culturais, sociais e políticas, podendo ser caracterizada como uma proposta pedagógica coerente com a educação na cultura digital.

Acredita-se que para a efetivação da formação esclarecida à cultura midiática seja necessária a articulação dessas dimensões. Isto quer dizer que é insuficiente a mera inclusão da mídia/ TICs nas aulas, como mais uma ferramenta educativa (perspectiva muito utilizada e apontada como desafio a ser superado); é preciso também refletir sobre o processo de produção e as representações construídas/socializadas (leitura crítica), colocando a “mão na massa”, ou seja, produzindo novas linguagens e conteúdos com os suportes comunicacionais/midiáticos. Estas três dimensões são reconfiguradas por Rivoltella (citado por FANTIN, 2006), sendo então denominados como contextos: *metodológico, crítico e produtivo*.

No que tange às articulações entre a mídia-educação e a educação física escolar – nosso campo de intervenção -, as principais frentes de atuação pedagógica apontam para a leitura crítica dos conteúdos disponíveis nas diversas mídias acerca de temas específicos discutidos na área como o esporte, a saúde, o lazer, o corpo e também para a utilização das diversas TDIC para explorar pedagogicamente tais temas, assim como, propor intervenções de caráter crítico, a fim de qualificar a formação dos sujeitos acerca dos mesmos.

Assim, os elementos apresentados a partir da mídia-educação nos levam ao reconhecimento do espaço escolar e da ação docente como fundamentais em um processo de formação crítica, produtiva e criativa na perspectiva da cultura digital. A abordagem e problematização dos temas específicos da educação física e suas relações com as mídias também é fundamental na presente perspectiva. Enfim, é preciso desmistificar a aparente naturalidade com a qual as crianças e jovens interagem com as tecnologias e recuperar a centralidade das mediações como componente estruturante de uma educação com, para e através das TDICs, compromissada com a formação crítica dos sujeitos.



### 3.3) LAZER, JOGOS E BRINCADEIRAS

Para este tópico específico foram elencados três temas que pudessem abranger os conteúdos propostos na perspectiva almejada, quais sejam: 1) lazer e mídia – primeiras aproximações; 2) Práticas culturais e cultura lúdica – o lugar dos jogos e brincadeiras; e 3) Espaços e equipamentos no entorno escolar – o lazer como direito social.

Com relação ao primeiro, este visava introduzir o tema do lazer numa perspectiva crítica, abordando o mesmo como uma manifestação própria da sociedade capitalista, com influências diretas da Indústria Cultural, sobretudo no que tange a um apelo ao consumo de mercadorias nos momentos liberados do trabalho.

Também enfatiza como elementos próprios de uma cultura digital são pautados pela presente lógica, principalmente, quando pensamos no acesso às informações por meio de TDICs como notebooks, smartphones, tablets e o papel marcante da publicidade voltada para crianças e jovens em sites, redes sociais, games etc.

O segundo tema destaca a importância da (re) descoberta e vivência da cultura lúdica comunitária na formação dos sujeitos, ou seja, parte do princípio de que o acervo cultural produzido historicamente no seio da comunidade na qual a escola e os sujeitos estão inseridos se constitui em direito daqueles que frequentam a escola. E, assim sendo, tais manifestações culturais precisam ser abordadas como tema específico da Educação Física e componente legítimo de resistência à lógica consumista do lazer por meio da participação comunitária no que tange à sua cultura lúdica.

O terceiro tema abre espaço para a discussão acerca do lazer como direito social, desencadeando reflexões acerca da cidadania, das políticas públicas, dos espaços e equipamentos públicos para o lazer. Nesta perspectiva, as TDICs também encontram espaço em propostas de levantamento de dados acerca dos espaços do bairro, por meio de geoprocessamento (cartografia digital) e aplicativos específicos, a divulgação e discussão acerca dos espaços de lazer em redes sociais e, certamente, a reivindicação de criação de espaços públicos para o lazer, assim como a melhoria daqueles já existentes.



