

# PEDAGOGIA DO MOVIMENTO NO AMBIENTE VIRTUAL

Alan Queiroz da Costa<sup>1</sup>

---

## RESUMO

A influência das plataformas digitais nas atividades e práticas corporais tem sido percebida de maneira evidente nos comportamentos das pessoas. Contextualizando o debate na área da Educação Física, a “Pedagogia do Movimento no Ambiente Virtual” será abordada a partir de sua perspectiva histórica e prática. Conceitos, definições e novas perspectivas de enxergar o contemporâneo conectado serão tematizados a partir de conhecimentos da área da comunicação como proposta de relacionar plataformas digitais, práticas corporais e as exigências que recaem sobre os professores. Possibilidades e alternativas serão debatidas a partir de exemplos práticos, refletindo sobre temáticas como atividade física e saúde, jogos digitais, mídia-educação física nas diversas instâncias pedagógicas na educação física. Por fim serão apresentadas algumas considerações e perspectivas enfatizando a formação e desenvolvimento de competências digitais em busca de continuidade e avanço das conquistas e produções da área.

**Palavras-chave:** Pedagogia do Movimento. Virtual. Competências Digitais. Educação Física.

## ABSTRACT

The influence of digital platforms on activities and body practices has been evidently perceived in people's behavior. Contextualizing the debate in the area of Physical Education, the “Pedagogy of Movement in the Virtual Environment” will be approached from its historical and practical perspective. Concepts, definitions and new perspectives of seeing the connected contemporary will be thematized from knowledge in the field of communication as a proposal to relate digital platforms, body practices and according to the demands that fall on teachers. Possibilities and alternatives will be discussed based on practical examples reflecting on topics

---

1 Professor da Escola Superior de Educação Física da Universidade de Pernambuco (ESEF/UPE). Doutor em Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP) e mestre em Ciências da Motricidade Humana pela Universidade Estadual Paulista (Unesp). Pesquisador do Laboratório de Estudos em Educação Física, Esporte e Mídia (LEFEM) do Departamento de Educação Física da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (DEF/UFRN) e do Grupo de Pesquisa em Esporte e Gestão (GEquip) da ESEF/UPE. E-mail: alan.qcosta@upe.br.

such as physical activity and health, digital games, physical media-education in the various pedagogical instances of physical education. Finally, some considerations and perspectives will be developed, emphasizing the formation and development of digital competences looking for continuity and advances to the achievements and productions of the area.

**Keywords:** Pedagogy of Movement. Virtual. Digital Skills. Physical Education.

## INTRODUÇÃO

A influência das plataformas digitais nas atividades e práticas corporais tem sido percebida de maneira evidente nos comportamentos das pessoas, por exemplo, com a virtualização do corpo no “esporte-telepetáculo” (BETTI, 1998, 1999, 2002) e nos jogos digitais, bem como as repercussões desse fenômeno na cultura corporal de movimento contemporânea, evidenciando o impacto da mídia sobre as crianças e jovens e o consumo das diversas formas de tecnologia por esse público.

Todo esse processo sofreu uma aceleração desenfreada durante a pandemia Covid-19, que exigiu e ainda vem demandando mudanças de hábitos e condutas no convívio social que afetaram as atividades cotidianas — não só em relação à saúde, mas em todas as áreas que movem a sociedade, como economia, educação, práticas corporais, culturais e de lazer.

Dado esse contexto, é importante localizar o debate dentro da área da Educação Física, e, para tanto, recorre-se a alguns estudos basilares da área que servirão de apoio para as discussões foco do texto. Assim, o tema “Pedagogia do Movimento” será abordado em suas possibilidades de entendimento historicamente localizadas e por meio de algumas das diferentes teorias pedagógicas que o constituíram e ainda se apresentam como prática da educação física: “educar o corpo e/ou educar o movimento”. Ainda nesse percurso, tomaremos a pedagogia crítica como outro referencial base deste ensaio, uma vez que a nova realidade de que trata ainda carece de maiores reflexões.

A partir desse contexto, o curso oferecido pelo Centro de Pesquisa e Formação do Sesc São Paulo, intitulado Pedagogia do Movimento no

ambiente virtual<sup>2</sup> (mesmo tema deste texto), oferecido junto à programação da Semana Move 2021, será resgatado com alguns dos temas pelos quais puderam ser pensadas questões inerentes ao ambiente virtual e suas relações com a pedagogia do movimento.

À época, o curso contou com a colaboração de diversos/as professores/as e pesquisadores/as da área e abordou possibilidades, consequências e alternativas para a pedagogia do movimento, refletindo sobre temáticas como plataformas digitais, atividade física e saúde, jogos digitais e gamificação, mídia-educação física, recursos educacionais abertos e, por fim, trouxe alguns exemplos e práticas pedagógicas na educação física escolar.

Sem a pretensão de abordar todas essas temáticas, trazer soluções ou um manual de como lidar com esse assunto na prática profissional na área da Educação Física e Ciências do Esporte, buscar-se-á realizar algumas reflexões, questionamentos e problematizações que, trazidas ao debate, tomarão a criatividade e a valorização dos/as professores/as de Educação Física como elementos-chave na criação e produção de novos significados a partir dos temas propostos, como, por exemplo, os processos de virtualização do corpo e das relações sociais nas atividades cotidianas e as repercussões desse fenômeno na cultura corporal (BETTI, 2003; FERES NETO, 2003; LÉVY, 1996; 1999).

Para isso, serão debatidas as influências desses processos no campo de atuação da Educação Física, trazendo contribuições de recentes estudos da Comunicação, apresentando algumas considerações e perspectivas futuras.

## **PEDAGOGIA DO MOVIMENTO HUMANO E TEORIAS PEDAGÓGICAS DA EDUCAÇÃO FÍSICA**

Como professor e pesquisador da área de Educação Física, é importante destacar a valorização contemporânea e atual que a *Revista do Centro de Pesquisa e Formação* do Sesc, como importante espaço de divulgação científica, traz ao confrontar a temática da pedagogia do movimento e “o/no” ambiente virtual. Antes, porém, é importante esclarecer que o debate sobre a pedagogia do movimento não é algo novo, mas sim um campo profícuo e bem estruturado de estudos e pesquisas na área da Educação Física e Ciências do Esporte.

---

<sup>2</sup> Mais informações em: <https://centrodepesquisaeformacao.sescsp.org.br/atividade-pedagogia-do-movimento-no-ambiente-virtual>.

Okuma e Ferraz (1999) ao discutirem a temática, alertam que

é necessário, antes de tudo, a compreensão do termo Pedagogia. Esse se refere à arte, ciência e profissão de ensinar. ensino e formação daquele que ensina. A primeira estuda as ações de ensino e seu impacto no processo de aprendizagem; a segunda investiga a preparação do profissional que ensino. (OKUMA; FERRAZ, 1999, p. 78)

Os autores fazem um breve histórico da “evolução das pesquisas em Pedagogia do Movimento”, destacando a característica “descritivo-analítica, processo-produto ou análise qualitativa” dos estudos realizados nos vinte anos que antecederam os anos 2000 e apontando que

as pesquisas que adotaram o paradigma descritivo-analítico procuraram identificar, classificar e quantificar os vários fenômenos que ocorrem durante o processo ensino-aprendizagem, como por exemplo, quantidade de prática, tempo de espera do aluno, tempo na tarefa, “feedback” e entusiasmo do professor, entre outros. (Ibidem, p. 79)

Complementando esse relato, Okuma e Ferraz (1999) citam as pesquisas com metodologia qualitativas sobre a pedagogia do movimento preocupadas em “entender como o processo ensino-aprendizagem acontece no ambiente ‘natural’ da prática pedagógica dos professores” (ibidem, p. 80). Tais pesquisas destacam-se pelo uso de técnicas derivadas de diferentes áreas, como antropologia, psicologia e sociologia, e pelo detalhamento e profundidade sobre “o que os professores e aprendizes fazem e pensam” (ibidem):

Diferentemente das análises descritivas, os pesquisadores qualitativos não observam o “ambiente estudado” com categorias de análise pré-determinadas. Imergindo no contexto que está sendo investigado, pressupõem ser possível o entendimento da realidade social com toda sua complexidade e especificidade (LOCKE, 1989 apud OKUMA e FERRAZ, 1999). A literatura científica nessa abordagem tem proporcionado conhecimentos sobre a prática pedagógica dos professores, articulando as decisões de planejamento, as diferentes formas de implementação e a possibilidades de avaliação de programas em educação física. (Ibidem)

Para melhor compreender o “processo de construção das teorias pedagógicas da educação física no Brasil”, toma-se como referência o trabalho do Professor Valter Bracht, da Universidade Federal do Espírito Santo, sobre essa temática, em brilhante ensaio que retrata concepções e significados do corpo dentro da sociedade moderna a partir de uma “perspectiva crítica em relação aos usos e aos significados atribuídos pela sociedade capitalista às práticas corporais” (BRACHT, 1999, p. 69). Já no final dos anos 1990, o autor previa uma possibilidade de “ruptura da visão moderna de corpo, refletindo sobre os desafios que essa transição colocaria para a educação/educação física” (ibidem).

O autor inicia suas reflexões com ênfase na expressão “educação corporal”, já dando indícios de que sua análise partiria das teorias do conhecimento da modernidade por meio da ciência moderna e do chamado método científico, no qual o corpo aparece apenas como algo complementar: “tanto as teorias da construção do conhecimento como as teorias da aprendizagem, com raras exceções, são desencarnadas — é o intelecto que aprende” (ibidem, p. 72).

Apesar dessa constatação, Bracht reflete que é esse mesmo corpo que carregava a necessidade de produção, precisando, assim, “ser alvo de educação, mesmo porque educação corporal é educação do comportamento que, por sua vez, não é corporal, e sim humano. Educar o comportamento corporal é educar o comportamento humano” (ibidem).

Apesar de haver uma possível “supervalorização”, implícita na área, de que essa “educação corporal ou o movimento corporal” seria uma atribuição exclusiva da educação física, o pesquisador destaca que “à educação física é atribuída uma tarefa que envolve as atividades de movimento que só pode ser corporal, uma vez que humano. No entanto, a educação do comportamento corporal, porque humano, acontece também em outras instâncias e em outras disciplinas escolares” (ibidem).

