UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
DOUTORADO

EDILSON LAURENTINO DOS SANTOS

CIBERCULTURA E EDUCAÇÃO FÍSICA NAS IFES DA REGIÃO NORDESTE DO BRASIL: como se encontra essa relação?

Recife
2022

EDILSON LAURENTINO DOS SANTOS

CIBERCULTURA E EDUCAÇÃO FÍSICA NAS IFES DA REGIÃO NORDESTE DO BRASIL: como se encontra essa relação?

Tese apresentado ao Programa do Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Pernambuco como parte dos requisitos para obtenção do título de Doutor em Educação.

Área de Concentração: Teoria e História da Educação.

Orientador: Prof. Dr. Vilde Gomes de Menezes.

Recife

2022

Catalogação na fonte
Bibliotecário Natália Nascimento, CRB-4/1743

S237c

Santos, Edilson Laurentino dos.
Cibercultura e educação física nas IFES da região nordeste do Brasil: como se encontra essa relação?. / Edilson Laurentino dos Santos. – Recife, 2022.
321 f.: il.

Orientador: Vilde Gomes de Menezes.

Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Pernambuco, CE. Programa de Pós-graduação em Educação, 2022.
Inclui Referências e Apêndices.

1. Cibercultura. 2. Educação física. 3. Tecnologia educacional digital. I. Menezes, Vilde Gomes de. (Orientador). II. Título.

370 (23. ed.) UFPE (CE2022-076)

EDILSON LAURENTINO DOS SANTOS

CIBERCULTURA E EDUCAÇÃO FÍSICA NAS IFES DA REGIÃO NORDESTE DO BRASIL: como se encontra essa relação?

Tese apresentado ao Programa do Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Pernambuco como parte dos requisitos para obtenção do título de Doutor em Educação.

Aprovado em: 11/03/2022

BANCA EXAMINADORA

_____

Prof. Dr. Vilde Gomes de Menezes (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco.

_____

Prof.ª. Dra. Aurenéa Maria de Oliveira (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco.

_____

Prof. Dr. Marcos André Nunes Costa (Examinador Externo)
Universidade Federal Rural de Pernambuco.

_____

Prof. Dr. Haroldo Morais de Figueiredo (Examinador Externo)
Universidade Federal de Pernambuco.

_____

Prof. Dr. Mário Coelho Teixeira (Examinador Externo)
Universidade de Évora – Portugal.

Dedico aos meus amados pais, Rita Luiza de Santana dos Santos e Valdeci Laurentino dos Santos (*In Memoriam*).

AGRADECIMENTOS

GRATIDÃO. Eis um sentimento que está precisando ser fortalecido nos dias de hoje, num mundo de tantas práticas egocentristas e individualistas. Eis-me aqui, neste espaço tão especial, fazendo o meu exercício de agradecer do funda d'alma, àquelas pessoas que me acompanharam nesta jornada, e que de forma direta e/ou indireta, contribuíram para que eu caminhasse até aqui. E desde já, peço mil desculpas pelos que eu não conseguir lembrar. Mas, mesmo assim: A minha mais profunda gratidão.

À DEUS, Inteligência Suprema, causa primeira de todas as coisas, por todas as realizações que ocorreram em minha vida. Agradeço ao Amor Supremos pela oportunidade a mim concedida, de reencarnar mais uma vez, no seio da família que me amou e educou, na companhia de amigos especiais e na condição de Professor.

À minha Amada esposa Valkiria Ferreira da Silva, amiga e confidente de todas as horas, a fortaleza que me abriga e protege, companheira de jornada, mesmo quando o percurso está tempestuoso, a mulher que me aconchega em seus braços quando preciso, e na mesma proporção, me sacoleja quando estou esmorecendo em momentos difíceis.

Às nossas amadas filhas Maria Valentina e Virginia Maria, as bênçãos divinas de nossas vidas, que nos dão sempre propósitos e esperanças para caminhar em frente, olhando para um futuro melhor.

À minha amada sogra e segunda mãe, Luzinete Ferreira da Silva, há quem minha gratidão é eterna.

À Universidade Federal de Pernambuco pelas oportunidades de formação desde a graduação até o doutorado, sempre me oportunizando ampliar os horizontes do saber, do conhecimento, da humanização.

Ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Pernambuco – PPGE-UFPE e todo o seu respeitável corpo docente, coordenação, servidores administrativos e prestadores de serviços, que sempre nos trataram com o melhor que sempre puderam oferecer.

Ao meu Professor e orientador Prof. Dr. Vilde Gomes de Menezes, pela amizade, companheirismo, paciência, tolerância, respeito e pelo aprendizado que me proporcionou, e pelos conselhos que nunca me faltaram quando estive em momentos de tristeza e luto pelas perdas pessoais nestes estes últimos, inclusive não me

deixando desistir desta formação, quando esta ideia me assombrou por algum tempo. Minha mais profunda gratidão.

Ao O LABORATÓRIO EM GESTÃO DO ESPORTE E POLÍTICAS PÚBLICAS – LABGESP - e a todos os membros que o compõem, da graduação a pós-graduação, pela grandiosa colaboração que me deram na construção deste documento minha gratidão profunda a todos sem exceção.

À Professora Dra. Celi Neulza Zülke Taffarel, minha grande amiga, pelo ilibado exemplo de Mulher, Cidadã, Pesquisadora e Cientista, defensora incondicional da Educação Brasileira Pública, Gratuita e de Qualidade para todos.

Aos meus amigos Professores Lamartine Peixoto Melo Junior, Fabiola Cândido Charão Humberg, Francisco Xavier, Haroldo de Morais, Azenildo Santos (AZ), Márcio Eustáquio (In Memoriam), Augusto César Bonnaneti (Sorriso), Gerson Köhl (Mestre Tchê), Iberê Caldas, Flávio Archanjo, Bruno Santana, Laurecy Dias, Roseane Rodrigues, Esdras Melo, Thaynah Leal Simas, Maria Helena Câmara; Rosângela Lucena (In Memoriam), Edilson Fernandes de Souza, George Anderson (Reggie Miller), Priscyla Praxedes, Camilla Freitas.

Aos meus Irmãos consanguíneos de jornada reencarnatória, Edilene Laurentino, Valdeci Laurentino Filho – Vavá (In Memoriam), Hélio Laurentino, Adriano Laurentino e Rafael Laurentino, que compartilharam comigo o poderoso amor da família.

Ao meu sobrinho-filho Égon Gustavo, por me ensinar com sua paciência e inteligência emocional, que todas as coisas na vida terão seu tempo para acontecer, e esperar com sabedoria e resiliência é uma virtude que deve ser prendida para suportar as provações da vida.

Às minhas sobrinhas Larissa Catharine e Maria Luiza, Sophia, Dominique, Arthur e Gabriel, por serem tão amáveis e respeitáveis comigo e com minha família.

As minhas cunhadas Cida e Elisiane, Marcos, Luiz e Maurício, pelo momentos de aprendizado e partilha em família.

Aos meus Amigos-Compadres Ana Laura Cordeiro e Fábio Martins, e aos seus filhos lindos Zion e Mariana, por estarem sempre torcendo sempre pela felicidade da minha família.

Aos amados Amigos-Irmão de jornada espírita Thamyres Maria, Jorge Vasconcelos, Jonatha Simão e José Carlos Simão (Nêgo), por todo amor que dispensam a mim e a minha família, e por este reencontro espiritual na seara espírita,

onde sempre estão disponíveis a me ensinar assubir mais um degrau na evolução moral e espiritual.

Aos meus amados Irmão Espíritas, trabalhadores da União Espírita Jaboatãoense (UNEJE) José Carlos Antônio da Silva, Carlos Eduardo Gonçalves, Tarciana Carla Belarmino Gonçalves, José Nunes de Figueiredo, Maria Emília Gonçalves de Figueiredo, Elaine Cristina Gonçalves Figueiredo, Sóstenes Portela Vieira Donato, Jaqueline Rosa da Silva, Severino José Belarmino da Silva.

In Memória

À Rivaldo Correia de Melo (Vovô Vado, àquele que nossos corações adotaram para ser o nosso avozão de verdade, que nos proporcionou tantas felicidades neste 12 anos de convivência diária, cuidado e zelando por nossa família com todo o amor que tinha em seu coração. A rede que ele tanto balançou nossa filha velha Valentina, agora serve para balançar a bebê Virgínia que acabou de chegar, e não teve a oportunidade de ser balançada em seu colo, regada à boas gargalhadas de avô. Que o Cristo de Deus e a Santa Mãe Espiritual Maria de Nazaré, possam lhe garantir o acolhimento do seu Espírito no Plano Espiritual para o seu refazimento e continuidade evolutiva.

À José Maurício Ferreira da Silva, que mesmo distante, não deixou de ser o avô dos conselhos amorosos, fraternos e justos, quando o visitávamos. Nossa gratidão profunda. E que Deus e a Espiritualidade Maior o conduzam nesta nova jornada existencial.

Um dia virá em que todos os flagelos criados pelo erro morrerão. A guerra cessará, as superstições se extinguirão, a forca desaparecerá. O saber regenerará o mundo e, diante dessa grande luz, os preconceitos seculares, os ódios entre as classes e entre as nações desaparecerão, como as brumas matinais diante do sol de julho (DENNIS; tradução José Jorge, 1995, p. 50).

RESUMO

As transformações advindas da Terceira Revolução Tecnológica que apresentaram inovações tecnocientíficas em larga escala, causaram grandes mudanças nos contextos culturais, sociais e educacionais contemporâneas. A Educação Física, enquanto uma área do conhecimento, já sofre as interferências da presença das Tecnologias da Informação e Comunicação em suas propostas pedagógicas e didáticas, alterando as dimensões de *espaço* e *tempo* do fazer-pedagógicos. A pesquisa teve o **objetivo** de descrever a eventual e/ou processual presença de cibercultura nos cursos de Educação Física da IFES na Região Nordeste do Brasil. Nossa **fundamentação teórica** está lastreada na Filosofia da Informação do filósofo Pierre Lévy, que se notabilizou pela análise dos impacto da Internet na sociedade, através do conceito de cibercultura, gerando as chamadas humanidades digitais e o virtual. Também contribuiu com nossa pesquisa os estudos do sociólogo Manoel Castells com a base reflexiva da Sociedade em Rede, e André Lemos com a base reflexiva da Comunicação e Cibercultura. **Adotamos o viés metodológico** da pesquisa bibliográfica e Descritiva, no intuito de proporcionar maior familiaridade com o problema e o aprofundamento analítico do fenômeno, associada à técnica de Análise de Conteúdo da Bardin onde definimos categorias centrais de análise para constituir os fundamentos do estudo, e os dados foram tratados pelo software IRAMUTEQ (Versão 0.7 Alpha 2 e R Versão 3.2.3). O **resultado** de nossa pesquisa evidenciou que há uma ausência das ferramentas tecnológicas da informação e comunicação na formação geral dos acadêmicos dos cursos de graduação em Educação Física nas IFES pesquisadas. A partir dos relatos coletados nas entrevistas realizada com professores, foram evidenciadas a ausência de disciplinas e conteúdos acercas da cibercultura e das tecnologias na proposta curricular ofertada, carência infraestrutural para trabalhar com as tecnologias digitais em Ambientes Virtuais Educacionais, e quase nenhuma atividade realizada no ensino, pesquisa, extensão e inovação com as temáticas sobre cibercultura, o que foi evidenciado durante a pandemia da COVID-19, onde as IFES foram orientadas a realizar aulas remotas, e o percentual assistido por estas atividades foi baixíssimo, evidenciando ambiente de "exclusão digital".

Palavras-chave: Cibercultura. Educação. Educação Física. Tecnologia Educacional Digital.

ABSTRACT

The transformations arising from the third technological revolution that presented large-scale technoscientific innovations, caused great changes in contemporary cultural, social and educational contexts. Physical Education, as an area of knowledge, already suffers the interference of the presence of Information and Communication Technologies in its pedagogical and didactic proposals, changing the dimensions of space and time of the pedagogical making. The research aimed to describe the possible and/or procedural presence of cyberculture in IFES physical education courses in the Northeast region of Brazil. Our theoretical foundation is based on the philosophy of information of the philosopher Pierre Lévy, who was noted for the analysis of the impact of the Internet on society, through the concept of cyberculture, generating the so-called Digital Humanities and the virtual. Also contributed to our research the studies of sociologist Manoel Castells with the reflexive basis of Network Society, and André Lemos with the reflexive basis of communication and cyberculture. We adopted the methodological bias of the bibliographic and descriptive research, in order to provide greater familiarity with the problem and the analytical deepening of the phenomenon, associated with the Bardin content analysis technique where we defined central categories of analysis to constitute the foundations of the study, and the data were treated by the Iramuteq software (version 0.7 Alpha 2 and R version 3.2.3). The result of our research showed that there is an absence of the technological tools of information and communication in the general training of the academics of the undergraduate courses in Physical Education in the IFES surveyed. From the reports collected in the interviews conducted with teachers, the absence of disciplines and contents about cyberculture and technologies in the curricular proposal offered, lack of infrastructure to work with digital technologies in educational virtual environments, and almost no activity carried out in teaching, research, extension and innovation with the themes about cyberculture, which was evidenced during the COVID-19 pandemic, where the IFES were oriented to conduct remote classes, and the percentage assisted by these activities was very low, evidencing “digital exclusion " environment.

Keywords: cyberculture. Education. Physical Education. Digital Educational Technology.

RESUMEN

Las transformaciones derivadas de la tercera revolución Tecnológica que presentaron innovaciones tecnocientíficas a gran escala, causaron grandes cambios en los contextos culturales, sociales y educativos contemporáneos. La educación Física, como un área del conocimiento, ya sufre las interferencias de la presencia de las tecnologías de la información y comunicación en sus propuestas pedagógicas y didácticas, alterando las dimensiones de espacio y tiempo del hacer-pedagógicos. La investigación tuvo el objetivo de describir la eventual y/o procesal presencia de cibercultura en los cursos de Educación Física de la IFES en la región Nordeste de Brasil. Nuestra fundamentación teórica está lastrada en la filosofía de la información del filósofo Pierre Lévy, que se destacó por el análisis de los impactos de Internet en la sociedad, a través del concepto de cibercultura, generando las llamadas humanidades digitales y lo virtual. También contribuyó con nuestra investigación los estudios del sociólogo Manoel Castells con la base reflexiva de la sociedad en red, y André Lemos con la base reflexiva de la comunicación y Cibercultura. Adoptamos el sesgo metodológico de la investigación bibliográfica y descriptiva, con el fin de proporcionar mayor familiaridad con el problema y la profundización analítica del fenómeno, asociada a la técnica de análisis de contenido de Bardin donde definimos categorías centrales de análisis para constituir los fundamentos del estudio, y los datos fueron tratados por el programa IRAMUTEQ (versión 0.7 Alpha 2 y R versión 3.2.3). El resultado de nuestra investigación evidenció que hay una ausencia de las herramientas tecnológicas de la información y comunicación en la formación general de los académicos de los cursos de graduación en Educación Física en las IFES investigadas. A partir de los relatos recogidos en las entrevistas realizadas con profesores, se evidenció la ausencia de disciplinas y contenidos cercanos de la cibercultura y de las tecnologías en la propuesta curricular ofrecida, carencia de infraestructura para trabajar con las tecnologías digitales en Ambientes Virtuales educativos, y casi ninguna actividad realizada en la enseñanza, investigación, extensión e innovación con las temáticas sobre cibercultura, lo que fue evidenciado durante la pandemia de COVID-19, donde las IFES fueron orientadas a realizar clases remotas, y el porcentaje asistido por estas actividades fue bajísimo, un entorno de "exclusión digital".

Palabras clave: Cibercultura. Educación. Educación Física. Tecnologia Educativa Digital.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Tipos de revisão de literatura.....74
Figura 2 – Etapas da Revisão Integrativa da literatura.....76
Figura 3 – Os aspectos de cada etapas de uma Revisão Integrativa.....77

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Exemplo de aspectos da pesquisa qualitativa.....67
Quadro 2 – Quadros de artigos da Revisão Integrativa para estudo da arte da Cibercultura.....79
Quadro 3 - Ordem de realização das entrevistas, as datas, hora e recursos utilizados para a realização delas. 91
Quadro 4 – Etapas de validação para um questionário em pesquisa.....93
Quadro 5 – Perguntas da entrevista semiestruturada.....94
Quadro 6 – Categorias de análise elaboradas para a tese.....96
Quadro 7 – Gravação do *Corpus* textual.....105
Quadro 8 **–** Construção dos códigos para preparação do *corpus* textual.....106
Quadro 9 **–** Primeira categoria de análise dos dados.....125
Quadro 10 **–** Apresentação do quadro síntese 1.....126
Quadro 11 **–** Apresentação do quadro síntese 2.....144
Quadro 12 **–** Apresentação do quadro síntese 3.....152
Quadro 13 **–** Segunda categoria de análise dos dados.....171
Quadro 14 **–** Apresentação do quadro síntese 4.....171
Quadro 15 **–** Apresentação do quadro síntese 5.....193
Quadro 16 **–** - Terceira categoria de análise dos dados.....211
Quadro 17 **–** Apresentação do quadro síntese 6.....211
Quadro 18 **–** Apresentação do quadro síntese 7.....228
Quadro 19 **–** Apresentação do quadro síntese 8.....241
Quadro 20 **–** Quarta categoria de análise.....253
Quadro 21 **–** - Apresentação do quadro síntese 9.....244
Quadro 22 **–** - Apresentação do quadro síntese 10.....268

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Análise Fatorial por Correspondência – AFC.....110
Gráfico 2 - Perfis - Word Graph_1.....113
Gráfico 3 - WordClaude of cluster _1.....116
Gráfico 4 – Dendrograma_formato_1.....121
Gráfico 5 – Dendrograma_formato_2.....122
Gráfico 6 – Dendrograma_formato_3.....123

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AFC - Análise Fatorial por Correspondência

ARPANET ou ARPANet - Advanced Research Projects Agency Network
AVA - Ambiente Virtual de Aprendizagem

BDI - Belief-Desire-Intention

BNC - Base Nacional Curricular

BNCC - Base Nacional Comum Curricular

CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

CF - Constituição Federal

CHD - Classificação Hierárquica Descendente

CIERS – ed-FCC - Centro Internacional de Estudos e Representações

Sociais e Subjetividade-Educação da Fundação Carlos Chagas

C3I - Comando-Controle-Comunicação-Inteligência
EXG – Exergames

IES - Instituições de Ensino Superior

IRAMUTEQ - Interface de R pour les Analyses Multidimensionnelles

de Textes et de Questionnaires

JEs - Jogos Eletrônicos

JEMs - Jogos Eletrônicos de Movimento

LACCOS - Laboratório de Psicologia da Comunicação e Cognição da Universidade

Federal de Santa Catarina

LBS - Location Based Services

LBT - Location – Based Technologies

MMORPG - Massive Multiplayer Online Role-Playing Game

MUDs - Multi User Domains

NTIC - Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação
PPEGE - Programa de Pós-Graduação em Educação

PPC - Projetos Pedagógicos de Curso

PCs - Práticas Corporais

PNE - Plano Nacional de Educação

PRONTEL - Programa Nacional de Teleducação

PLANATE - Plano Nacional de Tecnologias Educativas

PROUCA - Programa Um Computador por Aluno

REICOMP - Regime Especial de Incentivo a Computadores para Uso Educacional

RPG - Role Playing Game

SL - Second Lifes

SIGA - O Sistema Integrado de Gestão Acadêmica

SNPG - Sistema Nacional de Pós-Graduação

TAR - Teoria Ator-Rede

TDIC - Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação

TIC - Tecnologias da Informação e da Comunicação

UFPE - Universidade Federal de Pernambuco

UTF-8 (8-bit Unicode Transformation Format

SUMÁRIO

1	**INTRODUÇÃO**	**20**
2	**FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**	**35**
2.1	Primeiras aproximações epistêmicas acerca da Cibercultura – desafios futuros para o campo da Educação.	**37**
2.2	A Educação Física e a Cibercultura: um desafio para além do tecnológico.	46
2.3	Os possíveis impactos da cibercultura nas questões do corpo	**60**
3	**FUNDAMENTOS E PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**	**66**
3.1	Tipo de Pesquisa, Abordagem e a Opções Metodológicas	**66**
3.2	Percursos Metodológico	**73**
3.3	A construção do Estado da Arte acerca da Cibercultura	**78**
3.4	Discussão acerca dos achados da revisão integrativa das teses	**80**
3.5	Processo de Técnica e Coleta de Dados	**91**
3.6	Sistemas Informatizados em Tratamento de Dados Qualitativos: opção pela utilização do software IRAMUTEQ	**102**
4	**ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS**	**109**
4.1	Apresentação dos dados gerais sistematizados das entrevistas pelo software IRAMUTEQ	**109**
4.2	Análise Fatorial de Correspondência (AFC)	**109**
4.3	Classificação pelo Método Reinert	**111**
4.4	Perfis - Word Graph	**112**
4.5	*WordClaude of cluster* (Nuvem de Palavras de Agrupamento)	**115**
4.6	Estatísticas textuais - Dendrogramas	**120**
5	**FORMAÇÃO NA EDUCAÇÃO FÍSICA E CIBERCULTURA (ENSINO-PESQUISA-EXTENSÃO)**	**124**
6	**PERCEPÇÃO DOCENTE E CIBERCULTURA**	**169**
7	**DIMENSÃO PEDAGÓGICA DA EDUCAÇÃO FÍSICA E CIBERCULTURA**	**207**
8	**O FUTURO DA EDUCAÇÃO FÍSICA E A CIBERCULTURA**	**252**

9	**CONSIDERAÇÕES FINAIS: O Paradigma Tecnológico-Digital como principal desafios para a Educação Física no Século XXI**	**285**
	REFERÊNCIAS	**302**
	APÊNDICE A – ROTEIRO DA ENTREVISTA	**316**
	APÊNDICE B – DADOS DA ENTREVISTA	**318**
	APÊNDICE C – MODELO DE TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIMENTO	**320**
	APÊNDICE D – MODELO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE ARQUIVOS/DADOS DE PESQUISA	**322**

1 INTRODUÇÃO

> *As pessoas que não têm uma ideia clara do que entendem por informação ou do motivo pela qual deveriam querê-la tanto estão, ainda assim, dispostas a acreditar que vivemos a era da informação, que torna cada computador aquilo que as relíquias da Santa Cruz representavam na idade da fé: símbolo de salvação.*
>
> Theodore Roszak.

A humanidade parece viver atualmente uma grande experiência paradoxal em sua conjuntura histórica, social e educacional, pois todos os discursos proferidos no início do século XX sobre as contribuições e transformações que os avanços científicos e tecnológicos proporcionariam as pessoas, a exemplo de felicidade e bem-estar, como a solução de muitos problemas humanos existentes. Porém, parece que chegamos numa encruzilhada que levanta inúmeras dúvidas para onde irmos, quando olhamos o passado e nos vemos muito longe de atingirmos o que foi anunciado pelos diálogos dessas diversas transformações sociais.

Se nos localizaremos na segunda metade do século XX, quando ocorreu a chamada Terceira Revolução Tecnológica, à qual, para tanto, recorreremos a alguns acontecimentos, à exemplo: a ida do homem ao espaço em 1961, e logo depois em 20 de julho de 1969, a missão do foguete tripulado Apollo 11 que marca a chega do homem em solo lunar; o envio da primeira mensagem via internet feita pela *ARPANET*[1]. Essa data é considerada o nascimento da Internet a 29 de outubro de 1969. Estes e outros fatos sociais e culturais marcarão este período de grandes

[1]A ARPANET ou ARPANet - acrônimo em inglês de *Advanced Research Projects Agency Network* (ARPANet) - foi criada em 1969 pelo Departamento de Defesa dos Estados Unidos – no Pentágono - só para uso dos militares, e foi a primeira rede operacional de computadores à base de comutação de pacotes e tinha o objetivo de interligar as bases militares e os departamentos de pesquisa do governo americano. A ideia da construção de uma rede de computadores que pudessem trocar informações surgiu no "*Advanced Research Projects Agency*", ARPA, do Departamento de Defesa dos EUA quando, em 1962, a Agência contratou J.C.R. Licklider, para liderar as suas novas iniciativas através do *"Information Processing Techniques Office"*, IPTO, da Agência. Um dos sonhos de Licklider era uma rede de computadores que permitisse o trabalho cooperativo em grupos, mesmo que fossem integrados por pessoas geograficamente distantes, além de permitir o compartilhamento de recursos escassos, como, por exemplo o supercomputador ILLIAC IV, em construção na Universidade de Illinois, com o patrocínio da própria ARPA. O projeto foi amadurecendo e adquiriu momento quando a ARPA contratou Lawrence Roberts, do Lincoln Lab do MIT, em 1967, para tornar a ideia uma realidade. Nesta mesma época Licklider, tendo saído da ARPA em 1964, assumiu a direção do Projeto MAC no MIT. (*ipsi litteris*).
Disponível: https://www.ime.usp.br/~is/abc/abc/node20.html - Acesso: mai. 2021.

mudanças paradigmáticas para a humanidade, e muitos deles interferirão, significativamente, na forma como nós humanos nos relacionamos com o *tempo* e o *espaço*, inclusive com a nossa dimensão corporal.

Por que estamos começando nossa construção textual pelos fatos históricos da década de 60 e em particular a chegada do homem à lua? Por que abordar questões dessa ordem, se o nosso objeto de estudo, a priori, debruça-se sobre a influência da Cibercultura na Educação Física? Estas são algumas das questões que pretendemos explicitar ao longo das análise que faremos neste documento.

Inicialmente, é provável que não enxerguemos uma relação direta dentre eles, mas, se aguçarmos nosso olhar para um exame detalhado dos fatos históricos, identificaremos que foi a partir da chegada do homem na lua, que começamos a ter a maior revolução científica e tecnológica já datada na história humana, a chamada Revolução da Sociedade da Informação. A partir desse fato histórico, inúmeras áreas do conhecimento sofreram mudanças significativas, por exemplo, a engenharia astronáutica e aeroespacial construíram novos satélites de monitoramento climáticos, de espionagem militares, de televisão, de telefonia celular e internet; a medicina criou as tecnologias por imagem, que foi inicialmente criadas para monitorar a saúde dos astronautas no espaço[2]; e depois passou a ser utilizado para diagnóstico de diversas doenças; a indústria de modo geral, passou a utilizar-se das descobertas aeroespaciais para transformar sua produção, desde automóveis, feitos por automação robótica na linha de produção, até a criação de novos aparelhos domésticos, como o micro-ondas e utensílios antiaderentes, a utilização do velcro na indústria têxtil, até as comidas desidratadas, que hoje fazem parte da nossa vida cotidiana, só para citarmos algumas.

Todas essas mudanças potencializadas com o avanço das chamadas Tecnociências foram sendo incorporadas[3] no cotidiano social e cultural da maioria dos grupos humanos do planeta. Uns mais rapidamente, outros mais tardiamente, foram se utilizando dessas descobertas, e com isso modificado os hábitos, alterando as

---

[2]Antonio Fernando Bertachini de Almeida Prado, presidente do Conselho do Curso de Pós-Graduação em Engenharia e Tecnologia Espacial, do Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais (Inpe).

[3]Na perspectiva de aprofundarmos as reflexões sobre a educação do corpo, compreendemos que o verbo ***incorporar*** na sua transitividade direta (*dar ou tomar corpo, revestir(-se) de uma forma material*; *integrar(-se) um elemento a (um conjunto); inserir(-se), juntar(-se), introduzir(-se).* - Dicionário Houaiss), parece ser bem apropriado para começarmos a discussão sobre as formas corporificadas da cibercultura.

relações com o *tempo* e o *espaço*, construindo novos códigos de linguagem corporais e gestuais.

Cabe salientar também, e assim conjecturamos, que nem sempre estas mudanças só geraram benesses e felicidade como fora prometido e como é comumente apresentado pela sociedade capitalista estimuladora do consumo intenso. Guaresma (2012, p. 16) [4] nos diz, a partir e pesquisas em tecnologias e consequências socioambientalistas, que:

> A industrialização de bens e produtos, em larga escala, processo altamente tecnologizado e extremamente degradante do ponto de vista eco-ambiental, que é oriunda dos desenvolvimentos tecnocientíficos relativamente recentes, trouxeram-nos também - além das benesses óbvias que já conhecemos - uma série de problemas e crises, alguns deles difíceis e até mesmo insolúveis em curto prazo. Poluição, devastação ambiental, alimentos e seres transgênicos, clonados, lixo tóxico, radioativo, armas, guerras, desigualdades sociais extremadas... são essas, de fato, as consequências negativas de nossas tecnologias. E muitos outros problemas poderiam ser listados, já que, contrariamente ao entendimento comum, tecnologias não são apenas soluções, não apenas resolvem, mas também criam problemas, muitas vezes de origem totalmente imprevisível e incontrolável, do ponto de vista de quem as criou (tecnologias).

O autor supracitado nos chama à reflexão para a interferência das *tecnociências* na vida social humana, e das possíveis ameaças à nossa existência, e lembra que o fundador da ciência moderna Francis Bacon (1561-1626) tinha razão em afirmar que “saber é poder”, mas que, todavia, esse poder acumulado através da história “solicita cometimento e responsabilidade que são ultrapassados em muito pela nossa capacidade humana atual de obter mais e mais poder” (p. 16). Lembra ainda que “O mundo está repleto de perigos criados pelos seres humanos, que são tão ameaçadores quanto às tragédias naturais. Quanto mais as tecnociências interferem na vida social, mais devemos nos preocupar com a existência dos seus riscos”, ressalta o autor.

Partindo dessa exposição preliminares sobre as novas tecnociências postas como necessidade de consumo da sociedade contemporânea, e atreladas a construção de novas identidades corporais proveniente dela, é, pois nossa pretensão, fazermos um recorte específico deste tema para buscar aprofundar e compreender a influência da cibercultura na Educação Física e se ela se deu na transição do século XX para o XXI, a partir das relação humana com as novas ferramentas tecnológicas

[4] Cf. Quaresma, 2013.

da sociedade da informação e da comunicação, e identificarmos associações decorrentes dessa nova realidade

Vários teóricos como Fontanella (2009), Franco (1997), Le Breton (2003, Lévy (1993), Maturana e Varela (1997); Moreira (995), Nóbrega (2005), Nogueira (1996), Santin, (2000), Serres (2003; 2004); Haraway, Kunzru, Tadeu (2000), Turkle (1995); Wunenburger (2006); Gibson (1991), Virílio (1994) afirmam que a presença das tecnociências do século XX fizeram com que essa nova realidade corporal se apresenta nos mais diversos espaços sociais e culturais da contemporaneidade, e as necessidades/dependências, afastamentos/aproximações, aceitações/negações com esses novos objetos técnicos e tecnológicos, são elementos que nos auxiliarão na investigação em nossa pesquisa. Eles nos dizem algo de muito complexo, e ainda pouco explorado, sobre essa nova vivência corporal humana com as estruturas mecânicas, eletrônicas, mecatrônicas, cibernéticas e agora virtuais, que questões estas diretamente ligadas a cibercultura[5].

O processo de construção de uma possível identidade corporal virtual que se configura a partir do surgimento das novas tecnociências está dentro de uma lógica social complexa, à qual Haraway (2000), no seu ensaio “Manifesto Ciborgue” vai dizer que “o conceito de biolítica de Foucault não passa de uma débil premonição da política-ciborgue – uma política que nos permite vislumbrar um campo muito mais aberto” (pág. 36-37).

Essa política é codificada por uma sigla que a autora supracitada categoriza de **C3I** (Comando-Controle-Comunicação-Inteligência), estrutura essa referendada como sendo um grande projeto militar estadunidense do pós-guerra, estimadamente orçado em 84 bilhões de dólares (à época), com o propósito de mapeamento de nossa realidade social e corporal. Afirma que todos nós humanos estamos sendo, progressivamente, transformados em “ciborgues” pelo advento das novas tecnologias, por ser o ciborgue a fronteira entre a ficção científica e a realidade social e corporal:

> No final do século XX, neste nosso tempo, um tempo mítico, somos todos quimeras, híbridos – teóricos e fabricados – de máquina e organismo; somos, em suma, ciborgues. O ciborgue é nossa ontologia; ele determina nossa política. Um ciborgue é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e

[5]A palavra cibercultura provém da junção das palavras cibernética e cultura – onde o prefixo "Ciber" seria o diminutivo de cibernética. Essa expressão possivelmente criada e desenvolvida pela engenheira, informata e empresária estadunidense Alice Hilton em 1964, marca o início de um novo ciclo de desenvolvimento tecnológico, baseado na expansão dos maquinismos informáticos e de processamentos de dados e desenvolvimento de redes de comunicação (RÜDIGER, 2013, p. 8).

> organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção. O ciborgue é uma imagem condensada tanto da imaginação quanto da realidade material: esses dois centros, conjugados, estruturam qualquer possibilidade de transformação histórica (p. 36-37).

Poderemos considerar que os elementos, as categorias trazidas à discussão pela autora, são campos abertos a um debate e potencializam-se como possibilidades de análises conceituais e teóricas para tentarmos compreender a complexidade da sociedade tecnológica estruturada em "Redes" do século XXI, de como se dá a articulação da natureza humana com as novas tecnologias, e como, a partir dessa relação nasce a cibercultura e suas já mais diferentes derivações semânticas e epistêmicas – ciberespaço, cibercidades, ciberpunk, ciberguerra, ciberterrorismo, ciberatletas[6]., dentre outros

A escolha da discussão sobre a relação da cibercultura com a Educação Física como objeto de estudo está atrelada a uma continuidade do aprofundamento do tema que vem sendo desenvolvido por nós desde a graduação em Educação Física abordando o tema "Le Parkour: o caminho de pedra e cal"[7], sob a orientação do Prof. Dr. Edilson Fernandes de Souza, onde discutimos o advento dos novos fenômenos contemporâneos da cultura corporal propagados e compartilhados através da internet, e como estes foram incorporados em grande parte pelas culturas juvenis dos centros urbanos brasileiros a partir da década de 2000.

Nossos estudos sobre a educação do corpo, através de propostas pedagógicas, recursos científicos e didático de formação aplicados para este fim, continuaram com nossa aprovação no Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Pernambuco (PPEGE-UFPE) em 2010, desenvolvendo a dissertação intitulada "A Educação do Corpo nas décadas de 30 e 40: fragmentos do Método Natural de Georges Hébert na Educação Física Brasileira" (2012)[8], também sob a orientação do Prof. Dr. Edilson Fernandes de Souza, onde o foco central desta pesquisa foi analisar as influências e contribuições teóricas do *Método Natural* na *educação do corpo* em nosso país, uma proposta pedagógica através das atividades ginásticas implementadas em aulas de Educação Física,

---

[6] Conceitos diversos que se derivaram do aprofundamento epistemológico, antropológico e teórico da Cibercultura.
[7] SANTOS, Edilson Laurentino dos. UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO. **Le Parkour:** o caminho de pedra e cal. Recife, 2009. 98 folhas: TCC (graduação em Educação Física) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2009.
[8] SANTOS, Edilson Laurentino dos. **A educação do corpo nas décadas de 30 e 40:** fragmentos do Método Natural de Georges Hébert na Educação Física Brasileira. Recife, 2012. 188f.: Dissertação (mestrado) - UFPE, Centro de Educação, Programa de Pós-graduação em Educação. Recife, 2012.

considerando que dentro dos processos civilizatórios[9], a educação do corpo também se constituiu como mais um dos mecanismos de controle e disciplina social, sendo aplicado sistematicamente sobre os corpos[10], como uma proposta ideológica do Estado brasileiro na formação do "novo homem" para servir o país, também através da Educação Física.

Findado o Mestrado, voltamos a nossa atenção para o fenômeno das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs) voltadas para a educação, e passamos ao realizar leituras sobre o fenômeno da cibercultura e suas bases epistêmicas, tentando identificar se estas novas ferramentas tecnopedagógicas já estão sendo utilizadas na formação dos professores e profissionais da Educação Física, e se já estão sendo observadas a presença de uma cultura digital aplicadas nas mais diversas prática corporais, através dos jogos esportivos eletrônicos, experimentados no cotidiano social e cultural das pessoas.

Neste contexto, optamos por dar continuidade aos nossos estudos sobre a Educação Física enquanto área de produção do conhecimento, e sua relação com a cibercultura, por ser este um momento fenômeno sociocultural que está produzindo novas perspectivas de mudanças paradigmáticas para o campo da Educação, pautados nos discursos da pós-modernidade[11], mudanças estas que também são percebidas nos campos do estudo do corpo, da corporeidade, da saúde, do esporte e do lazer, áreas de intervenção da Educação Física. Neste sentido, consideramos importante refletir sobre o lugar da Educação Física enquanto área do conhecimento neste contexto, e qual papel irá desempenhar nos espaços de formação e intervenção profissional na sociedade da Informação e Comunicação do século XXI.

Para justificar a necessidade dessa pesquisa, vale ressaltar que, desde meados da década de 80, após o processo de redemocratização do país, os teóricos da Educação Física passaram a refletir acerca da crise pedagógica e epistêmica[12] que se abateu sobre a área, considerando-se o contexto social e político que ela, a Educação Física, se encontrava nos espaços de intervenção profissional. E "a crise em questão, implicava a dúvida sobre o qual seria, exatamente ou cientificamente, o

[9] Cf. ELIAS, 1990.
[10] Cf. FOUCAULT, 1996.
[11] Cf. LYOTARD, 1998.
[12] Cf. SOARES, 1992; TAFFAREL, 1993; GAYA, 1994; BRACHT, 1995; LOVISOLO, 1995; BETTI, 1998; MELO, 2003; CASTELLANI FILHO, 2008.

objeto, a metodologia e o objetivo da Educação Física.” naquele período histórico (ZOBOLI; SILVA, 2010, p. 109).

Após este processo de crise adentramos na fase de maturação epistêmica e teórica, ocorridas entre os anos 90 à 2000, e algumas perspectivas e metodologias para o ensino da Educação Física surgiram, passando pelo ponto de vista da sociologia das práticas corporais trazidas por Betti (1998), pela discussão da Educação Física sustentada como prática que constrói a sociabilidade e a cidadania de Bracht (1995), pela nova historiografia da Educação Física que teve novos fatos revelados por Castellani Filho (2008), pela discussão da necessidade do caminho ético para dar embasamento profissional no procedimento do uso do corpo e da motricidade encabeçados por Lovisolo (1995), pelo olhar do materialismo histórico-dialético que nos faz ver a Educação Física como ferramenta de transformação social e de contestação das contradições do mundo capitalista apresentadas por Taffarel (1993).

Agora, diante de um novo mundo, que é transformado em suas bases científicas e socioculturais pelas tecnologias da informação e da comunicação, de um “mundo da lentidão para um mundo da velocidade, de retrato pintado ao retrato fotografado, de cuidados individuais à prevenção coletiva, da cozinha à gastronomia, da sexualidade moralizada à sexualidade psicologizada, de tantas dinâmicas temporais, tantas visões diferentes do mundo e investidos no corpo [...]” (CORBIN; COURTINE; VIGARELLO, 2008, p. 7-8), precisamos discutir, mais uma vez o lugar da Educação Física neste momento da história humana.

Diante dessas exigências colocadas a todos nós por esta nova sociabilidade contemporânea, precisamos construir novas formas de olharmos e analisarmos o corpo e a corporeidade, por exemplo, como o lugar onde humanamente estas mudanças são sentidas de imediato, pelo caleidoscópio epistêmico da cibercultura, precisamos compreender, que ele:

> [...] o corpo humano nunca é apenas uma soma de quantidades que se pode calcular com métodos empíricos, nem é apenas um grande sentimento e nem sequer é apenas um conjunto de instintos cujos objetos de satisfação são de fácil alcance. O corpo é todo ele aprendizagem e cristalização de encontros (BUZZI, 2002, p. 99).

Buzzi ainda nos lembra de que “no mundo atual da tecnologia, o corpo é acoplado às máquinas para mais dominar, transformar, usar e desfrutar a realidade.”,

e que elas, “As máquinas se fazem presentes em toda parte aliciando o corpo ao seu modo de agir. E sob esse aspecto as máquinas de jogo não diferem das de trabalho. Insensíveis, perigosamente insensibilizam o corpo”. (2002, p. 102)

Então, contatando a presença marcante das tecnologias digitais emergentes influenciam as práticas corporais na Educação Física, nos processos de gamificação[13] das práticas esportivas, através dos esportes eletrônicos denominados *Exergames* ou *E-Sports*, consideramos pertinente abordar as categorias da virtualidade e gamificação, e propor a ampliação do tema para um estudo no doutorado, dando continuidade aos estudos sobre Educação Física, a partir da observância de dados sobre o uso das tecnologias na formação dos docentes da área.

Considerando a presença da cibercultura nos mais variados setores da sociedade, e pesquisas sendo feitas nas mais diversas áreas do conhecimento, entendemos que a elaboração de um material escrito que possibilite uma reflexão sobre ela, na formação do Ensino Superior em Educação Física, se faz necessária, pois há uma escassez de pesquisa o tema, e nossa tese contribuirá com Centro de Educação da UFPE, nesta perspectiva.

Produzir um documento que provoque um constante diálogo e aponte caminhos teóricos para novas reflexões acerca do impactos da tecnologia científica no futuro da humanidade em geral, e em particular na Educação Física, tanto para os cursos de graduação como pós-graduação, parece ser de fundamental importância neste momento.

> Pode-se afirmar aqui, sem temor de imprecisão, que praticamente tudo o que se consome na Terra agora é fruto da tecnologia científica: do alimento ao medicamento, da vestimenta ao mobiliário e à higiene da casa, da diversão dos jogos eletrônicos à sociabilidade dos encontros virtuais. Talvez seja possível corroborar o discurso dos filmes de ficção científica, que procuram ilustrar a que ponto a vida no planeta está dependente do funcionamento da tecnologia. E a tecnologia é fruto direto ou indireto do desenvolvimento científico, que por sua vez está fortemente imbricado no crescimento visto como desenvolvimento econômico, seja como semente ou como fruto. Ou, se preferirmos empregar a linguagem científica tradicional, como causa ou efeito (LUZ, 2014, p. 5-6).

No momento em que as Instituições Federais de Ensino Superior – IFES – vem fomentam e ampliam o processo de oferta de cursos online, movimento esse que, que de certa forma foi consideravelmente potencializado e acelerado, a partir de 2020, por

[13] Cf. Fadel; Ulbricht; Batista; Vanzin, 2014.

causa da pandemia do COVID-19, que exigiu uma prática do isolamento social, colocando uma grande parcela da população humana em atividades no modelo de Home Office, e também respondendo as demandas do mundo hipercapitalista[14] contemporâneo, consideramos relevante um aprofundamento teórico de questões que são próprias do tema.

Por isso, consideramos ser **justificável** estudar as contribuições da cibercultura na formação dos futuros professores e profissionais em Educação Física das IFES Região Nordeste do Brasil, obtendo dados através de entrevistas semiestruturadas aplicadas à professores e coordenadores desses cursos, no intuito de buscamos um panorama de como está a relação-interação nestes cursos com as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) e as Tecnologias Educacionais Digitais (TED).

Tendo em vistas que atualmente, utilizar os recursos tecnológicos oriundos da cibercultura para formar profissionais de várias áreas do conhecimento, tornou-se uma exigência à produção e ampliação do conhecimento científicos na contemporaneidade, consideramos também estudar a apropriação dessas ferramentas por parte da Educação Física, e buscar entender o quanto esses recursos tecnológicos, potencializará e orientará, o surgimento de um novo fazer-pedagógico na área para o século XXI.

Se considerarmos que os mais diversos campos do saber formal estão se relacionando constantemente com as mudanças tecnocientífica da atualidade, absorvendo a transição da sociedade industrial para a sociedade tecnoinformatizada, e todos os processos de ciberculturalização à elas atreladas, poderemos considerar que a Educação Física, também, enquanto uma área do conhecimento, responsável por estudar as complexidades do corpo e da corporeidade humana, expressas através das lutas, da dança, da ginástica, dos jogos e brincadeiras e do esporte, não está isenta da emergente necessidade de aprofundar estas questões do campo das inovações tecnocientífica, para formar seu futuros professores e profissionais.

Precisamos aprofundar reflexões acerca destas possíveis alterações, e da significação delas para o campo da Educação Física, inclusive sobra às tecnosociabilidades atreladas à corporeidade contemporânea, como por exemplo a

[14] Cf. Lipovetsky; Charles, 2004.

“virtualização do corpo”[15] na contemporaneidade, onde “estamos ao mesmo tempo aqui lá graças às técnicas de comunicação e da telepresença.” como nos lembra Pierre Lévy (2003). Não podemos considerar que o ensino na área Educação Física esteja estagnado, limitada e impossibilitado de produzir o salto epistêmico, teórico e pedagógico requerido pela atualidade para a produção do conhecimento (GEBARA et al., 2013), até porque estamos inseridos no turbilhão do “domínio atual das ciências e da tecnologia sobre a cultura, que relativiza ou mesmo rejeita tudo que lhe é exterior, o que frequentemente inclui nexos históricos e filosóficos”[16], que são bases fundamentais para se estudar, inclusive, a complexidade do corpo.

Nestas circunstâncias, e mesmo que nossa pesquisa não busque diretamente tratar das questões do corpo, ela também busca entender de forma geral quais as dimensões de corporeidade são afetadas pelas novas tecnologias e qual o papel da cibercultura neste contexto, e se estamos vendo surgir uma “nova corporeidade virtual” sendo gerida nas dimensões do tecnológico.

O Professore e Filósofo da Linguagem Silvino Santin nos diz que:

> Muito antes do pensamento lógico-racional e das ciências experimentais, o homem fazia a experiência existencial do corpo. Muito antes dos conceitos e dos conhecimentos científicos sobre o corpo, cada indivíduo constrói para si mesmo uma imagem de corpo a partir de sua experiência pessoal. Ainda hoje, a bem da verdade, a maioria das pessoas não tem uma compressão científica do próprio corpo, mas possui uma imagem do corpo elaborada não a partir dos conhecimentos aprendidos na escola e sim através da maneira de vivê-lo. O importante é buscar o significado da corporeidade socializada.[17]

Já o filósofo Gilles Lipovetsky[18] em sua obra “Os tempos hipermodernos” nos dirá que há um processo de “reciclagem do corpo” no mundo ultra capitalista, no confronto entre as perspectivas “narcisistas” e “psicologistas” do corpo na transição do século XXI, onde:

> Sem a menor sombra de dúvida, a representação social do corpo sofreu uma mutação cuja profundidade pode ser posta em paralelo com o abalo democrático da representação do outro [...]. O corpo, assim como a consciência, torna-se um espaço flutuante, um espaço sem lugar fixo, entregue à mobilidade social (2005, p. 42)

---

[15] Cf. Lévy, 1996.
[16] Id. p. 33
[17] Op. cit. p. 53.
[18] Cf. Lipovetsky, 2005, p. 42.

Para o autor esse corpo que passa a existir num “espaço flutuante”, num espaço sem lugar fixo, atrelado a uma nova “mobilidade social”, será estudado a partir do conceito de “desterritorialidade”[19], ou seja, um ciberespaço, que é adentrado pelo copo virtualizado. um lugar de *existir-não-existindo*, um lugar de *ocupação-não-ocupada*, um lugar de *tangibilidade-intangível* na realidade contemporânea da sociedade tecnovirtual.

De acordo com Haesbaert (2009) a temática da desterritorialização tem sido centro de discussões na primeira década do século XXI, que afirma que o mundo vive atualmente um de seus períodos mais contraditórios e complexos, com os efeitos da modernização que impõem novas geometrias aos espaços. Ainda reforça que ela, a desterritorialização, "é tratada como uma das marcas fundamentais de nosso tempo" (HAESBAERT, 2003, p.113).

Haesbaert (2003) reforça dizendo que:

> [...] nos processos de desterritorialização/reterritorialização, estão imbricadas as dimensões política e cultural. Um processo de desterritorialização pode ser tanto simbólico, com a destruição de símbolos, marcos históricos, identidades, quanto concreto, material. político e/ou econômico, pela destruição de antigos laços/fronteiras econômico-políticos de integração. Também os indivíduos, classes e grupos sociais incorporam sempre, embora em diferentes níveis e escalas, perspectivas desterritorializadas/desterritorializantes (p.181).

É fato que o corpo e a própria corporeidade está sendo reconceitualizada a partir do surgimento das novas tecnologias a partir do XXI, influenciando na própria consciência corporal das pessoas. A Educação Física também tem essa atribuição de estudar e aprofundar as questões acerca do corpo, de pensá-lo, de analisá-lo, a partir da intervenção pedagógica de seus profissionais. É urgente potencializar as discussões acerca desses temas nos espaços acadêmicos de formação na área de forma sistemática, se por ventura eles ainda não estão sendo acessados, pois, eles falam da realidade no contexto social e cultural cotidiano, influenciados pelos adventos tecnocientífico da cibercultura.

Identificadas estas configurações inicialmente nos documentos acessados para a construção da tese, e com tal cenário, este estudo objetiva responder ao **questionamento:** *a não utilização das Tecnologias Digitais da Informação e da*

[19] Cf. Deleuze; Guattari, 2009.

Comunicação (TDIC) gera um comprometimento e fragilização na formação dos professores e profissionais de Educação Física das Instituições Federais de Ensino Superior (IFES) da Região Nordeste do Brasil, e possa caracterizar-se inclusive, como sendo uma "exclusão digital" dentro da própria formação superior?

Mediante o acesso às produções acadêmicas que discutem a presença e influência sistemática das novas Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDIC) na Educação, desde os níveis de formação da Educação Básica até o Nível Superior, partimos da **hipótese** de que *há um distanciamento significativo dos cursos de Educação Física das Instituições Federais de Ensino Superior (IFES) da Região Nordeste do Brasil em relação à Cibercultura, no que se fere a utilização das Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDIC), para auxiliar na formação dos professores e profissionais da área. Esse distanciamento das tecnologias educacionais digitais gera um comprometimento e uma fragilizadas na formação profissional desses sujeitos, gerando uma certa "exclusão digital" dentro da própria formação superior.*

Definidas a nossa problemática e a nossa hipótese, algumas outras questões foram surgiram para melhor aprofundarmos na pesquisa:

- Qual a frequência na utilização das Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDIC) nos cursos de Educação Física das IFES do Nordeste brasileiro?
- Quais as ferramentas tecnológicas e com que frequência elas são utilizadas, por parte dos professores das IFES de Educação Física da Região Nordeste, para auxiliar na formação dos acadêmicos?
- Existem disciplinas obrigatórias ou optativas nas propostas curriculares dos cursos de Educação Física nas IFES da Região Nordeste, que abordem as questões da Cibercultura na formação acadêmica?
- Os professores da IFES de Educação Física da Região Nordeste já têm aproximações teóricas e pedagógicas com a realidade dos ciberjogos (*E-Spots*, Exergames, Jogos Escolares Virtuais - JESV) e dos ciberatletas, dentre os seus conteúdos?
- Os professores dos cursos de Educação Física das IFES da Região Nordeste já identificam o fenômeno da "virtualização das práticas corporais", como uma realidade possível na contemporaneidade?

2. A partir da inserção dos jogos eletrônicos como conteúdo nas aulas de Educação Física na Educação Básica pela BNCC, os docentes da área estão aprofundando reflexões sobre essas inovações?

Assim, buscando responder as questões acima apresentadas e partindo destes lugares de observações e análises, definimos como **objetivo geral** da nossa tese *identificar a eventual e/ou processual presença de cibercultura nos cursos de Educação Física das IFES da Região Nordeste do Brasil.* No plano de traduzir as ideias para a composição da tese, seguiremos o caminho reflexivo dos objetivos específicos que são: 1. Analisar a percepção de docentes acerca da cibercultura nos cursos de Educação Física das IFES da Região Nordeste; 2. Identificar de que maneira se evidencia a presença da cibercultura nos cursos de Educação Física em IFES da região Nordeste; 3. Identificar a utilização de ferramentas tecnológicas educativas, na formação dos alunos de Educação Física das IFES da Região Nordeste; 4. Descrever (eventuais) impactos da presença da cibercultura enquanto conteúdo de formação nos cursos de Educação Física nas IFES da Região Nordeste; 5. Localizar a produção acadêmica referente cibercultura e Educação Física no Ensino, na Pesquisa, na Extensão e na Inovação da IFES da Região Nordeste.

Estruturamos a tese em 8 capítulos, onde nos utilizaremos das 4 categorias definidas para a pesquisa após a coleta dos dados, como sendo os títulos de cada um deles. Iniciamos com a **INTRODUÇÃO**, onde inicialmente contextualizamos o tema pesquisado dentro de um período histórico, explanamos as razões pelas quais fizemos a escolha da discussão sobre a relação entre a cibercultura e a Educação Física, buscando fundamentar a pesquisa no plano teórico, e ao mesmo tempo apresentamos preliminarmente as relações do problema abordado com o contexto social contemporâneo.

No primeiro capítulo, **FUNDAMENTAÇÃO TÓRICA**, buscamos esclarecer a cibercultura e toda a complexidade que está atrelada a ela. Também consideramos importante ressaltar que nossa pesquisa está centrada Educação Física e sua relação com a Cibercultura, mas considerando a abrangência de suas interfaces, e para isso, acessamos outras contribuições advindas da Filosofia, da Antropologia, da Sociologia e da Comunicação, por terem sido estas áreas do conhecimento, às que primeiramente, foram responsáveis por desenvolveram pesquisas sobre a cibercultura.

No segundo capítulo, **FUNDAMENTOS E PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**, apresentarmos e explicamos as disposições metodológicas para a realização da pesquisa, identificando como a construção do conhecimento acerca da cibercultura também passou a influenciar a Educação Física, e do porquê em escolhermos realizar uma revisão integrativa, acessando o banco de teses e dissertações da Capes, para construir o estado da arte do nosso tema, a Cibercultura e sua relação com a Educação Física, e esclarecemos sobre a utilização do software IRAMUTEQ para a mensuração e análise dos dados coletados nas entrevistas.

No terceiro capítulo, **ANÁLISE DOS DADOS**, apresentamos o *pari passu* da análise dos dados que foram extraídos pelo software IRAMUTEQ, das entrevistas realizadas com os 9 professores das IES federais da Região Nordeste, que nesta primeira análise foram exibição os dados gerais, expressos em formato de várias imagens gráficas, dentro de um escopo de possibilidades analíticas propostas pelo software, e que dentre elas, fizemos as escolhidas que possibilitassem aos nosso estudos, extrair ao máximo, as informações contidas nas falas dos entrevistas, no intuito de possibilitar uma análise mais precisa das informações, para o desfecho das análises, como também apresentarmos reflexões conclusivas.

No quarto capítulo, **FORMAÇÃO NA EUCAÇÃO FÍSICA E CIBERCULTURA (ENSINO-PESQUISA-EXTENSÃO),** buscamos apresentar as reflexões a partir das respostas dadas pelos entrevistados sobre a realidade contemporânea dos cursos de formação em Educação Física da IES da Região Nordeste, e se ela já é parte integrante na formação do acadêmicos de Educação Física, tanto na licenciatura quanto no bacharelado.

No quinto capítulo, **PERCEPÇÃO DOCENTE E CIBERCULTURA,** apresentamos análises a partir das respostas dadas pelos entrevistados sobre suas compreensões acerca da cibercultura, se eles compreendem e identificam a importância de sua aplicação na formação docente dos futuros profissionais de Educação Física.

No sexto capítulo, **DIMENSÃO PEDAGÓGICA DA EDUCAÇÃO FÍSICA E CIBERCULTURA,** buscamos apresentar, a partir das respostas dadas pelos entrevistados, se as propostas pedagógicas dos cursos onde eles eram professores titulares trabalhavam com os recursos tecnocientíficos propostos pela cibercultura.

No sétimo capítulo, **O FUTURO DA EDUCAÇÃO FÍSICA FUTURA E A CIBERCULTURA,** buscamos evidenciar através dos dados coletados, se as IES do

Nordeste brasileiro desenvolviam atividades acadêmicas com a contribuição cibercultura, utilizando ferramentas tecnocientíficas para a realização das atividades pedagógicas, e se essa utilização promoveria um aprimoramento na formação dos futuros professores e profissionais da Educação Física.

Nas **CONSIDERAÇÕES FINAIS** apresentamos as conclusões possíveis e ponderadas sobre o assunto pesquisado nessa tese. Destacamos que pensar a formação na Educação Física hoje com a presença da cibercultura é condição *sine qua non* para garantir que os futuros profissionais da áreas, possam se inserir nas novas dimensões profissionais do século XXI, que incorporam as novas Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

> *O boom da tecnologia está excluindo o homem, com seus limites físicos e mentais, da verdadeira construção; e está introduzindo uma unidade técnica intrínseca como técnica do trabalho automatizado.*
>
> Radovan Richta

Em se tratando da fundamentação teórica da nossa pesquisa, este capítulo tem a intenção de esclarecer a nossa escolha acerca do objeto escolhido, a cibercultura, e toda a complexidade que está atrelada a ela. Também consideramos importante ressaltar que nossa pesquisa centrada sob a ótica de pesquisas no campo da Educação Física e sua relação com a cibercultura, mas considerando a abrangência de suas interfaces, acessamos outras contribuições advindas da Filosofia, da Antropologia, da Sociologia e da Comunicação, por terem sido estas áreas do conhecimento, às que primeiramente, foram responsáveis por desenvolveram pesquisas sobre a cibercultura.

Se faz necessário considerar as pesquisas e análises dessas outras áreas do conhecimento acerca da cibercultura, pela mesma advir de um período da história humana, denominado de Terceira Revolução Industrial, também conhecida como Revolução Técnico-Científica-Informacional, que representou um período de avanço tecnológico que uniu ciência e indústria, na segunda metade do século XX (CASTELLS, 2003; LEMOS, CUNHA, 2003; PALFREY, GASSER, 2011).

Ao apresentarmos reflexões acerca do nosso objeto de estudo, a Cibercultura, e nos pautando das produções nos campos da Filosofia da Comunicação, da Antropologia Filosófica, da Sociologia e da Educação para analisá-la, pretendemos contribuir com os pesquisadores na Pós-Graduação em Educação, para a multiplicidade epistêmica que um objeto de estudo pode abarcar ao nos debruçarmos sobre ele, e de como este pode ser observado e analisado sob as mais variadas perspectivas metodológicas, à exemplo das que até o presente momento foram feitas.

De acordo com Humberto Eco (2012, p. 21):

> A pesquisa debruça-se sobre um objeto reconhecível e definido de tal modo que seja igualmente reconhecível pelos outros. O termo objeto não tem necessariamente um significado físico. A raiz quadrada também é um objeto, embora nunca ninguém a tenha visto. A classe social é um objeto de estudo, ainda que alguém possa contestar que se conhecem apenas indivíduos ou médias estatísticas e não classes propriamente ditas. Mas, nesse sentido,

> nem a classe de todos os números inteiros superiores a 3725, de que um matemático pode muito se ocupar, teria realidade física. Definir o objeto significa então definir as condições sob as quais podemos falar, com base em certas regras que estabelecemos ou que outros estabeleceram antes de nós.

Para o autor citado, o estudo a ser desenvolvido deve dizer algo a mais do objeto que ainda não foi dito, ou revisitá-lo, e assim reescrevendo-o, sob uma ótica diferente das que até o presente momento, haviam sido ditas (ECO, 2012)

Neste sentido, não estamos de modo algum, desconsiderando as abordagem já construídas, pois acreditamos que cada perspectiva metodológica traz as reflexões críticas que foram possíveis de serem feitas, quando das definições dos objetivos traçados pelos pesquisadores. O que fazemos aqui é potencializar a discussão acerca do objeto de nossa pesquisa, proporcionando mais uma leitura analítica, e aprofundando, sob a ótica dos nossos olhares de pesquisadores da Educação, considerando as perspectivas que são atribuídas às tecnologias[20] na contemporaneidade, e de como elas são vistas, numa perspectiva quase messiânica, como as potencializadoras de um futuro bem mais tranquilo para o ser humano, em todos os níveis sociais, e que nos proporcionarão uma vida mais tranquila e feliz.

Precisamos considerar que, quando um pesquisador se propõe a escrever uma tese, ele busca aprofundar o entendimento por sobre um objeto que lhe encanta e lhe desafia ao mesmo tempo, em nosso caso, a cibercultura, e a partir disso, vais à busca de concretizar essa tarefa acadêmica e científica. Mas vem atrelado a esta escolha, vários fatores que vão mobilizara um conjunto de forças emocionais no pesquisador, e que correspondem aos mais diversos desafios que estão associados a esta missão, desde as exigências e formalidades burocráticas das instituições de ensino e dos centros de pesquisa, até as motivações pessoas ou profissionais que o levaram a escolher determinado objeto. Por isso, a construção de uma tese será sempre diversificada e ampla, pois se prestará a finalidades diversas, onde não podemos deixar de considerar que seu principal propósito é o de fazer avançar no conhecimento de um determinado tema, mesmo que este já tenha sido investigado por outros pesquisadores, mas que agora será acrescentado um algo mais sobre ele.

> A mais modesta das teses representa mais uma contribuição ao saber, seja pela inédita perspectiva que explora, seja pelo novo olhar que lança sobre uma bibliografia clássica, ela significa sempre mais uma possibilidade de provocar novos *insight*. Tem-se ainda que considerar que a tese e parte

[20] Cf. Fromm, 1968.

> indissociável da formação do pesquisador, e que este será um elemento multiplicador onde quer ele esteja: na academia, no laboratório, na empresa, no governo, nas comunidades científica. A reivindicação de genialidade para toda e qualquer tese não se sustenta, pois atese se justifica pelo potencial de mudança que proporcionará (FREITAS, 2006, p.216)

2.1 Primeiras aproximações epistêmicas acerca da Cibercultura – desafios futuros para o campo da Educação.

As transformações sociais e culturais que se apresentaram a partir da Terceira Revolução Industrial, também conhecida como Revolução Técnico-Científica-Informacional, potencializou a chamada Era Digital[21], e toda a sua influência nos mais diversos setores da sociedade contemporânea, inclusive na Educação.

Essa presença das chamadas tecnologias da educação tem feito com que olhemos, de forma cada vez mais atenta, para o formato de educação que ainda estamos oferecendo em nosso país, da Educação Básica ao Ensino Superior, e como os discursos construídos sob as bases teóricas da cibercultura, a partir dos primeiros estudos desenvolvidos por Peirre Lévy (1997) e Arturo Escobar (1994), tem potencializado uma gama de produções e estudos científicos acerca da temática, principalmente pelas ciências da comunicação.

A grande força de uma realidade tecnológica se assenhora do século XXI, abandonando toda a lógica de industrialização mecânica fordista e toyotista que modificaram as bases sociais, econômicas e políticas do século anterior, e que agora será suplantada pela realidade da sociedade tecnológica, onde a regra geral e "tecnificar-se".

Sob essa nova condição para existir na tecnosociedade emergente, Regis de Morais (1988) nos diz que:

> Engajados, como já nos encontramos, no processo de tecnificação, nada mais aconselhável do que procurarmos conhecer as verdadeiras faces da tecnologia. Será de todo frutífero que tenhamos abertura às experiências vividas por aqueles povos que, antes de nós, percorreram o chamado caminho do progresso. Pois, há os que mantêm uma imagem positiva da tecnologia, guardando confessado otimismo em relação aos seus resultados, e outros tantos, são céticos, ou não conhecem devidamente as implicações da tecnificação (p. 99).

---

[21] ARON, Raymond. **A era da tecnologia.** Rio de Janeiro: Cadernos Brasileiros, 1965.

Já Pierre Lévy (2002, p. 16) nos dirá que “nem é salvação nem a perdição resistem na técnica. Sempre ambivalente, as técnicas projetam no mundo material nossas emoções, intenções e projetos. Os instrumentos que construímos nos dão poderes, mas coletivamente responsáveis à escolha está sempre em nossas mãos”. Esclarece que as tecnociências têm sim o poder de produzir; tanto o “fogo nuclear” quanto às “redes interativas” que hoje utilizamos. Porém, a forma como nos utilizamos desses recursos tecnocientíficos, inda é uma escolha humana, e que sempre estará condicionada as nossas escolhas Éticas e Morais.

Lévy amplia as reflexões sobre a técnica dizendo que:

> De fato, as técnicas carregam consigo projetos, esquemas imaginários, implicações sociais e culturais bastante variados. Sua presença e uso em lugar e época determinadas, cristalizam relações de forças sempre diferentes entre os seres humanos. As máquinas a vapor escravizaram os operários das indústrias têxtil do século XIX, enquanto os computadores pessoais aumentaram a capacidade de agir e de modificar os indivíduos durante os anos 80 do nosso século. [...] Por trás das técnicas, agem e reagem ideias, projetos sociais, utopias, interesses económicos, estratégias de poder, toda a gama dos jogos dos homens em sociedade. Portanto, qualquer atribuição de um sentido único à técnica só pode ser dúbia (LÉVY, 1999, p. 18-19).

Vemos no século XXI mais uma vez, o poder da *tekhnè* grega perpassando a história e auxiliando a humanidade a reconfigurar os seu saberes, agora lastreado poder dos bytes e dos circuito eletrônicos. Todas as experimentações científicas ocorridas durante os 4 séculos na Idade Moderna, desembocaram nas mudanças vertiginosas ocorridas no século XX, onde os conhecimento da cibernética, como nos esclarece Isaac Epstein[22], e da Informática, como nos lembra Adams Schaff[23], se unir para gerar a sociedade da informação e da comunicação.

Este “novo mundo” altamente tecnológico do século XXI, terá uma das molas propulsoras mais poderosas de mudança social e cultural que já existiu: a Internet. Ela nascerá da junção da cibernética com a eletrônica, e será técnica que gerará mudanças vertiginosa no progresso civilizatória contemporâneo, fazendo emergir o conceito da “cibercultura”

Será o próprio Pierre Lévy que apresentará para o mundo o conceito de cibercultura a partir das suas pesquisas na filosofia da Informação, ampliando

---

[22] Cf. Epistein, 1986.

[23] Cf. Schaff, 1992.

reflexões sobre Inteligência Artificial, Inteligência Coletiva, Humanidades Digitais, sobre o Virtual. E sobre a Internet, inicialmente ele nos dirá:

> A Internet representa uma abertura para o mundo e a liberdade de expressão. Constitui igualmente a infraestrutura da nova economia, cujos altos e baixos não devem mascarar a tendência de fundo, inegavelmente construtiva. E com ela surgirá o conceito da "cibercultura" que será amplamente propagado (LÉVY, 2002, p.70).

O mesmo pensamento humano que buscou ampliar as condições de sobrevivência e evolução da espécie humana, que durante os 4 séculos da Era Moderna, se faz presente mais uma vez, no início do século XXI, se utilizando agora com a velocidade dos recursos das novas tecnologias teleinformacionais, possibilitados pela internet. Os instrumentos digitais agora são as ferramentas do cotidiano social da sociedade cibercultural, e as configuram como a evolução da técnica. Sobre estas "novas tecnologias" Lévy dirá:

> Aquilo que identificamos, de forma grosseira, como "novas tecnologias" recobre na verdade, a atividade multiforme de grupos humanos, um dever coletivo complexo que se caracteriza sobretudo em volta de objetivos materiais, de programas de computador e dispositivos de comunicação. Resumindo, quanto mais rápida é a alteração técnica, mas nos parece vir do exterior. Além disso, o sentimento de estranheza cresce com a separação das atividades e a opacidade dos processos sociais. É aqui que intervém o papel principal da inteligência coletiva, que é um dos principais motores da cibercultura (LÉVY, 1999, p. 28).

