



**XIX
CONBRACE**
VI CONICE
08 a 13 de setembro de 2015
VITÓRIA-ES

TERRITORIALIDADE E DIVERSIDADE
REGIONAL NO BRASIL E AMÉRICA LATINA:
SUAS CONEXÕES COM A EDUCAÇÃO
FÍSICA E CIÊNCIAS DO ESPORTE

LITERACIAS DIGITAIS E EDUCAÇÃO FÍSICA: APROXIMAÇÕES ENTRE COMUNICAÇÃO E CIÊNCIAS DO ESPORTE POR MEIO DOS JOGOS DIGITAIS¹

Alan Queiroz da Costa

RESUMO

O presente texto é uma versão do projeto de pesquisa de doutorado em andamento na Escola de Comunicações e Artes da USP sobre as Literacias Digitais dos professores de Educação Física de São Paulo. Referenciadas na abordagem MIL (Media and Information Literacy) propostas pela UNESCO, essa pesquisa sugere a importância de um estudo específico, sobre os Jogos Digitais e sua influência nas Ciências do Esporte/Educação Física e no contexto comunicacional, trazendo possibilidades concretas aquisição de novas competências para professores de Educação Física em ambientes educacionais.

PALAVRAS-CHAVE: Literacias Digitais; Educação Física; Comunicação; Jogos Digitais.

INTRODUÇÃO

Velocidade pode ser considerada a palavra que melhor representa o momento atual em que vivemos numa sociedade exigente por inovações e pessoas conectadas. Essa urgência a que somos submetidos é o reflexo de uma série de avanços tecnológicos que pudemos constatar com mais ênfase desde o início dos anos 90 com o advento da internet. Apesar de ter como unidade básica de funcionamento a troca, compartilhamento e fluxo contínuo de informações pelos quatro cantos do mundo através de uma rede mundial de computadores, o interesse comercial e o potencial financeiro da "novidade", proporcionou uma popularização da Internet de uma maneira jamais prevista. Antes, porém, o cientista Tim Berners-Lee, criador da internet, teve uma visão da *Web* como algo muito mais amplo do que uma ferramenta para pesquisa ou comunicação, uma nova maneira de pensar e como possibilidade de maior liberdade e crescimento social nunca antes possível.

Um exemplo dessa potencialidade da internet para além de um meio de comunicação em rede pôde ser percebida com clareza em nosso país, particularmente desde 2007, quando da realização dos Jogos Pan-americanos do Rio, primeiro megaevento esportivo que colocou no Brasil no centro da atenção mundial por meio da divulgação e geração de informações para todo o mundo. A Copa do Mundo de Futebol, ocorrida em julho de 2014 em 12 sedes pelo



país, por exemplo, atingiu cerca de 3,2 bilhões de espectadores pelas transmissões e, os Jogos Olímpicos de 2016 devem atrair a atenção de 4,8 bilhões de telespectadores de todos os continentes, somente na cerimônia de abertura, segundo expectativas do Ministério do Turismo².

Como foco da mídia e, apesar de serem eventos esportivos, tais acontecimentos destacam a importância de diversas áreas como, por exemplo, políticas públicas, controle social, economia, turismo, infraestrutura, meio ambiente, educação, formação e atuação profissional, dentre outros. Dentre essas áreas, especificamente tratando do profissional de Educação Física, novas possibilidades e perspectivas de atuação se abrem e, conseqüentemente, novas exigências e condutas profissionais também.

Uma dessas exigências é a capacidade de lidar com as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs). Tema utilizado por campanhas publicitárias, promoções comerciais e tema constante nos meios de comunicação, o esporte e as atividades físicas passam a ser pauta cotidiana e, conseqüentemente, os profissionais de Educação Física precisam ser capazes de interpretar essas informações seja qual for seu campo de atuação. Na prática pedagógica em ambientes educacionais³ não é diferente e a utilização das mídias e suas tecnologias como ferramentas pedagógicas, por exemplo, também passa a ser uma realidade.

Percebe-se que as citadas mudanças nas relações sociais e as intervenções pedagógicas sugeridas até aqui estão diretamente ligadas à comunicação enquanto área de conhecimento. Tal discussão reforça a importância dessa área para além da simples função de transmitir informações, mas sim com sua capacidade de transitar em diferentes contextos, ao tencionar as “redes físicas e imateriais, entre o biológico e social [...], entre os dispositivos técnicos e o discurso” (MATELLART e MATELLART, 1999, p. 10).

Reconhecendo a importância da autonomia e liberdade de expressão do ser humano como um direito fundamental e tendo no professor a chave mestra para a disseminação das habilidades e competências para lidar com as TICs, a UNESCO (Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura) elaborou um currículo e um marco de competências

¹ O presente trabalho contou com apoio financeiro do CNPq para sua realização.

