



TECNOLOGIAS E MÍDIA NA EDUCAÇÃO: SUAS IMPLICAÇÕES NA EDUCAÇÃO FÍSICAⁱ

Augusto César Rios Leiroⁱⁱ
Sérgio Dorenski D Ribeiroⁱⁱⁱ

Eixo Temático: **(8) Tecnologia, Mídias e Educação**

Resumo

O estudo em tela analisou as dimensões educacionais das tecnologias e suas implicações políticas, econômicas, sociais e culturais. Reconheceu o relevo e o *sentido* do Software Livre como desafio de mudança no ato de ensinar-aprender e de reflexão no diálogo com as tecnologias e mídia. Trata-se de uma investigação em curso cujo esforço investigativo visa melhor compreender os vários campos do conhecimento, da comunicação e da mídia, especificamente a partir da experiência com a Educação Física no seu entendimento ampliado. Aponta para dimensão crítica-reflexiva do uso das tecnologias na educação no sentido de socializar este bem que é fruto da construção humana.

Palavras-Chave: Tecnologia; Mídia; Educação Física.

Resumen

El estudio se centró en las dimensiones de pantalla de las tecnologías educativas y sus implicaciones políticas, económicas, sociales y culturales. Reconoció la importancia y el significado del Software Libre como un reto para cambiar el acto de enseñanza-aprendizaje y la reflexión en el diálogo con las tecnologías y los medios de comunicación. Se trata de una investigación en curso cuyo esfuerzo de investigación para comprender mejor los diversos campos del conocimiento, la comunicación y los medios de comunicación, específicamente de la experiencia de la Educación Física en sus mentes ampliado. Puntos a la dimensión crítica-reflexiva de la utilización de la tecnología en la educación de socializar esto y lo otro es el resultado de una construcción humana.

Palabras clave: Tecnología, Medios de Comunicación, Educación Física

Introdução

Entendemos que a presença das tecnologias – digitais constitui-se uma realidade indiscutível na cultura contemporânea e na vida cotidiana. Querendo ou não, nos

relacionamos - com elas - em diversos ambientes sociais e em distintas atividades do mundo do trabalho e do lazer. Caminhamos para a naturalização do uso das tecnologias da informação e comunicação entre as pessoas, notadamente no campo acadêmico/científico.

Reconhecer o software livre (SL), como uma “corrente” capaz de proporcionar importantes mudanças no pensar e fazer cultural e como um movimento interessado na sociabilização e compartilhamento do conjunto da produção de conhecimento são fundamentais no tocante à cibercultura.

Entendemos o SL como uma possibilidade contra-hegemônica à indústria midiática e ao controle dos *bits*. Uma ação rizomática livre dos proprietários e pronta para produzir e compartilhar conhecimento. Uma cultura de redes informacionais que pluga sujeitos e faz circular bens imateriais.

Nos “tempos de hoje” as Tecnologias^{iv} de Informação e Comunicação (Tic’s)^v fazem parte do fazer cotidiano social e cumprem papéis complexos e estratégicos em espaços e campos da vida cidadina. Ainda assim, é pouco expressivo na ambiência profissional da educação e conta com restritos programas e experiências de políticas (públicas) de incentivo ao acesso ao SL. Compreendemos que a tecnologia não é neutra e é fruto da interação das forças sociais, econômicas, políticas e culturais (BRANT, 2008). Nesse cenário, de valorização da dimensão econômica e de subestimação da dimensão social importa afirmar a emancipação dos sujeitos de modo situado historicamente.

Outro aspecto importante refere-se à criação do software livre, - os Hackers têm demonstrado para sociedade a possibilidade de enfrentar e desmanchar a concentração de riqueza e com isso, publicizar os bens produzidos culturalmente pela humanidade - uma vez que há uma provocação e uma mudança significativa na relação com a disseminação do conhecimento, pois qualquer pessoa pode adquirir sem nenhum custo, ou seja, constitui-se em um uso comum. Como expõem Simon e Vieira (2008, p. 22),

a idéia de ‘uso comum’, no caso do software livre, foi elevada a um patamar superior; não só o uso propriamente dito dos programas é livre e comum, mas também o seu desenvolvimento: todos podem ter acesso à estrutura interna dos programas e modificá-los como bem entenderem [...].

Talvez, esteja aí a principal característica do SL que é a matriz geradora do processo de sociabilização em rede, ao mesmo tempo em que várias pessoas constroem os programas, possibilitam que o custo final seja zero. Isto é o que diferencia da lógica capitalista das instituições fechadas na qual o custo é repassado aos consumidores. Portanto, o

debate e ação política sobre este campo não podem ser mais em um plano individual, pois afeta um crescente interesse coletivo.

Parece-nos que na educação não é diferente dos demais campos, ou seja, é marcado pela lógica de mercado e competitiva. Talvez, a experiência explicitada por Benkler (2010) na construção de material didático (livro didático) em pares (professores e demais membros da sociedade), na idéia da produção social em *commons*^{vi}, na perspectiva colaborativa do SL seja uma boa subversão para quebrar a esfera comercial que configura o mercado da informação e comunicação em rede. No entanto, esta ação precisa ser estimulada e criada a “cultura” do compartilhamento. Trata-se então, da necessidade de criar possibilidades de sair da *aporía* que nos é colocado na sociedade.