O autor destaca que chamar os recursos tecnológicos de hoje de "novas tecnologias" é um contrassenso em si, já que estamos falando das próprias tecnologias, pois elas sempre existiram na história humana, por se caracterizarem como sendo uma produção oriunda das coletividades humanos, e se apresentam hoje apenas reconfiguradas pela ampliação e aprimoramento da própria capacidade cognitiva dos humano contemporâneo. Mas, ressalta que é importante destacá-las mediante seu uso na perspectiva da *inteligência coletiva*, que segundo ele "é uma **inteligência** distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências" (LÉVY, 2003, p. 28).

Serão essas novas tecnologias, fruto do constructo das novas coletividades humanas do século XXI, que começarão a ser introduzidas em todos os níveis do campo da educação como "tecnologias educacionais", reconfigurando *tempos* e

espaços pedagógicos, e de certa forma, conduzindo a escola contemporânea, fruto do último ciclo da Era Moderna, a se reconceitualizar enquanto espaço de formação humana.

Segundo Pierre Lévy:

> Qualquer reflexão sobre o futuro dos sistemas de educação e da formação na cibercultura deve ser fundada em uma análise prévia da mutação contemporânea da relação com o saber. Em relação a isso, a primeira constatação diz respeito à velocidade do surgimento e da renovação dos saberes e *savoir-faire*. Pela primeira vez na história da humanidade, a maioria das competências adquiridas por uma pessoa no início do seu percurso profissional estarão obsoletas no fim da sua carreira (LÉVY, 1999, p. 157).

O *espaço* e o *tempo* formais de educação, como nós os conhecíamos, estão sendo reconfigurados numa velocidade vertiginosa pelas novas tecnologias, e da forma com que essas mudanças vêm ocorrendo, estão exigindo também na mesma velocidade, reflexões e análises acerca do papel da educação, do professor e do aluno nesta sociedade extremamente tecnologizada. A expansão e alcance dessas novas propostas de tecnologias educacionais apresentam-se, quase que ilimitadas, do ponto de vista da intervenção pedagógica, sob a égide complexa e multifacetada da Cibercultura.

O final dos anos 90 e início do ano 2000, são considerados o período em que se iniciou a implantação da rede internet em todo o mundo, onde também ocorreu no Brasil os mesmo processos de implementação desses recursos tecnológicos, inclusive nos espaços educacionais, por intermédio de várias inciativas, tanto do poder público quanto privado. Tinha-se por objetivo ampliar ao máximo o acesso à internet para o maior número possível de pessoas, para que todo e qualquer cidadão tivesse acesso a ela, potencializando a democratização dos usos sociais que ela possibilita (BONILLA; PRETTO, 2011).

Ao resgatarmos a Constituição Federal de 1988, identificaremos em seu texto a relação intersecção entre a educação e tecnologia, e a condição de se oferecer o acesso as mesmas como um direito de todos, já está explicito que a educação é direito social fundamental, assegurado nos Art. **6º** e **205** da nossa Carta Magna. Também, a Constituição Federal de 88, determina que o Plano Nacional de Educação – PNE -, de duração decenal, “deve articular o sistema nacional de educação em regime de colaboração por meio de ações integradas dos poderes públicos das diferentes

esferas federativas que conduzam, dentre outros propósitos, à promoção humanística, científica e tecnológica do País" (CF, Art. 214, V).

Quando nos respaldamos pela literatura história e normativa, para exemplificarmos as ações encampadas pelo governo brasileiro no intuito de implementar uma educação mais moderna, identificamos que a normatização de tecnologias educacionais no Brasil já existe desde a década de 70, quando se estabelece, por exemplo o uso do rádio e da televisão, como ferramentas de suporte pedagógicos para o ensino dá época, já que estes recursos eram os mais avançados existentes no país. Para exemplificar, se nos reportarmos pela **Lei Nº 5.692, de 11 de agosto de 1971**, identificaremos que nela basicamente estabeleceram-se e fixaram-se as Diretrizes e Bases para o ensino de 1° e 2º graus, como foram denominados, anteriormente, os atuais Ensinos Fundamental e Médio, quando foi editado o **Decreto nº 70.185, de 23 de fevereiro de 1972**, que criou o **Programa Nacional de Teleducação** (PRONTEL), que dizia:

> Art. 1º: Fica restituído o "Programa Nacional de Teleducação - PRONTEL", organismo de natureza transitória, visando a integração em âmbito nacional, das atividades didáticas e educativas através do Rádio, da Televisão e outros meios, de forma articulada com a Política Nacional de Educação. (BRASIL, Decreto nº 70.185, de 23 de fevereiro de 1972).

Em seguida, seria instaurado o **Plano Nacional de Tecnologias Educativas (PLANATE)**, lançado em 1973 pelo Ministério da Educação, pensado para desenvolver estratégias de gerenciamento e uso educacional das tecnologias da comunicação. Este programa teve origem no anteriormente citado **Programa Nacional de Teleducação (PRONTEL)**, ligado diretamente ao MEC, cuja finalidade era coordenar experiências e formular uma política nacional para o setor. Dessa forma, o PLANATE se constituiu num instrumento de integração e desenvolvimento de tecnologias educacionais, relacionadas com meios de comunicação como rádio, televisão, cinema, computador, ensino por correspondência e outros meios utilizados para todos os tipos, graus e áreas de ensino. (MENEZES, 2001).

Ainda no resgate de documentos normativos que tratam de implementação de tecnologias educacionais no Brasil, várias outras leis foram criadas para regular o tema no país, onde destacamos o **Decreto Nº 3.294, de 15 de dezembro de 1999**, que institui o **Programa Sociedade da Informação**, com o objetivo de viabilizar a nova geração da Internet e suas aplicações em benefício da sociedade brasileira.

O **Decreto Nº 7.750, de 8 de junho de 2012**, que, tendo em vista o disposto nos art. 15 a 23 e 54 da redação original da Medida Provisória nº 563, de 3 de abril de 2012, regulamentou o **Programa Um Computador por Aluno (PROUCA)** e o **Regime Especial de Incentivo a Computadores para Uso Educacional (REICOMP)**, onde afirma no:

> § 1º O PROUCA tem o objetivo de promover a inclusão digital nas escolas das redes públicas de ensino federal, estadual, distrital, municipal e nas escolas sem fins lucrativos de atendimento a pessoas com deficiência, mediante a aquisição e a utilização de soluções de informática, constituídas de equipamentos de informática, de programas de computador - software - neles instalados e de suporte e assistência técnica necessários ao seu funcionamento. (BRASIL, O Decreto Nº 7.750, de 8 de junho de 2012)

Para que possamos melhor nos situar nas discussões teóricas pertinentes a cibercultura, e entendermos a gama de possibilidades de análises que ela nos possibilita, inclusive no campo da Educação, inicialmente nos utilizaremos das contribuições de Francisco Rüdger na obra "*As teorias da cibercultura: perspectivas, questões e autores*" (2011), quando ele nos diz que:

> A cibercultura, no singular, é, epistemicamente, uma figura típico ideal abstrato, que nasce da síntese reflexiva, e assim, sempre parcial, de múltiplas práticas, mas nem por isso deixa de ter propriedade intelectual como categoria do pensamento teórico do nosso tempo (p. 21).

O autor inicialmente nos apresenta uma nova categoria, um novo campo do saber, que se configura na contemporaneidade, e nos aponta uma direção analítica para entendermos a dimensão de influenciação da cibercultura na sociedade em que vivemos, e que ela se constituirá por três tendências ou linhas de abordagem epistêmicas, à saber: a Primeira tendência é a dos "*Populistas Tecnocráticos*", que representam a tendência tecnófila, defensores das virtudes morais da cibercultura, formada por profissionais e pesquisadores ligados aos negócios de informática e comunicação, como por exemplo, *Dan Gilmor* e *Henri Jenkins* (p. 23); a segunda tendência são os "*Conservadores Midiáticos*", em contraponto, estes formam os promotores de acusação política e moral da cibercultura, formado, sobretudo, por acadêmicos literários, militantes e intelectuais de formação tradicional, à exemplo de *Dominique Maniez* e *Andrew Queens* (p. 23); a terceira e última, será a dos "*Cibercriticistas*", constituída por àqueles estudiosos que tem o interesse em refletir

sobre as conexões entre *cibercultura* e *poder* (político, social e econômico), levando em conta os desafios que isso acarreta para o sujeito social, em especial a figura do indivíduo, e é formado por *Kevin Robins* e *Lee Siegel* (p. 23).

Esse esclarecimento sobre as tendências que caracterizam a cibercultura nos ajuda entender quais foram as bases epistêmicas que os teóricos se fundamentaram, e quais são as contribuições que eles trouxeram ao se debruçarem sobre ela com seus estudos, e como poderemos nos utilizar dessas contribuições em nossa pesquisa.

Segundo Rüdger[24], poderíamos começar pela discussão entre a aplicação da *técnica* no mundo capitalista industrial ocidental, em contraponto ao entendimento que tinham os antigos, como sendo "uma práxis criadora individual, o desenvolvimento da habilidade imediata, conforme critérios que variavam de pessoas para pessoa e de esfera para esfera da existência", confrontando as visões *Prometeicas* e *Fáusticas* da sociedade.

Poderíamos aprofundar o pensamento sobre a obra "*Cibernética"* de Norbert Wiener[25] ou pela obra "*Internet"* idealizada por Marshall McLuhan[26], e como estes novos campos do saber, identificados como *tecnociências*, potencializaram a Terceira Revolução Industrial, marcando assim, o início da *Era da Informação*. Poderíamos acessar Donna Haraway, em seu Manifesto Ciborgue[27], onde ela discutiu os desafios trazidos pelo binômio "*ciência & tecnologia*", que influenciou as nossas percepções do mundo e de nós mesmos enquanto seres humanos construindo nossas *identidades*, acarretando mudanças profundas em nossas relações sociais. Poderíamos nos debruçar na "*tecnotopia liberal humanista"* de Pierre Lévy, através da Filosofia da Informação, ou na teoria da "*Sociedade em Rede"* de Manuel Castells.

Poderíamos também tecer análises conjunturais a partir do "*Esquerdismo Cibernético*" de McKenzie Wark[28] e Richard Barbrook[29], quando nos falam do poder de *transmorfia* do capitalismo nos tempos da era digital (tecnocapitalismo), para controlar as massas sociais. Estes são apenas alguns pensadores que possivelmente

[24] Op. cit. p. 78.
[25] Wiener, 1978.
[26] Mcluhan, 2000.
[27] Haraway, 1995.
[28] Wark, 2012.
[29] Barbrook, 1999; 2000.

farão parte dessa discussão que desenvolveremos a partir das análises dos documentos selecionados.

Quando buscamos entender a origem da palavra *cibercultura*, ela provém da junção das palavras *cibernética* e *cultura* – onde o prefixo "*Ciber*" seria o diminutivo de cibernética. Essa expressão possivelmente teria sido criada e desenvolvida pela engenheira, informata e empresária estadunidense *Alice Hilton* em 1964, e marca o início de um novo ciclo de desenvolvimento tecnológico, baseado na expansão dos *maquinismos informáticos* e de processamentos de dados e desenvolvimento de redes de comunicação (RÜDIGER, 2013, p. 8).

Francisco Hüdger nos diz que Hilton usou a expressão "*cibercultura*" com sentido enfático, referindo-se com ela a "uma exigência ética da nova era da automação e das máquinas" (p. 8.), ressaltando que "A humanidade está agora posta na situação de ter de escolher entre a educação emancipatória e o lazer criativos, de um lado, e a adaptação mecânica e a idiotia apática, de outro" (HILTON, 1964, p. 143).

Percebemos inicialmente que a construção, não só do conceito, mas também da estrutura metodológica da cibercultura, está possivelmente atrelado a uma proposta ideológica estadunidense pós década de 70, de se criar uma "*cibernação*", se possível, de proporções planetárias, para superar os avanços tecnológicos dos países do bloco socialista comandados pela antiga União Soviética, e isso se daria pela interferência direta das *novas tecnologias* nos campos de *formação humana*, inclusive nas estruturas educacionais.

A exigência da sociedade capitalista estadunidense no período da guerra fria, era potencializar uma sociedade de seres *ciberculturalizados*, àqueles aos quais se ofereceria todos os recursos e ferramentas tecnológicas mais avançadas para sua vida social cotidiana, e tudo o que essas pessoas vivenciassem poderiam ser armazenadas e controladas enquanto *dados*. Essa exigência está fundamentada na própria *revolução cibernética* em curso neste período, que também exigirá da sociedade capitalista a reestruturação dos programas educativos, lançando propostas em todo o mundo, pois, os idealizadores desse possível *tecnocapitalismo*, afirmavam que somente "os seres humanos que aprendessem a usar a máquina com sabedoria serão por elas libertados para alcançar a sua excelência" (HILTON, 1964, p. 146).

Para buscarmos aprofundar um pouco mais a historicidade do fenômeno cibercultura, recorreremos a autores mais antigos, a exemplo do escritor tcheco *Karel Tchápek* (1890-1938), que escreveu uma obra icônica em forma de peça teatral

intitulada “*A Fábrica de Robôs*” de 1920, que marca visionariamente, a história da literatura de ficção científica mundial, por cunhar pela primeira vez a palavra “**Robô**”, cujo significado em tcheco é “*servidão; trabalho forçado*”, palavra esta que será incorporar em quase todas as línguas do mundo.

O enredo da obra relata a história de um cientista que descobre a fórmula de dar vida a máquinas de aparência humana, gerando assim, um desequilíbrio radical no modo de produção e tornando a mão de obra humana obsoleta.

Na introdução da obra Aleksander Jovanovic (2012) afirma que:

> Muito antes de a ficção científica ter sido reconhecida como gênero literário independente, Tchápek abordou questões seminais referentes à evolução do ser humano sobre a face da terra. Muitas de suas obras discutem os aspectos éticos das invenções que marcaram o século passado e, além de colocar assuntos como a produção de armas nucleares ou modos de inteligência pós-humana, expressou considerável receio em relação a desastres porvindouros, na Europa e no mundo, tais como violência e poderes ilimitados das grandes corporações, regimes tirânicos, tentando vislumbrar meios para salvar a humanidade da autodestruição. (p. 14-15).

A questão central que Tchápek parece nos trazer enquanto reflexões iniciais é o grande medo do ser humano, de num dado momento de sua história, ser substituído por um ser mais avançado do que ele, e este possível ser, é *corporificado* numa forma autômata - um *robô* - ser mecânico e artificial. E este significado vai além, chegando próximo à um *androide*, um ser humano artificial, não natural, realidade esta que nos dias de hoje é quase uma concretude palpável, dado aos avanços da tecnologia.

Há com relação ao mesmo tema aqui tratado, referências ainda mais longínquas na história humana, à exemplo da lenda grega de *Prometeu*, o titã que rouba o fogo dos deuses e entrega aos homens, que eram feitos de barro, com o propósito de torná-los seres superiores às espécies vivas. Encontramos também na cultura judaica antiga, algo muito parecido, que é a lenda do *Golem*, um ser animado por material inanimado, que foi feito pelo homem com o propósito de defendê-lo de outros homens (inimigos em potencial), onde ele acaba se tornando mal e incontrolável, precisando ser destruído por seus criadores.

Todas essas obras trazem em seus conteúdos debates éticos extremamente atuais sobre as questões do uso das conquistas científicas no decorrer da história humana, à exemplo de nossa contemporaneidade, quando do uso das tecnologias para a clonagem de seres vivos, inclusive seres humanos, constituindo para muitos uma ameaça constante à própria subjetividade humana, ao controle dos genomas de

outras espécies sencientes, sem um rigor ético, à transgenia de várias espécies de plantas, à utilização irrestrita de tecnologias na formação educacional e cultural das pessoas sem propósitos educacionais e pedagógicos muitos claro, à dominação cultural de povos mais empobrecidos.

E conforme ainda nos fala Jovanovic da obra de Tchápek (p. 17-18), em todos esses conceitos anteriormente apontados:

> [...] os robôs acabam assumindo todos e quaisquer encargos humanos, de modo a racionalizar por completo o processo de produção. Enquanto se atinge níveis máximos de produtividade, a vida humana torna-se banal, monótona, quase sem horizontes, e os homens submergem no gigantesco complexo técnico-industrial como integrante praticamente sem importância (Grifos nossos).

Por estas questões até o presente momento apresentadas, consideramos que seja importante observarmos as implicações dessas descobertas e inovações tecnológicas no campo da educação, e *como, por quem* e com *quais propósitos* estas ferramentas são conduzidas, e se essa condução apresenta reflexos na dimensão da subjetividade humana de professores e alunos formados nessa realidade tecnocultural emergente.

Essas reflexões aqui trazidas estão em obras que antecedem o século XX, e são importantes para buscarmos compreender algumas das conjunturas sociais contemporâneas, pois, nos remetem a questões históricas e antropológicas da formação humana no decorrer da sua evolução, e de questionamentos que perpassam sua origem ontológica.

2.2 A Educação Física e a Cibercultura: um desafio para além do tecnológico.

Para abordarmos o nosso objeto de estudo, a cibercultura, e sua possível influência nos campos educacionais, precisamos trazer algumas reflexões acerca de uma das dimensões humanas, que é base fundamental para a intervenção da Educação Física, enquanto área do conhecimento; a *corporeidade*. É importante, para uma melhor compreensão dos regimes de sentido associados ao *corpo*, uma análise da história e da filosofia da *técnica*, pois a evolução da técnica é solidária de uma transformação dos processos de instrumentalização do corpo (BÁRTOLO, 2007).

O que nos propomos a discutir nesta pesquisa sobre a Educação Física e sua relação com as novas tecnologias, precisa antes ser respaldadas por uma base

conceitual e teórica que indique, *de onde estamos partindo*, e *aonde queremos chegar*. Precisamos deixar claro que, o que aqui estamos discutindo, de certa forma, já foi apresentado por outros pesquisadores, e cada qual certamente deixou sua importante contribuição nos campos do saber acadêmico e científico, e possivelmente, nos utilizaremos dessas produções. Mas agora propomos uma ampliar desta discussão, não só sobre a Educação Física enquanto área do conhecimento, como também, sobre o conhecimento produzido por ela na contemporaneidade, e sua relação com cibercultura enquanto fenômeno lastreador do século XXI.

Para darmos o aprofundamento necessário as nossas reflexões acerca do tema proposto, em primeiro lugar precisamos ter definido um referencial temporal, onde acontecimentos históricos foram fundamentais para que transformações sociais fossem possíveis, gerando mudanças culturais múltiplas, e este momento será o final do século XX, mais particularmente as três últimas décadas.

Alguns pensadores do campo da História, da Filosofia, da Sociologia analisam nestas últimas décadas do século XX, e início o século XXI, as mais complexas e dinâmicas transformação em todos os campos do conhecimento humano, com destaque para as *tecnociências*, e que influenciaram, sem sobra de dúvidas, todas as áreas do conhecimento contemporâneo. E a Educação Física também não ficou imune à essas influências, pois, essas transformações sinalizam para um futuro, que nos exige agora, uma mudança de paradigmas existências e epistêmicos amplos, se começarmos a examinar do ponto de vista da ampla revolução tecnocientífica que está acontecendo neste momento, cuja influência e importância, em nenhum momento deixou de crescer e expandir-se, desde a época da constituição das teorias de Einstein, por exemplo, quando foram reformuladas as bases do conhecimento científico, e novas *verdades científicas* foram sendo estabelecidas.

Em relação as mudanças paradigmáticas no campo da Educação Física, e sabido por exemplo que, é a partir do início da década de 80 do século XX, sub a influências das Teorias Críticas da Educação, que estavam em efervescência no período da redemocratização do país, que “se tornou lugar comum refletir sobre certa crise no contexto pedagógico e epistêmico da Educação Física” (ZOBOLI; DA SILVA, 2010, p.109).

Os teóricos e educadores da Educação Física passaram a desconstruir algumas “verdades” paradigmáticas, alicerçadas nas ciências médicas e biológicas, acerca das concepções de *corpo*, corporeidade, movimento, saúde, educação,

construídas historicamente, e construir outras bases mais amplas, a partir das contribuições das ciências humanas e sociais, pois, a crise paradigmática que envolviam esses temas dentro da Educação Física, necessitava de reflexões profundas acerca do papel científico e pedagógico dela, enquanto uma área do conhecimento.

Zoboli e Da Silva (2010, p. 110) ainda nos lembram que diante disto:

> Temos de pensar que a crise da década de 1980 na educação física foi gerada no contexto histórico, social, cultural e econômico em que o corpo humano em movimento é evento central das expressões e realizações materiais humanas: o jogo, o trabalho, o descanso, o sexo, a guerra etc. Sendo que os questionamentos daí em diante podem ser reportados às clássicas dúvidas antropo-filosóficas em que o homem é objeto central no que concerne ao seu espírito e ao seu corpo, sob uma história da educação física em que corpo e movimento foram descritos e concebidos de acordo com o paradigma da dualidade corpo-mente (Grifos nossos).

Neste contexto de mudanças, a Educação Física no campo acadêmico, passa a construir um perspectiva de diálogo com outras diversas áreas do conhecimento como a Sociologia, a Antropologia, a Filosofia, a História, a Psicologia, a Arte, produzindo novos conhecimentos, amplia sua capacidade de formar novos pensadores e diversificar suas pesquisas, buscando com isso, superar limitações epistêmicas que insistiam em perdura dentro dela, como a dicotomia *corpo-mente*, *teoria-prática*, a concepção de uma área meramente *motriz*, o estigma de ser “pouco científica” e “mais prática”, dentre outros. Essa busca em se fortalecer e solidificar-se como área do conhecimento, fundamentada sobre uma base epistêmica mais alargada, para além das ciências médicas e biológicas, proporcionou mudanças significativas na Educação Física, inclusive na ampliação da formação de seus profissionais, agora ocupando as pós-graduações noutros campos do saber, inclusive nas áreas tecnológicas, com a criação de ferramentais específicos para se trabalhar e pesquisar os conhecimentos pertinente a ela.

Ao fazermos esta reflexão sobre a Educação Física, e delimitando o período correspondente aos anos 80, não estamos com isso desconsiderando que precisaremos nos reportar a períodos anteriores da história para fundamentarmos melhor nossos objetivos nesta pesquisa. Estamos apenas escolhendo um ponto cronológico de verdadeira significância para a área, tanto do ponto de vista epistêmico, quando histórico e científico, e que assinala um momento de ruptura paradigmática dentro dela.

Dando continuidade as nossas análise acerca do ponto de eclosão do conhecimento tecnocientífico, precisamos consideramos que os primeiros indícios desta revolução remontam mais longe ainda, durante o século XIX, onde já se apresentavam os embriões da *cibernética* nas obras de Clarck Maxwell[30], dos estudos iniciais da *física das partículas* de Roentgen, Rutherford e Curie[31], também das contribuições da *bioquímica* trazidos por Bunche[32], e dos fundamentos das *ciências sociais modernas* estabelecidos por Marx[33], dentre outras contribuições.

Todas as transformações supracitadas, criam a reboque, novas dificuldades e necessidades, que naturalmente vão emergindo de cada uma das áreas do conhecimento apresentadas, e cada uma delas será influenciada, significativamente, por estas transformações, dentro de suas próprias complexidades epistêmicas. Porém, isto torna-se estimulante para gerar reflexão sobre elas, fazendo com que uma parte significante, e porque não dizer, essencial, de cada uma delas, começam a ter suas bases epistêmicas estremecidas.

Este processo de *ressignificação epistêmica* também veio acontecendo nas últimas 4 décadas com a Educação Física, quando seus pensadores iniciaram uma reflexão sobre o seu *Ethos* pedagógico e social, a relevância cientificidade de seus conhecimentos, a credibilidade acadêmica. E com a chegada do século XXI, o das transformações e revoluções tecnológicas, a Educação Física também foi provocada a se repensar, enquanto área do conhecimento, neste novo mundo tecnocientífico. Essas transformações da sociedade contemporânea pontam para a necessidade urgente de mudança de postura epistêmica mais uma vez, exigindo reflexões sobre o lugar da Educação Física no contexto da cibercultura.

De acordo com Gama (2005, p. 165),

> O poder ontológico da tecnologia de construir a humanidade do homem, principalmente quando o escopo de seu alcance, passa a traçar as fronteiras da cibercultura que pouco a pouco vêm atuando sobre o campo dos esportes, dos jogos e das práticas lúdicas. (Grifos nossos).

Antropologicamente a história da evolução humana nos apresenta exemplos de que os povos sempre desenvolveram os mais variados recursos técnicos mediante

---

[30] Cf. The Scientific Papers of James Clerk Maxwell, Vol. I - Dover Publications, 2013. (English Edition).
[31] Cf. Halliday; Resnick, 1991.
[32] Cf. Jaenicke, 2007.
[33] Cf. Marx; Engels, 2009.

os desafios que o ambiente lhe impunha, se utilizando do que havia disponível no ambiente natural ao seu redor, confeccionando ferramentas e utensílios a partir de suas necessidades de sobrevivência, e isso caracterizava-se como uma *nova tecnologia* que era desenvolvida e incorporada pelos grupos sociais subsequentes.

Por isso, as tecnologias sempre estiveram ligadas e vinculadas as questão de *poder* entre os grupos humanos no transcorrer da história, pois o acesso a um novo instrumento, ferramenta inovadora, dava àqueles que às criaram, uma vantagem evolutiva diante dos que ainda não tinham tais recursos. Ribeiro (1999, p. 2) nos diz que, sob uma ótica antropológica, “a tecnologia sempre esteve vinculada a conflitos por poder e a discursos contraditórios, dada a capacitação que proporciona para a intervenção no real, potencializando diferenciadamente habilidades de indivíduo e grupos”. E ainda ressalta que:

> O controle do conhecimento e da tecnologia tem sido historicamente um trampolim para o acesso a exercícios de poder. Não por acaso sua história confunde-se fortemente com a história da guerra ou de elites guerreiras. A relação tecnologia/poder é de diversas formas tematizadas em estórias, mitos e ficção. Basta lembrarmos Caramurú ou filmes de invasões de tecno-poderosos alienígenas. Já os discursos contraditórios por eles gerados, frequentemente expressam as tensões criadas pela distribuição desigual de poder, mas remetem, igualmente, a um jogo de reflexos, de amor e ódio, entre o bem e o mal, o prazer e a dor, que as tecnologias permitem metaforizar (RIBEIRO, 1999, p. 2).

A partir disso precisamos considerar que a Educação Física já vem contribuindo com acadêmica e cientificamente, buscando ampliar os conhecimentos por ela construídos ao longo das últimas quatro décadas, num exercício primordial e coletivo, de reflexões e análises acerca do seu *Ethos*, como daquilo que define e descrever o conjunto de hábitos e crenças que constitui seu corpo de professores e profissionais, o seu lugar existencial, que lhe dá sentido ontológico, epistêmico e científico, como sendo uma área do conhecimento tão vasta e dinâmica. A Educação Física vem buscando consolidar, no seu *fazer* pedagógico, sua importância científica, social e cultural enquanto uma área do conhecimento para a sociedade contemporânea, e neste momento da história, terá de se *apoderar* e se *empoderar*, das novas tecnologias educacionais digitais para ampliar suas intervenções e contribuições.

Esse *Ethos* se refere ao espírito motivador das ideias e costumes que nos dá o poder de dizer, de anunciar, de construir um discurso, uma retórica acerca de quem nós somos na Educação Física, como um dos modos de persuasão, de

argumentação, numa perspectiva quase que Aristotélica, para nos levar a assumir o caráter de autoridade influenciadora na sociedade, conduzindo-nos aos outras componentes dessa construção indenitária, que são o ***logos*** (uso do raciocínio, da razão) e o ***páthos*** (uso da emoção), nesta tríade sentir-pensar-agir[34], que tão bem nos foi apresentada pela Professora Maria Augusta Salin Gonçalves, em uma de suas obras assim intitulada.

Como já foi citado anteriormente, os acadêmicos, professores e pesquisadores, desde o final da década de 80, estão repensando os paradigmas da Educação Física, a partir dos grandes impasses epistêmicos que foram surgindo com o fim regime militar que dominou o país por 21 anos, ininterruptos. Eclodindo o processo de redemocratização da sociedade brasileira, portanto, a 36 anos atrás, num esforço incansável, ininterrupto, sentindo, pensando e agindo na Educação Física em todos os lugares dos contexto sociais possíveis, seu pensadores estão tentando responder a questões que ainda são fundamentais para a Educação Física enquanto área do conhecimento, e que, teoricamente, ainda não foram capazes de respondê-las completamente: O que é a Educação Física? Qual seu lugar de intervenção? Ela forma e educa para quê?

Estas podem ser consideradas questões fundamentais para qualquer área do conhecimento que questiona a si mesma, sobre o seu papel científico e função social, e que potencialmente só podem ser respondidas pautando-se em referência e valores éticos. Toda a gama de conhecimentos necessários à Educação Física, e os que ela produz, também só adquirem sentido, se visualizados a partir da concepção de ser humano e de sociedade que ela quer ajudar a construir e consolidar. Desse modo, primordialmente, precisamos aqui buscar entender o nível científico e tecnológico em que se aplicam às teorias e práticas educacionais na Educação Física atualmente, e quais as reflexões e posições assumidas por ela, frente as novas tecnologias educacionais, por exemplo.

A Educação Física precisa posicionar-se mediante à complexidade com que as Novas Tecnologias se apresentam na contemporaneidade, exigindo de cada área do conhecimento, aprofundar reflexões acerca dos seus propósitos e fins, e da urgência em adotá-las nas suas intervenção profissionais nos dois campos de formação na área, a licenciatura e o bacharelado.

---

[34] Cf. Gonçalves, 2008.

Para França (2012, p. 38), é imprescindível:

> Compreender as Tecnologias em sua dimensão humana sensível, que contribui para a vivência de práticas crítico-humanizadoras, no sentido da valorização do desenvolvimento humano. Dentre outras possibilidades, as tecnologias apresentam-se: tecnologia clássica, tecnologia avançada, tecnologia da comunicação e tecnologia elétrica fundamental, as quais constituem e contribuem com os campos de conhecimento centrados nos avanços tecnocientíficos de processos e materiais criados na evolução humana, pelo uso de ferramentas das simples a ferramentas complexas. Portanto, fazer uso deste termo no plural significa compreendê-lo na sua antiguidade, atualidade, amplitude e complexidade, que se apresenta como campo do conhecimento. (Grifos nossos).

Para a autora, faz-se necessário que anunciemos ao mundo e a academia, que nós da Educação Física falamos desse nosso lugar de existir, e é neste contexto que precisamos buscar compreender o papel das tecnologias dentro das nossas intervenções pedagógicas e profissionais, pois nosso material de trabalho é o *corpo*, e deve ser a partir dele, que precisamos refletir no "*como*" iremos nos utilizar dessas tecnologias para desenvolvermos nossas ações pedagógicas.

Precisamos considerar que as tecnologias constroem e (re)constroem, constantemente, a realidade em que vivemos, numa velocidade como nenhuma outra estrutura criada pelo ser humano antes foi capar de fazer, e que elas foram pensadas e idealizadas com esta função. E cabe aqui nos questionarmos se estas mudanças tão velozes, abruptas, estão contribuindo para nossa humanização e emancipação, e se está nos estimulando a aguçarmos nossa capacidade crítica-reflexiva sobre a realidade em que vivemos e sobre nós mesmos. (FRANÇA, 2012, p. 42.)

Nosso intuito aqui, no entanto, não é tentarmos responder a estas questões, pois sabemos que é impossível tal façanha, se é que teoricamente isso seria possível, pois incorre numa discussão epistêmica ampla e profunda, mas tão somente, lançar provocações acerca da "real identidade pedagógica, acadêmica e científica" da Educação Física, construída historicamente dentro do confronto entre as classes desfavorecidas contra as classes dominantes, na busca incessante por acesso ao conhecimento, como nos lembra Ponse (2000).

Para melhor organizar o pensamento, vamos dividir nossa reflexão em três momentos: no primeiro momento, trazer os referenciais históricos para pensamos o entendimento sobre *corpo* que ainda reproduzimos, e sua relação com o *fazer-técnico* do gesto esportivizado, ainda muito presente nas aulas de Educação Física; no segundo momento, pontuar questões referentes as mudanças ocorridas no espaço

escolar contemporâneo, advindas das tecnociências e suas implicações na Educação Física, e no terceiro momento, quais as perspectivas da Educação Física para o século XXI.

Como propomos, inicialmente se faz necessário recordarmos que a gênese da Educação Física no Brasil se formulou no final do século XVIII, a partir das mais variadas contribuições do pensamento eurocêntrico sobre o entendimento de corpo, movimento, saúde, e que sofreiam mudanças profundas já no início do século XX, com a introdução dos *esportes modernos*, e em especial a modalidade *futebol*, que poderíamos chamar de exemplo antológico, quando se cria a alcunha para o Brasil da "*pátria de chuteiras*", o que direcionou a forma como a sociedade brasileira olha para a Educação Física enquanto área do conhecimento. É neste momento que a introdução da técnica, de um *fazer-técnico* através do *movimento* de *esportivização*, passaram ser o central na prática pedagógica da Educação Física brasileira.

A Educação Física para a orientar educacionalmente, como o próprio termo nos diz "atividade prática humana no sentido estreitamente utilitário", dentro dos contextos escolares da época, sem nenhuma reflexão sobre elas, sobre sua importância, seus valores, o que é bem diferente da *práxis*, compreendida pelos gregos como "atividade consciente objetiva, ação reflexiva de interpretação do mundo*"*, sem a concepção e o caráter estritamente utilitário (VÁZQUES, 2007).

Compreendo que dissertar sobre uma "Educação Física Escolar da teoria à prática", é essencialmente um exercício de resgate da significação semântica das palavras *teoria* e *prática*, e como estes significados se constroem no contexto histórico educacional, quando se atribui a uns a função de exercer "*um pensar-intelectual*", e outros um "*fazer-corporal*". E dentro destas realidades postas social e culturalmente na educação, à Educação Física caberá a segunda função, a do "*fazer-corporal*", como se os movimentos, a gestualidade e expressividades corporais, não pudessem ser analisadas, refletidas, contextualizadas e entendidas pelas vias complexas da corporeidade humana, e não fossem dignas de um pensar intelectual, também. Será neste contexto, por assim dizer, *descontextualizado*, *desconfigurado*, *desterritorializado*[35], e por muito tempo, também, *despedagogizado*, foi que historicamente, construída, e constituída a Educação Física.

---

[35]Cf. Deleuze; Guattari, 1995; Gomes, 2002; Guattari; Rolnik, 1986; Haesbaert, 2002; Lefebvre, 1991. Idem, 2008.

A Educação Física assume um *fazer-técnico* para cuidar apenas do corpo, e passa a existir nos contextos escolares desde os primeiros anos da existência histórica da educação brasileira do século IX. Possivelmente foi ela, uma das poucas áreas do conhecimento que, ao nascer, já correspondíamos aos princípios fundantes da revolução industrial: a *mecanização*. A engenhosa *máquina corporal* humana, que foi o espaço desbravado pelos anatomistas do séc. XVII e XVIII, quando a anatomia deixava para traz sua condição de prática proscrita, a ela atribuída pelos poderes clericais e imperiais, e passa ao status de ciência, será o lugar de domínio e intervenção da Educação Física.

As novas descobertas da Física, especialmente a termodinâmica, e da fisiologia do século XIX, legitimarão, por exemplo, o discurso higienista, que adotou a estratégia da metáfora do "*motor humano*" para realizar seus objetivos, também serão conhecimentos acolhidos como base epistêmica na Educação Física. E ao corpo humano é atribuída pelos anatomistas a condição de *"máquina precisa",* que funciona â exemplo de um relógio, como também foram pensadas todas as estruturas tecnológicas criadas na revolução industrial. Gois Junior e Simões (2011) nos dirão que "a metáfora da máquina humana formou parte da estratégia de popularização dos novos hábitos higiênicos", o que acabou se materializando em métodos ginásticos militares e escolares usados durante muitos anos pela Educação Física em suas intervenções pedagógicas.

Será neste período que a sociedade capitalista crias suas normas disciplinares de controle e de vigilância[36]mais rígidas para domesticar as massas, como nos lembra Foucault, para que os *corpos* correspondam as normas sociais vigentes impostas pelas emergente sociedade moderna industrial.

Segundo o historiador francês André Alba (1986), com a revolução industrial, países como Inglaterra e França saíram da condição de países agrícolas para a condição de industrializados, gerando uma urbanização sem planejamento, fazendo nascer com isso grandes problemas sociais como as epidemias e a violência, por exemplo. As políticas públicas de saúde e educação não davam conta da quantidade de trabalhadores que migravam dos campos para as cidades.

Ainda nos utilizando dos estudos históricos sobre a Educação Física, Gois Junior e Simões (2011) nos dirão que no século XVIII a Educação Física foi

[36] Foucault, 1987.

influenciada por educadores médicos e militares, respondendo mais fortemente ao chamado das ciências médicas, tendo o *corpo biologizado* como o maior referencial teórico, onde cada seguimento ofereceu um ideário que se mesclou, dando origem as primeiras teorias da Educação Física, e consequentemente, nasceram também, a pedidos dos governos da época, planos e métodos de ensino, dando início a profissionalização na área.

Os métodos ginásticos sueco, alemão, francês e o esportivo inglês serão experenciados pela Educação Física brasileira, que ainda não era chamada pelo nome "Educação Física", e sim de "*gymnástica*", nos legando uma gama rica de conhecimentos e experimentações teóricas, proporcionando a transição para o patamar que a identificamos hoje. Porém, será mais precisamente no século XIX que o corpo e seus cuidados serão colocados em pauta, onde começarão as tentativas de identificar sua importância e seus limites.

Para muitos pensadores do final do séc. XIX, o corpo era um *pedaço de matéria*, um *feixe de mecanismos*, visão que será profundamente modificada na chegada do século XX, que reinventará teoricamente o corpo, primeiramente através da psicanálise com Freud, nos dizendo que "o inconsciente fala através do corpo", depois com o pensamento do filosófico de Edmund Husserl, quando constrói a tese de que "o corpo humano é o berço original de toda significação", e influenciará da fenomenologia ao existencialismo, a concepção elaborada pelo filósofo fenomenólogo Maurice Merleau-Ponty do corpo como "*encarnação da consciência*", e por fim, o corpo emergiu do terreno da antropologia, a partir das experiências vividas pelo sociólogo e antropólogo Marcel Mauss durante a primeira guerra mundial, quando comparou a marcha de soldados ingleses e franceses, e identificou diferenças gestuais, criando assim a categoria de "*técnicas corporais*". Como nos dizem os historiadores do corpo, Corbin, Courtine e Vigarello, veremos que no início do século XX, o corpo será ligado ao *inconsciente*, amarrado ao sujeito e inserido nas formas sociais da cultura.

E por fim, e não menos importante, no final da década de 60, o slogan "*Nosso corpo nos pertence*" será cunhado pelos movimentos feministas que protestavam contra as leis que proibiam o aborto, e logo em seguida o mesmo slogan será utilizado pelo movimento homossexual, que lutava pelo reconhecimento dos mais diversos gêneros, que passaram a pensar seu próprio corpo, sendo assim, o corpo é colocado do lado das mais diversas categorias oprimidas e marginalizadas na sociedade.

No tocante as mudanças ocorridas no espaço escolar contemporâneo advindas das *tecnociências*, inicialmente precisamos considerar que é questão *sine qua non* é que todos nós, sem exceção, buscarmos compreender o fenômeno da Cibercultura na sua complexidade, no seu dinamismo, e tudo o que está a ela associado.

A palavra “cibercultura” provém da junção das palavras *cibernética* e *cultura* – onde o prefixo "*Ciber*" seria o diminutivo de cibernética. Essa expressão possivelmente criada e desenvolvida pela engenheira, informata e empresária estadunidense Alice Hilton em 1964, marca o início de um novo ciclo de desenvolvimento tecnológico, baseado na expansão dos maquinismos informáticos e de processamentos de dados e desenvolvimento de redes de comunicação (RÜDIGER, 2013, p. 8).

Num artigo intitulado “Homem-máquina: desconfianças de um corpo pós-humano”, Jader Luiz Rama (2012) nos esclarece que “desde os primórdios da ficção científica, já é presente a desconfiança em relação a “um outro ser, ao outro tecnológico”, recorrente em muitas produções anteriores” (p. 65), e que as próprias histórias transitam, inicialmente, do “surgimento fantástico de máquinas inteligentes, e em sua relação amistosa com os humanos, ao futuro dominado pelas máquinas em sua expansão” (p. 66). Há sempre a ideia de que a “conexão/relação” com as máquinas será tão cotidiana e intensa, que elas se tornarão extensões dos nossos corpos, e será difícil distinguirmos, onde termina o corpo e onde começa a máquina.

Os espaços escolares estão sofrendo estas mudanças nas estruturas do *tempo* e do *espaço* pedagógicos influenciados pela cibercultura, e uma das coisas que mais se evidencia no cotidiano social e cultural na contemporaneidade, é a presença de uma gama de aparatos e aparelhos tecnológicos que permeiam, basicamente, todas as relações humanas, inclusive a vida de crianças e jovens em idade escolar. Indiscutivelmente, nós humanos estamos *in-corporando* novos hábitos, práticas, ritos sociais, culturais, políticos, espirituais, que servirão de lastros para nos identificarmos enquanto indivíduos e coletividade, e tudo isso perpassa pela dimensão mais primitiva, mais ontológica, mais expressiva e mais dependente da nossa existência: o *corpo*.

Há uma crescente participação das pessoas nas chamadas redes sociais, que são identificadas tecnicamente como sendo estruturas sociais compostas por pessoas ou organizações, conectadas por um ou vários tipos de relações, que compartilham valores e objetivos comuns, onde as pessoas personificam-se em novas identidades

corporais, identificadas como “avatares”, onde passam a vivar dentro de ambientes virtuais que vão na contramão de suas realidades físicas. Estas novas tecnologias em rede se colocam sempre aberturas a todos, possibilitando assim, relacionamentos horizontais e não hierárquicos entre os participantes, que oferecem uma infinidades de recursos diversos e dinâmicos para os que acessam, desde a um simples anúncio de uma produto comestível, os *I-Food*, até às comunidades virtuais à exemplo das *Second Life*- [37].

Olhar a atual realidade social sem identificar nela a presenças de objetos, artefatos tecnológicos[38] fazendo parte da paisagem física do planeta, da cotidianidade do trabalho, da escola, do esporte e do lazer, da religiosidade, da sexualidade, é uma condição quase que impossível, do ponto de vista da realidade prática.

Na obra intitulada “Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais”, de 2011, os pesquisadores John Palfrey e Urs Gasser nos dirão que para os jovens em idade escolar, por exemplo, as novas tecnologias digitais - computadores, telefones celulares, tablets, iPods, são os principais mediadores das conexões humanos-com-humanos, onde eles levam a vida tantos nos espaços online quanto off-line.

As práticas esportivas e de lazer convencionais estão sendo substituídas por atividades virtuais, de simulação, de realidade virtual e realidade virtual ampliada. Muitas vezes vemos nas quadras de esporte dentro das escolas nos horários de recreio e da aula de Educação Física, crianças e jovens cada vez mais conectados aos seus celulares, sentados nas arquibancadas e nos pátios, abdicando das práticas corporais convencionais.

Estamos assistindo uma mudança radical e veloz na estrutura da Escola como nós há conhecemos, por uma outra forma de escola, mais tecnologizada: “A escola seria, então, uma máquina antiquada? pergunta a professora Paula Sibília em seu livro “Redes ou Paredes – a escola em tempo de dispersão”, onde ela nos traz uma discussão sobre a força da presença das tecnologias modificando os costumes e hábitos escolares na contemporaneidade. Ela afirma que não é muito difícil verificar

---

[37] O *Second Life* (também abreviado por SL) é um ambiente virtual e tridimensional que simula em alguns aspectos a vida real e social do ser humano. Foi criado em 1999 e desenvolvido em 2003 e é mantido pela empresa Linden Lab. O nome "*Second Life*" significa em inglês "segunda vida", que pode ser interpretado como uma vida paralela, uma segunda vida além vida "principal", "real". Lá, você poderá ter uma vida parecida com a real, com um verdadeiro ambiente 3D. <https://www.lindenlab.com/>

[38] Cf. Felinto, 2005.

que, aos poucos, essa aparelhagem vai se tornando incompatível com os corpos e as subjetividades das crianças de hoje.

Então diante desse fato precisamos questionar: E a Educação Física onde fica neste contexto? E as suas intervenções práticas como serão realizadas? Como deverá ser a relação como a cibercultura e suas novas tecnologias? O brincar está sendo virtualizado, as práticas corporais estão sendo virtualizadas?

Precisamos considerar que nenhuma proposição que venhamos apresentar na atualidade para nossa intervenção no espaço da Educação Física Escolar poderá passar sem esta discussão, que já nos é muito cara e distante, pois não estamos vendo discussões sobre a cibercultura, sua complexidade, abrangência, e sua interferência na própria Educação Física. Os Exergames (EXG)[39], *E-Sports*[40], os ciberatletas, os ciberjogos já são uma realidade e estão modificando profundamente a nossa dimensão de corpo e corporeidade quando abdicamos do mundo real para buscarmos a diversão, o lazer, o esporte, a dança no virtual.

Pierre Lévy (2011) nos esclarece que a origem do termo “virtual” no latim *virtualis,* que se deriva de *virtus*: força, potência, e que este novo estado de existir *não-tangível*, não pode ser considerado uma oposição ao existir “real”, daquilo que é tangível, mas uma forma diferenciada de construir uma *nova corporeidade virtualizada*. Desta forma uma entidade virtualizada está sempre sujeita a reconfigurações e atualizações, o que para o autor se traduziria em complexificações da realidade.

Quando partimos para analisar a legislação vigente da Educação Brasileira, e acessamos a nova Base Nacional Comum Curricular - BNCC (BRASIL, 2018), identificamos que já aparece modificações que tem relações com a presença das novas tecnologias nos conteúdos programáticos. No texto original identificamos que um dos novos conteúdos propostos que aparecem como obrigatório à ser aplicado em aulas de educação Física estão os jogos eletrônicos, que devem ser aplicados no 6º e 7º Ano do Ensino Fundamental, onde se exige as seguintes habilidades: Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários; Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em

[39] Cf. Baracho, 2012.
[40] Cf. http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/#o-que-e-esports

função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos.

Como está registrado nos documentos regulamentadores da educação brasileira, e em particular a antiga Base Nacional Curricular (BNC, 2018), o conteúdo *jogo* sempre se fez presente como um dos cinco grupos de conteúdo a serem aplicados na Educação Física, e estava associado ao conteúdo brincadeira. Mas agora, temos mais um conteúdo associado aos jogos tradicionais, que são os *Jogos Eletrônicos*:

> Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BNCC, 2018)

Sabe-se que o jogo sempre foi utilizado como recurso didático por várias áreas do conhecimento, em particular pela Matemática, dentro dos espaços educacionais. E essa ferramenta Jogo foi se ampliando e abrindo novas possibilidades de pedagogização em outras áreas do conhecimento escolar. Mas as experiência pedagógicas no campo da Educação Física mostram que ele, o Jogo, foi sendo incorporado tardiamente nas práticas pedagógicas da Educação Física Escolar, ficando em terceiro plano sua utilização por partes do professores da áreas, que sempre optaram por modalidades esportivas, o que começou a mudar drasticamente, com a presença dos jogos eletrônicos.

Este momento pode ser considerado, historicamente, o momento em que a relação das tecnologias com a Educação Física, basicamente começou no século XX, e permanece se expandindo até o presente momento, e que irá marcar uma mudança de comportamentos e hábitos por parte dos alunos, quando se identifica nas escolas que, eles passaram a deixar de participar das aulas de Educação Física Escolar e assumiam a posição de crianças-passivas-jogadoras diante das telinhas de vidro do celular e do tablete, surgindo assim, as primeiras vivências corporais no ambiente virtual, numa relação inicialmente hibrida dessa experiência corporal com o virtual.

De acordo com Fernando (2017, p. 04):

> O mundo evoluiu e todas as suas dimensões acompanham a evolução. Cabe aos professores entender as novas perspectivas e as mudanças ocorridas para saber lidar criticamente com o “novo”, caminhando junto à modernização

> do mundo e suas dimensões, buscando aprender, manusear as novas ferramentas e tecnologias, socializar-se e dominar tais ferramentas de comunicação, levando as mudanças e novidades tecnológicas do mundo para a área educacional, inserindo e orientando os alunos na utilização de tais ferramentas e as utilizando a favor do ensino.

As ponderações que precisamos fazer acerca da presença constante das tecnologias diversas no campo da Educação e da Educação Física, devem seguir por um caminho que possibilite o nosso entendimento sobre a cibercultura, pois, ela é o plano central de nossas análises, e é dela que surgem as mais variadas subcategorias (*ciberjogos, ciberatleta, cibercompetição, cibersegurança, cibercidades, ciberterrorismo, ciberpunk* etc.), que estão sendo estudadas em diversas áreas do conhecimento. Mas, percebemos inicialmente que a Educação Física está muito distante dos conhecimentos atrelados a cibercultura, mesmo que sofra suas interferências diretamente no concernente as exigências pedagógicas impostas pelo atual marco legal da educação brasileira.

Para Baracho, Gripp e Lima (2012, p. 122):

> O professor de educação física precisa estar preparado para se relacionar e dialogar com os alunos que emergem com essa nova cultura. Porém, é indispensável manter visão crítica sobre o uso das tecnologias digitais, não considerando o virtual como substituto imediato do real, mas sim como um desafio de incorporação de uma nova linguagem, que amplia e recria as possibilidades das práticas corporais na cibercultura.

Por identificarmos que o trato com os conhecimentos das novas tecnologias já fazem parte do cotidiano pedagógico da Educação e da Educação Física, estamos direcionando nosso olhar investigativo para as Instituições Federais de Ensino Superior (IFES) da Região Nordeste, que formam os professores e profissionais de Educação Física, no intuito de identificarmos qual a percepção dos docentes dessas instituições têm acerca da interferência e contribuição dessas novas tecnologias na formação dos acadêmicos da área. Investigar se eles, enquanto docentes da Educação Física no ensino superior, já se apoderaram desses conhecimentos tecnocientíficos, e os *In-Corporaram* em suas práticas pedagógicas.

2.3 Os possíveis impactos da cibercultura nas questões do corpo.

Várias produções no campo da Educação são relevantes quanto à compreensão das mudanças e reconfigurações pelas quais passam o espaço

educacional na contemporaneidade sob a influência das Tecnologias Educacionais Digitais[41], e consequentemente as repercussões sobre os indivíduos, e sobre o corpo, em particular, enquanto lugar de aprendizagem. Recorrendo a Santos et al. (2008, p. 408) para situar e contextualizar a questão que propomos investigar, quando ele afirma que “O corpo conta uma história. Cada corpo, inserido numa determinada época e grupo social conta a história política, social, cultural e econômica do seu tempo”.

O autor ainda nos diz que:

> O corpo socializado apreende os usos das técnicas corporais de acordo com o contexto cultural onde se encontra inserido. Independentemente da época em que estamos inseridos, somos um corpo dentro de uma comunidade com determinados hábitos culturais, usos e costumes, com uma determinada linguagem e percepção da realidade. (SANTOS, 2008, p. 409).

Essas observações trazidas pelo autor supracitado, nos estimula a pensarmos o fenômeno da cibercultura enquanto uma força influenciadora e modeladora, não só dos meios sociais e culturais, como também, e a partir destes, das expressões e configurações de *corporeidades* que estão sendo construídas a reboque destas mudanças. Pois, as dimensões de nossa corporeidade só existem dentro das relações construídas nos contextos socioculturais, e se transformam, também, quando estas se modificam.

Quando partimos para a concepção de corpo, a história nos mostra que ela sofreu variações no decorrer do tempo, e vários discursos teóricos a ele atribuído, inclusive o da subjetividade, influenciaram na forma de conceituar e identificar as práticas corporais. Os estudos históricos acerca do corpo contribuem na compreensão dessas variações como destaca Le Goff e Truong (2006, p. 10):

> A concepção do corpo, seu lugar na sociedade, sua presença no imaginário e na realidade, na vida cotidiana e nos momentos excepcionais sofreram modificações em todas as sociedades históricas. Da ginástica e do esporte na Antiguidade Greco-romana ao ascetismo monástico e ao espírito cavalheiresco da Idade Média.

O uso social do corpo tem se alterado ao longo dos tempos. Elias (1994) afirma que a socialização e educação do corpo estão associadas ao surgimento das

[41] Cf. Kenski, 2008; Jambeiro; Ramos, 2002; Maia, 2007; Panágio; Godoi; Silva, 2016.

condições sanitárias. Santos (2008, p. 409; 412) fala numa "*cartografia corporal"* afirmando que "o corpo humano é aquele que mais se relaciona com o lugar que ocupa, logo, são muitas as trajetórias e as relações que o corpo assume", "[...] principalmente na comunicação social; nos desenhos animados, à porfia do boneco mais estrambólico e do enredo mais absurdo; no cinema, embalado pelos efeitos especiais; na publicidade, ávida de efeitos de choque e de surpresa; enfim, no ciberespaço, nos sites, nos videoclipes e nos videojogos". Já Gonçalves (2004, p. 129) afirma que "[...] o corpo disforme ou grotesco, está presente em todas as sociedades, nas festas, na religião, na arte, na cultura, na política, na literatura, entre outros', e que este fenômeno está a expandir-se.

Pensando num modo de abrangência relacional que liga cibercultura e corpo, e diante da própria colocação acima ficamos a indagar: O que é hoje a nossa corporeidade na contemporaneidade? Em síntese Santos afirma que "[...] ela é, sem dúvida o resultado dos avanços científicos, tecnológicos. [...] O corpo é uma realidade presente na interação com os outros, nas vivências e experiências que caracterizam o percurso de vida de cada um" (2008, p.412).

Assim, para tentarmos trazer contribuições teóricas que possam nos orientar sobre o percurso por nós idealizado para desenvolvermos esta tese, pautando o estudo do corpo, apresentaremos algumas contribuições do campo da Antropologia Filosófica, quando esta trata de definir personificações antropológicas identitárias do ser humano no transcurso de sua história, a partir de alguns pensadores desta campo do saber.

Nos utilizando das contribuições do historiador e filósofo italiano Battista Mondin (1980) na sua obra "*O homem, que é ele?*", onde ele nos apresenta questões sobre a busca incessante do ser humano pelo seu *Eu existencial* e sua *Real identidade*, centramos nossa atenção na construção de uma *fenomenologia do homem* apresentada pelo autor e dividindo-a em 10 partes, à saber: 1. A Dimensão Corpórea do Homem (*Homo Somáticos*); 2. A Vida Humana (*Homo Vivendis*); 3. O Conhecer Sensitivo e Intelectivo (*Homo Sapiens*); 4. Vontade – Liberdade – Amor (*Homo Volens*); 5. O Problema da Linguagem (*Homo Loquens*); 6. A Dimensão Social e Política do Homem (*Homo Socialis*); 7. A Cultua e o Homem (*Homo Culturalis*); 8. O Trabalho e a Técnica (*Homo Faber*); 9. O Jogo e o Divertimento (*Homo Ludens*), e por fim, 10. O Homem e a Religião (*Homo Religiosus).*

Nosso intuito com o uso do pensamento de Modin não é fazer nenhum discurso ensaístico de antropológica filosófica, pois metodologicamente nem é esta a proposta desta pesquisa, mas tão somente, fundamentar as questões que desejamos aprofundar sobre a categoria *corpo* no decorrer da pesquisa.

Particularmente queremos apenas nos debruçar exclusivamente sobre a primeira dimensão apresentada por Mondim, a Dimensão Corpórea do Homem (*Homo Somáticos*), por considerarmos que ela é essencial, no sentido ontológico, para a discussão sobre corpo que queremos desenvolver, e por ser ela a dimensão primaz, e é dela que todas as outras dimensões do corpo se derivam.

O autor destaca que no transcorrer da história e do pensamento humano, foram construídas muitas reflexões filosóficas sobre o corpo, a exemplo das feitas por Platão, Aristóteles, Santo Agostinho, Santo Tomás, Descartes, Spinoza, Leibnitz, Nietzsche, Heidgger, Sartre, Merleau-Ponty dentre outros. (MONDIM, 1980, p. 27).

Ele esclarece que cada um destes pensadores trará uma reflexão específica sobre a dimensão de corpo, a partir das compreensões filosóficas de suas épocas, e em específico, salvaguardando os *existencialistas*, os outros não considerarão o corpo em si mesmo, mas o verão em relação com a alma, e de certo desconsiderarão reflexões antropológicas sobre ele.

Ele ainda pontuará nesta dimensão do *Homo Somáticos* questões sobre:

a) Propriedades do Corpo - considerando que “o conhecimento que a ciência tem do corpo humano é ainda muito limitado e imperfeito” (p. 31), mesmo já tendo a humanidade chegado ao século XXI, e o que continua nos assustando e nos encantando, é a precisão e a perfeição de mecanismos atuando conjuntamente no corpo;

b) Funções da Corporeidade em Geral - onde discute as descobertas sobre as multiplicidades somáticas do corpo, entendendo que esta “*somaticidade* é componente fundamental do existir, do viver, do conhecer, do desejar, do fazer, do ter, etc., ou seja, o corpo é componente essencial do homem” (p. 32);

c) Função Mundanizante – esta será profundamente estimulada pala somaticidade, mundanizando o homem e o fazendo *ser-no-mundo*, e “é por obra do corpo que o homem faz parte do mundo; ele se reconhece constituído dos elementos do mundo, sujeito às mesmas sortes e às mesmas leis, por causa do seu corpo” (p. 33), compreensões estas que não foram ignoradas pela filosofia clássica, mas que,

para o autor, ganharam nova clareza e profundidade a partir dos estudos existencialistas de Heidegger, Sartre e Merleau-Ponty;

d) Função Epistemológica - o autor esclarece que “os estudos recentes mostraram que a contribuição da *somaticidade* ao conhecimento (função gnosiológica) é muito mais vasta e importante do que se admitia na filosofia clássica”, e “uma intencionalidade primitiva, inata, reside em nosso corpo e não cessa de libertar-se em direção às diversas partes do universo” (p.34), fatos que foram bem evidenciados pelos fenomenólogos contemporâneos;

e) Função Econômica ou de Posse - o corpo desenvolveu também uma função insubstituível ao ato de *possuir*, pois ele é antes de tudo indispensável para possuir existência, porque “Existimos possuindo um corpo, e quando morremos, paramos, deixamos de existir” (p. 36), pois, tudo aquilo com os quais entramos em contato através do nosso corpo, passa a ter um registro somático nele;

f) Função Ascética - o corpo será apresentado às experiências ordinárias do existir no mundo, e estará diretamente envolvido, em boas e más ações, seja nos vícios e nas virtudes, e “não há, pois, nenhuma dúvida que o corpo tenha uma função capital a desenvolver, também, em relação ao *ascetismo* e à *vida espiritual*” (p. 37), e por fim,

g) Função das Implicações Onto-Antropológicas do Corpo – sobre esta função, o autor esclarece que “sem a *corporeidade* o homem não é mais homem, porque não pode mais realizar muitas atividades que são tipicamente suas, como o *sentir*, o *falar*, o *cantar*, o *jogar*, o *trabalhar*, etc.” (p.38). Finaliza dizendo que, “todavia, eu sou mais infinitamente do que me consente ser o meu corpo. Há dentro de mim coisas que me fazem superar os confins que me são prescritos pelo corpo.” (p.39).

Considerando todas as contribuições do autor supracitado, compreendemos que o ser humano é um ser por essência inacabado, em constante construção de sua existencialidade corporal e espiritual, que está sempre aberto para *sentir-se mais, tornar-se mais*, *fazer-se mais,* um algo novo sempre. E a partir destas reflexões, compreendemos que é importante pensarmos nas possibilidades e potencialidades humanas trazidas pelas novas estruturas complexas das tecnociências (cibernética, eletrônica, mecatrônica, robótica, ciborgologia, inteligência artificial, biotecnologia, nanotecnologia etc.) para a ampliação e reconfiguração antropológica desse novo ser humano do século XXI, possibilidades estas, potencializadas pela presença da cibercultura.

Em contrapartida à estas possibilidades de ampliação desse ser humano do século XXI, precisamos considerar, também, que há um contraponto nesta questão da influência da cibercultura na dimensão corporal do ser humano contemporâneo. Há um processo em curso de desumanização do humano da sua antiga configuração biológica, como à conhecíamos, a partir de uma "*matriz sociotécnica*" (SIBÍLIA, 2009, p. 11)[42], em prol de um *humano novo*, surgido do tecnológico, do cibernético, do ciborgônico, do virtual.

Sibília afirma que:

> Afastado da lógica mecânica e investido pelo novo regime digital, os corpos contemporâneos se apresentam como sistemas de processamentos de dados, códigos, perfis cifrados, feixes de informação. Assim, entregue às novas cadências da tecnociências, o corpo humano parece ter perdido a sua definição clássica e a sua solidez análoga: inserido na era digital, ele se torna permeável, projetável, programável (SIBÍLIA, 2009, p. 19). (Grifos nossos).

Para alguns teóricos, há em curso um processo de *virtualização do humano*, em contraponto ao mundo real das contradições históricas, sociais e culturais que aprendemos a observar do humano ontológico. Há em curso uma perda significativa do sentido das coisas, da vida e da natureza, das subjetividades humanas. A sociedade tecnocapitalista está nos habituando, sistematicamente, a utilizar e consumir tudo que ela criou de forma acrítica, estabelecendo formas de convívio *tecnosocial* constante, estabelecendo relações de extremo distanciamento com a nossa natureza física, biológica, sensível e ontológica.

Talvez seja exatamente neste momento da nossa história contemporânea, onde possivelmente possa estar surgindo uma nova dimensão antropológica do homem no/do século XXI, um novo humano hibrido, emergindo a partir das relações com as tecnociências, fazendo nascer assim a dimensão do homem tecnovirtual, que aqui proporemos chamá-lo de ***Homo Virtualis***, e que, em nossa compreensão, incide diretamente sobre um ideário de corpo para o futuro, concebido e idealizado por um novo tipo de processo educacional, para tal idealização dessa corporeidade surgida do mundo tecnovirtual.

---

[42] SIBÍLIA, 2002.

3 FUNDAMENTOS E PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

> *E se o mundo não corresponde em todos os aspectos a nossos desejos é culpa da ciência ou dos que querem impor seus desejos ao mundo?*
>
> Carl Sagan

Este capítulo apresenta e explica as disposições metodológicas para a realização da pesquisa. Vem no intuito de possibilitar a construção do conhecimento acerca da nossa leitura da realidade no que tange alguns aspectos da cibercultura e sua relação com a Educação Física a partir da percepção dos docentes de Educação Física das IES do Nordeste acerca dela.

3.1 Tipo de Pesquisa, Abordagem e a Opções Metodológicas.

A nossa pesquisa quanto ao tipo é uma abordagem qualitativa, preocupando-se, assim, com os aspectos da realidade, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais. De acordo com Minayo (2001, p. 22), a pesquisa qualitativa "[...] trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis".

Para Flick (2009, p. 19) compreender as necessidades de se utilizar "a pesquisa qualitativa é de particular relevância ao estudo das relações sociais devido à polarização das esferas de vida", quando nos deparamos com uma amplitude de possibilidades investigativa, dentre desse turbilhão de fenômenos sociais que ocorrem cotidianamente.

Flick ainda nos esclarece que:

> A mudança social acelerada e a consequente diversificação das esferas de vida fazem com que, cada vez mais, os pesquisadores sociais enfrentem novos contextos e perspectivas sociais. Trata-se de situação tão novas para eles que suas metodologias dedutivas tradicionais – questões e hipóteses de pesquisa obtidas a partir de modelos teóricos e testadas sobre evidências empíricas – agora fracassam devido à diferenciação dos objetos. Dessa forma, a pesquisa está cada vez mais obrigada a utilizar-se das estratégias indutivas. Em vez de partir das teorias e testá-las, são necessários "conceitos

> sensibilizantes" para a abordagem dos contextos sociais a serem estudados (2009, p. 21)

Percebe-se que os objetos de pesquisa se expandiram em suas dimensões e complexidade, mediante as mais diversas contextualizações sociais e culturais, que ora se presentam, nos contextos da modernidade e da pós-modernidade, onde suas localidades, temporalidades e situacionalidades não são mais as mesmas de outrora, fazendo com que as metodologias utilizadas por muitos anos para observá-los, abordá-los e pesquisa-los, necessitassem de ser ampliadas e expandidas na sua capacidade de inquiri-los, reconhecendo-se assim que, as limitações que ora se apresentam nas abordagens qualitativas "vem sendo adotadas como ponte de partida para uma argumentação no sentido de justificar a utilização da pesquisa qualitativa" (FLICK, p. 21)

Buscando evidenciar os aspectos essenciais dentro das pesquisas qualitativas, o autor supracitado, nos apresenta um quadro destacando as diferenças centrais que diferem à pesquisa qualitativa da pesquisa quantitativa, como exemplifica o quadro 1 abaixo:

Quadro 1 – Exemplo de aspectos da pesquisa qualitativa

Uma lista preliminar de aspectos da pesquisa qualitativa
➢ Apropriabilidade de métodos e teorias. ➢ Perspectivas dos Participantes e sua diversidade. ➢ Reflexividade do pesquisadores da pesquisa. ➢ Variedade de abordagens e de métodos na pesquisa qualitativa.

Fonte: Flick (2009, p. 23)

Esclarecendo sucintamente cada ponto acima exposto no quadro, inicialmente em relação à "Apropriabilidade de métodos e teorias", o autor diz que precisamos compreender que "as disciplinas científicas utilizaram padrões metodológicos definidores para distinguirem-se umas das outras [...]" (p. 23), e com o transcorrer das mudanças científicas ao longo do tempo, ocorreu que "nesse processo de estabelecer-se como com disciplina científica, os métodos tornaram-se pontos de referência para a verificação da adequação de ideias e de questões para a investigação empírica" (p. 23), e nos orienta que "a adoção de métodos abertos à complexidade de um tema de pesquisa é também uma maneira de resolver temas incomuns, com pesquisa qualitativa.

Agora sobre a “Perspectivas dos Participantes e sua diversidade”, nos dá um exemplo das pesquisas realizadas acerca de doenças mentais, e de como existem neste tema, uma infinidades de variáveis que envolvem, não só a pessoa acometida da problemática mental, mas todo o entrono dela, como por exemplo seus familiares, o ambiente em que está inserida e as relações construídas nestes. Então, em si tratando de uma pesquisa qualitativa que trate do tema “doenças mentais”, faz-se necessário “demonstrar a variedade de perspectivas – do paciente, de seus familiares, dos profissionais – sobre o objeto, partindo dos significados sociais e subjetivos a ele relacionados” (p. 24). Ressalta que os pesquisadores qualitativos devem considerar que seus estudos destacam os conhecimentos e as práticas do participantes da pesquisa por ele realizada.