Ao colocar a escola como tema, Bracht direciona o foco para essa aplicação/constituição da Educação Física e explica que a implantação dessa prática pedagógica na instituição escolar surge nos séculos XVIII e XIX, de maneira fortemente influenciada pela medicina e pelas instituições militares.

Um das características daquela primeira prática ainda presente na educação física atualmente, e fruto dessa influência histórica, é a necessidade de promoção da saúde, da educação para a saúde, por exemplo, com hábitos saudáveis e higiênicos. Aliada a essa prática está a manifestação esportiva, desde sempre marcada pelos princípios da concorrência e do rendimento:

Aumento do rendimento atlético-esportivo, com o registro de recordes, é alcançado com uma intervenção científico-racional sobre o corpo que envolve tanto aspectos imediatamente biológicos, como aumento da resistência, da força etc., quanto comportamentais, como hábitos regrados de vida, respeito às regras e normas das competições etc. (BRACHT, 1999, p. 72)

A “necessidade” de educação esportiva também é incorporada à pedagogia da Educação Física com “novos sentidos/significados, como, por exemplo, preparar as novas gerações para representar o país no campo esportivo” (ibidem). Abrindo um parêntese nesse tema/momento do texto, destaca-se a potencialização do “espetáculo esportivo” (BETTI, 1998, 1999, 2002) gerado pela “mídiação” (BRAGA, 2012; MINTZ, 2019) de sua prática nas diversas formas de exposição por meio das quais os (mega) eventos esportivos passaram a ser transmitidos e consumidos pela sociedade, bem como a contínua necessidade de “mediação” (MARTÍN-BARBERO, 2001, 2009) desse processo, principalmente dentro da Educação Física (cuja especificidade será tratada no próximo item).

Tal paradigma da aptidão física só passou a ser questionado com a introdução das ciências sociais e humanas na área da Educação Física, que, por sua vez, trouxe consigo um importante movimento renovador da Educação Física brasileira na década de 1980, também conhecido como movimento crítico e progressista. A ênfase na “função social da educação”, e especificamente da Educação Física, seriam essenciais para questionar uma sociedade capitalista marcada pela dominação e pelas diferenças de classe (BRACHT, 1999, p. 78).

Assim, surgem as chamadas teorias progressistas da Educação Física e suas diferentes abordagens pedagógicas, como a crítico-superadora e crítico-emancipatória. O objeto de estudo da Educação Física para essas abordagens é o “movimentar-se humano, não mais como algo biológico, mecânico ou mesmo apenas na sua dimensão psicológica, e sim como fenômeno histórico-cultural” (ibidem, p. 79).

Por fim, Bracht levanta alguns desafios, alguns dos quais ainda permanecem atuais, como veremos a seguir, tais como “conquistar legitimidade no campo pedagógico” frente ao aumento de serviços e produtos na área, como as escolas de esportes, natação, academias etc.; fazer uma leitura adequada da “política do corpo” e de como ela emerge na dinâmica cultural, por exemplo, com a corpolaria (presente desde a década de 1960) ou as novas práticas e processos de virtualização do corpo.

O autor encerra seu texto alertando, ainda, para os desafios mais amplos de cunho epistemológico, uma vez que, críticas aos status quo, tais pedagogias sugerem “um projeto alternativo de sociedade que precisa se afirmar diante do hoje ‘hegemônico’. Daí a importância de uma leitura adequada da realidade que possa se articular com um projeto alternativo realizável” (BRACHT, 1999, p. 85).

Nesse mesmo caminho, Betti (2005) destaca a aplicabilidade prática da Educação Física não como uma disciplina científica, mas “uma área de conhecimento e intervenção pedagógica” que produz conhecimentos. Como prática pedagógica, essa Educação Física necessita se apropriar criticamente da cultura corporal de movimento, com métodos adequados à própria prática pedagógica.

Complementando essa “teoria crítica” de uma pedagogia do movimento, Bracht e Almeida (2019) atualizam o debate destacando que há uma “pluralidade de perspectivas críticas”, mas que carregam entre si o compromisso de buscar uma “mudança social em favor de um mundo mais justo em termos econômicos, raciais, étnicos, de gênero etc.” (p. 5). Ao mesmo tempo que reforçam o aspecto de mudança pela abordagem crítica, os autores demonstram que há um “problema de articulação” entre o “discurso sobre o corpo” e um “saber orgânico” (BETTI, 1994 apud BRACHT; ALMEIDA, 2019, p. 2).

Assim, para os autores, há um

“jogo linguístico” na articulação de novos significados e não de uma simples recombinação de determinadas significações instituídas, fato que nos remete (...) ao processo do surgimento do novo. (BRACHT; ALMEIDA, 2019, p. 10)

Apesar de esse debate inicial parecer otimista frente à história vivida e construída pelos pesquisadores críticos da Educação Física, a demanda apresentada por Bracht e Almeida (1999) encontra novas perspectivas com o advento do digital.

O papel do professor como estimulador de

novas ações corporais desde o sujeito que se movimenta para, assim, abrir/reinventar o plano da cultura corporal de movimento em direções que ainda não foram devidamente articuladas pela linguagem corporal

sensível. Em outras palavras, deveria incentivar aquelas experiências de movimento, ainda não articuladas pelas palavras, mas que podem ajudar a conhecer (e transformar) o mundo (BRACHT; ALMEIDA, 2019, p. 11)

é afetado de maneira preponderante quando sua essência de trabalho e intervenção (o movimento e a interação corporal entre pares) fica suspensa (como no caso da pandemia Covid-19), limitada e/ou mediada por interfaces digitais. A seguir debateremos algumas dessas mediações, que, acredita-se poder potencializar a efetivação de novas realidades.

### **PLATAFORMAS DIGITAIS E PRÁTICAS CORPORAIS: NOVOS CONTEXTOS EXIGEM NOVAS COMPETÊNCIAS**

Uma das áreas que mais têm sido requisitadas atualmente em relação aos diferentes campos e atuações é a da comunicação, considerada uma das mais influentes da sociedade, não só por sua importância como meio de interação entre os indivíduos, mas também por sua capacidade de influenciar todas as demais áreas. Ao mesmo tempo em que a comunicação influencia outras áreas, tem em sua especificidade a característica de ser atravessada por outros campos do conhecimento, como sociologia, filosofia, psicologia, antropologia, história, economia, entre outros, articulando e sendo articuladora desses saberes para que o processo comunicativo, suas formas de produção, suportes e conteúdos comunicacionais sejam explicitados por meio dessa conexão, uma espécie de relação de dependência/influência que permeia as relações que formam e conformam a sociedade.

Nesse contexto social, já no início dos anos 2000, o sociólogo Manuel Castells (2003) destacava a “Sociedade em Rede” e sua repercussão nos sujeitos que são a essência dessa mesma sociedade comunicacional contemporânea. A capacidade comunicacional dos aparatos tecnológicos ofereceu aos indivíduos a possibilidade de participar desse processo comunicativo por meio das mídias sociais e demais interfaces advindas da conexão em rede.

A discrepância entre os avanços técnicos e a necessidade quase que impositiva às pessoas de estarem sempre conectadas, acompanhando tudo a todo momento, reflete uma espécie de “tecnofetichismo”, alimentado por uma necessidade de velocidade das relações entre o individual e o coletivo, uma espécie de aceleração constante das plataformas digitais na “Cibercultura” (KERCKHOVE, 2009, p. 154).

Aliado a esse contexto, o que antes era transmitido pela televisão, ou pelos meios de comunicação de massa em geral, é potencializado pelo comportamento multitela e, novamente, pela necessidade de acessar conteúdos, informações, dados e narrativas de diversas fontes por diversos canais, numa espécie de “cultura da convergência” (JENKINS, 2009, p. 52).

Não obstante todas as demandas que esse movimento tem gerado nas relações sociais, transformando a essência da experiência contemporânea, novos conceitos surgem numa realidade hiperconectada, na qual a relação *online/off-line* não faz mais sentido:

A nossa percepção e compreensão das realidades que nos cercam são necessariamente mediadas por conceitos. Estes funcionam como as interfaces através do qual nós vivenciamos, interagimos com, e semantizamos o mundo (no sentido de dar sentido, e dando sentido a). Em suma, estamos a apreender a realidade através de conceitos, por isso, quando a realidade muda muito rapidamente e de forma dramática, como está acontecendo hoje em dia por causa das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), (...) temos uma impressão generalizada de que a nossa caixa de ferramentas conceitual atual não é mais equipada para enfrentar novos desafios relacionados com as TIC. (FLORIDI, 2015, p. 3)

Problematizando a temática buscando colaborar com o entendimento de todo esse processo, toma-se a definição de Plataformas Digitais adotada por Passarelli et al. (2014), que apresentam o conceito como “espaço de inscrição e de transmissão da informação humana e social visível no ecrã do computador e gravada / inscrita no respectivo disco e memória, de forma que possa ser comunicada” (pp. 115-6). Trata-se de um “espaço” tecnológico que, na essência, continua a ser constituído por hardware e software, mas no qual convergem diversas tecnologias e serviços com o fim de torná-lo um instrumento de mediação infocomunicacional. Tal proposta, segundo os autores, “substitui com vantagem o emprego da expressão comum, ainda bastante vaga, de ‘tecnologia da informação e comunicação’, e absorve o conceito de sistema tecnológico ou de infraestrutura tecnológica” (ibidem).

Neste sentido, percebe-se que o debate estabelecido não corresponde somente aos artefatos de suporte técnicos, mas a todo o movimento de transformação nos modos de produção e fruição da cultura em todas as suas possíveis representações. E essa mesma abrangência é responsável por criar formas de percepção, recepção e comportamentos sociais próprios

influenciados por esses processos comunicativos, que os pensadores da Escola de Frankfurt não previam, mas já os preocupavam, em torno da chamada “Indústria Cultural”, nos termos de Adorno e Horkheimer (1985).

