

JUVENTUDE E INTERNET: POSSIBILIDADES DE “CRIAR” EDUCAÇÃO FÍSICA

JUVENTUD Y INTERNET: POSIBILIDADES DE “CREAR” EDUCACIÓN FÍSICA

ZYLBERBERG, Tatiana Passos

Universidade Federal do Ceará

tatizylberberg@gmail.com

BEZERRA, Fabrício Leomar Lima

Universidade Federal do Ceará

fabricao_leomar@hotmail.com

RESUMO Neste artigo defendemos que as transformações epistemológicas da Educação Física podem sair dos muros acadêmicos por intermédio da internet, num projeto de mídia-educação que valorize diferentes linguagens e conteúdos elaborados por jovens estudantes desta área. A partir desta premissa, narramos o processo de construção de um *website* do projeto de extensão JUVENTUDE E INTERNET, criado no Instituto de Educação Física e Esportes (IEFES) da Universidade Federal do Ceará (UFC) em 2012. Este projeto faz parte das ações do Laboratório de Estudos das Possibilidades de Ser (LEPSE) do IEFES-UFC e trata-se de um desdobramento da pesquisa científica de mestrado de Zylberberg (2000). Com o projeto Juventude e Internet, assumimos o desafio coletivo de conceber um *website* educativo, reflexivo e criativo, no qual os jovens são autores e produtores culturais, não apenas receptores ou espectadores. Como um dos eixos principais para a participação dos jovens é o processo criativo autoral, fundamentamos esta temática e apresentamos alguns exemplos das ilustrações e conteúdos que vão compor o *website*. Nas considerações finais, ressaltamos o nosso propósito de “Conectar e criar Educação Física”, colaborando com a divulgação de pesquisas e

referenciais contemporâneos desta área, e intensificando o potencial autoral da juventude.

Palavras-chave: *internet, juventude, processo criativo, Educação Física*

RESUMEN En este artículo defendemos que las transformaciones epistemológicas de la Educación Física pueden salir de los muros académicos por el intermedio de la internet, en un proyecto de medios de comunicación-educación que valoricen diferentes idiomas y contenidos elaborados por jóvenes estudiantes de esa área. A partir de esta premisa, narramos el proceso de construcción de un website del proyecto de extensión JUVENTUD Y INTERNET, creado en el instituto de Educación Física y Deportes (IEFES) de la Universidad Federal de Ceará (UFC), en 2012. Este

proyecto hace parte de las acciones del Laboratorio de Estudios de Posibilidades de Ser (LEPSER) de el IEFES-UFC y se trata de el despliegue de la investigación de el máster de Zylberberg (2000). Con el proyecto Juventud y Internet asumimos el desafío colectivo de conceder un *website* educativo, reflexivo y creativo, en el cual los jóvenes son autores y productores culturales, no apenas receptores o espectadores. Como uno de los ejes principales para la participación de los jóvenes es el proceso creativo autoral, fundamentos de esta temática y presentar algunos ejemplos de las ilustraciones y contenidos que van componer el *website*. En las consideraciones finales, resaltamos el nuestro propósito de “conectar y crear Educación Física”, colaborando con la divulgación de investigaciones y referencias contemporáneas de esta área y intensificar el potencial autoral de la juventud.

Palabras llaves: *internet, juventud, proceso creativo, Educación Física.*

1. INTRODUÇÃO

Desde a década de 1990, a produção científica relacionada à Educação Física intensificou os discursos sobre a necessidade de quebrar paradigmas e propor “novas” fundamentações para a área, tanto nas ações no âmbito escolar, quanto no vasto campo de intervenção que se abriu ao profissional desta. Alguns pesquisadores defenderam a visão do corpo como um todo, isto é, a compreensão do ser humano como corporeidade e integrado ao mundo, influenciado por sua história sócio-cultural. Outras investigações reforçaram a importância de respeito à individualidade, liberdade de expressão, a busca da consciência corporal e da criatividade-autoria na apropriação dos movimentos, em função da preocupação com a desmecanização dos gestos, tão marcante na modernidade e no cientificismo advindo dos métodos ginásticos europeus.

Em contrapartida a toda amplitude semeada no meio acadêmico, emerge ainda um paradoxo: a mídia, por meio de seus produtores e apresentadores, divulga, explica e aborda questões da Educação Física e do esporte, na maior parte das

vezes por meio de reportagens ou notícias nas quais o corpo é estigmatizado por estatura, peso, raça e até mesmo classe social; o movimento é analisado do ponto de vista da perfeição, o erro é recriminado e vaiado; o vencedor é idolatrado e as pessoas com menos habilidade são excluídas. Várias práticas esportivas são preponderantemente anunciadas na mídia como restrita a poucos, como são reforçadas as expectativas de alcançar os sonhados destinos milionários de atletas do futebol (masculino).

Como disseminar as produções do meio acadêmico que possibilitem refletir sobre estas questões? Como e onde fomentar este debate numa linguagem que chegue a um público mais geral, principalmente aos jovens? Que tal estudantes de graduação serem autores desta interlocução?

Mobilizados por esta problemática, criamos em 2012, no Instituto de Educação Física e Esportes (IEFES) da Universidade Federal do Ceará (UFC), o projeto de extensão JUVENTUDE E INTERNET¹ o qual proporciona um espaço para o diálogo+reflexão+criatividade por meio de oficinas de produção autoral. Este projeto faz parte das ações do Laboratório de Estudos das Possibilidades de Ser (LEPSER) do IEFES-UFC. Trata-se de um desdobramento da pesquisa de mestrado de Zylberberg (2000) defendida na Faculdade de Educação Física da UNICAMP², a qual fundamentava a produção de um site que possibilitasse difundir uma visão crítica sobre a Educação Física a partir de propostas criativas de autoria de crianças e/ou adolescentes.

Na proposta atual, vigente em 2012, optou-se pela produção da juventude acadêmica. Delineamos um projeto de extensão (integrado aos pilares de ensino e pesquisa) que convidou jovens a elaborarem coletivamente um site que pode atender a um público amplo e diversificado. O desafio coletivo é conceber um website educativo, reflexivo e criativo, no qual os jovens são autores e produtores culturais, não apenas receptores ou espectadores. Este projeto está sendo concretizado e em breve, será publicado fomentando a comunicação entre a universidade e a comunidade. O propósito é construir juntos: um site feito por jovens e com jovens, articulando suas vozes, palavras, contestações, reflexões, seus posicionamentos científicos consistentes sobre a área da Educação Física e suas potencialidades literárias e multimídias. Neste artigo são apontados, portanto, os

subsídios teóricos do projeto:

¹ JUVENTUDE E INTERNET: A PRODUÇÃO COLETIVA DE SITE SOBRE A CULTURA CORPORAL (Código n: IEFES . 2011 . PJ . 1117)

² Apoio da FAPESP (processo 14.506-9).