Sobre a “Reflexividade do pesquisadores da pesquisa”, o autor ressalta que “de modo diferente da pesquisa quantitativa, os métodos qualitativos consideram a comunicação do pesquisador em campo como parte explícita da produção do conhecimento, em vez de simplesmente encará-la como uma variável a interferir no processo” (p. 25). A partir dessa compreensão, precisamos entender que “a subjetividade do pesquisador bem como aqueles que estão sendo estudados torna-se parte do processo da pesquisa” (p. 25), e que:

> As reflexões dos pesquisadores sobre suas próprias atitudes e observações em campo, suas impressões, irritações, sentimentos etc., tornam-se dados em si mesmos, constituindo parte da interpretação e ação, portanto, documentadas em diários de pesquisa ou em protocolos de contexto (p. 25).

Sobre a “Variedade de abordagens e de métodos na pesquisa qualitativa”, o autor nos dirá que precisamos compreender e a pesquisa qualitativa como uma possibilidade metodológica que “não se baseia em um conceito teórico e metodológico unificado. Diversas abordagens teóricas e seus métodos caracterizam as discussões e práticas da pesquisa”, onde “pontos de vista subjacentes constituem o primeiro ponto de partida” (p. 25). Destaca que “essa variedade de abordagens é uma consequência das diferentes linhas de desenvolvimento na história da pesquisa qualitativa, cujas evoluções aconteceram, em parte de forma paralela e, em parte. de forma sequencial.

Quanto à classificação da pesquisa, com base nos objetivos, reafirmamos adesão conceitual à pesquisa do tipo exploratória, onde de acordo com Gil (2008, p.

27), é a pesquisa que “tem como principal finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores”.

Ainda nos utilizando de Gil (2008), a maior parte destas pesquisas envolve um levantamento bibliográfico e documental, além de entrevistas com pessoas que tiveram experimentações práticas com o problema pesquisado. Realizamos os procedimentos assim descritos pelo autor em nossa pesquisa: realizamos tanto o levantamento bibliográfico e documental, como também, as entrevistas semiestruturadas.

No processo de mensuração dos dados obtidos, de forma analítica, buscamos desvelar as interconexões entre os fenômenos, bem como, as relações das partes com a totalidade, a historicidade dos acontecimentos, as contradições sociais e as situações culturais.

Diante da atual complexidade em que vive a sociedade contemporânea, qual seria a importância da pesquisa nesse contexto, em que tantas e diferentes metamorfoses atingem a sociedade e suas formas de subjetivação? O que é pesquisar? Como se pesquisar? Quais as ferramentas metodológicas mais adequadas? E com o advento das novas tecnologias, como é fazer pesquisa? As novas ferramentas tecnológicas facilitam o ato de pesquisar?

Ao definirmos pesquisar sobre os aspectos relacionados à cibercultura e sua influência na Educação Física, buscamos inicialmente desvelar os percalços dessa relação, partindo da análise inicial acerca da complexidade do entrelaçamento dessas duas dimensões do conhecimento humano. De um lado a cibercultura como o lugar potencializador das vivências com os campos tecnológicos e informacionais, lugar eminentemente artificial e subjetivo, proporcionando, cada vez mais, uma cultura das experimentações humanas na dimensão do virtual, e do outro, a Educação Física, lugar eminentemente humano e objetivo, potencializador das experimentações corporais humanas mais diretas, da dimensão do real tangível.

Estas e outras questões são algumas das que surgem quando decidimos desenvolver uma pesquisa, em qualquer nível de formação em que nos encontramos, e precisamos compreender que elas são fundamentais para irmos lapidando a nossa compreensão da importância do documento que será escrito por nós, e quais contribuições ele poderá dar a sociedade.

Nos utilizando das contribuições de Umberto Eco, na obra intitulada “Como se faz uma tese”, da edição de 2012, o referido autor nos deixa pelo menos 2 orientações importantes para podermos refletir sobre a construção de uma tese. Ele nos diz que:

> Pode-se preparar uma tese digna mesmo que seja numa situação difícil que se ressente discriminação remotas ou recentes; Pode-se utilizar a ocasião da tese (mesmo se o resto do curso universitário foi decepcionante ou frustrante) para recuperar o sentido positivo e progressivo do estudo, entendido não como coleta de noções, mas como elaboração crítica de uma experiência, aquisição de uma capacidade (último para o futuro) de identificar os problemas, encará-los com método e expô-los segundo as técnicas de comunicação. (ECO, 2012, p. 14).

O autor nos faz refletir sobre as circunstancialidades que permeiam o ato da escrita deste documento, que potencialmente, tanto o objeto por nós pesquisado, quanto a materialização do próprio documento, serão influenciados pelas experiências acumuladas do autor, pois o ato da escrita também é um ato social, político e cultural. E para isso, precisaremos fazer uso de diversos recursos metodológicos, que nos sirvam de bases para iniciarmos essa construção, onde definiremos os mais adequados para concretizarmos os propósitos estabelecidos previamente.

Segundo Bruyne (1991), a metodologia é a lógica dos procedimentos científicos em sua gênese e em seu desenvolvimento, não se reduz, portanto, a uma “metrologia” ou tecnologia da medida dos fatos científicos.

A metodologia deve ajudar a explicar não apenas os produtos da investigação científica, mas principalmente seu próprio processo, pois suas exigências não são de submissão estrita a procedimentos rígidos, mas antes da fecundidade na produção dos resultados (BRUYNE, 1991, p. 29).

Já de acordo com as contribuições de Minayo (1993, p.23), a metodologia é considerada como uma:

> Atividade básica das ciências na sua indagação e descoberta da realidade. É uma atitude e uma prática teórica de constante busca que define um processo intrinsecamente inacabado e permanente. É uma atividade de aproximação sucessiva da realidade que nunca se esgota, fazendo uma combinação particular entre teoria e dados.

Já Strauss & Corbin (1998), nos informam que o método de pesquisa é um conjunto de procedimentos e técnicas utilizados para se coletar e analisar os dados, os quais têm a função de nos fornece os meios para se alcançar o objetivo proposto,

sendo estes, são as “ferramentas” das quais fazemos uso na pesquisa, a fim de responder nossa questão.

Segundo Diehl (2004) a escolha do método se dará pela natureza do problema, bem como de acordo com o nível de aprofundamento. Ademais, estes métodos são diferenciados, além da forma de abordagem do problema, pela sistemática pertinente a cada um deles (RICHARDSON, 1989)

Ao compreendermos que a metodologia escolhida para a realização de uma pesquisa se configura como uma técnica específica para o desenvolvimento e sucesso da mesma, e um caminho para o aprofundamento de um conhecimento científico, precisamos considerar as contribuições de Severino (2007, p. 100) quando nos diz que:

> Quando observamos a prática científica concreta, o que nos aparece de forma mais evidente é a aplicação de atividades de caráter operacional técnico. Uma infinidade de aparelhos tecnológicos enche os laboratórios, desenvolvem-se variados procedimentos de observação, de experimentação, de coleta de dados, de registros de fatos, de levantamento, identificação e catalogação de documentos históricos, de cálculos estatísticos, de tabulação, de entrevistas, depoimentos, questionários etc. Mas todo esse sofisticado arsenal de técnicas não é usado aleatoriamente. Ao contrário, ele segue um cuidadoso plano de utilização, ou seja, ele cumpre um roteiro preciso, ele se dá em função de um método. A aplicação do instrumental tecnológico se dá em decorrência de um processo metodológico, da prática do método de pesquisa que está sendo usado.

Com estes esclarecimentos sobre o a complexidade da metodologia apresentada pelos autores supra citado, e as mais diversas possibilidades que ela nos traz, podemos considerar que a escolha de uma metodologia, pode sim, ser mais abrangente e dinâmica, principalmente diante deste momento em que humanidade é assessorada pelas mais variadas expressões das tecnociências no âmbito da investigação científica, e assim, potencialmente empoderados desses instrumentais tecnológicos, possivelmente teremos melhores condições de aprofundarmos as análises, os olhares, acerca do nosso objeto de estudo, desenvolvendo um *modus operandi*, por assim dizer, de nossa investigação.

Severino (2007) ainda amplia a reflexão acerca do tema nos alertando:

> Mas todo esse sofisticado arsenal de técnicas não é usado aleatoriamente. Ao contrário, ele segue um cuidadoso plano de utilização, ou seja, ele cumpre um roteiro preciso, ele se dá em função de um método. A aplicação do instrumental tecnológico se dá em decorrência de um processo metodológico, da prática do método de pesquisa que está sendo usado (SEVERINO, 2007, p. 100).

O autor ainda ressalta que não poderemos esquecer que a escolha do método e aplicação de uma técnica não configuram elementos suficientes para se garantir uma ação científica, pois se faz necessário que nos referendemos a “um fundamento epistemológico que servirá para sustentar e justificar a própria metodologia aplicada” (p. 100).

Seguindo essas orientações da escolha coerente de um método que se apresente coerente e eficiente para desenvolver a pesquisa, esclareçamos que, quanto aos objetivos, esta é uma pesquisa de caráter exploratória, que de acordo com Gil (2008), é uma metodologia que costuma envolver levantamento bibliográfico, entrevistas com pessoas que tiveram experiências práticas com o problema pesquisado e análise de exemplos que estimulem a compreensão. Basicamente, essa técnica auxilia a situar o assunto na literatura acadêmica sobre o tema de interesse do pesquisador, para então aprofundá-la e utilizar os autores escolhidos, e suas respectivas teorias, para uma explanação crítica e científica sobre o tema.

É comum atribuirmos às pesquisas em Educação a utilização mais constante das abordagens qualitativas, principalmente a partir da segunda metade do século XX, e isto se deu quando os pesquisadores oriundos das áreas da Ciências Humanas e Sociais assumiram uma postura crítica acerca dos métodos de pesquisa quantitativa, onde este último, se relacionava diretamente com a base do racionalismo lógico e dedutivo, onde os pensadores desta base consideravam, essencialmente, as Ciências Naturais como o paradigma de todo o conhecimento (TRIVIÑOS, 1987; TEIXEIRA, 2003).

Em meados do século XX e início do século XXI, tivemos um crescimento exponencial de questões e temas diversificados, que foram sendo abordados nas pesquisas realizadas no campo da Educação, para além do hall das tradicionais discussões sobre os modelos pedagógicas e ferramentas didáticas. Fenômenos sociais e culturais como violência, sexualidade, identidade de gênero, empoderamento social e cultural, meio ambiente, novas tecnologias da comunicação e informação, redes sociais, dentre outros, começaram a apresentar-se como fenômenos evidentes no cotidiano do ambiente escolar, e isto gerou uma fase de múltiplas abordagens nas pesquisas em Educação, abrindo-se assim, novas possibilidades de escolhas metodológicas para darem suporte as mesmas. Neste

sentido, os pesquisadores em Educação passaram a dar uma atenção maior aos métodos utilizados nas pesquisas e a forma de abordar os diferentes problemas.

3.2 Percursos Metodológico

Neste tópico trataremos de esclarece e delinear uma revisão bibliográfica do tipo integrativa, construída a partir de fontes secundárias de informações que foi realizada em banco de dados eletronicamente constituídos relativos ao tema da nossa pesquisa, considerando como tema central a percepção dos docentes de Educação Física das IES do Nordeste acerca da Cibercultura.

Fundamentalmente, o que objetivamos aqui é problematizar o tema de nossa pesquisa quanto a alguns estudos já produzidos, e por isso a escolha da utilização da revisão integrativa para analisar as produções selecionadas para construir o estado da arte do objeto pesquisado, e assim, podermos definir com mais clareza os rumos mais adequados, mais pertinentes acerca da pesquisa e da produção acadêmica a que nos propomos.

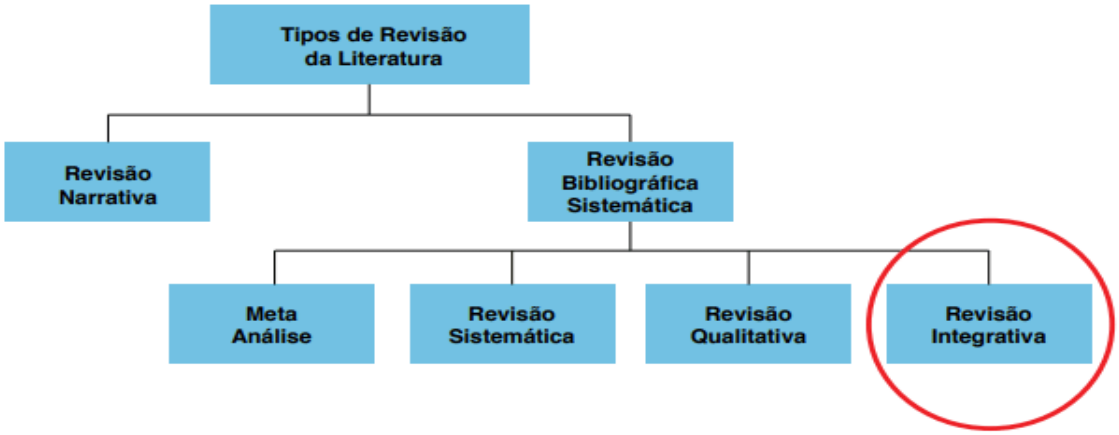
Nessa revisão fizemos os seguintes questionamentos: a) quais os estudos já realizados acerca da Cibercultura em conexão com a Educação Física? b) existem estudos acerca do tema cibercultura e sua relação com a Educação Física no Nordeste do Brasil? Essas são as nossas principais indagações para esta revisão bibliográfica numa perspectiva da revisão integrativa para construirmos o estado da arte.

Quanto aos procedimentos, que também podem ser chamados de delineamento da pesquisa, a revisão integrativa consiste em um movimento que tem base em critérios pré-determinados e evidências científicas consistentes, tendo como fim colaborar com a escolha de estudos e/ou ferramentas para o desenvolvimento de artigos com informações originais (SCHÜTZ; SANT'ANA; SANTOS, 2011).

De acordo com Botelho; Cunha; Macedo (2011, p.133), dentre as categorias de artigos científicos que utilizam “fontes de informações bibliográficas ou eletrônicas para obtenção de resultados de pesquisa de outros autores, com o objetivo de fundamentar teoricamente um determinado tema”, encontraremos os artigos de revisão de literatura que podem ser categorizados como de revisão narrativa e de revisão bibliográfica sistemática em razão de possuírem características e objetivos

distintos. Dentre os artigos de revisão bibliográfica sistemática encontram-se os artigos de Revisão Integrativa, como mostra a Figura 1.

Figura 1 – Tipos de revisão de literatura.



Fonte: Whitemore; Knafl (2005) - Adaptado por Botelho; Cunha; Macedo (2011).

De acordo com Broome (2006), uma Revisão Integrativa é um método específico, que resume o passado da literatura empírica ou teórica, para fornecer uma compreensão mais abrangente de um fenômeno particular. Esse método de pesquisa objetiva traçar uma análise sobre o conhecimento já construído em pesquisas anteriores sobre um determinado tema.

Ainda de acordo com Broome (1993), a revisão integrativa quando utilizada, necessita ser diferenciada de outras abordagens, à exemplo: 1. As Revisões Sintéticas, que geralmente escapam da sistematização da busca de dados, limitando, portanto, abrangência dos resultados; 2. As Revisões Metodológicas, que normalmente propõem modelos relacionais entre variáveis previamente estudas; 3. As Revisões Críticas, que sempre prescindem de uma análise teórica e uma crítica metodológica aos estudos; 4. A Metanálise, modelo que seleciona variáveis relacionadas à pesquisa ou ao fenômeno em si mesmo, e são examinadas por meios de procedimento estatístico para determinar sua influência na efetividade da intervenção. O autor ainda ressalta que há uma diferenciação clara da Revisão Integrativa em relação à duas outras revisões: em relação à Revisão Crítica, pela clareza na definição do problema da pesquisa, e da Metanálise, que tem em sua condução, a realização de uma revisão integrativa e a ultrapassa na avaliação da efetividade e intervenção (BROOME, 1993).

Broome (1993) destaca as seguintes fases da revisão integrativa: a identificação do conceito e estabelecimento do problema da pesquisa, o processo de busca, a

extensão das informações e a descrição do fenômeno, o estabelecimento da perspectiva histórica, da taxionomia de mensuração aplicável, a delimitação das implicações práticas ou indicação de futuras pesquisas.

Já de acordo com Cooper (1984) a revisão integrativa apresentar cinco etapas na elaboração, que seja considerada uma revisão bem construída, que se esta fosse uma pesquisa primária. As etapas indicadas são: a formulação do problema, o levantamento dos dados, avaliação dos dados coletados, análise e interpretação dos dados e apresentação dos resultados.

De acordo com os autores Beyer e Nicoll (1998), a revisão integrativa, quando bem conduzida, apresenta os mesmos padrões de uma pesquisa primária em relação à clareza, o rigor e a replicabilidade, pois é uma estratégia apropriada quando não há pesquisas suficientes a respeito de determinados tópicos que possibilite conduzir uma metanálise, por exemplo. os autores apontam que ela se constitui das seguintes fases a serem desenvolvidas: escolha de um problema de relevância, busca exaustiva de literatura, avaliação crítica das pesquisas e redação da revisão.

De acordo com Mendes; Silveira; Galvão, (2008), a revisão integrativa possibilita a síntese de vários estudos já publicados, permitindo a geração de novos conhecimentos, pautados nos resultados apresentados pelas pesquisas anteriores.

Para Whitemore e Knafl (2005), o termo “integrativa” tem origem na integração de opiniões, conceitos ou ideias provenientes das pesquisas utilizadas no método, e é nesse ponto que se evidencia o potencial para construir a ciência. Para estes autores, uma boa revisão integrativa, apresenta o *estado da arte* sobre um tema, contribuindo para o desenvolvimento de teorias. O método de revisão integrativa é uma abordagem que permite a inclusão de estudos que adotam diversas metodologias (ou seja, experimental e de pesquisa não experimental).

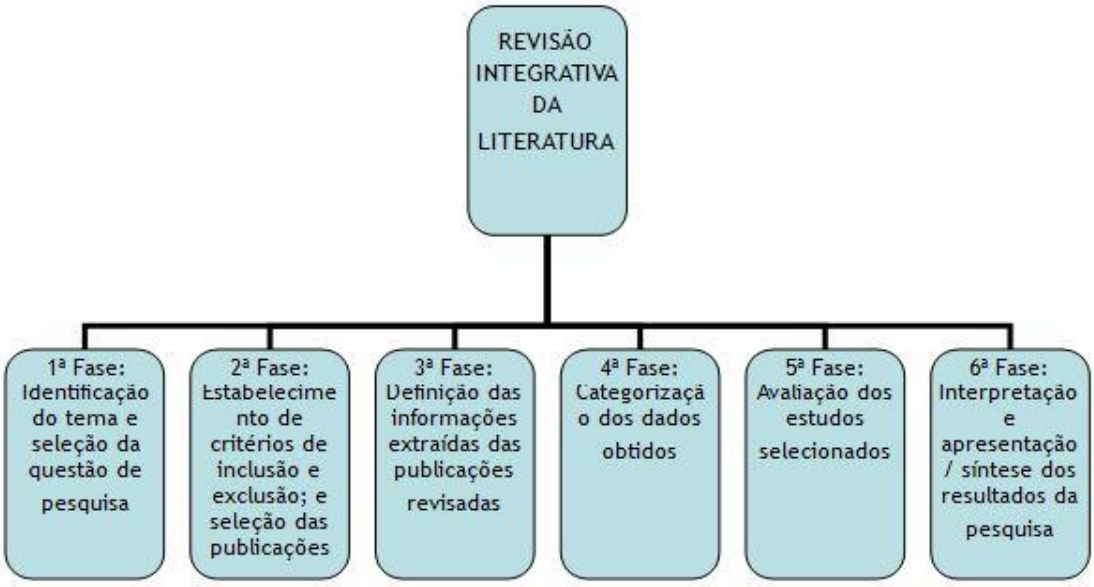
É muito importante ressaltar quão complexo é definir uma metodologia específica, mediante a multiplicidade das fontes e das próprias possibilidades de pesquisa nas diversas áreas do conhecimento, e isto se potencializa atualmente com o suporte das novas ferramentas tecnológicas aplicadas em pesquisas. Porém, a importância de se escolher bem uma metodologia da coleta de dados se faz necessário para potencializar garantias ao pesquisador, de o êxito no seu intento.

Tentando assegura que a escolha metodológica possibilitará um bom desempenho da produção da pesquisa, precisamos olhar para mais além deste aspecto, e ficarmos atentos as fases de coleta dos dados selecionados. Pensando

nisso, ainda nos utilizando das contribuições de Whitemore e Knafl (2005), eles nos alertam para os cuidados que os pesquisadores devem ter no momento da realização da revisão integrativa, enquanto escolha metodológica. Para os autores, sem métodos explícitos e sistemáticos, a margem de erros torna-se considerável para os pesquisadores. Os autores lembram que o erro pode ocorrer em qualquer fase da revisão. Por exemplo, a fase da pesquisa bibliográfica pode ficar incompleta quando não se consideram importantes fontes primárias. Ou até mesmo, os dados das fontes primárias podem ser extraídos de forma incorreta ou mal interpretados.

Para compreendermos mais claramente a propostas da construção da uma Revisão Integrativa, a figura abaixo esclarece a construção deste tipo de revisão literária, onde constam as seis etapas que devem ser rigorosamente seguidas, para que se configure realmente a construção de uma Revisão Integrativa, de acordo com Mendes et al. (2008), proposta que foi estabelecida para que o nosso estudo fosse desenvolvido, como etapas a serem seguidas.

FIGURA 2 – ETAPAS DA REVISÃO INTEGRATIVA DA LITERATURA.



FONTE: Redeker (2000)

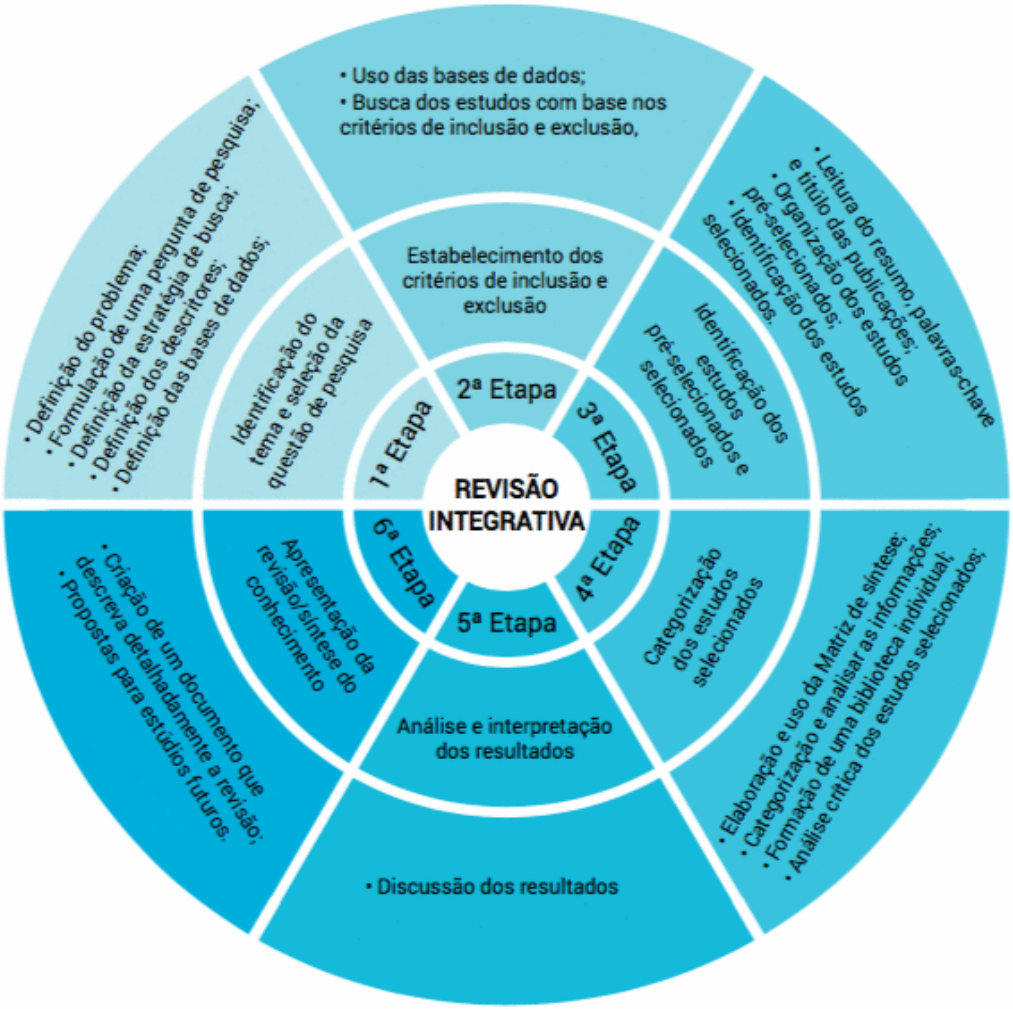
Para deixarmos mais claro ainda a Revisão Integrativa, nos utilizamos das contribuições de Redeker (2000), onde nos esclarece sobre os aspectos principais dessa metodologia, que pode ser dividida em 5 principais:

- **Definição:** um sumário de literatura, em um conceito específico ou em uma área específica. Sendo os dados analisados e sumarizados, a fim de que seja extraída conclusão verossímil;

- **Propósito:** revisar métodos, teorias ou estudos empíricos sobre um tópico particular;
- **Escopo:** pode ser limitado ou amplo;
- **Amostra:** podem ser pesquisados estudos que sejam qualitativos ou quantitativos;
- **Análise:** deve ser narrativa.

Diante de um processo tão complexo, segue uma imagem que tornará mais simples a compreensão dos passos de uma revisão integrativa:

FIGURA 3 - OS ASPECTOS DE CADA ETAPAS DE UMA REVISÃO INTEGRATIVA.



FONTE: Botelho, Cunha, Macedo (2011, p. 129).

3.3 A construção do Estado da Arte acerca da Cibercultura.

Ao escolhermos a de revisão integrativa para construir o estado da arte do nosso tema, a Cibercultura e sua relação com a Educação Física, realizamos o acesso ao banco de teses e dissertações da Capes através do link: https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#!/.

O nosso segundo passo, após o acesso o portal, foi manipulou-se o buscador com o uso dos descritores “Educação Física” e “Cibercultura”. Desse modo, obtendo 127.6455 resultados para “Educação física” e “Cibercultura”.

Observa-se que a devolutiva acima, além de inserir dissertações, também entregava produtos bastantes difusos, por exemplo: a) Internet e Educação: 1-“O Caso do Projeto Internet nas Escolas no Colégio Alexandre Leal Costa” (Mestrado); 2- "Cidade, Comunicação e Tecnologia Da Informação: Uma Análise dos Portais Governamentais Brasileiros”(Mestrado); “Poéticas Digitais: Desafios Contemporâneos para Arte” (Educação), 3- “Historical-Critical Pedagogy and Physical Education: Between the Limits and Advances Of Approximations / Appropriations”; 4- “Corpo, Cinema e Juventude: Prelúdios do Homem Pós-Orgânico” (Mestrado); 5-“A Virtualização Esportiva nos Jogos Eletrônicos e os Novos Paradigmas para o Movimento Humano” (Mestrado em Educação Física).

Seguindo o desenvolvimento, refinou-se acionando as seguintes abas: Tipo: doutorado, grande área do conhecimento, ciências humanas, a área: educação, área de concentração: educação. Assim, foram obtidos os seguintes resultados: 127.6455 resultados para “educação física” e “cibercultura”. A página exibiu 1 de 20 páginas de 127.6455 resultados. Ou seja, não houve alterações.

Foram feitas alterações das palavras no buscador para: “Educação Física” e E-games”. Assim, foram obtidos os seguintes resultados: 127.646. Ou seja, processo similar ao acima descrito ocorreu. Observa-se que o cenário continuava o mesmo.

Prosseguindo o desenvolvimento mais uma vez as palavras buscadoras foram alteradas para: “Educação Física” e “Jogos eletrônicos”. Desta forma, verificou-se que mais uma vez não havia alteração no número de documento apresentado pela plataforma.

Diante da dificuldade de refinamento da plataforma, procedemos da seguinte maneira. Na perspectiva do esgotamento temático com uso novamente dos seguintes

termos: a) “Educação Física” e “Cibercultura”; b) “Educação Física” e “Ex-games”; c) “Educação Física” e “Jogos eletrônicos”.

Neste sentido, foram manipuladas 20 páginas da sequência de 01 a 20 da plataforma para cada uma das duplas termos. Tendo por critério de alteração dos termos, o seu esgotamento, ou seja, quando não mais aparecem em seus títulos, termos idênticos e/ou parte dos termos e que demonstrava que o termo estaria "esgotado". Neste sentido, foram verificados na plataforma um total de 60 páginas 360 trabalhos. Destes, por apresentarem em seus títulos aproximações e pertinência com os objetos do trabalho.

Assim, foram considerados para análise os seguintes estudos 18 teses. Para a presente revisão integrativa escolhemos as 18 teses de acordo com a Quadro 2 logo abaixo.

QUADRO 2 - TÍTULOS DAS PRODUÇÕES, AUTORIA E ANO.

Título	Autoria/ano
EDUCAÇÃO NA CIBERCULTURA: HIPERTEXTUALIDADE, LEITURA, ESCRITA E APRENDIZAGEM	Ramal (2001)
ESCRITA, LEITURA E SABER NA CIBERCULTURA E SUAS RELAÇÕES COM A EDUCAÇÃO	Saldanha (2001)
JOGOS ELETRÔNICOS E GERAÇÃO DIGITAL: UM DISCURSO DA COTIDIANIDADE	Arana (2004)
CONTROLA-ME QUE TE GOVERNO: OS JOGOS PARA COMPUTADOR COMO FORMAS DE SUBJETIVAÇÃO E ADMINISTRAÇÃO DO? EU?	Mendes (2004)
GAME OVER: JOGOS ELETRÔNICOS E VIOLÊNCIA	Alves (2004)
UMA ARQUITETURA BDI PARA COMPORTAMENTOS INTERATIVOS DE AGENTES EM JOGOS COMPUTACIONAIS	Bianchini (2005)
EDUCAÇÃO ON LINE: CIBERCULTURA E PESQUISA-FORMAÇÃO NA PRÁTICA DOCENTE	Santos (2005)
CIBERÉTICA: VIAS DO DESEJO NOS JOGOS ELETRÔNICOS	Ramos (2008)

CONTE-ME UMA HISTÓRIA, MAS NÃO ME DIGA QUE VOCÊ A ESTÁ CONTANDO: OS JOGOS DIGITAIS E A NOVA NARRATIVIDADE	Gomez (2011)
JOGOS DE REALIDADE ALTERNATIVA. CIBERCULTURA, ESPAÇO E (TRANS)MÍDIA.	Andrade (2012)
OS JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO E PRÁTICAS CORPORAIS NA PERCEPÇÃO DE JOVENS	Silva (2012)
A DINÂMICA CIBERCULTURAL NA RESSIGNIFICAÇÃO DO CONHECIMENTO GEOMÉTRICO: UMA PROPOSTA METODOLÓGICA PARA O ENSINO DE GEOMETRIA ESPACIAL	Guimarães (2013)
JOGOS ELETRÔNICOS, MUNDOS VIRTUAIS E IDENTIDADE: O SI MESMO COMO EXPERIÊNCIA ALTERITÁRIA.	Medeiros (2013)
A CRIANÇA NA CIBERCULTURA: BRINCAR, CONSUMIR E CUIDAR DO CORPO	Menezes (2013)
NÃO HUMANOS EM JOGO: AGÊNCIA E PRESCRIÇÃO EM WORLD OF WARCRAFT	Falcão (2014)
ADOLESCENTES E JOGOS ELETRÔNICOS: RACIONALIDADE, SUBMISSÃO E RESISTÊNCIA	Gonçalves (2014)
PRODUZIR COMUNICAÇÃO NA CIBERCULTURA: COISA DE CRIANÇA!	Freire (2016)
O CORPO NA DIMENSÃO DAS RELAÇÕES TECNOLÓGICAS: UMA ANÁLISE DOS JOGOS ELETRÔNICOS E DO TELESPETÁCULO ESPORTIVO	Araújo (2017)

FONTE: O autor (2021).

3.4 Discussão acerca dos achados da revisão integrativa das teses.

Ramal (2001), analisou as mudanças nas formas de aprender na sociedade da informação e da comunicação. Propôs novos modelos de ensino-aprendizagem e um novo perfil de professor, como arquiteto cognitivo.

Saldanha (2001), desenvolveu a Tese “Escrita, leitura e saber na cibercultura e suas relações com a educação”. O trabalho de pesquisa foi apresentado ao Programa de Doutorado em Educação Universidade Federal de São Carlos. Infelizmente não tivemos acesso ao documento na íntegra.

Mendes (2004), aponta as relações de poder dinâmicas e em constante movimento então sempre fabricar novos sujeitos e novas formas de subjetivação. Assim sendo, analisou como nos tornamos sujeito jogadores em um campo estratégico chamado jogos eletrônicos e quais os efeitos sobre nós.

Mendes (2004), utilizou o método narrativo e como resultado identificou que os games como um copo estratégico de governo relaciona-se também com a construção de suas personagens para maior eficácia pedagógica dessa relação jogo jogador leva-se em conta no desenvolvimento das histórias elaboração das personagens aqueles a quem se quer capturar.

Alves (2004), entende que os *games* podem se constituir em espaços de aprendizagem e ressignificação de desejos, atualizando-os, sem necessariamente levar os jogadores a comportamentos e atitudes hediondas e socialmente inaceitáveis. Para a autora:

> É importante ressaltar que as cenas cotidianas que são veiculadas pelas diferentes mídias também sofrem uma plástica, tornando os sujeitos indiferentes às situações hediondas, não sendo um privilégio apenas dos games (ALVES, 2004, p. 108)

Então, procurou analisar a influência dos jogos eletrônicos no cotidiano dos jogadores e suas possíveis implicações em um comportamento “violento”, que poderia se refletir nos ambientes sociais e, principalmente, na escola. Metodologicamente a autora optou por desenvolver a escuta sistemática dos “participantes entrevistados” permitiu a estruturação da tese, que traz à tona o olhar dos sujeitos que jogam e constroem inúmeras relações entre os *games* e suas vidas. A autor afirma que,

> Ao ouvir os sujeitos e trazer para esta investigação o olhar e o discurso de cinco jovens que vivem intensamente no universo dos games, pude confirmar que, na perspectiva destes autores e atores, os games, estes agenciamentos sociotécnicos, se constituem em espaços de elaboração das questões ligadas às suas subjetividades. (ALVES, 2004, p. 188).

Alves (2004), concluiu que os jogos eletrônicos e de RPG[43] podem ser explorados principalmente nos ambientes escolares, já que podem possibilitar a construção de conceitos vinculados aos aspectos sociais, cognitivos, afetivos e culturais. E, que os jogos eletrônicos de diferentes narrativas e conteúdos atuam na Zona de Desenvolvimento Proximal dos sujeitos, atuam de forma lúdica, prazerosa e atrativa.

Arana (2004), compreende que os games trazem inovações, na medida em que há formas inéditas de emergência de sentido nos espaços de recepção. Para a autora, "*O consumo dos games é sustentado pela repetição de circuitos mais longos, na busca da perfectividade como valor, alicerçando um contrato de fidelização, sob a forma de jogar games, cada vez mais complexos, que exigem treino e familiaridade"* (ARANA, 2004).

Arana (2004), teve como objetivo o de investigar os procedimentos de produção e os efeitos de sentido, apreensíveis em ato, ou seja, em situações de jogo. Os seus resultados foram contribuições para os estudos semióticos.

Santos (2005), evidenciou o potencial formativo da educação online como campo fecundo para as novas significativas possibilidades de promoção da aprendizagem e da formação de docentes e pesquisadores. Esse trabalho desenvolve a teoria e a prática da educação online como um evento da cibercultura e não simplesmente uma evolução das convencionais práticas da educação a distância. Metodologicamente procurou desenvolver uma experiência em educação online que procurou articular as potencialidades da cibercultura com a epistemologia e a metodologia da pesquisa formação construindo uma prática docente a partir da criação de um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), concebido como dispositivo formativo.

Santos (2005), constatou que houve aprendizagem e experiências formativas pelo registro e mapeamento de diversas narrativas de Formação que emergiram e foram compartilhadas nas diferentes interfaces do ambiente virtual de aprendizagem.

Bianchini (2005), desenvolveu a tese "Uma arquitetura BDI[44] para comportamentos interativos de agentes em jogos computacionais." O trabalho de pesquisa foi defendido no Programa de Doutorado em engenharia elétrica Universidade de São Paulo - USP. Não tivemos acesso ao documento na íntegra.

---

[43] RPG é a sigla de Roleplaying Game, "jogo de representação" que exige a leitura de um livro de regras cuja publicação tem conquistado espaços cada vez mais significativos no mercado editorial. Uma ideia que começou nos EUA no início dos anos 70, como evolução dos jogos de guerra e muito influenciado pela literatura de Tolkien (1994), e que se espalhou pelo mundo rapidamente. (PAVÃO, 1999)

[44] *Belief-Desire-Intention* (BDI) são jogos interativos.

Ramos (2008), desenvolveu acerca da cibernética sabendo que esta pode oferecer a possibilidade de sublimação dos instintos, bem como, pode direcionar a energia pulsional, favorecendo a realização de desejos humanos de forma fantasmática. Para a autora a realização de desejos de forma fantasmática,

> é o fato de que os valores morais da realidade ficam em suspensão, pois no jogo eletrônico temos a ciberética que permite maior liberdade ao eu do sujeito no mundo virtual. De fato, os valores morais construídos e introjetados pelo homem, como forma de controle e domesticação para a vida em sociedade, são minimizadas e não exercem poder suficiente para o controle do comportamento dos jogadores no mundo virtual. (RAMOS, 2008, p. 197)

Assim sendo, para comprovar a sua tese, a autora buscou objetivamente identificar as influências que os jogos eletrônicos têm sobre o processo de desenvolvimento humano, especificamente no que se refere à construção da moralidade e da ética. Metodologicamente buscou captar a relação que os jogadores estabelecem com o espaço virtual criado pela interação com o jogo. Para tanto, utilizou a cartografia, enquanto método que considera as impressões e sensações do pesquisador, ao mesmo tempo em que inventa e cria trajetos para identificar os agenciamentos existentes entre os sujeitos-jogadores, os jogos eletrônicos e os aspectos éticos.

Ramos (2008), teve como resultado que a cibernética se aplica ao universo dos games, portanto, dá-se no campo virtual dos jogos eletrônicos, no qual as ações dos jogadores existem em potência, mas não em ato. De acordo com a autora é por isso que não se confundem com o mundo cotidiano. Desta forma,

> (...) cibernética, entendida como uma multiplicidade de possibilidades de agir, governar-se e comportar-se no mundo dos jogos eletrônicos. Esse conceito pressupõe a autonomia, a reflexão, a tomada de decisão e o julgamento das situações virtuais com base em aspectos éticos, experiências e conhecimentos reais, que ganham novos sentidos e formas diferenciadas de expressão e que não se confundem com a ética e a moral da realidade. (RAMOS, 2008, p. 16).

Por isso, tais atos não repercutem concretamente sobre a realidade e permitem que os comportamentos experienciados não tenham consequências e não produzam sentimento de culpa.

Gomez (2011), apresentou e analisou a nova narratividade desenvolvida pelos jogos digitais. Para o autor,

> (...) os jogos de computador não só podem contar histórias, como já é possível identificar a emergência de formas narrativas específicas desse tipo de produto cultural. Tais formas narrativas, superando a mera transposição ou remidiação, começam a configurar um formato narrativo novo, fortemente ancorado em elementos de interatividade e imersão, altamente potencializados nesse tipo de produção, com relação a produtos culturais anteriores. (GOMES, 2011, p. 23)

Para desenvolver a temática, metodologicamente pesquisa se deu a partir de múltiplos usos da interatividade e recursos imersivos, que mobilizam para a análise das transformações em curso os conceitos de ‘remidiação’ e ‘convergência.

Gomez (2011), teve como resultados que esta nova forma de contar histórias recebe as influências de outras mídias, ao mesmo tempo em que, no próprio ciclo de desenvolvimento, evolução e revelação de sua linguagem, a remidiação atinge, por assim, dizer, seu último estágio, aquele em que, além da tradução e do resgate, a linguagem dos jogos digitais já tende a alcançar a ruptura, e instaura uma nova forma de expressão com características próprias e definidas.

Andrade (2012), entendendo que o uso lúdico de tecnologias e serviços baseados em localização produz uma supressão de tempo e espaço, metaforicamente chamada de círculo mágico - um lugar temporário criado pelo Jogos de Realidade Alternativa (ARG) para sua realização, que se torna instância mediadora entre jogo, jogador e realidade.

Andrade (2012), procurou oferecer um exame da interseção entre jogos eletrônicos, mídia e computação ubíqua. Usou como base computadores interconectados e embarcados no espaço urbano, produzindo um sentido mais amplo para a mídia digital. A análise dos jogos de realidade alternativa, que se articularam às *Location Based Services* (LBS) e *Location – Based Technologies* (LBT), tende a criar as bases para tal entendimento, uma vez estes *games* utilizam a cidade da computação ubíqua e pervasiva como plataforma. A pesquisa contribuiu para o atual debate nas esferas da comunicação social, estudos de mídia e da cibercultura, revelando uma modalidade em transmídia com ênfase no potencial do lugar.

Silva (2012), aponta os Jogos Eletrônicos de Movimento de Práticas Corporais encontram sua força na capacidade de agir sobre o corpo dos outros, ativando seus esquemas pré-conceituais e as crenças a estes incorporadas. De acordo com a autora,

> Os esquemas pré-conceituais que constituem o senso de jogo agem em qualquer situação que exija do agente respostas que contenham alguma semelhança, mesmo não sendo propriamente experiências correspondentes às experiências realizadas nos JEs (Jogos Eletrônicos) de PCs (Práticas Corporais). (SILVA, 2012, p. 164)

Desta forma, a autora procurou saber quais as singularidades presentes na experiência com os Jogos Eletrônicos de Movimento e que relações estabelecem com as Práticas Corporais. Metodologicamente utilizou entrevistados e observados durante a experiência com Jogos Eletrônicos de Movimento de Práticas Corporais.

Segundo Silva (2012):

> A experiência dos jovens, no entanto, demonstrou que os JEMs (Jogos Eletrônicos de Movimento) de PCs são incorporados como mais uma forma de experenciar as PCs, e que, muito longe de substituí-las, trata-se de movimentar os nossos desejos incorporados e nem sempre conscientes em relação a elas, de onde deriva sua força de sedução (SILVA, 2012, p. 249)

Obteve como resultado a identificação que os Jogos Eletrônicos de Movimento de Práticas Corporais, ao colocarem os jovens em um contexto de jogo, no qual o movimento corporal é valorizado de forma semelhante às Práticas Corporais, podem evocar emoções, sentimentos e pensamentos que lhes são associados.

Medeiros (2013), entendendo que os jovens jogadores se inserem em uma instância veiculadora de ideais e estilos de vida que participam ativamente de seus processos de individuação e constituição da subjetividade. Procurou compreender qual o papel das mediações tecnológicas na constituição das subjetividades contemporâneas no contexto da Modernidade Liquida (BAUMAN, 2001), onde a Lógica do Consumo (BAUDRILLARD, 1991) condiciona sua produção. Para Medeiros:

> (...) as tendências da chamada “era pós-moderna, modernidade tardia, modernidade liquida ou hipermodernidade” marcam os mais diversos aspectos do funcionamento da sociedade contemporânea que se constitui como “pano de fundo” para a reflexão proposta nesta pesquisa. Um contexto no qual as tecnologias da informação são condições mediadoras e indutórias do contato entre pessoas, possibilitando um horizonte de interatividade ilimitada. (MEDEIROS, 2013, p. 91).

Nesse entendimento, o autor fez a opção de utilizar no percurso metodológico um estudo exploratório das condições do campo, contemplando um levantamento quantitativo e uma experiência de imersão do pesquisador em situação de jogo. Também foi realizado um estudo qualitativo de inspiração etnográfica com jovens que

experimentaram alguns games, nos quais escolheram o avatar na presença do pesquisador. Segundo o autor:

> Em dias atuais, início de 2012, os jogadores de games criam suas representações - chamadas avatares (figuras que são criadas à imagem e semelhança do usuário, permitindo sua "impersonalização" no interior das máquinas e telas de computador) - não mais se utilizando de elementos da escrita “tradicional”, como nos MUDs (*Multi User Domains* - Ambiente virtual multiusuário navegável via texto) pesquisados por Turkle nos inícios dos anos 80. Hoje utilizam representações em três dimensões com detalhes realísticos. Estes avatares estão se constituindo em figuras persistentes de identidade. (MEDEIROS, 2013, p.14).

Medeiros (2013), teve como resultado que uso de avatares para jogar pode ser uma forma de desligamento consciente da normalidade, pode proporcionar ao indivíduo uma situação de bem-estar. A experiência de ser outro (avatar) traz para si atributos físicos e subjetivos desejáveis tais como beleza, boa forma, liberdade, felicidade, status e diferenciação social, medo e confronto e não apenas possibilidades catárticas (ALVES, 2005) ou apaziguadoras de desejos.

Menezes (2013), entende que a sociedade da cibercultura aponta para uma realidade fluídica de espaços concretos e virtuais coexistindo modos de diversão. Assim sendo, buscou compreender e analisar, em sua narrativa, as vivências das crianças na cibercultura, em especial, no que se refere ao brincar, ao consumo e às práticas de cuidados corporais. Segundo Menezes (2013, p. 138) “(...) ao divertimento infantil a dinâmica na sociedade da cibercultura aponta para uma realidade fluídica de espaços, concretos e virtuais, e desse modo pude perceber que coexistem modos de diversão nestes níveis”

Transitando entre infância e cibercultura enquanto campos teóricos, abordam-se questões do lúdico, do consumismo e do corpo. Metodologicamente utilizou a abordagem qualitativa de cunho descritivo. Foram realizadas observações, entrevistas e questionários com crianças.

Para o autor:

> No contexto da cibercultura a forma de nos tornarmos humanos tem sido radicalmente modificada, no qual as identidades e as subjetividades dos infantis são forjadas em um cenário das tecnologias digitais em rede, do consumo, do espetáculo, das visibilidades, das mídias, dentre tantas outras dimensões (MENEZES, 2013, p. 136)

Assim sendo, o estudo suscitou a compreensão de que a forma de nos tornarmos humanos tem sido radicalmente modificada, no qual as identidades e as subjetividades dos infantis são forjadas em um cenário das tecnologias digitais em rede, do consumo, do espetáculo, das visibilidades, das mídias, dentre tantas outras dimensões.

Guimarães (2013) trabalhou em sua pesquisa a ressignificação dos processos de ensino aprendizagem, especialmente no âmbito da geometria espacial. Assim, procurou investigar se a dinâmica do uso das tecnologias em redes, própria da cibercultura, pode ressignificar o aprendizado do conhecimento de geometria espacial de jovens alunos do Ensino Médio.

Metodologicamente os dados foram construídos por intermédio da dinâmica de convergência de mídias que engloba a metodologia Webquest, a interface wiki e o software Geogebra. Tendo em vista os pressupostos do estudo que relacionam propostas autorais, posturas alteritárias e práticas cotidianas procurei construir uma estratégia metodológica em que a apropriação das dinâmicas ciberculturais e das interfaces digitais fosse capaz de me auxiliar a identificar como usar estes dispositivos no processo de ressignificação da construção do conhecimento geométrico, bem como descobrir os limites de sua aplicação.

Guimarães (2013) teve como resultados apontaram para a necessidade de reconhecer os jovens como produtores de saberes que deveriam ser legitimados para que a prática de ensinar-aprender geometria resultasse em conhecimento que articula ciência e vida cotidiana.

Falcão (2014) problematizou a possibilidade de criar um modelo de análise que capacite uma noção de agência aplicada aos jogos eletrônicos que não empreenda distinções a priori acerca do contexto analisado. Seu objetivo era o de demonstrar como atores não humanos estão presentes e se insinuam como mediadores, sendo vitais para o processo de construção do tecido social no *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) *World of Warcraft*. Metodologicamente utilizou elementos do campo dos estudos de mídia, das ciências sociais e dos *game studies*, articulando estes através da lente interpretativa da Teoria Ator-Rede (TAR) (LATOUR, 2005). Para o autor:

> (...) o jogo, enquanto fenômeno, deve ser considerado através de sua evocação da ação, e que esta possui as características de que é *relacional*, não podendo ser imaginada a partir de um de seus polos, apenas; *simétrica*,

> envolvendo todos os tipos de actantes e *não-intencional*, no sentido de que o problema da motivação desaparece, dando plena vazão à agência dos não humanos. (FALCÃO, 2014, p. 313).

Assim, sua pesquisa estabeleceu uma crítica da aproximação a *World of Warcraft* no sentido de que a experiência do *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG)[45] se transforma crucialmente em seu uso.

Gonçalves (2014), evidenciando que as relações entre os adolescentes e jogos eletrônicos são tomadas como emblema de formas de sociabilidade instituídas pela materialidade e racionalidade capitalistas. O autor procurou analisar as relações dos adolescentes com os jogos eletrônicos dentro da perspectiva contraditória da submissão e da resistência. Metodologicamente desenvolveu entrevistas com adolescentes que se pronunciaram a respeito de suas relações com os jogos eletrônicos. Para o autor:

> A racionalidade do capital, com ênfase na instrumentalização da vida e na supremacia da técnica, absorve, de modo totalitário, diversas esferas de manifestação do homem, entre elas o lazer. Mediações ideológicas conferem ao lazer propriedades de adequação funcionalista à economia mercantil e ao status quo. Desse modo, o jogo eletrônico, enquanto experiência lúdica, está submetido à ordem capitalista de organização da sociedade (GONÇALVES, 2014, p. 116)

Esta investigação se fundamentou teoricamente no materialismo dialético e nas categorias intituladas racionalidade e contradição. De acordo com o autor, corroboramos que:

> A racionalidade como forma e procedimento de organização está objetivada na realidade concreta e é, portanto, elemento constitutivo da objetividade e da subjetividade, implicando a vida, o trabalho, as relações, os afetos e a ludicidade. (GONÇALVES, 2014, p. 11)

Assim sendo:

> Devemos considerar que os limites da racionalidade do capital respondem por sua própria contradição intrínseca, vez que a razão instrumental ou tecnológica não se apropria de modo absoluto da subjetividade humana (GONÇALVES, 2014, p. 116 - 117)

---

[45] A sigla MMORPG significa "*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*" ("Jogo de Representação de Papéis Online, Multijogador em Massa", numa tradução livre), têm sua origem em jogos multiusuários massivamente em computadores e minicomputadores. Como a introdução de RPGs levou os primeiros gráficos em seu limite, e a maioria dos primeiros RPGs se estabeleceram em mundos pequenos para vários jogadores. - https://www-britannica-com.translate.goog/topic/role-playing-video-game#ref1083396

Desta forma, a pesquisa apontou para a contradição entre a submissão e a resistência no contexto das relações entre os adolescentes e a racionalidade contida no jogo eletrônico.

Freire (2016), aponta que existe a possibilidade de horizontalidade permitida na cibercultura pelas crianças em relação aos adultos. A cerca desta horizontalidade a autora diz o seguinte:

> A possibilidade de produzir e de divulgar conteúdo facilitada/viabilizada pela internet é real e efetiva: o domínio das ferramentas que possibilitam essa inserção de conteúdos é muito mais disponível do que se pensarmos em um programa de televisão ou de rádio, por exemplo. Ou em um jornal ou livro. As ferramentas disponíveis na internet, possibilitam que, com uma câmera, celular, tablet, com uma ideia, sabendo escrever ou desenhar, a criança possa produzir conteúdos *online*. (FREIRE, 2016, p. 62 - 63)

Freire (2016), teve o intuito de investigar as produções infantis na internet, buscando focar as possibilidades de autoria das crianças na cibercultura, seja através de blogs, grupos da rede social Facebook, vídeos no Youtube, perfis como produtoras de conteúdo digital e coautoras de informação e conhecimento.

A metodologia de pesquisa foi baseada em seguir as crianças nos percursos que construíam online: o objetivo era acompanhá-las onde estivessem, independente da interface ou do software social utilizado. Segundo a autora:

> Compreender que as publicações das crianças estão diretamente ligadas aos seus interesses é uma das primeiras coisas que se destaca em minha tese. É preciso gostar, ter interesse por um assunto para querer se aprofundar nele e isso, para algumas crianças, pode ser traduzido na publicação de um blog ou de imagens sobre esse interesse. Cabe destacar que os temas de interesse mudam ao longo do desenvolvimento de uma criança e isso também se reflete nas suas publicações *online* (FREIRE, 2016, p. 147)

Nesse sentido, a partir da observação as crianças ao longo de quase quatro anos, observando seu desenvolvimento e diferenças que podemos perceber em suas relações com e na cibercultura ao longo desse período.

Araújo (2017), trabalhou a representação esportiva e corporal nos jogos de vídeo e telespetáculo esportivo nos quais acredita promover ressignificações da cultura corporal de movimento. Seu objetivo era o de identificar e analisar o consumo midiático relacionado à virtualização esportiva e sua influência subjetiva na conformação dos corpos.

Metodologicamente trabalhou a partir de uma pesquisa descritiva de campo, com abordagem qualitativa, realizada com 50 estudantes, na faixa etária da juventude, de 15 a 24 anos de idade, da rede pública de Ensino Médio e do Ensino Superior da Universidade de Pernambuco -UPE, na cidade de Recife - PE, Brasil.

Araújo (2017), teve como resultados indicações de que a virtualização esportiva midiática é marcada pela reprodução espetacularizada, podendo conduzir ao entendimento de uma constituição corporal multifacetada tanto no esporte telespetáculo, como na prática corporal e/ou virtual.

Antes de tecer as considerações teóricas sobre a nossa revisão integrativa gostaríamos de ressaltar o fato de que o campo da cibernética possui um caráter muito dinâmico. Nesse sentido, datamos o nosso recorte com teses defendidas até a primeira metade de 2021.

Outro dado importante a ser considerado é que o sistema de coleta de informações aqui utilizado, a Plataforma Sucupira, desenvolve análises e avaliações a serem utilizadas como base para o Sistema Nacional de Pós-Graduação (SNPG) brasileira. A Plataforma foi criada em 2012 disponibilizando informações, processos e procedimentos que a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES - realiza para toda a comunidade acadêmica. Assim sendo, alguns dos trabalhos que compuseram a nossa análise foram desenvolvidos em um período anterior ao surgimento do sistema de coleta. Desta forma, justificamos os documentos aos quais infelizmente não tivemos acesso na íntegra.

Quanto à recorte teórico acumulado coma presente revisão, ressaltamos alguns pontos que elucidam a nossa construção e colaboram diretamente com a nossa construção teórica. Assim, primeiramente apontamos o fato de que a cibercultura promove o surgimento de as mudanças nas formas de aprender e consequentemente novas formas de construções de sujeitos.

Outra questão relevante é que os Jogos eletrônicos podem possibilitar a construção de conceitos vinculados aos aspectos sociais, cognitivos, afetivos e culturais.

Um tema recorrente trabalhado pelos autores presentes nessa revisão integrativa é sobre os Jovens em um contexto de jogo. Corroboramos que, no ambiente de jogo, o movimento corporal é valorizado de forma semelhante às Práticas Corporais, podem evocar emoções, sentimentos e pensamentos que lhes são associados.

De acordo com a maioria dos atores visitados, os jogos oferecem a possibilidade de sublimação dos instintos, bem como, podem direcionar a energia pulsional. Porém, a relação dos jovens com os jogos em contextos gerais, não se confundem com a realidade.

A cibercultura se reflete no diálogo dos seres humanos com a existência. Desta forma, o ciberinformacional se configura como um novo paradigma no campo das práticas corporais e a forma de nos tornarmos humanos tem sido radicalmente modificada.

3.5 Processo de Técnica e Coleta de Dados.

Ao desenvolvermos nossas leituras e pesquisas acerca da metodologia para trabalharmos a coleta dos dados empíricos, optamos pela técnica de entrevistas estruturada, que é o tipo em que o entrevistador segue um roteiro previamente estabelecido, onde não é permitido adaptar as perguntas a determinada situação, inverter a ordem ou elaborar outras perguntas (MARCONI & LAKATOS, 1999).

Definimos como público-alvo das nossas entrevistas os professores dos cursos de Educação Física das 9 (nove) Instituições de Ensino Superior (IES) no âmbito federais da Região Nordeste, como demostrado na **quadro 3**, onde está sendo apresentada a ordem cronológica de realização das entrevistas pelas datas da realização delas, as Instituições de Ensino Superior do Nordeste – IES escolhidas e a Função do Entrevistado na IES. Em relação aos aspectos éticos, a realização da presente pesquisa obedeceu aos preceitos éticos da Resolução 466/12 do Conselho Nacional de Saúde.

QUADRO 3 - APRESENTA A ORDEM DE REALIZAÇÃO DAS ENTREVISTAS, AS DATAS, HORA E RECURSOS UTILIZADOS PARA A REALIZAÇÃO DELAS, AS INSTITUIÇÕES DE ENSINO SUPERIOR DO NORDESTE – IES ESCOLHIDAS E A FUNÇÃO DO ENTREVISTADO NA IES.

ORDEM DE REALIZAÇÃO DAS ENTREVISTAS	DATA, HORA E RECURSO PARA A ENTREVISTA	INSTITUIÇÕES DE ENSINO SUPERIOR DO NORDESTE - IES	FUNÇÃO DOS ENTREVISTADO DA IES
1ª	Quarta-feira, 7 de julho de 2021 Início: 10h20min. Término: 11h55min. Google Meet - Link da videochamada: https://meet.google.com/zby-zots-vsk	Universidade Federal de Sergipe - UFS	Professor Titular
2ª	Quarta-feira, 7 de julho de 2021 Início: 15h00 Término: 16h30	Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN	Professor Titular

	Google Meet - Link da videochamada: https://meet.google.com/dbv-gegy-nvt		
3ª	Segunda-feira, 12 de julho de 2021 Início: 08h30 Término: 09h28 Google Meet - Link da videochamada: https://meet.google.com/bqn-ecgv-iie	Universidade Federal da Paraíba - UFPB	Professor Titular
4ª	Segunda-feira, 12 de julho de 2021 Início: 14h00 Término: 15h30 Google Meet - Link da videochamada: https://meet.google.com/udb-wfdr-hbj	Universidade Federal de Pernambuco - UFPE	Professor Titular
5ª	Quinta-feira, 15 de julho de 2021 Início: 22h00 Término: 23h30 Google Meet - Link da videochamada: https://meet.google.com/ize-pxba-nqi	Universidade Federal da Bahia - UFBA	Professor Titular
6ª	Segunda-feira, 26 de julho de 2021 Início: 10:00 Término: 11h30 Google Meet - Link da videochamada: https://meet.google.com/nzg-heeo-tsq	Universidade Federal do Maranhão - UFMA	Professora Titular e Coordenadora do Curso
7ª	Quarta-feira, 28 de julho de 2021 Início: 10h30 Término: 11h38 Google Meet - Link da videochamada: https://meet.google.com/zka-bdzm-kzm	Universidade Federal de Alagoas - UFAL	Professor Titular e Coordenador do Curso
8ª	Terça-feira, 20 de julho de 2021 Início: 12h00 Término: 13h00 Google Meet - Link da videochamada: https://meet.google.com/hnk-uivr-pcc	Universidade Federal do Piauí - UFPI	Professor Titular e Coordenador do Curso
9ª	Quarta-feira, 23 de agosto de 2021 Início: 11h00 Término: 12h00 Google Meet - Link da videochamada: https://meet.google.com/ztz-hzyg-fmt	Universidade Federal do Ceará - UFC	Professor Titular

FONTE: O autor (2022).

Optamos pelas Instituições de Ensino Superior Federais por considerar que estas evidenciam uma grande produção científica e tecnológica, comprovada e consolidada, acerca do tema por nós pesquisado. Para Em relação aos critérios para a seleção destes foram: a) Ser professor de Cursos de graduação em Educação Física (Licenciatura ou Bacharelado) da IES-NE; b) Ter desenvolvido nos últimos anos, atividades de ensino, de pesquisa ou extensão com a temática cibercultura relacionada com a Educação Física.

Um mês antes de começarmos as entrevistas com os professores selecionados para amostra da pesquisa, realizamos um pré-teste para validarmos o questionário da entrevista com 2 professores da UFPE, que foram convidados a colaborar com a pesquisa e se dispuseram a tal empreitada, onde eles também respondiam aos

critérios de seleção estabelecidos para a escolha dos professores listados para serem os entrevistados principais. Ambos já exerceram as funções de coordenadores e chefes de departamento dos Curso de Educação Física na respectiva IES supracitadas, e quando foram entrevistados, exerciam as funções de professores efetivos, destacando que um deles estava desenvolvendo pesquisas iniciais acerca da cibercultura no Campus descentralizado ao qual estava vinculado.

As entrevista-teste de validação tiveram a duração de 1 hora e seguiram os mesmos critérios pré-estabelecidos para as entrevistas principais.

Uma de nossas preocupações com a utilização do questionário foi a de que ele pudesse ser uma ferramenta de coleta de dados que realmente nos auxilia-se, inicialmente, na coleta dos dados empíricos, e, no fortalecimento das categorias prévias que havíamos elaborado para a pesquisa. Para isso, nos utilizamos das contribuições de De Melo e Bianchi et al. (2015), quando esclarecem a importância do delineamento do escopo do método de pesquisa, que estrutura um processo de validação de questionário em 4 etapas, a saber no quadro abaixo:

QUADRO 4 – ETAPAS DE VALIDAÇÃO PARA UM QUESTIONÁRIO UTILIZADO EM PESQUISAS CIENTÍFICAS

1ª Etapa	Montagem do protocolo e formulário das questões elaboradas sob forma de rascunho preliminar, sendo aplicado a ferramenta de brainstorming por parte dos pesquisadores para a elaboração das perguntas iniciais alinhadas com os objetivos da pesquisa.
2ª Etapa	Confecção do questionário estruturado com as perguntas elaboradas na etapa anterior, sendo formatado a estética e organização das questões em subtópicos do formulário preliminar.
3ª Etapa	Avaliação inicial do questionário por pares pertencentes ao grupo objeto de pesquisa, sendo selecionados estes pares com base em seus conhecimentos substanciais sobre o assunto ou tema.
4ª Etapa	Validação interna do questionário proposto, que consiste na execução de um pré-teste em uma pequena amostra da população-alvo, para verificar e analisar os possíveis erros que possam ter passado nas etapas anteriores.

FONTE: Adaptado de De Melo e Bianchi (2015)

As entrevistas foram realizadas em dias previamente agendados com cada um dos 9 professores selecionados, e foram elaboradas 10 questões que estão expostas

na **Quadro 5** abaixo, que foram elaboradas com o intuito de tentarmos responder aos objetivos traçados para a tese.

QUADRO 5 – QUESTÕES ELABORADAS PARA A ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA COM OS PROFESSORES DAS IFS DO NORDESTE.

QUESTÕES
1. Há presença de conteúdos relacionados à cibercultura em seu departamento? Caso exista, por favor, dizer quais?
2. Como você percebe a cibercultura na formação dos futuros profissionais de Educação Física em seu departamento?
3. A cibercultura compromete a presencialidade enquanto uma característica da Educação Física em suas linguagens?
4. O que se ganha e/ou se perde com a presença da cibercultura na formação dos(as) professores(as) de Educação Física?
5. Há presença e a utilização dos recursos provenientes da cibercultura em seu departamento ocorre de forma pacífica ou há conflitos diretos e/ou indiretos?
6. A eventual e/ou processual presença da cibercultura em seu departamento ocorre no âmbito da Extensão, do Ensino, da Pesquisa, da Inovação? Caso sim, por favor, descreva.
7. Em sua percepção, quais são as possibilidades educativas dos jogos eletrônicos, *exergames* enquanto conteúdo de formação para os(as) profissionais de Educação Física?
8. Em sua percepção, quais as vantagens e/ou desvantagens gerais decorrentes da cibercultura na realidade atual do seu departamento?
9. Há algum conteúdo que seria “prejudicado” por causa da presença da cibercultura nas aulas de Educação Física a partir do seu departamento?
10. Em sua percepção, qual é o futuro da Educação Física, considerando a presença da cibercultura na sociedade e, existindo, no seu departamento?

FONTE: O autor (2022).

Ainda de acordo com as referidas autoras MARCONI & LAKATOS, (1999), a entrevista:

> É um encontro entre duas pessoas, a fim de que uma delas obtenha informações sobre determinado assunto, mediante uma conversação de natureza profissional. Trata-se de um procedimento utilizado na investigação social, coleta de dados, para ajudar no diagnóstico ou no tratamento de um problema social. Sendo que é um importante instrumento de trabalho em vários campos das ciências sociais ou de outros setores de atividades, como o da sociologia, antropologia, psicologia social, política, serviço social, jornalismo, relações públicas, pesquisa de mercado e outras (MARCONI; LAKATOS, 1999, p. 94)

Marconi e Lakatos (2007) continuam nos esclarecendo que existem diferentes tipos de entrevistas, e que estas variam de acordo com o propósito definido pelo entrevistador e destaca, à saber: a) **Entrevista padronizada ou estruturada** que se

realiza de acordo com um formulário elaborado e é efetuada de preferência com pessoas selecionadas. O entrevistador segue um roteiro estabelecido previamente, as perguntas feitas são predeterminadas; b) **Despadronizada ou não estruturada**, o entrevistado tem liberdade para desenvolver cada situação em qualquer direção que considere adequada. É uma forma de poder explorar amplamente as questões. As perguntas são abertas e podem ser respondidas dentro de uma conversação informal; c) **Painel,** consiste na repetição de perguntas de tempo em tempo às mesmas pessoas, a fim de estudar a evolução das opiniões em períodos curtos. As perguntas devem ser formuladas de maneira diversa, para que o entrevistado não distorça as repostas com repetições.

Já de acordo com Gil (2011), as entrevistas podem ser estruturadas em: informais, focalizadas, por pautas e formalizadas, e ressalta que a técnica da entrevista, se comparada com a do questionário, que também é bastante utilizada nas ciências sociais, apresenta vantagens, como: a) possibilita a obtenção de maior número de respostas, posto que é mais fácil deixar de responder a um questionário do que negar-se a ser entrevistado; b) oferece maior flexibilidade, pois o entrevistador pode esclarecer o significado das perguntas e adaptar-se mais facilmente às pessoas e às circunstâncias em que se desenvolve a entrevista; c) possibilita captar a expressão corporal do entrevistado, bem como a tonalidade de voz e ênfase nas respostas.

A coleta de dados através da entrevista tem como pontos fortes: 1. Pode ser utilizada com todos os segmentos da população (alfabetizados ou não); 2. Há maior flexibilidade: o entrevistador pode repetir a pergunta; formular de maneira diferente; garantir que foi compreendido; 3. Permite obter dados que não se encontram nas fontes documentais; 4. Obtém informações mais precisas; 5. Permite que os dados também sejam quantificados e submetidos a tratamento estatístico.