Mais recentemente, Poell, Nieborg e Dijck (2020) ressignificam a definição de plataformas

como infraestruturas digitais (re)programáveis que facilitam e moldam interações personalizadas entre usuários finais e complementadores, organizadas por meio de coleta sistemática, processamento algorítmico, monetização e circulação de dados. (P. 4)

Entendida como processo, a “plataformização” é gerada pelas próprias plataformas digitais, que atravessam e influenciam “infraestruturas, processos econômicos e estruturas governamentais” e “esferas da vida”, reorganizando, assim, “práticas e imaginações culturais” em torno dessas mesmas plataformas digitais.

Esse imbricamento entre as plataformas digitais e a forma como as pessoas consomem tudo acaba por ser explorado como “um ecossistema entre a marca e o consumidor”. Švec e Madleňák (2017) chamam de *phygital* (*physical* somado ao *digital*) essa mescla, uma soma de experiências, “a partir da criação de espaços físicos e digitais aproveitando o melhor de ambos para expandir além de uma dimensão unidimensional comunicação da marca”. Os autores explicam que o conceito *phygital* não é limitado “pelas fronteiras do estado, estruturas políticas ou natureza física dos objetos”, pois entendem existir vários dispositivos e tecnologias que oferecem (ou tentam oferecer) uma interação em busca dessa aproximação, como, por exemplo, “códigos QR, realidade aumentada, 3D, *Sixth Sense*, *Google Glass*, *Apple Watch*” (ŠVEC E MADLEŇÁK, 2017, p. 2).

Ainda buscando ampliar esse entendimento, diversos estudos na área de gestão e marketing focam suas análises e definições na experiência do consumidor (BATAT, 2022) tentando definir *phygital*, como a revisão sistemática realizada por Mele et al. (2023), segundo os quais o termo foi proposto para descrever “como as empresas tentam envolver os clientes” por meio de tecnologias “inteligentes”. A análise dos autores identificou quatro aspectos principais: objetos e aplicações (objetos, aplicativos físicos e digitais que denominam *phygital resources*), contexto (espaço e lugares), jornada do cliente (em ambas as possibilidades, tanto físicas como digitais) e compras (como as novas experiências de comércio eletrônico).

Jonhson e Barlow (2021), já utilizando a terminologia *marketing phygital*, reuniram descobertas a partir da “psicologia do consumidor e da neurociência” para oferecer uma explicação de como facilidades possibilitadas por “tecnologias de compra digital, e o apego ao produto” potencializado por “experiências reais ou simuladas de produtos antes da compra” reduzem a “dor de pagamento” e elevam o potencial para aumento das vendas.

Trazendo o debate para uma abordagem mais ampla, Meira (2021) resgata que a realidade figital (agora com “f”, em português) começou há mais de cinquenta anos. “O espaço das nossas performances existe em três dimensões: física (as estradas, por exemplo), digital (plataformas, competências e habilidades) e social (conexões, interações e relacionamentos)” (MEIRA, 2022).

**Figura 1:** Dimensões do Figital.



**Fonte:** Meira (2021, p. 10).

Para explicar essa articulação, o autor descreve seu gráfico:

Tudo será **figital**: mercados, empresas, times, pessoas [e cidades, países, governos...] estão numa transição do **físico** [ou analógico] para uma **articulação** do físico, que passa a ser habilitado,  **aumentado** e estendido pelo **digital**, ambos **orquestrados** pelo **social**, em **tempo** [quase] real. (...) Para a vasta maioria dos incumbentes, e se os eixos do

espaço tridimensional na figura acima representassem performances, é como sair da estratégia e execução [majoritária, ou principalmente] física [ponto f] por melhor que seja, para um universo bem mais diverso e complexo da combinação de físico, digital e social [ponto F], por um caminho que sabemos que não é trivial, porque já há muitas empresas legadas que já fizeram pelo menos parte da trajetória... e não foi nem um processo banal nem tampouco um aprendizado simples e linear. (MEIRA, 2021, p. 10)

Meira ainda destaca que muitos dos “agentes do mercado” têm alterado seus comportamentos da dimensão física do espaço figital para o domínio digital, porém, sem saber que estavam nesse processo (trabalhadores, clientes, governantes, contribuintes, *startups* etc.). As necessidades e urgências impostas pela pandemia Covid-19 foram um exemplo desse percurso sinuoso e incompleto. “Faltavam, e ainda faltam, fundações”. O autor elenca quatro fundações<sup>3</sup> das quais só uma delas receberá destaque neste texto, ainda que de maneira introdutória: “Fundação 3. experiências fluidas” (ibidem, p. 27).

O diálogo que Meira, por vezes, estabelece com o mercado (lembramos que essa fonte é um texto elaborado a partir de uma empresa de propriedade do autor que presta serviços digitais estratégicos) também apresenta uma clareza em relação à realidade do contemporâneo conectado dificilmente pensado na área da Educação Física, carece de referenciais a esse respeito. Assim, destaca-se essa fundação, uma vez que é a partir das experiências que poderemos atingir positivamente nosso público, que já está consumindo e envolvido pelo figital, mesmo sem saber.

Ao destacar que “o tempo das experiências é o tempo das pessoas”, Meira explica como esse fluxo ocorre: “flui do futuro para o passado, passando por um presente que pode ser tratado como uma máquina que consome — numa certa ordem — um cone virtual de possíveis eventos que vêm do futuro” (MEIRA, 2021, p. 29). Para Meira,

a noção de experiência não está relacionada apenas à usabilidade [no sentido de *user experience – UX*], mas a aspectos [socio]cognitivos da experiência das pessoas em suas relações com o contexto, eventualmente

---

3 O autor destaca que, para estabelecer “fundações e lógicas mais universais”, faltava “abstrair o que serve para muitos e generalizar, para servir para quase todos”. Em sua tentativa de “estabelecer uma primeira versão” dessa tarefa, aponta quatro fundações — 1) Flexibilidade combinatória; 2) Plataformas figitais; 3) Experiências fluidas; 4) Transformação Estratégica — e suas vinte lógicas para os futuros figitais (MEIRA, 2021, p. 11).

mediada por artefatos que precisam ser usados para a realização de alguma ação. Para pensar muito além dos limites... Uma experiência fluida é uma história, emergindo do diálogo de pessoas com o mundo por meio das ações. (MEIRA, 2021, pp. 30-1)

Nesse ponto, o autor destaca que a efetividade dessa “experiência verdadeiramente fluida” exigirá organizações “capazes de aprender continuamente”, independentemente de ordem ou hierarquia, de forma distribuída e voltada às pessoas. “As competências e habilidades das organizações que aprendem e são capazes de criar experiências fluidas estão principalmente nas **bordas**, onde as **pessoas de dentro** se encontram com as [aspirações, demandas, problemas... das] **pessoas de fora** — mas perto da organização” (ibidem, p. 34).

Ao tratar das competências, e aqui complementa-se o termo com “digitais”, destacam-se alguns referenciais que já fazem parte de estudos e práticas na área da Educação Física, mesmo que alguns deles de maneira ainda incipiente. Tais estudos são baseados em um movimento internacional que valoriza a importância da autonomia e liberdade de expressão do ser humano como um direito fundamental e tendo no professor a chave-mestra para a disseminação das habilidades e competências para lidar com as plataformas digitais e demais tecnologias.

Este movimento é reconhecido Unesco, que vem elaborando diversos documentos nesse sentido, como um currículo e marco de competências para professores em relação às Literacias de Mídia e Informação que, de maneira propositiva, elenca três eixos norteadores a fim de orientar e facilitar seu entendimento e aplicabilidade: 1) o conhecimento e a compreensão das mídias e da informação para os discursos democráticos e para a participação social; 2) a avaliação dos textos de mídia e das fontes de informação; 3) a produção e o uso das mídias e da informação (WILSON et al., 2011, p. 22; GRIZZLE et al., 2021, p. 20).

Aliando esforços a esse movimento também se destacam o trabalho realizado pela União Europeia e sua estrutura para a competência digital dos educadores DigCompEdu (REDECKER, 2017), bem como, no Brasil, a recente Política Nacional de Educação Digital - PNED (BRASIL, 2023), dentre outras iniciativas.

Essa preocupação já é realidade no campo de estudos da Educação Física / Ciências do Esporte (COSTA, 2021; ARAÚJO et al. 2021a, 2021b; ARAÚJO; KNIJNIK; OVENS, 2021), e cabe aos seus profissionais buscar maneiras de auxiliar as outras camadas da população para que possam compreender esse processo. Para isso, apresentam-se a seguir algumas das

iniciativas de pesquisa e estudo que vêm sendo desenvolvidas por especialistas de todo o Brasil em diferentes campos e algumas perspectivas futuras.

## MOVIMENTO E AMBIENTE VIRTUAL: POSSIBILIDADES E EXPERIÊNCIAS

Nesta última parte do texto, pretende-se destacar algumas produções recentes e abarcar iniciativas que podem dar um panorama em diferentes frentes de atuação profissional, em perspectivas que se entendem alinhadas ao debate apresentado para uma possível pedagogia do movimento no ambiente virtual. No trato da Saúde, Práticas Corporais e Atividade Física, utilizando métodos como a Mídia-Educação (Física) e dos Recursos Educacionais Digitais, tematizando Jogos Digitais e problematizando a Gamificação, espera-se demonstrar experiências concretas de intervenção bem como reflexões que inspirem os professores de Educação Física a entrar nessa rede.

Retomando algumas implicações que o período pandêmico mais grave<sup>4</sup> causaram e que ainda carecem de mais estudos e reflexões, destaca-se a publicação do dossiê temático da revista *Movimento*<sup>5</sup> sobre as implicações pedagógicas do ensino de Educação Física durante a pandemia Covid-19. A edição trouxe uma coletânea de artigos que, segundo seus editores, buscaram “compartilhar e refletir sobre esses desafios e ver que a questão não se trata apenas do uso de tecnologia, mas também de como professores lidam com as implicações para o ensino de uma disciplina como a Educação Física” (ARAÚJO, OVENS, 2022).