² Conforme informações no site do Ministério do Turismo. Disponível em: http://www.turismo.gov.br/turismo/noticias/todas_noticias/20140925_5.html Acesso em 16 de março de 2015.



para professores em relação às Literacias Digitais (LDs) chamada de *Media and Information Literacy* (MIL). Tal abordagem é apresentada pela entidade como instrumento de liberdade de expressão que, segundo Eshet-Alkai (2004) abrange diferentes habilidades necessárias para a incursão e o desenvolvimento no ambiente digital cujo enfoque será amplamente discutido e embasado nos referenciais teóricos.

Junqueira, Passarelli e Botelho-Francisco (2012) apresentaram um mapeamento bem elaborado sobre as perspectivas das literacias para o estudo da cultura das redes, trazendo a colaboração de diversos autores que vem estudando essa temática, desde questões referentes à aquisição de leitura e escrita no contexto das TICs até as diferentes nomenclaturas existentes. Destacam também os benefícios, requisitos necessários aos professores como catalisadores desse processo propositivo e os principais temas norteadores que auxiliam e norteiam a exploração e compreensão da MIL. Sobre a matriz curricular, as recomendações do grupo de especialistas da UNESCO demarcaram três áreas temáticas centrais inter-relacionadas:

1. O conhecimento e a compreensão das mídias e da informação para os discursos democráticos e para a participação social;
2. A avaliação dos textos de mídia e das fontes de informação e
3. A produção e o uso das mídias e da informação (WILSON e GRIZZLE et al., 2013, p. 23).

Corroborando com os apontamentos até aqui apresentados, Jenkins (2009, p.52) sugere que vivemos agora numa cultura da convergência. Segundo o autor, são diversas as complexidades e contradições que cercam essa nova condição: não estaríamos ainda prontos para lidar com esse novo paradigma. Para tanto, devemos “encontrar formas de transpor as mudanças que estão ocorrendo”.

Nessa mesma perspectiva, diversos estudos, trabalhos e experiências pedagógicas na área da Educação Física vem sendo desenvolvidos de maneira comprometida com as relações entre as mídias e a cultura corporal de movimento (FERES NETO, 2001; BETTI, 2003; COSTA, 2006; PIRES e RIBEIRO, 2010), mas reconhecemos a necessidade de avanços sobre os desafios que cercam as mídias e suas possibilidades de usos. Dessa forma e de acordo com

³ Consideramos “ambientes educacionais” todos os locais e espaços para o desenvolvimento dos processos de ensino – aprendizagem sejam eles formais (ensino básico e superior) ou não formais.



a proposta MIL da UNESCO, acreditamos que os professores serão os condutores desse processo, em todas as áreas, inclusive nas Ciências do Esporte/ Educação Física (CE/EF).

Com isso, esse artigo discutirá o andamento do projeto de pesquisa que propõe a reflexão sobre as LDs dos professores de Educação Física de São Paulo. A análise será referenciada nas competências e habilidades necessárias para os professores de acordo com o currículo MIL elaborado pela UNESCO.

O ASPECTO COMUNICACIONAL COMO OBJETO DE PESQUISA

Apesar de grandes avanços em pesquisas e estudos sobre as relações entre Educação e Mídias / TICs, 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.

Conforme brevemente apresentado na introdução, o processo de virtualização das práticas corporais e esportivas já é uma realidade, seja ele por meio das pautas dos meios de comunicação no esporte telespetáculo (BETTI, 1998), pela falação esportiva (ECO, 1984) ou pelas novas vivências eletrônicas (FERES NETO, 2001). Esse processo também se encontra no ambiente escolar por meio de inúmeras propostas de inclusão das TICs nas rotinas escolares, principalmente pelo uso de jogos como estratégias, propondo uma “atualização” (LÉVY, 1996) didática. Costa (2006) identificou em sua pesquisa, por exemplo, que mesmo em ambientes diferentes (escola pública e privada) apresentarem respostas similares às estratégias didáticas sugeridas por meio da pesquisa-ação, havia um distanciamento entre os membros envolvidos no processo (professores de Educação Física), uma dificuldade dialógica frente à possibilidade de explorar o uso das mídias nas aulas.

Por outro lado, Passarelli e Junqueira (2012, p. 299) mostram outra realidade quando tratamos da conectividade dos jovens com os aparelhos e tecnologias digitais. A mobilidade trazida pelos avanços tecnológicos e a proximidade de cada indivíduo com as telas tem diferentes usos para as gerações interativas, de acordo com sua “interação, convergência e multifuncionalidade”. Esses aparatos constituem-se em “novos territórios digitais”, novas formas de se relacionar e, na maioria das vezes, uma forma substitutiva do convívio pessoal dos jovens.