### 3.4) O ESPORTE E SUAS NOVAS VIVÊNCIAS

A construção deste tópico específico abordou as imbricações entre tecnologias e esporte em três momentos intercambiáveis, com o objetivo de proporcionar o diálogo acerca de possibilidades pedagógicas, além de discutir certos mal entendidos na relação entre tecnologia e esporte, visando qualificar as intervenções dos professores de Educação Física.

Primeiramente são apresentados alguns elementos acerca do desenvolvimento tecnológico no cerne da sociedade capitalista e como os avanços científicos e as novas tecnologias têm contribuído para a melhoria das performances esportivas, sobretudo, em competições de alto nível.

Outro elemento a ser destacado na presente perspectiva é o surgimento dos chamados e-sports, ou seja, as competições de jogos eletrônicos, que são pautados em diferentes games, com a presença do esporte, como por exemplo a competição anual da FIFA, disputada por jogadores profissionais.

O surgimento dessa modalidade, junto a disseminação dos jogos eletrônicos entre as crianças e jovens, compõe um desafio e oferece a oportunidade para a Educação Física problematizar e utilizar os e-sports como meio para, além de se vivenciar o esporte em uma outra lógica, ampliar os conhecimentos dos estudantes acerca do esporte a partir dos jogos em situações que comumente são deixadas de lado durante a prática esportiva, como por exemplo, a preparação das equipes e as decisões extra campo/quadra.

Por último, procuramos relativizar as questões referentes a uma relação comumente difundida no senso comum de que os jogos eletrônicos ou mesmo as TDIC destroem as manifestações genuínas da infância, como as brincadeiras ao ar livre. Frente a este mal entendido, nos posicionamos afirmando que o esporte fisicamente vivenciado e o eletronicamente mediado se constituem em alternativas capazes de dar vazão ao conteúdo esporte em diferentes frentes, que, por sua vez, de outra maneira, talvez não pudessem ser conhecidas ou experimentadas. Se uma vertente é capaz de proporcionar uma fruição



“encarnada” de uma modalidade, a outra pode revelar aspectos difíceis de se visualizar somente nas situações de jogo propriamente ditas.

### 3.5) CORPO, SAÚDE E ESTÉTICA

Neste tópico as discussões são desencadeadas a partir de três principais elementos, quais sejam: 1) A busca pelo corpo perfeito; 2) O bullying; e 3) A constituição das identidades juvenis. E, evidentemente, por tratarmos de conteúdos para um curso de educação na cultura digital, a análise do discurso midiático e a utilização das TDIC são tratados como uma constante na abordagem do tema proposto.

Na primeira parte as atenções estão voltadas para discussões acerca de um padrão de corpo perfeito artificialmente produzido pelo discurso midiático na esfera da indústria cultural e as pressões colocadas sobre as culturas juvenis na busca de tal padrão hegemônico – leia-se: belo, magro e sarado. Nessa perspectiva, a utilização de meios artificiais e perigosos, como o uso de anabolizantes, o aumento no número de cirurgias estéticas entre jovens, os constantes casos de anorexia nervosa, bulimia e vigorexia expõe a maneira como tais pressões têm implicações negativas sobre a vida cotidiana dos jovens.

O segundo ponto abordado diz respeito à problemática contemporânea do bullying e as implicações de tal fenômeno sobre a Educação Física escolar. Isto porque, uma vez que a mídia apresenta um padrão de corpo hegemônico e que isto influencia a vida cotidiana dos jovens no âmbito da vida escolar, os corpos tidos como “diferentes” tornam-se alvo da crítica social, sofrem constantes constrangimentos e preconceitos, sobretudo, na relação desses corpos com as práticas corporais. Ou seja, as limitações físicas para as práticas corporais, constantemente presenciadas durante as aulas de Educação Física, além é claro, dos “corpos fora de forma” acabam por fomentar na escola uma forma de *bullying* que tende a contribuir negativamente para o aprendizado e as vivências desses “portadores” de corpos diferentes.