Figura 1: logo do projeto Juventude e Internet

Traçamos ainda, neste artigo, um breve panorama sobre a Educação Física, convidando o leitor a pensar que Educação Física queremos criar e como a Internet pode colaborar nesta tarefa social de grande relevância educativa. Como um dos eixos principais da participação dos jovens é o processo criativo autoral, apresentamos alguns exemplos de linguagem e conteúdo que vão compor o site. Nas considerações finais, debatemos os avanços das tecnologias digitais e as possibilidades dos projetos de mídia-educação contribuírem com a difusão do conhecimento para além dos muros das universidades.

2. EDUCAÇÃO FÍSICA E MÍDIA: ESTABELECENDO REDES DE APRENDIZAGEM

A área da Educação Física originou-se das concepções naturalistas de homem e corpo, como destaca Daolio (2001), sendo que no Brasil fomos também bastante influenciados pela Medicina Higienista do século XIX. A repetição, a ordem,

a disciplina, o adestramento do corpo, a formação de homens fortes e mulheres-mães marcaram a nossa história.

Os conceitos básicos sobre corpo, a utilização deste como força de trabalho, o modelo de homem forte e ágil: o século XIX marcou de sobremaneira a Educação física como expressão do ideário de corpo da sociedade capitalista.

De acordo com Palma, Oliveira e Palma (2010), foi somente no século XX, principalmente a partir de 1990, que novas interpretações passam a ser difundidas nos meios acadêmicos da Educação Física. Intensificaram-se as críticas à

pedagogia tecnicista; passaram-se a difundir a presença de princípios filosóficos, sociológicos e antropológicos na formação superior, reforçando a indissociabilidade natureza e cultura, ressaltando a necessidade de pensar em propostas que considerassem mais a pluralidade e a diversidade humana. As discussões neste âmbito impulsionaram a compreensão da Educação Física como uma área mais ampla do que se supunha.

Apesar de tantas discussões acadêmicas, de mudanças em currículos de formação superior nesta área e de ampliação da atuação de profissionais de Educação Física, infelizmente ainda nos deparamos no século XXI com aulas sem objetivos consistentes, com raras estratégias pedagógicas que valorizem a individualidade e a pluralidade humana e com práticas esportivas excludentes. Vinte anos de produção acadêmica e formação de novos professores de Educação Física não refletem ainda uma ampla transformação, muito menos, uma ampla compreensão social do que hoje as universidades e muitos pesquisadores defendem como Educação Física. Ainda assistimos filmes, novelas e seriados nos quais o profissional desta área segue estigmatizado, marcado pela expectativa de um biótipo corporal e considerado responsável pela modelação e a modificação dos corpos para atender os modelos vigentes, tão difundidos na mídia de massa.

Nas transmissões dos jogos olímpicos ou dos jogos de futebol interclubes, também escutamos comentários sexistas e estigmatizantes. A mídia, por intermédio de seus programas/produtores, segue criando expectativas, polêmicas, fazendo previsões, explicando e justificando acontecimentos, construindo rivalidades, criticando, comentando, e elegendo ídolos, ao informar e atualizar fatos e dados ligados ao corpo em movimento. Segundo Betti (1998, p. 147) colaboram para a dramaticidade e espetacularização: os efeitos especiais, a animação gráfica, o close,

os ângulos exclusivos, a repetição em câmera lenta. Por isso é premente entender que “*Assistir aos esportes e praticá-los formam uma nova unidade de relações dissimétricas e variáveis*”. Pesquisas sobre a cultura de consumo e suas relações com o esporte moderno, sobre o esporte-espetáculo, vêm apontando a urgência de transformá-lo em conteúdo esclarecido e esclarecedor, cuja intervenção do profissional de Educação Física se dá no sentido da formação de consumidores seletivos e críticos.

Vários pesquisadores da Educação Física têm se dedicado a analisar e denunciar estes discursos. Temos acompanhado o crescimento das pesquisas em mídia e Educação Física, principalmente as produções compartilhadas no grupo de trabalho - GTT 2/ Comunicação e mídia - do Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte (CBCE). Outro coletivo de bastante destaque é o Observatório da Mídia esportiva, da Universidade Federal de Santa Catarina, coordenado pelo Prof. Dr. Giovani De Lorenzi Pires do Laboratório de Mídia do Centro de Desportos (LaboMídia).

Neste campo de investigação, alguns pesquisadores denunciam e anunciam possibilidades de utilizar a mídia-educação na Educação Física. Um trabalho pioneiro na Internet foi proposto por Pereira (1998) que idealizou e mantém o *Centro Esportivo Virtual*, o qual facilita a disseminação e busca da informação para profissionais, estudantes e pesquisadores, vinculado ao Núcleo de Informática Biomédica (NIB) da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Este centro é um *website* em permanente construção, o qual busca ser referencial de informação em Educação Física e Esportes, movimentando listas de discussão, eventos, revistas e teses. Como Comunidade Virtual, “administradores” de listas, profissionais especializados em cada área, coordenam as discussões que são geradas pelos participantes.

Betti (1998) sugeriu trabalharmos com a *mixagem*. Trata-se da associação dos aspectos do esporte teleespetáculo à aula “*tradicional*”, trazendo por intermédio de vídeos “*o mundo do esporte para dentro da escola*”, debatendo questões como a ocorrência de violência nos eventos e práticas esportivas, as intenções governamentais em Olimpíadas, Copa do Mundo, Jogos Pan-Americanos, Jogos da Amizade, por exemplo. O autor ainda sugere o uso do *estéreo*, isto é, aprender a

linguagem específica do esporte teleespetáculo, aprender a produzir imagens, e o equilíbrio entre assistir e praticar.

Segundo Merchám e Porras (1994), as Novas Tecnologias Multimídias (NTM) são os meios eletrônicos que armazenam, criam, recuperam e transmitem a informação velozmente e em grande quantidade, exigindo domínio dos mecanismos de leitura e escrita. Superam os tradicionais meios de comunicação, em virtude das características de: *virtualidade* (possibilitando experiências que não poderiam ser feitas na realidade), *interatividade* (quanto o usuário pode interferir e interagir, num

sistema de comunicação intermediada) e *assincronia* (fato de a informação ser transmitida ou enviada e ficar arquivada, à disposição do usuário). É nesse espaço, ou melhor, é nesse ciberespaço que encontramos novas aprendizagens por meio da troca de informações. Segundo Carvalho (2011) é possível encontrar nesse ciberespaço grupos criados com fins educativos, ligados ou não às instituições de ensino, cujo seu objetivo educacional é bem explícito.

O projeto Juventude e Internet faz parte de um desses grupos educacionais que se insere nessa rede de aprendizagem do ciberespaço comunicacional numa perspectiva de aprendizagem colaborativa. Essas tais redes de aprendizagem do mundo virtual e que fazem conexão com o real se caracterizam por serem dinâmicas, fluidas, flexíveis, horizontais, não havendo rigidez e autoridade. Para Carvalho (2011):

o processo de ensino-aprendizagem nas redes e comunidades virtuais seria bastante flexível, uma vez que elas se caracterizam pela dinamicidade e fluidez. Rigidez e autoritarismo não teria espaço em uma rede de pessoas, já que ela dependeria do envolvimento e participação de todos para existir (p. 42-43).