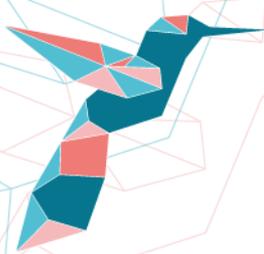
Um das formas mais utilizadas por esses jovens para se “conectar” são os Jogos Digitais⁴ (JDs), sejam eles via consoles, computadores ou celulares, jogados em redes ou mesmo de maneira casual. O consumo dessa forma de entretenimento já é uma das mais rentáveis indústrias de entretenimento mundial e no Brasil não é diferente pois é consumida por cerca de 19 milhões de homens – 83% da população masculina ativa na internet e 15 milhões de mulheres – 69% da população feminina ativa na rede.

Outro fator que alavancou o consumo dos JDs foi a inclusão, por meio do console Wii, de tecnologias de movimentos corporais como meio de interação com os jogos (YANAZE, 2012, p. 129). Modalidades esportivas, dança e até programas de treinamento físico são temas de jogos que coincidem com alguns dos conteúdos básicos da disciplina Educação Física - Jogo, Luta, Dança, Esporte e Ginástica - e podem ser considerados o motivo do interesse pelo tema em estudos dos JDs na área das CE/EF.

Inúmeras pesquisas e trabalhos científicos já têm os JDs como temática na área da CE/EF, porém os trabalhos ainda apresentam, principalmente, um caráter ligado à possíveis formas de incrementar a aprendizagem de outras habilidades (jogos educativos ou modalidades esportivas), como ferramentas de ensino (motivação), ligados ao consumo e gastos calóricos, como possibilidades de prática de exercícios físicos ou por meio dos movimentos corporais como condições de jogo (exergames). Todas essas abordagens por mais importantes que sejam e pelas contribuições que trazem para os estudos dos JDs, não abordam as capacidades dos indivíduos de lidarem com os equipamentos, ou mesmo as habilidades necessárias para tal. Os apontamentos levantados até aqui sugerem a necessidade de um conhecimento mais aprofundado sobre essas práticas e, principalmente como os professores de Educação Física lidam com esses artefatos no seu dia a dia.

De certa forma, as redes sociais potencializadas no ciberespaço já indicam uma combinação de possibilidades e conquistas nesse caminho, conforme sugere Rudiger (2012, p.48) a “[...] popularização dos equipamentos de informática está permitindo a milhões de pessoas se tornarem sujeitos engajados ativamente no processo de comunicação”. Porém, não

⁴ Utilizaremos o termo “Jogos Digitais” como sinônimo de “videogames, jogos eletrônicos, videojogos, etc”, termo genérico que se refere a jogos desenhados para serem jogados num computador, console, celulares ou outro dispositivo eletrônico onde existe interação entre humano e computador, recorrendo ao uso de tecnologia. Para maiores informações vide Gee (2003) e Pivec e Kearney (2007).



podemos ser ingênuos em acreditar que só a popularização desses dispositivos fará com que os indivíduos sejam protagonistas, mas também, como afirmam Passarelli e Azevedo (2010, p. 23), são necessárias pesquisas que desenvolvam parâmetros de avaliação de seu impacto. Dessa forma, o problema que norteia essa pesquisa é: *Quais as Literacias Digitais dos professores de Educação Física em seus ambientes educacionais?*

Dado esse problema, uma constatação inicial é a de que não há informações a respeito desse problema, uma vez que um dos principais estudos a respeito dos usos das TICs nas escolas brasileiras apresentado nas pesquisas TIC Educação 2013 (CGI.br, 2014, p. 122) teve sua amostra composta por professores das disciplinas “português e matemática”. Assim sendo, uma hipótese inicial do projeto é que o caráter predominantemente prático-corporal da disciplina Educação Física pode ser considerado um elemento de resistência à incorporação de capacidades e habilidades inerentes às LDs pelos professores dessa matéria. A partir desse contexto, verificou-se a importância de um estudo específico, com abordagem comunicacional, referente às competências e habilidades dos professores de Educação Física em relação às LDs e que superem as abordagens limitadas à orientações sobre como devem ou não utilizar as TICs.

Também referenciado nas pesquisas TIC Educação feita em 2013 e nas publicações existentes na área (PIRES e RIBEIRO, 2010), os sites, softwares e aplicativos relacionados à CE/EF são versões digitalizadas das tradicionais práticas pedagógicas da disciplina, contribuindo pouco ou nada para aquisição ou melhoria das LDs dos professores de EF.

Por fim, numa perspectiva mais otimista, poderia-se sustentar a hipótese de que professores de EF “nativos digitais” (PRENSKY, 2006) teriam um perfil mais comprometido, aberto às inovações e técnicas além de poderem ser entusiastas das TICs, diferente dos “estrangeiros digitais” que mantêm suas rotinas, portando com LDs inferiores aos primeiros.