De acordo com Rosa e Arnoldi (2006), em relação a outras técnicas, como questionário, formulário, leitura documentada e observação participativa, a entrevista apresenta vantagens, permitindo a obtenção de riqueza informativa intensiva, holística e contextualizada, por serem dotadas de um estilo especialmente aberto, já que se utilizam de questionamentos semiestruturados.

Ao definirmos que aplicaríamos a entrevista como ferramenta para a coleta dos dados empíricos acerca da Cibercultura e sua relação com a Educação Física, definimos utilizar como apoio a análise de conteúdo para categorização dos dados.

Todos os dados coletados a partir da das entrevistas realizadas foram submetidos ao procedimento de Análise de Conteúdo, de acordo com a proposição de Bardin (2007) que apresentam 3 etapas específicas:

1. Pré-análise;
2. Exploração do material;
3. Tratamento dos resultados.

A primeira etapa da análise de conteúdo (a pré-análise) objetiva sistematizar os materiais disponíveis para análise. Compreende a escolha dos documentos, formulação de hipóteses e elaboração indicadores para discutir os resultados da pesquisa (WANLIN, 2007). Neste nível inicial é realizada a chamada *leitura flutuante*, que de acordo com Benites et al. (2016) objetiva “conhecer o documento, fazer anotações e obter algumas impressões”.

Na segunda etapa de análise, intitulada de *exploração do material*, que tem por objetivo compreender o significado dado pelas fontes envolvidas no estudo, de acordo com Benites et al. (2016). É neste nível de análise que se torna possível a contagem de ideias repetidas, onde serão evidenciados os diversos temas, que deles emergirão, em convergências e/ou divergências.

E por última e não menos importante, a terceira etapa, a de *tratamento dos resultados*, de onde emergem as categorias de análise, que reúnem a maior quantidade de informações possíveis oriundas das fontes. Esta será a fase em que ocorre a organização e sistematização dos fatos, à qual Laurence Bardin (2007) conceitua de *categorização*, de onde surgem as categorias analíticas.

De acordo com Silva, Gobbi e Simão, (2005), a definição das categorias são elementos agrupados por parentesco de sentidos, que podem ser realizadas a partir dos modelos *aberto, fechado e misto.* No modelo *aberto*, as categorias são definidas ao curso da análise de conteúdo; no modelo *fechado*, as categorias são estipuladas ao início do processo de análise; e no modelo *misto*, as categorias são selecionadas no começo da análise, mas o pesquisador tem liberdade para alterá-las ou incluir novas categorias analíticas.

Para a nossa investigação, as categorias de análise foram norteadas pelo modelo misto, e a priori, as categorias definidas para agrupar o conjunto de perguntas do questionário, estão expostas na quadro 5 abaixo:

QUADRO 6 – ORGANIZAÇÃO DAS CATEGORIAS DE ANÁLISE ELABORADAS PARA A TESE

ORGANIZAÇÃO DAS CATEGORIAS
CATEGORIA 1 - FORMAÇÃO NA EUCAÇÃO FÍSICA E CIBERCULTURA (ENSINO-PESQUISA-EXTENSÃO).
Questão 1 - Há presença de conteúdos relacionados à cibercultura em seu departamento? Caso exista, por favor, dizer quais? Questão 6 - A eventual e/ou processual presença da cibercultura em seu departamento ocorre no âmbito da Extensão, do Ensino, da Pesquisa, da Inovação? Caso sim, por favor, descreva. Questão 7 - Em sua percepção, quais são as possibilidades educativas dos jogos eletrônicos, *exergames* enquanto conteúdo de formação para os(as) profissionais de Educação Física?
CATEGORIA 2 – PERCEPÇÃO DOCENTE E CIBERCULTURA
Questão 3 - A cibercultura compromete a presencialidade enquanto uma característica da Educação Física em suas linguagens? Questão 5 - A presença e a utilização dos recursos provenientes da cibercultura em seu departamento ocorre de forma pacífica ou há conflitos diretos e/ou indiretos?
CATEGORIA 3 – DIMENSÃO PEDAGÓGICA E CIBERCULTURA
Questão 4 - O que se ganha e/ou se perde com a presença da cibercultura na formação dos(as) professores(as) de Educação Física? Questão 8 - Em sua percepção, quais as vantagens e/ou desvantagens gerais decorrentes da cibercultura na realidade atual do seu departamento? Questão 9 - Há algum conteúdo que seria “prejudicado” por causa da presença da cibercultura nas aulas de Educação Física a partir do seu departamento?
CATEGORIA 4 – O FUTURO DA EDUCAÇÃO FÍSICA E A CIBERCULTURA.
Questão 2 - Como você percebe a cibercultura na formação dos futuros profissionais de Educação Física em seu departamento? Questão 10 - Em sua percepção, qual é o futuro da Educação Física, considerando a presença da cibercultura na sociedade e, existindo, no seu departamento?

FONTE: O autor (2022).

Evidentemente que nós compreendemos de forma muito clara que, as categorias poderão ser ajustadas e/ou alteradas ao longo do curso da análise dos dados, em acordo com o que a nossa pesquisa, a nossa investigação pretende reportar. De acordo com Souza Júnior, Melo e Santiago sobre esta fase de análise dos dados (2010, p. 34):

> A análise dos dados, ainda que não se dissocie das demais fases, tem como objetivo compreender o que foi coletado, confirmar ou não os pressupostos da pesquisa e ampliar a compreensão de contextos para além do que se pode verificar nas aparências do fenômeno.

Também compreendemos que aos nos utilizarmos do recurso metodológico da análise de conteúdo, pretendemos com isso extrair dados das entrevistas, recurso comumente utilizado em pesquisas qualitativas em Educação Física, como reforçam Souza Júnior; Melo; Santiago (2010). Já observando as contribuições de Benites et al. (2016), ele parte do entendimento que “esses dados expressam as representações

sociais na qualidade de elaboração mental construídas sob condições contextuais (histórica, econômica e sociocultural) nas quais os emissores estão envolvidos".

Tendo a necessidade de embasarmos teoricamente a nossa escolha em utilizar a análise de conteúdo para o nosso aprofundamento dos dados selecionados, no intuito de que as análises dos dados coletados tenha o mais adequado e melhor processamento analítico possível, nos utilizamos das contribuições teóricas dos seguintes autores: Bardin (2011); Campos (2016); Minayo (2007).

De acordo com Campos (2016, p. 325) "há ainda nos meios acadêmicos autores e professores aos quais falta conhecimento teórico-científico para criticar a análise de conteúdo, e que o fazem sem ao menos possibilitar um diálogo". Ainda de acordo com o mesmo autor, o desenvolvimento da análise de conteúdo ocorreu primeiramente nos Estados Unidos da América, no início do século XX, desenvolvido por H. Lasswell, agente responsável por "analisar" e medir o sensacionalismo contido em manchetes de jornais, revistas e propagandas na segunda guerra.

Campos (2016, p. 322), ao buscar conceitualizar a análise de conteúdo, nos esclarece que "analisar o conteúdo de uma entrevista, de uma fala, de uma observação realizada exigirá que o pesquisador esteja aberto para a compressão de que as palavras tem muito mais a dizer do que dizem", portando, o autor deixa evidenciado que tudo o que é expresso verbalmente (dito/falado), permite compreensões e interpretações diversas, e que exigem critérios sistematizados enquanto pesquisa, para serem analisados.

Toda análise de conteúdo, será sempre uma técnica para interpretarmos mensagens, sejam elas faladas ou escritas, e neste sentido, Campos (2016) deixa claro que a análise de conteúdo possibilitará "que o pesquisador se sinta atraído pelo que está escondido, pelo latente, pelo que está pronto a se fazer presente, desde que haja habilidade por parte do ouvinte, do observador" (p. 32), e ela sempre exigirá que "se compreenda que o homem, mais do que fruto do meio, é agente que influencia, bem como, é influenciado pelo meio" (CAMPOS, 2016, p. 326).

Já de acordo com Bardin (2011, p. 44), "a análise de conteúdo aparece como um conjunto de técnicas de análise das comunicações que utiliza procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens". Ela ainda afirma que a intenção "é a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção (ou, eventualmente, de recepção), inferência esta que recorre a indicadores (quantitativos ou não)".

Precisamos sempre compreender que o ato de “interpretar” sempre estará intimamente ligado ao fato de sempre termos a capacidade de emitirmos e produzir opiniões acerca de tudo aquilo que se é analisado, ou seja, fazemos inferências, e assim, construímos e tiramos as nossas próprias conclusões, produzimos ilações, o que nos remete mais uma vez as reflexões trazidas aqui por Campos (2016) ao se reportar a inferência como algo que “é advinda da dedução, da compreensão do significado no qual o pesquisador se debruça para, como que com uma lupa, desvendar a fala, as ações ocorridas, as nuances do que foi dito.

Bardin (2011, p. 45) fazendo alusão a esta questão acerca das inferências, deixa claro para nós que o analista “é como um arqueólogo, trabalha com vestígios: ‘documentos’ que pode descobrir ou suscitar”.

Jamais poderemos considerar um pesquisador, dentro das responsabilidades que lhe cabem na condição de construtor, desenvolvedor, por assim dizer, de conhecimentos, sem que este dispunha de conhecimentos acerca de um arcabouço metodológico consolidado, validado e sólido, tanto no sentido epistêmico e teórico. Mediante estes atributos indispensáveis à um pesquisador, demonstra-se a importância dele, em ter clareza de suas escolhas metodológicas, mediantes os desafios que cada nova pesquisa se lhe apresente.

É com estas condições que um pesquisador poderá realizar suas análises, suas inferências, acercas do objeto pesquisado em suas pesquisas, e deverá ser o detentor do conhecimento para a aplicação das mais diversas técnicas que estejam disponíveis, e que se enquadrem, de forma coerente, nos mais diversos tipos de pesquisa (CAMPOS, 2016).

Agora, a partir das contribuições trazidas pelos autores supracitados, acerca da metodologia definida por nós para a análise dos dados obtido nas entrevistas, no intuído de demonstrarmos que a nossa decisão em escolhermos técnica de análise de conteúdo, mostrou-se coerente mediante nossos objetos traçados, precisamos deixar claro que realizamos, de forma esmiuçada, detalhista, as leituras, de forma extenuante, de tudo aquilo que foi transformado em linguagem escrita, após as devidas transcrições das entrevistas.

Destarte se faz afirmar que, a especificidade desta fase das leituras documentais das falas cedidas professores de Educação Física da IES da Região Nordeste foram da maior importância, pois ela deu-se em consequentemente da

capacidade interpretativa conseguida pelos responsáveis por esta pesquisa, entenda-se o pesquisador e seu orientador.

Sobre esta questão, Campos (2016, p. 323) contribui afirmando que “para que ocorra uma correta compreensão, a análise exige sempre leituras, e não apenas uma leitura dos dados contados”. Com isso, pretende-se aguçar o olhar do cientista que, quase que microscopicamente, permite enxergar nas entrelinhas do processo (CAMPOS, 2016).

Enquanto técnica de pesquisa, a análise de conteúdo tem determinadas características metodológicas, são elas: objetividade, sistematização e inferência. Daqui em diante detalharemos o desenho procedimental trilhado pela pesquisa quanto às etapas envolvidas na execução da técnica de análise de conteúdo. Mesmo que já tenhamos tratado anteriormente desta questão sobre a organização da análise em fases, consideramos necessário aprofunda esta proposta, sob as análises de Bardin (2011) e Minayo (2007), onde as autoras informam que ela se divide em três fases (ou polos cronológicas), que são:

a) pré-análise;
b) a exploração do material;
c) o tratamento dos resultados, a inferência e a interpretação.

Neste momento ainda nos reportamos às autoras supracitadas, logicamente em nossa pesquisa, buscamos partir para a pré-análise, realizando a organização propriamente dita dos documentos, dando conta de realizar as seguintes missões: escolha dos documentos, retomada das hipóteses e dos objetivos da pesquisa, e elaboração de indicadores que fundamentem a interpretação final.

Ainda fazendo uso coerente das contribuições teóricas das autoras, iniciamos a pré-analise, realizamos a denominada leitura “flutuante” (leitura extenuante visando maior aproximação com os textos a serem analisados), em seguida, quanto às escolhas dos documentos, delimitamos o material a ser analisado objetivando a constituição do intitulado *corpus documental*, para não perdermos o nosso foco no processo de análise, Bardin (2011) mais uma vez nos ilumina, orientando-nos a seguir regras importantíssimas desta fase: a) Regra da exaustividade (ao definirmos o campo do corpus, buscamos dar conta de todos os elementos deste, esgotando a totalidade da comunicação, do acervo e da coleção); b) Regra da representatividade (buscou-se

uma amostra representativa do universo inicial); c) Regra da homogeneidade (os documentos referiam-se ao mesmo tema e seguiram critérios precisos de escolha); e por fim, d) Regra da Pertinência (documentos adequados enquanto fonte de informação, correspondendo ao conteúdo e objetivo previstos).

Ao realizarmos integralmente as “leitura flutuante”, e realizarmos a escolha dos documentos, fizemos o percurso do retorno as nossas hipóteses e objetivos preconizados pelo nosso estudo. Este movimento, tinha por finalidade primeira, a de preparar o material tendo como propósito o seu alinhamento (manter-se no foco investigativo) com a prática técnica da análise em si, que viria a ocorrer posteriormente, e que será mais bem detalhada. Finalizada a pré-análise, buscamos fazer referência aos índices e a elaboração de indicadores, como veremos adiante. Isso significa que, para a pesquisa, foram levantados os temas e mensagens mais relevantes (índices) onde, através da frequência (indicador), buscamos analisar a importância e representatividade em que estes ocorriam nos documentos.

Visando a cronologia de fases de nossa organização de análise e passado a fase da pré-análise, ainda realizamos a exploração do material (BARDIN, 2011), que consiste na definição das categorias e da codificação. Nesta fase, de acordo com Minayo (2007), é o momento em que se codifica o material; realiza-se inicialmente um recorte do texto; logo após, definem-se regras de contagem; e, por fim, classificam-se e agregam-se os dados, objetivando organizá-los em categorias teóricas ou empíricas.

De acordo com Bardin (2011, p. 131):

> Não é mais do que a aplicação sistemática das decisões tomadas. Quer se trate de procedimentos aplicados manualmente ou de operações efetuadas no computador44, o decorrer do programa completa-se mecanicamente. Esta fase, longa e fastidiosa, consiste essencialmente em operações de codificação, decomposição ou enumeração, em função de regras previamente formuladas.

Contextualizados na fase de exploração do material, partimos para a codificação em nossa análise. De acordo com Bardin (2011, p. 133), “torna-se necessário saber a razão por que se analisa e explicitá-la de modo que se possa saber como”. Buscando responder a autora, justificamos a decisão por analisarmos tendo em vista a relevância e pertinência dos dados em nossa pesquisa, assim como, por pretendemos detalhar os encaminhamentos acerca de como analisaremos a mesma.

A codificação corresponde a uma identificação que permite atingir uma representação de conteúdo e de sua expressão (BARDIN, 2011).

Buscando codificar os nossos dados a serem analisados, surgiu o desafio de definirmos as unidades de análise. Bardin (2011, p. 134) afirma que “a escolha das unidades de registro e de contexto deve responder de maneira pertinente (pertinência em relação às características do material e face aos objetivos da análise)”, desta forma, ao nos debruçarmos e imergirmos na teoria da análise de conteúdo fizemos adesão teórica as denominadas unidades de registro que, segundo a autora supracitada, “é a unidade de significação codificada e corresponde ao segmento de conteúdo considerado unidade de base, visando a categorização e a contagem frequencial” (BARDIN, 2011, p.134).

3.6 Sistemas Informatizados em Tratamento de Dados Qualitativos: opção pela utilização do software IRAMUTEQ.

Neste momento faremos a análise e explicação do sistema informatizado de tratamento de dados qualitativos, onde optamos pela utilização do IRAMUTEQ por fim neste último subtópico da sessão acerca da metodologia dos trabalhos da metodologia de trabalho.

Os dados foram submetidos a análise a partir do software do IRAMUTEQ, deixando claro que a análise textual um tipo específico de análise de dados que irá tratar especificamente da análise materiais diversos, verbais, transcritos, ou seja, de textos produzidos em diferentes contextos. De acordo com Camargo e Justo (2013) a análise textual é aplicada nos estudos de pensamentos, crenças e opiniões produzidas em relação determinado fenômeno tema de investigação permitindo a quantificação de variáveis essencialmente qualitativas, originadas de texto a fim de descrever material produzido por determinados sujeito ou sujeitos, para analisar grande volume de textos.

Normalmente a ciência tem se utilizado hoje nas pesquisas de softwares específicos para análises textuais a exemplos do Alceste e do IRAMUTEQ, do qual faremos uso. Vale salientar que, o uso dessas novas técnicas para o trabalho de manipulação e apresentação de grandes volumes de dados, leva sempre a nova possibilidade de análise, porque construir uma metodologia para análises em pesquisa, naturalmente é propor uma mudanças nas propostas para superação das

estruturas de interpretação que já existe, e considera-se que esse softwares possibilitam identificar o contexto em que as milhares de palavras trazidas nos textos ocorrem (SALVIATI, 2017)

Estes softwares executam análise do material textual e particiona o texto em classes hierárquicas identificadas a partir dos segmentos de textos e compartilham o mesmo vocábulo facilitando assim o pesquisador conhecer-se o teor. Vamos ainda nos utilizar dos esclarecimentos de Salviati (2017) para explicar um pouco sobre o próprio software IRAMUTEQ. A palavra IRAMUTEQ é uma sigla do software "***Interface de R pour les Analyses Multidimensionnelles de Textes et de Questionnaires***", que foi criado em 2009 por Pierre Ratinaud" (p. 04). Este software foi desenvolvido para ser gratuito, de código fonte aberto, para que qualquer pessoa possa utilizá-lo, e foi licenciado por *GNU GPL (v2)* [46], que utiliza o ambiente estatístico do software R.

Assim, segundo Salviati (2017):

> Como os outros softwares de fonte aberta, ele pode ser alterado e expandido por meio da linguagem Python (www.python.org). Ele é utilizado no estudo das Ciências Humanas e Sociais e utiliza o mesmo algoritmo do software Alceste para realizar análises estatísticas de textos, porém, incorpora, além da CHD - Classificação Hierárquica Descendente, outras análises lexicais que auxiliam na análise e interpretação de textos (p. 04).

Então o IRAMUTEQ é um software que se destina aos pesquisadores que trabalham com análises de conteúdo textual, como entrevistas, documentos, artigos de jornais notícia etc., fontes usadas tradicionalmente em ciências humanas e sociais. Cabe salientar que os pesquisadores que fizerem uso deste software devem ter em mente que, a análise automática representa resultado genérico que indicam caminhos e possibilidades a serem explorados e interpretados manualmente. Para se realizar a análise dos dados o software IRAMUTEQ constrói suas análises a partir da

[46] O GNU foi lançado por Richard Stallman (RMS) em 1983, como um sistema operacional que seria reunido por pessoas que trabalham juntas pela liberdade de todos os usuários de software para controlar sua computação. RMS permanece sendo o hoje *Cheif GNUisance*. O objetivo principal e contínuo do GNU é oferecer um sistema compatível com o Unix que seria 100% software livre. Não 95% livre, não 99,5%, mas 100%. O nome do sistema, GNU, é um acrônimo recursivo que significa "***GNU's Not Unix***" (em português, "**GNU Não é Unix**") — uma maneira de homenagear as ideias técnicas do Unix, enquanto ao mesmo tempo diz que o GNU é algo diferente. Tecnicamente, o GNU é como o Unix. Mas, ao contrário do Unix, o GNU dá liberdade a seus usuários. (tradução online) Acessar texto original: https://www.gnu.org/gnu/about-gnu.html

construção do *Corpus textual* que é o segmento de textos organizados pelo pesquisador para serem inseridos no aplicativo IRAMUTEQ.

De acordo com o Camargo & Justo (2013), entende-se por *corpus* um conjunto de textos construído pelo pesquisador que formam um objeto de análise. Por exemplo:

> Uma pesquisa documental da área médica, o corpus poderia ser um conjunto de artigos que foram publicados em determinado período a sessão de saúde de um jornal. Outro exemplo seria o conjunto de quarenta transcrições de entrevistas sobre um tema objeto de um estudo de caso que ainda pode ser, por exemplo, corpos posto composto de duzentas respostas de uma questão aberta que faz parte de um questionário, de pesquisa do tipo enquete (p. 11)

Precisamos ainda apresentar um esclarecimento acerca do vocabulário utilizado pelo aplicativo IRAMUTEQ que difere daquele utilizado no software Alcest, por exemplo, embora seja baseado nele por razões de propriedade intelectual, a terminologia da análise de classificação pelo método Reine, foi substituída conforme a figura um entende-se por texto a definição feita pelo pesquisador e depende da natureza da pesquisa se a análise será aplicada no conjunto de entrevistas por exemplo cada uma delas será um texto caso a análise se refira as respostas em “N” participantes, há uma questão aberta cada resposta será um texto e teremos “N” textos.

Agora quando se tratar de artigos de jornais, atas de reuniões, cartas etc., cada exemplar destes documentos será um texto próprio (SALVIATI, 2017). De acordo com o Camargo (2005) um conjunto de textos, portanto, constituí-lo corpos de análise.

Ainda segundo o autor supracitado, para submissão do Corpus a análise do tipo Classificação Hierárquica Descendente (CHD), ele deve constituir-se num conjunto textual centrado em um tema, o material deve ser monotemático, pois, a análise de textos sobre vários itens proeminentemente estruturados ou diversos temas resulta na reprodução da estrutura da estruturação prévia deles.

Ao dirigirmos nossa atenção as possibilidades de análises de entrevistas pelo software IRAMUTEQ, de acordo com Ghiglione & Malaton (2001), desde que o grupo seja homogêneo, é suficiente entre 20 e 30 textos para uma boa análise, mesmo que algumas experiência com uma quantidade menor de textos também gere resultados satisfatórios pelo software IRAMUTEQ.

Acerca da formatação do texto para construção do *corpus textual* Salviati (2017, p. 16) nos esclarece que, ao ser preparado o texto, ele deve utilizar o “aplicativo

OpenOffice Wright (para textos) e um calque Calc (para planilhas)". E ainda completa que:

> Os aplicativo editores de texto que fazem parte do Windows: Wordpad, Bloco de Notas e Office (Word, Excel) e mesmo o Open Office trabalham com um padrão de codificação CP1252. De forma que quando se grava um texto no formato **TXT** por esses aplicativos, eles estarão obedecendo a esse padrão, a menos que o usuário, no momento da gravação altere a codificação para outro formato, por exemplo, **UFT8** (SALVIATI, p. 16)

A autora nos lembra que existem muitos códigos de representação de letras, números e símbolos no computador, e o UTF8 que será utilizado na codificação textual, é apenas um deles. Ele é um padrão que permite os computadores representar e manipular de forma consistente o texto de qualquer sistema e escrita existente, e "o formato UTF8 é melhor se o usuário trabalhar com aplicativos que não aceitem codificação CPI1252, principalmente quando se trata de software livre que não obedeça ao padrão Windows" (SALVIATI, 2017, p. 16).

Ainda é preciso considerar acerca das questões da codificação textual que:

> Para o usuário não ter problemas com codificação, ele tem que ter em mente que esses formatos existem e são conflitantes entre si. Quando se usa o padrão CP1252, ele tem que ser informado na importação do corpus no Iramuteq. Além disso, toda vez que abrir esse documento com qualquer editor de texto e ele solicitar o padrão de codificação, deve-se informar também a codificação correta utilizada, caso contrário, ele abrirá o arquivo com erro de codificação. Como consequência, os sinais especiais utilizados por nossa língua como til, c cedilha, acentuação e crase não serão representados e, por isso, substituídos pelo símbolo **�**, indicando caráter desconhecido. O mesmo ocorre se ele utilizar o padrão UTF-8. Vários arquivos gerados pelo Iramuteq estão no formato CP1252 e se abertos como UTF-8 apresentarão problema de codificação. O formato CP1252 - no Open Office está designado como Europa Ocidental (Windows-1252/WinLatin 1), como já explicado anteriormente, não precisa ser informado no momento da gravação, basta escolher o formato texto (.txt) (SALVIATI, 2017, p. 16-17).

Vale salientar que é importante, durante a gravação do Corpus textual, utilizar o formato UTF8, que obrigatoriamente deverá seguir em codificação especial. Portanto, antes de gravá-lo, o pesquisador deve seguir as orientações de acordo com o quadro 6:

QUADRO 7: **–.** GRAVAÇÃO DO *CORPUS* TEXTUAL

a) Sinais proibidos: aspas; apóstrofo; cifrão; porcentagem; asterisco; reticências; travessão; negrito, itálico, grifo e outros sinais similares; recuo de parágrafo, margens ou tabulações do texto; justificação do texto.
b) Pontuação permitida: ponto; dois pontos; vírgula; interrogação e exclamação.

c) Formatação de texto todo corrido, sem mudança de linha.
d) Uso de maiúsculas só para nomes próprios.
e) Palavras compostas devem ser unidas por underline, mesmo aquelas unidas ortograficamente pelo hífen. Ex*.: recém-casado; anti-inflamatório; Distrito Federal.*
f) Padronização das siglas e nomes próprios para obedecer sempre mesma grafia.
g) Revisão gramatical do português, corrigindo-se grafia e concordância.
h) Complementação de todas as frases incompletas: cada frase deve encerrar um sentido completo e não deve possuir palavras subtendidas. Complementar com as palavras necessárias, sem modificar o sentido. Se necessário, reexaminar o texto original para escolher as palavras adequadas. Caso haja impossibilidade de completar determinadas frases, elas deverão ser eliminadas.
i) Eliminação de expressões sem necessidade, tais como: Ahh, Uhmm, né, está.
j) Eliminação de frases não condizentes com o assunto tratado.

Fonte: Salviati (2017, p. 17-18)

Em se tratando das variáveis temáticas, de acordo com Salviati (2017, p. 19), os textos são separados seguindo uma codificação específica chamadas de “linhas com asterisco”, a exemplo do quadro 7:

QUADRO 8 - :CONSTRUÇÃO DOS CÓDIGOS PARA PREPARAÇÃO DO *CORPUS* TEXTUAL.

Ex.: ***** *suj_001 *sex_1 *ida_21 *escol_2**
suj_001: sujeito 001 **sex_1:** sexo conforme tabela seguinte: 1 (masculino) e 2 (feminino) **ida_21:** idade 21 (a idade é colocada após o *underscore*) **ies_1:** escolaridade conforme tabela seguinte: 1 (elementar); 2 (médio); 3 (superior)

FONTE: Salviati (2017, p. 17-18)

Em se tratando de entrevistas por exemplo, a autora ressalta que:

> Cada uma delas deve inserir deve iniciar uma linha de comando. A linha de comando informará o número de edificação, o número de identificação do entrevistado e algumas características variáveis que são importantes para o delineamento da pesquisa, como por exemplo, sexo, faixa etária, afiliação a determinados grupos nível social e cultural etc., isso depende de cada pesquisa e o número de modalidade de cada uma variáveis depende o delineamento da pesquisa e de número de textos coletados (SALVIATI 2017, p. 18)

Em se tratando da gravação do corpus, os textos ou tabelas que vão constituir o *corpus de análise* devem ser criados preferencialmente pelo software OpenOffice e gravados no formato “**.txt”** e, ainda, codificados em **Unicode UTF8**.

Já os Dicionários de Termos utilizado pelo IRAMUTEQ, tem algumas particularidades, e para dar suporte a equalização desta problemática, Camargo &

Justo (2013, p. 22) entra em cena as contribuições do LACCOS - Laboratório de Psicologia da Comunicação e Cognição da Universidade Federal de Santa Catarina, que trabalhará em parceria com duas outra entidade de pesquisa, sendo a primeira o Centro Internacional de Estudos e Representações Sociais e Subjetividade-Educação da Fundação Carlos Chagas (CIERS – ed-FCC), e a segunda entidade, o grupo de pesquisa Valores, Educação e Formação de Professores da Universidade Estadual Júlio de Mesquita Filho (UNESP), que vem constantemente, ao longo dos anos, aprimorando o dicionário experimental em língua portuguesa, para garantir aos pesquisadores que utilizam o IRAMUTEQ, realizem análises cada vez mais estáveis.

> Mesmo estando o dicionário sempre atualizado possivelmente, ele não encontrará todas as palavras existentes no texto por isso o pesquisador deve sempre contribuir para a utilização do dicionário que está anexado ao software IRAMOTEC sempre que realizar uma análise deve-se encerrar o aplicativo e procurar a página em que se encontra análise do corpus para atualização das novas palavras encontradas acerca da introdução das análises (SALVIATI, 2017, p. 22).

Para realizar a introdução dos textos para as análises, Salviati (2017, p. 29) destaca que “uma vez indexado *corpus* na aba esquerda a janela do Iramutq, é adicionado o nome do ‘arquivo_corpus barra_X’”. As análises poderão ser vistas acessando no aplicativo a barra de opções de análise do texto”. Existe no sistema Iramutq 5 tipos de análises textuais que o próprio software processa a saber: 1) Estatísticas textuais; 2) Especificidades e AFC, 3) CHD; 4) Análise de Similitude e 5) Nuvem de Palavras, onde cada uma delas tem características e reflexões específicas. A autora ainda lembra que análises podem ser realizadas dependendo do tipo de dados que podem ser *corpus textuais* ou tabelas.

Em se tratando de *corpus textuais* serão possíveis o Iramutq realizar as seguintes análises: Estatísticas Textuais, Classificação Hierárquica Descendente (CHD), Análise de Similitude, Nuvem de Palavras, Análises de Especificidades e Análise Fatorial de Correspondência. Já para as tabelas são possíveis Classificação Hierárquica Descendente (CHD), CDH Matrizes de Distância, Análise de Similitude, Nuvem de Palavras, Descrição e Qui-Quadrado (SALVIATI, 2017, p. 29).

Ainda na análise dos dados, podem ser utilizadas alguns recursos específicos como por exemplo a **lematização**. Esta opção permite escolher o que se deseja que o *corpus* seja lematizado ou não. Lematização de acordo com o autora, assim, a autora acima citada, é:

> O processo efetivamente de deflexionar uma palavra para determinar seu lema as flexões chamam-se a lematização é importante para o cálculo de ocorrência de palavras no corpus por exemplo as diversas ocorrências do verbo consultar: Consulto, consultei, consultamos, consultaram. Será contabilizada como cinco concorrências de consultar e não uma ocorrência de cada forma diferente (SALVIATI, 2017, p. 13).

Vale salientar ainda que, o software também possibilita o recurso de propriedades chaves, onde este recurso permite escolher a classe gramatical das palavras a serem analisadas, pois, essa opção é importante para se eliminar palavras que não são chave para indexação do *corpus*, tais como preposições e artigos e outras que o usuário julgar desnecessárias. A maior parte das análises sobre *corpus* tem por objetivo beneficiar, diferenciar as palavras ativas, suplementares e eliminadas. Somente as formas ativas participam em certas análises como classificações.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

4.1 Apresentação dos dados gerais sistematizados das entrevistas pelo software IRAMUTEQ.

Neste capítulo faremos a análise dos dados que foram extraídos pelo software IRAMUTEQ, das entrevistas realizadas com os 9 professores das IES federais da Região Nordeste. Vale salientar que nesta primeira análise faremos a exibição dos dados gerais, que estão expressos em formato de várias imagens gráficas, dentro de um escopo de possibilidades analíticas propostas pelo software, e que dentre elas, fizemos as escolhidas que possibilitassem aos nosso estudos, extrair ao máximo, as informações contidas nas falas dos entrevistas, no intuito de possibilitar uma análise mais precisa das informações, para o desfecho das análises, como também apresentarmos reflexões conclusivas.

Nesta fase da apresentação das análises dos dados, estamos colocando em prática aquilo que o IRAMUTEQ chamará de “Análise de Especificidades” é a função que associa o texto com as variáveis encontradas, ou seja, a possibilidade de análise da produção textual em função de variáveis de caracterizações. Para isso, pretendemos associar ao corpus textual as variáveis necessárias para que o pesquisador possa analisar. Dessa forma que a base de dados é dividida de acordo com as variáveis selecionadas pelo próprio pesquisador dentro do software.

Ao aplicar o texto, certas variáveis também podem ser colocadas para identificar na análise do software, como por exemplo. comparação entre homens e mulheres de um questionário, e, em nosso caso, definimos as seguintes variáveis: a) Entrevistado, b) Idade, c) Sexo e d) Instituição de Ensino Superior. Estes foram os itens que definimos para que fosse integrado ao *corpus* textual e incorporado às análises do IRAMUTEQ.

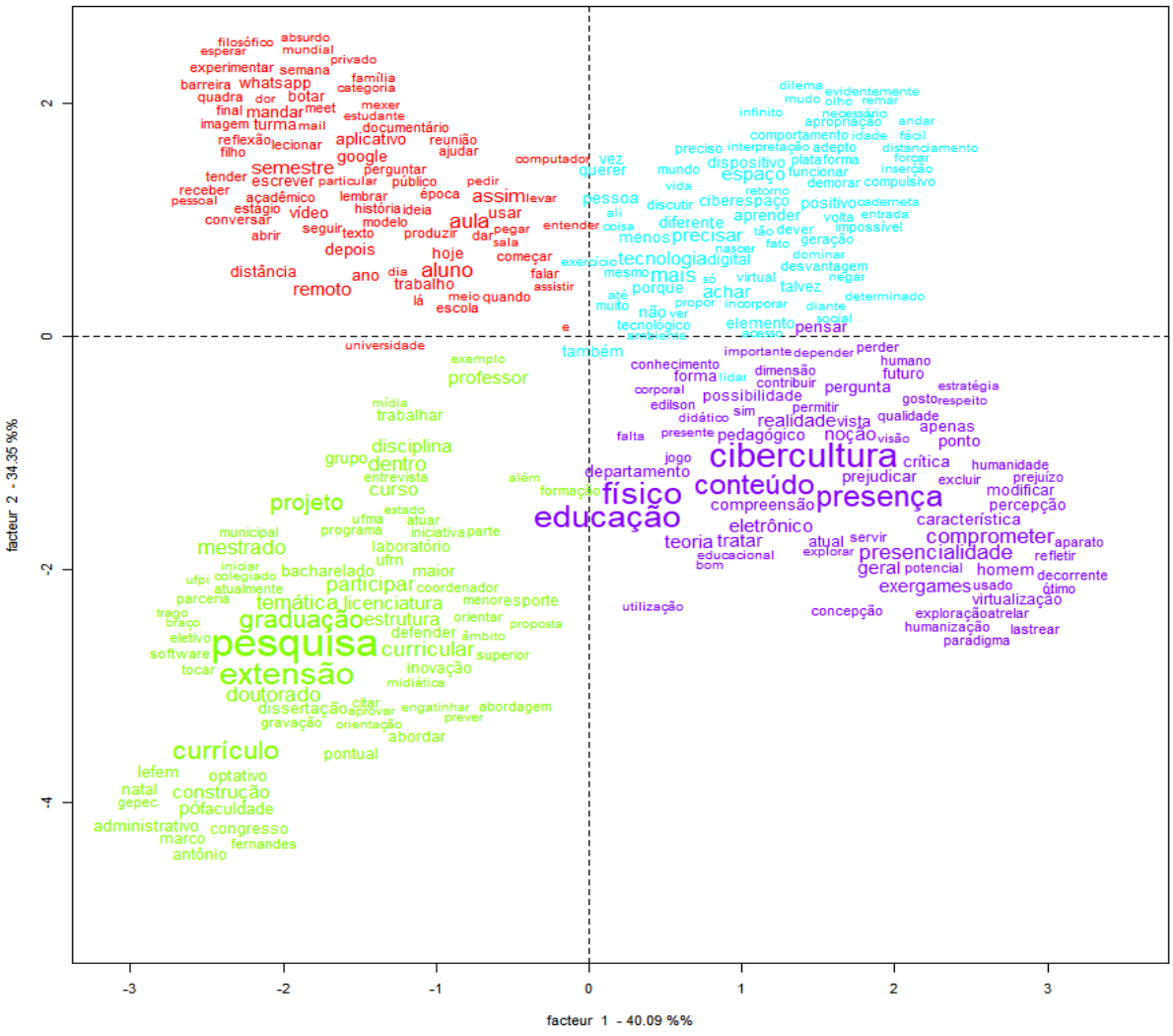
4.2 Análise Fatorial de Correspondência (AFC)

De acordo com Salviati (2017, p. 39) incorporamos nesta fase, aquilo que é chamado de “Análise Fatorial de Correspondência”, que “é uma representação gráfica dos dados para ajudar na visualização da proximidade entre classes ou palavras”. Para ficar mais claro, a Análise Fatorial de Correspondência (AFC), “é o cruzamento

entre o vocabulário (considerado a frequência de incidência de palavras) e as classes, gerando uma representação gráfica em plano cartesiano, na qual são vistas as oposições entre as classes ou formas" de acordo com Nascimento e Menandro (2006, p.12).

É neste momento que Salviati (2017, p. 39) nos explica que "os procedimentos executados nesta análise englobam o cálculo das frequências e dos valores de correlação *qui-quadrado* de cada palavra do *corpus"* e que é *"*a partir da frequência pré-definida; e a execução da análise fatorial de correspondência (AFC), numa tabela de contingência que cruza as formas ativas e variáveis".

GRÁFICO 1 – ANÁLISE FATORIAL POR CORRESPONDÊNCIA - AFC



FONTE: Produzido pelo pesquisador no Software **IRAMUTEQ** – Versão o.7 Alpha 2 e **R**-Versão 3.2.2

Então, logo em seguida, apresentaremos os dados encontrados a partir da atribuição dos textos das 9 das entrevistas, totalizando 120 páginas de transcrições, que foram que foram ajustadas mediante as normas técnicas definidas como critérios pelo software IRAMUTEQ, e inseridas para as análises, e estes dados são os que na sequência apresentaremos, levando em consideração o agrupamento por categorias.

Então, nós temos um questionário com 10 perguntas específicas que foram reagrupadas a partir das categorias de análise em número de 4, nos objetivos definidos na tese.

4.3 Classificação pelo Método Reinert

Os gráficos que serão logo em seguida apresentados inicialmente, estão dentro de uma classificação denominada Método de Reinert. De acordo com Oliveira (2015, p. 46) o Método de Reinert proponha:

> uma classificação hierárquica descendente segundo um método descritivo por Reinert. Ele Visa obter classes de segmentos de textos (ST) que, ao mesmo tempo, presenta um vocabulário semelhantes entre si e vocabulários diferentes das ST das outras classes. Esta análise é baseada na proximidade léxica e na ideia de palavras usadas em textos similares. Estão associados ao mesmo muito léxico e são parte de mundos mentais específicos ou sistemas de representação. Nessa análise, os segmentos de texto são classificados de acordo com o seu respectivo vocabulário e o conjunto de termos é particionado de acordo com a frequência das raízes das palavras. O sistema procura obter classes formadas por palavras que são significativamente associadas com aquela classe (a significância começa com *qui-quadrado* = 2.

Ainda de acordo com Oliveira (2015, p, 46) esta é uma das análises mais importantes do IRAMUTEQ porque:

> Nela ou software, ao utilizar da lógica de correlação, utiliza as segmentações do *corpus* textual, juntamente com a lista de formas reduzidas e o dicionário embutido para apresentar um esquema hierárquico de classes. Ou seja, o IRAMUTEQ processa o texto de modo que possam ser identificadas classes de vocabulários, sendo assim, é possível inferir quais ideais o *corpus* textual deseja transmitir.

O autor também destaca que essa análise é feita a partir de uma lógica estatística processada por computador e aplicada de forma lexical, que será necessária uma leitura sistemática dos dados obtidos, para que o pesquisador, a partir

das categorias por ele definidas, para que possa encontrar as respostas que busca na sua pesquisa.

4.4 Perfis - Word Graph

A primeira imagem por nós apresentado, a partir da aplicação do Método de Reinert, é o ***Perfis - Word graph***, onde, ao aplicarmos do *corpus* textual, ocorre uma classificação simples sobre o texto, onde os mesmos se mantém em sua integralidade quando inseridos no software IRAMUTEQ, e essa classificação permite o agrupamento de palavras para análise dos dados de forma geral.

O ***Perfis - Word graph*** cria a chamada *estrutura gráfica de similitude* (semelhança), onde as palavras mais presentes na fala dos entrevistados aparece em maior tamanho, precedida das que, na sequência, foram mais proferidas, e que irá apresentar todas as ligações de formas selecionadas com as outras formas de classe de palavras correspondentes encontradas nos textos (SALVIATI, 2017).

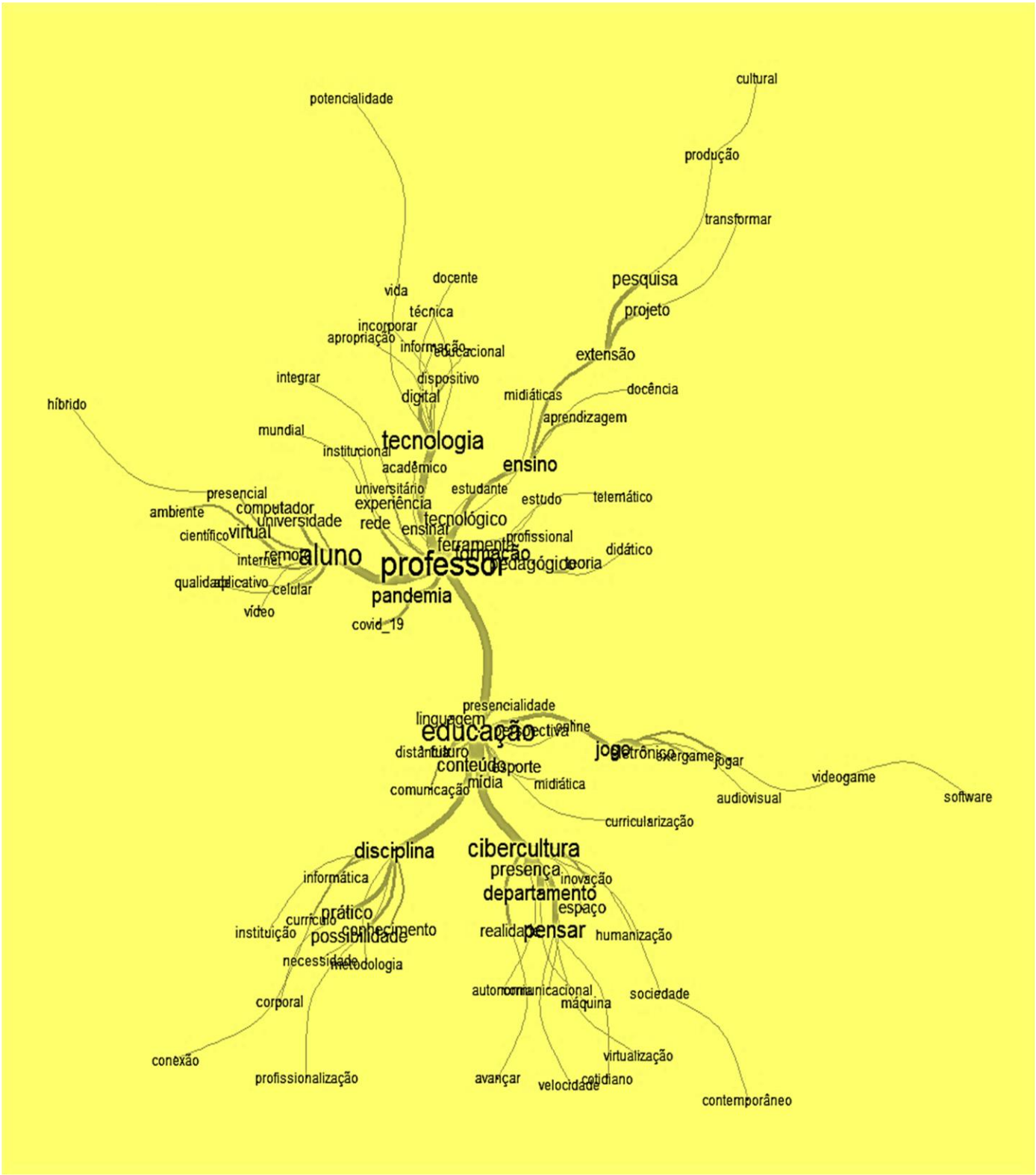
A partir de uma análise inicial de acordo com o gráfico apresentado, identificamos que dois grandes grupos específicos de palavras são formados pelo software. No primeiro grupo a palavra "**professor**" é a maior em tamanho, precedida das palavras "**aluno**", "**tecnologia**" e "**pandemia**"[47]. Já o segundo grupo a palavra gerado tem como palavra destacada "**educação**", seguida de "**cibercultura**", depois a palavra "**pensar**" por último "**disciplina**". Então já identificamos que as palavras mais evidenciadas nas falas dos entrevistados são "**professor**" e "**educação**", e a partir delas nossas análises foram aprofundadas, buscamos entender sua presença constante nos discursos apresentados.

Obviamente não desconsideramos as outras palavras que surgem sequencialmente em ordem de frequência, agrupadas pela *estrutura gráfica de similitude*, mesmo conectadas as palavras mais evidenciadas, também formaram subgrupos que precisam ser discutidos, e que não podem deixar de ser analisadas.

---

[47] Queremos destacar que o motivo pelo qual a palavra "**pandemia**" aparece nesses dados, é pelo fato de que as entrevistas tiveram de ser adiadas do calendário anterior, onde os agendamentos estavam marcados para os meses de abril a junho de 2020, mas tiveram de ser reagendadas e realizadas entre os meses de setembro a novembro de 2021, segundo ano da pandemia, o que não estava previsto em nosso planejamento no final de 2019. Pelo fato de estarmos vivenciando m processo pandêmico com restrições e isolamento social, e as instituições de ensino precisam se reorganizar para realizar as aulas no formato remoto-online, naturalmente estas falas acerca da pandemia foram surgindo, em alusão à urgência e exigência para utilização dos recursos tecnológicos virtuais no trabalho docente. Estes dados serão trabalhados de forma específica na análise dos dados finais desta tese.

GRÁFICO 2 - MÉTODO DE REINERT - PERFIS - WORD GRAPH.PERFIS_1



FONTE O autor (2022) no Software IRAMUTEQ – Versão o.7 Alpha 2 e R-Versão 3.2.2

Neste gráfico de similitude 1 vamos encontrar as principais palavras que aparecem de forma mais constante nas falas dos entrevistados, e observemos que nele há palavras se destacam e sobressaem em tamanho maior em relação as outras, destacando assim as mais constantes encontradas no *corpus* textual. E de imediato destacamos que as palavras “professor” em primeiro plano, logo em seguida apalavra “*educação*”, depois “*aluno*”, em seguida “*tecnologia*”, depois “*cibercultura*”, depois “*ensino*”, e assim sucessivamente.

Fica evidenciado pelo gráfico que estas palavras formam grupos específicos com outras que estão associadas a elas são encontradas dentro do texto. Isso denota para nós algo extremamente significativo, pois expressa num primeiro momento, que há um conhecimento e percepção dos professores acerca das discussões sobre a cibercultura. Mas também os dados desse primeiro gráfico evidenciam que há uma constante maior na palavra “tecnologia” que forma um grupo significativo de palavras associadas a ela, o que nos leva a identificar que os professores expressão diretamente uma associação da cibercultura como os ferramentais e aparelhagens tecnológico que hoje fazem parte do cotidianos sociais das pessoas. Porém, isso é apenas uma parte do que se compreende por cibercultura

Inicialmente, precisamos considerar que, se em pleno século XXI ainda nosso ponto de referência para entender cibercultura, for tão somente as ferramentas que compõem a infraestrutura tecnológica, à exemplo do computador, do celular, dos cartões eletrônicos, terminais de bancos, eletrodomésticos, câmeras de vídeos etc., então estamos deixando de compreender que estas ferramentas estão diretamente ligadas a relação mais profunda no cotidiano social das pessoas. Estamos deixando de perceber que o mais complexo disso tudo é a conexão que estas ferramentas proporcionam dentro das redes.

Para podermos compreender melhor essa relação de convivência com os recursos e ferramentas tecnológicas Pierre Lévy (1999, p. 39) nos esclarece que:

> Um computador é uma montagem particular de unidades de processamento de Transmissão de memória e de interfaces para entrada e saída de informações [...] Todas as funções da informática são distribuíveis e cada vez mais distribuídas. O computador não é mais um centro, e sim um nó, um terminal, um componente da rede universal calculaste. Suas funções pulverizadas infiltram cada elemento do tecno-cosmos. No limite a apenas um único computador. Mas é impossível traçar seus limites, definir seu contorno. É um computador cujo centro está em toda a parte e a circunferência em lugar algum, um computador hipertextual, disperso, vivo, fervilhante, inacabado: O ciberespaço em si.

O autor nos chamar atenção para aguçarmos os nossos olhares para além da ferramenta tecnológica sendo usada no cotidiano. Mas que devemos observaa com maior atenção para que está por trás da utilização das mesmas, e nos prequntarmos : qual a infra-estrutura que a faz funcionar? Como as interações na rede se dá? Quem tem um controle deste funcionamento? Quem armazena todas estas informações? Qual é o pano de fundo que está fazendo com que esta ferramenta se torne tão importante para o convívio social no cotidiano das pessoas?

Precisamos compreender que a infraestrutura técnica construida para o uso do virtual é apenas mais uma parte da realidade tecnológica atrelada a cibercultura, pois nos remete ao período fundamental quando houve a criação dos primeiros microchips, dos computadores de mesa, a partir do final da década de 70, quando essa infra-estrutura deixou de servir apenas as estruturas militares nos Estados Unidos da América, e passou a fazer parte do cotidiano das pessoas, como ferramentas de uso pessoal, sendo o pontapé inicial de uma fase significativa da produção da aparelhagem eletrônica.

4.5 *WordClaude of cluster* (Nuvem de Palavras de Agrupamento)

Partindo agora para o gráfico 2, presentamos logo abaixo a estrutura denominada pelo software IRAMUTEQ como *Wordcloud of cluster*, que numa tradução livre seria “nuvem de palavras de agrupamento”, que é uma estrutura que permite apresentar um gráfico contendo as formas existentes nas classes escolhidas para análise pelo pesquisador.

Segundo Salviati (2017, p. 79),

> Análise por meio de nuvem de palavras mostra um conjunto de palavras agrupadas. organizadas e estruturadas em formato de nuvem. As palavras são apresentadas com tamanhos diferentes, ou seja, as palavras maiores são aquelas que têm maior importância no *corpus* textual, a partir do indicador de frequência ou outros escore estatístico escolhido. É uma análise lexical mais simples, porém, bastante interessante, na medida em que possibilita a rápida identificação das palavras-chave de um *corpus*, isto é, a rápida visualização do seu conteúdo, pois as palavras mais importantes estão mais perto do centro e graficamente escritas com Fontes maiores.

O gráfico do *WordClaude of cluster* apresenta um grupo significativo de palavras que estão também sendo visualizadas a partir de uma outra estrutura, e que

apresentam as palavras do tamanho maior para o menos, evidenciando as que aparecem com mais frequencia no *corpus* textual, que foi inserido para análise no software.

GRÁFICO 3 - WORDCLAUDE OF CLUSTER _1

FONTE: O autor (2022) no Software IRAMUTEQ – Versão o.7 Alpha 2 e R-Versão 3.2.2

A partir dos resultados encontrados pelos gráficos que anteriormente foram apresentados, vamos agora entrar no momento intitulado pelo IRAMUTEC como sendo o “Tratamento Comum das Análises”, a partir dos parâmetros definidos em nosso *corpus* textual, e inseridos nas opções disponíveis no menu de preferências disponibilizado pelo softwares. Faremos agora a apresentação dos resumos de classificação como Estatísticas textuais.

Numa primeira observação, quando olhamos para os dados apresentados pelo gráfico *WordClaude of cluster* acima, identificamos na nuvem de palavras apresentadas pelo software que algumas palavras são destacadas em tamanho maior. Neste primeiro momento em que apresentamos estas palavras destacadas no gráfico, faremos em outros pequenos agrupamentos, com a intensão de evidenciar o conteúdo trazido na fala dos entrevistados de que, a lógica modal de educação superior no Brasil está atrelado à padrões tradicionais, e particularizando este modal para o foco da nossa pesquisa, às Instituições Federais de Ensino Superior (IFES)[48] do Nordeste do Brasil, que formam os profissionais em Educação Física, fica evidente, a partir dos relatos dos professores entrevistas, que estas instituições necessitam realizar um aprimoramento de suas estruturas e modelos curriculares para alcanças as mudanças exigidas pelo mundo contemporâneo da sociedade da informação e em rede.

As três que se evidenciam mais são “*professor*”, em primeiro, depois “*educação*” em segundo, e seguida da palavra “*aluno*” em terceiro. Depois aparecem em segundo plano, por assim dizer, as duas palavras “*tecnologia*” e “*cibercultura*”, quase que associadas e próximas em tamanho, e aparecem destacadas num outro grupo “*disciplina*”, “*pensar*” e “*aula*”.

Com o agrupamento das palavras aqui apresentadas nesta nuvem extraída das falas dos professores entrevistas, inicialmente fica evidenciado que, os recursos das novas tecnologias da informação e da comunicação voltadas para a educação, cotidianamente, já fazem parte das ações pedagógicas de alguns deles, considerando que, a seleção dos mesmos para participarem desta pesquisa, tinham como um dos

[48] Conjunto de 52 instituições criadas ou incorporadas e mantidas pela União, constituindo o Sistema de Instituições Federais de Ensino Superior e a Rede Pública de Ensino. As IFES desempenham papel central no desenvolvimentos científico e tecnológico do país, respondendo por cerca de 90% da produção científica brasileira e pela formação de profissionais nas mais diversas áreas do conhecimento. Cf. MENEZES, Ebenezer Takuno de. Verbete IFES (Instituições Federais de Ensino Superior). Dicionário Interativo da Educação Brasileira - EducaBrasil. São Paulo: Midiamix Editora, 2001. Disponível em https://www.educabrasil.com.br/ifes-instituicoes-federais-de-ensino-superior/ . Acesso em 06 mar 2022.

critérios, que eles utilizassem alguma ferramenta tecnológica nas atividades educacionais nas IFES onde eram professores, sem considerarmos o grau de utilização das mesmas.

Se considerarmos. o que vemos de evidências iniciais nas falas registradas nas entrevistas, como educadores que lidam na formação dos profissionais de Educação Física no ensino superior, a lógica pedagógica e o modelo pedagógico que está vigente nas propostas curriculares destas instituições, ainda está pautado pelas teorias educacionais do início do século XX.

Identificamos inicialmente que os entrevistados compreendem a necessidade de uma aproximação mais rápida, dinâmica e constante das IES de Educação Física do Nordeste, com as ferramentas tecnológicas pensadas para serem aplicadas na educação, ressaltando que estes recursos tecnopedagógicos aplicadas à educação, a partir de sua sofisticação tecnológica, possibilita grandes avanços para a construção do conhecimento na Educação Física também, ampliando horizontes na construção do saberes nesta área do conhecimento.

Compreende-se que todos os métodos de ensino tiveram seu valor na história humana, desde a Maiêutica socrática na antiguidade clássica[49], passando pela escolástica medieval, que recebeu do *Translatio Stadiorum*[50] a possibilidade curricular do *triviun ou o quadrivium*, com as contribuições de Santo Agostinho e São Tomás de Aquino, passando pelo Escolanovismo[51], baseado em ideias de Jean-Jacques Rousseau, Heinrich Pestalozzi, John Dewey e Freidrich Fröebel, pelo Behaviorismo de John Watson, pelo Construtivismo de Piaget[52] e o Sociointeracionismo de Vygotsky[53] no século XX, onde cada um deles contribuiu, de forma significativa, para o aprimoramento do conhecimento em cada época.

Mas neste momento da história humana, precisamos considerar que o mundo capitalista, globalizado e tecnologizado, está cada vez mais exigente na formação dos profissionais das mais diversas áreas do conhecimento, preparando-os para lidar com os desafios que estão postos para o século XXI, e que se faz urgente e necessário repensar a construção dos currículos, ampliando perspectivas, conectando-os as nova realidade tecnológica cotidiana que está em todos os lugares de convívio social, que

---

[49] Cf. Jaeger, 1995.
[50] Cf. Coelho, 2010.
[51] Cf. Cambi, 1999.
[52] Idem.
[53] Idem.

sem isso, possivelmente, todo e qualquer formação, também no ensino superior, ficará à mercê dessas mudanças, sem conseguir acompanhar os avanços do século XXI.

De acordo com Lira (2016, p. 56):

> As Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação (NTICs) não poderão mais ser desprezadas na tarefa de ensinar, apresentando-se como grandes recursos de construção e armazenamento do conhecimento, como também da diminuição das distancias. Essa formação interdisciplinar em rede da era tecnológica tem a força para gerenciar e aglutinar informações, fazendo com que o conhecimento chegue mais rápido, formando uma verdadeira cadeia em torno das diversas áreas do saber. A integração dos indivíduos com o computador (Teoria da Ergonomia) busca uma maior otimização do trabalho docente, sobretudo, por conta da rapidez que a informação chega ao nosso contexto de ensino-aprendizagem. Os ambientes virtuais de aprendizagem facilitam a educação a distância, permitindo ao professor e ao aluno usarem de um bom-senso no momento de suas escolhas, abrindo novos horizontes e criando outros paradigmas para a discussão, na medida em que permitem a comunicação por intermédio de ferramentas síncronas e assíncronas. A mediação pedagógica deve utilizar-se, obrigatoriamente, dessas ferramentas da realidade globalizada que se vivencia nesse início de século XXI.

O autor ainda ressalta que os recursos tecnológicos aplicados à educação são imprescindíveis nos dias de hoje para o que ele chama de uma “prática pedagógica hodierna” (p. 57), ou seja, algo que está presente, ocorrendo atualmente, nos espaços educacionais, e que precisa ser amplamente discutido nos no campo da educação, pois é uma realidade que não poderá ser negada. O simples fato de nós, enquanto educadores, ignorarmos a presença desses recursos tecnológicos dentro do espaço da educação, e desconsiderarmos que os nossos alunos já se utilizam, cotidianamente, dos meios digitais em suas mais diversas formas (computadores, celulares, redes sociais, jogos eletrônicos etc.), cria entre eles e nós, um abismo tecnológico e pedagógico, onde eles, os alunos, já são rotulados de “nativos digitas”[54], e nós professores, àqueles que ainda não sabem sequer manusear um datashow.

No final da década de 60 o computador se tornou parte integrante e estratégica dos projetos de reforma e ampliação dos sistemas educacionais dos países desenvolvidos do bloco capitalista do pós segunda guerra mundial, que detinham as tecnologias aeroespaciais e militares mais avançadas (Estados Unidos, Inglaterra, Canadá, França), e que incorporaram estas mesmas tecnologias, adequando-as ao cotidiano social e cultural, a partir de meados década de 80. Passamos a viver aquilo

[54] Cf. Palfrey e Gasser, 2011.

que Steven Johnson (2001) irá chamar da “*cultura da interface*”, esclarecendo para nós como os computadores transformaram, de maneira significativa, a nossa realidade cotidiana e nossa forma de criar e de nos comunicarmos. Esta interface, nos esclarece Johnson (2011):

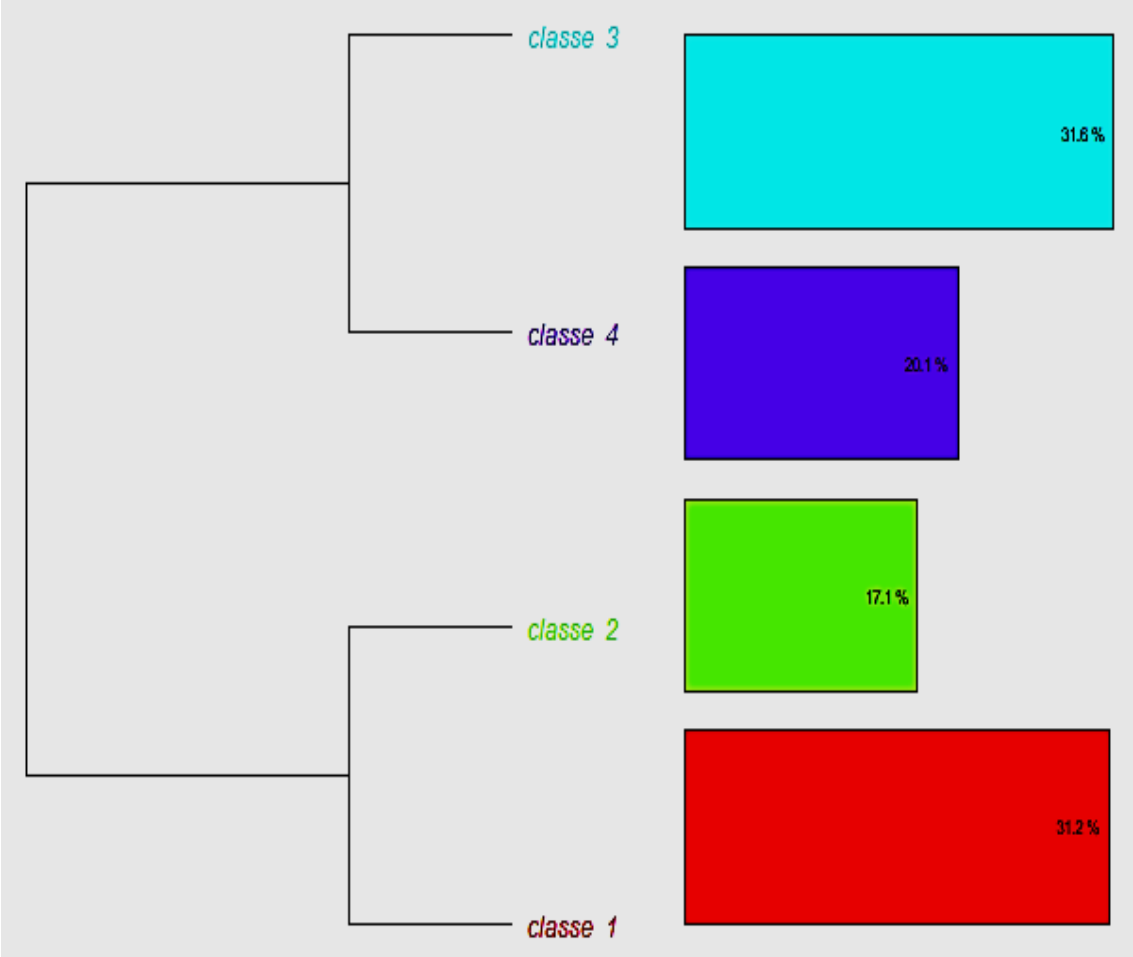
> Em seu sentido mais simples, a palavra se refere a softwares que dão forma à interação entre usuário e computador. Uma espécie de tradutor, mediando entre as duas partes, tornando uma sensível para outra. Em outras palavras, a relação governada pela interface é uma relação *semântica*, caracterizada pelo significado e expressão, não por força física.

Será neste momento da história que também surgirá internet, a *World Wide Web* (numa tradução literal “Rede de Alcance Mundial” em português, criada pelo físico britânico, cientista da computação e professor do MIT, Tim Berners-Lee), que se tornará muito importante para tudo o que será produzido na primeira geração das interfaces gráficas criadas e desenvolvidas pelas empresas Mac e Windows. E com os avanços tecnológicos criados para aprimorar os computador, tornando-os cada vez mais potentes e complexos, eles são integradas às chamadas redes globais de informação, e a linguagens do *hipertexto* passa a fazer parte do cotidiano das pessoas, criando espaços de convivências virtuais que Gilder (2001) chamará de “Telecosmos” e Castells (1999) chamará de “A sociedade em rede”.

4.6 Estatísticas textuais - Dendrogramas

Nesta segunda parte apresentaremos os resultados da classificação ainda pelo Método Reinert, através da Estatística Textual, constituindo os chamados **dendrograma**, que apresentam a partição do corpus e a indicação do tamanho de cada classe de palavras que foram selecionadas em relação ao corpus textual apresentado.

GRÁFICO 4 – DENDROGRAMA_FORMATO_1

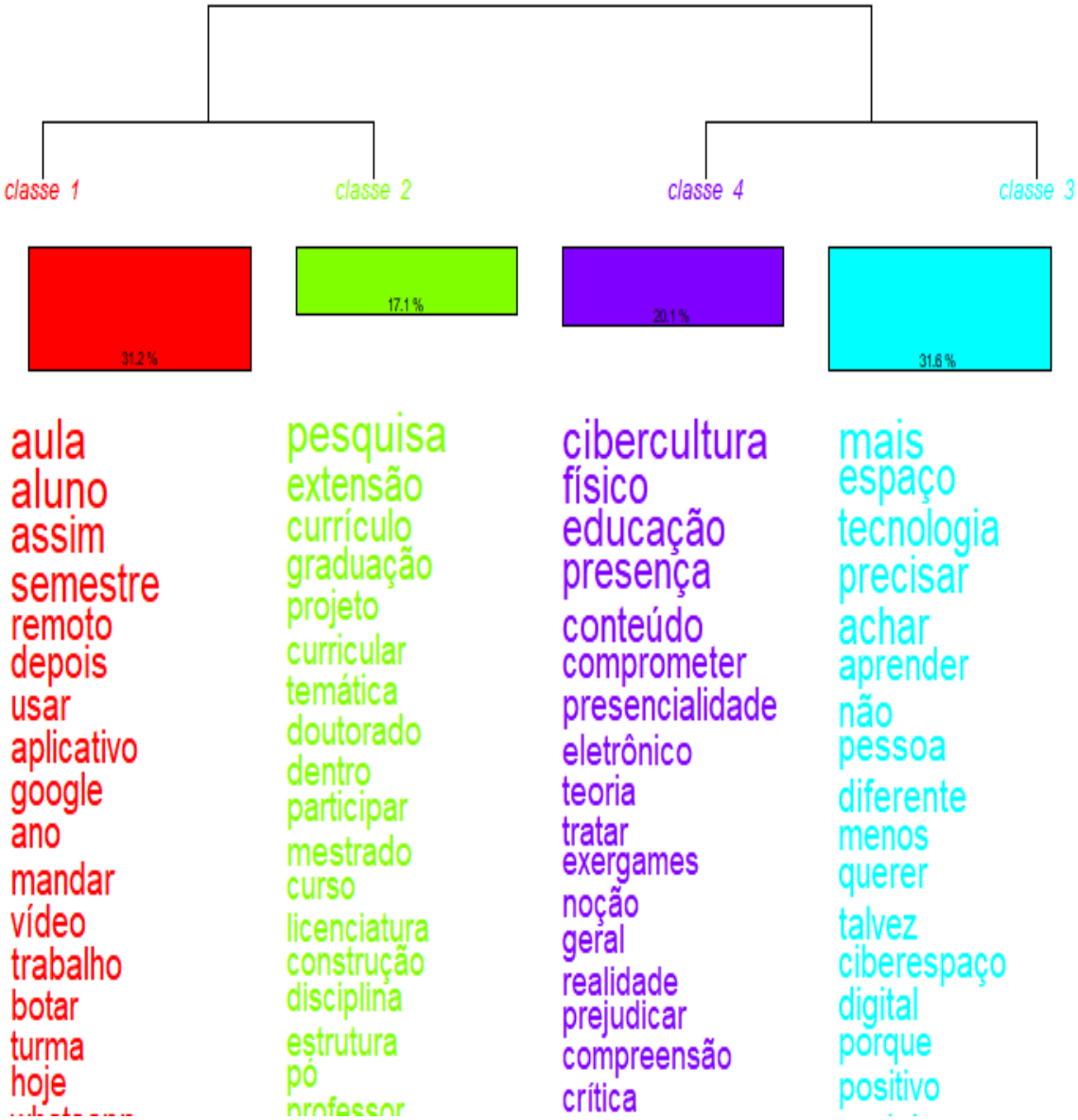


FONTE: O autor (2022) no Software IRAMUTEQ – Versão o.7 Alpha 2 e R-Versão 3.2.2

O resultado de classificação apresentado pelo quadro dendrograma subdividiu as palavras do *corpus* textual apresentado ao software em 4 classes de palavras, que foram agrupadas a partir da primeira nuvem apresentada. Por ordem de frequência e associações, foram apresentando os percentuais estatísticos de cada grupo a partir do total de palavras apresentadas nas entrevistas

Logo em seguida, apresentaremos mais 2 gráficos de classificação, agora apresentando as palavras que mais aparecem em cada classe apresentada definida, desde a 1 a 4, evidenciando também as palavras que mais aparecem em cada grupo, como fora feito no gráfico 1e no gráfico 2.