Para Carvalho (2011) as redes de aprendizagem virtuais possuem algumas dinâmicas que se assemelham às características apresentadas por Lévy (1998) ao caracterizar o hipertexto. A primeira delas é a *Metamorfose*, que é a constante capacidade de (re)construção e renegociação que vivem os sujeitos envolvidos, num jogo de aprender e reaprender para a construção do conhecimento a ser desenvolvido. Outra característica é a *Heterogeneidade*, que é a possibilidade de se trabalhar com diversos formatos: fotos, vídeos, músicas, textos, assim como de se trabalhar com pessoas heterogêneas, que trazem ensinamentos

enriquecedores. “A singularidade de cada integrante torna a rede rica em diversidade, contribuindo com a aprendizagem para além do objeto explícito” (CARVALHO, 2011, p. 47). Outra característica é a *Multiplicidade*, que possibilita que as criações produzidas se propaguem pela rede e gerem debates variados. A *Exterioridade* seria uma característica da oscilação dos participantes na rede de aprendizagem para manutenção no interesse dos conteúdos que são disponibilizados na rede. A *Topologia* já seria a relação de proximidade dos participantes responsáveis pela rede de aprendizagem virtual, seria o “criar de laços

afetivos”. Por fim, a *Mobilidade* dos centros, que se caracteriza pela “mesma” importância de cada membro que participa da rede de aprendizagem:

Cada participante da rede é um centro e todos eles são fundamentais para o conhecimento dos outros integrantes, uma vez que a aprendizagem em rede baseia-se na interação. A atenção dada a cada centro pode variar ao longo do processo uma vez que as pessoas são mais do que “alguém” na rede: ao se manifestarem diante do grupo representam conteúdos/ideias a serem discutidos (CARVALHO, 2011, p.49-50).

O projeto Juventude e Internet escolheu dedicar-se a criação de um *website* feito **por, com e para** jovens, projeto este participativo e colaborativo, aberto a possibilidades e experiências.

Juliana Barros, uma das jovens-autoras do projeto Juventude e Internet, criou a charge abaixo. A estudante, que ingressou no curso Licenciatura em Educação Física em 2011, questiona o clássico e tradicional modelo de aulas na qual a atividade tradicionalmente mais exigida era a repetitiva corrida em volta da quadra. Tão tonta e tão zozna, a menina expressa em seus olhos a espiral da corrida interminável e cansativa.



Figura 2: Aula que deixa tonta (de Juliana Barros)

descompromissada com a formação humana integral, assumimos como uma de nossas missões disseminar informações que questionem o imaginário social sobre a Educação Física, a partir de diversas linguagens e recursos de mídia-educação, valendo-se do potencial criador de imagens e narrativas de jovens-autores.

Por caminhos criativos, irreverentes e sensíveis, nos propomos a provocar no leitor possibilidades de dialogar+refletir+(re)criar temas desta área, de vários ângulos, de outras perspectivas. Para lograr êxito com esta construção autoral, vivenciamos um intenso processo de criação individual e coletiva.

3. O PROCESSO CRIATIVO

(...) “no simples ato de compartilhar
muito se pode criar, ajudar
e o mundo de possibilidades se apresenta
Reinventando
de maneira plena, serena
que um projeto, com toda sua completude,
tem como ferramenta a Internet e força a juventude”

Fidel Machado

Estudante do IEFES/UFC
Jovem-autor do projeto Juventude e Internet

A partir de oficinas realizadas ao longo do ano de 2012, estamos produzindo, coletivamente, conteúdos sobre diversos temas relacionados à Educação Física. Os participantes, estudantes de graduação do Curso de Educação Física da UFC, são co-responsáveis pela produção do site, dos conteúdos, ilustrações, vídeos. Os encontros acontecem semanalmente no IEFES, como também em um espaço *on-line* de discussões e sugestões dos envolvidos, sendo aberto aos estudantes universitários, como por exemplo, numa página no *facebook* onde se pode compartilhar ideias e propostas.

O trabalho do processo criativo de cada estudante partiu daquilo que os afetava. Esse ato de ser afetado se estabelecia tanto nos conteúdos que iriam abordar sobre a Educação Física como na linguagem pela qual iriam expor aqueles conteúdos. Segundo Salles (2010) o processo de criação é um:

Percurso sensível e intelectual de construção de objetos artísticos, científicos e midiáticos que pode ser descrito, numa perspectiva semiótica, como movimento falível, com tendências, sustentado pela lógica da incerteza, englobando a intervenção do acaso e abrindo espaço para a introdução de ideias novas. Um processo contínuo sem um ponto inicial, nem final. Um percurso de construção inserido no espaço e tempo da criação, que inevitavelmente afetam o artista (SALLES, 2010, p.214).

Nesse percurso de construção os estudantes utilizaram ou até mesmo “descobriam” suas afinidades para um ou mais tipos de processos artísticos. Por

isso a ideia da coordenação do projeto nunca foi limitar ou findar a construção artística, mas sim explorar o máximo de possibilidades de criação que eles sentissem vontade de fazer, tanto individual como coletivamente, respeitando o tempo e o espaço das produções do(s) estudante(s)/autores-artista(s). Vale salientar que não é intenção direta do projeto formar artistas ou trabalhar com jovens que já sejam artistas. O objetivo é que eles vivenciem um processo natural, livre, sensível e transformador de produzir arte, num trabalho também de autoconhecimento em que eles vão se descobrindo e se revelando como poetas, pintores, desenhistas, fotógrafos, escritores, cineastas, músicos, cantores e etc.

Para Klauss Vianna (2005) “O artista, como criador, mais do que ninguém necessita aguçar sua percepção do real, e o momento da criação pressupõe e ao mesmo tempo encerra o processo de autoconhecimento” (p.115). Essa percepção do real perpassa por uma percepção artística em que se quer traduzir com sensibilidade e de maneira estética, a singularidade e a subjetividade de cada olhar.

No Juventude e Internet as representações e criações artísticas estavam voltadas à busca de novos olhares para a Educação Física. Corroborando com isso, Salles (2010) nos diz que a percepção artística se estabelece como:

Atividade criadora da mente humana, que é uma ação transformadora. O filtro perceptivo processa o mundo em nome da criação: em uma coleta sensível e seletiva, o artista recolhe aquilo que o atrai. Há renitências de seu olhar que refletem o modo de um determinado artista se apropriar do mundo. As percepções interagem com a experiência passada, portanto, não é divorciada da memória. As sensações têm papel amplificador, permitindo que certas percepções fiquem na memória (SALLES, 2010, p.23).

No processo criativo do projeto surgiram conteúdos variados como: gênero, esporte espetáculo, corpo e padrões de beleza, visão da sociedade sobre a

Educação Física. Também surgiram as mais variadas linguagens: história em quadrinhos, poesias, cordel, crônicas, contos, histórias de vida (memórias como alunos de Educação Física Escolar), desenhos, diálogos cinematográficos (reflexões sobre filmes).

Thallyson Jardel Cipriano, um dos participantes do projeto, entende que está engajado numa proposta que pode:

transformar a visão obsoleta que a sociedade tem sobre a Educação Física e criar novas possibilidades a partir dos recursos da Internet, criando

coletivamente um site que apresente novos caminhos de intervenção da referida área, abordando vários assuntos (megaeventos, esportes, mídia, beleza, corpo, etc.), utilizando diversas linguagens, visando atingir todas as faixas etárias da comunidade brasileira.