Com os apontamentos citados anteriormente, cabe questionar se estamos preparados para enfrentar esse novo paradigma midiático aliado à necessidade do imediatismo e da atualização constantes que nos cercam. Existem novos paradigmas midiáticos que devem ser considerados na busca de uma base teórica relevante e com uma metodologia que se adeque à essa necessidade de mediação emergente. A convergência apontada por Jenkins (2009) deixa em dúvida se realmente conseguiremos alcançar a transversalidade de temas e interfaces sociais entre a Comunicação e Educação de maneira que permeiem as relações entre os envolvidos num processo de ensino-aprendizagem mais dialógico, humano e significativo.

Justifica-se assim, a urgência e importância de um estudo específico, com abordagem comunicacional referente às competências e habilidades dos professores de EF em relação às LDs e que superem as abordagens limitadas ao caráter instrumental em relação ao uso das TICs.

LITERACIAS DIGITAIS, PROFESSORES (DE EDUCAÇÃO FÍSICA) E OS JOGOS DIGITAIS

A partir do final da década de 80, com a criação do W3C⁵ (*World Wide Web Consortium*) pelo físico britânico Tim Berners-Lee como uma ferramenta acadêmica para compartilhamento de informações por cientistas, já previa em sua estrutura um modelo aberto, baseado na neutralidade da rede, onde todos teriam o mesmo nível de acesso e a informação seria tratada com igualdade. Por essas mesmas características, o foco no usuários se manteve e potencializou de forma que,

em cerca de uma década (...) as ferramentas de Web que mais floresceram referem-se a comunidades virtuais de aprendizagem ou de relacionamento e à publicação automática de conteúdos e exemplo da Wikipedia (...) além de ferramentas como o Youtube (PASSARELLI, 2007, p. 11).

Esse processo, ainda em curso, começa a destacar a necessidade de novas competências das pessoas para lidar com as máquinas tecnológicas, em seus diversos formatos, especificidades e capacidades de processamento (*Hardware*). A reboque dessas necessidades, há o significado para esse usuário, o suporte lógico, a sequência de instruções a serem seguidas e/ou executadas, na manipulação, redirecionamento ou modificação de um dado/informação ou acontecimento (*Software*). “Logo, na sociedade em rede, a noção de literacia passa a referir-se também à capacidade de interagir e comunicar-se utilizando as TICs.” (PASSARELLI e JUNQUEIRA, 2012, p. 23).

Ante de entrar nas determinações da escolha da terminologia “Literacias Digitais”, é importante citar que além de ser uma pesquisa de doutorado, o projeto também é vinculado ao Núcleo de Apoio à Pesquisa das Novas Tecnologias de Comunicação Aplicadas à Educação -

⁵ O World Wide Web Consortium (W3C) é a principal organização de padronização da World Wide Web. Consiste em um consórcio internacional com quase 400 membros, agrega empresas, órgãos governamentais e organizações independentes com a finalidade de estabelecer padrões para a criação e a interpretação de conteúdos para a Web.



NAP Escola do Futuro / USP, que desenvolve estudos e pesquisas sobre essa temática na sociedade do conhecimento e seus impactos nas áreas da Comunicação, Educação e Informação. Neste contexto, destaca-se o Programa de inclusão digital e protagonismo social ACESSA SP, em parceria com o governo do Estado de São Paulo, com mais de 13 anos de existência e que em 2013 recebeu o prêmio “Acesso ao Conhecimento” da fundação Bill e Melinda Gates⁶.

Junqueira, Passarelli e Botelho Francisco (2012) traçam um panorama bem didático sobre a definição da terminologia LDs lembrando a dificuldade em traduzir o termo inglês *literacy* em toda sua plenitude ligado ao campo do digital (literacia ou competência informacional e comunicacional), passando pelas relações de aprendizado da escrita utilizadas no campo da pedagogia e da Educação (letramento e alfabetização) e enfatizam que essa é apenas uma das abordagens para o entendimento das literacias. Porém, o principal referencial que nos sustenta nessa escolha são os trabalhos de Yoram Eshet-Alkalai (2004) e seu Modelo de Literacia Digital que abrange as várias habilidades necessárias para a incursão e o desenvolvimento no ambiente digital. Resumidamente, Eshet-Alkalai (2004) categoriza cinco grupos de literacias:

da informação (identificação, localização, criação, comunicação e uso da informação), do pensamento hipermédia (interação com as estruturas constituintes do ambiente online), da reprodução (ligada às necessidades e capacidades de reprodução dos elementos virtuais), foto-visual (decodificação das interfaces visuais) e sócio-emocional (compartilhamento de informações e emoções em rede, engajamento social, participação e colaboração na construção do conhecimento coletivo). (JUNQUEIRA, PASSARELLI e BOTELHO-FRANCISCO, 2012).