O que pretendemos aqui é aprofundar o debate acerca das relações entre o “sentido” dos softwares livres na conjuntura político-social-econômica contemporânea e sua inserção e convergência com tecnologias móveis e como este “sentido” pode estabelecer nexos com outras práticas sociais a exemplo da Educação Física. Neste sentido, estabelecemos diálogos pertinentes entre diversos autores que buscam entrecruzar as tecnologias, as mídias contemporâneas e a experiência pedagógica da Educação Física.

Os estudos da Educação Física e do Esporte que se entrelaçam com as tecnologias e mídia ainda aparecem de maneira limitada. Neste estudo, a contribuição é no sentido de ratificar as iniciativas de pesquisadores neste campo e estender o convite para que pensemos em ações permanentes no âmbito escolar.

Faces Comuns: Mídia e Tecnologias

Estamos vivendo um momento de grande “explosão” dos produtos da mídia, seja no seu conteúdo simbólico, seja nos equipamentos eletrônicos disponíveis no mercado, configurando-se assim, num mercado altamente efêmero e inovador. No entanto, as “velhas” tecnologias – a escrita, o jornal artesanal, a máquina fotográfica e máquina de filmar analógica – constituem elementos presentes no cotidiano das pessoas, principalmente para aquelas em que o Capital cumpriu o papel de oprimir e segregar. É pensando em dar sentido e significado, com autonomia e emancipação, pelos próprios homens a essas ferramentas (mídia e tecnologia), que iniciativas pedagógicas vêm se materializando no campo escolar (BELLONI, 2001; FANTIN e GIRARDELLO 2008; PIRES 2002; 2003; BETTI 1989; 2003) entre outros.

As formas simbólicas, que são mediadas pelos meios de comunicação de massa, carregam em si uma gama de poder (simbólico) determinante no cotidiano das pessoas. Além disso, as novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC's) provocam um deslumbramento (enfeitiçamento) frente às pessoas "É importante lembrar que este deslumbramento frente às incríveis potencialidades das TIC está longe de ser uma ilusão ou um exagero apocalíptico, mas ao contrário, constitui um discurso ideológico bem coerente com os interesses da indústria do setor" (BELLONI, 2001 p. 24).

Talvez, poderíamos pensar formas políticas de subversão a este processo de alienação, a exemplo do uso autônomo da internet, no entanto, a educação para a mídia (internet) constitui-se um entrave. Seja na formação de professores, seja na "inclusão digital" as barreiras são maiores do que pensamos: Os professores não se sentem capacitados em lidar com as novas tecnologias/ mídias de informação e o sentido emancipador que elas provocam; Somado a isto, encontramos na realidade escolar um distanciamento nas condições mínimas (estruturais) para tal.

Neste estudo, a ousadia está no potencial "criativo do ser humano^{vii}", ou melhor, na aposta nos sujeitos, que subverte a todo instante a lógica da Sociedade de Controle, como veremos mais adiante, nas experiências com mídia/tic's e Educação Física. Para Thompson (1998), os "receptores" (sujeitos) dos produtos da mídia são vistos como sujeitos passivos, sem sensibilidade, sem criticidade, como uma "esponja" que absorve água. Isto seria uma contradição, devido à complexidade com que os produtos da mídia chegam até os sujeitos em suas vidas, provocando diferentes interpretações e reações. Idéia esta compartilhada por vários autores da Educação e Educação Física no Brasil – Belloni (2001), Betti (1989; 2003), Pires (2002; 2003) – que perspectivam, a partir daí, a necessidade de uma educação para a mídia, no sentido de criar autonomia e esclarecimento ao sujeito receptor. Por isto, os contextos sociais específicos, os quais a mídia está presente, serão lidos, a partir de sua própria realidade. Além disso, como expõe Sibília (2008), hoje vivemos em um tempo em que as pessoas são estimuladas a fazer várias coisas ao mesmo tempo (habilidade multitarefa) e isto talvez, possa representar novas formas de cognição, até por que, a relação face à face vai dando lugar, cada vez mais a relação visual.

O que percebemos, a partir destas reflexões, é o cunho ideológico presente nos produtos da mídia, pois, transmite informações, alimenta o imaginário do sujeito e constrói uma interpretação do mundo e, com isso, difunde idéias sobre a cultura corporal de movimento (BETTI, 1998, PIRES, 2003), bem como nas tecnologias, mas que ao mesmo tempo, potencializa "escapes" para as contradições e opressões da sociedade. Sendo assim,

importante interpretá-lo a partir do contexto social o qual estamos inseridos, libertando-se dessas “amarras”.

A Dimensão Político, Educacional e Cultural das Tic's

Compreendemos que as Tic's reinauguram uma nova linguagem na contemporaneidade e, com isto, traz novas narrativas na sua gênese bem como, esboça relações de poder que caracterizam as ideologias presentes, portanto, elas têm um valor significativo, resultante das forças sociais, econômicas e políticas, que caracteriza sua não-neutralidade.