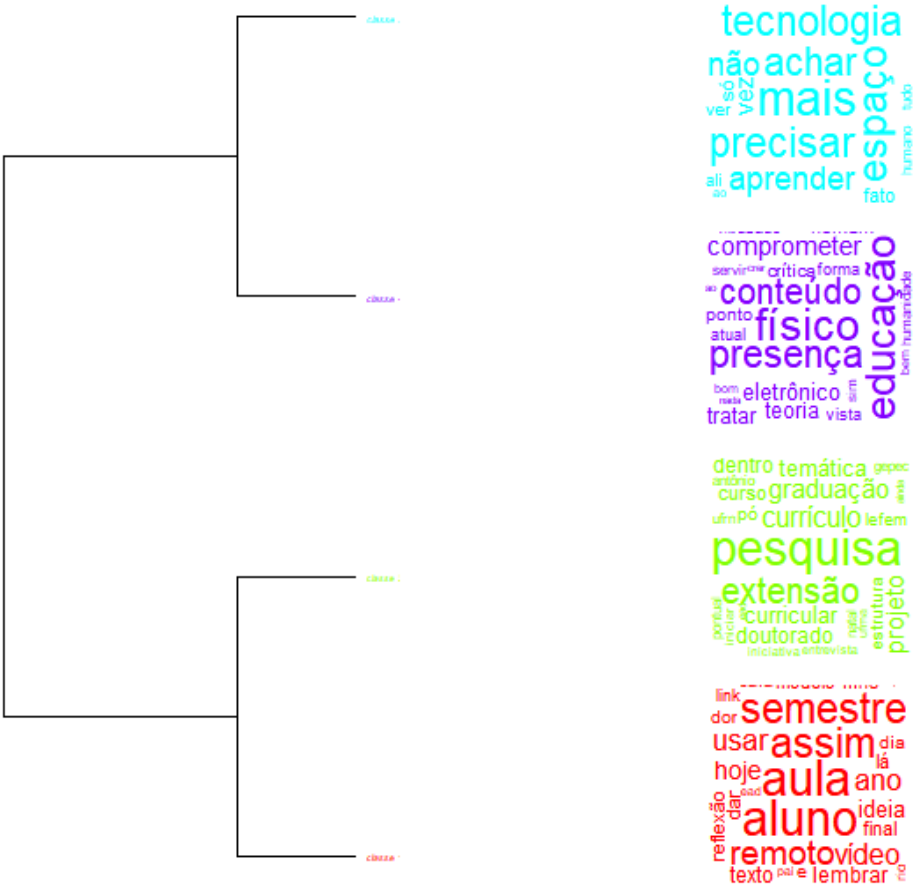
GRÁFICO 5 – DENDROGRAMA_FORMATO_2



FONTE: O autor (2022) no Software IRAMUTEQ – Versão o.7 Alpha 2 e R-Versão 3.2.2

O que aparentemente se apresenta de forma confusa e misturada no gráfico de similitude (*Word Graph*) e na nuvem de agrupamento de Ideias (*Word cloud of cloud*), agora se apresenta nessa forma gráfica de resultado de classificação, o dendrograma, mais claramente, e em grupos específicos, também da maior para a menos frequência com que aparecem.

GRÁFICO 6 – DENDROGRAMA_FORMATO_3



FONTE: O autor (2022) no Software IRAMUTEQ – Versão o.7 Alpha 2 e R-Versão 3.2.2

Preliminarmente a apresentação dos gráficos acima demonstram a complexidade das informações e a amplitude de dados de que dispomos para nossa pesquisa, a partir dos das informações obtidas nas entrevistas realizadas com os 9 professores das Instituições de Ensino Superior que formam os profissionais de Educação Física no Nordeste do Brasil.

Vale salientar que esta primeira análise os evidenciam dados ainda muito vastos e que serão na sequência destrinchados e aprofundados a partir das categorias de análise que foram definidas para a nossa tese

5 FORMAÇÃO NA EDUCAÇÃO FÍSICA E CIBERCULTURA (ENSINO-PESQUISA-EXTENSÃO)

> *Somos céus atravessados por nuvens de energias vindas da profundidade dos tempos. Quanto mais acreditamos que somos alguém, mais somos ninguém. Quanto mais sabemos que não somos ninguém, mais nos tornamos alguém.*
>
> Pierre Lévy.

A partir de agora entramos na fase de construção das análises dos dados extraídos do corpus textual das 9 entrevistas realizadas e submetidas ao processamento nas "análise de especificidades" realizadas pelo Software IRAMUTEQ, nas variáveis selecionadas por nós dentro do programa. Ressaltando que os dados que serão apresentados a partir desse capítulo e dos subsequentes, foram organizados a partir das pré-categorias de análise previamente definidas para a pesquisa, e após os resultado coletado as reorganizamos, definindo-as finalmente por 4 categorias centrais de análise, e a partir delas construiremos os capítulos.

Resgatando as orientações de Bardin (2011) e Minayo (2007), apresentadas no capítulo metodológico, onde as autoras esclarecem que a análise de conteúdo se divide em três fases (ou polos cronológicos), sendo a primeira a **pré-análise**, a segunda a **exploração do material** e a terceira o **tratamento dos resultados**, passamos agora a para esta última, após conclusão das leituras flutuantes, dentro de um escopo de possibilidades analíticas, construídas a partir dos elementos contidos nas falas dos entrevistados, e sempre precedida de uma introdução teórica dos temas abordados em cada capítulo.

Partindo para a codificação em nossa análise "torna-se necessário saber a razão porque se analisa e explicitá-la de modo que se possa saber como" (BARDIN, 2011, p. 133), tendo em vista a relevância e pertinência dos dados obtidos nas entrevistas, assim como, por pretendemos detalhar os encaminhamentos acerca de como analisaremos as mesmas. A autora ainda ressalta que codificação corresponde a uma identificação que permite atingir uma representação de conteúdo e de sua expressão (idem).

Neste capítulo 4 ao tratar dos resultados da categoria de análise "**FORMAÇÃO NA EEDUCAÇÃO FÍSICA E CIBERCULTURA (ENSINO-PESQUISA-EXTENSÃO).**", definindo as questões de número de 1, 6 e 7 da entrevista para buscarmos respondê-

la, observando como os professores da IFES identificam a presença da cibercultura nas instituições onde eles trabalham, e se ela já é parte integrante na formação do acadêmicos de Educação Física, tanto na licenciatura quanto no bacharelado.

Optamos por confeccionar **quadros sínteses** com as respostas dos entrevistados, devido ao grande volume de material transcrito das entrevistas, no intuito de organizar em bloco, categoria por categoria, as respostas das questões, facilitando assim as nossas análises em cada uma delas, como inicialmente está apresentado no quadro 9 abaixo para a primeira categoria.

QUADRO 9 – PRIMEIRA CATEGORIA DE ANÁLISE DOS DADOS COM AS QUESTÕES DA ENTREVISTA DIRECIONADAS A RESPONDÊ-LA.

CATEGORIA 1 - FORMAÇÃO NA EDUCAÇÃO FÍSICA E CIBERCULTURA (ENSINO-PESQUISA-EXTENSÃO).
Questão 1 - **Há presença de conteúdos relacionados à cibercultura em seu departamento? Caso exista, por favor, dizer quais?** Questão 6 - **A eventual e/ou processual presença da cibercultura em seu departamento ocorre no âmbito da Extensão, do Ensino, da Pesquisa, da Inovação? Caso sim, por favor, descreva.** Questão 7 - **Em sua percepção, quais são as possibilidades educativas dos jogos eletrônicos, *exergames* enquanto conteúdo de formação para os(as) profissionais de Educação Física?**

FONTE: O autor (2022)

Mediante a extensa quantidade de informações obtidas nas entrevistas, e no intuito de fazer com que a leitura dos dados fique mais dinâmica, e organizarmos melhor nosso trabalho nas análises dos dados obtidos, construímos quadros sínteses para apresentar as respostas dadas pelos entrevistados em cada categoria de análise. Esclarecido este procedimento, segue abaixo o quadro 10, apresenta o quadro síntese 1.

Nesta síntese da questão 1 “**Há presença de conteúdos relacionados à cibercultura em seu departamento? Caso exista, por favor, dizer quais?**”, buscamos saber se os professores identificavam em suas IES, a presença da cibercultura nas práticas pedagógicas oferecidas para a formação dos acadêmicos de Educação Física, tanto na licenciatura quanto no bacharelado. Segue abaixo o quadro 08, apresentando as sínteses das respostas:

QUADRO 10- APRESENTAÇÃO DO QUADRO SÍNTESE 1 DAS RESPOSTAS DOS PROFESSORES DAS IES DADAS À QUESTÃO 1 DA ENTREVISTA.

QUADRO SÍNTESE 1	
Questão 1 - **Há presença de conteúdos relacionados à cibercultura em seu departamento? Caso exista, por favor, dizer quais?**	
Entrevistado 1	Não vejo dentro do departamento e dentro do curso de educação física, muitas ações relacionadas a efetiva utilização de recursos tecnológicos, eu sito pra você o que tem: a Universidade adquiriu uma plataforma de relacionamento com os alunos, chamado SIGA, a que foi plataforma produzida por outra universidade federal, que muitas à utilizam, mas nós, dentro dessa plataforma, temos opções de turmas virtuais, opções de depositar arquivos e relacionamento com os alunos de forma virtual, isso é bastante interessante. Eu falo isso até o início da pandemia da covid-19 a um ano e meio atrás quando nós migramos para a formas de aulas em ambientes virtuais utilizando salas de aulas virtuais e aí eu já não tenho mais, é uma compreensão em que mundo nós vivemos hoje, a minha resposta tem a ver com até março do ano passado (2020)
Entrevistado 2	Certo. Então, a resposta é sim sobre se há presença ou existe a presença de conteúdos relacionados a cibercultura no seu departamento. Mas é importante contextualizar o que existe, mão e? O nosso departamento de Educação Física da UFRN, formalmente, na sua estrutura curricular, ele tem uma disciplina intitulada “Educação Física, Mídia e Tecnologia”. Essa disciplina foi uma disciplina criada no ano de 2011, ou seja, nós temos 10 anos de disciplina agora, com diversas experimentações. Até o presente momento, nós temos 1 laboratório de pesquisa, que, na verdade, é o Laboratório de Estudos de Educação Física, Esporte e Mídia, mas que ele é um grupo de pesquisa, regularmente matriculado, ou pré-registrado, no diretório de pesquisa do CNPQ, e validado pela nossa instituição, pela nossa pró-reitora de pesquisa, ao qual eu sou coordenador. Esse movimento de investimento do departamento de Educação Física da UFRN nos aspectos comunicacionais e isso reverterá diretamente nas discussões na cibercultura, no cenário contemporâneo, ele já está mapeado, inclusive documentado. Como se deu esse histórico de construção do debate, das tecnologias e das mídias na educação física na UFRN a formação, não é? E isso se inicia em exercícios pontuais e temáticos de pesquisa de alguns medos do GEPEC. O primeiro que se tem notícia, objetivamente, foi o trabalho do professor Eduardo, Ribeiro Dantas, que fazia um debate sobre as representações de corpo e as estruturações de nações de corpo, a partir daí, dos discursos midiáticos e a partir de uma lógica de educação multireferencial. Essa dissertação, foi defendida no ano de 2002, sobre a

	orientação da professora Terezinha Petrúcia da Nóbrega, então, essa foi a primeira referência de discussão tecnológica midiática, sobre representação e compreensão do corpo nas narrativas midiáticas. Em 2006 vem a minha dissertação de mestrado, que aí já está dialogando com a prática corporal, a prática corporal do esporte, clara, conceitualmente delimitada, onde eu fiz uma análise do esporte espetacular, enquanto uma veiculação midiática tecnológica, que eu aí eu digo que conceitualmente, porque o espetacular veicula muitas práticas que não são territorialmente no conceito esportes. Eu consigo trabalhar isso na tese, a noção do esgarçamento do conceito do esporte. De todo modo, o segundo movimento de pesquisa pontual foi esse. Foi esse da segunda dissertação. Com isso, foi crescendo alguns experimentos menores e investimentos de nível de TCC, de especialização, de TCC de graduação, e eu me distancio da UFRN para fazer meu doutorado na UFPE. O professor Eduardo Ribeiro Dantas também se distancia da UFRN, porque hoje em dia professor da Federal de Campina Grande, e quando voltei para ser professor da UFRN, eu entrei na UFRN em exercício em 2010, quando tenho a oportunidade, por movimento de reconfiguração do currículo, de propor a disciplina, que é essa metodologia na disciplina de Educação Física, Esporte E Mídia.
Entrevistado 3	Então, o departamento, as relações humanas, os vínculos com os alunos, isso tudo modificou muito com essa coisa que a gente está chamando de cibercultura. O que é a cibercultura? É exatamente esse contato que nós temos com o mundo tecnológico, e particularmente, o mundo digital. Então, isso é decisivo. Esse espaço criado aí em contato com a tecnologia do mundo digital, as atitudes, os comportamentos, aliás, os novos comportamentos criados a partir dessa tecnologia e seus procedimentos, são dinâmicos e infinitos de possibilidades. Até um dia desses nós tínhamos ainda caderneta de papel, onde nós preenchíamos frequências e notas. Até um dia desses nós tínhamos ainda caderneta de papel, onde nós preenchíamos frequências e notas. Depois a UFPB criou um sistema chamado SIGA, inclusive foi comprado pela UFPB a pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte, mas não sei exatamente em que ano, agora não me lembro. Então, nós começamos a usar o SIGA, e é interessante que a gente começou a usá-lo e agora já tem Siga Eventos. Se você quiser realizar eventos, pode fazer registro lá dentro. Você tem o SIGS RH com toda a movimentação de processos, de solicitações, tudo é feito dentro do sistema, e ainda tem o siga eleições. Por exemplo, agora nesse período de pandemia da COVID-19 nós tivemos eleições, inclusive para reitor, via sistemas. Então, nós começamos a ser, vamos dizer assim, forçosamente, a entrarmos num contexto de cibercultura, pela exigência

	dos novos tempos. Isso significa dizer que o nosso departamento não tem nenhuma disciplina, não tem nenhum conteúdo específico para tratar disso na formação dos alunos, a gente não tem, mesmo. Se olharmos a grade curricular, que são os conteúdos definidos pelo currículo para a formação dos professores de educação física, nós não temos nenhum conteúdo diretamente relacionado a essa temática da cibercultura. Todavia nós temos uma disciplina, que é optativa que é relacionada a questão da informática na educação física, mas é informática, oferecida por outro curso. Talvez essa disciplina possa, de alguma forma, introduzir aos alunos nesse contexto tecnocientíficos mais amplos. Não usamos a tecnologia mais avançada, e a proximidade com a cibercultura é a informática.
Entrevistado 4	Explicando: Eu trabalho, especificamente com esse tema, eu e o professor Toni, que eu sei que trabalha com ferramentas tecnológicas de maneira geral. Eu, inclusive no período quando cheguei em Recife, crie a disciplina de informática e educação física para licenciatura, inclusive na época, eu passei como vice-coordenador, então, a gente tem essa cultura de trabalho mediado por tecnologias. Aprovamos um edital junto à UFPE, de 65 mil reais, onde foi adquirido 1 drone, 1 câmera GoPro, 1 óculos virtual, 5 videogames Xbox, na versão nova. Eu e mais 2 professores no departamento que se utilizam de ferramentas tecnológicas. E temos, eu e o Prof. Toni, o desejo de produzir novas condições de tratar essas temáticas da cultura digital na educação física. Faz muito tempo eu uso o Google Classroom, antes da universidade exigir o uso, e antes mesmo dessa pandemia. Eu também já tinha um site onde era disponibiliza o material para os alunos, e já tinha vídeos no YouTube. Eu sempre usei o smartphone nas minhas aulas de medida de avaliação, porque tem aplicativos que medem ângulo articular, tem aplicativos que mensuram distância percorrida, velocidade, nas minhas aulas no departamento. Na minha prática pedagógica, na minha prática diária, a cibercultura é algo presente com muita certeza, e do professor Toni também. Os demais professores, eu não tenho certeza se fazem uso dessas tecnologias, eu não posso dizer que que sim, e nem que não, e eu seria injusto por eu estar falando que não, mas também, não posso dizer que sim. Então é isso.
Entrevistado 5	Na educação física não, não tem nada, nada. Nada, obviamente, porque eu estou falando como estrutura de formação inicial, componente curricular, seja optativo, seja obrigatório, não tem. E aqui é colar o que tem no mesmo curso são professores, que estão por exemplo agora, na pandemia, obrigados a lidar, em maior ou menor grau, como toda uma estrutura tecnológica que faz parte da cibercultura. Então, desde a pandemia que a UFBA está trabalhando está falando dessa cilada

	chamada ensino remoto. Eu estou falando “engodo” porque isso é educação a distância, ou, não é? O conceito estrutural do que nós estamos fazendo é educação a distância, mas não podia ser chamado de educação a distância, para não confundir com a modalidade de ensino na LDB, então se utilizou um subterfúgio para falar diferente, então se usa o termo ensino remoto. Mas é apenas para deixar claro neste momento da pandemia da COVID-19, que nós lamentamos absurdamente 500 mil mortes nesse país, nós estivemos todos nós obrigados a lidar, em maior ou menor grau, com todo um aparato disponível da cibercultura.
Entrevistado 6	A gente ainda engatinha dentro dessa temática sobre a presença de conteúdos relacionados à cibercultura no meu departamento. Na UFMA sou professora da disciplina de jogos e brincadeiras aqui do curso, e dentro das disciplinas a gente tem uma abordagem ainda bastante sutil sobre a temática. Então a gente fala sobre os jogos e as possibilidades de utilização dentro da escola, mas, ainda sem abordar com maior aprofundamento sobre a importância deles, de se trabalhar com esses jogos, e de que forma que isso pode acontecer. Temos um outro professor do departamento que ele trabalha com essa temática jogos, e tem uma vasta experiência pedagógica, desenvolvendo pesquisa, inclusive. É ele também traz uma abordagem dentro da área de pesquisa dele sobre os jogos online, e toda essa abordagem aí, mas tudo bem voltado para o ambiente escolar. Dentro do meu conhecimento, acho que só nós dois trabalhamos com essa temática no departamento.
Entrevistado 7	Temos a felicidade de ter recebido agora, como nosso colega, por meio de redistribuição, o professor Silvan Menezes, que trabalha bastante com essa questão do uso da tecnologia. Especificamente no contexto educacional da nossa área Educação física, ele vem da federal do Mato Grosso do Sul e chegou acho que esse semestre. Com uma proposta muito legal que a gente já tinha, mas não sabia que professor Silvan chegou, impulsionamos ainda mais, a discussão sobre a presença de conteúdos relacionados a cibercultura aqui no centro. Temos obrigatoriamente no currículo a necessidade de executar atividades curriculares de extensão. São atividades de extensão que sejam vinculadas as disciplinas do currículo, e até dentro da pandemia da COVID_19, a nossa iniciativa foi de curricularizar atividades de extensão, usando bastante tecnologias. Usando essas tecnologias de acesso remoto, então o Silvan vem trabalhando com os alunos em duas disciplinas atualmente, as Atividades Curriculares de Extensão 1 e 2, a construção de podcasts com o objetivo de democratizar o ensino, democratizar o conhecimento que os alunos vêm tendo nas disciplinas para comunidade. São episódios que são construídos

	ali de 5 a 10 minutos, tratando dos elementos aí de disciplinas que os alunos estão inseridos no semestre. Os alunos passam o semestre inteiro construindo, confeccionando em grupos os episódios do podcast, e depois são disponibilizados pela Rádio Fala, no *Spotify* e nas outras propagadoras de podcast. Então é uma temática bem atual para nós daqui da Educação Física da UFAL. Os alunos vêm aprendendo a usar essas ferramentas inclusive para depois ter essa apropriação. Na atividade profissional deles tem achado muito interessante e uma experiência de tosa. Já saiu os primeiros episódios. Eles vão saindo a cada semana e está sendo uma experiência bem bacana poder integrar essas tecnologias com a Educação Física.
Entrevistado 8	Bom, antes da pandemia nós não trabalhávamos com essa temática nada de tecnologia da informação, apenas o uso operacional em nosso curso do sistema SIGA pelos alunos. O SIGA que a UFPI implantou foi desenvolvido pela UFRN. Então os alunos só tinham acesso a questão das notas, a questão da frequência, a questão de algum trabalho que é colocado pelos professores, Como apostilas, questionários, sendo uma utilização para as questão pedagógicas e didáticas na educação física. Não trabalhávamos com essa perspectiva, então veio uma pandemia da COVID_19 no ano de 2020, e passamos a usar a AVA a gente chama de AVA, o com os audiovisuais. Começamos a trabalhar com o Google Meet, com o Classroom, principalmente esses 2, e trabalhamos também com muitas ferramentas do SIGA que nós não tínhamos conhecimento que existiam, e que dá para se fazer muita coisa com o nosso sistema, e nós apenas nos limitávamos a colocar notas e frequências, algum trabalho, apostila e tarefa para os alunos. Não tínhamos conhecimento de quantos recursos podemos utilizar naquele sistema. Com a pandemia, a universidade proporcionou vários encontros, vários cursos, minicursos sobre o SIGA, onde os professores tiveram conhecimento de que poderia trabalhar, muito mais do que já trabalhavam, e do que sabíamos sobre ele, até àquele momento.
Entrevistado 9	Quando eu cheguei na UFC lembro que tinha algumas discussões com o professor Túlio Banja, que é quem mais sabe de mídia e de algum recurso tecnológico, e essa troca de experiência acontecia muitas vezes por um por um movimento individual de aproximação. A abertura maior às questões da tecnologia fomos construindo muita coisa junto, em especial com os outros professores que chegavam, e quando eu cheguei em 2011 já tinham alguns professores chegando em 2009 com concursos, isso aconteceu mais de forma pontual, então um grupo veio se formando também e lembro de um episódio numa discussão da reformulação

	curricular que não saiu. A proposta que ainda está em discussão e que foi adiada, não só pela pandemia, mas por questões de mudança da legislação da educação física, que é a possibilidade de inserirmos a disciplina de educação física e mídia como obrigatória. Conseguiu gerar essa disciplina com uma optativa, mas não conseguimos fazer a oferta dela de forma anual, porque nós somos poucos professores Temos uma demanda muito grande com os 3 turnos de curso e com uma carga horária muito grande de obrigatórias. Eu consegui inserir essas disciplinas no início do curso e agora quando começou a pandemia a primeira coisa que fizeram foi ofertar a disciplina de Educação Física e Mídia, que é uma Tática para ajudar os alunos de alguma maneira. Então esses conteúdos apareciam em ações de projetos ou momentos da disciplina, com uma abertura maior para alguns professores que já traziam contato com as dimensões tecnológicas tinha uma relação pedagógica o professor Marcos Teodorico, que sempre trouxe essas questões ligadas às dimensões tecnológicas, também estuda as questões do lazer, do brincar, nas produções de ensino como de extensão na comunidade, que é o grande carro chefe. Participei de banca de alguns trabalhos na graduação que traziam o interesse ou pelas questões dos jogos, ou por um outro tipo de recurso que surgia nesse campo da cibercultura, e que começaram a aparecer, mas, são exceções na área do ensino para alguns professores.

FONTE: O autor (2022)

Inicialmente queremos começar as análises de interpretação os dados apresentados nesta entrevista, fazendo um parêntese importante acerca do que a própria primeira questão nos traz, quando buscamos compreender se os professores das IFES identificam em seu ambiente de trabalho a presença de estruturas tecnológicas e recursos tecnológicos que já estão sendo utilizados na formação dos profissionais de educação física em suas instituições.

Precisamos considerar que, como educadores, construímos também muitas perspectivas e expectativas acerca do que seria a educação no século XXI, e estas não foram diferentes das da maioria dos pensadores de outras áreas do conhecimento. O nosso olhar e a nossa expectativa para um futuro diferente, mais aprimorado e mais avançado, pedagógica e tecnicamente, possivelmente era o nosso desejo na transição do século XX para o século XXI.

Por sabermos da existência de recursos tecnológicos inovadores dentro do campo da educação, e que estes já vinha sendo utilizados sistematicamente em países desenvolvidos, dava-nos a possibilidade de vislumbrar um futuro também mais

amplo para nossa educação brasileira. E a internet, como uma dos recursos propulsores dessas inovações, e já sendo utilizada nos processos educacionais, se apresentava como uma ferramenta de largas possibilidades de uso pedagógico, nos evidenciava esse futuro promissor. Mas como nos lembra Imbernón (2000, p. 17) “Não esqueçamos de que o nosso passado foi o futuro (incerto e sempre diferente de como o imaginaram) de outras pessoas” e que “O futuro. vai sendo construído com peças do passado e do presente. A análise do passado permite-nos conhecer melhor nossas próprias peculiaridades e a do presente, prevê uma situação do futuro provável (desejável ou não)”.

Em nenhuma época da história humana que se tenha conhecimento, a chegada de um novo século e de um novo milênio, foi tão propagada, tão comunicada, tão registrada, como a do século XXI. Por isso, a chegada desse século foi bastante mitificada por muitos com promessas de que seria o tempo em que os avanços científicos e tecnológicos surgiriam para nos salvar das nossas próprias mazelas humanas, de todas as perturbações e desequilíbrios socioeconômicos e culturais produzidos por nós, seria o nosso a “pedra de torque”, o nosso “Prometeu” moderno, para nos livrar de todos os problemas gerados no último milênio.

Mas, para compreendermos melhor como estes processos de mudança ocorreram, precisamos voltar um pouco mais na história, e acessarmos informações acerca dessas transições sociais, econômicas e culturais ocorridas a partir do século XIX para o XX, onde as tecnologias já eram apresentadas e anunciadas como possibilidades a se concretizar num futuro próximo. Sobre esta questão, Rüdiger (2011, p. 96), nos esclarece que:

> No século XIX, o projeto de domínio racional da natureza lançado cerca de dois séculos antes se manifestam ou passa a incluir abertamente a ideia de manejo científico dos assuntos humanos e de construção tecnológica da sociedade. A tecnologia começa a se tornar referência para a criação do mundo social histórico, em detrimento da religião, da política, da educação e da arte. A práxis política vai pouco a pouco, caindo em desgraça junto a alguns setores sociais emergentes, passando a ser vista como recurso temporário, utilizável enquanto não se obtém o devido sucedâneo funcional e, se possível, tecnológico.

E a continuidade dessas promessas de mudança social, onde a tecnologia aparece numa perspectiva quase messiânica, se estabelecerá concretamente no transcorrer do século XX, com o auxílio do sistema capitalista significativamente forte, basicamente o monopolizador de todo o mercado, de toda a estrutura industrial e financeira mundial, e dos conhecimentos produzidos cientificamente à época, e tudo

sendo orientado e monitorado pela constituição de redes de comunicação bastante velozes, que antes não existiam. E como arremata Rüdiger:

> O ocidente conhece na virada para o século XX uma extraordinária expansão de várias formas de conexão tecnológicas, que se estendem dos sistemas de telefonia e de energia elétrica até as malhas de transporte, as redes de rádio e, em seguida, de televisão. Entre 1890 e 1920, a figura do artefato sede lugar a do sistema como eixo de imposição da era maquinística. Na economia, verifica-se um processo de concentração industrial, no bojo da qual surgem novas articulações entre homem e máquina. O Taylorismo visa mecanizar a conduta do trabalhador, cujo equilíbrio psíquico é mantido em sua conversão em consumidor domesticado via os princípios fordistas e da indústria cultural (RÜDGER, 2011, p. 97).

Voltando para as contribuições de Imbernón (2000) acerca da continuidade dessas mudanças, agora ocorridas na transição do século XX para o XXI, ele nos diz que:

> A virada de século e de milênio tornou-se para a sociedade ocidental um referencial estimulante, composto em partes iguais de ilusão e de receio. Estimulante, porque, coletivamente, decidimos que, ao alcançar a mítica data de 2000 e entramos em um novo século, alguma coisa mudará em nossas vidas casuais. Uma certa ilusão, porque sofremos uma curiosa fantasia: temos a sensação de que entramos em uma época que nos permitirá cumprir inumeráveis profecias de todo tipo - e isso evitando um presente nada auspicioso. E um certo receio, porque o século que vem já foi mitificado como uma Nova Era em que os avanços da ciência (a engenharia genética, a informação, os processos biológicos, os novos tipos de materiais etc.) serão produzidos em um ritmo ainda maior do que o atual; enfim, um século com o futuro desconhecido. No entanto, a troca de milênios também nos obriga a olhar ao nosso redor e para trás. Analisar de onde partimos, o que jogamos fora e o que conservamos. Que herança conservamos e aprofundamos e com o que contribuímos para os cidadãos educadores do século XXI. Nossa situação é tão absurdamente contraditória como a própria pessoa: Ao lado de avanços educativos, como uma maior e mais abrangente escolarização dos países desenvolvidos; de avanços tecnológicos, como viagens espaciais, satélites, informação digitalizada, rapidez na comunicação, computadores, potentíssimos, fibra ótica, etc., e de declarações de boas intenções, como a dos direitos humanos e outras, podemos encontrar também fatos vergonhosos, como terror de Auschwitz, ou revoluções ocas que não fizeram nada além de ampliar a miséria, a pobreza e a fome, ou a volta ao ocultismo, à exploração de meninos e meninas, uma nova forma de pós-colonialismo; ou o retorno triunfante de um capitalismo selvagem, de um fundamentalismo de mercado e do neoliberalismo como uma filosofia de ideologia conservadora (2000, p. 18-19).

Estas questões levantadas pelo autor nos remetem a pensarmos na situação em que se encontra a educação brasileira em relação aos avanços que já ocorreram nestas duas primeiras décadas do século XXI, nos países que compõem a lista dos 20 mais ricos do mundo, de acordo com dados de 2021do Fundo Monetário

Internacional (FMI) [55] e do G20, onde o Brasil ocupa a 12ª posição atualmente. Vale salientar que o Brasil desceu do 6º lugar em 2018 para a atual posição de 12º em apenas três anos, fruto da falta de investimentos sistemáticos em políticas públicas educacionais[56] em todos os níveis de formação no país. Precisamos considerar a grande dissimetria existente entre os países que investiram sistematicamente em educação nestas duas décadas em relação ao Brasil, onde eles ampliaram inclusive os recursos tecnológicos digitais como ferramenta para aprimorar o processo de ensino-aprendizagem, inclusive as chamadas Tecnologias Educacionais Digitais (TED), no intuito de promover o desenvolvimento socioeducativo e acesso à informação.

Algumas questões gerais precisamos elencar diante desses dados da realidade, para fundamentarmos nossas análises das repostas apresentadas nas entrevistas neste primeiro momento: 1. Em nossa realidade educacional poderemos considerar que o Brasil já dispõe dos recursos tecnológicos educacionais para se equiparar aos 20 países do grupo mais desenvolvidos? 2. Diante das mudanças socioeconômicas que foram promovidas pela chamada sociedade da informação desde a década de 90, e das exigências que vieram a reboque dessas mudanças, podemos considerar que a estrutura educacional brasileira gerou as mudanças concretas e significativas para atender a essas demandas impostas para o século XXI? 3. Para atender a essas demandas tecnocientíficas exigidas para os países integrarem essa sociedade tecnológica, o que o Brasil não realizou e quanto tempo e investimento ele ainda terá realmente que aplicar? Essas e outras questões nos parecem óbvias de serem respondidas, se olharmos para a realidade atual da educação brasileira, mas não são questões de fácil resolução, pois estamos refletindo sobre todos os níveis educacionais do país, inclusive o superior, que é o foco da nossa pesquisa.

Antes de passarmos às análises das entrevistas é preciso fazermos um esclarecimento sobre como organizaremos a apresentação dos dados coletados, para

---

[55] Cf. *IMF Staff Country Reports* – Disponível em: https://www.imf.org/en/Publications/CR/Issues/2021/09/22/Brazil-2021-Article-IV-Consultation-Press-Release-Staff-Report-and-Statement-by-the-466076 . Acesso: 10 jan. 2022.

[56] A não aplicação de recursos e investimento públicos no Brasil nos últimos 3 anos é fruto da A Emenda Constitucional n.º 95, também conhecida como a Emenda Constitucional do Teto dos Gastos Públicos, que alterou a Constituição brasileira de 1988 para instituir o Novo Regime Fiscal, que limita por 20 anos os gastos públicos. Fonte: Agência Senado. Disponível em https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2016/12/15/promulgada-emenda-constitucional-do-teto-de-gastos. Acesso: 10 jan. 2022.

facilitar a identificação tanto dos entrevistados, quanto dos trecos de usas falas, quando fizermos os destaques necessários no transcorre das análises. Então, construímos o texto da seguinte forma: 1) Nos utilizaremos a letra "**E**" em negrito e caixa alta para designar a palavra "**E**ntrevistado"; 2) A numeração de **1** a **9** sucederá a letra "**E**", e será colocada no final de cada trecho destacado das falas dos entrevistados; 3) Sempre apresentaremos a palavra "**Entrevistado**" mais o seu número correspondente sempre em **negrito** dentro do texto para facilitar a identificação para o leitor de quem estamos falando (Ex.: **Entrevistado 1**). Esclarecemos, por fim, que os critérios para a ordem numérica atribuída mediante aos entrevistados, corresponde ao agendamento das entrevistas, na sequência em que elas foram sendo realizadas, como apresentado no Capítulo 3 "Fundamentos e Procedimentos Metodológicos", subtítulo 3.5. Processo de Técnica e Coleta de Dados, quadro 3, página 82.

Agora passando as respostas dadas pelos entrevistados sobre a questão 1 - "**Há presença de conteúdos relacionados à cibercultura em seu departamento? Caso exista, por favor, dizer quais?**", e a primeira questão que queremos destacar nas respostas dadas pelos professores entrevistados, tem relação com a ausência de disciplinas específicas que tratem acerca de conteúdos e temáticas relacionadas às tecnologias e suas possíveis aplicações à Educação Física, e sobre a cibercultura propriamente dita, no quadro de disciplinas oferecidas nos currículos dos cursos de Educação Física das IFES da Região Nordeste. Podemos destacar que dos 9 entrevistados, 5 deles (**E1, E3, E5, E6** e **E8**) afirmaram não haver nenhuma disciplina que atendesse a estas critérios, e os 4 restantes (**E2, E4, E7** e **E9**) relataram que basicamente foram eles que propuseram e implementaram disciplinas sobra a temática em seus cursos, ao assumirem os cargos de professores nas mesmas, e muitas foram oferecidas como optativas. Afirmaram que nos seus cursos não têm disciplinas na grade curricular que tratem das temáticas tecnologias, cibercultura ou que façam alusão a elas.

O **E1** nem faz alusão à existência de disciplinas com esse perfil pedagógico para atender a esta demanda, e diz que o sistema SIGA[57], de uso administrativo e

[57] O Sistema Integrado de Gestão Acadêmica (SIGA) é um sistema de registro de atividades e gerenciamento de dados. No módulo voltado à Extensão, ele possibilita à comunidade acadêmica o cadastro e consulta de ações de extensão desenvolvidas pelos docentes da Universidade, como Programas, Projetos, Cursos, Eventos e Prestação de Serviços. Disponível em: https://www.uemg.br/extensao/siga Acesso: 11 jan. 2022.

acadêmico, é o que eles têm que mais se aproxima à esta realidade tecnológica na IFES onde ele trabalha:

> Não vejo dentro do departamento e dentro do curso de educação física, muitas ações relacionadas a efetiva utilização de recursos tecnológicos, eu sito pra você o que tem: a Universidade adquiriu uma plataforma de relacionamento com os alunos, chamado SIGA, a que foi plataforma produzida por outra universidade federal, que muitas à utilizam, mas nós, dentro dessa plataforma, temos opções de turmas virtuais, opções de depositar arquivos e relacionamento com os alunos de forma virtual, isso é bastante interessante. Eu falo isso até o início da pandemia há um ano e meio atrás quando nós migramos para a formas de aulas em ambientes virtuais utilizando salas de aulas virtuais e aí eu já não tenho mais, é uma compreensão em que mundo nós vivemos hoje, a minha resposta tem a ver com até março do ano passado, de 2020 (**E1** – quadro síntese 1).

O **E3** também afirma:

> Se olharmos a grade curricular, que são os conteúdos definidos pelo currículo para a formação dos professores de educação física, nós não temos nenhum conteúdo diretamente relacionado a essa temática da cibercultura. Todavia nós temos uma disciplina, que é optativa que é relacionada a questão da informática na educação física, mas é informática, oferecida por outro curso. Talvez essa disciplina possa, de alguma forma, introduzir aos alunos nesse contexto tecnocientíficos mais amplos. Não usamos a tecnologia mais avançada, e a proximidade com a cibercultura é a informática (**E3** – quadro síntese 1).

O **E5** foi categórico na sua afirmação quando diz:

> A primeira pergunta diz respeito à presença ou não de algum componente curricular que trate a cibercultura: A resposta é seca e direta é não. Na Educação Física não tem nada, nada. Nada, obviamente, porque eu estou falando como estrutura de formação inicial, componente curricular, seja optativo, seja obrigatório, não tem. E aqui quero é colocar que, o que tem mesmo no curso são professores que estão por exemplo, agora, na pandemia, obrigados a lidar, em maior ou menor grau, como toda uma estrutura tecnológica que faz parte da cibercultura (**E5** – quadro síntese 1).

Já o **E6** afirma que a temática cibercultura no seu departamento ainda está engatinhando, e que ela, ao lecionar na disciplina jogos e brincadeiras, se utilizada dessa disciplina para falar das temáticas tecnológicas, a partir da discussão sobre os jogos eletrônicos, no intuito de tentar suprir esta necessidade de discussões acerca das tecnologias e cibercultura na Educação Física:

> A gente ainda engatinha dentro dessa temática sobre a presença de conteúdos relacionados à cibercultura no meu departamento. Na UFMA sou professora da disciplina de jogos e brincadeiras aqui do curso, e dentro das

> disciplinas a gente tem uma abordagem ainda bastante sutil sobre a temática. Então a gente fala sobre os jogos e as possibilidades de utilização dentro da escola, mas, ainda sem abordar com maior aprofundamento sobre a importância deles, de se trabalhar com esses jogos, e de que forma que isso pode acontecer (**E6** – quadro síntese 1).

E finalizando com o **E8**, onde ele afirma que, até o início da pandemia da Covid-19, eles não trabalhavam com nenhuma temática nessa perspectiva tecnológica, e com a chegada da pandemia, passaram a usar de forma mais sistemática os recursos que já existiam no SIGA, por exemplo. Este é mais um dos entrevistados que faz a ilusão a plataforma SIGA, recurso tecnológico mais utilizado pelos cursos quando a pandemia da covid-19 eclodiu, e eles à identificam como sendo o recurso tecnológico atrelado a cibercultura que é mais utilizado em seus cursos:

> Bom, antes da pandemia nós não trabalhávamos com essa temática nada de tecnologia da informação, apenas o uso operacional em nosso curso do sistema SIGA pelos alunos. O SIGA que a UFPI implantou foi desenvolvido pela UFRN. Então os alunos só tinham acesso a questão das notas, a questão da frequência, a questão de algum trabalho que é colocado pelos professores, Como apostilas, questionários, sendo uma utilização para as questões pedagógicas e didáticas na educação física. Não trabalhávamos com essa perspectiva, então veio uma pandemia da COVID_19 no ano de 2020, e passamos a usar a AVA a gente chama de AVA, o com os audiovisuais. (**E8** – quadro síntese 1)

Vale destacar que os entrevistados **E1, E3 e E8** fazem alusão ao sistema SIGA, um sistema de registro de atividades e gerenciamento de dados, como sendo a ferramenta tecnológica de maior experimentação e compartilhamento coletivo utilizada por professores e acadêmicos em seus cursos. Ou seja, basicamente os professores declaram que, o que mais se aproxima dos recursos tecnológicos de que eles têm conhecimento em seus respectivos cursos de Educação Físicas nas IFES, é o SIGA, e o utilizam para exemplificar a presença da cibercultura em seus cursos.

Compreende-se que o sistema SIGA também é parte integrante destes recursos tecnológicos advindos dessa imensa gama de ferramentas que caracteriza essa multiplicidade de recursos da sociedade informacional, e que se coloca como um meio de comunicação e informação dentro da comunidade acadêmica para facilitar as demandas administrativas em gerais. Porém, esta realidade trazida na fala das entrevistas nos mostra quão é limitado, tanto ao acesso ao conhecimento já produzido acerca das inovações tecnológicas, como também, as possibilidades de utilização dos recursos nestas IFES pesquisadas.

As Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação (NTICs), que deveriam já ser parte integrante nos currículos de cursos superiores, principalmente em cursos de formação de professores, à exemplo das licenciaturas em Educação Física, como também nos cursos de bacharelado, pois as discussões acerca dos "ciberjogos", conhecidos como "Ex-Games", e de seus respectivos "ciberatletas", são uma realidade concreta e ainda pouco conhecidas, discutidas e experimentadas em espaços acadêmicos como os que estamos aqui pesquisamos.

Em se tratando dessas inovações no campo da Educação, Lira (2016, p. 56-57) nos diz que:

> As Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação (NTICs) não poderão mais ser desprezadas na tarefa de ensinar, apresentando-se como grandes recursos de construção e armazenamento do conhecimento, como também de diminuição das distancias. Essa formação interdisciplinar em rede da era da tecnologia tem a força para gerenciar e aglutinar informações, fazendo que o conhecimento chegue mais rápido, formando uma verdadeira cadeia em torno das diversas áreas do saber. Portanto, os recursos tecnológicos são imprescindíveis para a prática pedagógica hodierna. Uma coisa, porém, é certa vamos falar de múltiplas educações para pessoas diferentes. Essas diferenças estarão, obrigatoriamente, ligadas às condições para o uso e acesso de tecnologias cada vez mais avançadas. A lacuna que existia há anos entre os que tinham acesso ou não aos computadores e redes vai ampliar-se cada vez mais. Com certeza, poderá ser criado um grande "abismo tecnológico" entre alunos e professores que usam ou não os meios digitais para todo e qualquer fim.

E conclui afirmando que:

> Essas novas maneiras de pensar e de agir das atuais gerações digitais já influenciam e, ainda vão influenciar bem mais o futuro dos professores, das escolas e da educação. Será preciso ampliação de políticas públicas efetivas, que propiciem a inclusão digital de todos os cidadãos. As competências e habilidades dos alunos da "geração net" estão mudando. Tudo dependerá do modo como as novas tecnologias serão utilizadas. A escola e seu corpo docente precisam se adaptar o quanto antes a essa nova realidade, que se apresenta como um novo desafio para as práticas educativas (LIRA, 2016, p. 57-58).

Quando identificamos cursos superiores na área de Educação Física com essa ausência de conhecimentos específicos acerca das tecnologias contemporâneas, precisamos considerar que estes acadêmicos ao concluírem seus cursos, deixarão as IFES como educadores e profissionais desta área do conhecimento, para integrar as fileiras dos que exercerão suas funções do cotidiano social, prestando um serviço para a comunidade de forma geral. Se levarmos em conta estes déficits na formação, como considerar que eles estarão em condições intelectuais e técnicas para enfrentarem os desafios e exigências impostos por essa sociedade tecnocrata do superconsumo?

Como desenvolver suas atividades profissionais ignorando a cultura das tecnologias contemporâneas, que também que se faz presente no campo da Educação Física, enquanto espaço de produção do conhecimento? O que esperar do futuro da área e dos profissionais responsáveis por ela? Estas são questões que carecem nossa atenção, sejamos nós acadêmicos, professores ou pesquisadores da Educação Física.

Agora analisando os 4 Entrevistados - **E2, E4, E7** e **E9**, que relataram serem os responsáveis por implementar as primeiras disciplinas sobra as tecnologias e cibercultura em seus cursos, ao assumirem os cargos de professores nas mesmas. Vejamos seus relatos em seguida.

O **E2,** dentre os entrevistados, pode ser considerado um dos que mais desenvolveu produções atreladas ao tema tecnologia e cibercultura. Todo o seu relato é expondo as ações educativas diversas, projetos de pesquisa, orienta ações acadêmicas de produções na graduação e na pós-graduação, voltados para discutir a cibercultura a partir da comunicação.

Na primeira questão ele nos diz:

> Certo. Então, a resposta é sim sobre se há presença ou existe a presença de conteúdos relacionados a cibercultura no seu departamento. Mas é importante contextualizar o que existe, não é? O nosso departamento de Educação Física da UFRN, formalmente, na sua estrutura curricular, ele tem uma disciplina intitulada “Educação Física, Mídia e Tecnologia”. Essa disciplina foi uma disciplina criada no ano de 2011, ou seja, nós temos 10 anos de disciplina agora, com diversas experimentações. Até o presente momento, nós temos 1 laboratório de pesquisa, que, na verdade, é o Laboratório de Estudos de Educação Física, Esporte e Mídia – LEFEM -, mas que ele é um grupo de pesquisa, regularmente matriculado, ou pré-registrado, no diretório de pesquisa do CNPQ, e validado pela nossa instituição, pela nossa pró-reitora de pesquisa, do qual eu sou coordenador. Esse movimento de investimento do departamento de educação física da UFRN nos aspectos comunicacionais e isso reverterá diretamente nas discussões na cibercultura, no cenário contemporâneo, ele já está mapeado, inclusive documentado (**E3** – síntese do quando 1)

Percebemos neste relato inicial que existe uma profícua produção acerca da temática cibercultura na instituição em que ele trabalho, e podemos considerar que ela, dentre as pesquisadas por nós, e uma das que compõem o maior registro de intervenções pedagógicas e produção cientifica com a temática cibercultura, desde a oferta de uma disciplina na grade curricular a 11 anos, um laboratório que discute a relação entre Educação Física, Esporte e Mídia, que também é um grupo de pesquisa

regularmente registrado no CNPQ com produção cientifica da graduação a pós-graduação em Educação Física.

Neste universo apresentado pelo **E2**, temos uma perspectiva, minimamente objetiva, daquilo que potencialmente poderíamos considerar um ambiente acadêmico propício para construir saberes acerca cibercultura, e como ela traz possibilidades de intervenção na, e para a Educação Física.

O entrevistado também destaca que foi necessário um período de quase uma década de estudos e formação para poderem viabilizar a construção de um espaço como este, de produção do conhecimento acerca da cibercultura, mídia e comunicação. Sem desconsiderar a realidade em que IFES se encontra, com os obstáculos de falta de investimento e melhoria da infraestrutura que ainda precisam ser superados, o que é uma realidade de muitas instituições públicas educacionais do país.

O **E4** também se apresenta como o professor que iniciou as atividades acadêmicas voltadas para as temáticas da tecnologia e da cibercultura na sua instituição, e cita a colaboração de mais um professor nestas atividades, onde ele leciona algumas disciplinas se utilizando de vários recursos e ferramentas tecnológicas no cotidiano de suas aulas, mesmo não sendo uma disciplina específica para tratar do temáticas sobre tecnologias aplicadas à Educação Física.

Também afirma que foi o criador da disciplina “Informática e Educação Física” para a licenciatura, sendo a primeira desse gênero no curso de Educação Física, mas não informou em qual ano isso ocorreu depois de sua chegada ao curso. Também coloca que seus trabalhos são voltados para ampliar as possibilidades de trabalhar, sistematicamente, as temáticas da cultura digital na Educação Física. Eis o que ele disse:

> Explicando: Eu trabalho, especificamente com esse tema, eu e o professor Toni, que eu sei que trabalha com ferramentas tecnológicas de maneira geral. Eu inclusive, no período quando cheguei em Recife, criei a disciplina de “Informática e Educação Física” para licenciatura, inclusive na época, eu passei como vice-coordenador, então, a gente tem essa cultura de trabalho mediado por tecnologias. Aprovamos um edital junto à UFPE, de 65 mil reais, onde foi adquirido 1 drone, 1 câmera GoPro, 1 óculos virtual, 5 videogames Xbox, na versão nova. Eu e mais 1 professores no departamento que se utilizam de ferramentas tecnológicas. E temos, eu e o Prof. Toni, o desejo de produzir novas condições de tratar essas temáticas da cultura digital na educação física (**E4** – quadro síntese 1).

Fica evidenciado que o **E4** já era um professor que tinha um conhecimento prévio sobre o tema, e estava familiarizado com os mais variados recursos tecnológicos disponíveis para serem aplicados no processo formativo como ferramentas pedagógicas em suas aulas. Já se utilizava de aplicativos do seu smarthphone para realizar aulas de medidas de avaliação, de vídeos do Youtube para apoio didático, e dos recursos da Google, como o “Classroom” por exemplo, recursos estes que sempre estiveram à disposição nestas plataformas, e qualquer pessoas que tivesse uma conta Google poderiam utilizá-los, mas que só passaram a ser utilizados pela maioria das pessoas, inclusive os professores da IFES, depois que a pandemia da COVID-19 se instalou no país.

> Faz muito tempo eu uso o Google Classroom, antes da universidade exigir o uso, e antes mesmo dessa pandemia. Eu também já tinha um site onde era disponibiliza o material para os alunos, também já tinha vídeos no YouTube. Eu sempre usei o smartphone nas minhas aulas de medida de avaliação, porque tem aplicativos que medem ângulo articular, tem aplicativos que mensuram distância percorrida, velocidade, nas minhas aulas no departamento. Na minha prática pedagógica, na minha prática diária, a cibercultura é algo presente com muita certeza, e do professor Toni também. Os demais professores, eu não tenho certeza se fazem uso dessas tecnologias, eu não posso dizer que que sim, e nem que não, e eu seria injusto por eu estar falando que não, mas também, não posso dizer que sim. Então é isso. (**E4** – quadro síntese 1)

O fato de pessoas terem acesso a diversas ferramentas tecnológicas não as faz conhecedoras de seu funcionamento integralmente, e das possibilidades de aplicação deles. Por isso, muitas ferramentas tecnológicas já existentes e disponíveis para o uso cotidiano, ficam subutilizadas pelos usuários, ou por eles não encontrarem utilidades para elas, ou porque não saberem mesmo utilizá-las em detalhe, ou até mesmo, por considerarem que elas não lhe seriam úteis de forma alguma, e por isso não se interessaram em buscar conhecê-las.

Por exemplo, existem pessoas que tem uma dificuldade em lidar com ferramentas e recursos tecnológicos diversos, a exemplo de um datashow numa sala de aula, ou uma lousa digital, e até mesmo um celular, e a infinita quantidade e recursos e aplicativos que eles dispõem, os quais, na maioria das vezes, ficam a maior parte do tempo em desuso. E isto não ocorre apenas com pessoas de mais idade, como está posto no senso comum. Socialmente considera-se que as pessoas idosas não lidam bem com tecnologias, mas isso não é bem uma verdade. Não é a idade que

determinará a relação cotidiana com as tecnologias digitais e comunicacionais, mas sim as necessidades e interesses de cada pessoas.

Existem idosos que são extremamente curiosos e exploradores natos, que não se impõem barreiras para aprender coisas novas, e buscam conhecimento de forma constante, conseguindo lidar com as mais diversas ferramentas tecnológicas (celulares, tablets e computadores e laptops, games, mídias digitais e redes sociais). Porém, é mais comum vermos crianças e jovens lidando com as tecnologias digitais, os denominados por alguns pesquisadores de “Nativos Digitais”[58] por fazer parte do cotidiano dessas faixas etárias, mas também não significa dizer que todos nesta faixa lidam bem ou tem facilidades em lidar com estas ferramentas, também.

Agora passemos para o **E7,** onde ele nos informa que a temática cibercultura surge no curso onde ele atualmente é coordenador, a seis meses atrás com a chega de um novo professor redistribuído de uma outra IFES da Região Centro-Oeste do país, para a sua instituição, e este novo professor já trabalhava as questões do uso das tecnologias na Educação Física. Isso implica dizer que até a chegado do novo professor, não havia nenhuma atividade ou disciplina no curso voltada para este fim.

Vejamos inicialmente o diz o entrevistado:

> Temos a felicidade de ter recebido agora, como nosso colega, por meio de redistribuição, o professor Silvan Menezes, que trabalha bastante com essa questão do uso da tecnologia. Especificamente no contexto educacional da nossa área Educação física, ele vem da federal do Mato Grosso do Sul e chegou acho que esse semestre. Com uma proposta muito legal que a gente já tinha, mas não sabia que professor Silvan chegou, impulsionamos ainda mais, a discussão sobre a presença de conteúdos relacionados a cibercultura aqui no centro (**E7** – Quadro síntese 1).

O entrevistado também afirma que foi durante a pandemia da COVID-19 que estas atividades passaram a ocorrer de forma sistemática, com a utilização do acesso remoto às aulas, sem fazer alusão ao sistema SIGA, onde os alunos aprenderam a usar essas ferramentas digitais, inclusive para depois ter essa apropriação.

Dentre os entrevistados deste grupo que informaram já existirem disciplina que trabalha com as temática sobre tecnologia em seus cursos de Educação Física, é nesta instituição que está a disciplina que basicamente se constituiu durante a pandemia, aproveitando a experiencia do professor recém-chegado na instituição, e

---

[58] Cf. Prensky, 2001.

diante da situação de distanciamento social dos acadêmicos, este professor propõe a disciplina para responder as demandas do curso, atribuindo à ela esse caráter temático de discutir problemáticas acerca das tecnologias educacionais.

Nas atividades realizadas pelos professor recém-chegado, os acadêmicos foram orientados a construir mídias digitais em formato de podcasts a cada semana de aulas remotas, tratando de temas pertinentes as disciplinas em que eles estavam matriculados naquele semestre, e esta atividade foi muito bem aceita pelo grupo experimental, passando a integrar essas tecnologias as atividades do curso de Educação Física. Os resultados das criações dos podcasts eram apresentados numa rádio local, em diversas plataformas digitais propagadoras desse tipo de mídia, inclusive na Spotify, considerada o mais conhecido e popular serviço de streaming de podcasts, músicas e vídeos do mundo.

> Temos obrigatoriamente no currículo a necessidade de executar atividades curriculares de extensão. São atividades de extensão que sejam vinculadas as disciplinas do currículo, e até dentro da pandemia da COVID_19, a nossa iniciativa foi de curricularizar atividades de extensão, usando bastante tecnologias. Usando essas tecnologias de acesso remoto, então o Silvan vem trabalhando com os alunos em duas disciplinas atualmente, as Atividades Curriculares de Extensão 1 e 2, a construção de podcasts com o objetivo de democratizar o ensino, democratizar o conhecimento que os alunos vêm tendo nas disciplinas para comunidade. São episódios que são construídos ali de 5 a 10 minutos, tratando dos elementos de disciplinas que os alunos estão inseridos no semestre. Os alunos passam o semestre inteiro construindo, confeccionando em grupos os episódios do podcast, e depois são disponibilizados pela Rádio Fala, no Spotify e nas outras propagadoras de podcast. Então é uma temática bem atual para nós daqui da Educação Física da UFAL. Os alunos vêm aprendendo a usar essas ferramentas inclusive para depois ter essa apropriação (**E7** – Quadro síntese 1).

Percebe-se que com a chegada do novo professor, em apenas um semestre ele construiu possibilidades e condições pedagógicas para trabalhar o conhecimento acerca das tecnologias, e desenvolver habilidades e competências nos acadêmicos para confeccionar ferramentas de comunicação digital e midiática como os podcasts, sendo utilizados nas aulas, servindo como novos recursos de integração e comunicação social entre eles. Acerca disso Lira (2016, p. 62 e 63) nos diz que:

> Na sociedade da informação, todos estão aprendendo a conhecer, a se comunicar, a ensinar e a aprender de maneira diferente e a integrar-se no tecnológico, sendo sempre humano como centro. Com essa nova visão, apresenta-se para o professor um grande leque de opções metodológicas de possibilidades para organizar a sua comunicação com os alunos, trabalhando de forma presente ou virtual, inclusive com novos meios para avaliá-lo, cada

> docente poderá encontrar a sua forma mais adequada de interagir às novas tecnologias e procedimentos metodológicos.

Passamos para o **E9** e verificaremos que ele também ele é um dos que teve uma formação acadêmica específica nas áreas de tecnologias, comunicação e mídias educacionais aplicadas à Educação Física. Juntamente com o **E2**, num universo de 9 entrevistados, identificamos que apenas estes dois tiveram uma formação específica e trabalham dentro das instituições com as temáticas sobre as tecnologias da informação e da comunicação voltados para Educação Física, inclusive produzindo cientificamente da graduação à pós-graduação na área.

Este entrevistado também foi o responsável por criam uma disciplina específica para tratar das tecnologias na Educação Física após sua chegada na instituição em 2011, mesmo identificando que em 2009 já havia professores na instituição trabalhando a temática, relacionando-a com os conteúdos das disciplinas que lecionavam, mas não era uma discussão específica acerca do tema. Inicialmente a disciplina foi oferecida de forma optativa, atendendo tanto as demandas da licenciatura quanto do bacharelado. Vejamos inicialmente o que o entrevistado diz:

> Quando eu cheguei na UFC lembro que tinha algumas discussões com o professor Túlio Banja, que é quem mais sabe de mídia e de algum recurso tecnológico, e essa troca de experiência acontecia muitas vezes por um, por um movimento individual de aproximação. A abertura maior às questões da tecnologia fomos construindo muita coisa junto, em especial com os outros professores que chegavam, e quando eu cheguei em 2011 já tinham alguns professores chegando em 2009 concursados, que já trabalhavam essa temática das tecnologias em suas disciplinas, isso aconteceu mais de forma pontual, então um grupo veio se formando, eu também e lembro de um episódio numa discussão da reformulação curricular que não saiu. Conseguiu gerar essa disciplina com uma optativa, mas não conseguimos fazer a oferta dela de forma anual, porque nós somos poucos professores Temos uma demanda muito grande com os 3 turnos de curso e com uma carga horária muito grande de obrigatórias. Então esses conteúdos apareciam em ações de projetos ou momentos da disciplina, com uma abertura maior para alguns professores que já traziam contato com as dimensões tecnológicas tinha uma relação pedagógica o professor Marcos Teodorico, que sempre trouxe essas questões ligadas às dimensões tecnológicas, também estuda as questões do lazer, do brincar, nas produções de ensino como de extensão na comunidade, que é o grande carro chefe. (**E9** - quadro síntese 1).

O **E9** também afirma que a consolidação para a colocação de uma disciplina eletiva no currículo dos cursos para trabalhar as TICs na Educação Física se deu por dois motivos: o primeiro foi por causa da pandemia da COVID-19, que condicionou todas as instituições de ensino a realizarem aulas virtualmente, fato este que, desnudou as deficiências, tanto pedagógicas, quanto profissionais, em lidar com as

tecnologias. E segunda foi a própria exigência do MEC quando da orientação para a reformulação dos currículos da Educação Física, a partir da mudança das legislações que rege a área, com prazos sendo finalizados em 2022.

> A proposta que ainda está em discussão e que foi adiada, não só pela pandemia, mas por questões de mudança da legislação da Educação Física, que é a possibilidade de inserirmos a disciplina de educação física e mídia como obrigatória. Eu consegui inserir essas disciplinas no início do curso e agora quando começou a pandemia a primeira coisa que fizeram foi ofertar a disciplina de Educação Física e Mídia, que é uma tática para ajudar os alunos de alguma maneira. Participei de banca de alguns trabalhos na graduação que traziam o interesse ou pelas questões dos jogos, ou por um outro tipo de recurso que surgia nesse campo da cibercultura, e que começaram a aparecer, mas, são exceções na área do ensino para alguns professores.

É importante destacar um dado interessante sobre a “mudança da legislação dos cursos de Educação Física” no Brasil, que o **E9** traz na sua fala, e que não aparece em nenhuma das falas dos entrevistados anteriores. A maioria deles relata que a necessidade de colocar uma disciplina que trate das tecnologias na Educação Física, foi por conta do impacto gerado pela pandemia da COVD-19, que desnudou todas as nossas deficiências estruturais, técnicas, pedagógicas e profissionais em não saber lidarmos as tecnologias de forma geral. Porém, nenhum fala das reformulações curriculares que os cursos estão realizando, respondendo as exigências do MEC, e que nelas faz alusão a inclusão de disciplinas que tratem sobre as tecnologias.

Não podemos desconsiderar que as mudanças que ocorreram na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) em 2018 já trazem alguns indicativos acerca da necessidade dos cursos de superiores de Educação Física também tratarem desta questão, porque um dos novos conteúdos obrigatórios inseridos na unidade temática Jogos e Brincadeiras é o conteúdo “jogos eletrônicos”. Nada mais lógico pensar que, se um dos conteúdos que deverão ser ensinados no Ensino Fundamental em Educação Física são os jogos eletrônicos, obviamente os professores da área precisam ter acesso a esse conhecimento na sua formação, ter disciplinas no currículo que tratem das TIC, NTIC e TED, para atender a demanda da educação base.

Agora passemos a analisar as respostas dadas pelos entrevistados a questão 6 “**A eventual e/ou processual presença da cibercultura em seu departamento ocorre no âmbito da Extensão, do Ensino, da Pesquisa, da Inovação? Caso sim, por favor, descreva”**, onde buscamos obter informações acerca da presença da cibercultura em atividades de Ensino, Pesquisa ou Extensão, desenvolvidas nas IES pesquisadas. Segue abaixo o quadro 11, apresentando as sínteses das respostas:

QUADRO 11: APRESENTAÇÃO DO QUADRO SÍNTESE 2 DAS RESPOSTAS DOS PROFESSORES DAS IES DADAS À QUESTÃO 6 DA ENTREVISTA.