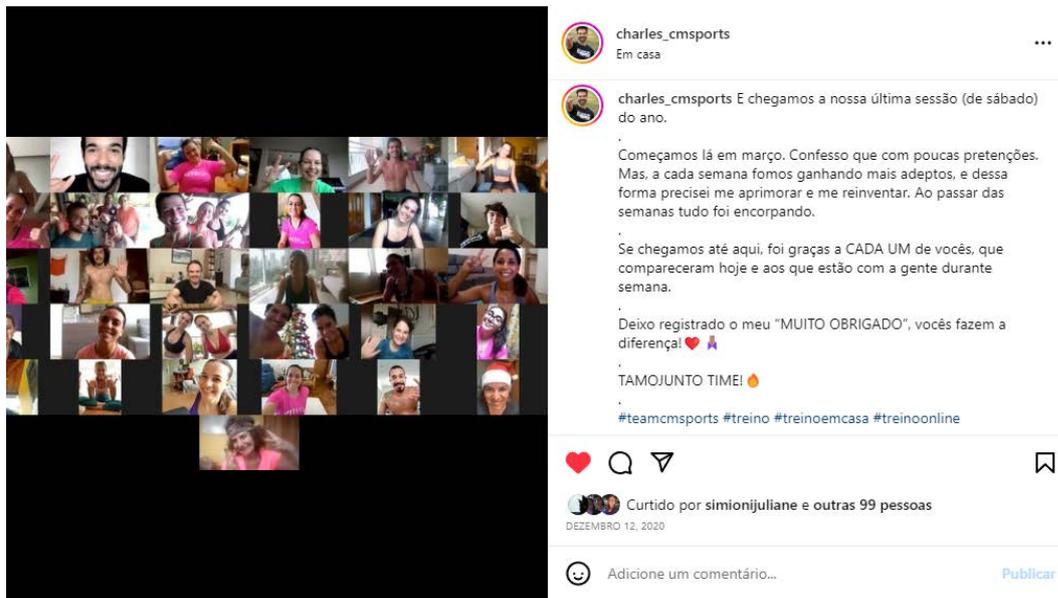
Com essa inspiração, coloca-se o foco nos professores que precisaram se adaptar e aprender novas estratégias e tecnologias para ensinar com a exigência do distanciamento social. Nem todos conseguiram atender a essa demanda, tanto que aqueles que conseguiram se destacaram, como alguns casos de *personal trainers* que resgataram a possibilidade de desenvolver treinos com o peso do próprio corpo gerando aumento real de massa muscular. Resgataram assim a prescrição de exercícios e ensinamentos sobre saúde de maneira remota cuja história é marcada pela obra do professor Oswaldo Diniz Magalhães, que ministrou aulas de ginástica pelo rádio durante quarenta longos anos (CARVALHO, 1994).

---

4 Entendendo que ainda estamos vivenciando a pandemia de maneira amenizada pela vacinação e aprendizados desde seu início.

5 *Movimento*, v. 28, n. 1, seção “Em foco”, p. e28017, jan.-dez. 2022. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/122671>. Acesso em: 10 abr. 2023.

**Figura 2:** Professor Charles Marques ministrando suas aulas online.



**Fonte:** Instagram pessoal do professor Charles Marques (@charles\_cmsports).  
Disponível em: [https://www.instagram.com/p/CIs3rilJWUt/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link](https://www.instagram.com/p/CIs3rilJWUt/?utm_source=ig_web_copy_link)

Utilizando-se de diferentes métodos para estimular os alunos, professores como o *personal trainer* Charles Marques (@charles\_cmsports) transformaram as demandas trazidas pela pandemia em oportunidade e aproveitaram para empreender e transformar a nova rotina em oferta de exercícios físicos de maneira online para que seus alunos não desanimassem nem desistissem das aulas.

Desafios, gincanas, uso de música, mais a personalidade e simpatia do professor, se aliaram à linguagem específica do ambiente virtual (como os “memes”) e se tornaram uma receita positiva para demonstrar que as aulas online, em que os alunos fariam na própria casa, seriam tão eficientes como as oferecidas nas academias.

**Figura 3:** meme criado pelo professor Charles Marques.



**Fonte:** Instagram pessoal do professor Charles Marques (@charles\_cmsports).

Disponível em: [https://www.instagram.com/p/CMnoLBOJogk/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link](https://www.instagram.com/p/CMnoLBOJogk/?utm_source=ig_web_copy_link)

Trazendo ao debate outro exemplo de como essa alternativa se tornou um “novo” serviço, destaca-se o caso do professor Ricardo Lapa (@lapa-team), que oferece atualmente mais de trezentas aulas ao vivo por mês<sup>6</sup> em suas plataformas por meio de sua academia (@academiafoguete), bem como uma série de outros serviços e demais atividades correlacionadas ao *fitness*, saúde e bem estar.

Além do sucesso advindo das aulas online, como *personal trainer* de “celebridades” da TV e internet, Ricardo também soube aproveitar a superexposição gerada por ocasião do programa Big Brother Brasil<sup>7</sup> e demais repercussões sobre sua aluna famosa na TV e internet.

<sup>6</sup> Mais informações em: <https://academiafoguete.com.br/>.

<sup>7</sup> Big Brother Brasil (frequentemente abreviado como BBB) é a versão brasileira do reality show Big Brother, produzido e exibido pela TV Globo. O programa consiste no confinamento de um número variável de participantes em uma casa cenográfica, sendo vigiados por câmeras 24 horas por dia, sem conexão com o mundo exterior. Mais informações em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Big\\_Brother\\_Brasil](https://pt.wikipedia.org/wiki/Big_Brother_Brasil).

**Figura 4:** notícia da revista *Boa Forma* sobre o *personal trainer* Ricardo Lapa.



**Fonte:** revista *Boa Forma* online.  
Disponível em:  
<https://boaforma.abril.com.br/movimento-ricardo-lapa-team-academia-online-foguete/>

Para ampliar o escopo desses casos e problematizar o debate, Oliveira e Fraga (2022) abordam em seu artigo a questão dos aplicativos *fitness*, que prescrevem exercícios físicos personalizados e oferecem aos seus usuários a opção de experimentar os treinos orientados pelos algoritmos a partir dos dados que os próprios usuários alimentam em seus *smartrphones*. Para os autores, a “autoexperimentação” é um demarcador de “conduta orientada por dados: aqueles que seguem os *insights* apontados pela tecnologia, ainda que com ajustes, e aqueles que realizam experimentos mais aprofundados, caracterizados como *biohackers*” (OLIVEIRA; FRAGA, 2022, p. 14). Os *biohackers* seriam caracterizados como aqueles usuários que se envolvem e se tornam uma espécie de “influenciadores digitais”, que auxiliam, sugerem e participam ativamente nas mídias sociais e, dessa forma, poderiam ser classificados como “sujeitos empreendedores de si”, utilizando os dados gerados para orientar suas condutas<sup>8</sup>.

<sup>8</sup> Para tais deduções, os autores utilizam o termo Quantified Self, cuja comunidade tem a missão de criar e compartilhar conhecimento sobre ferramentas e métodos de automonitoramento. Disponível em: <https://quantifiedself.com/>.

Em outra contribuição, Oliveira e Fraga (2020, 2021), ainda tratando de aplicativos *fitness* e suas possíveis repercussões na Educação Física, levantam a “protocolização das práticas corporais”, sugerindo aos professores de Educação Física uma necessária visão crítica a respeito dessa influência que as plataformas digitais têm sobre os comportamentos humanos e propondo “não se subordinar a padrões preestabelecidos” e “desenvolver competências eminentemente humanas”.

Para essa exigência, a Educação Física vem obtendo resposta há algum tempo, principalmente por meio dos trabalhos em rede desenvolvidos por coletivos de professores e associações, como é o caso, por exemplo, do Grupo de Trabalho Temático de Comunicação e Mídia (GTT2) do Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte (CBCE).

A partir das contribuições de Zylberberg et al. (2022) foi possível ter acesso a uma compilação dos trabalhos desenvolvidos pelo GTT2 ao longo dos últimos trinta anos (MEZZAROBÀ, 2020) por diversos coletivos e iniciativas que construíram os alicerces para avanços significativos dos estudos da Comunicação, Mídia e Plataformas Digitais e suas relações com a Educação Física e Ciências do Esporte pelo país.

Se há professores de Educação Física que têm buscado utilizar dispositivos tecnológicos e diferentes plataformas para incrementar suas práticas, o ciclo “ações-reflexões-ações” (BATISTA; ARAÚJO; LEITÃO, 2022) pode ser entendido como fruto dessa história, do uso da Mídia-Educação (Física) como campo teórico-metodológico interdisciplinar que prioriza a formação crítica e criativa das pessoas por meio do consumo, análise e produção das diferentes mídias (FANTIN, 2006) e dos Recursos Educacionais Digitais, entendidos como “quaisquer recursos digitais que possam ser utilizados no cenário educacional” (CIEB, 2017, p. 6), nas intervenções e práticas pedagógicas da Educação Física.

Nesse contexto também se insere o já estabelecido mercado global de *esports*. Também chamado de “esportes eletrônicos” ou “ciberesportes”, os *esports* são competições de jogos digitais organizadas especialmente pelas empresas detentoras dos jogos ou dos softwares das diferentes plataformas de jogos digitais mais consumidos e escolhidos, por essas mesmas empresas, como “profissionais”, cujos gêneros variam entre estratégia em tempo real (*Action Real-Time Strategy*), luta, tiro em primeira pessoa, MOBA (*Multiplayer On-line Battle Arena* ou, Arena de Combate *On-line* para vários jogadores) e, mais recentemente, jogos de Realidade Virtual e Aumentada<sup>9</sup>.

---

9 Para mais informações, sugere-se verificar as plataformas HADO VR (<https://hado-official.com/en/> e <https://www.hado-sports.com/>), Beat Saber (<https://beatsaber.com/>) e The Unspoken (<https://insomniac.games/game/the-unspoken/>).

Nesse debate, que foi resgatado recentemente pela atual ministra dos esportes, Ana Moser<sup>10</sup>, enfatizando-se que não se trata dessa questão (se os *e-sports* são ou não esportes)<sup>11</sup>, é importante frisar que as relações entre jogos digitais, Educação Física e movimento já são objeto de pesquisas há algum tempo (DA GAMA, 2005; FERES NETO, 2005; COSTA, 2006; SILVA; SILVA, 2017), bem como “a valorização do movimento no desenvolvimento de jogos eletrônico”, cuja pesquisa de Silva et al. (2021) tomo a liberdade de parafrasear aqui.