Para Kenski (2007), tecnologia é poder. Talvez, este tenha sido o grande motivo da luta pelo seu domínio, ou seja, dominar a tecnologia significa dizer estar à frente dos outros. Foi assim desde os tempos mais remotos – na guerra do fogo, na construção dos artefatos de pau e pedra, da guerra espacial, até o domínio das mais sofisticadas tecnologias na atual sociedade – ainda, relacionamos a sociedade, numa perspectiva macro, a uma tecnologia como a idade da pedra, a fase dos metais – ouro, prata e bronze – do próprio período industrial, marcado pela invenção da máquina (vapor e ferramenta) e hoje caminha-se para uma sociedade da informacional^{viii}, ou melhor, uma sociedade em rede mas, o domínio e posse da tecnologia continua na mão de alguns e continuará por muitas décadas até que se mude a concepção de sua “posse” e sejam socialmente distribuídas.

O poder, aqui simbolizado pelas tecnologias, é fruto da capacidade – intelectual – humana e que, portanto, como alerta Kenski (2007) não são apenas máquinas, a exemplo da linguagem. A Tecnologia perpassa esta dimensão, pois ela está em todas as partes das nossas vidas. Ou seja, ela é o “conjunto de conhecimentos e princípios científicos que se aplicam ao planejamento, à construção e à utilização de um equipamento em um determinado tipo de atividade” (Op.cit., p.24).

O homem passa a (re) projetar sua relação com a tecnologia. São chips implantados no cérebro recuperando movimentos perdidos, são próteses dos mais variados tipos, são invenções tecnológicas de forma mais determinante. Por outro lado, temos clareza que isto não representa uma homogeneidade dos acessos aos bens, mas configura-se como um indicativo. Não se pode parar o avanço tecnológico, no entanto, é preciso sociabilizar mais as invenções, pois, parece-nos que elas ainda estão no plano tão somente do espetáculo/mercadoria e da comercialização.

No campo educacional não se pode mais conceber a apreensão do conhecimento – alunos e professores – sem a devida apropriação das tecnologias, até por que elas já estão

presentes em suas vidas. No entanto, as políticas públicas de acesso às tecnologias, no campo educacional, ainda carecem de ações mais corajosas. Aqui cabe o alerta de Pretto e Assis (2008) em que o computador, o rádio a tv, a internet e as mídias digitais, devam estar inseridas no ambiente escolar e com isso, a escola (professor, aluno, entre outros) passe a constituírem-se em produtores de cultura e conhecimento. Esta perspectiva possibilita caminhar para outro lado e com isso, ao invés de estarmos preparando a sociedade/escola para um mero consumo (até que possa existir), mas, principalmente na perspectiva de formar cidadãos, produtores de sua própria cultura e que esta seja compartilhada com os demais sujeitos em redes de colaboração, ou seja, germina-se um pensar coletivo, uma inteligência coletiva.

A idéia de redes de colaboração e uso de Software Livre (SL)^{ix} constitui-se em práticas colaborativas, que gera novas possibilidades de comunicação e descentraliza o poder vertical (de cima para baixo) gerando a horizontalização das ações é como se víssemos a “massa” no processo criativo do conhecimento de forma democrática e quebrando a lógica da informação como mercadoria, da lógica comercial (BRANT, 2008).

Assim, garantir o compartilhamento ao software, “é essencial para construção de uma sociedade livre, democrática e socialmente justa” (SILVEIRA, 2004, p. 7). Ao fugir da esfera eminentemente consumista e da lógica do dinheiro, encontra-se uma possibilidade que, se estimulada e apoiada pelas instâncias públicas, pode provocar um novo modo de ver o mundo e suas relações.

Possibilidades Narrativas a Partir das Convergências Tecnológicas

“A convergência representa uma mudança no modo como encaramos nossas relações com as mídias” (JENKINS).

Cada vez mais vamos perdendo ou substituindo os processos de interação face à face (THOMPSON, 1998) por processos tecnológicos de interação mediada, pois esta cria novas formas de relacionamentos sociais bem diferentes do passado da história humana. De uma simples carta escrita à mão, passamos para correio eletrônico, mensagens via celular, relacionamentos que representam o “imediatamente agora”. Isto, ajudado pelas redes de comunicação via satélite, que (re) configuram a relação espaço-tempo.

O impacto dessas mudanças gera outras necessidades. Assim, os equipamentos tecnológicos de comunicação são cada vez menores e mais potentes e ainda converge para si, uma diversidade de mídias. Por isso, encontramos hoje em um só aparelho celular, as funções

de correio eletrônico, televisão, internet, videogame, rádio, câmara fotográfica e de filmar e uma série de outras funções.

O termo convergência refere-se ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos meios de comunicação (JENKINS, 2009), ou seja, não é só uma mudança significativa do uso das tecnologias a partir de um só aparelho, mas, sobretudo, uma mudança de comportamento, de estar no mundo. A interação cada vez mais flui por diversos canais imprevisíveis.

O celular^x em pouco tempo tornou-se uma das mídias mais usadas no planeta. Nesta perspectiva é que se observa o celular também em rede de colaboração – já há invenções com Software livre^{xi} - e isto pode significar uma maior amplitude de acesso pela diminuição de preço ao produto final, ou melhor, mais pessoas utilizarão esta mídia (que mais simboliza a função da convergência tecnológica).

O que se presencia, portanto, é o surgimento de uma nova narrativa uma vez que passamos a relacionar - de modo nunca antes visto a partir das convergências de tecnologias e mídias - nossas vidas, numa dimensão de velocidade, espaço e tempo do “aqui e agora”. O que para Lemos (2010) estaria no plano da desterritorialização, ou seja, compreender a cibercultura a partir de um pensamento móvel.