Percebemos que as literacias não se tratam apenas de saber lidar com os equipamentos e artefatos digitais, mas envolvem, também, uma “ocupação” consciente do ciberespaço. Outra característica da proposta MIL (WILSON e GRIZZLE et al., 2013, p. 29) e também apontada por Junqueira, Passarelli e Botelho-Francisco (2012) é a questão do “aprendizado dinâmico, colaborativo e constante [...] de uma postura de construção coletiva

⁶ Mais informações disponíveis em: <http://www.acessasp.sp.gov.br/2013/08/acessa-sp-recebe-premio-de-us-1-milhao-da-fundacao-bill-melinda-gates/> Acesso em 16 de março de 2015.



do conhecimento e de participação, comunicação e interação que, certamente, ainda não experimentamos sequer o seu potencial”.

Nas Ciências do Esporte, esse potencial vem se desenvolvendo por meio de pesquisas realizadas em diversos grupos de estudos no país, porém, já alertava Pires (2003, p.19), sobre pesquisas da área em ambientes educacionais, dizendo que

à medida que trabalhos de abordagem crítico-reflexiva sobre as mídias e as diferentes manifestações da Educação Física vão se ampliando, diversificando e aprofundando, (...) poderemos examinar as possibilidades e os limites reais de se compreender esse componente curricular como espaço didaticamente adequado para a formação de receptores mais esclarecidos, críticos e seletivos.

Percebe-se uma similaridade nos campos, tanto do estudo das LDs como nos estudos em relação à CE/EF, de uma abordagem emergente e adequada para o debate em torno do paradigma digital. Portanto, nesse projeto, tal demanda recai sobre o professor de Educação Física como mediador desse processo. Retomando a discussão iniciada por Costa (2006) sobre a importância da interatividade no ciberespaço Spyer (2009) provoca um entendimento dessa rede de relações como algo “orgânico, social e emergente”. Baseado em Lévy (1999) e Kerckhove (1997), Costa (2006, p.17) esclarece a importância da reciprocidade que o ato de interagir tem entre duas ou mais coisas/pessoas. Dessa maneira fica claro que, apesar das possibilidades oferecidas pelas TICs, é necessário que os movimentos por ela ensejados sejam sociais, coletivos e orgânicos, como um processo ligado à vida, como os órgãos de um ser vivo. A interatividade já é realidade e uma necessidade das novas gerações e, para as gerações anteriores, resta a busca por um entendimento mais amplo de todo esse movimento.

Um exemplo claro desse tipo de movimento, permeado por equipamentos tecnológicos e que envolvem relações sociais, coletivas e interativas, são as advindas os JDs, que mesmo já tendo estabelecido seu lugar no mercado e ir ganhando mais adeptos dia a dia, ainda sustentam um status de algo desconhecido e muitas vezes temido, por parte dos educadores. Esse temor vem sendo desmistificado por diversos estudos e pesquisa que estão cada vez mais elucidando esse jogo e suas diversas possibilidades. Os trabalhos da pesquisadora Letícia Perani são um exemplo da busca pela afirmação de um campo específico dos *game studies* no Brasil. Perani (2014) destaca o surgimento dessas pesquisas ainda nos



anos 1980, com o artigo do pesquisador Espen Aarseth de 2001 como o marco zero dos *game studies*⁷. Também é destacado pela autora o início de pesquisas no campo das ciências da Comunicação em contraponto à hegemonia do campo da Educação e o surgimento de diversos grupos e projetos de pesquisa no Brasil, acompanhando uma tendência mundial.

Pois será nesse aspecto que essa pesquisa abordará as LDs e sua relação com a Educação Física por meio dos JDs. Para a abordagem escolhida, Perani (2014) traz como principal destaque em seu artigo, a constatação de que os objetos das pesquisas realizadas com a temática dos JDs, em sua maioria, refletem sobre hipóteses, exemplos e uso dos JDs para os interesses das áreas de estudos dos pesquisadores e não uma abordagem dos JDs como objetos comunicacionais. A hipótese da autora é a de que, além de ser uma área relativamente nova, as temáticas ainda estão vinculadas às áreas de origem de seus pesquisadores (em especial, a Comunicação e a Educação), tornando os JDs objetos de análise para fundamentar questões teóricas destes campos (PERANI, 2014).

Utilizando uma abordagem similar a da autora e fazendo uma breve busca sobre pesquisas com os JDs na área das CE/EF, encontramos resultados muito parecidos. Tomando o principal evento da área como referência, o Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte - CONBRACE organizado pelo Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte - CBCE, e ampliando a pesquisa de Azevedo, Costa e Pires (2008), os autores constataram que, no período estudado, 135 trabalhos foram publicados até 2007 no Grupo Temático de Trabalho 2 - Comunicação e Mídia. Nesse período os JDs não aparecem dentre os temas da Educação Física apontados.