Este mesmo jovem, instigando-nos a uma visão crítica sobre o esporte espetáculo, compôs um poema, o qual transcrevemos um trecho:

Futebol de antigamente
Era um esporte para o povão
Arquibancadas lotadas
Sem existir exclusão
Classes sociais misturadas
Com vibração e emoção (...)
O esporte virou espetáculo
Onde só os mais favorecidos tem acesso
Isso é um verdadeiro regresso
Estão privatizando o futebol (...).
(Thallyson Jardel Cipriano)

Experimentando diversas linguagens literárias, no intuito de provocar reflexões, Thallysson também produziu crônicas autobiográficas:

(...) Ajeitou a bola, olhou para o goleiro, tomou distância e soltou o limão³, assim como a torcida tinha pedido. A rede balançou, o eco tomou conta do ginásio, gol do Alemão e foi segurar a pressão do time adversário até o apito final do árbitro. A partir daquele momento seu time se sagrou campeão! (Trecho da crônica - **“EI ALEMÃO, SOLTA MAIS UM LIMÃO!”**)

O futebol apareceu na produção de mais de um jovem, cujos momentos de glória e fama, marcaram a experiência nas aulas de Educação Física ou nos times da escola.

Pela primeira na vida ele tinha sido ovacionado. O time jogava em casa. a

arquibancada estava lotada, o jogo estava complicado. Era um jogo decisivo e como sempre ele estava nervoso. Mas a bola o transformava. Quando jogava o nervosismo passava e a timidez, característica forte daquele menino dava lugar à exaltação. Aquele garoto franzino, feio, desengonçado e *nerd* tinha tido pela primeira vez o gosto de ser adorado por um número tão grande de pessoas. Ele suspeitava que jogava bem, pois ouvia comentários de pessoas falando isso, mas ter o nome, na verdade o seu apelido, gritado por toda a sua torcida o causou um delicioso prazer. “Katita, Katita!!”, gritava a torcida pedindo a sua volta à quadra. Ele estava surpreso, não sabia que tantas pessoas naquela escola o conheciam por aquele codinome, criado por ter os dentes separados e por correr demais. O técnico ouviu a torcida e ele voltou pra dar a vitória ao time, mas sem fazer nenhum gol. Na verdade sua felicidade era dar passes pros gols dos

³ Limão era a forma que as crianças daquela comunidade chamavam a um chute forte.

companheiros. E isso ele fez muito naquela partida, sendo reconhecido pela sua torcida e saindo de lá com o mesmo sentimento de êxtase que um astro de rock 'n roll sai do palco. Depois disso, tudo voltou ao normal. Nos primeiros dias as pessoas falaram mais dele e com ele, mas depois caiu no esquecimento. O time não foi campeão e ele não ficou popular, mas aquele momento ficou marcado, ele carrega a emoção de sentir-se um Zico, Zidane, Denílson, Sócrates e um Raí. (Fabrício Leomar Bezerra – crônica – Dia Ovacionado)

Um dos temas mais discutidos pelo grupo foram às visões histórico-filosóficas-sociológicas-antropológicas sobre o corpo. Nara Romero, outra jovem-autora do projeto, traduziu em poesia sua inquietude, quanto à impossibilidade de nos restringirmos como “matemática exata e calculável”:

$X^3 + 2X + 7 \neq \text{DE MIM}$
Eu corpo
sou meu corpo
Minha alma
confunde-se com meu corpo
Enfim,
sou alma ou corpo?
Sou uma soma
de corpo e alma
e não há função
matemática
que me possa
explicar.
(Nara Romero)

Além de valer-se dos recursos da poesia, Nara Romero produziu em outras linguagens literárias e escreveu contos. Um de seus contos tinha como tema central “o corpo”. Ela escreveu como se o corpo fosse um ente que falasse sobre como se sentiu pelas maneiras que foi “negado ou visto” durante a história da filosofia

clássica ocidental. Apresentamos este conto que também foi transformado em vídeo num diálogo com a dança-teatro de Pina Bausch, para publicação no site do projeto.

A VEZ DO CORPO

Já cansado de tanta humilhação, submissão, desprezo, desdém, subestima, culpa, inferiorização e satanização, o Corpo, inteiramente suado, com a respiração intensa e o coração ainda acelerado, proferiu o mais alto grito de sua existência no ouvido do mundo. Desde antes mesmo do nascimento do corpo de Cristo, o grande separador da história ocidental dos homens, o Corpo já andava um tanto decepcionado com a imagem que construíam de si. Era acusado de enganador por estar armado com seus sentidos. Acusava-no de sedutor e aprisionador da Alma, coitada, pura e perfeita,

como as donzelas de antigamente. O homem, então, só seria plenacmente feliz quando libertasse a donzela Alma e cravasse uma faca no peito da fonte de todo mal, o Corpo. Pobre Corpo, chegou até mesmo a acreditar que era o grande culpado.

Depois veio Cristo. O corpo, então, se encheu de esperança com todas aquelas histórias emocionantes e palavras complicadas contidas no livro dos cristãos, a Bíblia. Era visível as mudanças no corpo do Corpo: um certo ar leve de criança, nos seus olhos já se via um brilho diferente, seu corpo inteiro ansiava por algo, por uma mudança. O amor e a bondade pareciam os mais sólidos pilares daquela crença. 'Agora sim me libertarei!', pensou o Corpo. Mas não foi bem assim. Pintaram-lhe todo de cinza. Esconderam-no de ponta a ponta. Proibiram-lhe de falar. Agora, já não era ele quem aprisionava, era ele mesmo, um autêntico prisioneiro. E tudo isso, mais uma vez, em nome dela, da majestosa, a Alma, agora, ainda mais divinizada.

Tempos depois, a sociedade modernizou-se, industrialização e capital espalhara-se pelas cidades, cheias de novidades. O corpo ficou muito afetado com aquelas mudanças que lhe pareciam estranhíssimas. Antes, quando o corpo do Corpo estava mal, era deus quem procuravam. Agora era diferente. Um dia, o Corpo sentiu uma fortíssima dor de cabeça e, ao invés de rezar fervorosamente, lhe levaram a sala de um homem carinhoso que todos chamavam de médico. A verdade é que o Corpo nunca tinha acreditado muito no trabalho desses tais médicos, mas, a partir daí, passou a adorá-los. No começo tudo parecia maravilhoso. O Corpo sentia que todos lhe entendiam melhor, às vezes, até mais que ele mesmo. Como seria isto possível? Um dia, conversando com um colega que era médico, o Corpo percebeu que tudo, ou quase tudo, que era diferente do homem tinha virado máquina. O Corpo, nesse dia, passou mais de meia hora se olhando no espelho. Olhava sua própria simetria e, pela primeira vez, notou que era composto de reduzidas partes como havia dito seu colega. Mas não lhe agradava essa ideia, o Corpo queria ser um todo porque entendia que possuía dentes, lábios e gengivas, mas um sorriso não era composto de uma só dessas partes, mas sim de todas, de forma que na ausência de um deles, não seria um mesmo sorriso. A partir deste dia, o Corpo passou todas as noites em claro, os médicos chamavam isso de insônia.