Neste contexto, significa uma mudança na lógica de como opera também os meios de comunicação, pois o “potencial consumidor” dispõe de um poder e ganha um espaço em participar intimamente da cultura. É possível então que as novas narrativas possibilitem um futuro mais livre em que os sujeitos possam produzir cultura. “O público, que ganhou poder com as novas tecnologias e vem ocupando um espaço na intersecção entre os velhos e os novos meios de comunicação, está exigindo o direito de participar intimamente da cultura” (Op.cit., p. 53).

Outras Experiências: Entra em Cena a Educação Física

As Experiências que envolvem as Tic`s e a Educação Física ainda estão em um plano recente, mas que ao mesmo tempo, apontam para um campo vasto de inúmeras possibilidades. Explicitarei sobre alguns trabalhos^{xiii} - sem desmerecer nenhum outro e nem tampouco, nenhum outro grupo de pesquisa – que me inspirou para reflexões, que envolvem as tecnologias, a mídia e a Educação Física com o propósito de aproximação deste campo (Mídia/Tecnologia e Educação Física), que aparentemente parece tão antagônico:

- Neste aspecto, a Dissertação de Mestrado de **Marcio Romeu Ribas de Oliveira** – “O Primeiro Olhar: Experiência com Imagens na Educação Física Escolar” – impressiona por “ousar e permitir”, significa dizer que os atores sociais do campo de pesquisa, foram fundamentais para apropriação com reflexão acerca do uso das tecnologias no meio escolar, pois a pesquisa tratou da inserção de meios técnicos na produção de imagens no âmbito da Educação Física Escolar a partir da “cultura midiática”^{xiii} na qual os alunos da escola estavam envolvidos. O que resultou numa significativa mudança de olhar dos alunos (envolvidos à pesquisa), a partir da experiência com a fotografia e a produção de vídeo (OLIVEIRA, 2004);

- Por este caminho, observamos o trabalho de **Cássia Fernanda Cardoso dos Santos** – “A Mídia nas Aulas de Educação Física: Uma possibilidade” - Fruto de um trabalho monográfico (DEF/UFS), cujo principal objetivo foi analisar a utilização dos recursos midiáticos (Tv, vídeo-cassete, câmera, máquina fotográfica entre outros), nas aulas de Educação Física. Na proposição da Pesquisa com Observação Participante, resultou na criação e recriação da mídia na qual, em conjunto com os alunos, foram elaborados roteiros, jornal, filme, numa perspectiva autônoma e emancipatória dos envolvidos. É importante ressaltar a mudança de olhar dos sujeitos da pesquisa (alunos da escola) em relação à mídia. Como ela é elaborada, pensada e repensada na sua construção, ou seja, desvelando os segredos que o fetiche da mídia provoca em todos nós a exemplo da fala de um dos sujeitos da pesquisa:

Agora entendo como é feito a mídia, como a imagem chega à televisão, como os jornais e revistas são feitos e que não é como um passo de mágica, como parece ser (SANTOS 2007, p. 10);

- **Cássia Hack** – “Lazer e Mídia em Culturas Juvenis: Uma Abordagem da Vida Cotidiana” – Neste estudo, fica evidente que a relação Mídia e Lazer, pela perspectiva de Culturas Juvenis, é condição *sine qua non* para diagnosticar a construção de valores e comportamentos adotados numa sociedade de consumo. Neste sentido, a autora considera que a mídia, enquanto operadora da Indústria Cultural, se caracteriza como um elemento constituidor dos cotidianos juvenis. Assim, ao mesmo tempo em que a mídia esboça – a partir do lazer - uma possibilidade de fruição, na sua outra face, é também influenciadora no consumo. Entende a autora que o discurso midiático provê de sentidos e significados os cotidianos de forma que não pode ser considerado isoladamente, mas no conjunto das relações e manifestações deste cotidiano. É importante ressaltar que uma das possibilidades de se

ampliar o debate/reflexão entre os jovens é a implementação de uma educação para a mídia nos contextos escolares. O que está no plano da apropriação, produção de seu conteúdo, dos meios e da leitura/recepção crítica da mídia, gerando assim, conhecimentos técnicos e teóricos que resultam em atividades como produção de vídeo, jornais, programas de rádio, internet entre outros, com isto, estaríamos estimulando os jovens a pensarem e refletirem, autonomamente e de forma esclarecida (HACK, 2005).

- **Scheila Espindola Antunes** – “O ‘País do Futebol’ na Copa do Mundo: Estudo de Recepção ao Discurso Midiático-Esportivo com Jovens Escolares” – Analisou e conheceu o processo de recepção de jovens escolares ao discurso midiático -esportivo durante a Copa do Mundo de 2006 realizada na Alemanha. A constatação é que a escola e a família são suas principais mediações institucionais, assim como foi atribuída à mídia significativa representatividade enquanto mediação tecnológica e tanto a escola como a educação física necessitam repensar suas ações pedagógicas cada vez mais numa perspectiva crítica de formação que não esteja isolada do mundo vivido pelos sujeitos, ou seja, uma educação para a mídia (ANTUNES, 2007);