Por fim, trazemos à tona as discussões sobre a constituição das identidades juvenis por meio de símbolos presentes em seu corpo, como nas vestimentas e acessórios, os



adereços, as intervenções como tatuagens, brincos e piercings. Tal identificação possibilita no cotidiano escolar percebermos a criação de grupos ou “tribos” que revelam e compartilham seus gostos e preferências, no seu modo de vestir, de falar, de se comunicar, de se comportar, enfim, de viver e fazer representar a sua juventude.

#### 4) A EXPERIÊNCIA DE PRODUÇÃO DO NE EDUCAÇÃO FÍSICA

Para a produção do presente tópico, resolvemos usar da estratégia de cada um dos coautores deste relato e participantes da experiência de produção do conteúdo do NE Educação Física expressar, de forma sintética, suas opiniões sobre quatro tópicos: 1) da pertinência da Educação Física num curso sobre a Cultura Digital; 2) das escolhas de conteúdos procedidas; 3) das relações (e resultados) da equipe de autoria, gestores do projeto, DE e equipe de desenvolvimento; 4) novos desafios e perspectivas (considerações finais).

##### 4.1) DA PERTINÊNCIA DA EDUCAÇÃO FÍSICA NUM CURSO SOBRE A CULTURA DIGITAL

Nosso entendimento é de que a presença de um núcleo específico de Educação Física num curso que trata de Educação na Cultura Digital é absolutamente pertinente e, mais que isso, necessária. No que se refere a aspectos caros à nossa área, como o lazer, o entretenimento, as práticas corporais e esportivas, os cuidados com o corpo (saúde e estética), entre outras, nossos alunos têm sido frequentemente “informados” pelas TDIC, sejam elas meios tecnológicos de massa, sejam as redes sociais, e quase sempre sem qualquer mediação da instituição escola (e da Educação Física escolar).

Nessa perspectiva, o NE Educação Física poderá contribuir na fundamentação da prática pedagógica do professor cursista, na medida que procura proporcionar-lhe uma reflexão não apenas sobre metodologias que incluam as TDIC, mas que possibilite que



através das professoras e alunos busquem construir formas comuns de linguagem e expressão, adequadas ao tempo presente da cultura digital.

Também entendemos pertinente a inserção da Educação Física no contexto da Educação na cultura digital tendo em vista que, nas novas formas de aprendizagem, os saberes compartilhados tendem a ser melhor apropriados e de forma mais crítica.

#### 4.2) DAS ESCOLHAS DE CONTEÚDOS PROCEDIDAS

Diante dos desafios que se colocavam para nós, ao sermos convidados a participar da equipe de autores do curso (a saber: pouco tempo, pouca experiência, amplitude dos níveis de ensino a serem atendidos), entendemos que nossas escolhas conceituais e metodológicas, incluindo os conteúdos selecionados, foram adequadas.

De fato, optamos por iniciar o NEEF fazendo (mais) uma provocação sobre o papel pedagógico da Educação Física no currículo escolar, e assim tentamos refletir sobre a representação social compartilhada na escola (inclusive, muitas vezes, pelo professor de Educação Física!) que aponta a Educação Física como uma atividade, responsável apenas pela exercitação corporal dos alunos.

Na continuidade, buscamos fundamentar nossas reflexões sobre a Educação Física na cultura digital em “solo firme”, isto é, numa base teórico-conceitual de referência já conhecida pelo grupo de pesquisadores. Tal decisão apontou-nos a pertinência da Mídia-Educação, como campo interdisciplinar de conhecimento e como possibilidade de prática pedagógica, a partir das suas dimensões metodológica, crítica e produtiva.

Os três conteúdos escolhidos como ancoragem da discussão sobre a nossa especificidade e a cultura digital na escola, como afirmamos anteriormente, abrangem possibilidades de intervenções da Educação Física nos vários níveis de ensino na escola. Além disso, também entendíamos que Lazer, Esporte e Corpo, nas inflexões propostas no NEEF, são temas atuais, socialmente significativos, reconhecidos no ambiente escolar e, hoje, marcadamente relacionados à cultura digital.