Recomendaram-lhe alguns remédios, não resolveram. O Corpo estava decepcionado demais para dormir tranquilo. Ora achava que os homens tinham razão: era ele um grande obstáculo ignorante para a humanidade, ora acreditava em si, no seu valor, mas já fora tão humilhado que um forte rancor nascia dentro dele. 'Eles pensam que a maré vai, mas nunca volta e é aí que eles se enganam!', disse para si, revoltado, o Corpo. E foi numa destas noites profundamente tristes e solitárias de insônia que o Corpo tomou uma decisão. Cravou um punhal agudo no próprio coração, lugar onde os homens acreditavam que estava o cerne de todos aqueles sentimentos, bons e ruins, que lhe iam e vinham. Nesse instante último, ao

som de um berro sofrido, porém forte, a humanidade percebeu que nada seria sem ele, o Corpo!.

Nada mais se sabe dessa história. As mãos pararam de escrever, os olhos de ver, os ouvidos de escutar. Já não há mais vida! Adoraria contar-lhes como ficou o mundo sem os seres humanos, mas não posso. Minha única esperança é que a Alma e sua imortalidade me venham contar. Mas, até agora, ninguém me bateu na porta.

(Nara Romero)

Outro disparador do processo criativo foi o resgate das memórias nas aulas de Educação Física na escola. Os jovens-autores foram compartilhando várias marcas sócio-culturais, como por exemplo, as experiências do medo do movimento

do corpo. Numa compreensão cada vez mais madura, emergia no processo criativo a poética denúncia da diferença produzida pela socialização. Como ressalta Silva (2002) “A diferença não é uma característica natural: ela é discursivamente produzida” (...), sendo o processo de significação que produz a diferença se dá em conexão com as relações de poder” (p.87). Como esclarece Gil (2011) “Socialização é o processo pelo qual as pessoas aprendem atitudes, valores e condutas apropriadas para seu ajustamento a determinada cultura” (p.65). Como complementa Veiga-Neto, (2001) “a escola moderna é o *locus* em que se dá de forma mais coesa, mais profunda e mais duradoura a conexão entre poder e saber na Modernidade” (p.109).

Alexandra Nobre, aluna de licenciatura, trouxe estas questões, no trecho de seu poema “Pequenas Memórias da Educação Física”, o qual termina com os seguintes versos: (...) ainda me lembro do tormento / Dessa bola que sempre vinha na minha direção / Mas nunca parava na mão”.

Em seu poema “Dança” (transformado em vídeo com imagens das aulas de outro projeto de extensão do IEFES/UFC - Dançar faz bem), Alexandra narrou em números e palavras, o receio de aprender a dançar, de controlar o ritmo, de mover o corpo com o corpo do outro:

Dança

Quem não te conhece de perto
Pensa que nunca vai se dá bem contigo.
Eu que o digo!
Passos e compassos
Contratempos...
Conta o tempo
5, 6, 7 e 8...
Todos num só ritmo
Coreografias eu rimo

Cantando em voz alta
Acompanhando a escala
1,2,3...5,6,7
Meus pés fazem a dança
A melodia canta
E o povo balança
Milhares de pés
Contra esse viés
Me chama!
Me canta!
Me dança!
(Alexandra Nobre)

Deuziane Teles Frota de Brito, outra bolsista, afirmou que no projeto Juventude e Internet sentiu-se incentivada a experimentar-criar em várias linguagens. Nesta experimentação ela iniciou pesquisas sobre Cordel. Optou pelo tema gênero depois de episódios recorrentes nas aulas de prática esportiva no curso superior, como ainda, de debates acirrados a partir de postagens preconceituosas em redes sociais, como o *facebook*:

Jogar bola é coisa de cabra macho
Dançar balé é coisa de mulher
Meu pai diz que não posso fazer boxe
Devo cuidar da casa e me recolher
Meu professor diz que não posso aceitar
Meu direito é escolher
Não se deve ficar calado
Diante de todas essas baboseiras
No nordeste, no norte e no Sul
Qualquer um pode usar chuteira
No nordeste, no norte e no sul
PAI D'ÉGUA é viver sem besteira
(Deuziane Brito)

Nesta produção, Deuziane trouxe reflexões sobre o fato das sociedades definirem papéis que passam de geração a geração, papéis que são incorporados de tal forma à personalidade das pessoas que estas vão aprendendo a ser homens e mulheres.

Nara Romero também se envolveu com este tema e de forma poética conversa com a mãe sobre “ser” menina-bailarina.

PERDÃO POR NÃO TER SIDO BAILARINA
Mamãe,
Por que meu primeiro presente foi uma boneca pálida
E João, meu irmão, ganhou uma bola dourada?

Por que ninguém na escola me deixa jogar
E João, feliz, é livre para brincar?
Por que João já foi três vezes ao estádio
E eu, coitada, só escuto jogo no rádio?
Por que com os amigos de João não posso jogar
Já que minhas colegas só pensam em namorar?
Por que quando João sonha em ser jogador ninguém diz nada
E eu, quando também sonho, sou motivo de piada?
E se eu virar jogadora, você ainda vai me amar?
Ou é só João que pode sonhar?
Mamãe, acho as vezes que sou uma grande tola
Por adorar brincar e correr atrás de bola.
Mas, peço, por favor, que um dia
Me perdoe por não ter sido bailarina!
(Nara Romero)

Outro setor do site será composto de músicas que estarão disponíveis também em áudio. A maior parte destas músicas foram compostas pelo jovem Caio Fernandes, esta é um exemplo:

SEJA ONDE FOR
Na ginga de um especialista em show
Eu viro o fanático mais louco,
Me encanto com um passe, um chute de lado,
E vibramos em um só coração
O imenso prazer de ver minha paixão marcando um gol
Indescritível momento só quem viveu passou
Driblou, correu, cruzou, marcou
Intimidou, desconcertou, talento exaltou
E a torcida estourou,
Brilha em todas as cores e nações
Mais uma vida que se multiplica em milhões
Virou história, necessidade geral e já se consagrou
É fato mundial eu sei (refrão)
Ser pobre ou sofisticado, na melhor condição ou prejudicado
Me fascino na vontade de estar lá
Seja na terra, na grama, no asfalto ou na lama
Com bola, pedra, nu, de pijama
E o mais importante é o sentimento de realização em gol
(Caio Fernandes)

Na temática do futebol outro aspecto discutido pelos jovens refere-se aos espaços públicos para práticas esportivas e de lazer. Matheus Marinho conta a história de Freicheirinha, na qual apresentamos alguns trechos:

FREICHEIRINHA
Como tantas outras crianças minhas brincadeiras foram, em grande parte, vividas nas ruas da cidade. Primeiro, em Uruburetama, ficava doente por correr no calçamento quente, depois, em Fortaleza, adoentava-me, porque andava descalço no asfalto quente. O bom de se jogar futebol na rua é que você aprende a se ligar na marcação adversária e na marcação dos carros, basta que um apareça no horizonte do campo para quem esta com a bola

dizer: “parô, parô, parô...”