- **Mariana Mendonça Lisboa** – “Representações do Esporte-Da-Mídia na Cultura Lúdica de Crianças” – o objetivo central foi identificar e compreender as representações sociais do esporte-da-mídia na cultura lúdica das crianças e suas possíveis transformações quando tematizadas na Educação Física. Quando estimulados os alunos conseguem narrar a dimensão do esporte tele-espetáculo^{xiv}, percebendo os elementos e recursos utilizados em sua veiculação. Contudo, a autora faz um alerta à sociedade/educação em que a escola, através de uma tematização problematizadora, procure nestes férteis espaços de discussão social contribuir para o fortalecimento da recepção crítica dos diferentes assuntos propostos, caso contrário, a simples celebração a-crítica, ou negação dessas temáticas, servirá a perspectivas reproducionistas de muitos discursos e representações colocados pela mídia esportiva (LISBOA, 2007);

- **Diego de Souza Mendes** – “Luz, Câmara e Pesquisa-Ação: A Inserção da Mídiaeducação na Formação Contínua de Professores de Educação Física” – explorou a temática da formação continuada de Professores de Educação Física a partir da seguinte problemática: Identificar quais os saberes produzidos, incorporados e expressos na prática pedagógica dos professores de Educação Física em relação à mídia. Tendo como estratégia metodológica a perspectiva de projetos de intervenção escolar com a mídia. O pesquisador percebeu que os professores viam a mídia apenas de forma instrumental e com a pesquisa, ampliou sua visão para objeto de estudo na produção midiática na escola (MENDES, 2008);

- **Cristiano Mezzaroba** – “Os Jogos Pan-Americanos Rio/2007 e o Agendamento Midiático-Esportivo: um Estudo de Recepção com Escolares” - analisou como os jovens percebem, compreendem e analisam o agendamento midiático dos Jogos Pan-Americanos Rio/2007, com possíveis repercussões disso na Educação Física Escolar. Neste estudo, o pesquisador considerou os estudantes como sujeitos-receptores, com os quais o professor de Educação Física pode intervir pedagogicamente. A pesquisa foi realizada numa escola de Florianópolis e neste aspecto, os achados da pesquisa ratificam a necessidade do desenvolvimento do processo de mídia-educação no âmbito escolar, a fim de ampliar as compreensões que envolvem a cultura esportiva dos alunos (MEZZAROBA, 2008);

- **Fernando Gonçalves Bitencourt** – “Fotografia na Era Digital: Produção, Protagonismo e Performance – Problemas para a Educação Física/Ciências do Esporte” - Fez uma crítica, a partir de um estudo etnográfico, no tocante aos usos e abusos da captura de imagens principalmente de desportistas e como o elemento ético/moral é necessário para um momento no qual estamos vivendo de velocidade e difusão da informação via rede, até por que o público e o privado se confundem e, neste aspecto, “o público torna-se o lugar de ninguém”! Com isto, ninguém é mais responsável pela implicação de uma imagem veiculada na internet, por exemplo, (BITENCOURT, 2009). Esta é uma questão bastante séria e que vem provocando uma série de debates a partir da Lei de Direito Autoral;

- **Dulce M. Cruz, Rafael M. de Albuquerque, Victor de A. Azevedo** – “Jogos eletrônicos e o uso de software livre na escola: um relato de experiência” – nesta experiência os autores descrevem a inserção enquanto conteúdo e o uso pedagógico de um jogo eletrônico, a partir do Software Livre, sendo este, motivador para os alunos. No jogo problematizado - *LinCity-NG* - uma cidade é simulada e o jogador exerce o papel de prefeito. Sua função é a de decidir o que e quando construir de forma a equilibrar os diversos interesses e necessidades da população: empregos, luz, água, segurança, educação, lazer, sistema viário, oferta de produtos e serviço de emergência contra incêndio, entre outros. O desenvolvimento da cidade depende de construções relacionadas à educação, cultura e tecnologia, que possibilitam que se produzam construções mais avançadas, como fábricas e termoelétricas, ao longo do jogo. Painéis com índices e gráficos sobre a condição da cidade ajudam o jogador a decidir o que é necessário fazer para melhorar o funcionamento. Esta estratégia metodológica de ensino auxiliou na proposição e na construção - em parceria com a professora da escola - de uma proposta que incluísse o jogo como conteúdo adequado para as suas aulas, buscando um bom aproveitamento pedagógico (CRUZ et al, 2009);

- **Rogério Santos Pereira** – “Avatares no Second Life: corpo e movimento na constituição da noção de pessoa on-line.” – Esta pesquisa traz reflexões sobre o conceito do que é virtual em busca do rompimento da oposição dualística com o real e configura-se em uma experiência, de certa forma, inédita na Educação Física no Brasil, pois problematiza a relação corpo e movimento no ciberespaço a partir do jogo de computador *Second Life*. Discorre sobre as possíveis aproximações das tecnologias digitais – em especial dos jogos eletrônicos – com a Educação Física. O pesquisador percorreu o sentido do “ser” on-line, a partir da “Antropologia no ciberespaço”, compreendendo o corpo como uma construção simbólica e o ciberespaço como uma das dimensões constituintes das sociedades complexas. Percebeu que os conceitos de imaginação e imaginário são essenciais para entender como os participantes tecem caminhos em suas brincadeiras narrativas para construir, no ciberespaço, uma corporalidade. O sentido atribuído ao *avatar*^{xv} e dos demais objetos do *Second Life* só podem ser dados a partir das ações dos participantes no jogo o que esboça então, as intencionalidades numa rede de relações e suas ações são condição para que a relação exista. As brincadeiras narrativas traçadas pelos participantes constituem as identidades aceitas e reconhecidas pelos grupos no ciberespaço (PEREIRA, 2009).

