

VI Fórum de  
Pós-Graduação  
do Colégio  
Brasileiro de  
Ciências do  
Esporte

III Fórum de  
Pesquisadores das  
Subáreas  
Sociocultural e  
Pedagógica da  
Educação Física



A Pós-Graduação na  
Educação Física e a  
Educação Básica  
Brasileira

01 a 03 de JUNHO de 2016  
**ESEFID - UFRGS**  
Porto Alegre - RS

## LITERACIAS DE MÍDIA E INFORMAÇÃO, JOGOS DIGITAIS E EDUCAÇÃO FÍSICA: APROXIMANDO RELAÇÕES E DISCUTINDO POSSIBILIDADES

**Alan Queiroz da Costa**

*Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo*

*E-mail: alanqcosta@gmail.com*

O advento das novas formas de interatividade proporcionadas pelas Tecnologias Digitais de Comunicação e Informação (TDICs) passou por um desenvolvimento sócio-histórico entendido por Passarelli *et al.* (2014, p.99) como “duas ondas”. Entre 1995 e 2005, aproximadamente, a “1ª. onda” se caracterizou pela acessibilidade digital e fornecimento de infraestrutura. Na última década, porém, a sociedade passou a estar conectada, as redes, antes formadas por pessoas, passaram agora a ser mediadas pelas interfaces digitais exigindo novos entendimentos e apropriações de seus atores. As pessoas passaram a desenvolver novas identidades e narrativas, caracterizando um processo que temos vivido e ainda em curso, que a autora chama de “2ª. onda”.

A presença da tecnologia digital intermediando as relações humanas e constituidora da “Sociedade em Rede” de Castells (2003), faz com que os elementos que a compõem tragam novas realidades para contextos tradicionais, mudando suas formas de perceber as esferas dessa mesma sociedade. Em ambientes educacionais não é diferente, e com um agravante, os educadores estão imersos numa realidade onde tudo ensina, a TV, os jornais, revistas e, principalmente, a internet. Os processos tecnológicos, informativos e comunicacionais colaboram sim com essa possibilidade educativa, mas até que ponto?

Se é comum vermos as pessoas cabisbaixas interagindo com seus smartphones, com nossos alunos não é diferente. Os Nativos digitais estão conectados o tempo todo (74% tem celulares), seja para trocar mensagens, assistir vídeos, escutar músicas e até para fazer pesquisas escolares e discutir os trabalhos com os colegas de grupo. Os professores, por sua vez, ainda estão se adaptando a essas inovações e, apesar de grandes avanços em pesquisas e estudos sobre as relações entre Educação e Mídias / TDICs, existe ainda hoje um grande eco em relação às novas linguagens oferecidas pelos aparatos eletrônicos e à capacidade de assimilação pelas gerações dos “educadores” e seus “educandos”. Muitas vezes os papéis se invertem.

No esporte, por exemplo, temos notado essa influencia de maneira ainda mais evidente, com a virtualização do corpo no “esporte-telepetáculo” (BETTI, 1998) e nos jogos digitais, bem como as repercussões desse fenômeno na cultura corporal de movimento contemporânea evidenciando o impacto das mídias sobre as crianças e jovens e o consumo das diversas formas de tecnologia por parte destes.

A linguagem própria e universal dos jogos digitais é utilizada como embasamento para a discussão sobre a possível constituição de uma pedagogia específica no trato com as modalidades “virtualizadas” dos jogos e esportes, levando em consideração a formação de ecossistemas comunicativos e a necessidade de aquisição de Literacias de Mídia e Informação (WILSON e GRIZZLE, 2013) que facilitem a interação entre professores e alunos na sociedade contemporânea conectada, privilegiando a escola como local apropriado para efetivação do processo de ensino-aprendizagem.

Entendendo a criatividade como a capacidade de criar ou produzir um novo significado, o presente artigo pretende discutir os processos virtualização do corpo e das relações sociais nas atividades cotidianas e as repercussões desse fenômeno na cultura corporal. Para isso, será feito um o debate sobre as influências desses



## VI Fórum de Pós-Graduação do Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte

## III Fórum de Pesquisadores das Subáreas Sociocultural e Pedagógica da Educação Física



## A Pós-Graduação na Educação Física e a Educação Básica Brasileira

01 a 03 de JUNHO de 2016

**ESEFID - UFRGS**  
Porto Alegre - RS

processos em nosso campo de atuação (Educação Física), trazendo contribuições de recentes estudos da **área da Comunicação**, relatando possibilidades concretas de correlação entre os jogos digitais e práticas lúdicas corporais com exemplos práticos de projetos e ações pedagógicas, esperando contribuir na busca por novas possibilidades de transformar a tradicional aula de Educação Física numa experiência corporal educativa.

### REFERÊNCIAS

BETTI, M. **A Janela de vidro: esporte, televisão e educação física**. Campinas: Papyrus, 1998.

CASTELLS, M. **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Trad.: Maria Luiza X. de A. Borges; revisão Paulo Vaz. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

PASSARELLI, B.; SILVA, A. M. da; RAMOS, F. (Org.) **e-infocomunicação: estratégias e aplicações**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2014.

WILSON, Carolyn; GRIZZLE, Alton (ed.) **Alfabetização midiática e informacional: currículo para formação de professores** / Carolyn Wilson, Alton Grizzle, Ramon Tuazon, Kwame Akyempong e Chi-Kim Cheung. – Brasília: UNESCO, UFTM, 2013.