#### 4.3) DAS RELAÇÕES (E RESULTADOS) DA EQUIPE DE AUTORIA, GESTORES DO PROJETO, DE E A EQUIPE DE DESENVOLVIMENTO

Consideramos que fomos muito bem acolhidos pela equipe gestora do projeto de curso e pela equipe de desenvolvimento do material. Sentimo-nos, o tempo todo, apoiados e valorizados, no sentido de sermos atendidos em nossas consultas com celeridade e cortesia, motivando a equipe de autoria de conteúdo a buscar corresponder, tanto no que tange a prazos e demandas, quanto, e sobretudo, de tentarmos compreender e nos apropriarmos do “espírito” do curso, seus princípios teóricos e metodológicos.

Nesse sentido, em vários momentos, tivemos a oportunidade de colher dos gestores, da DE e da equipe de desenvolvimento expressões de reconhecimento pelo esforço empreendido e pela qualidade do material produzido.

Temos convicção de que, aliado ao compromisso e responsabilidade assumido por nós, muitos dos acertos que pudemos contabilizar nessa produção devem-se a dois fatores muito específicos: nossa familiaridade com a área de produção audiovisual e a presença mediadora e colaborativa da DE designada pelo projeto para atender-nos. Isso permitiu que, ao planejarmos os conteúdos e atividades do NE, já o fizéssemos com certa adequação ao que a equipe de desenvolvimento precisava para consolidá-los em linguagem de hipermídia. Por outro lado, o fato da DE designada para nos auxiliar nessa mediação ser também professora de Educação Física permitiu que, além de uma representante da equipe de desenvolvimento em diálogo conosco, muitas vezes ela tenha sido uma representante da equipe de autores no diálogo com os desenvolvedores.

Sobre a qualidade do material produzido e disponível no formato hipermídia, nossa opinião é que no geral ele atende a dois requisitos importantes para cursos na modalidade a distância: ele é agradável, isto é, é motivador para que se navegue nele, e é funcional, no sentido de que é generoso na interface com o cursista, sendo explicativo e também intuitivo. Isso significa que a qualidade da relação de integração entre conteúdo e



forma faz com que ele se apresente ao professor cursista de forma equilibrada e dinâmica, estimulando que se façam nele ricos percursos narrativos de aprendizagem.

Nessa perspectiva, avaliamos que a proposta de cenários como situação articuladora do processo de aprendizagem no NE foi uma excelente ideia inicial. Através dos cenários, na fase de planejamento, podia-se pensar em práticas pedagógicas articuladas às TDIC, de maneira que elas representassem possibilidades reais de ensino.

## 5) DESAFIOS E PERSPECTIVAS: CONSIDERAÇÕES FINAIS

De forma bastante breve, trazemos aqui algumas considerações finais para projetar os novos desafios e perspectivas que se apresentam ao curso e especificamente ao NE Educação Física.

Em relação ao curso, talvez o mais importante desafio que se coloca é conseguir encontrar o seu espaço no âmbito das políticas de formação continuada que o Ministério da Educação e as secretarias estaduais e municipais têm aportado às escolas. Programas como Mais Educação, Escola de Tempo Integral, RENAFOR, PROFOR, PDE interativo e outros, gerais ou específicos, presenciais ou a distância, integrantes ou não do Programa Nacional de Formação<sup>7</sup> formam um cenário complexo que pode fazer com que o curso Educação na Cultura Digital seja apenas mais um, sem demanda por parte das redes e escolas, bem como de IES interessadas em ofertá-lo.

Outro desafio importante é garantir-lhe visibilidade para que o material disponibilizado, em formato de REA (recurso educacional aberto), possa ser apropriado e utilizado também em outros programas de formação de professores de Educação Física, seja em âmbito inicial (graduação), continuada ou na pós-graduação, já que entendemos que a sua construção, ainda que balizada pelos princípios gerais do curso, atribui-lhe

<sup>7</sup> Ver SECADI/MEC em:

[http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_content&view=article&id=290&Itemid=816](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=290&Itemid=816)



relativa independência, podendo ser tomado como um conteúdo sistematizado disponível para projetos formativos em geral.