Como vimos estes trabalhos, entre tantos outros, tencionam a relação mídia (Tecnologia)-Educação Física, no entanto, o principal aspecto emancipatório - que está presente em todos os trabalhos - que deveria ter sido mais observado na comunidade acadêmica, na sociedade de modo geral, é o “sentido” atribuído a uma educação para mídia, ou mesmo da tecnologia como uma “potência” no aspecto pedagógico – ou melhor, ainda: O de estabelecer um permanente processo de mudança cultural em que as pessoas – alunos – sociedade em geral aprendam a compartilhar, a colaborar umas com as outras.

Os trabalhos/experiências apontam para uma reflexão no trato com a mídia e a tecnologia sob o prisma da Educação/Educação Física. Do simples manuseio de equipamentos, passando pelo olhar atendo dos sujeitos que recebem as mensagens dos veículos de comunicação à dimensão lúdica nos campos do lazer, esporte, entretenimento e do ciberespaço, ratificam que nenhum segmento da sociedade – em especial a Educação Física – deva ficar de fora da apropriação, reflexão crítica dos meios de comunicação e das tecnologias de informação. Urge articular o “sentido” do SL e as experiências com a Educação Física para uma mudança de comportamento das pessoas na sociedade e expandir o conhecimento e o compartilhamento. Para Lima et al (2009, p.165) “o que se produz é comum, e o comum que compartilha serve de base para a produção futura, numa relação expansiva em espiral”.

O processo de apropriação, criação e recriação da mídia e das tecnologias no âmbito da Educação Física, já se configurou como um marco na pauta de discussão da pesquisa e intervenção. Mas, algumas questões são importantes no contexto educacional, político e cultural (sem querermos respondê-las, mas pelo menos persegui-las): E aí?! O que aconteceu depois que estas pesquisas foram realizadas? Será que a semente ou o “sentido” fora plantado e germinado? Houve uma mudança – na cultura – em sociabilizar o conhecimento e oportunizar os alunos/sociedade a apropriarem-se com autonomia das Tic’s? Estas questões ficam em aberto para pensá-las no sentido de que não podemos abandoná-las e sim, que elas constituam-se em nossa utopia.

[...] as formas de produção colaborativas criam novos modos de organização social e econômica, com impacto profundo nas formas de produção e organização do conhecimento, da informação e dos bens culturais (LIMA et al p.164).

Considerações Finais

A velocidade com que as tecnologias são criadas e neste aspecto, transformam o modo de ser e estar no mundo na contemporaneidade, é impressionante. A todo instante nasce uma nova tecnologia – comunicacional/informacional/digital – e como ela, uma nova forma de relacionar-se o que gera/germina uma nova narrativa. Impressiona como qualquer tentativa de prever fica ultrapassada pelo novo. Adorno e Horkheimer (1985) já diziam que o novo nasce velho no bojo do processo de Indústria Cultural. Talvez este seja o entrave para que haja uma maior apropriação das tecnologias pela humanidade, pois o caráter mercadoria ainda está muito presente em nossas relações.

Seria ingenuidade não perceber que a tecnologia recebe o estigma de quem a criou e assim, as forças econômicas, políticas e simbólicas produzem-na sob um prisma ideológico e reforçam os valores de uma sociedade. O software livre e com ele as diversas manifestações a seu favor, produzem uma nova forma de lidar com este determinismo, uma nova narrativa, pois tem como matriz geradora, a colaboração e uma nova (re) configuração da sociedade faz surgir. Ainda, o SL é notável por usar e fazer usar a inteligência de modo compartilhado para apreensão e produção do conhecimento e este sendo redistribuído à sociedade. Estamos cientes que não devemos nos iludir como alerta Bolaño (2007) com este potencial advindo da internet, por exemplo, até por que ainda encontra-se nas mãos das organizações econômicas o capital que gerencia este potencial. No entanto, o caráter democratizador da informação e

promotor de uma comunicação horizontalizada provoca uma autonomia na sociedade e pode ser geradora de uma ação contra-hegemônica aos ditames de uma economia monopolista.

Na verdade, nada é unívoco no desenvolvimento capitalista e os mesmos fatores que o impulsionam abrem também possibilidades de ação transformadora [...]. Não obstante, o surgimento da internet coloca na ordem do dia a questão solidária da sociedade civil e de suas organizações na busca de um ordenamento social mais justo e de maior autonomia em relação ao capital e ao Estado. Nesse sentido, a internet é uma promessa de comunicação global interativa, criadora de comunidade. (BOLAÑO, 2007 p. 47).

A partir da própria dinâmica/velocidade em que o mercado midiático e tecnológico faz surgir novos aparelhos celulares, percebe-se uma tendência em se estabelecer uma convergência possível das tecnologias. Ou seja, uma tecnologia que dê conta de reunir todas as mídias possíveis e conhecíveis até o momento. O celular aparece com esta função, já é multifacetado, do simples falar às interações mais diversas no campo do entretenimento, comunicação (áudio-visual) entre tantos. Seu acesso – aspecto importante no processo de interação - já tende a ser maior, atingindo a maioria da sociedade.