QUADRO SÍNTESE 2	
Questão 6 - **A eventual e/ou processual presença da cibercultura em seu departamento ocorre no âmbito da Extensão, do Ensino, da Pesquisa, da Inovação? Caso sim, por favor, descreva.**	
Entrevistado 1	No ensino, na parte acadêmica, a presença da cibercultura, como já falei, se dá através de disciplinas que são ofertadas de forma remota, inteiras, parciais, e nós professores somos convidados a oferecer elas. Na extensão, temos muitos cursos de formação geral, ofertados para a comunidade externa, de forma remota. Nesta área da saúde, nós temos isso na parte de tecnologia, e temos também cursos não fogem do perfil da extensão, que tem relações principalmente com a criação de patentes, marcas, ofertado a nós da Educação Física, embora não seja especificamente do departamento. Mas já temos essas possibilidades, pois já é uma cultura da instituição. Então, nós temos sim, mas não sei se na dimensão que seria adequada, com o uso das melhores ferramentas tecnológicas para tal.
Entrevistado 2	Se essa presença eventual ocorre nos três hábitos, nesse tripé se sustenta a universidade, ensino, pesquisa e extensão. Sim. Inclusive para mim, é claro que existe. Existe curricularização a partir da disciplina que eu já citei, mídia tecnologia e educação física. Existe pesquisa, inclusive, vinculada, a criação de um grupo de pesquisa, formação de recursos humanos a nível de graduação, mestrado e doutorado. Isso. E existe extensão sim, a parceria que nós temos com a Foco. Com esse grupo de formação de professores em Natal, é um projeto de extensão que é contínuo e ele vai sempre acontecendo. Então, existe nas três dimensões. No campo da inovação, nós estamos ainda engatinhando, nós já criamos alguns softwares que são objetos de aprendizagem que nós estamos fazendo registro de inovação tecnológica. Mas esse ponto, ainda é um ponto que nós estamos engatinhando. Há registros? Há registros, mas talvez essa dimensão que a gente tenha que mais trabalhar no atual momento.
Entrevistado 3	A UFPB, como todas as instituições de formação de professores do mundo inteiro, já estava dentro do ciberespaço, dentro da cibercultura. Nós não temos como sair disso, eis o dilema da rede. Nós não temos como sair disso mesmo. A UFPB, se preparou para isso, promoveu cursos para quem quisesse fazer, disponibilizou esse acesso para os alunos, e foram oferecidos também acesso à internet, agora é claro, com as dificuldades e limitações que realmente existe. Essa é a grande expressão que eu trago, é que a UFPB não parou, e não parou só no ensino, mas também não parou também na extensão e na pesquisa. Mas, o que que teve que

	acontecer foram todos os projetos de extensão, todos os PIBICS, todas as pesquisas, os programas de pós-graduação, todos eles tiveram que readaptar suas pesquisas. Então, por conta da pandemia nós nos inserimos de maneira mais radical no ciberespaço, na cibercultura, mesmo se não quiséssemos, não teria como não usar.
Entrevistado 4	Eu não posso falar pelo departamento. E eu quero claro que assim que na minha falta eu estou tentando pontuar para minha ação dentro do departamento. Tecnologia eu sempre usei, então assim, a gente tem vários trabalhos publicados de validação de relógios que medem frequência cardíaca, por exemplo, aluno de iniciação científica. Então eu tive e 2 alunos de iniciação científica que publicaram o artigo vai sair agora, por sinal, numa revista nível 2, internacional, aluno de iniciação científica, que a gente validou um relógio para mensuração da frequência cardíaca em repouso e no exercício. Ele tem um outro artigo que saiu também, que a gente validou o smartphone Android e o iPhone para medir frequência cardíaca e pressão arterial. Então, também são artigos que já foram publicados, também saiu numa revista internacional. Então assim, na minha prática eu estou sempre usando, e se você acompanhando muito as coisas do colégio americano, por ser mais a minha área. A área de tecnologia é, pelo 5º ano consecutivo, colocada em primeiro lugar, como é a tendência de 2021, os estudos acontecerem na área de tecnologia usando ferramentas. Não tem jeito, por que é o que eu falei lá no início, a universidade está usando o Google docs, o Google sala de aula, eu já usava isso desde 2015 como repositório, como forma de comunicar com os alunos, o deixar recado para todo mundo. Os compartilhamentos de Google Drive, Drop Box, então são ferramentas que estão presentes de alguma forma as minhas intervenções. Eu não deixo o Excel de fora quando eu estou fazendo avaliação. Excel é uma ferramenta que eu falo com eles, do bioestatística também, então software de estatística Gratuitos que eu uso, o JASP.
Entrevistado 5	A própria universidade hoje, no processo, ensina, pesquisa e extensão, e agora esse novo conceito trazido pela própria sociedade tecnológica, a terceira revolução tecnológica industrial, que é a revolução tecnológica, que é chamada de inovação. Entendendo aí o conceito de inovação e muito mais, né, mais lato, muito mais amplo do que apenas ele atrelado à dimensão da criação de ferramentas tecnológicas no campo de educação, mas nesse espaço específico inovação está atrelado aí a ferramentas pedagógicas que foram criadas mediante a presença e utilização de recursos tecnológicos, para ficar claro esse conceito tratado de inovação aqui, repare a presença da cibercultura no meu departamento ,dito já,

	desde a primeira questão, que ele não comparece com a relação de ensino aprendizagem, agora na questão, é preciso também fazer um ajuste de contas, caso ela não apareça como ensino-aprendizagem, aparece como ferramenta para uma série de questões. Os professores que precisam, por exemplo, aprender a lidar com plataformas para fazer tramitar processos, e professores que precisam aprender a lidar com plataforma, por conta da digitalização de cadernetas na UFBA. Não existe mais caderneta física, quer dizer, existe, mas, é como cabelo de freira, todo mundo sabe que existe, mas ninguém vê. As cadernetas mesmo tão como digitais. É porque os professores e os funcionários precisam lidar com as ferramentas da internet, por exemplo, para tocar um projeto de extensão, um projeto de extensão na UFBA hoje ele é todo digitalizado, você entra num sistema que você vai comprar num pregão se você tá entendendo, você tem que lidar com isso, do ponto de vista científico, fazer a inscrição de um arquivo científico fazer a inscrição num congresso, fazer uma preparação pra fazer um pós Doc, tudo isso coloca os professores tendo que lidar, com em maior ou menor grau, com as ferramentas da cibercultura. ocorre no plano da extensão do ensino da pesquisa, da inovação.
Entrevistado 6	Pouco acesso, em relação a presença da Cibercultura em seu departamento no âmbito da extensão, do ensino, da pesquisa, da inovação. Aliás, pouquíssimo ou quase nenhum desenvolvimento de atividades na Educação Física da UFMA. Triste isso, mas é a nossa realidade. A gente tem aí a iniciativa dos próprios alunos, no sentido de realização de jogos Interperíodos, e tem um grupo de professores que está muito em contato com os alunos, então, por exemplo, eu mesma já participei dos torneios que eles organizaram, relacionados aos jogos eletrônicos, o torneio denominado de Classic Royale. Participei de algumas atividades, de alguns jogos, assim como de outras práticas do voleibol, do handebol e do atletismo. Mas, isso fica muito restrito a essa iniciativa dos alunos ao proporem e desenvolverem essas atividades.
Entrevistado 7	Sim, acontece de certa forma a presença da cibercultura nos âmbitos da extensão, do ensino, da pesquisa, da inovação, e acho que um dos exemplos que eu posso dar são as atividades curriculares de extensão. Penso que a pandemia acabou acelerando todo esse processo também para extensão, e com relação às atividades curriculares de extensão, temos esse projeto do podcast que engloba as disciplinas, que então é curricularizada essa extensão, mas também, ele é um projeto maior. Ele é um projeto de construção de podcast voltado para ciência do esporte e cultura do movimento, que envolve também uma extensão descentralizada da graduação, da curricularização. Um braço do projeto de extensão é a

	curricularização da extensão, ela acontece dentro do ambiente curricular, o aluno obrigatoriamente vai passar por disciplinas que envolva esse tipo de extensão, de constituição desse projeto, mas o projeto em si, ele vai além disso.
Entrevistado 8	Se os projetos de extensão que estavam em andamento eles tiveram que sofrer uma mudança? Sim, porque a projetos de extensão que eram todos presenciais, e tiveram que ocorrer mudanças na extensão, na pesquisa também. Muitas pesquisas que eram feitas presencialmente com entrevistas com medidas antropométricas, testes físicos, tiveram que fazer alterações para se colocar no formato online, e algumas tiveram prejuízos, outras não. Mas houve sim uma mudança dessa questão da presencial para online. Tem só a disciplina que ela é ela não é obrigatória, é optativa, e eu não me recordo bem aqui o nome da disciplina... acho que é alguma coisa a ver com “Informática e Educação Física”, alguma coisa desse tipo, que é ministrada pelos professores lá no departamento de informática, mas no currículo nosso específico da disciplina do departamento de educação física não temos nenhuma que se trata dessa temática.
Entrevistado 9	Tem os projetos que estamos oferecendo algumas coisas nessa ideia de formação para biju dança ou eu trabalho com os estudantes das escolas. Como a gente fez na pandemia a produção de um curta. Realizamos uma inscrição aberta para estudantes e estudantes contaram as suas histórias e a gente produziu uma série de curtas. Então nessa relação da extensão ela aparece em alguns professores em projetos ou de forma direta ou em ações dos projetos. No ensino estamos assim: professores que se apropriam utilizam isso, mesmo antes pandemia e acho que na pandemia alguns se abriram, alguns nunca tinham chamado um palestrante de fora, nunca tinham feito uma LIVE, nunca tinham mandado um vídeo, um podcast. Temos professores que se fecham nos seus grupos e tem professores que abrem para os alunos produzirem aquilo que os interessa, articulado a uma lei que o professor se sente confortável para acessar. Então, tem alunos estudando desde o uso de jogos eletrônicos, trabalhando as questões de ansiedade, estresse na escola. Outros usarão os jogos eletrônicos no comportamento dos universitários.

FONTE: O autor (2022)

O primeiro ponto que quero destacar acerca das respostas dadas para a questão 6, tem relação com a oferta dos conhecimentos acerca das tecnologias para os cursos de Educação Física dessas IFES. Os dados mostram que as atividades

acadêmicas com conteúdo sobre tecnologias, de maneira geral, são oferecidos em algumas IFES de duas formas: ou são oferecidos como como disciplinas optativas por algum professor do próprio curso que tenha um conhecimento da temática, ou através de disciplinas isoladas e atividades de extensão de outros cursos, ofertadas à Educação Física, e num casos muito particular de contribuição dos acadêmicos na realização de um interperíodos de “Jogos Eletrônicos”, como informa os **Entrevistados 1, 6 e 8**:

> Na extensão, temos muitos cursos de formação geral, ofertados para a comunidade externa, de forma remota. Nesta área da saúde, nós temos isso na parte de tecnologia, e temos também cursos não fogem do perfil da extensão, que tem relações principalmente com a criação de patentes, marcas, ofertado a nós da Educação Física, embora não seja especificamente do departamento (**E1**-Quadro síntese 2).

> Pouco acesso, em relação a presença da Cibercultura em seu departamento no âmbito da extensão, do ensino, da pesquisa, da inovação. Aliás, pouquíssimo ou quase nenhum desenvolvimento de atividades na Educação Física da UFMA. Triste isso, mas é a nossa realidade. A gente tem aí a iniciativa dos próprios alunos, no sentido de realização de jogos interperíodos, e tem um grupo de professores que está muito em contato com os alunos, então, por exemplo, eu mesma já participei dos torneios que eles organizaram, relacionados aos jogos eletrônicos, o torneio denominado de Classic Royale. Participei de algumas atividades, de alguns jogos, assim como de outras práticas do voleibol, do handebol e do atletismo. Mas, isso fica muito restrito a essa iniciativa dos alunos ao proporem e desenvolverem essas atividades (**E6** – Quadro síntese 2).

> Tem só a disciplina que ela é ela não é obrigatória, é optativa, e eu não me recordo bem aqui o nome da disciplina... acho que é alguma coisa a ver com “Informática e Educação Física”, alguma coisa desse tipo, que é ministrada pelos professores lá no departamento de informática, mas no currículo nosso específico da disciplina do departamento de educação física não temos nenhuma que se trata dessa temática (**E8** – Quadro síntese 2).

Outro dado importante que surge na fala dos **Entrevistados 1, 3, 5, e 8**, é o fato de que os conteúdos, os conhecimentos oferecidos aos acadêmicos acerca das tecnologias, está mais personificados na condição de **ferramentas tecnológicas** (softwares, plataformas e programas de prestação de serviços administrativos e acadêmicos – SIGA, Google Classroom, Google Meet, Youtube, virtualização das aulas) que foram implementados no ensino, na atividades de pesquisa e na extensão, por conta da pandemia da COVID-19, do que como **ferramenta pedagógica**, um conteúdo propriamente dito, ofertado por uma disciplina na grade curricular dos cursos. Eis os relatos:

> No ensino, na parte acadêmica, a presença da cibercultura, como já falei, se dá através de disciplinas que são ofertadas de forma remota, inteiras, parciais, e nós professores somos convidados a oferecer elas. Na extensão, temos muitos cursos de formação geral, ofertados para a comunidade externa, de forma remota (**E1** – Quadro síntese 2).

> Essa é a grande expressão que eu trago, é que a UFPB não parou, e não parou só no ensino, mas também não parou também na extensão e na pesquisa. Mas, o que que teve que acontecer foram todos os projetos de extensão, todos os PIBICS, todas as pesquisas, os programas de pós-graduação, todos eles tiveram que readaptar suas pesquisas. Então, por conta da pandemia nós nos inserimos de maneira mais radical no ciberespaço, na cibercultura, mesmo se não quiséssemos, não teria como não usar (**E3** – Quadro síntese 2).

> Os professores que precisam, por exemplo, aprender a lidar com plataformas para fazer tramitar processos, e professores que precisam aprender a lidar com plataforma, por conta da digitalização de cadernetas na UFBA. Não existe mais caderneta física, quer dizer, existe, mas, é como cabelo de freira, todo mundo sabe que existe, mas ninguém vê. As cadernetas mesmo tão como digitais. É porque os professores e os funcionários precisam lidar com as ferramentas da internet, por exemplo, para tocar um projeto de extensão, um projeto de extensão na UFBA hoje ele é todo digitalizado, você entra num sistema que você vai comprar num pregão se você tá entendendo, você tem que lidar com isso, do ponto de vista científico, fazer a inscrição de um arquivo científico fazer a inscrição num congresso, fazer uma preparação pra fazer um pós Doc, tudo isso coloca os professores tendo que lidar, com em maior ou menor grau, com as ferramentas da cibercultura. ocorre no plano da extensão do ensino da pesquisa, da inovação (**E5** – Quadro síntese 2).

> Se os projetos de extensão que estavam em andamento eles tiveram que sofrer uma mudança? Sim, porque a projetos de extensão que eram todos presenciais, e tiveram que ocorrer mudanças na extensão, na pesquisa também. Muitas pesquisas que eram feitas presencialmente com entrevistas com medidas antropométricas, testes físicos, tiveram que fazer alterações para se colocar no formato online, e algumas tiveram prejuízos, outras não. Mas houve sim uma mudança dessa questão da presencial para online (**E5** – Quadro síntese 2).

Destacamos aqui que os **Entrevistados 2, 4 e 9** seguem ainda apresentando dados bastante significativos da presença da cibercultura sistemática do Ensino, na Pesquisa, na Extensão e na Inovação Tecnológica, dentro dos seus cursos, onde relatam uma produção constante e sistemática desde a graduação até a pós-graduação.

O **E2** destaca que há um processo de “curricularização” dos conteúdos sobre cibercultura e tecnologias através da disciplina “Mídia, Tecnologia e Educação Física” criado por ela a 10 anos atrás e que desenvolveu-se realizando atividades de formação na graduação e pós-graduação (mestrado e doutorado), gerando inclusive a criação de grupos de pesquisa.

> Se essa presença eventual ocorre nos três hábitos, nesse tripé se sustenta a universidade, ensino, pesquisa e extensão. Sim. Inclusive para mim, é claro que existe. Existe **curricularização** a partir da disciplina que eu já citei "Mídia Tecnologia e Educação Física". Existe pesquisa, inclusive, vinculada, a criação de um grupo de pesquisa, formação de recursos humanos a nível de graduação, mestrado e doutorado (**E3** – Quadro síntese 2).

Ainda realizam cursos de capacitação com professores da área, em parceria com outros grupos de pesquisa em formação de professores da cidade onde a IFES está localizada, e na Inovação Tecnológica já desenvolveram alguns softwares educativos para trabalharem na formação em Educação Física, mas esta produção ainda está e fase embrionária.

> E existe extensão sim, a parceria que nós temos com a Foco, o grupo pesquisa de formação de professores em Natal, é um projeto de extensão que é contínuo e ele vai sempre acontecendo. Então, existe nas três dimensões. No campo da inovação, nós estamos ainda engatinhando, nós já criamos alguns softwares que são objetos de aprendizagem que nós estamos fazendo registro de inovação tecnológica. Mas esse ponto, ainda é um ponto que nós estamos engatinhando. Há registros? Há registros, mas talvez essa dimensão que a gente tenha que mais trabalhar no atual momento (**E3** – Quadro síntese 2)

No caso do **E9**, ele informa que as ações estão sendo realizadas a partir da sua disciplina, em específico com os alunos de graduação, e por outros professores de outras disciplinas, desenvolvendo projetos de pesquisa acerca da temática tecnologias e Educação Física. Na graduação trabalham com o os recursos do audiovisual, produzem curtas metragens com temáticas escolhidas pelos acadêmicos. São desenvolvidas pesquisas na graduação sobre a utilização de jogos eletrônicos para trabalhar as questões de ansiedade e estresse de alunos nas escolas, outro grupo trabalha para estudar o comportamento emocional dos universitários do curso:

> Tem os projetos que estamos oferecendo algumas coisas nessa ideia de formação para a graduação, e eu trabalho com os estudantes das escolas. Como a graduação a gente fez na pandemia a produção de um curta. Realizamos uma inscrição aberta para estudantes, e eles contaram as suas histórias e a gente produziu uma série de curtas. Então, nessa relação da extensão, ela aparece em alguns professores em projetos ou de forma direta ou em ações dos projetos. No ensino estamos assim: professores que se apropriam utilizam isso, mesmo antes pandemia e acho que na pandemia alguns se abriram, alguns nunca tinham chamado um palestrante de fora, nunca tinham feito uma LIVE, nunca tinham mandado um vídeo, um podcast. Então, tem alunos estudando desde o uso de jogos eletrônicos, trabalhando as questões de ansiedade, estresse na escola. Outros usarão os jogos eletrônicos no comportamento emocional dos universitários (**E9** -Quadro síntese 2).

Em relação ao **E4**, destacamos que suas atividades pedagógicas continuaram sendo desenvolvidas com os mais diversos recursos tecnológicos que dispunha, tanto no Ensino, como na Pesquisa, na Extensão e na Inovação, independente do processo pandémico, pois elas eram uma realidade constante em suas disciplinas. Promove dentro da Inovação, a criação de ferramentas tecnológicas para pesquisa na área, e uma produção significativa de artigos publicados em revistas dos mais altos níveis de pontuação, inclusive interacionais:

> Eu não posso falar pelo departamento. E eu quero deixar claro que eu estou tentando pontuar para minha ação dentro do departamento. Tecnologia eu sempre usei, então assim, a gente tem vários trabalhos publicados de validação de relógios que medem frequência cardíaca, por exemplo, aluno de iniciação científica. Então eu tive e 2 alunos de iniciação científica que publicaram o artigo vai sair agora, por sinal, numa revista nível 2, internacional, aluno de iniciação científica, que a gente validou um relógio para mensuração da frequência cardíaca em repouso e no exercício. Eu estudo sempre as coisas do colégio americano, por ser mais a minha área. A área de tecnologia é pelo 5º ano consecutivo colocada em primeiro lugar, como é a tendência de 2021, os estudos acontecerem na área de tecnologia usando ferramentas. A universidade está usando o Google docs, o Google sala de aula, eu já usava isso desde 2015 como repositório, como forma de me comunicar com os alunos, deixar recado para todo mundo. Os compartilhamentos de Google Drive, Drop Box, são ferramentas que estão presentes de alguma forma as minhas intervenções.

De forma geral, os relatos nos mostram que as atividades desenvolvidas no Ensino, Pesquisa, Extensão, foram condicionados, potencialmente, pela chegada pandemia da COVID-19, onde as IFES foram obrigadas a realizarem suas atividades educacionais e administrativas, utilizando as ferramentas tecnológicas de que dispunham, ou adquiriram emergencialmente.

Como foi destacado na fala do **E5**, os recursos foram mais utilizados enquanto "**ferramentas tecnológica**" propriamente ditas, mediante a urgência do momento, do que como "**ferramentas pedagógicas**" para a formação dos acadêmicos nas questões de ensino-aprendizagem nestas IFES. Estas ferramentas não foram objeto de estudo, e não houve, até então, nenhum aprofundamento acerca dessas questões, apenas a utilização de forma emergencial desses recursos tecnológicos, que foram direcionados para sanar as problemáticas causadas pela pandemia da COVID-19.

Apenas 3 entrevistados relataram situações concretas onde foram desenvolvidas ações no Ensino, na Pesquisa, na Extensão, e inclusive na Inovação

Tecnológica, que não foram frutos exclusivos da pandemia, mas que já eram ações que vinham sendo desenvolvidas ao longo do tempo, e se fortaleceram neste período.

Agora passemos a analisar as respostas dadas pelos entrevistados a questão 7 "**Em sua percepção, quais são as possibilidades educativas dos jogos eletrônicos, *exergames* enquanto conteúdo de formação para os(as) profissionais de Educação Física?**", onde buscamos obter informações acerca compreensão dos professores sobre a utilização dos jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica e didática na formação dos acadêmicos em Educação Física nas IES. Segue abaixo o quadro 12, apresentando as sínteses das respostas:

QUADRO 12- APRESENTAÇÃO DO QUADRO SÍNTESE 3 DAS RESPOSTAS DOS PROFESSORES DAS IES DADAS À QUESTÃO 7 DA ENTREVISTA.

QUADRO SÍNTESE 3	
Questão 7 - **Em sua percepção, quais são as possibilidades educativas dos jogos eletrônicos, *exergames* enquanto conteúdo de formação para os(as) profissionais de Educação Física?**	
Entrevistado 1	Bom, agora para falar das possibilidades educativas dos jogos eletrônicos, exergames, enquanto conteúdos de formação para os profissionais de educação física, nós vamos entrar num campo que no campo minado. Trabalhamos numa área com um tipo de ação que a gente chama de "gamification". Adotamos a terminologia em inglês porque as traduções têm sido muito grosseiras, então a gente adotou assumiu que nós vamos usar somente o termo em inglês. Já temos umas três teses defendidas nessa área, então, nós vamos falar de algo muito perigoso, da forma que eu falarei, mas vamos começar a resposta. Jogo eletrônico é jogo. O eletrônico é só a forma como ele é ofertado. O jogo é muito interessante, ele mexe com interesses, com os riscos, e você tem que assumir riscos para conseguir ter um resultado. Deve saber também que nem sempre vai vencer o jogo, que conviverá com sucesso e com o fracasso, e que isso é uma ferramenta fantástica do jogo para que você aprenda. O fato de ser eletrônico ou não ser eletrônico varia pouco. A vantagem do jogo eletrônico é que eu tenho a possibilidade de jogar em tempo real com pessoas que estão distantes de mim, ou então eu jogo contra a máquina, que tem um padrão de resposta associada a meu nível de jogo, e essas possibilidades me parecem ser as vantagens. Agora, o jogo eletrônico não tem a ver com gamification, que aí eu vou falar: o jogo eletrônico pode ser ele, inserido, dentro do conceito do jogo de gamification, e aí, eu utilizo a ferramenta jogo, para produzir adesão ou não. A efetivação de um aprendizado que eu queira conseguir através da ferramenta jogo, é algo muito mais

	complexa e muito mais perigoso. Falo isso com clareza, mas é muito mais perigoso em relação a quem utiliza a ferramenta, pelas possibilidades de aplicação dela, e dos fins que essa utilização terá. Não é o jogo o problema em si, mas os fins a ele aplicados. Não sei se consegui responder, talvez tenha outra pergunta na sequência.
Entrevistado 2	Então, primeiro eu quero deixar claro que eu não gosto muito da noção do "Exergames". Então a gente normalmente utiliza a noção dos "jogos eletrônicos" ou dos "jogos digitais" para pautar a noção do jogo. Penso que a noção de jogo, a potência dela para a formação, eu acho que ela é tão potente quanto o jogo não eletrônico na formação do cidadão. Por que eu falo isso? Porque tradicionalmente na Educação Física Escolar, quando a gente sempre fala sobre jogo, a gente tem que fazer uma diferenciação se ele é conteúdo ou metodologia. E eu acho que a noção dos jogos eletrônicos, ela também é isso, ela pode ser conteúdo, inclusive, está no BNCC, da formação básica. Na educação básica, ela também pode ser metodologia. Então, quando eu pego o jogo eletrônico, seja ele qual for, no ensino superior, para pensar uma dinâmica de ensino de componentes, é extremamente possível, não é? Pensar sobre, por exemplo, a noção de imagem corporal a partir desses aplicativos de alteração de imagem, poderá ser inovador. E eu não gosto de pensar o jogo eletrônico como um meio para, porque o jogo eletrônico, a meu ver ele não está a serviço de um utilitarismo qualquer, tal como o jogo é jogado pelas minhas crianças, eles não estão a serviço do que eu como professor quero dar.
Entrevistado 3	Nós estamos com um projeto de pesquisa, e na verdade, não é um projeto de pesquisa, é um projeto de licenciatura. Que se chama PROLICEM. Em nossa universidade temos um projeto que é formação moral, por meio dos jogos e do esporte. Então, nós tivemos que preparar aulas, conteúdos para trabalhar a formação moral, por meio do esporte, e por meio dos jogos, e aí os jogos eletrônicos têm um papel importantíssimo aí. Então, nós estamos realmente nos apropriando desses conteúdos, para trabalhar com a educação física, mas é claro que esse trabalho vai nos levar muito mais para o campo do exercício do pensamento, do que propriamente do fazer. Então, por exemplo, a gente pode trabalhar a noção de fair play, que é tão importante para formação moral dos seres humanos, por meio do esporte, por meio do jogo. Ao usarmos esses jogos eletrônicos, isso me parece algo extremamente positivo, agora é como eu falei para você, nós estamos numa situação dilemática. Então quer dizer, a questão que está em jogo aqui, não é não usar os jogos eletrônicos, não usar as redes sociais, a questão não é essa a gente não tem como sair desse campo, a questão é

	como usar tudo isso de uma maneira em que, não nos tornemos pessoas adoecidas, que nos traga morbidez, em função da vivência desse espaço.
Entrevistado 4	Eu vejo muita potencialidade na utilização educativas dos jogos eletrônicos. Eu não trabalho com esporte nenhum, mas por exemplo, já cheguei a pensar em conversar com o professor Bruno para a gente usar o game FIFA num experimento que será que se o menino ele visualizar um jogo o posicionamento vai melhorar a visualização dele, vendo o jogo também ele vai entender melhor a tática, as linhas. Pergunto a você: será que é mais motivante para o aluno ter uma aula com o FIFA, ou ter uma aula cuspe e giz, por exemplo? Assim, eu acho que tem mais perspectiva diferenciada, eu acho que a gente tem um uma grande possibilidade, mas temos grandes dificuldades. Eu enxergo que é a questão financeira, ter o equipamento, ter disponibilidade de equipamento, mas a gente já conseguiu os equipamentos. Eu quero saber se a ferramenta pode ajudar a ensinar, se é mais motivante, se é mais prazerosa para ao aluno. Agora, tem uma questão aí muito importante, que é pedagógica, que estamos sofrendo para resolver: como usar? Como fazer, por exemplo, uma turma de quarenta alunos, como fazer? Como inserir todo mundo para fazer, sem deixar ninguém de fora? Então, tem os desafios. Mas eu falei com ela, são desafios que a gente vai começar a enxergar na hora que a gente começar a testar.
Entrevistado 5	Olha, as possibilidades são bastante amplas, tem a ver com a questão quatro. Tem a ver com a teoria pedagógica a o processo educativo para determinadas teorias pedagógicas vão utilizar os jogos eletrônicos, apenas na prática pela prática, poderia ter agora campeonatos de LOL, de *Free Fire*, de Fortinet no caso dos exergames, o Just Dance ,mas, sem explicar como nós conseguimos avançar tanto numa produção cultural, a ponto de conseguir, de realizar de forma virtual, assim como eu disse, as possibilidades são imensas, inclusive está atento ao que está acontecendo nas escolas. Enquanto tem professores querendo botar menino para fazer polichinelo, tem uma geração enorme de adolescentes, hoje, nesse momento, que tão fazendo campeonato de LOL, campeonato de FIFA. campeonato de *Free Fire*. Existe uma quantidade enorme de adolescentes cujo único vínculo social que estão conseguindo manter está nos jogos eletrônicos, porque inclusive as escolas básicas, tão usando a tecnologia como forma de podar as coisas. Então, nesses momentos que a pandemia retira possibilidades humanas civilizatória é os jogos eletrônicos, a cibercultura facilita ou pelo menos ajuda, a minimizar esse distanciamento social e nos permite contato humano. Eu e você não poderíamos ter uma

	entrevista mais intimista, sem o uso de uma plataforma, sem o uso de uma tecnologia?
Entrevistado 6	Eu acho que essa possibilidade ela precisa ser explorada, porque é uma realidade na vida das crianças e dos jovens. Quando a gente trouxe a discussão para dentro do nosso departamento, é sempre questionado a seguinte coisa: “ah, mas os alunos não têm bola, os alunos não têm estrutura mínima, como que eles vão participar de atividades dessa natureza?” E aí, alguns afirmam: “mas a maioria da molecada pode não ter o básico, mas tem o celular, ou o seu, ou dos pais!” Mas, quando a gente, agora na pandemia da COVID_19, se viu na iminência do trabalho remoto, um dos principais fatores levantados foi que o aluno não tinha condições de acessar, a aula. E não estou falando do aluno lá do ensino fundamental e do ensino médio, não! Estou falando do aluno da universidade! E aí, a própria UFMA tomou algumas iniciativas em relação a fornecer chips, para que disponibilizasse a internet para os acadêmicos. Mas eu acho que eu ainda sou uma entusiasta, na utilização desse conteúdo, eu acho que a gente pode tentar sim, é claro que a gente está num momento atípico da pandemia, mas num período regular, eu acredito que isso possa ser utilizado sim, como uma ferramenta poderosa, para mudar até um pouco a realidade que a gente tem de falta de vontade, do valor de participar das aulas de educação física, como esse alimento motivacional mesmo. Eu acredito sim no potencial desses conteúdos da cibercultura e das tecnologias educacionais digitais, enquanto proposta aí para ser levado para dentro da escola.
Entrevistado 7	Atualmente a gente não tem disciplina que envolva jogos eletrônicos na grade curricular e a ainda não temos consolidados também como disciplinas eletivas e eu tenho essa é do meu conhecimento, que esse professor Silvan Menezes, ele tem essa proposta de criar uma disciplina voltada para a ludicidade em jogos eletrônicos. Eu acho pertinente demais, é uma discussão que a gente ainda vai ter com colegiado, e vejo que a gente já tem muito cuidado, muita cautela de como a gente vai inserir esses jogos eletrônicos no contexto da nossa prática pedagógica. É melhor que a gente tenha, eu acho espaço de discussão, com esses alunos, com os nossos alunos de informação sobre isso, sobre se há um ambiente importante na universidade, e é no curso de Educação Física. Como será o impacto desses jogos eletrônicos? E as diferentes características que eles têm, diferentes formas de interação do usuário podem ter com o virtual, e como a gente pode usar essas ferramentas eletrônicas como os próprios jogos, como ferramenta pedagógica, como forma de atrair o aluno. Porque negar essa presença, não vamos conseguir negar por muito tempo.

	Seria um desserviço ali, a nossa a nossa profissão, porque a perspectiva é que você já tenha os jogos eletrônicos aí como modalidade olímpica em breve. E já tem jogos aí, mundiais acontecendo e temos brasileiros como ciberatletas de alguns jogos eletrônicos e cada vez mais o nosso pessoal da licenciatura está atendo a estes fatos. Nosso principal nicho de trabalho é a criança e ao adolescente, e eles estão sendo atraído para essa prática de jogos eletrônicos. Então, é muito difícil competir com os jogos eletrônicos negando a presença deles. Precisamos, na verdade tentar incorporar e lidar com os pormenores dos jogos de maneira positiva, o mais positiva possível.
Entrevistado 8	Olha nós estamos passando por um processo de reformulação curricular onde vai entrar o bacharelado, e a perspectiva agora é entrar como graduado vai ser cursado em dois anos do troco comum. De disciplinas para as duas áreas e na metade do curso a partir do quinto período, os alunos vão optar pela licenciatura outro pelo bacharelado. Foram criados alguns esportes, jogos inovadores, como por exemplo, nós vamos ter aqui o badminton que nós temos no ginásio muito bom aqui uns dos melhores do Brasil aqui de badminton, esportes de raquete, esportes radicais. Mas não foi dado nem uma ênfase a esses jogos eletrônicos e eu não tenho, me desculpe eu não tenho conhecimento com relação a essa perspectiva de jogos eletrônicos sendo utilizados para educação física.
Entrevistado 9	Então, tem alunos estudando desde o uso de jogos eletrônicos, trabalhando as questões de ansiedade, estresse na escola. Outros usarão os jogos eletrônicos no comportamento dos universitários. Tenho alguns orientandos que fazem um trabalho muito interessante estudando um pouquinho das comunidades que existem na UFC, e como é que essas experiências levam a uma dimensão. Outro professor com alunos que a professora Marcela pediu, eu quero estudar a tecnologia desenvolver um jogo, eu quero criar um jogo. Então a gente está entendendo, isso é um jogo, isso é só um tipo de quis. Então essa dimensão dessas fronteiras, e não é porque estou usando tecnologicamente que isso vira um jogo, se ele tiver a característica de um quiz ele ainda é um quis, que pode ser usado em forma de jogo. Mas ele não é um jogo que eu estou desenvolvendo, atendendo todos os atributos para eu caracterizar como um jogo. Então eu entendo que visualizo hoje assim de forma. Mais breve e alguns professores que trabalham com grupos de pesquisa que atendem a escola e os professores da rede, que esses professores acabam indo fazer mestrado e doutorado e utilizando então professora Maria Eleni Henrique da Silva, que é a das mais antigas na pós-graduação ela trabalha na

	educação conosco na pós. Então ela está na faculdade de educação com os professores que estão no programa que a gente faz mestrado, doutorado junto com a fisioterapia. E tem alguns professores da Luciana Venâncio Luiz que atuam na UFRN. Então eles estão aí articulados em outras unidades então tem esse desdobramento de pesquisas já com orientações, como é o teu caso por exemplo, de pessoas que vão e que isso não está dentro do instituto porque o instituto não tem, mas são pessoas do instituto que estão além das fronteiras atuando nessas áreas.

FONTE: O autor (2022)

Falar da temática jogo é sempre bastante complexo e amplo, diante da amplitude de possibilidades epistêmicas para discuti-lo. E mais complexo fica quando o jogo é associando às dimensões tecnológicas, compondo a ideia de jogos eletrônicos.

Percebemos que as respostas apresentadas pelos entrevistados são unânimes em afirmar que se faz necessário urgente, sim, estudar os jogos eletrônicos dentro dos cursos de Educação física, mediante a realidade dos avanços tecnológicos que os envolve, e que atraem com tanta intensidade a atenção de crianças e jovens para experimentá-los e vivenciá-lo.

O **E1**, por exemplo, fala sobre o conceito de “gamificação” está muito distorcido quando é trabalhava no Brasil por pesquisadores da nossa área, e diz que prefere usar o conceito de do inglês “Gamification”, por não perder seu sentido-significado raiz. Por ser um pesquisador de longa data sobre o tema Jogos, já tem pesquisas na graduação e na pós-graduação, inclusive orientando 3 teses de doutorado e diz que estão confundindo o jogo com gamificação, que são coisas distintas e isso ocorre por falta de aprofundamento teórico sobre o tema. Segundo ele o jogo ainda é visto apenas como um fim, e isso é que é um problema. Ele diz:

> Bom, agora para falar das possibilidades educativas dos jogos eletrônicos, exergames, enquanto conteúdos de formação para os profissionais de educação física, nós vamos entrar num campo que é um campo minado. Trabalhamos numa área com um tipo de ação que a gente chama de “gamification”. Adotamos a terminologia em inglês porque as traduções têm sido muito grosseiras. Já temos umas três teses defendidas nessa área, então, nós vamos falar de algo muito perigoso, Jogo eletrônico é jogo. Agora, o jogo eletrônico não tem a ver com gamification, que aí eu vou falar: o jogo eletrônico pode ser ele, inserido, dentro do conceito do jogo de gamification, e aí, eu utilizo a ferramenta jogo, para produzir adesão ou não. A efetivação de um aprendizado que eu queira conseguir através da ferramenta jogo, é algo muito mais complexa e muito mais perigoso. Falo isso com clareza, mas

> é muito mais perigoso em relação a quem utiliza a ferramenta, pelas possibilidades de aplicação dela, e dos fins que essa utilização terá. Não é o jogo o problema em si, mas os fins a ele aplicados. Não sei se consegui responder, talvez tenha outra pergunta na sequência (**E1** – Quadro síntese 3)

Já o **E2** afirma que não gosta de utilizar o conceito de “Exergames” e que prefere trabalhar com o conceito de “jogos eletrônicos” ou “Jogos Digitais”, e diz também que o jogo pode ser tratado ou como um “conteúdo” ou como “metodologia”, e isso se diferenciará pela teoria escolhida para tratá-lo. Para ele o jogo eletrônico não está a serviço de um “utilitarismo” qualquer, dentro das discussões acerca dele, e desconsidera as inúmeras possibilidades pedagógicas que ele tem. Afirma que no seu curso o jogo já é trabalhado e pesquisado a muito tempo, da graduação à pós-graduação. Estudar os jogos eletrônicos é necessário na graduação, pois está inserido nas aulas de Educação Física Escolar como componente obrigatório nas aulas, de acordo com a nova BNCC de 2018.

> A gente normalmente utiliza a noção dos “jogos eletrônicos” ou dos “jogos digitais” para pautar a noção do jogo. Penso que a noção de jogo, a potência dela para a formação, eu acho que ela é tão potente quanto o jogo não eletrônico na formação do cidadão. Por que eu falo isso? Porque tradicionalmente na Educação Física Escolar, quando a gente sempre fala sobre jogo, a gente tem que fazer uma diferenciação se ele é conteúdo ou metodologia. E eu acho que a noção dos jogos eletrônicos, ela também é isso, ela pode ser conteúdo, inclusive, está no BNCC, da formação básica. Na educação básica, ela também pode ser metodologia. Então, quando eu pego o jogo eletrônico, seja ele qual for, no ensino superior, para pensar uma dinâmica de ensino de componentes, é extremamente possível, não é? E eu não gosto de pensar o jogo eletrônico como um meio para, porque o jogo eletrônico, a meu ver ele não está a serviço de um utilitarismo qualquer, tal como o jogo é jogado pelas minhas crianças, eles não estão a serviço do que eu como professor quero dar (**E2** – Quadro síntese 3).

O **E3** nos fala da urgência que é tratar os jogos eletrônicos como um “componente curricular” na formação dos profissionais de Educação Física pela urgência do avanço tecnológico, e estão trabalhados nisso no cursos, mas esse amadurecimento teórico levará um tempo. Informa que no seu curso o jogo é utilizado numa pesquisa para trabalhar a formação moral de crianças e jovens. Precisamos diferenciar, primeiramente, que são “jogos eletrônicos” e “jogos virtuais”, para tratá-los da maneira correta, e quais as bases teóricas que serão utilizadas para desenvolvermos atividades pedagógicas na formação de professores na Educação Física. Destaca que a questão central a ser analisada, não o “usar” ou “não usar” os jogos eletrônicos e as redes sociais, mas “como fazer isso” a ponto de as pessoas se

tornarmos reféns deles, e adoecerem, como se tem visto. Isto precisa ser estudado e aprofundado na formação em Educação Física.

> Os jogos eletrônicos têm um papel importantíssimo, então, nós estamos realmente nos apropriando desses conteúdos, para trabalhar com a Educação Física, mas é claro que esse trabalho vai nos levar muito mais para o campo do exercício do pensamento, do que propriamente do fazer. Ao usarmos esses jogos eletrônicos, isso me parece algo extremamente positivo, agora é como eu falei para você, nós estamos numa situação dilemática. Então quer dizer, a questão que está em jogo aqui, não é não usar os jogos eletrônicos, não usar as redes sociais, a questão não é essa a gente não tem como sair desse campo, a questão é como usar tudo isso de uma maneira em que, não nos tornemos pessoas adoecidas, que nos traga morbidez, em função da vivência desse espaço. (**E3** – Quadro síntese 3).

O **E4** afirma não trabalhar com nenhuma perspectiva de jogo e nem esporte em suas disciplinas, mas vê os jogos eletrônicos como um conhecimento importante a ser inserido nos cursos de educação física como conteúdo, e fala que este já é um dos grandes filões comerciais da atualidade. Destaca tanto desafios pedagógicos como estruturais para trabalhar com este conteúdo nas aulas de Educação Física, mas são desafios a serem superados pelos educadores da área.

> Eu vejo muita potencialidade na utilização educativas dos jogos eletrônicos. Eu não trabalho com esporte nenhum, pergunto a você: será que é mais motivante para o aluno ter uma aula com o FIFA, ou ter uma aula cuspe e giz, por exemplo? Assim, eu acho que tem mais perspectiva diferenciada, eu acho que a gente tem um uma grande possibilidade, mas temos grandes dificuldades. Eu enxergo que é a questão financeira, ter o equipamento, ter disponibilidade de equipamento, mas a gente já conseguiu os equipamentos. Eu quero saber se a ferramenta pode ajudar a ensinar, se é mais motivante, se é mais prazerosa para as aluno. Agora, tem uma questão aí muito importante, que é pedagógica, que estamos sofrendo para resolver: como usar? Como fazer, por exemplo, uma turma de quarenta alunos, como fazer? Como inserir todo mundo para fazer, sem deixar ninguém de fora? Então, tem os desafios. (**E4** – Quadro síntese 3)

O **E5** nos diz que ´preciso considerar primeiro qual é a teoria pedagógica que irá fundamentar o estudo do jogo, pois é ela que irá direcionar o trabalho e dará um propósito para se estudar jogo. Destaca que os jogos eletrônicos já são uma realidade cultural de crianças e jovens em vários espaços sociais, e os professores precisam estar atentos ao que ocorre nas escolas. Afirma que na pandemia estes recursos foram muito utilizados para diminuir o distanciamento social entre crianças e jovens, por exemplo.

> Olha, as possibilidades são bastante amplas. Tem a ver com a teoria pedagógica ao processo educativo. Para determinadas teorias pedagógicas vão utilizar os jogos eletrônicos apenas na prática pela prática, poderia ter agora campeonatos de LOL, de Free Fire, de Fortinet, no caso dos exergames, o Just Dance, mas, sem explicar como nós conseguimos avançar tanto numa produção cultural, a ponto de conseguir, de realizar de forma virtual. Assim como eu disse, as possibilidades são imensas, inclusive está atento ao que está acontecendo nas escolas. Enquanto tem professores querendo botar menino para fazer polichinelo, tem uma geração enorme de adolescentes, hoje, nesse momento, que tão fazendo campeonato de LOL, campeonato de FIFA. campeonato de Free Fire. Existe uma quantidade enorme de adolescentes cujo único vínculo social que estão conseguindo manter está nos jogos eletrônicos, porque inclusive as escolas básicas, tão usando a tecnologia como forma de podar as coisas. Então, nesses momentos que a pandemia retira possibilidades humanas civilizatória é os jogos eletrônicos, a cibercultura facilita ou pelo menos ajuda, a minimizar esse distanciamento social e nos permite contato humano (**E5** – Quadro síntese 3).

O **E6** que considera a importância do conteúdo e diz ser uma proposta a ser explorada como como possibilidade pedagógica na formação. Lembra que a discussão sobre a implementação de uma disciplina com esse conteúdo sobre os jogos eletrônicos já foi trazida ao seu departamento, porém, alguns questionamentos acerca da inviabilidade da proposta foram colocados por alguns professores. Houve defesas contrárias e a favor, mais. A implementação da disciplina no currículo ainda não ocorreu. Diz que credita fortemente no potencial desses conteúdos da cibercultura e das tecnologias educacionais digitais na formação dos professores, e para ser levado para dentro da escola.

> Eu acho que essa possibilidade ela precisa ser explorada, porque é uma realidade na vida das crianças e dos jovens. Quando a gente trouxe a discussão para dentro do nosso departamento, é sempre questionado a seguinte coisa: “ah, mas os alunos não têm bola, os alunos não têm estrutura mínima, como que eles vão participar de atividades dessa natureza?” E aí, alguns afirmam: “mas a maioria da molecada pode não ter o básico, mas tem o celular, ou o seu, ou dos pais!” Mas, quando a gente, agora na pandemia da COVID_19, se viu na iminência do trabalho remoto, um dos principais fatores levantados foi que o aluno não tinha condições de acessar, a aula. E não estou falando do aluno lá do ensino fundamental e do ensino médio, não! Estou falando do aluno da universidade! E aí, a própria UFMA tomou algumas iniciativas em relação a fornecer chips, para que disponibilizasse a internet para os acadêmicos. Mas eu acho que eu ainda sou uma entusiasta, na utilização desse conteúdo, eu acho que a gente pode tentar sim, é claro que a gente está num momento atípico da pandemia, mas num período regular, eu acredito que isso possa ser utilizado sim, como uma ferramenta poderosa, para mudar até um pouco a realidade que a gente tem de falta de vontade, do valor de participar das aulas de educação física, como esse alimento motivacional mesmo. Eu acredito sim no potencial desses conteúdos da cibercultura e das tecnologias educacionais digitais, enquanto proposta aí para ser levado para dentro da escola (**E6** – Quadro síntese 3)

O **E7** disse que não tem nem disciplinas optativas e nem eletivas como possibilidades de experimentação desse tema. Mas já existe uma discussão no próprio departamento a partir da reformulação do currículo do curso, de criar uma proposta pedagógica para inserir. Acredita que não tratar desse tema numa formação superior em Educação Física seria um desserviço para a própria área. Hoje existem campeonatos mundiais de jogos eletrônicos e em breve, certamente, eles farão parte das futuras olimpíadas como modalidade esportiva, e estes são acontecimentos que não podem ser ignorados pelos profissionais da área.

> No colegiado, e vejo que a gente já tem muito cuidado, muita cautela de como a gente vai inserir esses jogos eletrônicos no contexto da nossa prática pedagógica. É melhor que a gente tenha, eu acho espaço de discussão, com esses alunos, com os nossos alunos de informação sobre isso, sobre se há um ambiente importante na universidade, e é no curso de Educação Física. Como será o impacto desses jogos eletrônicos? E as diferentes características que eles têm, diferentes formas de interação do usuário podem ter com o virtual, e como a gente pode usar essas ferramentas eletrônicas como os próprios jogos, como ferramenta pedagógica, como forma de atrair o aluno. Porque negar essa presença, não vamos conseguir negar por muito tempo. Seria um desserviço à nossa profissão, porque a perspectiva é que você já tenha os jogos eletrônicos aí como modalidade olímpica em breve. E já tem jogos aí, mundiais acontecendo e temos brasileiros como ciberatletas de alguns jogos eletrônicos e cada vez mais o nosso pessoal da licenciatura está atendo a estes fatos (**E7** -Quadro síntese 3)

O **E8** afirma não haver nenhuma referência no seu curso sobre jogos eletrônicos, e até o presente momento, nenhuma discussão que vislumbre, num futuro próximo, a possibilidade de implementação de uma disciplina que trata do tema. Dentre os entrevistados, este foi o que mais apresentou um distanciamento, tanto do trato pedagógico em atividades já existentes no curso com o conteúdo, como também da possibilidade de que se inclua na formação conteúdos na formação dos profissionais, num futuro próximo. Vejamos o ele diz:

> Olha nós estamos passando por um processo de reformulação curricular onde vai entrar o bacharelado, e a perspectiva agora é entrar como graduado vai ser cursado em dois anos do tronco comum. De disciplinas para as duas áreas e na metade do curso a partir do quinto período, os alunos vão optar pela licenciatura outro pelo bacharelado. Foram criados alguns esportes, jogos inovadores, como por exemplo, nós vamos ter aqui o badminton que nós temos um ginásio muito bom aqui, uns dos melhores do Brasil, esportes de raquete, esportes radicais. Mas não foi dado nenhuma ênfase a esses jogos eletrônicos e eu não tenho, me desculpe, eu não tenho conhecimento com relação a essa perspectiva de jogos eletrônicos sendo utilizados para Educação Física (**E8** – Quadro síntese 3).

O **E9** tem pesquisas na graduação com a temática dos jogos eletrônicos. Trabalhando que discutem os efeitos do jogo eletrônico para tratar sobre ansiedade e estresse nas escolas, e outros acadêmicos também pesquisam os jogos eletrônicos como ferramenta para estudar o comportamento dos universitários. Outros acadêmicos que foram formados no curso e foram aprovados nos mestrados e doutorados em Educação, por exemplo, seguem desenvolvendo pesquisas com a temática dos jogos eletrônicos, e compartilhando seus estudos junto ao instituto de Educação Física, e isso ampliar o leque de aprofundamento teórico sobre o tema.

> Então, tem alunos estudando desde o uso de jogos eletrônicos, trabalhando as questões de ansiedade, estresse na escola. Outros usarão os jogos eletrônicos no comportamento dos universitários. Tenho alguns orientandos que fazem um trabalho muito interessante estudando um pouquinho das comunidades que existem na UFC, e como é que essas experiências levam a uma dimensão. Outro professor com alunos que a professora Marcela pediu, eu quero estudar a tecnologia desenvolver um jogo, eu quero criar um jogo. Então a gente está entendendo, isso é um jogo, isso é só um tipo de quis. Mais breve e alguns professores que trabalham com grupos de pesquisa que atendem a escola e os professores da rede, que esses professores acabam indo fazer mestrado e doutorado e utilizando então professora Maria Eleni Henrique da Silva, que é a das mais antigas na pós-graduação ela trabalha na educação conosco na pós. Então ela está na faculdade de educação com os professores que estão no programa que a gente faz mestrado, doutorado junto com a fisioterapia. E tem alguns professores da Luciana Venâncio Luiz que atuam conjuntamente na UFRN. Então eles estão aí articulados em outras unidades então tem esse desdobramento de pesquisas já com orientações, como é o teu caso por exemplo, de pessoas que vão e que isso não está dentro do instituto porque o instituto não tem, mas são pessoas do instituto que estão além das fronteiras atuando nessas áreas.

Em linhas gerais, identificamos nas falas do entrevistas alguns pontos importantes que foram destacados ao responderem a questão 7, e que é importante realça-los, como por exemplo, a importância de se tratar se tratar o jogo como um “conteúdo” ou uma “metodologia”, a possibilidade de ampliar o conhecimento acerca do jogo eletrônico, para que o mesmo não seja absorvido de forma “meramente utilitarista”, e que ele seja visto em suas potencialidades, sendo utilizado como uma ferramenta pedagógica dentro da ações da Educação Física, tendo realmente uma intencionalidade na sua utilização.

Potencialmente isso configura-se num problema de ordem epistêmica, por ser a Educação Física uma área que tem o jogo (e suas variações e configurações) como conteúdo programático obrigatório para ser aplicado nas atividades educativas. Há uma necessidade, por exemplo, de aprofundar a teorização do jogo enquanto

conteúdo, e agora também em sua vertente tecnológica, para que se compreenda melhor, por exemplo, o que é um “jogo eletrônico” e um “jogo virtual”, pois essa compreensão ainda é difusa entre os profissionais, o que foi destacado por alguns dos entrevistados.

O próprio conceito de “gamificação” foi incorporado pela Educação Física e ainda é pouco discutido e teorizado em suas bases epistêmicas pelos educadores da área, e sobre o próprio processo de “Gamificação na Educação”[59], que é apresentada como uma ferramenta aliada no processo de ensino-aprendizagem nas escolas, e que está se tornando uma prática constante na educação pensada para o século XXI.

Para entender melhor o que é gamificação, Alves, Marinho e Diniz (2014, p. 76-77), nos esclarecem que “a gamificação se constitui na utilização de mecânica dos *games* em cenários *non games*, criando espaços de aprendizagens mediados pelo desafio, pelo prazer e entretenimento”, e são aplicados compreendendo os “espaços de aprendizagem como distintos cenários escolares e não escolares que potencializam o desenvolvimento de habilidades cognitivas (planejamento, memória, atenção, entre outros)” considerando “as habilidades sociais (comunicação assertividade, resolução de conflitos interpessoais, entre outros) e habilidades motoras”. Ainda esclarecem que:

> A gamificação surge como uma possibilidade de conectar à escola universo dos jovens com foco na aprendizagem por meio de práticas como sistema de ranqueamento e fornecimento de recompensas. Mas, ao invés de focar nos efeitos tradicionais, como notas, por exemplo, utilizam na. Utilizam-se estes elementos alinhados com a mecânica dos jogos para promover experiências que envolvem emocionalmente e cognitivamente os alunos (ALVES; MARINHO; DINIZ, 2014, p. 83).

De acordo com Busarello, Ulbricht e Fadal (2014, p.33), podemos entender que a gamificação:

> [...] parte do conceito de estimulação de se pensar sistematicamente como em jogo. De resolver problemas, produtos, processos, objetos e ambientes com foco na motivação e no engajamento de um público determinado. Jogo, sendo uma forma de narração explora experiências e estas são fundamentais para a construção do conhecimento dos sujeitos. O foco da gamificação a desenvolver emocionalmente o indivíduo dentro de uma gama de tarefas realizadas para isso, se utiliza de mecanismos provenientes dos jogos que são percebidos pelos sujeitos como elementos prazerosos e desafiadores, favorecendo assim um ambiente propício ao engajamento do indivíduo.

[59] Cf. Fadel; Ulbricht; Bastista; Vazin (Organizadores) - **Gamificação na Educação** (2014).

Esse engajamento, por sua vez:

> Pode ser medido e visto como os níveis de relação entre sujeito e ambiente, trabalho outras pessoas e um dos principais fatores a serem explorados dentro dos recursos da gamificação. Isso porque o foco da própria gamificação. É responsável pelo sucesso ou insucesso do jogo, enquanto estratégia, compreende-se que a criação dos ambientes. Quem interagem positivamente com as emoções dos indivíduos favorece o crescimento desses níveis de engajamento (id.).

Sobre essa perspectiva da "gameficação" enquanto uma fenômeno muito recente, e sendo o produto das novas tecnologias digitais, Busarello et al. (2014, p. 12) nos esclarece que "o desenvolvimento de novos produtos e sistemas deve levar em consideração, além dos fatores tecnológicos, a tendência de que a sociedade contemporânea parece estar cada vez mais interessada por jogos", e por isso é preciso considerar a urgência no aprofundamento dos estudos sobre deles, pois os mesmos são parte integrante do cotidiano da vida de crianças e jovens, e também de muitos adultos.

Agora nos utilizando das contribuições de Gama (2005, p. 13), sobre este tema, ele nos diz que:

> Pensar a informatização do jogo e do esporte talvez seja uma pista a mais para a compreensão de como a inserção das imagens digitais em constelações mais amplas de sentidos pode representar um canal de conhecimento do mundo ainda pouco estudado, nos obrigando a rever alguns de nossos conceitos, encarando-os muitas das vezes pelo prisma de obstáculos epistemológicos dificultosos da própria evolução da crítica científica por incompatibilizarem-se com o perfil das problemáticas emergentes.

Já existe uma profissionalização de um tipo de atletas para atuar com jogos eletrônicos, os chamados atletas virtuais ou "ciberatletas"[60], que normalmente são jovens que trabalham ou estudas as tecnologias digitais e gamers, que são contratados por empresas de tecnologias de vários países do mundo, com salários fixos inclusive, e treinados para participar de campeonatos mundiais de jogos eletrônicos, os chamados "*E-Sports*", precisamente um cibercampeonato de jogos eletrônicos. É preciso considerar que já ocorre um importante fenômeno desencadeado a partir da experimentação dos jogos eletrônicos, e na sua forma

[60] Cf. Gama, 2005.

profissionalizada que é o ciberesporte, que é o processo de “virtualização das experiências corporais” e que precisa também ser aprofundado na Educação Física:

Para um primeiro esclarecimento sobre esta virtualização esportiva, nos utilizamos das contribuições de Araújo et al. (2011, p. 601)

> O esporte virtual proveniente das novas vivências eletrônicas se mostra importante fenômeno dentro do processo geral de virtualização, que acontece cada vez mais rápido, fazendo com que as interações entre o que é atual/real e o que é virtual extrapolem as barreiras de tempo e espaço intensificando as sensações numa vivência esportiva jamais vista, as vivências virtuais. Estas vivências se configuram numa virtualização esportiva, na qual a influência midiática vem interferindo também na cultura corporal de movimento, pois os jogos, notadamente os esportivos virtuais, estão intimamente ligados à cultura infanto-juvenil atual.

E conclui dizendo que este fenômeno é uma nova “cultura lúdica contemporânea”, potencializada pelos avanços tecnológicos:

> Portanto a prática e profissionalização de ciberesportes, por serem novas maneiras de vivências para o controle das tensões sociais, levam a novas formas de organização e entendimento sociocultural dos indivíduos. Diante deste cenário, há os jogos eletrônicos que ao fazerem parte da cultura lúdica e esportiva contemporânea, formam uma nova conformação cultural marcada pelos avanços tecnológicos digitais, surgidos no âmbito das cibercidades (ARAÚJO et al., 2011, p. 601).

Já é sabido que o jogo é uma prática, uma expressão universal, e está em todas as culturas humanas conhecidas a milênios, e ocupa um lugar especial nas manifestações culturais dos povos (NEIRA, 2009). Para o autor “O jogo, ao se estruturar no campo do imaginário-simbólico, constrói linguagens e, portanto, cultura” (p. 27), e “Ele é o alicerce do divertimento, da criação, do prazer e da plena expressão do corpo e das vontades humanas” (p. 28).

Tradicionalmente, a experiência com os jogos na história humana se dá a partir de regras muito bem estabelecidas em ciclos fechados de experimentação. Para Huizinga (2007) o jogo sempre acontece num ambiente fechado:

> A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de ténis, o tribunal etc., tem todos a forma e a função de terreno de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeita a determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro de um mundo habitual, dicados à prática de uma atividade especial (p. 13).

A possibilidade de vivenciar o jogo a partir de suas variações nos ambientes “virtuais” e “virtuais de movimento”, possibilitam reconfigurar tantos estes lugares, como as regras dentro deles, agora com o poder de dar movimento aos próprio sentimentos e a imaginação. Este lugar novo para experimentá-lo e a possibilidade de modificar e reconfiguras as regras, dão esta dinâmica gigantesca aos jogos eletrônicos, e isto é levado em consideração pelos autores para afirmar “os porquês” de os jogos eletrônicos serem tão atrativos.

Outro dado importante apontado pela maioria dos entrevistados foi sobre a quase inexistência de disciplinas, tanto eletivas quanto optativas, no currículo dos cursos de Educação Física tratando dos jogos eletrônicos, e isso denota uma carência na produção de conhecimentos específicos acerca da tecnologias aplicadas e associadas aos jogos, o que a curto prazo, tem desdobramentos significativos na formação dos profissionais da área, se consideramos a vertiginosa expansão da virtualização esportiva, potencializada durante a pandemia, onde os recursos tecnológicos diminuíram os impactos do isolamento social, e que continuarão presentes na vida das pessoas depois que o processo pandêmico findar.

6 PERCEPÇÃO DOCENTE E CIBERCULTURA

As pessoas nunca podem estar em segurança
sem informação.

Adous Huxley.

Neste sexto capítulo, **PERCEPÇÃO DOCENTE E CIBERCULTURA,** apresentamos as análises a partir das respostas dadas pelos entrevistados sobre suas percepções acerca da presença da cibercultura, se eles compreendem e identificam em seus cursos a presença das Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDIC) sendo aplicados como ferramentas pedagógicas na formação docente dos futuros profissionais de Educação Física nas IES da Região Nordeste.

Atualmente, a sociedade da informação impõe aos educadores das mais diversas áreas do conhecimento, inclusive aos da Educação Física, um dever coletivo de refletirem criticamente, sobre a prática e a ação docentes, relacionada ao uso de Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDIC). E essa ação-reflexiva deve ser muito mais ampla e abrangente do que verem as novas tecnologias como meras “ferramentas didática aperfeiçoadas”, oriundas de uma “tecnopedagogia”, para auxiliar na formação de professores em tempos de cibercultura. Como nos diz Paulo Freire (2013, p.16) “Formar é muito mais do que puramente *treinar* o educando no desempenho de destrezas...”, porque todos os professores, de maneira geral, devem ter uma grande “responsabilidade ética no exercício da tarefa docente” (p. 17).

Se faz necessário buscar entender se as Novas Tecnologias da Comunicação e Informação (NTCI) já se consolidaram como tendências pedagógicas a serem utilizadas na Educação Física por exemplo, e quais são os indicadores que fazem com que os professores percebam isso concretizado na ação docente. Porque não há dúvidas de que a educação contemporânea está numa grande fase de transição paradigmática com a presença e inserção das Novas Tecnologias da Comunicação e Informação (NTCI) como ferramentas pedagógicas, e é preciso saber qual a real contribuição delas.

É notório que existe hoje, por parte de muitos professores, uma negação acerca das tecnologias como ferramentas educacionais, ficando muitos como meros espectadores das mudanças pela presença das tecnologias no campo educacional. Independente do princípio teórico, político ou ideológico assumidos pelos professores,

é inegável que hoje o papel do professor do século XXI em relação às novas tecnologias aplicadas à Educação, deve ter pelo menos àquilo que nos ensinou Freire (2003), que é a “curiosidade epistemológica”, por ser ela, a força que nos move a busca para se compreender as origens do conhecimento

Sobre esta questão da negação das tecnologias na Educação, Betti (2009) afirma que:

> Os educadores precisam superar a perplexidade a inércia diante das mídias, e inverter a lógica dos “apocalípticos” [...]. Não pode, portanto, o professor adotar uma posição de negação ao preconceito em relação a elas, pelo contrário, deve expor-se às mídias, ter uma atitude de presença e não distância do mundo das mídias, mas sem abrir mão da exigência de qualidade, recusando que é muito superficial ou manipulador (p. 277).

Faz um alerta para o uso crítico delas, quando estão disponibilizadas nas instituições de ensino:

> Não serem as mídias disponibilizadas nas instituições escolares sem qualquer preocupação com a formação docente, no sentido de capacitar os professores para um tratamento crítico e criativo dos conteúdos e recursos midiáticos, acaba sendo empregadas apenas como mais um recurso didático pedagógico para alimentar as práticas educativas tradicionais, embora, gere uma falsa impressão de modernização no ensino (p.281).

Pretto (1996) diz que “é um quadro preocupante, em que as mídias, na maioria das vezes, apresentam-se como meros recursos instrumentais, quando muito” (p. 112), e reforça que “o fundamental torna-se a análise das técnicas, no máximo das tecnologias, ganhando importância, apenas, a capacitação operativa dos profissionais de educação” (p. 112).

Libâneo (2011), nos diz que elas servem para:

> Contribuir para a democratização dos saberes significativos; possibilitará a todos a oportunidade de aprender sobre mídias e multimídias e interagir com elas; propiciar preparação tecnológica comunicacional, para desenvolver competências, habilidades, atitudes, para se viver no mundo que se “informatiza” cada vez mais; aprimorar o processo comunicacional entre os agentes da ação docente-discente e entre estes e os saberes significativos da cultura da ciência (LIBÂNE, 2011, p. 68-69)

O autor supracitado lista algumas contribuições que as Novas Tecnologias da Comunicação e Informação (NTCI) podem oferecer para o processo educacional das pessoas, mas para eles acontecerem, será necessário pensar, inicialmente, em inovações curriculares para formar os professores e profissionais nos próximos anos,

porque fica difícil pensar atualmente, uma formação no nível superior sem uma interação com o tecnológico e o digital como ferramenta pedagógica da formação.

Segue o quadro 11 abaixo com as perguntas para a categoria 3, e logo em seguida o quadro síntese 4 com as repostas dos entrevistados.

QUADRO 13 - SEGUNDA CATEGORIA DE ANÁLISE DOS DADOS COM AS QUESTÕES DA ENTREVISTA DIRECIONADAS A RESPONDÊ-LA.

CATEGORIA 3 – DIMENSÃO PEDAGÓGICA E CIBERCULTURA
Questão 3 - **A cibercultura compromete a presencialidade enquanto uma característica da Educação Física em suas linguagens?** Questão 5 - **A presença e a utilização dos recursos provenientes da cibercultura em seu departamento ocorre de forma pacífica ou há conflitos diretos e/ou indiretos?**

FONTE: O autor (2022)

QUANDO 14 - APRESENTAÇÃO DO QUADRO SÍNTESE 4 DAS RESPOSTAS DOS PROFESSORES DAS IES DADAS À QUESTÃO 3 DA ENTREVISTA.