Complementando esse percurso de possibilidades para uma Pedagogia do Movimento no Ambiente Virtual, os jogos digitais e suas interfaces, variações e suportes, mesmo que de maneira indireta, exigirão dos professores de Educação Física algumas habilidades e competências para lidar com essas mesmas plataformas. Diversas experiências têm oferecido caminhos e possibilidades no âmbito escolar (COSTA 2006, 2015; COSTA; MOURA JR., 2019; SOUZA JUNIOR; LISBOA; COSTA, 2019), havendo também exemplos positivos no Ensino Superior (SILVA et al., 2020; MONTEIRO; SANTOS, 2021) além de abordagens mais amplas e reflexivas (CRUZ JR., 2010, 2013, 2017). Outras experiências ainda podem ser encontradas com o uso dos jogos digitais na Educação Física, mas, como exemplo, os trabalhos citados destacam não só os êxitos, mas também as dificuldades de se inserir, ou ao menos pautar, esse tema nas rotinas de conteúdos a serem trabalhados, bem como a resistência aos jogos digitais como prática em outros campos (por exemplo no lazer, nas práticas corporais etc.).

Monteiro e Santos (2021) destacam a importância de uma imersão cultural e a necessidade de envolvimento e formação para aprofundamento, esclarecimento e entendimento dos aspectos envolvidos na construção dos jogos (por exemplo, espaço, regras, implementos, personagens, narrativa etc.), além do fato de que o jogo, por si só, é um fenômeno a ser estudado, seja como instrumento, objeto ou meio de construção do conhecimento. Por fim, ao tratar do jogo, é essencial resgatar o ato de jogar no sentido de brincar, a experiência do lúdico e a liberdade que ele carrega.

Nesse mesmo sentido, destaca-se uma última experiência desenvolvida no âmbito do Ensino Superior, porém com aplicações práticas nos demais níveis de ensino, pois foi realizada dentro do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid)<sup>12</sup> da Universidade Estadual do

---

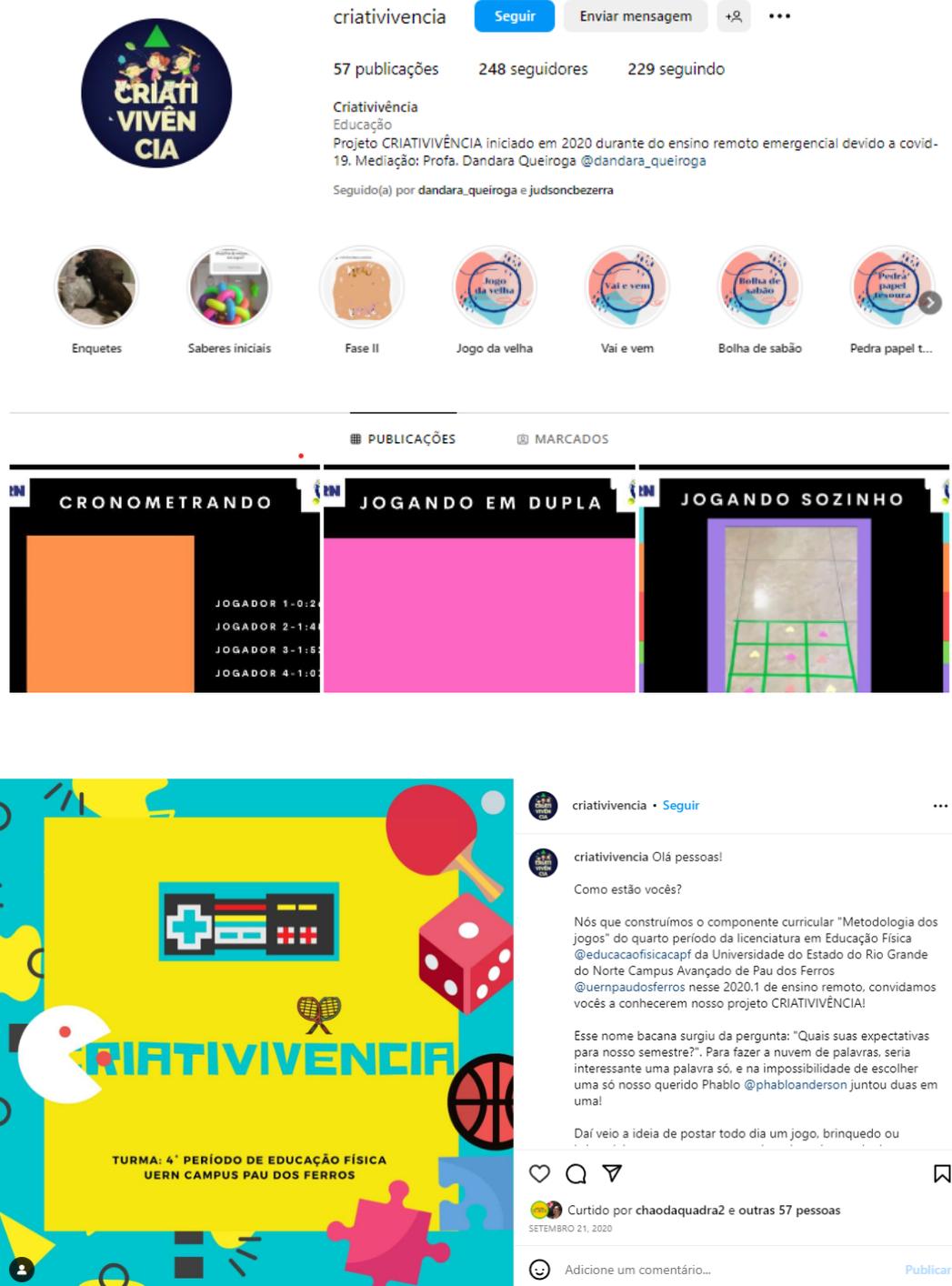
10 Mais informações em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/01/10/ministra-ana-moser-diz-que-esports-nao-sao-esporte.ghtml>.

11 Para mais aprofundamento, ver minhas opiniões sobre o assunto em Costa, 2023.

12 Mais informações em: <http://portal.mec.gov.br/pibid> e [https://www.instagram.com/pibid\\_ef\\_capf/](https://www.instagram.com/pibid_ef_capf/).

Rio Grande do Norte (UERN). Trata-se do projeto “Desafio Criativivência”<sup>13</sup> desenvolvido pela Profa. Dandara Queiroga (@dandara\_queiroga) no componente curricular de sua responsabilidade, Metodologia dos Jogos, no curso de licenciatura em Educação Física.

**Figura 5:** página de abertura e primeira postagem no Instagram “Criativivência”.

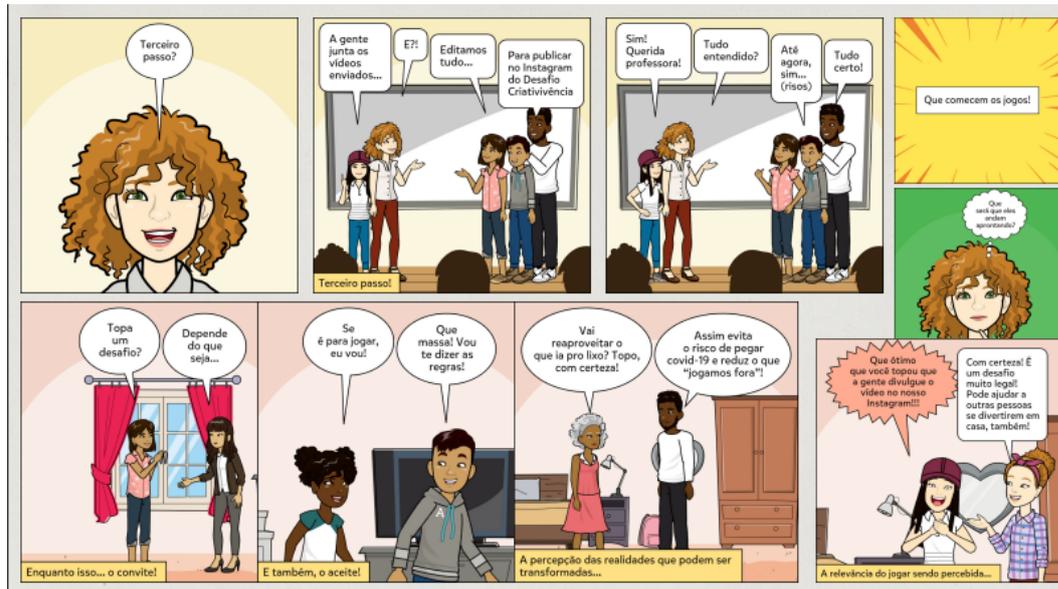


**Fonte:** Instagram “Criativivência” (@Criativivencia). Disponível em: [https://www.instagram.com/p/CFavUvqAbkY/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link](https://www.instagram.com/p/CFavUvqAbkY/?utm_source=ig_web_copy_link)

13 Mais informações em: <https://www.instagram.com/criativivencia/>.

A proposta surgiu a partir do uso das mídias sociais, especificamente WhatsApp e Instagram, como alternativa às demandas e exigências dos contextos emergenciais para atender ao processo de formação de professores. O projeto teve duas edições, em 2020 e 2021, e funcionava por meio de desafios, perguntas, diálogos e produções variadas sobre a temática do componente curricular, orientados por grupos de WhatsApp e histórias em quadrinhos<sup>14</sup> elaboradas pela professora e participantes, com apoio de uma ferramenta online.

**Figura 6:** história em quadrinhos criada com a ferramenta “Pixton”.



**Fonte:** elaborado pela professora Dandara Queiroga.

Mesmo com uma transição abrupta e sem “modelos” a seguir, a partir do relato da professora Dandara Queiroga<sup>15</sup>, pode-se perceber que as dificuldades encontradas por todos os professores durante a pandemia Covid-19 também encontraram contrapontos como o trabalho colaborativo e em rede, com a descoberta de novas ferramentas digitais e seus usos para as aulas e, conseqüentemente, formação de professores, entendimento e uso de diferentes linguagens (fotografia, vídeo, quadrinhos, mídias sociais etc.) e a compreensão de que tempos diferentes exigem novas maneiras de ensinar.