Ampliando o período de busca para os próximos três eventos (em 2009, 2011 e 2013) com as palavras-chave “jogos digitais, jogos eletrônicos e videogames”, notamos que esse assunto já aparece (no título ou implícito nos resumos). Nos últimos três CONBRACES foram apresentados nove trabalhos com a temática dos JDs dos 112 inscritos no GTT. Com a ciência de que a pesquisa sobre JDs vem aumentando na área das CE/EF, inclusive com teses e dissertações sendo defendidas, nota-se que os objetivos dessas pesquisas e as temáticas

⁷ Segundo a autora, esse campo iniciou com a publicação da revista eletrônica *Game Studies* (<http://www.gamestudies.org>), o primeiro congresso científico internacional da área e as primeiras disciplinas sobre jogos eletrônicos em cursos de graduação que surgiram neste período.



abordadas vêm a reboque dos assuntos de interesse dos pesquisadores, assim como destacado por Peroni (2014) na área da Comunicação.

Peroni (2014) propõe o entendimento dos *games* como forma de contribuir com o estudo desse tema na área da Comunicação e da Cibercultura. Assim como a autora, entendemos que os JDs por si só constituem um meio de comunicação e, seja por sua capacidade de envolvimento e interesse sócio-econômico, político e cultural, pela criação de mercados ou suas narrativas, já desperta o interesse em diversas disciplinas da área de Comunicação, e também pode ser estudado em sua complexidade e características específicas também nas CE/EF.

Essa revisão inicial da literatura será aprofundada de acordo com os objetivos propostos no projeto e nos orientará na organização dos métodos que serão adotados de forma que o presente projeto de pesquisa possa efetivamente colaborar com o mapeamento das LDs dos professores de Educação Física em ambientes educacionais.

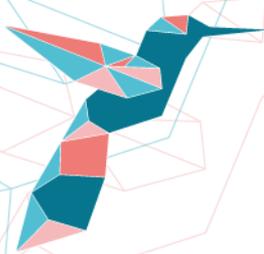
OBJETIVOS, PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS E MUDANÇAS DE FASE

A pesquisa de doutorado aqui apresentada propõe, a partir do problema levantado, verificar quais as literacias digitais dos professores de Educação Física de São Paulo em seus ambientes educacionais, tendo por referencial o currículo de MIL elaborado pela UNESCO (WILSON; GRZZLE, 2013, p. 29-34). Como objetivos específicos,

1. Identificar e caracterizar práticas / atividades docentes dos professores de Educação Física de São Paulo que utilizem Jogos Digitais (JDs) ou outros dispositivos similares;
2. Verificar se essas práticas / atividades docentes comprovam a aquisição / assimilação das competências propostas pela UNESCO para uma abordagem de MIL;
3. Apontar / sugerir possíveis meios de utilização dos Jogos Digitais (JDs) para aquisição / melhoria das Literacias Digitais dos professores de Educação Física de São Paulo, conforme referências da UNESCO.

Com essas informações, procuraremos verificar desses atores, os professores de EF envolvidos se há características que comprovem a premissa de diferenças entre atuações dos “nativos e estrangeiros digitais” (PRENSKY, 2006), indicando tais atributos caso existam.

A metodologia utilizada trará uma pesquisa bibliográfica que subsidie a temática escolhida, principalmente sobre os aspectos comunicacionais das LDs, sua abrangência e



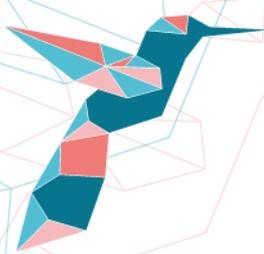
importância como marco qualitativo. O levantamento bibliográfico compreenderá também a temática dos JDs e sua relação com as CE/EF em ambientes educacionais.

Além desse levantamento bibliográfico, será adotado o método etnográfico qualitativo, inerente à Antropologia Cultural, tomando por referências os trabalhos de Hine (2004) para quem a etnografia é uma prática assimilativa e deve ser associada a outros métodos como entrevistas, análises e observações, uma vez que “o agente de mudança não é a tecnologia em si, e sim os usos e as construções de sentido ao redor dela” (HINE, 2005, p.13). Esse tipo de pesquisa estuda os processos da interação social como conhecimentos, ideias, técnicas, habilidades, normas de comportamento e hábitos adquiridos na vida social de um determinado grupo. Nesse tipo de estudo há a preocupação com aspectos descritivos, classificatórios e comparativos, baseando suas análises na observação e levantamento de hipóteses a partir da observação in loco do contexto pesquisado.

Para atingir os objetivos propostos, o referencial estudado está sendo utilizado para o desenvolvimento do roteiro semi-estruturado para as entrevistas. A amostra da pesquisa será composta por professores de Educação Física da Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo (EEFE/USP) cujo curso é referência nacional. O questionário dessa fase da pesquisa está ajustado, baseado nos resultados e pesquisas já elaboradas.