Sobre este aspecto é que o campo educacional, principalmente no ambiente escolar, precisa estar atento a estas mudanças significativas no tocante à tecnologia, pois isto implicará mudanças no modo de ensinar-aprender-ensinar e produzir conhecimento.

Na Educação Física, especificamente no trato com as Tic's e da (re) significação da mídia, compreendemos que se precise não só fazer uso, mas necessariamente, germinar o “sentido” da colaboração entre os atores sociais (os sujeitos que estão no campo de observação) e os profissionais da área. Talvez assim, este “bicho papão” (tecnologia/mídia) não assuste tanto, pois será sempre um aliado à emancipação e autonomia. Experiências com o celular - que está presente na vida dos alunos - podem constituir-se em um potencial criativo sem fronteiras.

REFERÊNCIAS

- ADORNO. T.W. & HORKHEIMER, M. **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.
- ANTUNES, Scheila Espindola. **O “país do futebol” na copa do mundo**: estudo de recepção ao discurso midiático-esportivo com jovens escolares. Florianópolis/SC. Dissertação de Mestrado, 2007.
- BELLONI, Maria Luiza. **O que é mídia educação**. Campinas: Autores Associados, 2002.
- BETTI, Mauro. BETTI, Mauro. **A Janela de vidro**: esporte, televisão e educação física. Campinas/SP, 1998.
- _____. **Educação Física e Mídia, novos olhares, outras práticas**. São Paulo: Huicitec, 2003.

BENKLER, Yochai. Saber comum: produção de materiais educacionais entre pares. Salvador/BA, **Revista da FAGED/UFBA**, (no prelo), 2010.

BITENCOURT, Fernando Gonçalves. **Fotografia na era digital**: produção, protagonismo e performance – problemas para a educação física/ciências do esporte. XVI Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte,; III Congresso Internacional de Ciências do Esporte. **Anais...** Salvador/Bahia, 20 a 25 de setembro de 2009.

BOLAÑO, César et. al. **Economia política da Internet**. São Cristóvão: Editora da UFS, 2007.

BRANT, João. **O lugar da educação no confronto entre colaboração e competição**. In: PRETTO, N. De L. e SILVEIRA, S. A. (Orgs). Além das redes de colaboração: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder. S. A. Salvador: EDUFBA, 2008. p. 69-74.

CASTELLS, M. A **sociedade em rede**: a era da informação - economia, sociedade e cultura. Tradução: Roneide Venâncio Majer. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CRUZ, Dulce M. et al. **Jogos eletrônicos e o uso de software livre na escola**: um relato de experiência. Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, 20, Anais... Florianópolis: UFSC, 2009.

FANTIN, Mônica e GIRARDELLO, Gilka. Liga, roda, clica: Estudos em mídia, cultura e infância. Campinas: Papirus, 2008.

HACK, Cássia. **Lazer e mídia em culturas juvenis**: uma abordagem da vida cotidiana. Florianópolis/SC. Dissertação de Mestrado, 2005.

HIMANEN, Pekka. **A ética dos HACKERS e o espírito da era da informação**: a importância dos exploradores da era digital. Tradução: Fernanda Wolff. Rio de Janeiro: Campus, 2001.

HUXLEY, Aldous. **Admirável mundo novo**. Tradução: Lino Vallandro e Vidal Serrano. São Paulo: GLOBO, 2001.

JENKINS Henry. **Cultura da Convergência**. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

LEMONS, André. **Ciberespaço e tecnologias móveis processos de territorialização e desterritorialização na cibercultura**. Disponível em: www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemons/territorio. Acesso em: 10 de abril de 2010.

LIMA, Clovis R. M. de. et al. Trabalho imaterial, produção cultural colaborativa e economia da dávida. Rio de Janeiro. **Liinc em Revista**, v.5, nº 2, setembro, 2009.

LISBÔA, Mariana Mendonça. **Representações do esporte-da-mídia na cultura lúdica de crianças**. Florianópolis/SC. Dissertação de Mestrado, 2007.

MENDES, Diego de Sousa. **Luz, Câmara e Pesquisa-Ação**: A Inserção da Mídiaeducação na Formação Contínua de Professores de Educação Física. Florianópolis/SC. Dissertação de Mestrado, 2008.

MEZZARROBA, Cristiano. **Os jogos pan-americanos rio/2007 e o agendamento midiático-esportivo**: um estudo de recepção com escolares. Florianópolis/SC. Dissertação de Mestrado, 2008.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias**: o novo ritmo da informação. Campinas: PAPIRUS, 2007.

OLIVEIRA, Marcio Romeu Ribas de. **O Primeiro olhar**: Experiência com Imagens na Educação Física Escolar. Florianópolis, Dissertação de Mestrado, UFSC, 2004.

PEREIRA, Rogério Santos. **Second life**: o lazer em um ambiente de sociabilidade na internet. XV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte; II Congresso Internacional de Ciências do Esporte. **Anais...** Recife, setembro de 2009.

_____. **Avatares no Second Life**: corpo e movimento na constituição da noção de pessoa on-line. Florianópolis/SC. Dissertação de Mestrado, 2009.

PIRES, Giovanni De Lorenzi. **Educação física e o discurso midiático**: abordagem crítico-emancipatória. Ijuí: Unijuí, 2002.