Eu jogava de bola nas ruas, mas alimentava em segredo o desejo de um polo poliesportivo no meu bairro, então eu pensava: “quando eu for rico...”

Bem, hoje eu não acho que seja um problema que se resolva individualmente. Contudo, não precisei crescer e encontrar uma jazida de esmeraldas para conseguir um campo, em frente minha casa e de graça.

Em outubro de 2002, me mudei de casa no mesmo bairro (...) E, enfim, havia um campo onde podia jogar e brincar, por Deus, não precisava mais me preocupar com carros, motos, bicicletas, caminhões (...) até que em 2005, apareceram no campo alguns homens de paletó fazendo medições, logo fiquei sabendo que aqueles homens haviam comprado o terreno (...).

Aquele terreno agora é o local onde fica um apartamento, que tem um nome engraçado, Freicheirinha.

(Matheus Marinho)

Além de partir das memórias na Educação Física escolar ou das vivências pessoais com o esporte nos bairros onde moraram, os jovens-autores foram criando outras sugestões de conteúdo para o site com base em temas debatidos academicamente. Como abordamos anteriormente, o tema principal elegido pelo grupo foi o Corpo. Como afirma Le Breton (2011, p. 07) o corpo “é o vetor semântico pelo qual a evidência da relação com o mundo é construída”. Segurado (2005) destaca que:

Na era contemporânea, os meios de comunicação se dedicam à mediação de um conjunto de diversas noções que perpassam pela relação dos indivíduos com seu próprio corpo. Através de programas de TV, revistas especializadas, sites e programas de rádio destinam parte considerável das programações na divulgação de informações sobre os cuidados com o corpo e a saúde de maneira geral, além dos cuidados com a beleza a partir dos padrões estabelecidos por estéticas dominantes do mercado da moda (p. 105).

Por isso que Deuziane Brito escolheu construir imagens com fotografias do próprio corpo e integrá-las à poesia. A jovem-autora sentiu-se instigada a questionar a influência midiática sobre o corpo, os valores culturais que cobram um corpo belo, sem marcas e sem linhas desiguais. Desenhando no próprio corpo e depois, fotografando-o, ela foi narrando as linhas que vão culturalmente sendo impressas em nossa aparência.

AS LINHAS NO CORPO

O que são elas?
Quem elas trazem?
As linhas no corpo
No meu corpo, No seu corpo
Corpo
Corpo impregnado
Corpo taxado
Corpo enquadrado
Corpo cortado
As linhas no corpo



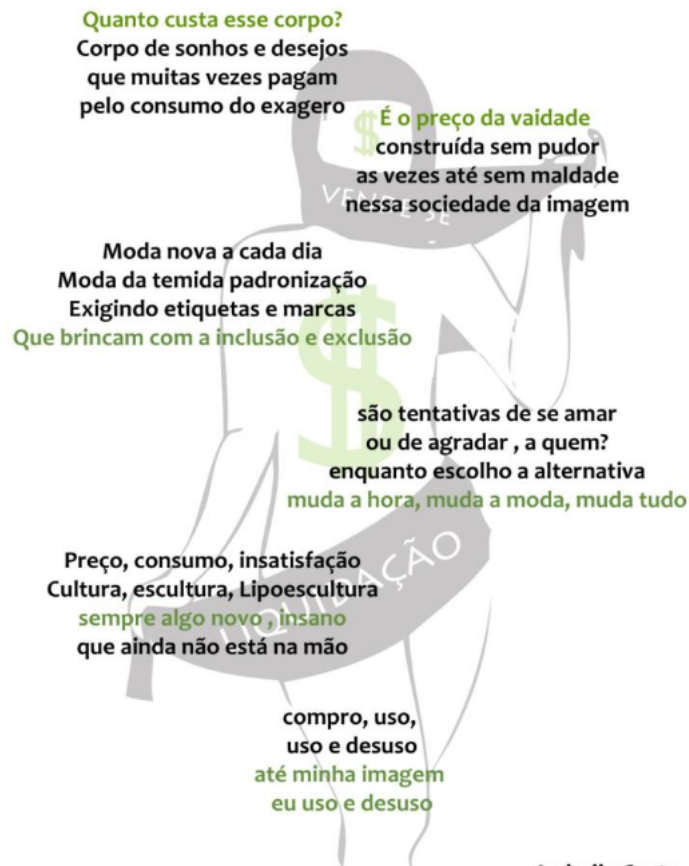
Que tem historia
Que tem preço
Que tem lágrimas
Corpo
Linha
E se não existisse?
Podemos viver sem as linhas?
Corpo
Linha
As linhas no corpo
(Deuziane Brito)



Figura 3: Linhas do corpo (por Deuziane Brito)

Isabelle Maria também se inquietou como tema corpo e passou a produzir uma série de poemas integrados com imagens que provocam reflexões diversas. Um dos poemas desta série aborda a relação contemporânea do corpo-objeto de consumo e de desejo.

O corpo consumo



Isabelle Costa

Figura 4: Corpo consumo (por Isabelle Costa)

Ao denunciar a importância de compreendermos o corpo como a interface entre o social e o individual, entre a natureza e a cultura, entre o fisiológico e o simbólico, o projeto visa provocar outras maneiras dos jovens lidarem com o corpo no cotidiano.

Na fundamentação do site (ZYLBERBERG, 2001) foram concebidos 8 personagens: 4 meninos (Leco, Maneco, Teco e Piteco) e 4 meninas (Sara, Lara, Mara e Iara) com características físicas e papéis sociais diferentes. Juntos, eles que

teriam função de personagens interlocutores do site. Nesta fase de implementação do projeto, depois de 12 anos, os jovens-autores do projeto Juventude e Internet optaram tornar esses personagens mais contemporâneos. A Isabelle Maria é autora desta atualização visual e estética, conforme exemplificam as ilustrações abaixo apresentadas:

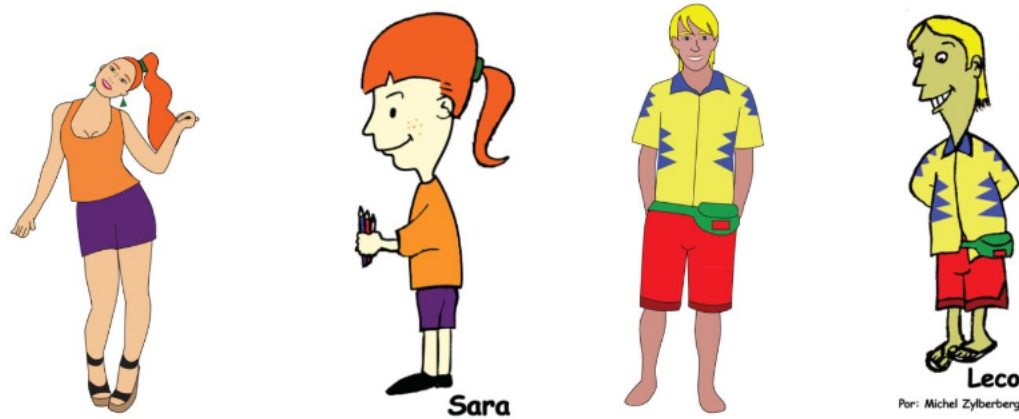


Figura 5: exemplos de como os personagens estão sendo renovados.