14 Mais informações em: <https://www.pixton.com/>.

15 O relato foi realizado por ocasião do módulo Pedagogia do movimento no ambiente virtual: experiências e possibilidades na Educação Física Escolar, realizado em 29/10/2021 no Centro de Pesquisa e Formação do Sesc São Paulo, ministrado pela professora Dandara Queiroga de Oliveira Sousa e pelo professor Archimedes Moura Jr. Mais informações em: <https://centrodepesquisaeformacao.sescsp.org.br/atividade/pedagogia-do-movimento-no-ambiente-virtual>

Outro destaque do curso da professora Dandara foi a percepção da aquisição de Competências Digitais pelos estudantes — e futuros professores —, que apresentaram uma mudança de comportamento durante as aulas, abandonando uma atitude passiva e passando a buscar novas habilidades para realizar as atividades e resolver os desafios propostos nas aulas. O mesmo comportamento foi percebido pelos próprios professores do curso, que, de maneira individual, por troca de experiências e compartilhamento de novas descobertas ou por meio de cursos, oficinas e formações exploraram as diferentes formas de ensinar no ambiente virtual durante o período pandêmico.

Dentre as reflexões que surgiram a partir da experiência relatada, ainda com apoio na apresentação feita no curso Pedagogia do Movimento no Ambiente Virtual, pode-se destacar que a descoberta/criação de novas possibilidades pedagógicas com o uso das mídias sociais possibilitou aos envolvidos (professores e estudantes) o uso de diferentes linguagens, partilha de conteúdos e interação via *chat*, mensagens *direct* e reações, além dos registros atemporais.

A professora ainda relembrou que a “participação familiar no processo de educação escolarizada dos estudantes se evidenciou”, demonstrando que “o virtual não precisa estar atrelado apenas às telas”. Em relação às práticas corporais, “as experiências da pedagogia do movimento no ambiente virtual são campo fértil para a ampliação do repertório de movimento”, mas que “as discrepâncias sociais e econômicas que se aprofundaram influenciam as possibilidades de movimento, desde o acesso à experimentação” do projeto.

Com esse último relato, resta retomar o objetivo deste ensaio apresentando algumas considerações em busca de avanços e continuidades, que serão apresentados a seguir.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS E PERSPECTIVAS: EM BUSCA DE CONTINUIDADES**

O fato de as plataformas digitais já fazerem parte intrínseca da vida das pessoas não pode ser entendido como suficiente para que os temas e relações que podemos estabelecer com essas mesmas plataformas atinjam um “status” de normalização de nossos hábitos e rotinas. O debate estabelecido neste ensaio buscou exatamente o inverso, contextualizando as discussões no campo da Educação Física e Ciências do Esporte tomando como referência Pedagogia do Movimento, aplicada aos diferentes ambientes em que ela poderia estar inserida, principalmente no virtual.

O resgate histórico, mesmo que apresentado de maneira simplificada, das “pedagogias” e das plataformas digitais, atrelado aos exemplos práticos desenvolvidos por professor@s de Educação Física, inspirados por uma iniciativa do próprio Sesc, foram a estratégia utilizada no texto para demonstrar que a complexidade do tema exige que o debate continue a ser explorado, não só na academia, mas também no “Chão da Quadra” (COSTA et al. 2020; FINARDI; COSTA, 2022), seja nas escolas, nos clubes ou nas organizações da sociedade civil.

O percurso construído pela pesquisa e prática da Educação Física em suas diversas possibilidades de atuação comprova avanços importantes no entendimento e significado que essa área tem na sociedade, porém, há muito ainda a ser conquistado e produzido, haja vista, por exemplo, os legados que ficaram para o país dos chamados “megaeventos” esportivos. Nesse item, não cabe agora o debate, mas sim a reflexão e problematização sobre o que a última década teve como reflexo no país para além das políticas de esporte e lazer (ATHAYDE; ARAUJO; PEREIRA FILHO, 2021).

É inegável a influência que as mídias e plataformas têm nos hábitos e costumes das pessoas e, para uma área considerada de “intervenção pedagógica” (BETTI, 2005) também parece ser essencial atualizar suas práticas acompanhando o desenvolvimento científico e tecnológico, mas também valorizando aquilo que é a vida das pessoas que dessa área usufruem. Dessa forma, a Política Nacional de Educação Digital – PNE (BRASIL, 2023) chega (apesar do atraso) como importante marco norteador para iniciativas que valorizem o ensino, pesquisa e desenvolvimento de ações para a promoção de competências digitais das pessoas. E na Educação Física não pode ser diferente...

Àquela Educação Física crítica destacada no texto se unem mais preocupações e problematizações que necessitam ser incorporadas como o conhecimento, compreensão, avaliação, produção e uso das diferentes mídias e plataformas digitais. Para isso, o conhecimento e análise de novos conceitos e práticas e a incorporação em programas de ensino, como os apresentados neste texto, podem dar uma ideia de caminhos a seguir (ARAÚJO et al., 2021).

De maneira aplicada, já se reconhece a utilização da Mídia-Educação (Física) como possibilidade teórico-metodológica para a formação crítica e criativa das pessoas que usufruem das atividades, projetos e programas de Educação Física, para a qual se sugerem as produções dos diversos grupos de estudos das relações entre Educação Física e Mídia / Comunicação / Plataformas Digitais como inspiração para avanços e continuidades. Nessa perspectiva, o trabalho de Zylberberg et al. (2023), com um compilado das

produções e grupos espalhados pelo país, pode servir de exemplo no âmbito da pesquisa acadêmica.

Como outro exemplo no campo acadêmico, este na extensão universitária, temos os cursos que são oferecidos à comunidade e que, durante a pandemia, se popularizaram de maneira virtual como iniciativas de formação continuada e em serviço.

Nesta perspectiva, toma-se como exemplo o curso online de extensão Grupo de Estudos de Professores de Educação Física (GEPROFEF) promovido pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais, intitulado *Educações Físicas: temas emergentes para mundos (im)possíveis*<sup>16</sup>, desenvolvido em 2020 e que resultou em diversas produções, como um repositório com todos os vídeos das aulas<sup>17</sup>, duas edições de uma revista eletrônica<sup>18</sup> e a publicação de um livro<sup>19</sup> com textos elaborados pelos professores participantes (LEITÃO; PEREIRA, 2022). Além das temáticas tradicionais desenvolvidas em cursos de formação na área da Educação Física, abordando, por exemplo, esporte, saúde, lazer e educação, o curso também teve um módulo específico destinado a discutir Mídias e Tecnologias na Educação Física escolar.

Outro exemplo que também se enquadra nessa perspectiva é o curso do Programa de Formação Continuada de Professores de Educação Física (FOCO) desenvolvido pelo Laboratório de Pesquisa em Lazer e Atividade Física (Laplaf) da Universidade do Estado de Santa Catarina (Udesc), que passou a incluir a temática das mídias, plataformas e jogos digitais em suas formações e também lançou um canal no YouTube<sup>20</sup> com todas as aulas e formações realizadas na modalidade virtual.

Como exemplo no âmbito executivo de políticas públicas, temos o Grupo de Formação Continuada em Educação Física escolar (FOCO) da Rede Municipal de Educação de Natal, RN, que criou e mantém um programa de formação específica para os professores de Educação Física em parceria com o Laboratório de Estudos em Educação Física, Esporte e Mídia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Apesar de a universidade estar junto nesse processo, o protagonismo é da Secretaria de

---

16 Mais informações em: <https://geprofef.muz.ifsuldeminas.edu.br/> e <https://www.proef.ufscar.br/arquivos/informacoes-academicas/ementa-do-curso-online-de-extensao-ifsuldeminas.pdf>.

17 Mais informações em: <https://www.youtube.com/channel/UCA1-OBBy-n-FbYozi-8xA7Smg/videos>.

18 Mais informações em: <https://geprofef.muz.ifsuldeminas.edu.br/index.php/pt/revista-digital>.

19 Mais informações em: <https://www.editoracrv.com.br/produtos/detalhes/36946-crv>.

20 Mais informações em: [https://www.youtube.com/channel/UCZ1\\_aFpNXDiB5fw-jmWVFSpw](https://www.youtube.com/channel/UCZ1_aFpNXDiB5fw-jmWVFSpw).

Educação, que realiza as atividades. Ou seja, o “espaço de compartilhamentos de saberes, práticas pedagógicas e reflexões da prática docente, focado no currículo, no planejamento, nas orientações e estratégias didáticas, na avaliação e o registro reflexivo, visando estimular a formação do professor-pesquisador, articulando com as tecnologias, e mídias no processo educativo”<sup>21</sup> é algo institucionalizado pela pasta executiva municipal. Assim como as outras iniciativas, o grupo FOCO mantém, além do canal no YouTube, perfil nas mídias sociais para divulgar e promover suas ações<sup>22</sup>.

Apesar de aqui serem elencados alguns exemplos positivos que poderiam ser considerados perspectivas presentes (e não futuras) de continuidade, é essencial que a visão crítica seja realmente exercida. Leite et al. (2022) debatem as influências desses processos no campo de atuação da Educação Física a partir do relato de uma professora que vivenciou o ensinar na Educação Física no momento de isolamento e mediação digital, destacando, ainda, “uma preocupação com as ferramentas e suas usabilidades, mas não com a questão pedagógica” (p. 9). Os autores relembram que, se anteriormente a Educação Física mantinha uma tradição tecnicistas, apoiada no ensino esportivizado e preocupado somente com o desempenho físico (SOARES, 1992 apud LEITE, 2022, p. 9), é fundamental que as reflexões para uma Pedagogia do Movimento no Ambiente Virtual superem os “imperativos tecnológicos educacionais” (SELWYN, apud LEITE et al., 2022, p. 10) e revejam sua utilização de maneira realmente significativa e condizente com uma nova percepção de aulas de Educação Física.