QUADRO SÍNTESE 4	
Questão 3 - **A cibercultura compromete a presencialidade enquanto uma característica da Educação Física em suas linguagens?**	
Entrevistado 1	Sobre se a cibercultura compromete a presencialidade enquanto característica da educação física em suas linguagens? Foi o que havia entendido, e lhe responderei começando a resposta de uma forma mais conceitual. Eu sou avaliador do curso de Educação Física no pela IMEP, e há poucos dias, um colega de um grupo de discussão fez uma pergunta sobre as aulas práticas na educação física nesse momento de pandemia, e eu respondi para ele que, são a partir dos conceitos que eu preconizo e que eu defendo a aula prática, em todos os cursos de formação, e me refiro a ação que o futuro profissional vai ter em toda a sua vida. Por exemplo, um aluno de odontologia, a aula prática dele não é obturar o próprio dente. Um aluno em medicina não é consumir medicação, ou fazer incisões e cirurgias em si mesmo e assim nós vemos todos os cursos que têm aulas práticas. Na Educação Física o conceito que eu defendo, o que eu conduzo, é que a prática do profissional de educação física se baseia em diagnóstico, avaliação, prescrição e acompanhamento. Ele não ele quem pratica, ele avalia, diagnostica e acompanha. Inclusive temos uma tese de doutorado sendo desenvolvida agora nesse momento que fala sobre isso. É bastante interessante, já estamos no quarto artigo da tese. A resposta para a tua pergunta nos leva e refletir se o comprometimento da prática se daria a partir do princípio em que o meu

	aluno, o meu futuro profissional, ele ganharia a vida praticando o exercício. Na verdade, ele vai ser o melhor profissional se souber fazer boas avaliações, boas prescrições e bons acompanhamentos, então, na prática, eu estou finalizando agora um semestre com a disciplina de futebol, e nela os alunos fazem mais práticas do com aulas remotas do que com aulas presenciais. Nas aulas presenciais eles jogam futebol e eu não posso fugir do campo de futebol, então, eles jogam e isso não é aula prática. Eles têm que analisar jogos, olhar jogos, diagnosticar jogos, identificar e prescrever atividades para melhorar os jogos. Mas também é certo que eles têm que conhecer o campo, mas eles podem conhecer o campo sem a presença do professor e dos colegas, e fazer análise do jogo e saber identificar e diagnosticar, e isso irão aprender convivendo com o professor, que pode ser de forma presencial ou de forma de forma remota e virtual. Eu consigo ter os melhores relacionamento específico com os alunos e orientar um ótimo diagnóstico. Eu consigo conversar especificamente com o aluno que está dialogando comigo, e tudo que eu falo fica gravado, e ele pode rever futuramente, então eu tenho um grande ganho nisso. É certo que perco no contato corporal na nas relações interpessoais, e tenho clareza de que isso também é importante, mas, e como se diz que nem sempre o touro pode ganhar todas, você ganha de um lado, mas você se perder do outro. Então, eu acho que não há essa perda no processo de formação profissional.
Entrevistado 2	Então, repetindo, a cibercultura compromete a presencialidade enquanto uma característica de educação física em suas linguagens, não, eu não enxergo dessa forma. Penso que, na verdade, a cibercultura, a própria noção da virtualização, seja do movimento, seja da comunicação, como nós estamos aqui no momento. A virtualização da presença eu acho que o próprio é a própria noção de virtual, é a não oposição do real. Então assim, não é porque eu tenho um processo de projeção desse sujeito que está aqui, para estar com você nessa desterritorialização, estando você em Pernambuco e eu no Rio Grande do Norte, neste exato momento, e isso não quer dizer que me anulem como corpo, mas que me amplia a possibilidade de estar em tempos e espaços outros, a partir da mediação tecnológica. Então, respondendo sua pergunta, eu não penso que tem nenhum demérito em novas formas de viver e fazer a educação física, através da cibercultura ou da virtualização. Isso tanto é verdade que é a própria pauta hoje, que abriga a educação física brasileira, dentro de um bloco de compreensão, que é dentro das linguagens, e a BNCC não falou linguagem no singular, na nossa política nacional curricular, mas falou linguagens. E a linguagem corporal é uma possibilidade de. A língua sonora linguagem sonora pode ser de outra forma, mas a linguagem oral, e a própria expressão dos sinais, a lógica da gestualidade, a

	lógica das competições sobre esse ponto. Eu gosto muito de fazer uma referência a tese do professor Rogério Santos, que é professor da UFSC, quando ele fala da noção dos multiletramentos. Como essa possibilidade de nós operamos sobre um uso social da linguagem, mas a linguagem não pensando a partir de uma linguagem que é unimodal, mas, multimodal. Se eu aprendo sobre futebol jogando, eu aprendo sobre a sobre técnica ou sobre tática, jogando um videogame, porque ainda tem uma outra perspectiva e eu vejo para onde eu posso jogar. Aprendo alguma coisa de regramento ou alguma coisa de compreensão física a partir de um narrador, com radinho de pilhas, escutando futebol. Aprendo sobre futebol quando eu estou numa mesa de bar discutindo, o aprendizado ele não se dá somente dentro de quadra, mas é enclausurado nas nossas marcas, que constituem, por exemplo, um rigor de uma prática corporal. É, eu gosto de pensar sempre a noção de aprendizagem como uma vivência da cultura, minha cultura corporal. Ela, a cultura corporal, não está somente na minha vivência física; ela não está somente no meu dispêndio energético, mas, ela está na minha vida inteira, e ela é fruto do quanto eu me relaciono com aquele objeto de estudo, seja esporte de rede, de parede, de campo, que podem ser vendidos de muitas formas.
Entrevistado 3	Olha, veja bem, esse conceito de presencialidade nas aulas de educação física, estamos trazendo esse conceito para o campo presença, mas, eu diria que, no mundo virtual, não está superado a noção de presença não. Nós nos fazemos presente aqui, eu estou presente a você Edilson e você a mim. Então, a gente não pode se ater ao conceito de presença para dizer que no mundo virtual não há presença. Há presença sim. Agora é uma presença, que não é, eu costumo dizer, em carne e osso. Eu uso a expressão da fenomenologia, porque tem uma coisa muito curiosa Edilson, que nós não entramos em contato direto com os nossos rostos. Já percebeu isso? Nós não podemos entrar em contato com os nossos próprios rostos, nós entramos em contato com os rostos do outro, mas não com o nosso próprio rosto. A gente só vê o nosso rosto projetado no espelho ou numa fotografia ou numa filmagem, mas, o nosso próprio rosto a gente não tem contato. Por quê? Porque o nosso olhar não sai de si e vai para frente do rosto para se ver, não é? Isso só acontece com o rosto do outro. Agora esse rosto do outro pode estar em carne e osso, e é essa dimensão de uma presença não virtualizada. Mas, a presença virtualizada, também é presença sim. Precisamos entender também, que essa presença no mundo virtual, ela traz para cena, duas sensações: a visão e a audição. As outras sensações não são experienciadas, que são o tato, o olfato e a paladar. No virtual há uma experiência de presença, há uma experiência visual, há uma experiência auditiva, mas não é em carne e osso. Talvez seja

	necessário encontrar uma outra palavra que não seja só presença, ou então, a gente precisa adjetivar a noção de presença. É um tipo de presença diferente, é uma presença virtualizada, que não é uma presença em carne e osso. E mesmo sendo virtualizada, a gente também precisa entender que a oposição entre o virtual e o real, é tão somente uma distinção suposta entre o virtual e o real. Porque a gente precisa resgatar Aristóteles, porque isso é exatamente, a relação entre ato e potência. Quer dizer, o virtual é aquilo que está em potência, que ainda não foi atualizado. Então é diferente. Precisamos entender que, até essa noção de real e virtual, ela está sendo completamente diferenciada no campo das fronteiras entre o virtual e o real, nesse cenário que a gente está vivendo. Mas, eu acho que é uma possibilidade de análise, e eu me coloco assim, também como um pensador, como um pesquisador da área, e coloco este fato como um desafio para você encontrar uma terminologia melhor, dessa noção de presença, de presencialidade. Porque, veja bem, eu acredito que no mundo virtual nós nos fazemos presente em relação ao outro, agora é um tipo de presença, um modo de se fazer presente, que é diferente. E diferente como? Precisamos saber. Eu ainda me aproprio de uma noção da fenomenologia, proposta por Husserl, que é a noção de uma presença em carne e osso, e uma outra presença, que eu diria, uma presença digital. Então, uma presença telemática. Você está presente para mim telematicamente, e eu estou presente para você telematicamente. Mas, há aqui uma experiência de não ser uma presença em carne e osso, em que eu possa é tocar, em que eu possa sentir o cheiro, mas é uma presença. Agora, isso afeta, e muito a educação física. Não é à toa que é agora, na prática de realizar o curso de Educação Física de maneira remota, não quer dizer de maneira alguma, que é uma educação física a distância. Ela é remota, circunstancialmente, por conta da pandemia. É uma situação de um desafio muito grande para trabalhar com educação física de maneira remota, de maneira somente online, de maneira somente nesse modelo virtual, para atender as exigências de isolamento social, as exigências desse momento em que estamos vivendo, as exigências sanitárias no momento de pandemia. Não sei se respondi, mas...
Entrevistado 4	O Edilson, eu tive uma formação que me impulsionou a pensar, a partir de uma relação presencial, onde ouvíamos os professores nos cobrando a qualidade daquilo que fazíamos, e das que iríamos fazer. E pensar se a cibercultura compromete a presencialidade, enquanto uma característica da educação física e suas linguagens, é algo a se pensar. A gente não teve a opção, por exemplo, de não assistir a aula de didática. O professor de didática, ele impôs a presença na aula. Ou assistia ou assistia. Não tinha uma terceira opção. Foi uma imposição quando ele apresentava as outras tendências

	pedagógicas, e já com uma lista de desvantagens, e não tinha vantagem nenhuma, e a crítica social como a solução do problema da educação física, é que na minha visão foi um grande tiro no pé da educação física. Então assim, eu vejo a educação física americana, por exemplo, que já usa a cibercultura a muito tempo para o aluno fazer em casa, o aluno faz a distância o movimento. Por exemplo, por que tem que ter aula só prática? Por que que a gente não pode ter uma aula com vídeo ou um filme que retrata algum conteúdo que queremos tratar na educação física? Então, eu não vejo nenhum problema, não vejo mesmo que a cibercultura possa atrapalhar essa questão de presencialidade. Ela cria uma outra possibilidade de presencialidade para o acervo corporal do aluno, isso sim. A cibercultura não me incomoda na educação física, mas eu sei que incomoda muitos. E posso dizer a você Edilson, como essa sua pesquisa você incomoda muita gente, porque eles não sabem usar esses conhecimentos. Então assim, é aí que a cibercultura assusta os mais velhos, principalmente. Mas para mim, no meu entendimento, que sou professor que tem uma idade mediana, e que acompanhou a evolução tecnológica dessas ferramentas, eu não vejo nenhum problema e não acho que afeta nada. É uma realidade, não adianta mais, a gente não consegue voltar atrás nisso. É um caminho sem volta. É a gente já está vendo aulas de Educação Física com óculos virtual, que são ferramentas caras. Não vai ser em qualquer lugar que a gente vai ver isso, e não vai ser todo mundo que vai ter acesso a esse tipo de cibercultura. Não vão ser todos que vão ter acesso, e isso é ruim, porque torna isso exclusivo para algumas pessoas, para alguns grupos.
Entrevistado 5	Primeiro conceito de presencialidade, porque a educação física é vista, é construída historicamente sobre a égide da prática corporal. Essa perspectiva de que ela é uma área, eminentemente prática, e aquele discurso entre teoria e prática, e nós fomos formados com essas perspectivas teóricas, que nos traziam esse entendimento. Então, a educação física é aquela disciplina que vai, aquele conhecimento que vai nos ensinar a trabalhar elementos da cultura corporal sobre várias dimensões, desde a ginástica, às lutas, então, para essas práticas, precisamos de contato, de uma presença corporal, de uma presencialidade física, plástica e corporal nesse sentido. Então, a pergunta vai nessa dimensão dessa compreensão, dessa categoria presencialidade, e o último item, é as linguagens, fazendo referência a como a educação física hoje, na educação básica, e em particular, no ensino fundamental, nos anos iniciais e nos anos finais, nós estamos inseridos no grupo de linguagens, entendendo aí como o conceito de linguagens nos dá várias interpretações. Então, eu queria repetir a pergunta, já esclarecendo esses dois conceitos. Pergunta número três, a cibercultura compromete a presencialidade enquanto

	uma característica da educação física em suas linguagens? Não, em absoluto. Comprometer a presencialidade poderia nos levar a pensar duas coisas: uma, que já aconteceu e outra mais caricata, é imaginar que a cibercultura pode matar o ser humano. E a educação física não pode cria um discurso distorcido da realidade, e ser inimiga da cibercultura, e a outra que já aconteceu e que pode nos levar a confundir qual é o problema concreto na realidade, e fazer com que a gente pense que destruindo as máquinas, os aparatos tecnológicos, nós libertaremos o homem. Isso já aconteceu no século XVIII, e acho importante lembrar disso, porque eu penso que a cibercultura em si, ela não é nem boa e nem ruim não. Ela não compartilha das interpretações que dão a cibercultura ou a qualquer outra produção cultural humana, uma autonomia tão grande, a ponto de ela ter independência dos interesses humanos. A pergunta que você fez é como uma faca de dois gumes, ela pode me servir para dividir o pão, pode servir para matar o próximo, e isso tem a ver com o uso que os humanos fazem dela. Por isso que estou dizendo que ela não é nem boa e nem ruim. O bom ou ruim é o uso do que nós temos que fazer, do uso que fazemos das coisas. Então, ela pode comprometer e ela está se comprometendo concretamente hoje. Por que está? Hegemonicamente a serviço da classe dominante, e, portanto, sendo utilizada como forma de hiperexploração do trabalho humano. Um dos exemplos é a questão da uberização do trabalho. A plataformização da educação é o desenvolvimento de cursos de graduação e EAD, veja que eu já acho o curso de Educação Física complicado, quando ele trabalha com uma concepção medieval, que é a aptidão física e saúde. Eu fico assustado quando eu imagino atividade física e saúde, sendo tratada num curso de educação a distância, e pode parecer brincadeira, mas eu tenho um filho que está na escola básica no ensino fundamental, e outro dia no semestre passado, estava tendo aula de Educação Física e tinha uma pessoa do outro lado da tela fazendo polichinelo, achando que ia convencer uma criança do lado de cá da tela, a ligar e fazer polichinelo, ou seja, nós deixamos de lidar com uma capacidade de explicar o que a atividade física ocupa, e uma oportunidade riquíssima, porque esse mundo ele é muito contraditório. De um lado as tecnologias levam a cada vez menos a gente precisar recorrer ao corpo humano. Não precisamos mais ter aquele corpo de gladiadores e tal, para fazer as coisas, para elevar as coisas, mas ao mesmo tempo, nós ganhamos uma longevidade que exige de nós cuidar melhor do corpo, o que entre outras coisas, uma boa alimentação, não estressar, ter lazer entrar numa atividade física, essa contradição é profundamente saudável de ser tratada é na escola, mas ela ainda vive, ainda é ensinada sobre a concepção da promoção da saúde, que é o que tem mais avançado, que é um povo que sabe de promoção e pouco de saúde então.

	Essa é a primeira coisa, não acho que devemos pensar na destruição ou na negação da cibercultura, mas nos apropriar dela, e dar a ela, um caráter social. É uma produção humana, uma produção significativa, é um estágio de desenvolvimento humano. Esse é um outro elemento que o Álvaro Vieira Pinto coloca, que o conceito de tecnologia precisa estar ligado a uma teoria da produção, a teoria do trabalho, como enquanto uma talvez uma única. Então, para fechar, para não me alongar demais, eu penso que ela, a cibercultura, não compromete a presencialidade, e defendo hoje, que o conjunto dos cursos, não apenas de educação física, mas cursos de formação de professores, se apropriem desse aparato, e o façam com uma perspectiva de dar-lhe um conteúdo social, um conteúdo de entender que no século XXI, ter acesso a cibercultura, deve ser considerado é um patrimônio, deve ser considerada um direito social.
Entrevistado 6	Olha, na minha opinião não necessariamente. Não acredito que a cibercultura comprometa a presencialidade enquanto nas aulas de educação física. Acho que depende muito da forma como você vai conduzir aí todo o processo pedagógico. Mas eu acho que temos outros elementos que são impeditivos muito mais presentes do que a própria característica dos jogos. Eu trago uma experiência, por exemplo, quando eu ainda estava no mestrado na UNESP em Rio Claro, e nós tínhamos lá nas escolas municipais, várias práticas relacionadas aos jogos eletrônicos, sendo realizados dentro da escola enquanto conteúdo da educação física. Então, é uma possibilidade agora, é claro, que a condição financeira da escola acaba comprometendo muito na forma como era apresentado naquele momento. Mas, dentro da própria universidade, nós temos algumas iniciativas por parte da dos alunos, que organizam jogos online, nas interturmas, São os Jogos Interperíodos Virtuais, e um dos componentes são os jogos eletrônicos, eles trabalham com alguns desses conteúdos, já que que partiu deles mesmos a proposta, da realidade, do dia a dia dele. Então, eu acho que a gente não consegue fugir muito, mas eu acho que esse fator de recurso financeiro, da desigualdade socioeconômica, que é muito mais impeditivo, do que a própria característica dos jogos.
Entrevistado 7	Estamos pensando até no sentido mais amplo do que eu tenho comentado sobre cibercultura, se a gente pensar nas formas de comunicação tecnológicas. De como é essa que a gente está tendo agora, por videoconferência ou até por mensagem, nos aplicativos de mensagens eu acho que a pandemia acabou nos acelerando esse processo que eu considero lento. Demos alguns passos, talvez até maior do que as pernas, e fomos forçados a aderir a esse tipo de comunicação, mais do que o que vingamos fazendo até agora, e de uma maneira bem mais rápida, brusca até, foi quase

	um trauma para uns, mais para outros menos, mas foi um trauma para todo mundo. E serviu para os professores começarem a se adaptar, a gerar estratégias para o ensino, mas a gente já está no segundo semestre comum. O segundo semestre letivo é institucionalizado onde lecionamos disciplinas remotas, e o feedback que temos tido dos alunos e dos professores é que há disciplinas onde a prática faz uma falta absurda, os alunos não tão nada satisfeitos com algumas disciplinas, outras disciplinas têm um caráter teórico maior, e a prática faz menos falta, mas ainda assim, faz falta. Pelas avaliações quem tem feito dos alunos nossos que internamente no curso de Educação Física e no âmbito institucional, você vê uma insatisfação geral. Mas no curso educação física parece ser mais presente por isso, porque a gente tem algumas disciplinas cuja vertente teórica é presente, obviamente a gente sabe que sim, mas que falta talvez a experimentação até que o aluno compreenda aquilo. Compreenda aquele conceito, compreenda como executar aquelas consequências pedagógicas ou uma estratégia de ensino, são saberes que ficam muito comprometidos quando a gente não tem o acesso à presença. Então basicamente a gente tem usado muito mais a cibercultura. A comunicação virtual, a comunicação remota, mas por essa necessidade da distância. Acabamos de reafirmando a necessidade de termos encontros presenciais realmente a prática presencial faz muita falta, tanto para o professor, mas principalmente para o aluno que se sente limitado. O aprendizado limitado ali por aquela prática remota. Então acho que faz essa falta significativa, de ter um encontro presencial sim.
Entrevistado 8	Compromete, na minha concepção compromete, porque por mais que você passe os conteúdos da educação física via online, mas falta o contato, falta aquela questão de estar próximo, de fazer uma correção de um determinado movimento. O objeto de estudo da educação física é o movimento, então compromete demais. Mesmo que o professor coloque vídeos, coloque uma série de instrumentos tecnológicos novos, os vídeos do Youtuber, mas faz falta o contato físico, e penso eu que a educação física não pode acontecer sem o contato, sem a presença do professor com o aluno, isso aí compromete demais. Até porque os alunos tão loucos que acabe logo essa pandemia para voltar às aulas presenciais. A grande maioria necessita disso.
Entrevistado 9	Entendo que a presencialidade não é comprometida porque não é a cibercultura em si a questão, mas a maneira com que nos apropriamos dela. Temos ainda uma visão muito cartesiana sobre as coisas. De início ao fim, isso é um uso instrumental pragmático, próprio da divisão dicotômica entre teoria e prática. Para mim não faz sentido paras outras disciplinas então, entender a dimensão de presença, de experiência, resgatei aqui minha dissertação. Lembrei que construí um capítulo sobre cibercultura, e já faz vinte

	anos, mas vou olhar, vou olhar para ele desse contexto. E aí tinha alguns trechos que considero que respondem a esse olhar, principalmente nessa ideia de como é que é a dimensão das tecnologias vai trazer para nós a possibilidade da virtualidade, criar possibilidades de interação e o recurso de a sincronia. Quer dizer que já se falava lá trás, e aqui agora na pandemia, mas pela primeira vez, alguns professores tiveram contato com essa realidade. Mas como é que eu ensino de forma síncrona? Quer dizer que não é ofertar qualquer material? Essa pergunta me remete a ideia da potencialidade, e trarei, não sei se é o momento, mas farei algumas reflexões acerca disso. Essa pergunta me remete a ideia da potencialidade, e trarei, não sei se é o momento, mas farei algumas reflexões acerca disso. Por exemplo, eu trabalho com fundamentos filosóficos da educação física. Essa é uma disciplina do primeiro semestre que sempre trabalhei com eles, e sempre digo que vamos aprender a filosofia por dois caminhos: Primeiro entender o corpo na história da filosofia e as teorias do conhecimento, porque é isso que implica na maneira como lidamos com o corpo do outro. Deveremos criar possibilidades para estas reflexões, e sempre foi muito forte, e eu não podia lecionar uma disciplina sem corpo. Quando eu fazia disciplina de forma presencial, por exemplo, na universidade tinha a hora que usava o vídeo, e a hora que utilizávamos só áudio, como se fosse podcast em aula. Esta coisa de trabalhar escuta, sempre era uma experiência e uma vivência que gerava um campo novo para eles entender a necessidade da espera, da paciência, da tolerância, aí eu trago os conhecimentos, eu recebo os conhecimentos, eu produzo conhecimentos, e o final dessa disciplina, o que eu chamava de mapa do percurso filosófico, cada um só saia do lugar onde estava, e tinha que produzir algo para apresentar ao lugar aonde chegou. Este trabalho poderia ser em qualquer linguagem como vídeos, podcasts, performances, textos, poesia, música. Eles produziam DVD, CD. E essa ideia de que a avaliação não é esse lugar onde só faço um trabalho e entrego. Eu tenho que ter corpo nesse trabalho, por isso, sempre reservava um sábado extra para que todo mundo pudesse parar uns 10 minutos para cada aluno, em grupos de 6, e cada deles emergia com sua própria ideia da transicionalidade. Emergia um outro trabalho que também eram partilhados entre todos os estudantes, e a partir disso tivemos um outro tempo de aprendizagem. Esse processo vivencial era um espaço deles, para ouvirem o que o outro produziu, para se assistirem e assistir os outros, deles presenciarem e ter uma relação de estar presente naquilo que o outro produz. Eu não só escuto leitura. Fiquei na pandemia no primeiro semestre me perguntando: como é que eu vou fazer isso? Não quero perder isso. Por mais que eu divida a aula entre momentos síncronos com momentos assíncronos, se gera um banco de conteúdo que pode ser em

	texto, em vídeo, em podcasts, em outras linguagens para eles. Quero que eles tenham experiência, mas como ensinar de Merleau Ponty só pela abstração? Por exemplo na pandemia eu criei com eles a ideia do *Pas Challenge*, e falo não posso dar paz para ninguém com Z não tem nenhum poder para isso então vou dar paz que eu vou oferecer um percurso de aprendizagem sentida. Fiz um levantamento de diferentes links disponíveis na internet que mexiam com dimensões e linguagens da educação física e do corpo, e eles tinham que por 10 ou 14 dias mudar de um sinal para o outro, e passar por aquelas experiências. Pedi que eles vivessem presencialmente as questões do corpo, para isso gerariam um conteúdo assíncrono que vivenciariam de forma exponencial, isso na presencialidade do corpo, sendo que todo o caminho é todo por verbos: Parar, meditar, dançar, cantar e até viver, são uns dos 10 verbos listados. Cada um tem um momento que chamei do escutar, que é o corpo no espaço tempo, sendo uma das dimensões que entendemos, a presença que ocorre no espaço tempo. Como trarei isso para o espaço tempo e a maioria deles está vivendo no quarto fechado? Nesses 2 anos de pandemia escolhi um barulho de tambor xamânico, assim que é essa coisa do tópico do ritmo, onde eles tinham que arrumar o quarto na duração daquela música. Pedi para eles cantarem, para conhecerem também as formas de aquecer a voz. Essas são possibilidades de relação de que podemos gerar experiências de presença, e uma presença por inteiro é possível, mesmo isolado e no virtual. Não é só na expressão das minhas possibilidades fisiológicas que posso me mover, mas também posso aprender a perceber o meu corpo no espaço tempo, e poder transitar nas diferentes linguagens e tomar consciência de como nos sentimos nesses processos. O trabalho deles final tem que integrar tudo aquilo que eles sentiram, que tomaram consciência em toda a experiência presenciada com o próprio corpo dentro de casa. Então, como é que eu vou entender as dimensões do controle sobre o corpo, da docilidade de perceber que, quando estou sozinho no meu quarto eu posso dançar? Sempre foi muito forte para mim compreender que não é aproximação duma experiência virtual, ou de um recurso tecnológico, que faz com que eu me distancie de uma experiência de presença, mas a maneira com que eu me utilizarei dessas possibilidades de intervenção.

FONTE: O autor (2022)

Agora seguiremos com as análises dos entrevistados

O **E1** começa esclarecendo que na Educação Física que ele compreende e defendo que a prática do profissional da área baseia-se em “diagnosticar, avaliar, prescrever e acompanhar” as pessoas, sejam elas alunos ou clientes. Não é o professor quem pratica as atividades, e inclusive está orientando uma tese nesse

momento que fala sobre estas questões. Defende que a aula presencial e a remoto-virtual podem coexistir harmonicamente, dentro de um planejamento bem definido e coerente. Acredita que que ocorrerão perdas no que concerne as questões do contato físico, quando da aplicação das atividades remotas-virtuais, e tem clareza de que isso também é importante. Mas isso tudo está dentro das questões pertinentes as perdas e ganhos na prática pedagógica, também, o que ocorre em qualquer nível de formação educacional, e em qualquer metodologia que se ponha aplique para a produzir conhecimento. Não h uma metodologia perfeita, existem experimentações diferentes, e possivelmente, em alguns momentos se ganha um lado, mas noutros se perde. Por isso crê que não há essa perda no processo de formação profissional, em se aplicando atividades pedagógicas virtuais. É só mais um momento novo para a educação, como já aconteceram outros na história.

Assim ele afirma:

> Na Educação Física o conceito que eu defendo, o que eu conduzo, é que a prática do profissional de educação física se baseia em diagnóstico, avaliação, prescrição e acompanhamento. Ele não ele quem pratica, ele avalia, diagnostica e acompanha. Inclusive temos uma tese sendo desenvolvida agora nesse momento que fala sobre isso. A resposta para a tua pergunta nos leva e refletir se o comprometimento da prática se daria a partir do princípio em que o meu aluno, o meu futuro profissional, ele ganharia a vida praticando o exercício. Na verdade, ele vai ser o melhor profissional se souber fazer boas avaliações, boas prescrições e bons acompanhamentos., então, na prática, eu estou finalizando agora um semestre com a disciplina de futebol, e nela os alunos fazem mais práticas do com aulas remotas do que com aulas presenciais. Nas aulas presenciais eles jogam futebol e eu não posso fugir do campo de futebol, então, eles jogam e isso não é aula prática. Eles têm que analisar jogos, olhar jogos, diagnosticar jogos, identificar e prescrever atividades para melhorar os jogos. Mas também é certo que eles têm que conhecer o campo, mas eles podem conhecer o campo sem a presença do professor e dos colegas, e fazer análise do jogo e saber identificar e diagnosticar, e isso irão aprender convivendo com o professor, que pode ser de forma presencial ou de forma de forma remota e virtual. Eu consigo ter os melhores relacionamento específico com os alunos e orientar um ótimo diagnóstico. Eu consigo conversar especificamente com o aluno que está dialogando comigo, e tudo que eu falo fica gravado, e ele pode rever futuramente, então eu tenho um grande ganho nisso. É certo que perco no contato corporal na nas relações interpessoais, e tenho clareza de que isso também é importante, mas, e como se diz que nem sempre o touro pode ganhar todas, você ganha de um lado, mas você se perder do outro. Então, eu acho que não há essa perda no processo de formação profissional, e isso é mais um novo momento na educação, como já ocorreram outros em outras épocas (**E1** – Quadro síntese 4).

Já o **E2** – Afirma que eu não enxergo dessa forma. Esclarece que, na verdade, a cibercultura e a própria noção da virtualização, seja do movimento, seja da comunicação, será condicionada a como cada professor à utilizará na sua prática

pedagógica. Diz que nós dois estamos utilizando esse recurso na entrevista, e isso é uma forma de presença, que ele define como “virtualização da presença”, e acredita que a própria noção de virtual, não é a “oposição do real”. Para ele não há uma anulação dos corpos porque eles se apresentam virtualmente uns para os outros, como fizemos na entrevista, pois só estamos em espaços físicos diferentes e tendo nossa corporeidade projetada virtualmente para nos comunicarmos. Para ele, isso amplia nossas possibilidades de estarmos em “tempos” e “espaços” diversos ao mesmo tempo. Destaca que a Educação Física hoje está dentro do campo das linguagens, de acordo com a nova BNCC de 2018, e diz que a “linguagem corporal”, como ainda à conhecemos na Educação Física, é mais das possibilidades de linguagens que temos para trabalhar em nossas aulas, a exemplo da linguagem sonora, a linguagem oral, a de sinais etc. Diz que trabalhamos com a noção de linguagem “unimodal”, mas com a cibercultura passamos a trabalhas com a linguagem “multimodal”, pois poderemos aprender futebol jogando num campo e num videogame também, tanto técnica como taticamente.

> Não, eu não enxergo dessa forma. Penso que, na verdade, a cibercultura, a própria noção da virtualização, seja do movimento, seja da comunicação, como nós estamos aqui no momento, e mais uma possibilidade de nos comunicarmos na Educação Física. A virtualização da presença eu acho, e que a própria noção de virtual, é a não oposição do real. Então assim, não é porque eu tenho um processo de projeção desse sujeito que está aqui, para estar com você nessa desterritorialização, estando você em Pernambuco e eu no Rio Grande do Norte, neste exato momento, e isso não quer dizer que me anulem como corpo, mas que me amplia a possibilidade de estar em tempos e espaços outros, a partir da mediação tecnológica. Então, respondendo sua pergunta, eu não penso que tem nenhum demérito em novas formas de viver e fazer a educação física, através da cibercultura ou da virtualização. Isso tanto é verdade que é a própria pauta hoje, que abriga a educação física brasileira, dentro de um bloco de compreensão, que é dentro das linguagens, e a BNCC não falou linguagem no singular, na nossa política nacional curricular, mas falou linguagens. E a linguagem corporal é uma possibilidade, como a língua sonora linguagem sonora pode ser de outra forma, mas a linguagem oral, e a própria expressão dos sinais, a lógica da gestualidade, a lógica das competições sobre esse ponto. Como essa possibilidade de nós operamos sobre um uso social da linguagem, mas a linguagem não pensando a partir de uma linguagem que é unimodal, mas, multimodal. Se eu aprendo sobre futebol jogando, eu aprendo sobre a sobre técnica ou sobre tática, jogando um videogame, porque ainda tem uma outra perspectiva e eu vejo para onde eu posso jogar (**E2** – Quadro síntese 4).

O **E3** acredita que o mundo virtual não está superado a noção de “presença”. Exemplifica que “nós dois estávamos presentes na entrevista” de uma outra forma de caracteriza essa presença, que é a virtual. Então ele diz que não podemos nos ater um conceito de presença limitado cartesianamente, para dizer que no mundo virtual

não há presença. Há presença sim. Agora é uma presença, que não é convencionalmente de carne e osso, como aprendemos até então. Diz que há nisso uma fenomenologia ocorrendo nisso tudo, e que alguns paradigmas sobre “espaço” e “tempo” como nós os conhecemos estão mudando, e lembra que essa projeção das nossas imagens numa virtualidade já existe há séculos, desde que construímos o primeiro espelho para vermos nossos rostos projetados neles. Mesmo que o que se apresenta numa tela de computador ou de celular seja uma “presença virtualizada”, é um tipo de presença sim. Destaca que essa presença limita o uso dos nossos sentidos a apenas dois, visão e audição, pois não é possível utilizarmos os outros através da virtualidade nas máquinas, mas não descarta essas possibilidades futuras. Acredita que no mundo virtual “nós nos fazemos presente em relação ao outro”, agora é um tipo de presença, um modo de “se fazer presente diferente” do que fazemos cotidianamente a séculos. Agora estamos vivenciando uma “presença telemática”. São questões muito novas, que ele vê com otimismo, e que precisaremos ampliar neste futuro que nos espera.

> Olha, veja bem, esse conceito de presencialidade nas aulas de educação física, estamos trazendo esse conceito para o campo “presença”, mas, eu diria que, no mundo virtual, não está superado a noção de presença não. Nós nos fazemos presente aqui, eu estou presente a você Edilson e você a mim. Então, a gente não pode se ater ao conceito de “presença” para dizer que no mundo virtual não há presença. Há presença sim. Agora é uma presença, que não é, eu costumo dizer, em carne e osso. Eu uso a expressão da fenomenologia, porque tem uma coisa muito curiosa Edilson, que nós não entramos em contato direto com os nossos rostos. Já percebeu isso? Nós não podemos entrar em contato com os nossos próprios rostos, nós entramos em contato com os rostos do outro, mas não com o nosso próprio rosto. A gente só vê o nosso rosto projetado no espelho ou numa fotografia ou numa filmagem, mas, o nosso próprio rosto a gente não tem contato, e é essa dimensão de uma presença não virtualizada. Mas, a presença virtualizada, também é presença sim. Precisamos entender também, que essa presença no mundo virtual, ela traz para cena, duas sensações: a visão e a audição. As outras sensações não são experienciadas. E mesmo sendo virtualizada, a gente também precisa entender que a oposição entre o virtual e o real, é tão somente uma distinção suposta entre o virtual e o real. Quer dizer, o virtual é aquilo que está em potência, que ainda não foi atualizado. Então é diferente. Precisamos entender que, até essa noção de real e virtual, ela está sendo completamente diferenciada no campo das fronteiras entre o virtual e o real, nesse cenário que a gente está vivendo. Mas, eu acho que é uma possibilidade de análise. Eu ainda me aproprio de uma noção da fenomenologia, proposta por Husserl, que é a noção de uma presença em carne e osso, e uma outra presença, que eu diria, uma presença digital. Então, uma presença telemática. Você está presente para mim telematicamente, e eu estou presente para você telematicamente. É uma situação de um desafio muito grande para trabalhar com educação física de maneira remota, de maneira somente online, de maneira somente nesse modelo virtual, para atender as exigências de isolamento social, as exigências desse momento em que estamos vivendo, as exigências

> sanitárias no momento de pandemia. Não sei se respondi, mas... (**E3** – Quadro síntese 4).

O **E4** começa dizendo essa situação é algo a se pensar. Relembra que os professores de Educação Física foram formados com a noção do “presencial” e não tiveram outras opções, ou estavam “presentes fisicamente” nas aulas ou não. Isso não foi uma imposição, mas era a realidade. Por isso não vê nenhum problema com relação a cibercultura, atrapalhando ou comprometendo a questão de presencialidade nas aulas, e a metodologia adotada será o diferencial para isso. Para ele a cibercultura cria uma outra possibilidade de presencialidade para o acervo corporal do aluno, isso sim, e o problema é que os professores da área é que não sabem lidar com essa realidade ainda. Diz que a cibercultura não o incomoda na educação física enquanto área do conhecimento, mas sabe que incomoda muitos professores dentro dela.

> O Edilson, eu tive uma formação que me impulsionou a pensar, a partir de uma relação presencial, onde ouvíamos os professores nos cobrando a qualidade daquilo que fazíamos, e das que iríamos fazer. E pensar se a cibercultura compromete a presencialidade, enquanto uma característica da educação física e suas linguagens, é algo a se pensar. A gente não teve a opção, por exemplo, de não assistir a aula de didática. O professor de didática, ele impôs a presença na aula. Ou assistia ou assistia. Não tinha uma terceira opção. Então assim, eu vejo a educação física americana, por exemplo, que já usa a cibercultura a muito tempo para o aluno fazer em casa, o aluno faz a distância o movimento. Por exemplo, por que tem que ter aula só prática? Por que que a gente não pode ter uma aula com vídeo ou um filme que retrata algum conteúdo que queremos tratar na educação física? Então, eu não vejo nenhum problema, não vejo mesmo que a cibercultura possa atrapalhar essa questão de presencialidade. Ela cria uma outra possibilidade de presencialidade para o acervo corporal do aluno, isso sim. A cibercultura não me incomoda na educação física, mas eu sei que incomoda muitos. E posso dizer a você Edilson, como essa sua pesquisa você incomoda muita gente, porque eles não sabem usar esses conhecimentos. Então assim, é aí que a cibercultura assusta os mais velhos, principalmente (**E4** – Quadro síntese 4).

O **E5** começa resgatando a historicidade da Educação Física ao afirmar que ela foi construída historicamente sobre a égide da “prática corporal” e por esse fato, o conceito de presencialidade é tão forte teoricamente, e fundamenta concepções teóricas como “cultura corporal” e “cultura corporal de movimento”. Ressalta que a Educação Física hoje está inserida no grupo de Linguagens no Ensino Fundamental, e destaca que o próprio conceito de linguagens nos possibilita várias interpretações dependendo da abordagem que se aplique a ele. Por isso acredita que a cibercultura não poderá comprometer em nada a presencialidade nas aulas de Educação Física,

pois ela amplia esse lugar da presencialidade, e vem oferecer possibilidades de reinterpretarmos a presencialidade da corporeidade humana. Acredita que ela poderá comprometer se estiver, hegemonicamente, a serviço da classe dominante, e, portanto, sendo utilizada como forma de “hiperexploração do trabalho humano”, e exemplifica isso citando o fenômeno da “uberização do trabalho”, e da possível “plataformização da educação”, o desenvolvimento de cursos de graduação e EAD etc. Precisamos nos apropriar criticamente dessas questões, aprofundarmos as reflexões sobre elas, com o intuito de entender que no século XXI, ter acesso a cibercultura, deve ser considerado um patrimônio, deve ser considerado um direito social, e não um problema.

> Primeiro conceito de presencialidade, porque a educação física é vista, é construída historicamente sobre a égide da prática corporal. Essa perspectiva de que ela é uma área, eminentemente prática, e aquele discurso entre teoria e prática, e nós fomos formados com essas perspectivas teóricas, que nos traziam esse entendimento. Então, a pergunta vai nessa dimensão dessa compreensão, dessa categoria presencialidade, e o último item, é as linguagens, fazendo referência a como a educação física hoje, na educação básica, e em particular, no ensino fundamental, nos anos iniciais e nos anos finais, nós estamos inseridos no grupo de linguagens, entendendo aí como o conceito de linguagens nos dá várias interpretações. Então, eu queria repetir a pergunta, já esclarecendo esses dois conceitos: “a cibercultura compromete a presencialidade enquanto uma característica da educação física em suas linguagens?” Não, em absoluto. Comprometer a “presencialidade” poderia nos levar a pensar duas coisas: uma, que já aconteceu e outra mais caricata, é imaginar que a cibercultura pode matar o ser humano. E a educação física não pode cria um discurso distorcido da realidade, e ser inimiga da cibercultura, e a outra que já aconteceu e que pode nos levar a confundir qual é o problema concreto na realidade, e fazer com que a gente pense que destruindo as máquinas, os aparatos tecnológicos, nós libertaremos o homem. Então, ela pode comprometer se ela está, hegemonicamente, a serviço da classe dominante, e, portanto, sendo utilizada como forma de hiperexploração do trabalho humano. Um dos exemplos é a questão da uberização do trabalho. A plataformização da educação é o desenvolvimento de cursos de graduação e EAD. Eu fico assustado quando eu imagino atividade física e saúde, sendo tratada num curso de educação a distância. De um lado as tecnologias levam a cada vez menos a gente precisar recorrer ao corpo humano. Essa é a primeira coisa, não acho que devemos pensar na destruição ou na negação da cibercultura, mas nos apropriar dela, e dar a ela, um caráter social. É uma produção humana, uma produção significativa, é um estágio de desenvolvimento humano. Então, para fechar, pra não me alongar demais, eu penso que ela, a cibercultura, não compromete a presencialidade, e defendo hoje, que o conjunto dos cursos, não apenas de educação física, mas cursos de formação de professores, se apropriem desse aparato, e o façam com uma perspectiva de dar-lhe um conteúdo social, um conteúdo de entender que no século XXI, ter acesso a cibercultura, deve ser considerado é um patrimônio, deve ser considerada um direito social (**E5** – Quadro síntese 4).

A **E6** afirma que não acredito que a cibercultura comprometa a presencialidade nas aulas de educação física, pois tudo dependerá da forma como se conduz o processo pedagógico, e acredita que temos outros elementos, que são impeditivos, muito mais dificultadores do desenvolvimento de uma melhor Educação Física, do que a utilização de recursos eletrônicos virtuais. Exemplifica que dentro da própria universidade, antes mesmo da pandemia da CoVID-19, os alunos organizaram eventos pedagógicos com jogos online, nas chamadas “interturmas”, que eles chamaram de “Jogos Interperíodos Virtuais”, onde eles trabalham com a realidade virtual. Foi um sucesso, afirmou. Mesmo que muitos professores não queiram trabalhar com ela em suas aulas, não queira, discuti-las, ou até mesmo neguem essa realidade, ela existe e veio para ficar, também na Educação Física.

> Olha, na minha opinião não necessariamente. Não acredito que a cibercultura comprometa a presencialidade enquanto nas aulas de educação física. Acho que depende muito da forma como você vai conduzir aí todo o processo pedagógico. Mas eu acho que temos outros elementos que são impeditivos muito mais presentes do que a própria característica dos jogos. Mas, dentro da própria universidade, nós temos algumas iniciativas por parte da dos alunos, que organizam jogos online, nas “interturmas”, são os Jogos Interperíodos Virtuais, e um dos componentes são os jogos eletrônicos, eles trabalham com alguns desses conteúdos, já que que partiu deles mesmos a proposta, da realidade, do dia a dia dele. Então, eu acho que a gente não consegue fugir muito, mesmo que muito colegas professores não abordem essa temática ou queiram negá-la. Mas eu acho que esse fator de recurso financeiro, da desigualdade socioeconômica, que é muito mais impeditivo, do que a própria característica dos jogos (**E6** – Quadro síntese 4).

O **E7** começa afirmando que a maioria dos professores e Educação Física foram forçados, pelo acontecimento da pandemia, a primeiro se utilizarem das ferramentas da informação e da comunicação, inclusive as virtuais, e depois de usá-las, discuti-las. Não dá uma opinião sobre se o virtual compromete ou não as aulas. Afirma que a experiencia das aulas virtuais durante a pandemia, de certa forma, desencadeou uma insatisfação por parte dos alunos e professores neste ambiente virtualizado. Diz que os alunos estão sentindo uma falta muito grande das atividades presenciais, e que não dá para dizer que compromete a presencialidade sem estarmos vivenciando os dois ambientes para termos um parâmetro.

> Estamos pensando até no sentido mais amplo do que eu tenho comentado sobre cibercultura, se a gente pensar nas formas de comunicação tecnológicas. A pandemia acabou nos acelerando esse processo que eu considero lento, do uso para depois discutir o próprio uso dessas novas tecnologias digitais e virtuais nas aulas. Demos alguns passos, talvez até maior do que as pernas, e fomos forçados a aderir a esse tipo de

> comunicação, mais do que o que pensamos fazer até agora, e de uma maneira bem mais rápida, brusca até. Foi quase um trauma para uns, mais para outros menos, mas foi um trauma para todo mundo. E serviu para os professores começarem a se adaptar, a gerar estratégias para o ensino. Infelizmente os alunos não tão nada satisfeitos com algumas disciplinas, outras disciplinas têm um caráter teórico maior, e a prática faz menos falta, mas ainda assim, faz falta, e você vê uma insatisfação geral. Então basicamente a gente tem usado muito mais a cibercultura. A comunicação virtual, a comunicação remota, mas por essa necessidade da distância. Acabamos de reafirmando a necessidade de termos encontros presenciais realmente a prática presencial faz muita falta, tanto para o professor, mas principalmente para o aluno que se sente limitado. O aprendizado limitado ali por aquela prática remota. Então acho que faz essa falta significativa, de ter um encontro presencial sim (**E7** – Quadro síntese 4).

O **E8** afirma, categoricamente, que compromete, porque por mais que se aplique os conteúdos da educação física via online, há uma carência do contato físico, da experimentação do movimento tradicional biomecânico nas aulas práticas, pois o objeto de estudo da educação física é o movimento, então, na visão dele, essa virtualização das aulas compromete demais. Esclarece que, por mais que se aplique uma diversidade de recurso audiovisuais para as aulas, ainda assim o aluno sente a falta do colega ao lado. Até porque os alunos estão muito ansiosos para que essa pandemia acabe, e as aulas possam voltar à normalidade presenciai. Percebe que a grande maioria necessita disso.

> Compromete, na minha concepção compromete, porque por mais que você passe os conteúdos da educação física via online, mas falta o contato, falta aquela questão de estar próximo, de fazer uma correção de um determinado movimento. O objeto de estudo da educação física é o movimento, então compromete demais. Mesmo que o professor coloque vídeos, coloque uma série de instrumentos tecnológicos novos, os vídeos do Youtuber, mas faz falta o contato físico, e penso eu que a educação física não pode acontecer sem o contato, sem a presença do professor com o aluno, isso aí compromete demais. Até porque os alunos tão loucos que acabe logo essa pandemia para voltar às aulas presenciais. A grande maioria necessita disso (**E8**– Quadro síntese 4).

Já o **E9** entende que a presencialidade não é comprometida porque não é a cibercultura em si a questão, mas a maneira com que nos apropriamos dela, pedagogicamente. Destaca que se tem ainda não Educação Física uma visão muito cartesiana sobre as coisas relacionadas ao movimento corporal, por exemplo. Afirma que isso é um uso instrumental e pragmático, próprio da divisão dicotômica entre teoria e prática. Resgata que já faz essa discussão a 20 anos, e que agora por causa da pandemia, alguns dos seus colegas só vieram acessar essas experiencias agora

na pandemia. As tecnologias trazem para nós a possibilidade da virtualidade, criar possibilidades de interação e o recurso de a sincronia.

> Entendo que a presencialidade não é comprometida porque não é a cibercultura em si a questão, mas a maneira com que nos apropriamos dela. Temos ainda uma visão muito cartesiana sobre as coisas. De início ao fim, isso é um uso instrumental pragmático, próprio da divisão dicotômica entre teoria e prática. Para mim não faz sentido paras outras disciplinas então, entender a dimensão de presença, de experiência, resgatei aqui minha dissertação. Lembrei que construí um capítulo sobre cibercultura, e já faz vinte anos, mas vou olhar, vou olhar para ele desse contexto. E aí tinha alguns trechos que considero que respondem a esse olhar, principalmente nessa ideia de como é que é a dimensão das tecnologias vai trazer para nós a possibilidade da virtualidade, criar possibilidades de interação e o recurso de a sincronia. Quer dizer que já se falava lá trás, e aqui agora na pandemia, mas pela primeira vez, alguns professores tiveram contato com essa realidade. Eu trabalho com fundamentos filosóficos da educação física. Essa é uma disciplina do primeiro semestre que sempre trabalhei com eles, e sempre digo que vamos aprender a filosofia por dois caminhos: Primeiro entender o corpo na história da filosofia e as teorias do conhecimento, porque é isso que implica na maneira como lidamos com o corpo do outro. Deveremos criar possibilidades para estas reflexões, e sempre foi muito forte, e eu não podia lecionar uma disciplina sem corpo. Este trabalho poderia ser em qualquer linguagem como vídeos, podcasts, performances, textos, poesia, música. Essas são possibilidades de relação de que podemos gerar experiências de presença, e uma presença por inteiro é possível, mesmo isolado e no virtual. Sempre foi muito forte para mim compreender que não é aproximação duma experiência virtual, ou de um recurso tecnológico, que faz com que eu me distancie de uma experiência de presença, mas a maneira com que eu me utilizarei dessas possibilidades de intervenção (**E8**– Quadro síntese 4).

Quando observamos as respostas dadas sobre a possibilidade de se comprometer a dimensão da presencialidade nas aulas das aulas de Educação Física seria comprometida com a virtualização das atividades pedagógica, maioria deles foram unânimes em responder que não. Os **Entrevistados 1, 2, 3, 4, 5** e **6** deixaram claro que muitas questões acerca desse conceito de presencialidade carece de discussões e reflexões, levando-se em consideração que alguns paradigmas sobre as questões de "**espaço**" e de "**tempo**" estão sendo reconfiguradas a partir dos adventos das Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação (NTICs), e das Tecnologias Digitais Educacionais (TDEs), como sendo estrutura tecnocientíficas potencializadas pela cibercultura;

Acerca dessas mudanças Lemos (2008, p. 16) nos dirá que:

> A cibercultura será uma configuração sociotécnica onde haverá modelos tribais associados às tecnologias digitais, opondo-se ao individualismo da cultura do impresso, moderna e tecnocrática. Com a cibercultura, estamos diante de um processo de aceleração, realizando a abolição do espaço homogêneo e delimitado por fronteiras geopolíticas e do tempo cronológico e

> linear, dois pilares da modernidade ocidental. No entanto, esta conectividade generalizada não é isenta de críticas.

Nesta perspectiva apresentada pelo autor a construção de relações humanas cotidianas, terão agora uma nova possibilidade através do ambiente virtual como um lugar para novas experiências corporais, potencializadas pela sociedade tecnológica. Para o autor ocorre uma troca da "**realidade tangível**" para a "**realidade virtual**", surgindo assim um outro lugar de vivência corporal, numa temporalidade diferente, fora dos parâmetros cartesianos e da mecânica clássica, possibilitando uma vivência numa perspectiva do "**hiper-real**", onde a comunicação real para a ser uma simulação.

Pierre Lévy (1999, p. 42) nos esclarece sobre o conceito de "virtual":

> A palavra "virtual" pode ser entendida em ao menos três sentidos: o primeiro, técnico, ligado à informática, um segundo corrente e um terceiro filosófico. O fascínio suscitado pela "realidade virtual" decorre em boa parte da confusão entre esses três sentidos. Na acepção filosófica, é virtual *aquilo que existe apenas em potência e não em ato*, o campo de forças e de problemas tende a resolver-se em uma *atualização*. O virtual encontra-se antes da concretização efetiva ou formal (a árvore está *virtualmente* presente no grão). No sentido filosófico, virtual é obviamente uma dimensão muito importante da realidade. Mas no uso corrente, a palavra virtual é muitas vezes empregada para significar a irrealidade - enquanto a" realidade" pressupõe uma efetivação material, uma presença tangível. A expressão "realidade virtual" soa então como um oxímoro, um passe de mágica misterioso. Em geral acredita-se que uma coisa deve ser ou real ou virtual, que ela não pode, portanto, possuir as duas qualidades ao mesmo tempo. Contudo, a rigor, em filosofia o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual: virtualidade e atualidade são apenas dois modos diferentes da realidade. Se a produção da árvore está na essência do grão, então, a realidade e a virtualidade da árvore é bastante real (sem que seja, ainda, atual).

Esse olhar mais alargado sobre a compreensão de "virtual" poderia também ser aplicado a dimensão de "espaço" e "tempo" no campo educacional. Estamos falando de "espaço" e "tempo" ainda como aprendemos nas bases tradicionais atualmente, onde educação como à conhecemos, e ela acontece num espaço físico chamado "escola", onde o aluno deve estar com sua "presença física", e a "hora-aula" e o delimitação temporal para o tempo pedagógico ocorrer, realizando assim, da atividade educacional. Então, a escola é o "espaço físico" onde a Educação acontece, e a "Hora-Aula" o tempo determinando para a ação pedagógica acontecer. Dimensionar um outro lugar fora dessa concretude física da sala de aula, e fora desse tempo pedagógico da "Hora-Aula" é o desafio que está colocado para a Educação no século XXI.

A resistência, por exemplo, por parte de alguns professores, inclusive no Ensino Superior, em considerar que uma ferramenta tecnológica possa criar uma “sala de aula virtual”, onde será realizada uma “aula à distância”, sem a presença física dos alunos, gera uma sensação de perda de controle do “tempo” e de “espaço” pedagógicos na compreensão deles, pois consideram que seu ethos enquanto educadores, está circunscrita as estas delimitações geográficas e temporais. São concepções paradigmáticas sobre Educação, Escola e Tempo Pedagógico que precisam ser reconfigurados, para iniciar-se uma aproximação das tecnologias educacionais, por parte dos professores contemporâneos.

Quando adentramos o universo pedagógico da Educação Física, estas questões se potencializam, por ser ela uma área do conhecimento onde suas práticas pedagógicas são eminentemente centradas no “corpo” e no “movimento corporal”. O corpo é o lugar epistêmico para a Educação Física existir. Então, os esportes são corporais, as brincadeiras são corporais, os jogos e as brincadeiras são corporais, as danças são corporais, as lutas e a ginásticas são corporais, e essa dimensão de corporeidades é a dimensão central trabalhada na formação dos professores de Educação Física.

De acordo com o Santin (1999, p. 53):

> A compreensão de corporeidade através de conceitos e definições de manuais precisa ser completada pela observação das imagens do corpo que se constrói no imaginário social que, em última instância, são as que determinam a vivência corporal. Muito antes do pensamento lógico-racional e das ciências experimentais, o homem fazia a experiência existencial do corpo. Muito antes dos conceitos e dos conhecimentos científicos de corpo, cada indivíduo constrói para si mesmo uma imagem de corpo a partir de sua experiência pessoal. Ainda hoje, bem da verdade, a maioria das pessoas não tem a compreensão científica do próprio corpo, mas possui uma imagem de corpo elaborada não a partir dos conhecimentos aprendidos na escola e sim através da maneira de vive-lo.

A compreensão do nosso corpo e como vivemos nossa corporeidade está mais a cargo de nossas próprias descobertas espontâneas, do que qualquer aprendizado cientifizado que tivemos acesso, e ele sem expande a partir das multiplicidades de experiências vividas nos mais variados espaços sociais, inclusive nos espaços educacionais. Acerca dessa questão do corpo Zóboli, Almeida e Bordas (2014, p. 218) afirmam que:

> O corpo é central não só na esfera da Educação, mas no contexto das mais variadas ciências e campos epistemológicos, pois o existir humano se dá através do corpo – o corpo é o meio pelo qual nos utilizamos para experimentar o mundo, para existir no mundo. O ser humano é presença no tempo e no espaço como corpo/ desde o corpo/ através do corpo/ sendo corpo. Somente existimos pelo e com o corpo, pelo e com o corpo o humano estabelece suas relações consigo mesmo, com o outro e com o mundo/natureza

E de acordo com Gil (2001, p. 68):

> […] o corpo é um metafenômeno, visível e virtual ao mesmo tempo, feixe de força e transformador do espaço e do tempo, emissor de signos e transemiótico, comporta um interior orgânico pronto a dissolver-se ao subir à superfície. Um corpo que existe ao mesmo tempo na abertura permanente ao mundo, por intermédio da linguagem e do contato sensível, e no recolhimento da sua singularidade, por meio do silêncio e da não inscrição.

Se faz necessário considerar que Educação Física é este lugar onde se trabalha com essa base epistêmica complexa sobre corpo e sobre corporeidade, estabelecidas durante décadas, e sobre elas gerações inteiras foram formadas. Reconceitualizar estas bases epistêmicas para construir novas propostas curriculares e pedagógicas, tendo como suporte as novas tecnologias da educação, será um dos grandes desafios postos para a área, visando proporcionar uma formação mais ampla para os profissionais em Educação Física neste século 21,

Apenas o **E7** e o **E8** se posicionaram de forma diferente da maioria dos entrevistados, onde o **E8** afirma que a presencialidade será afetada por conta da virtualização das práticas corporais na Educação Física, e diz estar bastante preocupado com este momento de transição. E justifica a sua posição destaca que a pandemia da COVID-19 proporcionou uma “experimentação hibrídica” com as ferramentas tecnovirtuais na Educação Física no ensino superior, mas que ainda não vê as condições objetivas, tanto teóricas quanto estruturais, de oferecer uma formação que possibilite aos acadêmicos usufruir desses recursos tecnológicos de ponta. Já o **E7** não respondeu à questão, se posicionando de forma neutra, defendendo que ainda não vislumbrou, dentro do seu curso, pelo menos, os elementos suficientes para responder à questão, preferindo afirmar que o momento é de discussões e estudos sobre esta questão. Reconhece a importância dos recursos tecnológicos para o avanço da educação de forma geral, e que na Educação Física também está sentindo os impactos dessas mudanças. O que ele destacou é que as experiências com as

aulas virtuais no curso durante a pandemia da COVID-19 geraram muitas insatisfações por parte dos alunos quanto dos professores.

Obviamente, não identificamos em nenhuma das falas dos que foram favoráveis à utilização das tecnologias virtuais em algumas aulas, uma negação a importância do contato físico, pois isso seria quase que impossível, em se tratando de uma área do conhecimento como a Educação Física, que tem em sua gênese histórica o corpo como o centro de sua intervenção educacional. Porém, tratar nessas dimensões da corporeidade sobre novas prismas e possibilidades oriundas da cibercultura, é condição *sine qua non* na sociedade da informação e da comunicação.

Sobre esta questão Carneiro (2016 p. 59) noz diz que:

> Mesmo diante dessa realidade, na nossa concepção, o contato físico ainda é de suma importância para o ato de humanização neste início do século XXI, pois a afetividade, o toque e a comunicação verbal face a face continuam indispensáveis para o desenvolvimento pleno do homem total, não só os que se relacionam aos aspectos cognitivos, como também emocionais e físicos, pois a máquina não humaniza; como já dissemos, ela trabalha com sintaxe e nós temos humanos com semântica, dando sentido a todos os atos ergonômicos que hoje nos rodeiam.

Outra questão que se destaca na resposta dos entrevistados, e está presente nas falas dos **Entrevistados 1, 2, 3, 4, 5, 6**, e **9**, e a relação com "**escolha metodológica**" para a utilização das tecnologias virtuais em aulas de Educação Física. Para esses entrevistados o problema não está diretamente relacionado ao uso ou não deste recurso tecnológico, mas, no "como" ele será utilizado nas aulas, quais os propósitos? qual será a frequência? em quais momentos? Tudo isso deverá ser planejado de forma a potencializar o uso da ferramenta virtual da melhor forma possível, integrando-a na aula como mais uma possibilidade pedagógica para dinamizar a construção do conhecimento.

Sobre esta que, ainda nos utilizando das contribuições de Carneiro (2016 p. 59), ele nos diz que:

> A tecnologia digital tem um poder de garantir possibilidades de intervenção e visualização da imagem do som entre os membros de um mesmo grupo de estudo, independentemente do local em que estejam em tempo real - é o caso, por exemplo, das teleconferências sincrônicas. Essa concepção já está transformando e barateando muito a qualidade do ensino.

Negar a possibilidade da utilização dos recursos virtuais nas aulas por parte dos professores na formação no ensino superior, é negar que eles já são usuais no

cotidiano dos mais diversos cursos superiores, inclusive pelos próprios professores quando participam de aperfeiçoamento técnico e pedagógico.

Carneiro (2016, p. 62) arremata a questão nos lembrando que:

> Em muitos países, a educação, a partir de novas tecnologias digitais em rede, já tem se tornado uma prioridade. Espaços virtuais como blogs, Facebook, Instagram, smartphones etc., já mostra a força dessa nova realidade. As transformações ocorrem no cotidiano da vida e chega aos espaços escolares de maneira fortificada e com grande instrumental para se aproveitar pedagogicamente, favorecendo a aprendizagem. Por isso mesmo, as escolas devem integrar-se, com urgência, ao mundo da tecnologia da informação e da comunicação. Para que se tornem, para que não se tornem obsoletas sem atrativos e, consequentemente, infrutíferas. A internet caracteriza a possibilidade de apropriação e personalização da mensagem recebida, se proximidade da comunicação na virtualidade. Isso por meio de fóruns, aulas virtuais, espaços para a realização de trabalhos em grupo para eles no pesquisas compartilhadas, incentivando a troca de informações entre os atores do processo, socializando do modo tempo real. Desse modo, em conhecimento adquirido.

Passaremos agora para as análises dos dados da questão 5, apresentando inicialmente logo abaixo o quadro 13, apresentando as sínteses das respostas:

QUADRO 15 - APRESENTAÇÃO DO QUADRO SÍNTESE 5 DAS RESPOSTAS DOS PROFESSORES DAS IES DADAS À QUESTÃO 5 DA ENTREVISTA.

QUADRO SÍNTESE 5	
Questão 5 - **A presença e a utilização dos recursos provenientes da cibercultura em seu departamento ocorre de forma pacífica ou há conflitos diretos e/ou indiretos?**	
Entrevistado 1	Eu vejo na universidade pública onde trabalho, temos um sistema que é integrado e aberto para tudo, e o que se faz lá dentro, se faz de forma paralela ou de forma direta lá dentro. Essa utilização é pacífica para todos os profissionais. O problema é que, quando você tem um sistema integrado de um sistema acadêmico integrado, ele precisa ter uma grande segurança, e a segurança dada pelo núcleo de tecnologia é bastante lenta, e se tem problemas, e eles demoram para ser resolvidos. E o porquê disso? A segurança das informações é o que é o mais importante. Então, na minha ótica, os maiores problemas são a lentidão com que você consegue fazer as adequações, as correções dentro de um sistema que é gerenciado por técnicos de informática, e não por professores. Todos os sistemas que gerenciam a área acadêmica estão sendo utilizados pelas universidades públicas e privadas, e eu tenho o contato com várias e vários sistemas de gestão, e eles são digamos de serem comparados a um quebra-molas no andamento do percurso, porque eles são lentos para

	fazer a solução desse problema acontecer, porque o objetivo é basicamente só a segurança dos dados. Isso é algo que me incomoda. Além disso, há no meu departamento especificamente, um profissional que é um técnico administrativo, eu não me lembro qual a função que ele exerce, especificamente, mas ele é da área de informática também, então auxilia a todos os professores nas necessidades de utilização de ferramentas virtuais. No meu caso, especificamente, eu vou usar do meu caso para extrapolar para todo mundo o exemplo, eu não utilizo os serviços do departamento, uso os meus equipamentos, uso os meus softwares, que não são meus, são softwares livre. Então, eu trabalho com ferramentas baseadas nos Linux, e isso me dá todas as seguranças e as garantias que eu preciso para fazer as adequações, os usos para aquilo que eu preciso, das ferramentas que eu domino. E esse nosso colega do administrativo, ele faz acessória para os demais professores para utilizar as ferramentas que eles resolvem adotar. O que eu quero dizer com esta resposta? As ferramentas, elas são públicas e são gratuitas, e os professores usam se quiserem usar àquelas que acham mais adequadas. Temos uma relação muito cordial entre os professores e quando um precisar tirar dúvidas, todo mundo é ajudado pelos colegas, dentro daquilo que cada um necessita, para a utilização dessas ferramentas. Acho que essa é a resposta.
Entrevistado 2	Acredito que é bem pacífica a presença e utilização dos recursos da cibercultura no meu departamento, no que diz respeito a todos, por exemplo, todo mundo, todos os meus colegas do departamento, eles olham com bons olhos, por exemplo, o nascimento do LEFEM, a estrutura que nós temos lá, e fazemos questão de dizer que somos um laboratório que temos dispositivos e podemos emprestar aos nossos alunos, e várias pesquisas são feitas com os nossos materiais. Então, assim, o departamento de uma forma geral, acolhe a todos. Agora, é um acolhimento sempre assim: você que gosta disso, faça. E aí, nesse sentido, por exemplo, vou contar um aspecto que aconteceu esses dias: nesse período de pandemia da covid_19, quando começou o ensino remoto, alguns professores mais antigos, e aí eu posso dizer isso sem nenhum demérito, porque eu não estou querendo fazer um debate, eu até entro depois numa reflexão sobre, mas algumas pessoas mais antigas do departamento, eles se sentiram muito prejudicados no ensino remoto. Mas, por que isso ocorreu? Exigir essa mediação tecnológica de pessoas que não faziam uso delas não tem sentido. E o que mais me chamou atenção foi um que disse: eu não tenho computador em casa. A universidade vai me dar um computador para eu dar aula? E você não consegue conceber que um professor universitário, em pelo século 21, não tinha computador

	em casa. Mas aquilo era real, era meu colega, e ele já foi meu professor, ele tem um determinado tempo, linkando com a aula, ele tem um determinado tempo de docência, e relação com as tecnologias e práticas sociais. Demos um computador para o colega professor.? E aí, cenas como essa me dizem que a experiência com a tecnologia é super bem-vista, mas a disposição para a vivência é sempre muito particular. Contudo, essa disposição para o uso está muito mais longe do que imaginamos, e isso para mim é muito claro, isso não é um espaço do que é muito cômodo para muito colegas docentes. Então, repito, não tenho nenhuma, nenhuma resistência do meu departamento, mas entre as usabilidades e as permissividades e as potencialidades do departamento, perpassam algumas dimensões que são mais amplas do que de uma dificuldade localizada dentro do de um laboratório, que já foi criado para discutir isso.
Entrevistado 3	É, eu não sei assim essa do Pacífico em Conflito, mas foi interessante fazer essa pergunta. Mas eu diria que no uso da cibercultura, o que é interessante é você, necessariamente, não está fazendo uma pesquisa associando cibercultura ao momento de pandemia, mas eu não tenho como não falar da pandemia. Eu não sei como é que você vai fazer sua tese, se você vai criar um capítulo para falar da pandemia, ou se na própria análise, você vai trazer o tema da pandemia, não sei. Mas, o fato é que não tem como falar de cibercultura sem considerar o tema pandemia. Porque nós já estávamos no cenário da cibercultura antes da pandemia, mas eu acho que nós mergulhamos mais ainda por conta da pandemia. Então, antes da pandemia nós já usávamos, nós já estávamos no campo das mídias digitais, a nossas atitudes já era movida pela cibercultura, as nossas ações, os nossos hábitos. Agora, isso se acentuou na pandemia, e aí no nosso departamento os professores mais jovens, mais inseridos nesse espaço não sentiram muito os impactos dessas mudanças. Mas os professores mais antigos, é que não se adaptaram à perspectiva do ciberespaço, da cibercultura, eles tiveram muita dificuldade, e aí houve muito conflito nesse sentido. Mas foram poucos professores, eu diria, foram 1 ou 2 que tiveram muitas dificuldades, inclusive com primeiro semestre. Mas, muitos colegas, tiveram conflito porque eles não dominavam os recursos das Tecnologias Educacionais Digitais, ou o domínio, eram muito poucos. Se você disser para mim, eles entraram no siga para colocar as notas do aluno já é um domínio do ciberespaço. Eu diria assim, na grande maioria das situações, não tivemos conflito, mesmo existindo o grupo minoritário de professores que tiveram resistência uma certa resistência, mas não uma resistência de não fazer, ou não querer fazer as atividades

	no ambiente virtual. Mas é resistência de não conseguir fazer, porque não dominava a tecnologia, não dominava a tecnologia digital.
Entrevistado 4	Então, em relação aos professores não, assim, eu não vejo que a presença dos recursos provenientes da cibercultura e o uso deles ocorrendo de forma conflituosa não. É mais pacífica. O pessoal reclamando muita às vezes em reunião, sobre o SIGA, que é a reclamação mais recorrente, que eu ouço. O resto ocorre sem conflitos. Eu vejo muitas reclamações em relação a isso, por exemplo, onde está a pauta da reunião? a pauta da reunião está anexada no convite, que foi para sua caixa de e-mail de cada professor. Lá está a pauta da reunião, inclusive com todos os processos, então, às vezes, as pessoas desconhecem as ferramentas, e reclamação por não ter recebi antes a pauta. Eu vi um professor mais idoso reclamando sobre isso, e foi aí que eu senti quando o governo falou, a todos a usarem computadores, dizendo: olhem, vai ter que ter aula online. Ele foi o mais resistente de todos assim, resistente mesmo, e gritou: eu não vou fazer isso, que não sei o que é! É um absurdo, como é que eu vou fazer! Eu passei duas semanas com ele, ensinando algumas coisas. Hoje esse professor é fã das ferramentas, e até falou que agora só iria usar as ferramentas para sempre, até o dia da aposentadoria dele.
Entrevistado 5	Essa nós vamos mais rápido, e o departamento que tem conflito, até na disputa de porrinha, mas na ausência, não avançamos com essa postura, e agora por exemplo, na pandemia para utilização dos recursos, nós não tivemos não tivemos conflito, nós tivemos para manter solidariedade, para ajudar os analfabetos digitais, alguns lá e tal, obviamente que aqui isso precisa ter explicado dizendo: não houve conflito porque não havia confronto de interesse de acesso, interesse de ir ou interesses porque a via dar aula, eu vou dar aula, eu já sei, eu posso compartilhar com Edilson como é que acessa, então. A resposta é não, não houve conflito, não há disputa, não há recursos a serem disputados, seja num sentido positivo ou negativo, com a palavra disputa. Aqui está cada um utilizando seus computadores, sua rede social e sua rede de internet, assim por diante.
Entrevistado 6	Olha, há um pouco de conflito sim no meu departamento, quando os temas relacionados a cibercultura, as novas tecnologias, são abordados. Talvez eu esteja generalizando, e estes conflitos possam ser situações pontuais, mas é a realidade que não poderemos negar, e precisamos tratar o quanto antes. Tentarei exemplificar abordando a questão do currículo. Bom, o nosso currículo da licenciatura, ele não prevê aulas que ainda chamamos de EAD, ou atividades em EAD. O curso do bacharelado, como é um curso mais novo, no seu currículo já prevê a possibilidade de se trabalhar nas disciplinas, com um percentual de até 15 por cento, acho eu, de atividades

	em EAD. O nosso currículo na licenciatura não permite, não prevê nada disso, é zero por cento de possibilidade. Dito isto, o próprio currículo já traz esse perfil. Além disso, indo além da questão da ausência total de possibilidades em desenvolver aulas EAD, imaginem agora até a chegada da pandemia da COVID_19, quando tivemos que rever tudo isso. Foi um desespero. Isso, porque eu estou sendo sutil, eu vou ser bem generosa utilizando esse termo: desespero. quando fomos pegos de surpresa pela pandemia da COVID_19, e fomos exigidos a realizar as aulas remotas, nós nos sentíamos sem pés nem braços. Nos sentimos mesmo assim, abandonado, sem muitas possibilidades, pois negamos sempre tratar e aplicar estes conteúdos. Foi aí que a UFMA ofereceu sim um apoio. Talvez não quanto a gente gostaria, mas no sentido de formação e orientação dos professores, houve. Nós não temos um estúdio para gravação de aula, uma orientação em relação a isso, que é mais indicado, então, isso a gente não teve. Mas em relação a utilização das mídias que nós não sabíamos, eu mesmo recorri muito aos próprios alunos, que me ajudaram a montar um formulário no Google Forms, quer dizer, eu não sabia e a gente não sabia mesmo, e olha que eu me considero uma das mais saidinhas aí em relação a utilização das mídias, mas os alunos ajudaram bastante em relação a isso. E a própria gamificação das aulas, e uma série de outras coisas, mas isso tudo já na pandemia. No período de pandemia, antes disso, nada ou pouca coisa, era utilizada em relação as novas tecnologias.
Entrevistado 7	Enquanto coordenador precisamos lidar com as diferentes opiniões dos colegas. A Universidade é um espaço Democrático e essa democracia começa pelas relações horizontais, desde os docentes até mais horizontal, horizontal para também com os discentes e demais servidores. Então, discutir se a presença e a utilização de recursos provenientes da Cibercultura ocorrem de forma pacífica ou não, é importante analisar. Mas o docente em si além de a gente ter uma postura grande de relação horizontal, os docentes têm muito incomum. Nos identificamos muito com os docentes e respeita a diferença. Respeito às diferenças é muito importante, necessário na universidade, e só que a diferença de opinião e postura são enormes, e aí, o que eu vejo enquanto coordenador é que há uma pluralidade de ideias. Você tem colegas que são muito mais assim, têm muito mais afinidade mesmo, a palavra é essa, com as tecnologias, com uso de tecnologias, acham aquilo fantástico e veem de prontidão. Existem estratégias para usar novas ferramentas e tudo mais, então quando aparece uma ferramenta nova, uma plataforma nova, tem colegas que se empolgam com eles e tem colegas que se empolgam menos, que são menos adeptos, que acham que de fato não é um elemento

	interessante. A meu ver, todo mundo acha interessante e não consigo ver aqui na descrição professores que negam. Avalia o uso de ferramentas digitais no aprendizado, mas você tem professores mais adeptos e professores menos adeptos, aí ficam diferentes motivos. Cada um tem a sua linha de raciocínio, sua linha pedagógica. Então, você vê essa duplicidade, essa heterogeneidade aí, eu acho, sobre como os professores leem, não vejo uma resistência, não vejo pessoas aqui, a gente não pode usar ou não deve usar, ou a gente precisa. Vejo pessoas pedindo cautela. Mas, que até por conta do trauma da pandemia acabaram se adequando. É claro, há sempre aquela máxima de que aí para todo mundo, você pode ser o mais adepto, ao menos adepto possível, a tecnologia de que você entra numa sala, numa reunião ou numa sala de aula.
Entrevistado 8	Olha, ocorre de uma maneira efetiva com todos os professores por uma questão obrigatória. A UFPI neste momento não está permitindo neste semestre que está terminando, nenhum contato presencial. É para o próximo semestre ou quando saímos desse calendário atípico, a partir da ampliação da vacinação, será quando vão permitir se a pandemia começar a reduzir os casos, os óbitos. Mas há um conflito porque na realidade alguns professores querem essa presença, outros não.
Entrevistado 9	O primeiro e o único conflito que eu senti de forma mais direta, foi aquele há 20 anos atrás, com os funcionários do ginásio, em que depois ele veio me pedir desculpas, e afirmou que entendeu por que eu trabalho daquela forma, e me revelou que o filho dele desejava cursar Educação Física. E me pediu para que o filho dele viesse como aluno ouvinte das suas aulas. E o menino dele foi esse é meu voluntário. Depois foi voluntário nos projetos sociais que eu coordenava. Eu nunca tive intervenções sobre as coisas que eu fazia, eu tinha às vezes comentários como isso “é demais, não dá para fazer, não é?” Mas de alguns professores que muito pontualmente, que eu senti isso uma reunião, por exemplo, onde partilhei a explicação de um trabalho, e ele entrou muito incisivo dizendo que não dá, porque essa coisa por exemplo de eu usar às vezes o WhatsApp para falar com os alunos, como é que eu me valendo dessas camadas de proximidade, mas alguns que disseram isso tempos depois mudaram de opinião. Esse é o meu processo, é a minha história.