Junqueira (2014, p. 119) destaca a importância do planejamento, seleção e tratamento das questões a serem utilizadas, levando-se em consideração “a possibilidade de comparação posterior com dados obtidos por outras fontes relevantes de investigação a respeito do uso e acesso às TIC, bem como das literacias digitais de agentes sociais ligados ao campo educacional no Brasil”. Assim, para essa pesquisa, estão sendo utilizados como referência, questões e modelos de pesquisa utilizados pelas “Pesquisas TIC Educação” que ao longo dos últimos anos vem construindo uma sólida base de referência produzindo dados confiáveis e relevantes para pesquisadores (CGI.br, 2013). Também são utilizados os aspectos relativos à aquisição, desenvolvimento, uso e apropriação das diferentes categorias de literacias digitais nos questionários elaborados por Junqueira (2014, p. 53 e 57) e à parte de análises e definições de dimensão que poderão ser mensuradas referentes às LDs, preparada por Botelho-Francisco (2014, p. 134-135).

Por fim, será levado em consideração, também, o *Global Media and Information Literacy (MIL) Assessment Framework* (Quadro de Avaliação Global MIL) um quadro conceitual e teórico que introduz a lógica e metodologia para a realização de uma avaliação



de prontidão e competências de MIL existentes em nível nacional, elaborado pela UNESCO. Em concordância com o Currículo MIL para os professores, a proposta de avaliação nacional também reconhece o papel dos professores como gatekeepers e provedores de conhecimento e habilidades na sociedade, portanto, serão analisados as propostas de monitoramento de aquisição de competências MIL, particularmente dos professores em serviço e formação oferecido pelo material (UNESCO, 2013, p. 52 e 115).

O questionário piloto, ou pré-teste, está sendo feito com o objetivo checar a pertinência e a adequação ao entendimento dos enunciados das questões, medir o tempo gasto para respostas e demais alterações que se fizerem necessárias antes da aplicação direta com o público específico da pesquisa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A oportunidade de desenvolver um projeto de doutorado conectando tendências nas áreas da Comunicação e sua relação com as CE/EF representa a possibilidade da convergência entre a percepção da dinâmica social e a influência das TICs na contemporaneidade, com reais possibilidades de analisar e dar visibilidade às estruturas que perpassam essa dinâmica.

As novas competências de leituras referidas anteriormente, baseadas nas teorias das Literacias Digitais, bem como as intervenções e mediações necessárias aos professores de Educação Física, sugerem um novo design para fluidez dos conteúdos e mostram caminhos possíveis a serem explorados para melhor lidarmos com os meios eletrônicos em ambiente educacionais. Os JDs surgem nesse contexto como a possibilidade de novas práticas / atividades docentes dos professores de EF, não só como apoio para as aulas, mas na real vivência de situações de experimentação e exploração em ambientes educacionais, daquilo que já é a realidade dos alunos.

Consideramos que este projeto traz à discussão um tema novo e diferente que, por sua característica própria, amplia a produção de conhecimento de forma coletiva e integrada, de encontro às tendências na área da Comunicação e Educação (Física) oferecendo possibilidades concretas de usufruir do prazer da descoberta por meio de ações colaborativas efetivas na aquisição de novas competências para os professores de Educação Física.



Digital Literacies and Physical Education: approaches between Communication and Sport's

Science through Digital Games

ABSTRACT

This text is a version of the doctoral research project in progress at the School of Communications and Arts of USP on Digital Literacy of Physical Education teachers of São Paulo. Referenced in the MIL approach (Media and Information Literacy) proposed by UNESCO, this research already had been indentified the importance of a specific study about Digital Games and their influence on Sport's Science and communication context, bringing concrete possibilities of acquiring new skills for Physical Education teachers in educational enviroments.

KEYWORDS: Digital Literacy, Physical Education, Communication and Digital Games

Alfabetización Digital y Educación Física: aproximaciones entre Comunicación y Ciencias del Deporte través de los Juegos Digitales

RESUMEN

Este texto es una versión del proyecto de investigación doctoral en curso en la Escuela de Comunicaciones y Artes de la USP en Alfabetización Digital de profesores de Educación Física de San Pablo. Se hace referencia en el MIL (Media Information Literacy), propuesto por la UNESCO, esta investigación ya indentificou la importancia de un estudio específico sobre los Juegos Digitales y su influencia en las Ciencias del Deporte en contexto de la Comunicación, trayendo posibilidades concretas de adquirir nuevas habilidades para el profesor Educación Física en los centros educativos.

PALABRAS CLAVES: Alfabetización Digital, Educación Física, Comunicación y Juegos Digitales

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AZEVEDO, Victor; COSTA, Antonio Galdino; PIRES, Giovani De Lorenzi. Dez anos do GTT Educação Física, Comunicação e Mídia (CONBRACE/CBCE): análise de percurso e tendências. In: Congresso Brasileiro de Informação e Documentação Esportiva, 2., 2008, Belo Horizonte. *Anais...* UFMG/CEV/Ministério do Esporte, dezembro/2008.