_____. **Cultura Esportiva e Mídia**: abordagem crítico-emancipatória no ensino de graduação em Educação Física. In: BETTI, Mauro (org.). **Educação Física e mídia, novos olhares, outras práticas**. São Paulo: Hucitec, 2003.

PRETTO, Nelson De Luca e ASSIS, Alessandra. **Cultura digital e educação**: redes já! In: PRETTO, N. De L. e SILVEIRA, S. A (Orgs). **Além das redes de colaboração: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder**. Salvador: EDUFBA, 2008. p. 75-84.

SANTOS, Cássia Fernanda Cardoso dos. **A Mídia nas Aulas de Educação Física**: Uma possibilidade. XV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte; II Congresso Internacional de Ciências do Esporte. **Anais...** Recife, setembro de 2009.

SIBILIA, Paula. **O Show do eu**: a intimidade como espetáculo. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

SIMON, I e VIEIRA, M. S. **O rossio não-rival**. In: PRETTO, N. De L. e SILVEIRA, S. A. (Orgs). **Além das redes de colaboração: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder**. Salvador: EDUFBA, 2008. p. 15-30.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. **Convergência digital, diversidade cultural e esfera pública**. In: PRETTO, N. De L. e SILVEIRA, S. A. (Orgs). **Além das redes de colaboração: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder**. Salvador: EDUFBA, 2008. p. 31-50.

_____. **Software livre**: a luta pela liberdade do conhecimento. São Paulo: Perseu Abramo, 2004.

THOMPSON, John B. **A Mídia e a modernidade**: Uma teoria social da mídia. Tradução: Wagner de Oliveira Brandão. Petrópolis/RJ: Vozes, 1998.

ⁱ Este texto fora publicado na Revista Motrivivência, Nº, 34, 2010, com o título: **AS TECNOLOGIAS: Do Software Livre às Experiências com a Educação Física e Mídia**. Aqui o principal objetivo é o debate acadêmico.

ⁱⁱ Doutor em Educação pela Faculdade de Educação (FACED) da Universidade Federal da Bahia (UFBA). Coordenador do Grupo de Estudo e Pesquisa em Mídia/Memória, Educação e Lazer (MEL). E-mail: cesar.leiro@ig.com.br.

ⁱⁱⁱ Doutorando do Programa de Pós-graduação da Faculdade de Educação (FACED) da Universidade Federal da Bahia (UFBA). Membro do Labomídia (UFSC/UFS) e do Grupo de Estudo e Pesquisa em Mídia/Memória, Educação e Lazer (MEL). Pesquisador Fapesb. E-mail: dorenski@gmail.com.

^{iv} Incluem-se também as digitais e sua relação com a mídia. Entendemos que há distinção entre a Mídia e Tecnologias, no entanto, aqui a sua dimensão política e educacional é o ponto principal para reflexões e neste sentido, aparecem, neste artigo, de forma semelhante pelo potencial criativo que provocam.

^v Usaremos abreviadamente desta forma, pois há aqueles mais tradicionais, para não dizer positivistas, que dizem em *síglas não se usa o plural*. Aqui, vale a mensagem da professora Mary Arapiraca - PPGE/FACED/UFBA - em que “as palavras vão criando vida e autonomia”.

^{vi} Esta ação é baseada numa perspectiva fora do mercado, no uso da informação disponível em domínio público. Ninguém tem direito exclusivo e libera seus produtos de volta para o mesmo *commons*. (BENKLER, 2010).

^{vii} Homenagem à Celso Furtado, expressão dita no Programa Conexão Roberto D’ávila. TVE, Brasil.

^{viii} Ver Castells (1999).

^{ix} Software aberto – código aberto significa dizer que há um “uso comum”, ou seja, “não só o uso [...] é livre e comum, mas também o seu desenvolvimento: todos podem ter acesso à estrutura interna dos programas e modificá-los [...]” (SIMON E VIEIRA, 2008 p.22).

^x Martin Cooper (Norte Americano, nascido em Chicago) inventou o celular nos anos 1970. www.softwarelivre.org. Acesso em: 22/04/2010.

^{xi} Durante o Fórum Internacional Software Livre em Porto Alegre/RS (2008), já foi apresentado softwares para uso em celular. Folha Online. www1.folha.uol.com.br. Acesso em: 22/04/2010.

^{xii} Especificamente, referem-se aos produzidos pelo Labomídia – Laboratório e Grupo de Estudos Observatório da Mídia Esportiva/UFSC/UFS – Disponível em: www.labomidia.ufsc.br; acesso em: 06/09/2010.

^{xiii} Vista como produtora de sentidos e por isto, acaba sendo uma das formas de poder mais influentes em nossa sociedade (OLIVEIRA, 2004).

^{xiv} Betti (1998).

^{xv} Em informática, **avatar** é a representação visual de um utilizador em realidade virtual. De acordo com a tecnologia, pode variar desde um sofisticado modelo 3D até uma simples imagem. São normalmente pequenos, de tamanhos variados mas deixando espaço livre para a função principal do site, programa ou jogo que se está a usar. Em um mundo virtual, um avatar é um personagem digital que você pode criar e personalizar. É você - apenas em 3D. um avatar que se assemelha a sua vida real ou criar uma identidade alternativa, é a imaginação, quem você quiser ser! www.wikipedia.org. Acesso em 04/10/2010.