As diversas produções de autoria dos jovens surpreendem constantemente pela originalidade e instigaram debates necessários sobre qual é a Educação Física queremos 'criar'. Fidel Machado, em outro poema de sua autoria, sintetiza o impacto do processo criativo entre os jovens e a noção desta ideia como uma possibilidade de contribuir e transformar a angustiante-restrita visão da sociedade sobre a área da Educação Física:

Interação
Produção
Conhecimento
Entretenimento

Palavras que descrevem um pouco
De como é louco
Imaginar
Criar
Desmitificar
Levar
Nossas experiências
Vivências
Com muita vontade

Para a nossa sociedade
E não necessariamente para um público especial
O intuito é global
Cheio de virtude
Basicamente é esse o projeto
De atitude
Composto pela juventude
(Fidel Machado)

4. CONECTE-SE E CRIE EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA POSSIBILIDADE

Ao longo dos últimos doze anos, a evolução tecnológica e midiática intensificaram-se de forma assustadora. A velocidade se tornou a grande característica do século XXI. Os avanços nas tecnologias de comunicação causaram um impacto na relação entre os produtores e os consumidores de cultura. Pensar num site interativo que fosse feito por crianças e jovens podia até ser considerado um pensamento avançado naquela época (começo dos anos 2000 quando Zylberberg defendeu o mestrado).

A Internet ganhou dimensão e inserção também na vida privada e nas atividades cotidianas. Estamos num mundo cada vez mais conectado, interligado, e participativo onde as informações são colocadas, vistas e transformadas rapidamente. Hoje, em pequenos aparelhos eletrônicos e nos locais mais inóspitos do mundo, pode-se navegar pela Internet e publicar conteúdo em tempo real. É possível acessar tudo de um celular, por exemplo. A TV interativa virou moda, são programas de televisão, séries, *reality shows*, filmes. Quase tudo hoje é interativo. A Internet virou a grande mãe dessas interações, com as crescentes redes sociais e as possibilidades que elas oferecem. Como ressalta Mininni (2008) o computador introduziu transformações nas dimensões materiais ou estruturais, como ainda nas

superestruturais ou simbólicas; impactando a estrutura da comunicação humana, permitindo a interação um-muitos e muitos-muitos.

Os caminhos de acesso e apropriação das informações, também se tornaram mais complexos. A antiga linearidade foi abrindo espaço para a oferta de informações interconectadas, numa rede multidimensional, numa escritura de hipermídia. O hipertexto pelo qual um site é tecido permite que o leitor navegue pela informação na ordem e velocidade que desejar. Esta estrutura dinâmica e aberta da internet, ressalta Leão (2005), possibilita uma grande capacidade de autogênese das informações e transforma o leitor num agente ativo, diferentemente do papel

passivo das antigas relações com a leitura, anteriores a revolução tecnológica. Leão (2005) afirmou que “Percebe-se que, no hipertexto, todo leitor é também um pouco escritor, pois, ao navegar pelo sistema, vai estabelecendo elos e delineando um tipo de leitura” (p. 46).

As novas possibilidades tecnológicas abrem, portanto, cenários inovadores. Elas convidam ao remix, à recombinação, ao trabalho de inventividade e criação, destaca Villaça (2011). A atuação educacional no mundo contemporâneo escapa ao domínio das instituições escolares e dos professores. Gomez (2010) afirma que a Internet expande-se como um grande rizoma. Rizoma, de acordo com os filósofos franceses Gilles Deleuze e Feliz Gattari é uma metáfora que amplia a tradicional metáfora do conhecimento como uma árvore. A árvore representa a lógica clássica, os procedimentos binários e dicotômicos. Já o rizoma designa um modelo semântico que parte dos princípios de conexão e heterogeneidade, sem hierarquia, promovendo a multiplicidade. A Internet, segundo Gomes (2010) é “uma trama que vincula dimensões educativas (procedimental, conceitual e atitudinal), comunicativas, econômicas, sociológicas, políticas, desejantes e culturais”. (p.23)

Para Gomes (2010) a Internet apresenta-se como artefato cultural produtora e produto de novos modos de agir, de comunicar-se, bem como de novas práticas de linguagens, pertencendo a cibercultura. A Internet firmou-se, definitivamente, como uma das principais Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação (NTICs). Mendes *et all* (2009) apontam ainda a Internet como um recurso que libera o pólo emissor, agrega vozes, apresenta recursos além da mídia tradicional, porque permite a interação direta entre produtos e receptores-consumidores de conteúdos, como também, a chance de transitar por diferentes fontes de informação simultaneamente. Neste contexto, os autores afirmam que é preciso:

Estimular não apenas a reflexão e o estudo das mídias digitais, assim como a experiência de criar, modificar, contribuir... Enfim, produzir e socializar conhecimentos, significados e informações relativos à cultura de movimento, em busca da constituição de uma prática educativa que se materialize no cotidiano, supere os muros das escolas, amplie os diálogos e desencadeie efetivamente uma transformação das relações midiáticas a partir dessa revolução da tecnologia da informação (p. 111).

Nessa cibercultura mutante e veloz, assíncrona e síncrona, de postagens instantâneas nas quais o privado e o público se aproximam tão indiscretamente,

podemos fazer algumas escolhas. Podemos clicar, copiar e replicar informações prontas, desconexas e desprovidas de preocupações científicas. Ou podemos escolher a autoria, a reflexão, a criatividade e o protagonismo. Podemos sair do silêncio de nossa inquietude com a realidade e provocarmos cliques de mudanças. Não cliques restritos a apenas curtir um conteúdo ou uma imagem. Nós, do Juventude e Internet, fizemos a opção de nos conectarmos de forma mais comprometida. Foi nesta perspectiva de intervenção educativa pela Internet que escolhemos o nome do site e que conduzimos toda a produção de conteúdo. O jovem Lucas Paulo Nogueira, bolsista da Pró-reitoria de extensão da UFC produziu a nossa logomarca do título do site:



Figura 6: logo do site Conecte e Crie Educação Física (Lucas Nogueira)

O escritor Henry Jenkins lançou em 2008 um livro chamado a Cultura da Convergência no qual, segundo ele, nos encontramos num novo paradigma, o paradigma da convergência, que relata que as novas e velhas mídias irão interagir de forma cada vez mais complexa. O que isso quer dizer? Para Jenkins (2008) vivemos atualmente numa “cultura participativa que contrasta com noções mais antigas sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação” (p.28). Além desses conceitos de cultura participativa e de cultura da convergência o autor

Além desses conceitos de cultura participativa e de cultura da convergência o autor nos alerta que: “precisamos repensar os objetivos da educação midiática, a fim de que os jovens possam vir a se considerar produtores e participantes culturais, e não apenas consumidores, críticos ou não” (p.328).