Aliás, essa é a principal motivação nos leva a produzir esse relato da experiência coletiva e submetê-lo à apreciação dos pesquisadores reunidos no evento de Educação Física/Ciências do Esporte. Entendemos que o fórum qualificado que poderá tomar contato com essa produção, não apenas contribuirá com críticas e sugestões, como também assumirá efeito multiplicador, levando-a para suas inserções acadêmicas e profissionais.

#### REFERÊNCIAS:

BRASIL. *Curso de Especialização Educação na Cultura Digital*. Catálogo. ProInfo/SEB/MEC, 2015. Disponível em: <http://educacaonaculturadigital.mec.gov.br/>.

BRASIL. Ministério da Educação. *Lei 9.394/96*. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. 1996.

CAPARROZ, Francisco; BRACHT, Valter. O tempo e o lugar de uma didática da educação física. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, v. 28, n. 2, p. 21-37, jan. 2007. Disponível em <http://rbceonline.org.br/revista/index.php/RBCE/article/view/53>.

FANTIN, M. *Mídia-educação: conceitos, experiências, diálogos Brasil-Itália*. Florianópolis: Cidade Futura, 2006.

FENSTERSEIFER, Paulo E. O que significa aprender no âmbito da cultura corporal de movimento? *Atos de pesquisa em educação*, v. 7, n.2, p. 320-328, mai./ago. 2012. Disponível em: <http://proxy.furb.br/ojs/index.php/atosdepesquisa/article/view/3152>

GONZALES, Fernando J.; FENSTERSEIFER, Paulo E. Entre o “não mais ” e o “ainda não”: pensando saídas do não-lugar da educação física escolar I. *Cadernos de formação do CBCE*, v. 1, n. 1, 2009. Disponível em: <http://www.rbceonline.org.br/revista/index.php/cadernos/article/view/929>.



\_\_\_\_\_. Entre o “não mais ” e o “ainda não”: pensando saídas do não-lugar da educação física escolar II. *Cadernos de formação do CBCE*, v. 1, n.2, 2010. Disponível em: <http://www.rbceonline.org.br/revista/index.php/cadernos/article/view/978>

JENKINS, H. *Cultura da convergência*, 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KUNZ, Elenor. *Transformação didático-pedagógica do esporte*. Ijuí: Ed. UNIJUI, 1994.

LAPA, A. B.; BELLONI, M. L. Educação a distância como mídia-educação. In: *Perspectiva*, Florianópolis, v.30, n.1, p.175-196, jan/abr., 2012.

PEREIRA, R. S. *Multiletramentos, tecnologias digitais e os lugares do corpo na Educação*. Tese (doutorado em Educação). Florianópolis, PPGE/CED/UFSC, 2014.

PIRES, G.L.; LAZZAROTTI FILHO, A; LISBOA, M.M.; Educação Física, mídia e tecnologias: incursões, pesquisa e perspectivas. Santa Maria, *Kinesis*, v. 30, n.1, 2012, p. 55-79. DOI: <http://dx.doi.org/10.5902/010283085723>

PRENSKY, M. *O aluno virou especialista: entrevista*. Entrevistadora: Camila Guimarães. *Época*, 08 jul. 2010. Disponível em: <http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EMI153918-15224,00-MARC+PRENSKY+O+ALUNO+VIROU+O+ESPECIALISTA.html>>. Acesso em: 28 nov. 2014.

RAMOS, E. *et al. Curso de especialização em educação na cultura digital: documento base*. Brasília: Ministério da Educação, 2013-a.

\_\_\_\_\_. *Curso de especialização em educação na cultura digital: guia de diretrizes metodológicas*. Brasília: Ministério da Educação, 2013-b.

Endereço para correspondência:

Juliano Silveira

Rua Milton Luis da Silva, 443. Centro – Palhoça, SC – CEP:88131-470

E-mail: [juliano\\_silveira@yahoo.com.br](mailto:juliano_silveira@yahoo.com.br)