O “figital” proposto por Meira (2022) pode ser uma forma de valorizar o corpo e o movimento como essenciais nesse processo. As conexões, interações e relacionamentos tão exigidos e percebidos como essenciais para as pessoas durante o período de isolamento social da pandemia Covid-19 também são parte fundamental de uma área que se entende como prática. Em um mundo *onlife*, em que as plataformas digitais têm ditado comportamentos e novas práticas, a importância da experiência das pessoas precisa e pode ser valorizada de maneira consciente e autônoma. O desenvolvimento de competências digitais parece ser um caminho para isso, e a Educação Física não pode, mais uma vez, perder essa oportunidade de fortalecer sua rede.

---

21 Descrição do grupo FOCO no canal do YouTube do grupo: <https://www.youtube.com/@FOCOEDUCACAOFISICANatalRN/about>.

22 Mais informações disponíveis em: <http://instagram.com/focoefnatalrn>.

## REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. *Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos*. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.
- ARAÚJO, Allyson C. de; OVENS, Alan. “Distanciamento social e o ensino de Educação Física: estratégias, tecnologias e novos aprendizados”. *Movimento*, [s.l.], v. 28, p. e28017, 2022. DOI: <https://doi.org/10.22456/1982-8918.122671> Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/122671>. Acesso em: 10 fev. 2023.
- \_\_\_\_ et al. “Mídia e tecnologia no currículo de Educação Física: um estudo exploratório em diálogo internacional”. *Currículo sem Fronteiras*, v. 21, n. 3, pp. 1.768-85, 2021(a). Disponível em: <http://www.curriculosemfronteiras.org/vol21iss3articles/araujo-silva-ovens-knijnik.pdf>. Acesso em: 10 fev. 2023.
- \_\_\_\_. “Competências digitais, currículo e formação docente em Educação Física”. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, São Paulo, v. 43, e002521, 2021(b). Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbce/a/YfhtDWwDktL7PJYwVYqNz3n/?lang=pt>. Acesso em: 10 fev. 2023.
- \_\_\_\_; KNIJNIK, Jorge; OVENS, Alan. “How does Physical Education and Health respond to the growing influence in media and digital technologies? An analysis of curriculum in Brazil, Australia and New Zealand”. *Journal of Curriculum Studies*, Viena, v. 53, n. 4, pp. 563-77, 2021. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00220272.2020.1734664?journalCode=tcus20>. Acesso em: 10 fev. 2023.
- \_\_\_\_; OLIVEIRA, Marcio R. Ribas de; SOUZA JR., Antônio Fernandes de (org.). *Formação continuada em educação física no diálogo com a cultura digital*. João Pessoa: Editora IFPB, 2019. Disponível em: <https://memoria.ifrn.edu.br/handle/1044/1782>. Acesso em: 12 fev. 2023.
- \_\_\_\_; \_\_\_\_; \_\_\_\_\_. “Formação de professores de Educação Física e usos de conceitos do campo comunicacional para pensar o ensino”. *Comunicação & Educação*, São Paulo, v. 24, n. 1, pp. 141-53, 2019. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/149190>. Acesso em: 10 abr. 2023.
- ATHAYDE, Pedro F. Avalone; ARAUJO, Silvana Martins de; PEREIRA FILHO, Ednaldo da Silva. “Década perdida do esporte: 10 anos para levar o Brasil ao ‘não mais!’”. *Corpoconsciência*, Cuiabá, v. 25, n. 3, pp. 110-30, 2021. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/12990>. Acesso em: 12 fev. 2023.
- BATAT, Wide. “What does phygital really mean? A conceptual introduction to the phygital customer experience (PH-CX) framework”. *Journal of Strategic Marketing*, 2022. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/0965254X.2022.2059775?scroll=top&needAccess=true&role=tab>. Acesso em: 10 fev. 2023.
- BATISTA, Alison Pereira. *Educação física e recursos educacionais digitais: uma intervenção pedagógica no Ensino Médio Integrado do Instituto*

- Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte. Tese (Doutorado em Educação) – Centro de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2021. Disponível em: <https://memoria.ifrn.edu.br/handle/1044/2287> Acesso em: 10 fev. 2023.
- \_\_\_\_\_; ARAÚJO, Allyson C. de; LEITÃO, Arnaldo Sifuentes. “Tecnologias na Educação Física Escolar”. In DA SILVA, Liege et al (org.). *Educação física e multiplicidade de conhecimentos: implicações na cultura de movimento, saúde, lazer e educação profissional*. Natal: IFRN, 2023, pp. 33-51.
- BETTI, Mauro. *Janela de vidro: esporte, televisão e educação física*. Campinas: Papirus, 1998.
- \_\_\_\_\_; ZULIANI, Luiz Roberto. “Educação física escolar: uma proposta de diretrizes pedagógicas”. *Revista Mackenzie da educação física e esporte*, São Paulo, v. 1, n. 1, pp. 73-81, 2002. Disponível em: [https://www.mackenzie.br/fileadmin/OLD/47/Graduacao/CCBS/Cursos/Educacao\\_Fisica/REMEFE-1-1-2002/art6\\_edfis1n1.pdf](https://www.mackenzie.br/fileadmin/OLD/47/Graduacao/CCBS/Cursos/Educacao_Fisica/REMEFE-1-1-2002/art6_edfis1n1.pdf). Acesso em: 10 fev. 2023.
- \_\_\_\_\_. “Educação física como prática científica e prática pedagógica: reflexões à luz da filosofia da ciência”. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*, [s. l.], v. 19, n. 3, pp. 183-97, 2005. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rbefe/article/view/16594> . Acesso em: 26 fev. 2023.
- \_\_\_\_\_. “Esporte, televisão e espetáculo: o caso da TV a cabo”. *Conexões*, Campinas, v. 1, n. 3, pp. 74-91, 2009. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8647500>. Acesso em: 10 fev. 2023.
- \_\_\_\_\_ (org.). *Educação Física e Mídia: novos olhares, outras práticas*. São Paulo: Hucitec, 2003.
- BRACHT, Valter. “A constituição das teorias pedagógicas da educação física”. *Cadernos CEDES*, Campinas, ano 19, n. 48, pp. 69-88, 1999. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ccedes/a/3NLKtc3KPprBBcvgLQbHv9s/#> Acesso em: 26 fev. 2023.
- \_\_\_\_\_; ALMEIDA, Felipe Quintão. “Pedagogia crítica da educação física: dilemas e desafios na atualidade”. *Movimento*, [s. l.], v. 25, p. e25068, 2019. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/96196>. Acesso em: 26 fev. 2023.
- BRAGA, José Luis. “Circuitos versus campos sociais”. In JANOTTI JR., J.; MATTOS, M. Â.; JACKS, N. (org.). *Mediação e mediatização*. Salvador: Edufba, 2012. pp. 31-52. Disponível em: [http://www1.pucminas.br/imagadb/documento/DOC\\_DSC\\_NOME\\_ARQUI20180205111302.pdf](http://www1.pucminas.br/imagadb/documento/DOC_DSC_NOME_ARQUI20180205111302.pdf). Acesso em: 10 fev. 2023.
- BRASIL. *Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023*. Institui a Política Nacional de Educação Digital. Brasília: Presidência da República, Secretaria Geral, 2023. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/)

Ato2023-2026/2023/Lei/L14533.htm#:~:text=LEI%20N%C2%BA%2014.533%2C%20DE%2011%20DE%20JANEIRO%20DE%202023&text=Institui%20a%20Pol%C3%ADtica%20Nacional%20de,30%20de%20outubro%20de%202003. Acesso em: 15 fev. 2023.

CARVALHO, Sérgio. *Hora da ginástica*: resgate da obra do professor Oswaldo Diniz Magalhães. Santa Maria: UFSM, 1994. Disponível em: <https://old.cev.org.br/biblioteca/hora-ginastica-um-resgate-obra-professor-osvaldo-diniz-magalhaes/> Acesso em: 13 fev. 2023.

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

COSTA, Alan Queiroz da. “Comunicação e jogos digitais em ambientes educacionais: literacias de mídia e informação dos professores de educação física da cidade de São Paulo”. In SOARES, I. O.; VIANA, C. E. (org.). *Educomunicação*: caminhos entre a pesquisa e a formação, no II Congresso Internacional de Comunicação e Educação [livro eletrônico]. São Paulo: Associação Brasileira de Pesquisadores e Profissionais em Educomunicação, 2021. Disponível em: <https://abpeducom.org.br/publicacoes/index.php/portal/catalog/book/28>. Acesso em: 12 mar. 2021.

\_\_\_\_\_. “Jogos Digitais e Educação Física: por uma experiência corporal educativa”. In ARAÚJO, A. C et al. (org.). *Diálogo entre educação física e comunicação*: compartilhando saberes e práticas. Natal: EDUFRN, 2015, pp. 53-82.

\_\_\_\_\_. “Ésport ou não é?!”. *Medium*, 15 jan. 2023. Disponível em: <https://medium.com/@alanqcosta/ésport-ou-não-é-766b99206846>.

\_\_\_\_\_; BETTI, Mauro. “Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa”. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, v. 27, n. 2, pp. 165-78, 2006.

\_\_\_\_\_; NASCIMENTO, Francisco Finardi; ULASOWICZ, Carla; SENA, Diane C. Souza de. “Chão da quadra: um relato de experiência sobre uma rede de saberes entre professores(as) de educação física escolar”. In ALMEIRA, F. J. W.; ALMEIDA, M. T. P. (org.). *A educação física e a transdisciplinaridade*: razões práticas. Fortaleza: Instituto Nexos, 2020, pp. 229-50.

\_\_\_\_\_; MOURA JR., Archimedes. “Jogos digitais na educação física: criação de jogos com base na experiência virtual”. In MEIRA, L; BLIKSTEIN, Paulo (org.). *Ludicidade, jogos digitais e gamificação na aprendizagem*: estratégias para transformar as escolas no Brasil. Porto Alegre: Penso, 2019, pp. 148-54.

CRUZ JR., Gilson. “Temos que pegar? Pokémon Go e as interfaces entre movimento, jogos digitais e educação”. *Motrivivência*, Florianópolis, v. 29, n. esp., pp. 257-73, 2017.