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



BETTI, Mauro. (Org.) *Educação Física e Mídia: novos olhares, outras práticas*. São Paulo: Hucitec, 2003. 137 p.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL (CGI.br). Pesquisa sobre o uso das Tecnologias da informação e comunicação na educação nas escolas brasileiras – *Tic Educação 2013*. Brasília: CGI.br, 2014. Disponível em: <http://cetic.br/pesquisa/educacao/publicacoes> Acesso em: dia, mês e ano.

COSTA, A. Q. da. *Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa*. Dissertação (Mestrado em Ciências da Motricidade). Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2006. 190 p.

ECO, U. *Viagem na irrealidade cotidiana*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

ESHET-ALKALAI, Y. *Digital literacy: a conceptual framework for survival skills in the digital era*. Journal of Educational Multimedia and Hypermedia. V.13, n. 1, p.93-106, 2004.

FERES-NETO, Alfredo. *A virtualização do esporte e suas novas vivências eletrônicas*. Tese (Doutorado em Educação). Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2001. 117 p.

GEE, James Paul. *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan: New York, 2003.

JUNQUEIRA, Antonio Helio; PASSARELLI, Brasilina e BOTELHO-FRANCISCO, Rodrigo Eduardo. Literacias Digitais nas Escolas Públicas Brasileiras: uma abordagem do papel do professor à luz dos resultados da Pesquisa TIC Educação 2010. In: XXXV CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO - INTERCOM, 35, 2012, Fortaleza. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/R7-2163-1.pdf> Acesso em: 27 jul. 2014.

HINE, Christine. *Etnografia Virtual*. Barcelona: UOC, 2004.

HINE, Christine. *Virtual methods: issues in social research on the Internet*. Oxford: Berg, 2005.

JENKINS, H. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009. 428 p.

KERCKHOVE, D. de. *A pele da cultura*. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1997.

LÉVY, P. *O que é virtual?* São Paulo: Editora 34, 1996. 157 p.

LÉVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.



MATTELARD, Armand e MATTELARD, Michele. *História das teorias da comunicação*. São Paulo: Loyola, 1999.

PASSARELLI, B. *Interfaces digitais na educação: @lucin[ações] consentidas*. 01. ed. São Paulo: Escola do Futuro - USP, 2007. v. 01. 200 p.

PASSARELLI, Brasilina e JUNQUEIRA, Antonio Hélio. *Gerações Interativas Brasil – Crianças e Jovens diante das Telas*. São Paulo: NAP Escola do Futuro - USP, 2012.

PERANI, Letícia. Jogando para comunicar, comunicando para jogar: por um lugar dos games nas Ciências da Comunicação e na Cibercultura. *VIII Simpósio Nacional da ABCiber ESPM*. São Paulo, 2014. Disponível em: <http://www.abciber.org.br/simpósio2014/anais/GTs/leticia_perani_soares_39.pdf>. Acesso em: 12 março 2015.

PIRES, G. L. A pesquisa em Educação Física e mídia nas ciências do esporte: um possível “estado atual da arte”. *Revista Movimento*, Porto Alegre, v. 9, n. 1, jun./2003.

PIRES, Giovani De Lorenzi; RIBEIRO, Sergio Dorenski. (Orgs.). *Pesquisa em educação física e mídia: contribuições do LaboMidia/UFSC*. Florianópolis: Tribo da Ilha, 2010.

PIVEC, Maja, e KEARNEY, Paul. *Games for Learning and Learning from Games*. *Informatica* 31, p 419-423, 2007.

PRENSKY, M. *Don't bother me, Mom, I'm learning! – How computer and videogames are preparing your kids for 21 st century success and how you can help!* Saint Paul, Minnesota: Paragon House, 2006.

RUDIGER, F. A reflexão teórica em cibercultura e a atualidade da polêmica sobre a cultura de massas. In: DOSSIÊ: Novas perspectivas em teorias da comunicação. *MATRIZES: Revista do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade de São Paulo*, São Paulo, Ano 5, n. 1, p. 11 a 154, ago.-dez. 2011.

SPYER, J (Org). *Para Entender a Internet - Noções, práticas e desafios da comunicação em rede*. Não Zero, 2009. 91 p. Disponível em: <http://paraentenderainternet.blogspot.com> Acesso em: 27 mar. 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. Disponível em: <http://www.unesco.org/new/en/communication-andinformation/resources/publications-and->



**XIX
CONBRACE**
VI CONICE
08 a 13 de setembro de 2015
VITÓRIA-ES

TERRITORIALIDADE E DIVERSIDADE
REGIONAL NO BRASIL E AMÉRICA LATINA:
SUAS CONEXÕES COM A EDUCAÇÃO
FÍSICA E CIÊNCIAS DO ESPORTE

[communication-materials/publications/full-list/media-andinformation-literacy-curriculum-for-teachers](#) Acesso em: 14 Jul. 2014.

YANAZE, Leandro Key Higuchi. *Tecno-pedagogia: os games na formação dos nativos digitais*. São Paulo: Annablume Editora, 2012.