No ano de 2012, ver o projeto de extensão Juventude e Internet se concretizando é perceber que seu intuito de ser interativo e participativo se firma nos novos conceitos da era digital. Ao fazer o jovem participar desse processo, dessa educação midiática, tanto como criador como consumidor de novas possibilidades e

novos olhares sobre a Educação Física, demarca um processo de transformação social importante.

Por falar em construção permanente, entendemos que nosso website, deve também abrir espaço para que outras pessoas também relatem que “Educação Física estão criando”. Vamos buscar conectar projetos e pessoas com visões inovadoras que estão sendo implementadas por este Brasil, tanto no ensino privado quanto no ensino público. Conectar professores que estão atuando além das linhas das quadras esportivas e que superaram o modelo das aulas que deixam tantos jovens “tontos de correr”. Vamos investir no compartilhamento de experiências bem sucedidas na docência em Educação Física, de modo a possibilitar o contato entre professores criativos e autores de novas maneiras de se compreender e criar Educação Física.

Almejamos que este site possa somar-se a outras ações acadêmicas de mídia-educação que se preocupam em disseminar os novos referenciais paradigmáticos da Educação Física. Que sejamos cada vez mais pessoas e projetos a ampliarem a visão de fragmentação do corpo para a de totalidade, ao preocupar-se em desvelar a complexidade do movimento humano e, ainda, colaborar com as investigações sobre a interferência que a mídia vem exercendo no conhecimento que os jovens têm em relação a estas questões.

TATIANA PASSOS ZYLBERBERG

Licenciatura e Bacharelado (1993-1996 / bolsista de IC/CNPq de 1994/95), Mestrado (1998-2000 / bolsista FAPESP 1998/99) e Doutorado (2002-2007 / bolsista CAPES 2002/03) em Educação Física pela Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP. Professora do Departamento de Educação Física da Universidade Federal do Ceará

– UFC. Em 2009 foi Coordenadora do GTT2 de Comunicação e Mídia do CBCE (Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte) sendo membro do comitê científico desde 2002.

FABRÍCIO LEOMAR LIMA BEZERRA

Estudante de Educação Física do Instituto de Educação Física e Esportes (IEFES) da Universidade Federal do Ceará (UFC). Interesse nas áreas das Ciências

Humanas em Educação Física, História de Vida e Formação de Professores em Educação Física, Educação Física Escolar e Mídia e Educação Física.

REFERÊNCIAS

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

CARVALHO, Jaciara de Sá. **Redes e comunidades**: ensino-aprendizagem pela Internet. São Paulo: Editora e Livraria Instituto Paulo Freire, 2011.

DAOLIO, Jocimar. A antropologia social e a Educação Física: possibilidade de encontro. *In*: CARVALHO, Yara Maria de. RUBIO, Kátia. **Educação Física e Ciências Humanas**. São Paulo: Editora Hucitec, 2011. (p.27-38)

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. 5ed. São Paulo: Perspectiva, 1998.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Terra e Paz, 1996.

GIL, Antonio Carlos. **Sociologia geral**. São Paulo: Atlas, 2011.

GOMEZ, Margarita Victoria. **Cibercultura, formação e atuação docente em rede**: guia para professores. Brasília: liberlivro, 2010.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

MININNI, Giuseppe. **Psicologia cultural da mídia**. São Paulo: A Girafa Editora: Edições SESC SP, 2008.

LEÃO, Lucia. **O labirinto da hipermídia**: arquitetura e navegação no ciberespaço. 3ed. São Paulo: Editora Iluminuras, 2005.

LE BRETON, David. **A sociologia do corpo**. 5ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

LÉVY, Pierre. **A inteligência da inteligência**. São Paulo: Editora Iluminuras, 2000.

LEVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. 6ed. Rio de Janeiro: Ed.34,1998a.

_____. **A inteligência coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Loyola, 1998b.

_____. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34,1999.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 9ed. São Paulo: Cultrix,1998.

MENDES, Diego S.; FERRARI, Rodrigo Duarte; PEREIRA, Rogério Santos; AZEVEDO, Victor de Abreu; MESSA, Fábio de Carvalho; SOUZA, Daniel Monussi de. Blogs e bloqueiros do Pan 2007: um estudo sobre os jogos no ciberespaço. *In*:

PIRES, Giovani De Lorenzi (Org). “**Observando**” o Pan Rio/2007 na mídia. Florianópolis: Ed. Tribo da Ilha, 2009. (p. 87-112).

MERCHÁN, Bienvenido Mena, PORRAS, Manuel Marcos. *Nuevas Tecnologías para la enseñanza: didáctica e metodología*. Madrid: Proyecto Didático Quirón. España, 1994.

MORAIS, Regis de. **Educação, mídia e meio ambiente**. Campinas, SP: Editora Alínea, 2004.

_____. **TV e educação: entre o caos e o horizonte**. Campinas, SP: Editora Alínea, 2009.

PEREIRA, Laércio Elias. Centro esportivo virtual: um recurso de informação em Educação Física e esportes na Internet. **Tese de Doutorado**. Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, 1998.

PALMA, Ângela Pereira Teixeira Victoria; OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bassoli; PALMA, José Augusto Victoria. **Educação Física e organização curricular: educação infantil, ensino fundamental, ensino médio**. 2ed. Londrina: Eduel, 2010.

SALLES, Cecilia Almeida. **Arquivos de criação: arte e curadoria**. Vinhedo: Editora Horizonte, 2010.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. São Paulo: Iluminuras Ltda, 1998.

SEGURADO, Rosemary. As novas tecnologias e os impactos no corpo. In: BUENO, Maria Lúcia; CASTRO, Ana Lúcia (Orgs). **Corpo, território da cultura**. São Paulo: Annablume, 2005. (p.103-118).

SILVA, Tomaz Tadeu. **Documentos de identidade: uma introdução às teorias do currículo**. 2ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

SILVA, Marco. **Sala de aula interativa**. Rio de Janeiro: Quarter, 2000.

VEIGA-NETO, Alfredo. **Incluir para excluir** In: LARROSA, Jorge; SKLIAR, Carlos

(Org). Habitantes de Babel: políticas e poéticas da diferença. Belo Horizonte: Autêntica, 2001. (p.105-118)

VILLAÇA, Nizia. **A periferia Pop na idade média**. São Paulo: Estação das Letras, 2011.

WISKE, Martha Stone. **Teaching for understanding**: linking research with practice. United States of America: Jossey-Bass, 1998.

ZYLBERBERG, Tatiana Passos. A Internet como uma possibilidade do mundo da (in)formação sobre a cultura corporal. **Dissertação (mestrado)** – Universidade

Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física – Campinas, SP: [S.N.], 2000.

ZYLBERBERG, T. P. A Internet como uma possibilidade do Mundo da (In)formação sobre a Cultura Corporal In: BETTI, Mauro (Org) **Educação Física e mídia**: novos olhares, outras práticas. Hucitec, São Paulo, 2002, v.1, p. 45-70.

ZYLBERBERG, T. P. TECNOLOGIAS DIGITAIS E AVALIAÇÃO: algumas conexões. **Motrivivência** (UFS). , v.34, p.61 - 71, 2010.