- CRUZ JR., Gilson. “Entre bolas, cones e consoles: desafios dos jogos digitais no contexto da mídia-educação (física)”. *Atos de Pesquisa em Educação*, v. 8, n. 1, pp. 287-305, 2013.
- \_\_\_\_\_.; SILVA, Erineusa Maria da. “A (ciber)cultura corporal no contexto da rede: uma leitura sobre os jogos eletrônicos do século XXI”. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, v. 32, n. 2-4, pp. 89-104, 2010.
- DA GAMA, Dirceu R. Nogueira. “Ciberatletas, Cibercultura e Jogos Digitais”. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, v. 26, n. 2, pp. 163-77, 2005.
- DE KERCKHOVE, Derrick. *A pele da cultura*. São Paulo: Annablume, 2009.
- FANTIN, Monica. *Mídia-educação: conceitos, experiências, diálogos Brasil-Itália*. Florianópolis: Cidade Futura, 2006.
- FERES NETO, Alfredo. “A virtualização do esporte e suas novas vivências eletrônicas”. In BETTI, M. (org.). *Educação Física e Mídia: novos olhares, outras práticas*. São Paulo: Hucitec, 2003.
- \_\_\_\_\_. “Videogame e educação física/ciência do esporte: uma abordagem à luz das teorias do virtual”. *EFDeportes*, Buenos Aires, v. 10, n. 88, [n. p.], 2005.
- FLORIDI, Luciano. *Information: A Very Short Introduction*. Londres: Oxford University Press, 2010.
- \_\_\_\_\_. *The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era*. Londres: Springer, 2015.
- GRIZZLE, Alton et al. (org.). *Media and information literate citizens: think critically, click wisely! Media & Information Literacy*. Paris: Unesco, 2021.
- JENKINS, Henry. *Cultura de convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.
- JOHNSON, Matt; BARLOW, Rob. “Defining the Phygital Marketing Advantage”. *Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research*, n. 16, pp. 2.365-85, 2021. Disponível em: <https://www.mdpi.com/0718-1876/16/6/130>. Acesso em: 10 fev. 2023.
- LEITÃO, Arnaldo Sifuentes; PEREIRA, Mateus Camargo (org.). *Educações Físicas: temas emergentes para mundos (im)possíveis*. Curitiba: CRV, 2022.
- LEITE, Leilane S. G. Pereira; COSTA, Alan Queiroz da; OLIVEIRA, Marcio R. Ribas de; ARAÚJO, Alison C. de. “O ensino remoto de Educação Física em narrativa: entre rupturas e aprendizados na experiência com a tecnologia”. *Movimento*, [s. l.], v. 28, p. e28022, 2022. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/122440>. Acesso em: 10 fev. 2023.
- LÉVY, Pierre. *O que é virtual?* São Paulo: Editora 34, 1996.
- \_\_\_\_\_. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. *Dos meios às mediações*. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 2001.

- MARTÍN-BARBERO, Jesús. “Uma aventura epistemológica”. *MATRIZES*, [s. l.], v. 2, n. 2, pp. 143-62, 2009. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/38228>. Acesso em: 10 fev. 2023.
- MEIRA, Silvio. *Fundações para os futuros digitais*. TDS.Company, 2021. Disponível em: <https://biblioteca.tds.company/ebook-futuros-digitais>. Acesso em: 10 fev. 2023.
- \_\_\_\_\_. “Os desafios para sermos digitais”. Entrevista cedida a Rosário de Pompéia. *Jornal do Commercio*, 13 nov. 2022. Disponível em: <https://jc.ne10.uol.com.br/economia/2022/11/15119617-silvio-meira-os-desafios-para-sermos-digitais.html>. Acesso em: 10 fev. 2023.
- MELE, Cristina; SPENA, Tiziana R.; MARZULLO, Marialuiza; DI BERNARDO, Irene. “The phygital transformation: a systematic review and a research agenda”. *Italian Journal of Marketing*, [n. p.], 2023. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s43039-023-00070-7>. Acesso em: 10 fev. 2023.
- MINTZ, André Goes. “Midiatização e plataformização: aproximações”. *Novos Olhares*, [s. l.], v. 8, n. 2, pp. 98-109, 2019. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/novosolhares/article/view/150347>. Acesso em: 10 fev. 2023.
- MEZZARROBA, Cristiano. “A mídia, as tecnologias e a educação física no Brasil: uma descrição genealógica”. *Revista Tempos e Espaços em Educação*, v. 13, n. 32, pp. 1-23, 2020. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/revtee/article/view/13065>. Acesso em: 30 jul. 2022.
- MONTEIRO, Vinicius A. do Nascimento; SANTOS, Silvan Menezes dos. “O duplo aspecto educativo dos jogos digitais como vivência de lazer de crianças e jovens”. *LICERE – Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer*, [s. l.], v. 24, n. 2, pp. 545–78, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/34961> Acesso em: 10 abr. 2023.
- NASCIMENTO, Francisco Finardi; COSTA, Alan Queiroz. “I Webinário Chão da Quadra 2020: Educação Física escolar conectando professores”. *Rebescolar - Revista Brasileira de Educação Física Brasileira Escolar*, ago. 2022, pp. 4-15, 2022.
- OKUMA, Silene S.; FERRAZ, Osvaldo L. “Pedagogia do movimento humano”. *Revista Paulista de Educação Física*, n. 13 (esp.), pp. 78-87, 1999. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rpef/article/view/139871/135134> Acesso em: 10 fev. 2023.
- OLIVEIRA, Braulio Nogueira de; FRAGA, Alex Branco. “Prescrição de exercícios físicos por inteligência artificial: a educação física vai acabar?”. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, n. 43, p. e002921, 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbce/a/8nBtn4vSf9cTQrvndBV8Z7q/?lang=pt#> Acesso em: 13 fev. 2023.

- OLIVEIRA, Braulio Nogueira de; FRAGA, Alex Branco. “Movimento quantified self: a vida fitness orientada por números”. *Movimento*, [s. l.], v. 28, p. e28035, 2022. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/117533>. Acesso em: 10 fev. 2023.
- \_\_\_\_\_; \_\_\_\_\_. ‘Uso das tecnologias digitais para a prática de exercícios físicos: uma revisão integrativa’. *Conexões*, Campinas, v. 18, p. e020002, 2020. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8658059>. Acesso em: 10f. 2023.
- PASSARELLI, Brasilina et al. “Identidade conceitual e cruzamentos disciplinares”. In PASSARELLI, B.; SILVA, A. M. da; RAMOS, F. (org.) *e-infocomunicação: estratégias e aplicações*. São Paulo: Senac, 2014, pp. 79-121.
- REDECKER, Christine. *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*. No. JRC107466. Joint Research Centre (Seville site), 2017.
- SILVA, Antonio J. Fernandes da et al. “Desafios da educação física escolar em tempos de pandemia: notas sobre estratégias e dilemas de professores(as) no combate à Covid-19 (Sars-cov-2)”. *Cenas educacionais*, v. 4, p. E10618, 30, mar. 2021. Disponível em: <https://revistas.uneb.br/index.php/cenaseducacionais/article/view/10618>. Acesso em: 14 jun. 2021.
- SILVA, A. P. Salles da; SILVA, Ana Márcia. “Jogos Eletrônicos de Movimento: esporte ou simulação na percepção de jovens?”. *Motrivivência*, Florianópolis, v. 29, n. 52, pp. 157-72, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2017v29n52p157>. Acesso em: 21 fev. 2023.
- \_\_\_\_\_; INÁCIO, Humberto L. de Deus.; FAGANELLO GEMENTE, Flórence R.; SILVA, Ana Márcia. “A valorização do movimento no desenvolvimento de jogos eletrônicos”. *Materiales para la Historia del Deporte*, n. 21, pp. 77-87, 2021. Disponível em: [http://polired.upm.es/index.php/materiales\\_historia\\_deporte/article/view/4520](http://polired.upm.es/index.php/materiales_historia_deporte/article/view/4520) Acesso em: 21 fev. 2023.
- SILVA, Lucas Barbosa et al. “Remixando jogos digitais na escola: uma experiência corporal, algumas análises e reflexões possíveis”. *Motrivivência*, Florianópolis, v. 32, pp. 1-21, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/75985>. Acesso em: 13 fev. 2023.
- SOUZA JR., Antônio Fernandes de; LISBOA, Thiago F. Maia; COSTA, Alan Queiroz da. “Gamificação e educação física escolar: debatendo conceitos e compartilhando possibilidades”. In ARAÚJO, A. C.; OLIVEIRA, M. R. R.; SOUZA JR., A. F (org.). *Formação continuada em educação física no diálogo com a cultura digital*. João Pessoa: Editora IFPB, 2019, pp. 91-113. Disponível em: <https://memoria.ifrn.edu.br/handle/1044/1782> . Acesso em: 12 fev. 2023.

- ŠVEC, Marek; MADLEŇÁK, Adam. “Legal frameworks for the phygital concept”. *European Journal of Science and Theology*, v. 13, n. 6, pp. 209-17, 2017.
- WILSON, Carolyn et al. *Media and Information Literacy Curriculum for Teachers*. Paris: Unesco, 2011.
- ZYLBERBERG, Tatiana Passos et al. “Grupo de Trabalho Temático de Comunicação e Mídia (GTT2): Cenários e perspectivas a partir de contribuições do comitê científico”. In *Anais do VII Congresso Sudeste de Ciências do Esporte...* São Paulo, 22-24 set. 2022. São Paulo: CBCE, 2022, pp. 12-44. Disponível em: [https://public.cbce.org.br/uploads/63567845b9b27anais\\_sudeste\\_2022.pdf](https://public.cbce.org.br/uploads/63567845b9b27anais_sudeste_2022.pdf) Acesso em: 13 fev. 2023.
- \_\_\_\_\_; MEZZARROBA, Cristiano; COSTA, Alan Queiroz de. “Olhares investigativos no GTT de Comunicação e Mídia: mídias e tecnologias como ‘linguagens’ que engendram novas possibilidades à Educação Física”. In *Anais do Simpósio Nacional do Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte: 25 anos dos Grupo de Trabalho Temático*. Belo Horizonte: Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte (CBCE), 2022a. pp. 1-4.
- \_\_\_\_\_; \_\_\_\_\_. “A Sala de Imagens (SIM) nos Conbraces de 2009–2017”. In *Anais do Simpósio Nacional do Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte: 25 anos dos Grupo de Trabalho Temático*. Belo Horizonte: Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte (CBCE), 2022b. pp. 1-4.