FONTE: O autor (2022)

Apesar da temática cibercultura ainda se apresentar como um problema no que diz respeito a sua integralidade ao processo de formação dos acadêmicos dos cursos de Educação Física pesquisados por nós, no que tange ao uso das ferramentas

tecnológicas por parte dos professores destas mesmas IFES se mostra bastante cordial e os dados coletados mostram isso.

O **E1** diz que, como todo o espaço público é múltiplo de reflexões, de forma geral a presença dos recursos da cibercultura são utilizados de forma pacífica. No curso ele destaca a falta de segurança do sistema SIGA utilizado na instituição, e esta é uma preocupação particular que ele tem com a segurança dos dados. Os problemas que normalmente ocorrem, se dão mais por questões de ordem estrutural do sistema disponibilizado para os trabalhos pedagógicos e administrativos, e não tem nenhuma relação com a dimensão humana. Há um apoio técnico específico. Para auxiliar os professores e isto minimiza muitos problemas.

Destaca que sempre trabalhou com softwares livres e por isso não depende diretamente da estrutura dos recursos disponibilizados pela universidade. Reafirma que as relações são sempre cordiais entre os professores, onde todos se ajudam para facilitar o uso correto das ferramentas tecnológicas.

O **E2** diz que a relação é sempre pacífica e cordial, e que os recursos do laboratório criado por sua equipe sempre dão apoio a todos os que precisam de auxílio para resolver pendências tecnológicas. Destaca que os professores se sentiram prejudicados por terem que realizar aulas no ensino remoto durante a pandemia, mas foram casos pontuais. Afirmou que os professores mais antigos foram os que tiveram mais dificuldades em lidar com as ferramentas digitais, e muitos sequer tinham computadores em casa para trabalhar, e sua equipe tive que realizar mediações para sanar estas problemáticas, emprestando computadores para quem não tinha. Destaca que a mediação para o uso de tecnologias educacionais para quem não tem conhecimento é inviável, e esta foi a problemática mais comum que ocorreu no curso durante a pandemia.

O **E3** diz que não tem como falar de cibercultura sem considerar a pandemia. E isso é impossível porque tem dois cenários, um antes da pandemia e outro depois da pandemia. Destaca que no seu curso a discussão sobre cibercultura é só ocorreu por causa da pandemia, onde os professores mais jovens trabalharam bem com as ferramentas tecnológicas aplicadas nas aulas, quando foram solicitados para prestar aulas virtuais e os mais velhos se sentiram prejudicados. Destaca que sempre houve um uso social e geral das mídias digitais antes da pandemia, mesmo não ocorrendo discussões acerca dela. No seu curso a cibercultura já direcionava a vida de muitos professores. Diz que ocorreram alguns conflitos pontuais por causa dessa nova

realidade as atividades virtuais, pelo fato de alguns não dominarem o uso das mídias digitais para a realização das atividades pedagógicas durante a pandemia. Mas tudo foi contornado com o apoio dos colegas professores mais experientes.

O **E4** diz que não há conflitos sobre o uso das tecnologias no seu curso. As insatisfações são em relação à estrutura do SIGA, que tem problemas de funcionamento. Normalmente só os mais idosos reclamaram durante a pandemia, por terem que realizar atividades pedagógicas online. Mas relata que ele foi solicitado para auxiliar alguns professores que tiveram dificuldades em lidar com as mídias digitais.

O **E5** afirma que o seu departamento tem conflitos sempre, mas nesse momento da pandemia, os conflitos não ocorreram. Informa que foi organizado um mutirão de solidariedade entre os professores para ajudar àqueles que tiveram dificuldades com as ferramentas digitais, e que ele identificou como “alfabetos digitais”. Diz que basicamente não houve conflito porque não havia confronto de interesse de acesso. No seu curso cada um utilizando seus computadores, o SIGA, suas redes sociais e sua rede de internet, assim por diante.

O **E6** afirma que há conflitos constantes assim, sempre que são tratados os temas sobre a cibercultura e sobre as novas tecnologias. Destaca que os cursos, tanto na licenciatura quanto no bacharelado tem carga-horária de 15% em EAD, para serem cumpridas, e isso já gerava conflito, porque se professores se recusavam a realizá-las. Com a chegada da pandemia e a obrigatoriedade de lecionar nas aulas virtuais, gerou conflitos intensos, pelo fato da maioria não saber lidar com as ferramentas digitais. Para realizar as aulas. Destaca que a universidade ofereceu apoio para a formação dos professores, que ajudou um pouco. Destaca que a pandemia provocou nos professores e nos colegiados novas reflexões, pois, tudo o que eles perderam de aprender, se tivessem de cumprir a carga-horária oficial em EAD, terminou se tornando um problema quando foram obrigados a realizar aulas online durante a pandemia. E o fato de nunca terem se utilizado dessas ferramentas digitais gerou um conflito.

O **E7** afirma que as relações sempre ocorreram de forma pacífica e cordial. O sistema SIGA é o que gera mais problemas, mas são contornáveis. Não há resistências para a discussão, utilização de recursos tecnológicos no curso. Destacou que a pandemia ajudou a ampliar a relação em relação ao uso das tecnologias digitais educacionais, e isto segue ampliando.

O **E8** disse que as atividades e as experimentações dos recursos tecnológicos da cibercultura ocorrem sempre sem conflitos. As atividades foram realizadas 100% de forma remota no seu departamento. Quase não tiveram atividades semipresenciais ou presenciais. E isto? De certa forma, estimulou bastante a reflexão sobre o tema. Dentro do curso.

O **E9** afirma que não há conflitos. Normalmente, há alguns comentários pontuais em reuniões quando alguma temática acerca desse tema surge. As curiosidades sobre as tecnologias sempre existes, e ela diz que continua realizando os trabalhos com as mídias digitais na Educação física.

De forma geral, o que foi identificado na fala dos entrevistados é que o uso de ferramentas tecnológicas, por parte dos professores dos cursos, ocorre cotidianamente dentro do que se convencionou como normalidade para o uso social dessas tecnologias nos espaços de trabalho, por exemplo. Neste caso, os **E1, E2, E3, E4, E5, E7, E8,** e **E9** afirmaram que não há conflitos entre eles sobre esta questão. Apenas o **E6** afirmou que sempre ocorrem conflitos no departamento quando o assunto pautado são as questões das novas tecnologias.

A única questão que normalmente gera conflito e que foi citado pela quase totalidade dos entrevistados, tem relação direta com o uso do sistema SIGA, problemática apontada pelo **E1, E2, E3 E E4**, que segundo eles, sempre apresentar alguns problemas de funcionamento, mas que normalmente são contornados pelos suportes técnicos dentro das instituições.

Outro dado extremamente interessante que surgiu na fala dos **E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7, E8,** e **E9** o fato da pandemia da COVID-19 ter sido a mola propulsora para a utilização das ferramentas tecnológicas digitais nas atividades pedagógicas dos cursos. Vale ressaltar que uma grande parte desses recursos tecnológicos, principalmente os que fazem parte do sistema SIGA, as ferramentas da internet de forma geral (e-mails, blogs, sites, Youtube, softwares livres etc.) eram potenciais ferramentas de domínio público, já ofereciam possibilidades pedagógicas para qualquer um que buscasse

Todos os entrevistados, sem exceção, consideram que é urgente discutir as temáticas sobre tecnologias, a realidade dos jogos eletrônicos e todo o impacto gerado pela cibercultura na realidade atual, e dentro do campo educacional de forma geral. Mas, mesmo assim, eles também identificaram essa temática ainda gera pouca ressonância dentro da Educação Física no Ensino Superior, onde seguir existem

disciplinas (eletivas e optativas) no currículo na maioria dos cursos. Dos entrevistados apenas 2 informaram que há produção no ensino, pesquisa, extensão e inovação dos seus cursos, oriundas de trabalhos de mais de uma década.

Precisamos refletir acerca do atraso pedagógico e tecnológico que se encontram estes cursos, e como esta realidade compromete diretamente o nível da formação dos profissionais por eles formados.

De acordo com o portal de notícias G1, em matéria publicada no dia 14/05/2020[61]. por exemplo, trouxe informações de que, das 69 universidades federais do país, apenas 6 adotaram o ensino a distância após paralisação por causa da pandemia da COVID-19 no primeiro semestre de 2020. Pouco menos de 100 mil estudantes, dos mais de 1,1 milhão de alunos existes no ensino superior àquela época, estavam com aulas virtuais acontecendo contra mais de 960 mil estudantes sem aulas.

Isso era um percentual extremamente pequeno se comparado à quantidade de universidades públicas federais, que não estavam realizando suas atividades de forma remota. A reportagem também buscou informações na Associação Nacional Dos Dirigentes das Instituições Federais de Ensino Superior (ANDIFES), que à época informou que as atividades e iniciativas adotadas para o ensino emergencial a distância ficariam a cargo de todas as instituições por elas terem autonomia didático-pedagógica para tal, e complementou a informação dizendo que elaborou um seminário nacional para discutir o ensino remoto com EFES, para levantarem, juntamente com as instituições, as problemáticas e as possíveis soluções.

Outro problema identificado na reportagem foi fato muitos seus alunos não terem condições de acompanhar as aulas virtuais, por não terem acesso à internet, por exemplo. No caso da Universidade Federal De Pernambuco, cerca de 35% dos seus alunos viviam com renda igual ou inferior a 1 salário-mínimo por pessoa, e com essas condições, era evidentes que estes alunos não possibilitam as condições estruturais objetivas para terem acesso a hardware, computadores, notebooks, tablets e similares adequados para atividades de ensino à distância, bem como acesso à internet de qualidade. Estas informações foram cedidas pela própria UFPE a reportagem.

---

[61] Cf. https://g1.globo.com/educacao/noticia/2020/05/14/so-6-das-69-universidades-federais-adotaram-ensino-a-distancia-apos-paralisacao-por-causa-da-covid-19.ghtml

Dados divulgados na **V Pesquisa Nacional de Perfil Socioeconômico e Cultural dos (as) Graduandos (as) das IFES – 2018**[62], promovidas pela ANDIFES, já mostravam a 4 anos atrás, que mais da metade dos alunos das universidades federais do país, são oriundos de famílias de baixa renda, com rendimento de até um salário. Estes dados deixaram claro que a maioria dos alunos do ensino superior da IFES necessitam de recursos tecnológicos e financeiros parem poder ter acesso a determinadas modalidade de ensino como o ensino à distância. Vale ressaltar que a responsabilidade em definir quais ferramentas serão utilizadas para o ensino a distância, e que devem estar disponíveis aos alunos, as disciplinas que deverão ser substituídas e tipo de avaliação que será aplicada, é atribuição das instituições de ensino superior.

O relatório basicamente apresentava um diagnóstico completo e profundo das realidades dos acadêmicos brasileiros, o que de certa forma, refletia a realidade das universidades federais brasileiras, porque mostrava que o perfil dos estudantes de graduação dessas instituições estava, a cada edição, mais próximo do perfil sociodemográfico do Brasil. Os resultados mostraram que as universidades expressam a diversidade cultural, racial e de sexo da população brasileira, assim como a desigualdade de renda. A renda mensal familiar nominal média per capita no país, publicada pelo IBGE em 2018, era de **R$1.373,00**, enquanto a renda mensal familiar nominal média per capita dos estudantes da graduação é de **R$1.328,00** (ANDIFES, 2019).

Ao acessarmos a pesquisa e observamos os dados regionalmente, identificamos diferenças significativas também nesta faixa de renda, pois, a maioria absoluta dos (as) estudantes do Norte, 67,4%, e do **Nordeste, 62,2%**, **tem renda mensal familiar bruta "Até 3 SM**", enquanto nas regiões Sul, Sudeste e Centro-Oeste este percentual é de 39,9%, 42,1% e 42,9%. A maior diferença é de 27,5 p.p. entre as regiões Sul e Norte (ANDIFES, 2018, p. 40).

Numa pesquisa intitulada "A permanência dos estudantes no ensino superior em tempos de pandemia: uma análise a partir das ações de assistência estudantil da

---

[62] Cf. Relatório Completo da V Pesquisa Nacional de Perfil Socioeconômico e Cultural dos (as) Graduandos (as) das IFES – 2018. https://www.andifes.org.br/wp-content/uploads/2019/05/V-Pesquisa-Nacional-de-Perfil-Socioeconomico-e-Cultural-dos-as-Graduandos-as-das-IFES-2018.pdf

Universidade Federal do Pará", realizada por Braga & Santos (2021, p. 14)[63] evidenciou que:

> [...] foram lançados dois editais e uma instrução normativa com o objetivo de fornece pacotes de dados de internet e auxiliar financeiramente os discentes na compra de equipamentos com acesso à internet para o acompanhamento das aulas remotas e um edital com objetivo de auxiliar financeiramente os discentes na questão da alimentação. Somado a isso, foram desenvolvidas uma série de ações na área da saúde mental visando atender a demanda dos alunos que necessitam de atendimento psicoeducacional. Consideramos que todas essas ações são importantes e necessárias para auxiliar os discentes, especialmente no contexto de pandemia, em que vivemos. Porém, essas ações que deveriam ter um caráter universal, ou seja, atender a todos os alunos, pois todos tem direito a educação, conforme preconiza a Constituição Federal de 1988, acabam sendo restritas a um grupo de alunos considerados mais pobres dentro de um cenário em que 85% dos alunos são vulneráveis socioeconomicamente. O que significa dizer que a grande maioria dos alunos da UFPA acabaram sendo excluídos desse processo.

Esta informação acerca dos dados coletados numa pesquisa realizada sobre os acadêmicos da Universidade Federal do Pará não parece aqui aleatoriamente. Mesmo que não seja o nosso intuito realizar um diagnóstico pormenorizado perfil socioeconômico dos alunos das IFES da Região Nordeste que são o nosso foco neste estudo, decidimos trazer um estudo recente de uma IFES de outra região para termos um parâmetro desta realidade.

Se considerarmos que os investimentos aplicados na educação superior pelo MEC têm um recorte regional, onde os investimentos nas Regiões Nordeste e Norte são 2 vezes menores do que os aplicados nas outras regiões do país, os dados por ela trazidos sobre a realidade dos graduandos de uma IFES do Pará em pleno processo de pandemia, ajuda-nos a acerca dessa realidade nas demais regiões do país, e em particular na Região Nordeste que é o nosso foco.

Se em pleno século XXI essa é uma realidade encontrada nas IFES do Brasil, que normalmente são as que detêm os maiores aportes de recursos federais para educação no país, então, qual será a realidade da Educação Básica? Essas informações nos dão um panorama de atraso e da precariedade tecnológicas em que se encontram as instituições educacionais superiores públicas do país

Para termos acesso a outras informações sobre esta realidade em nosso país, acessamos mais alguns dados atualizados sobre o uso da internet durante a pandemia, dados esses acessamos de uma pesquisa intitulada "**Pesquisa Sobre o**

---

[63] Cf. https://seer.ufu.br/index.php/revistaeducaopoliticas/article/view/62374

Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos domicílios brasileiros - TIC Domicílios 2020"[64] realizada pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação – Cetic.br[65], que e integrante o Comitê Gestor da Internet no Brasil – CGI.br[66], que pesquisou o cenário de conectividade dos domicílios brasileiros e o uso da Internet durante a pandemia COVID-19, órgãos de pesquisa sobre uso e destruição de internet no Brasil que assessora o Ministério da Ciência e Tecnologia do país.

O Cetic.br esclarece inicialmente que os dados da pesquisa mostram uma migração de atividades presenciais para o ambiente digital, como consequência das medidas de distanciamento social, levou a um aumento da demanda por Internet nos domicílios, assim como a um aumento da proporção de usuários de Internet e das atividades realizadas on-line no período. Mas os dados revelam a persistência de desigualdades digitais que afetam a apropriação das TIC e das oportunidades decorrentes da sua adoção por diferentes parcelas da população. (CETIC.BR., 2020).

Os primeiros dados fazem um recorte acesso geral à internet e os percentuais também por classe social:

> Em 2020, a proporção de domicílios com acesso à Internet chegou a 83%, o que representa aproximadamente 61,8 milhões de domicílios com algum tipo de conexão à rede. Houve um aumento de 12 pontos percentuais em relação a 2019 (71%). O movimento foi observado em praticamente todos os segmentos analisados na pesquisa, porém mais acentuado entre estratos socioeconômicos mais vulneráveis: as classes C (de 80%, em 2019, para 91%, em 2020) e DE (de 50%, em 2019, para 64%, em 2020). Entre os domicílios conectados, a pesquisa identificou aumento da proporção de domicílios com banda larga fixa (de 61%, em 2019, para 69%, em 2020), sendo fibra ótica ou cabo (56%) os tipos de conexão de banda larga fixa mais presentes entre os domicílios com acesso à Internet (CETIC.BR., 2020, p. 4)

Os dados seguintes apresentam percentuais de uso por tipos de aparelho:

---

[64] Cf. https://www.cetic.br/pt/publicacao/resumo-executivo-pesquisa-sobre-o-uso-das-tecnologias-de-informacao-e-comunicacao-nos-domicilios-brasileiros-tic-domicilios-2020/

[65] O Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação, do NIC.br, é responsável pela produção de indicadores e estatísticas sobre o acesso e o uso da Internet no Brasil, divulgando análises e informações periódicas sobre o desenvolvimento da rede no país. O Cetic.br é um Centro Regional de Estudos, sob os auspícios da UNESCO. Mais informações em http://www.cetic.br/

[66] O Comitê Gestor da Internet no Brasil, responsável por estabelecer diretrizes estratégicas relacionadas ao uso e desenvolvimento da Internet no Brasil, coordena e integra todas as iniciativas de serviços de Internet no país, promovendo a qualidade técnica, a inovação e a disseminação dos serviços ofertados. Com base nos princípios do multissetorialismo e transparência, o CGI.br representa um modelo de governança da Internet democrático, elogiado internacionalmente, em que todos os setores da sociedade são partícipes de forma equânime de suas decisões. Uma de suas formulações são os 10 Princípios para a Governança e o Uso da Internet (http://www.cgi.br/principios). Mais informações em http://www.cgi.br/

> O telefone celular continuou sendo o principal dispositivo utilizado para acessar a rede, atingindo quase o total da população usuária de Internet com dez anos ou mais (99%). Para mais da metade desses usuários (58%), o acesso se deu exclusivamente pelo celular, proporção que chega a 90% entre aqueles que estudaram até a Educação Infantil ou que pertencem às classes DE. O uso exclusivo do celular também foi predominante entre os que residem na região Nordeste (72%) e que se autodeclararam pretos (65%) ou pardos (60%). O acesso à rede pela televisão alcançou 44% em 2020, mesmo patamar do uso de Internet pelo computador (42%). Contudo, esse acesso segue sendo realizado por usuários da classe A (73%) e que estudaram até o Ensino Superior (61%) em proporções expressivamente superiores aos patamares registrados entre os pertencentes das classes DE (26%) e que estudaram até a Educação Infantil (20%) (CETIC.BR., 2020, p. 4) (Grifos nossos).

Estes últimos dados mostram os estudantes do Ensino Superior que mais tiveram acesso à internet durante a pandemia foram os da classe A, e foi na Região Nordeste que ocorreram o número de acesso à internet feito exclusivamente através de aparelhos celulares, o que só vieram a corroborar com as informações coletadas nas em nossas entrevistas: as desigualdades sociais dos alunos das IFES que se configura também em desigualdades digitais.

7 DIMENSÃO PEDAGÓGICA DA EDUCAÇÃO FÍSICA E CIBERCULTURA

> *A tecnologia não é obra de demônios, mas da humanidade: as tecnologias fazem parte do desenvolvimento natural de todo e qualquer ser humano.*
>
> Paulo Freire.

Iniciando agora o sétimo capítulo, **DIMENSÃO PEDAGÓGICA DA EDUCAÇÃO FÍSICA E CIBERCULTURA,** buscamos apresentar, a partir das respostas dadas pelos entrevistados, se as propostas pedagógicas dos cursos onde eles eram professores titulares trabalhavam com os recursos tecnocientíficos propostos pela cibercultura.

Dentre todas as áreas do conhecimento poderíamos considerar que a Educação é uma das que mais está sendo afetada e influenciada pelo advento das Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação (NTICs), poque é atribuída a ela a condição de cria, estabelecer, firmas os novos *modus operandi* para “ensinar”.

Partindo desse princípio de raciocínio e o atribuímos à Educação Física, como sendo também uma das áreas no campo da Educação, começamos a nos questionar: quais os grandes desafios atribuídos à Educação Física no século XXI em as exigências da Sociedade da Informação e da Comunicação? Para isso, quais mudanças terá de realizar? Elas deverão ocorrer nas dimensões pedagógicas, curriculares, didáticas? Quais aprofundamentos epistêmicos e teóricos precisará fazer para a tender as exigências de uma cibereducação?

Para tentarmos responder a estas questões bastantes complexas, e preciso considerar as problemáticas existentes na Educação Física contemporânea, e a partir dessa “diagnose”, termos em mãos um “diagnóstico” da realidade dela, e assim objetivarmos as mudanças necessárias. Para assim procedermos, voltemos um poco da história da área e nos utilizaremos de alguns autores para ajudar-nos nestas reflexões, inicialmente nos utilizamos das contribuições de Oliveira (1983), que questionará se a Educação Física é realmente *esporte*, é realmente *ginástica*, *medicina*, *cultura*, *jogo política* ou *ciência* e afirmará que “Educação Física é Educação. Enquanto processo individual, a Educação Física desenvolve potencialidades humanas. Enquanto fenômeno social, ajuda este homem a estabelecer relações com o grupo a que pertence” (p. 105). O autor ainda vai dizer

que “a tarefa educacional não se resume ao ensinar ‘mero exercícios do ensinar’, pois ‘ensinar é um meio e não um fim’”.

O autor entende que “ensinar envolve objetivos a serem alcançados (para quê), necessidades dos alunos (o que) e o “como” ensinar “implica fazer corresponder a ação à intenção pedagógica” (p. 106), e finaliza afirmando que a “Educação Física é Educação, na medida em que reconhece o homem como arquiteto de si mesmo e da construção de uma sociedade melhor e mais humana” (p. 106).

Agora resgatamos as contribuições de Mauro Betti (1983), quando afirma que a Educação Física “deve ser definida como ciência ‘multidisciplinar’, caracterizada pelo estudo e aplicação de atividades específicas, objetivando a promoção, prevenção e preservação da saúde humana”, pensando sempre em “garantir as pessoas o estado de completo bem-estar físico, mental e social e não apenas ausência de doenças ou enfermidades” (p. 10). A busca por situar a Educação Física numa base epistêmica única ainda é um dos grandes desafios da área.

O entendimento de “cultura” fará parte das discussões acerca da Educação Física também na década de 80, e a ela será associado, e alguns pensadores se utilizaram do campo da antropologia para desenvolver suas teorias nesta perspectiva epistêmica, a exemplo de João Paulo Medina (1988), que dirá que:

> [...] à chamada ‘cultura do corpo’, e, por consequência, a disciplina educação física, dentro do contexto cultural dinâmico mais amplo em que vive a sociedade brasileira, deverá centrar-se numa antropologia, numa verdadeira ciência urbanizadora, precisa enxergar além, transcender o rendimento motor (p. 11).

E finaliza seu pensamento afirmando que “os termos c*ultura do corpo, cultura física, cultura corporal* e *cultura somática”* seriam utilizados como sinônimos para se referir à Educação Física, e não haveria preocupações em conceituá-la com tais expressões.

Já Lino Castellani Filho (198) trará reflexões acerca da Educação Física dentro das concepções Histórico-críticas da Educação, pautadas nas concepções filosóficas e científicas do Materialismo Histórico-Dialético. Ele fará uma crítica às concepções aos processos de “biologização” e “psicologização” da Educação Física, e dirá que:

> O movimento enquanto elemento por excelência, da educação física, reveste-se de uma dimensão humana, uma vez que extrapola os limites orgânicos e biológicos onde comumente se enquadra a atividade física, pois o homem é

> um ser eminentemente cultural. Que o movimento humano, por conseguinte, representa um fator da cultura, ao mesmo tempo em que também se apresenta como o seu resultado (p. 220).

Participará de um grupo de estudos.com mais 5 professoras, e esse coletivo construirá uma obra intitulada “Metodologia do Ensino da Educação Física” conhecida como o “Coletivo de Autores” de 1992, que será um marco na história da área, por ser, basicamente, a primeira metodologia de ensino voltada para a Educação Física Escolar com princípios e propósitos político pedagógicos muito bem estabelecidos.

Lembremos que os paradigmas mecanicistas foram hegemônicos nas ciências e na educação em todo o transcorrer do século XX, inclusive na Educação Física, porém, nesta última com um agravante, na visão de Moreira (1993, p. 203):

> Se nas artes na literatura, representantes da intelectualidade brasileira já se rebelam e institucionalizam crises a partir da década de 20; se no campo pedagógico, desde a década de 40, movimentos são gerados revelado em conformismos, a intelectualidade da Educação Física brasileira parece acordar apenas a partir dos anos 70 para uma reflexão sobre a crise de suas áreas pedagógicas e de pesquisa. Ou seja, muitos anos. Após as demais. A formação dos profissionais e consequente ação dos professores de Educação Física revelou ainda hoje uma vertente mecanicista. Nos cursos superiores, os discentes recebem os ensinamentos fragmentados, numa visão da pedagogia positivista, não havendo relação entre as chamadas disciplinas teóricas e práticas. As licenciaturas, única habilitação até a década de 80, não garantiram a visão do homem que esse movimento é intencionalmente em situação de jogo, esporte, de dança, de ginástica ou de lazer, nem garantiram o *status* disciplina académica para a “atividade” Educação Física. Professores oriundos desses cursos trabalharam e ainda trabalham as qualidades físicas básicas, vivenciadas no contexto do esporte competitivo, na busca constante da perfeição, estabelecida por parâmetros e tabelas externas aos corpos dos alunos.

As reflexões trazidas pelo autor acima, mesmo sendo produzidas na década no início da década de 90, numa obra intitulada “Educação Física & Esporte: Perspectivas para o século XXI”, estão ainda bastante atuais e contemporâneas, pois, mostra que pouco, ou quase nada, no que diz respeito, por exemplo, a prática pedagógica dos professores de Educação Física nas Instituições Federais de Ensino Superior (IFES), onde ainda se trabalha com o binômio corpo/mente, teoria/prática, por exemplo. As aulas ainda são ministradas de forma tradicional e centradas nos professores, o assuntos e temas trabalhados em aula tem um forte apela à dimensão da saúde, mesmo na licenciatura. Então diante desse quadro, qual realmente seria o projeto pedagógico da Educação Física para o século XXI?

Com esta realidade sendo a constante ainda hoje nos cursos de Educação Física na IFES, tem-se a sensação de que a velha “crise da identidade paradigmática” dos nos 80, ainda não foi superada, e parece que ela se repete como que um Déjà vu, e agora potencializada pelas Tecnologias da Informação e da Comunicação. A Educação Física está sendo desafiada mais uma vez, a se reconfigurar enquanto área do conhecimento como ocorreu na década de 80, agora no tocante as questões tecnológicas,

E como nos alerta Sibília (2012, p. 10):

> Sermos contemporâneos, não há tarefa isenta de riscos: se estivermos atentos aos sinais do mundo, talvez tenhamos a sorte de eles nos perturbarem a ponto de suscitar em um pensamento. Mas isso só ocorrerá. Se conseguirmos escapar dos perigos que aparecem quando pisamos terrenos tão pantanosos sem evitar a complexidade dos fenômenos, nem desprezar suas contradições. O desmoronamento em curso é doloroso. E desconcertante, mas a partir dessa abertura, a visão se expande para outras direções. Em consequência disso, os caminhos podem se multiplicar.

Vimos inicialmente que a Educação Física precisará realizar rever certamente alguns paradigmas que lhes são muito caros dentro dos campos da pedagogia do movimento e da motricidade humana, conhecimento estes sobre o corpo e o movimento, que são duas categorias largamente estudadas na área nos últimos 5 anos. Dessas categorias surgiram os conceitos da “Cultura Corporal” e da “Cultura Corporal de Movimento”, onde orbitam em torno deles, as mais diversas discussões teóricas dentro das formações na Licenciatura e no Bacharelado em Educação Física na IFES.

Então, poderíamos considerar que, correndo essa transição paradigmática da Educação Física contemporânea, agora lastreada pelo advento das Novas Tecnologias Educacionais Digitais (NTED), poderemos ver surgindo uma nova cultura corporal e de movimento, denominada de *Cultura Corporal Virtual de Movimento*. Precisamos aprofundar essas questões.

Agora passando diretamente para as análises dos dados, neste capítulo as questões 4, 8 e 9 foram as estabelecidas para tentarmos responder a categoria em questão, como apresenta o quadro 14 abaixo

QUADRO 16 - TERCEIRA CATEGORIA DE ANÁLISE DOS DADOS COM AS QUESTÕES DA ENTREVISTA DIRECIONADAS A RESPONDÊ-LA.

CATEGORIA 3 – DIMENSÃO PEDAGÓGICA E CIBERCULTURA
Questão 4 - **O que se ganha e/ou se perde com a presença da cibercultura na formação dos(as) professores(as) de Educação Física?** Questão 8 - **Em sua percepção, quais as vantagens e/ou desvantagens gerais decorrentes da cibercultura na realidade atual do seu departamento?** Questão 9 - **Há algum conteúdo que seria "prejudicado" por causa da presença da cibercultura nas aulas de Educação Física a partir do seu departamento?**

FONTE: O autor (2022)

Seguindo o padrão da construção dos quadros síntese para as respostas dos entrevistados, segue abaixo o quadro 15 com o respectivo quadro síntese 6.

QUANDO 17 - APRESENTAÇÃO DO QUADRO SÍNTESE 6 DAS RESPOSTAS DOS PROFESSORES DAS IES DADAS À QUESTÃO 4 DA ENTREVISTA.

QUADRO SÍNTESE 6	
Questão 4 - **O que se ganha e/ou se perde com a presença da cibercultura na formação dos(as) professores(as) de Educação Física?**	
Entrevistado 1	Pensar no que se ganha e o que se perde com a presença da cibercultura na formação dos professores de educação física é bastante interessante nos dias de hoje. E eu tenho que tomar cuidado com a minha resposta, pois a cibercultura não é nem causa nem consequência. Ela é só uma ferramenta, é só um conceito que eles utilizam. E se você não souber utilizar os mecanismos que você tem em mãos, será ruim em qualquer coisa que faça. Vamos considerar o que é que ela, a cibercultura, nos traz de boas possibilidades. Se eu souber utilizar ela, será muita positivo, se eu não souber utilizar ela, será uma coisa muito ruim. Por exemplo, eu tenho a possibilidade de ter um controle do aspecto quantitativo da relação do aluno com a disciplina, porque eu preciso quantificar individualmente os acessos as aulas, as formas como ele a acessa, e a partir disso, eu consigo também ter ganhos qualitativos, porque eu consigo gerar atividades, eu ensino gerar pressão nele em relação as avaliações, porque elas serão feitas virtualmente. Eu tenho tempo para responder, eu consigo inserir mecanismos de checagem, de validação do processo de pergunta e resposta, porque como é online, ele tem que receber há tempo. Ele pode fazer cinco, seis vezes o mesmo questionário, e eu posso alterar a relação de perguntas, eu consigo usar uma avaliação que é certificadora de uma forma formativa, o que o aluno irá reforçar com a

	sequência de respostas, e então, me oferece uma gama de possibilidades, que eu ficaria o dia inteiro aqui relatando. Mas, o que eu preciso saber é se o profissional que está utilizando essa ferramenta, sabe mesmo a utilizar, pois, se não souber, isso não serve para nada. Na verdade, isso dificulta. Por exemplo, você tem um mecanismo de aulas, você tem de 18 a 20 encontros durante o semestre, e esses encontros têm que ter início, meio e fim, tem que ter vários ciclos, eu não posso fazer uma um encontro único, tem que ter processo avaliativo de quantitativo e qualitativo a cada dois, três encontros no máximo. Também tem uma série de possibilidades, neste contexto, e se você souber utilizar isso, terá a melhor ferramenta, a melhor forma educativa possível, mas, depende do profissional que vai utilizar. Então, a resposta objetiva a pergunta: o que que tem de ganho? Eu tenho várias, pois tenho ferramentas que são muito ricas em possibilidades para melhorar a minha relação como o professor, a minha relação com o aprendiz que possa otimizar a aprendizagem deles.
Entrevistado 2	Bem, no sentido de ampliação da expressão de como eu posso explorar um determinado objeto de aprendizagem na educação da educação física, um objeto de cibercultura da educação física, eu acho que se ganha muito porque eu implodo as minhas possibilidades de vivência para além do físico, eu acho que se ganha muito. Contudo, eu tenho a relação educação e tecnologia também para falar. Sobre educação e tecnologia, a gente tem que levantar um determinado olhar autocrítico acerca dos “imperativos tecnológicos”2, que é discutido na obra que citei anteriormente. Como se tudo da tecnologia fosse positivo o tempo todo, não é? É positivo e, portanto, sem criticar. E sem perceber a pertinência dela na minha prática. Você pergunta: o que que se ganha, o que que se perde? Tem uma potência que, inclusive, eu não tenho a dimensão do que se perde, é a de um movimento de crítica, para pensar que nem tudo na vida é digital. Algumas coisas são extremamente analógicas e que é importante. A um tempo atrás, na disciplina de mídia e tecnologia e educação física, o professor Márcio Romeu fez um desafio aos alunos. Todo mundo pensando que ia se matricular na disciplina pra, nossa, a gente vai aprender a mexer no aplicativo e a gente vai fazer tal coisa e todo mundo pensando naquelas coisas super *hi-tech* de tecnologia. Primeiro dia de aula, o professor Márcio pediu para eles escreverem uma carta. Como assim, uma carta? E ele continua: Vocês vão escrever uma carta e vão endereçar para mim, para um colega seu da turma. Pergunte qual o endereço do seu colega da turma. Mas, como assim professor, o endereço? É o e-mail? Não, eu quero o endereço físico, real. Vocês vão sair daqui, e eu liberarei meia hora antes, e vocês vão sair daqui, irão ao correio, levarão a carta e pedirão para selar ela. E vocês vão enviar a carta. Mas professor, para que isso? Não, vou dizer sobre

	o que é a carta. Fale sobre a sua experiência com a tecnologia. E eles fizeram isso, só que o processo para eles foi muito novo, porque eles não sabiam nem a estruturação de uma carta que tinha que enviar, a estrutura de um texto, de um gênero textual carta, não estava posta para ele de forma objetiva, alunos de ensino superior. E essa estruturação veio, e o segundo movimento foi "para que isso?", "como ser assim, professor?" Se a gente for mandar agora, na próxima aula, ele não vai ter recebido. E aí, quando ele não é melhor mandar por e-mail, porque ele não vai, e o Márcio falou, mas essa é uma tecnologia de comunicação. E como toda e qualquer tecnologia, ela tem seus tempos. Não vai chegar para próxima aula, paciência, a gente vai falar sobre outra coisa na próxima aula. Quando chegar, respeitando o tempo dessa tecnologia, que é a carta, nós vamos discutir. E do processo metodológico da crítica emancipatória, ele faz um desafio, que é de "velocidade" e de "lentidão". Eu acho que o Márcio fez um exercício de "lentidão comunicativa" e os alunos ficaram assustados, só que eu repito meu argumento anterior: acho que as possibilidades do mundo da cibercultura e da cultura das mídias, é infinito. E estou dizendo infinito, porque eu não consigo mensurar. Acho que pode até ter uma finitude, mas eu não consigo mensurar essa finitude por hora. Só que é importante que tenhamos uma autocrítica para pensar que nem tudo é na velocidade, nos tempos e nas formas que o digital nos propõe. Nós precisamos de outros tempos, porque nós não somos digitais. Estou dizendo 'nós' as pessoas que interagem com. Eu e você, nós não somos digitais, o nosso olho fica cansado quando a gente tem muito tempo de tela, nós ficamos ansiosos porque as informações não param de chegar a todo tempo, isso prejudica o nosso sono. Uma série de elementos que precisam de uma autocrítica, por exemplo pensar sobre como eu vou ensinar a educação física, em qualquer dos níveis de ensino, inclusive no ensino superior. É importante que eu considere a ampliação que as tecnologias e a cultura digital me propõem, mas também é importante que eu diga a ela que a minha vida e o meu exercício profissional não se encerram na tecnologia digital.
Entrevistado 3	Pensar no que se ganha e no que se perde com a presença da cibercultura na formação dos professores de Educação Física é muito interessante. Olhe, eu vou começar pelo que se ganha: eu penso que uma coisa muito importante que nós ganhamos foi a possibilidade de realizarmos aulas, de produzirmos conteúdo, disciplinas numa perspectiva mais alargada com relação a presença. Olhem aí o conceito de presença! De pessoas e situações novas na dinâmica da formação. Nós convidamos um professor para falar das suas experiências de pesquisador, e ele podia estar em qualquer lugar do mundo, desde que ele tivesse acesso a rede mundial de computadores. Então nós podíamos fazer entrevistas com pessoas que estavam em Portugal, na Nova

	Zelândia, Recife. Então, quer dizer que o espaço de trabalho mudou completamente. Nós globalizamos o espaço de trabalho, o espaço de formação. Isso foi um ganho muito grande na minha leitura. Um outro ganho também, é a possibilidade de pesquisar. Na rede mundial de computadores isso é um ganho muito grande. Agora, quais são as perdas? As perdas, por exemplo, é que nós, em um caso específico da educação física, nós nos distanciamos desse contato físico, sensorial, humano, desse contato perceptivo, numa perspectiva em carne e osso. E nós que somos da cultura brasileira, nós somos marcados muito por esse contato físico do aperto de mão, do abraço, do cumprimento, do sorriso, d conversa, isso tudo foi, e vamos dizer assim, perdido, não é? É evidentemente que não foi perdido totalmente por conta da entrada da cibercultura, não foi isso, foi por conta da pandemia, mas com certeza a cibercultura associada. O momento da pandemia, trouxe esse distanciamento, e isso realmente foi uma perda muito grande, mas olha como foi ganho também, porque se não tivesse essa dinâmica do espaço da cibercultura, nós não teríamos condições de continuarmos a formação, e nós estamos aí há quase dois anos de formação em Educação Física através dessas aulas remotas, possibilitadas por esse ciberespaço, por esse espaço tecnológico, esse espaço digital, esse espaço telemático. Então, eu penso que nós ganhamos e ganhamos muito, mas também nós perdemos. Eu me lembrei falando, me lembrei por exemplo, do documentário o dilema das redes, não sei se você já viu. Então, nós estamos num contexto dilemático. O quê que é um dilema? Um dilema é essa tensão, quer dizer, eu não tenho como sair do ciberespaço. Mas como estar nele sem perder de vista um horizonte também de entrarmos em situações offline? Não somente on-line, para estar online o tempo todo, mas também offline? Eu não sei se você leu um texto muito interessante, que se chama “sociedade do cansaço”. É um texto fantástico, escrito por Byung-Chul Han, onde ele fala, que esse universo aí da nossa vida contemporânea, é marcado justamente por uma sociedade do cansaço, que é uma sociedade da performance, é uma sociedade da insistência, numa perspectiva performática, e isso nos deixa cansados. Inclusive esse contato excessivo com as redes, isso também traz perdas, que é a perda do sossego. A perda dessa possibilidade de fazermos atividades offline. Eu li inclusive uma entrevista do Byung-Chul Han, onde ele disse que nesse tempo de pandemia, ele fez muito jardinagem, tocou piano, para exatamente se afastar um pouco desse universo aí online.
Entrevistado 4	Deixe ver se eu entendi bem: o que se ganha ou se perde na Educação Física com a presença da cibercultura, é isso? Bom, eu acho que assim, na minha perspectiva, a gente ganha mais um instrumento para trabalhar o conteúdo. Os conteúdos que a gente tem para trabalhar, então essa é uma perspectiva

	ampliados e fácil de compartilhar. O que a gente perde, e que talvez que seja prejudicial, é que nem todos vão ter acesso a essas novas tecnologias, num país desigual como o Brasil. Veremos gente que não vai conseguir introduzir ou massificar a cibercultura para todos. Então, muita gente vai ficar de fora disso, e isso é muito ruim. Então, na minha perspectiva, o que que se perde não, mas, a desvantagens da cibercultura, porque ela é custosa, principalmente em termos de ferramenta. Ter acesso a ferramenta, ao treinamento para o uso, vem uma série de coisas que o Estado tinha que garantir. Estou falando numa perspectiva pública. Quando houve a distribuição de computador para os jovens, eu conheci um projeto já tinha acontecido essa distribuição, feita para alunos de escola pública, e ganharam computadores pequenininhos, mas, eu os escutei falando que muitos venderam o computador, para ter o dinheiro para a subsistência mesmo. Alguns, obviamente, venderam de sacanagem, mas muitos venderam por subsistência, para garantir alguma coisa em casa para comer. Essa desigualdade eu acho que é comprometedora, mas eu não vejo desvantagem porque eu enxergo a cibercultura como mais uma ferramenta, mais uma forma de enxergar o mundo, e não como a única forma de enxergar. Eu acho que a grande questão acerca disso, dentre tantas na vida, é que as pessoas querem assumir o uso das tecnologias, como a salvação do mundo. Não é isso. Ela é mais uma ferramenta, é mais um instrumento para o auxílio, e não a solução dos problemas. O problema é sempre muito maior do que a gente visualiza, então é isso que eu enxergo, e vejo que o problema é esse.
Entrevistado 5	Bom, aqui eu penso que, ainda que possa não ser a intenção do autor da pergunta, mas a pergunta fica carente do contexto de teoria pedagógica. Ganhar ou perder alguma coisa com a cibercultura para não dar nenhuma autonomia completo em relação ao ser humano, diz respeito à forma como ela vai ser tratada, na formação professores e a forma como ela vai ser tratada, coloca numa formação, com o auxílio da teoria pedagógica subjacente ao ensino da cibercultura. Se a cibercultura entra na formação de professores lastreada pelas teorias pedagógicas do professor Nilton Duarte, chama de teorias do aprender a aprender, que tem como um dos pontos centrais que é mais importante você aprender um método de aprender, do que você aprender o conteúdo, eu penso que nós perderíamos na qualidade da aprendizagem, nós perderíamos na qualidade de compreensão da realidade, e perde na qualidade de compreensão da realidade, é nos retirar possibilidades de alterar a realidade, ou seja, eu estou dizendo por um outro caminho, que ao retirar conteúdo explicativo da realidade da cibercultura, nós contribuímos para o processo de alienação do ser humano, e talvez aí esteja, só talvez, eu não sou especialista, Edilson, se não é, será, pode dizer, penso que parte do

	messianismo em torno da cibercultura e da tecnologia, como cura para todos os males dissociados das relações. Agora, se a cibercultura é tratada, a partir de uma teoria pedagógica crítica, que no Brasil, hoje penso, que a única é a pedagogia histórico-crítica, difundida, iniciada a partir da obra do professor Dermeval Saviani, mas que hoje tem uma rede de colaboradores no Brasil inteiro, pegando apenas um exemplo que coloca a escola como lugar de socialização, saber sistematizado, não cotidiano científico, e portanto, tratada nessa perspectiva de contribuir para compreensão da realidade, para instituir o autodomínio da conduta do sujeito capaz de se comportar diante da realidade de forma auto governada. E nós ganhamos muito na qualidade de compreensão, e quem sabe, de esclarecimento da necessidade de uma vez por todas, de libertarmos a humanidade do jugo da exploração do homem pelo homem da natureza pelo homem. Num contexto histórico ele é menos ideológico do que há 40 anos atrás, e ele é mais ontológico no sentido de que esse planeta não aguentará por muito mais tempo, a conduta exploratória, depredatório, que o ser humano vem assumindo, e esta compreensão, pode ser potencializada via cibercultura por quê? Para terminar essa questão: O período da pandemia, ele parece que expõe um pouco do que eu brincando, chamo de “síndrome de Djavan”, que é “sabe lá, o que é não ter, e ter que ter para dar”. Todos nós que temos relações com a universidade, eu como professor, você como professor, como aluno da pós-graduação, foram obrigados a estabelecer relações de ensino-aprendizagem pela “lei do ensino remoto”, e, portanto, fomos obrigados a lidar com as tecnologias. Mas isso colocou à nu, colocou em alto relevo, as condições de desigualdade social no que diz respeito ao acesso a rede de internet, com um conjunto enorme de estudantes, com muita miserabilidade, e que une o acesso à rede via celulares, via redes 5G, que no Brasil ainda é mais G do que 5. Segundo, pôs à nu o acesso de instrumentos, aqui eu falei, a maioria tem trabalhei com a turma agora, que a maioria acessava a aula pelo celular, o celular aí pra atender, é pra ver hora, é pra mexer no WhatsApp, é pra assistir aula e você tem que enfim, você tem que fazer 2, 3 três coisas no celular, um menino ou assistia ou abrir a câmera, terceiro que pra entrevista que você tá fazendo, o eu penso que é o mais fundamental é expôs o quanto nós sabemos pouco sobre as possibilidades civilizatórias colocadas nessas tecnologias. Então, nessa perspectiva, é que eu penso, que ganhar ou perder com a presença da cibercultura, está diretamente ligado à teoria pedagógica subjacente ao ensino.
Entrevistado 6	É, na minha opinião, nada se perde com a presença da Cibercultura na formação dos professores de Educação Física. Acredito que se ganha sempre, até porque não conseguiremos remar tanto contra a maré, isso é uma

	realidade sem volta, que não está só no cotidiano dos profissionais, mas, muito mais, no cotidiano dos nossos alunos. Não temos como fugir muito disso, eu acho que traz sim, muitos aspectos positivos, muitos aspectos favoráveis. A questão motivacional, por exemplo, eu considero que é fundamental. Claro que a galerinha não se interessa muito por conteúdo, e eu acho que é uma possibilidade que precisa sim, ser explorada, e precisa sim, ser entendida como um dos componentes possíveis, e aí nós reforçamos. Acabamos esbarrando na realidade estrutural, da carência de infraestruturas tecnológicas, mais do que de formação. A realidade das nossas escolas aqui é bastante precária. Acredito que as barreiras são outras. Necessariamente, esse reconhecimento da necessidade, da importância de se trabalhar com esse conteúdo relacionado à cibercultura, às tecnologias digitais, já são palpáveis. E mesmo que a gente trabalhe com esse aluno dentro da universidade na sua formação, como estes conteúdos não fazem parte das nossas ementas, não são integrados ao nosso currículo da licenciatura, que é um currículo de 2015, então, nós estamos na eminência de uma reforma curricular, que ainda não conseguimos fazer durante a pandemia. Mas, isso ainda está fora do nosso currículo atual. São iniciativas e ações ainda sem uma conexão específica com o conteúdo, mas, mesmo sem registros desses conteúdos em nossos currículos, já tivemos a oportunidade de trabalhar com eventos e oficinas, abordando os jogos eletrônicos e tudo mais.
Entrevistado 7	Ótima, eu acho assim, o que se ganha ou o que se perde com a presença da cibercultura na formação dos professores de educação física, não é? Na minha opinião, tivemos uma aceleração desse debate que eu comecei falando, que era um debate gradual, um debate que eu precisava de muito e muita discussão ainda. A inserção das tecnologias, a exceção de novas práticas, aí a gente se viu acelerado por causa da pandemia da COVID_19 a fazer isso, forçado a fazer isso, e isso gerou uma série de problemas, até para o próprio professor, quanto profissional, esse ser humano de ter que se ver ali obrigado a realmente aprender um monte de coisas novas de uma só vez. Mas isso não foi exclusivo de um indivíduo ou outro, foi para todos por conta de um evento muito ímpar como foi a pandemia. Então, que o que acho que pode ser positivo? Os que usavam já alguma coisa de tecnologias, de sistemas remotos, sistemas ambientes virtuais, só precisaram ampliar isso, porque tudo que passou a ser ambiente virtual. E os que não usavam, nada precisaram aprender, então realmente a gente tem diferentes níveis de apreensão nesse sentido, alguns envolveram mais ferramentas, outros menos, mas em geral, acho que todo mundo teve um aumento do uso dessas tecnologias, que na minha opinião, negar elas, realmente, são um desserviço pedagógico e intelectual. Nossa, enquanto a gente negar essa que é uma

	realidade, que veio para ficar e é um caminho sem volta, que é a evolução tecnológica dessas ferramentas, que podem ser tão úteis, só temos a perder enquanto continuarmos negando e resistindo a ela. Precisamos de fato, lógico, aprender criticamente a como usar todas estas tecnologias, e até onde vale a pena usar uma ferramenta ou outra. Do ponto de vista negativo e especificamente para o contexto que a gente vive hoje de pandemia, e o que a gente perde é isso né? É a possibilidade de prática, a possibilidade de experimentação, a possibilidade de contato, e aqui é onde o aluno, principalmente da educação física, perde aí a possibilidade de inclusive acho, que é um elemento muito importante principalmente para licenciatura, e o como lidar com a faixa etária que você vai trabalhar. Diferentes faixas etárias requerem diferentes atenções. Diferentes competências então, é muito fácil a gente discutir, e muito mais fácil a gente discutir na teoria, o que que vai acontecer. Quanto mais tecnológico, quanto mais virtual são os ambientes de ensino, menos a gente tem acesso a essas práticas que são fundamentais. Penso que a saída talvez seja balancear o uso dos elementos virtuais com esse uso da prática, que é na minha opinião, indispensável para nossa área.
Entrevistado 8	O que se ganha é você poder passar conhecimentos a qualquer um e em qualquer horário, à distância. Você pode ministrar cursos à distância, um curso comigo aqui e o aluno lá no Recife em Olinda, em qualquer local do Brasil. O que se ganha é essa dinâmica, essa operacionalização quase que imediata. E o que se perde é o contato, o contato mais próximo entre as pessoas. A questão também da avaliação, se perde muito também a qualidade dela. A avaliação fica comprometida, você vai precisar que os alunos tenham uma ética muito grande, muito forte para fazer, para confiar no aluno, porque hoje o aluno pode estar perfeitamente com o computador aqui e com o outro aqui fazendo a pesquisa no momento da avaliação. Então isso prejudica demais principalmente no sentido da avaliação. Certamente ocorrem coisas positivas e negativas, mas infelizmente até o momento ainda não poderemos identificar qual dos lados é mais forte
Entrevistado 9	Eu tenho uma tendência de ver a vida com mais ganhos, pois isso ela é para mim um desafio. Para tentar explicar que ganhamos bem mais, retornarei no tempo há 20 anos atrás, quando eu era professora de educação física nos cursos de engenharia. Uma das coisas que eu quis levar na fita cassete foi o Circo de Solei, pois queria que aqueles alunos entendessem coisas que eu não poderia demonstrar com o meu próprio corpo, e eu os perderia pedagogicamente se não ousasse. Me utilizei disso para apresentar um universo novo para eles, e o que eles ganhavam com isso? Conhecimento! Estavam conhecendo algo que talvez para alguns não tinha nada disponibilizado pela internet. Não havia esse conteúdo de graça na época,

	então eu acessava e repassava a todos eles, e com isso eles ganhavam conhecimento novo que cegava por intermédio da presença do professor. Então, eu sempre fotografei e filmei as minhas aulas, eu tenho registro fotográfico e filmado há vinte anos, e eu dizia assim, se eu não tiver uma imagem, ninguém entende às vezes o que eu fiz, porque as pessoas precisam, às vezes, checar visualmente para começar a compreender. Então acredito que ganhamos muito quando geramos materiais ou disponibilizamos materiais que nos fazem enxergar melhor os processos pedagógicos vivenciados. A questões é muito sensível. Por exemplo, na formação dos professores às vezes um aluno não quer contar a história dele. Vivenciei casos muito impactantes para mim que foram os primeiros alunos do que produziram vídeos nessa disciplina que eu te falei de filosóficos contando pela primeira vez que sofreram violência sexual na infância. O olhar para história do corpo ele pode botar isso para o lado de fora, foi quando um deles disse que foi a primeira vez ele fez o vídeo, e nunca mais consegui assistir, mas conseguiu falar sobre isso. Resolvemos estudar as questões na infância, ou quando ele chega no TCC. Então eu entendo que a gente tem várias possibilidades de ganhos. As perdas para mim aparecem mais não na presença, ou no uso ainda é mais incipiente ou instrumentalizante dos recursos da cibercultura.

FONTE: O autor (2022)

O que identificamos nestas falas sobre esta questão:

O **E1** disse que a cibercultura é uma “ferramenta”, portanto, não é “causa” nem “consequência”, e o uso da ferramenta sem propósitos pedagógicos claros, gerará situações positivas ou negativas. Diz que a “otimização do tempo” e “da velocidade” no processo das informações são ganhos trazidos por ela, e sempre considera que tem sempre mais ganhos que perdas. As perdas segundo ele, estão diretamente relacionadas “a não compreensão pedagógica” dos professores para o uso das tecnologias nas suas atividades educacionais, e que isso precisa ser aprimorado, mediante dos desafios que estão postos para a educação do século XXI, com a presença das novas tecnologias digitais e comunicacionais na educação.

> Pensar no que se ganha e o que se perde com a presença da cibercultura na formação dos professores de educação física é bastante interessante nos dias de hoje. E eu tenho que tomar cuidado com a minha resposta, pois a cibercultura não é nem causa nem consequência. Ela é só uma ferramenta, é só um conceito que eles utilizam. Mas, o que eu preciso saber é se o profissional que está utilizando essa ferramenta, sabe mesmo a utilizar, pois, se não souber, isso não serve para nada. Na verdade, isso dificulta. Também tem uma série de possibilidades, neste contexto, e se você souber utilizar isso, terá a melhor ferramenta, a melhor forma educativa possível, mas,

> depende do profissional que vai utilizar. Então, a resposta objetiva a pergunta: o que que tem de ganho? Eu tenho várias, pois tenho ferramentas que são muito ricas em possibilidades para melhorar a minha relação como o professor, a minha relação com o aprendiz que possa otimizar a aprendizagem deles (**E1** – Quadro síntese 6).

O **E2** afirma que a cibercultura traz muitos ganhos, porque ela amplia as possibilidades pedagógicas para se trabalhar na Educação Física, mas é preciso olhá-la com muita criticidade, quando pensamos nos "imperativos tecnológicos" existentes, e termos a compreensão de que a tecnologia não é positiva o tempo todo. Diz que nem tudo na vida é digital, que o ser humano não é digital, e algumas coisas continuarão sempre analógicas, e precisamos compreender isso. Nós nos utilizamos do mundo digital como uma nova forma e experimentação humana, para entender isso, precisamos sempre de autocrítica, inclusive para sabermos como ensinar isso em qualquer nível de formação, inclusive no ensino superior. Ele considera que as possibilidades do mundo da cibercultura e das mídias digitais é infinito, e às considera assim, por ainda não ter como consegui mensurar essas possibilidades por serem ainda muito recentes. Ainda afirma que a cibercultura ajuda o professor a ampliar sua intervenção pedagógica, mas não podem encerrar nela a sua prática, pedagógica e profissional.

> E acho que se ganha muito porque eu exploro as minhas possibilidades de vivência para além do físico, eu acho que se ganha muito. Sobre educação e tecnologia, a gente tem que levantar um determinado olhar autocrítico acerca dos "imperativos tecnológicos", que é discutido na obra que citei anteriormente. Como se tudo da tecnologia fosse positivo o tempo todo, não é? Você pergunta: o que que se ganha, o que que se perde? Tem uma potência que, inclusive, eu não tenho a dimensão do que se perde, é a de um movimento de crítica, para pensar que nem tudo na vida é digital. Algumas coisas são extremamente analógicas e que é importante. Acho que as possibilidades do mundo da cibercultura e da cultura das mídias, é infinito. E estou dizendo infinito, porque eu não consigo mensurar. Só que é importante que tenhamos uma autocrítica para pensar que nem tudo é na velocidade, nos tempos e nas formas que o digital nos propõe. Nós precisamos de outros tempos, porque nós não somos digitais. Estou dizendo 'nós' as pessoas que interagem com. Uma série de elementos que precisam de uma autocrítica, por exemplo pensar sobre como eu vou ensinar a educação física, em qualquer dos níveis de ensino, inclusive no ensino superior. É importante que eu considere a ampliação que as tecnologias e a cultura digital me propõem, mas também é importante que eu diga a ela que a minha vida e o meu exercício profissional não se encerram na tecnologia digital (**E2** – Quadro síntese 6).

O **E3** diz que as tecnologias alargam a perspectiva do "tempo", da "presença" e do "espaço" para a realização das intervenções pedagógicas. Diz que o espaço do

trabalho e da formação se globalizou e isso é positivo. Afirma que as perdas relacionadas a ausência dos contatos físicos do sensorial, do palpável, por sermos por nós oriundo de uma cultura do contato físico mais direto. Essas perdas e ganhos ficaram mais claras com a presença da pandemia, durante o processo em que ficamos no isolamento social e precisamos nos utilizar dos recursos tecnológicos para nos relacionarmos. Diz que estamos num “momento dilemático” de ganhos e de perdas constantes ao vivenciarmos o ciberespaço (digitais e telemáticos) e precisamos separar os momentos de vivermos as experiências online e offline.

> Olhe, eu vou começar pelo que se ganha: eu penso que uma coisa muito importante que nós ganhamos foi a possibilidade de realizarmos aulas, de produzirmos conteúdo, disciplinas numa perspectiva mais alargada com relação a presença. Olhem aí o conceito de presença! De pessoas e situações novas na dinâmica da formação. Nós convidamos um professor para falar das suas experiências de pesquisador, e ele podia estar em qualquer lugar do mundo, desde que ele tivesse acesso a rede mundial de computadores. Então nós podíamos fazer entrevistas com pessoas que estavam em Portugal, na Nova Zelândia, Recife. Então, quer dizer que o espaço de trabalho mudou completamente. Nós globalizamos o espaço de trabalho, o espaço de formação. Isso foi um ganho muito grande na minha leitura. Um outro ganho também, é a possibilidade de pesquisar na rede mundial de computadores isso é um ganho muito grande. Agora, quais são as perdas? As perdas, por exemplo, é que nós, em um caso específico da educação física, nós nos distanciamos desse contato físico, sensorial, humano, desse contato perceptivo, numa perspectiva em carne e osso. E nós que somos da cultura brasileira, nós somos marcados muito por esse contato físico do aperto de mão, do abraço, do cumprimento, do sorriso, da conversa, isso tudo foi, e vamos dizer assim, perdido, não é? É evidentemente que não foi perdido totalmente por conta da entrada da cibercultura, não foi isso, foi por conta da pandemia, mas com certeza a cibercultura associada (**E3** – Quadro síntese 6).

O **E4** afirma que ganhamos mais um instrumento para trabalhar os conteúdos numa perspectiva mais ampliada, com possibilidade de compartilhar melhor e mais rápido os conhecimentos. A perda está diretamente associada às pessoas a não terem acesso aos recursos tecnológicos num país tão desigual como o Brasil, por sempre custar caro para se ter acesso a ferramentas tecnológicas. A desigualdade social em si é que é o grande entrave para que nós temos. As vantagens colocadas em nossas mãos pela cibercultura, inclusive no espaço educacional, são imensas, mas precisamos entender se as pessoas querem realmente assumir o uso das tecnologias para melhorar as suas vidas, e oferecê-las sem um discurso “salvacionista” por exemplo. Precisamos entender que é mais uma ferramenta, mais um auxílio na solução de problemas.

> Bom, eu acho que assim, na minha perspectiva, a gente ganha mais um instrumento para trabalhar o conteúdo. Os conteúdos que a gente tem para trabalhar, então essa é uma perspectiva ampliados e fácil de compartilhar. O que a gente perde, e que talvez que seja prejudicial, é que nem todos vão ter acesso a essas novas tecnologias, num país desigual como o Brasil. Veremos gente que não vai conseguir introduzir ou massificar a cibercultura para todos. Então, muita gente vai ficar de fora disso, e isso é muito ruim. Então, na minha perspectiva, o que que se perde não, mas, a desvantagens da cibercultura, porque ela é custosa, principalmente em termos de ferramenta. Ter acesso a ferramenta, ao treinamento para o uso, vem uma série de coisas que o Estado tinha que garantir. Estou falando numa perspectiva pública. Eu acho que a grande questão acerca disso, dentre tantas na vida, é que as pessoas querem assumir o uso das tecnologias, como a salvação do mundo. Não é isso. Ela é mais uma ferramenta, é mais um instrumento para o auxílio, e não a solução dos problemas. O problema é sempre muito maior do que a gente visualiza, então é isso que eu enxergo, e vejo que o problema é esse (**E4** – Quadro síntese 6).

O **E5** esclarece que ganhar ou perder nesse contexto tem uma relação direta em como a cibercultura será tratada na formação de professores dos nossos cursos. E para isso, é necessário ter o auxílio de uma teoria pedagógica subjacente ao próprio ensino da cibercultura, para poder lastreá-la te, uma vez que não entendemos a complexidade do fenômeno. A tecnologia por si só, também pode ser usado como processo de alienação do ser humano, pois não podemos vê-la como a cura para todos os males da humanidade, e dissociado das relações que podemos ter com elas. Precisamos trabalhar a cibercultura a partir de uma teoria pedagógica crítica para podermos saber como aplicar as possibilidades que ela oferece para a educação. Diz que no período da pandemia nos trouxe um pouco dessa reflexão acerca do uso das tecnologias, quando fomos obrigados a estabelecer uma relação de ensino-aprendizagem, pela lei de ensino remoto, com elas, mesmo muitos não tendo essa relação mais direta. Isso expôs as condições de desigualdade social, no que diz respeito ao acesso da rede de internet, e do acesso as melhores ferramentas tecnológicas por parte dos estudantes, principalmente, mas também de muitos professores, mesmo todos estando no ensino superior, desnudando nossas carências mais básicas neste campo. Afirma que a pandemia expôs ao mundo o quanto sabemos pouco sobre as possibilidades civilizatórias colocadas pelas tecnologias, o que podemos ganhar ou perder com a cibercultura.

> Ganhar ou perder alguma coisa com a cibercultura para não dar nenhuma autonomia completo em relação ao ser humano, diz respeito à forma como ela vai ser tratada, na formação professores e a forma como ela vai ser tratada, coloca numa formação, com o auxílio da teoria pedagógica

> subjacente ao ensino da cibercultura. Se a cibercultura entra na formação de professores lastreada pelas teorias pedagógicas, eu penso que nós perderíamos na qualidade da aprendizagem, nós perderíamos na qualidade de compreensão da realidade, e perder na qualidade de compreensão da realidade, é nos retirar possibilidades de alterar a realidade, ou seja, eu estou dizendo por um outro caminho, que ao retirar conteúdo explicativo da realidade da cibercultura, nós contribuímos para o processo de alienação do ser humano. Penso que parte do messianismo em torno da cibercultura e da tecnologia, como cura para todos os males dissociados das relações. O período da pandemia, ele parece que expõe um pouco as condições de desigualdade social no que diz respeito ao acesso a rede de internet, com um conjunto enorme de estudantes, com muita miserabilidade, e que une o acesso à rede via celulares, via redes 5G, que no Brasil ainda é mais G do que 5. Então, nessa perspectiva, é que eu penso, que ganhar ou perder com a presença da cibercultura, está diretamente ligado à teoria pedagógica subjacente ao ensino (**E5** – Quadro síntese 6).

O **E6** afirma que nada se perde com a presença da cibercultura na formação do professor de Educação Física. Se ganha sempre, acredita ela até porque não dá para remar para trás. Acredita ser uma realidade sem volta, e está sendo vivenciado no cotidiano dos professores da área, e muito mais no cotidiano de todos os alunos, em qualquer nível de formação. Afirma que a pandemia nos abriu os olhos para vermos as nossas limitações, que esbarram na realidade da carência infraestrutural das nossas instituições de ensino, das escolas às universidades. Pergunta “como trabalhar com a cibercultura, com as tecnologias digitais, sem as condições objetivas?”. Lembra que esses conteúdos sequer fazem parte dos currículos na formação superior em Educação Física, não maioria das universidades públicas, inclusive nas do Nordeste brasileiro.

> É, na minha opinião, nada se perde com a presença da Cibercultura na formação dos professores de Educação Física. Acredito que se ganha sempre, até porque não conseguiremos remar tanto contra a maré, isso é uma realidade sem volta, que não está só no cotidiano dos profissionais, mas, muito mais, no cotidiano dos nossos alunos. Não temos como fugir muito disso, eu acho que traz sim, muitos aspectos positivos, muitos aspectos favoráveis. Acredito que as barreiras são outras. Necessariamente, esse reconhecimento da necessidade, da importância de se trabalhar com esse conteúdo relacionado à cibercultura, às tecnologias digitais, já são palpáveis. E mesmo que a gente trabalhe com esse aluno dentro da universidade na sua formação, como estes conteúdos não fazem parte das nossas ementas, não são integrados ao nosso currículo da licenciatura, que é um currículo de 2015, então, nós estamos na eminência de uma reforma curricular, que ainda não conseguimos fazer durante a pandemia. Mas, isso ainda está fora do nosso currículo atual. São iniciativas e ações ainda sem uma conexão específica com o conteúdo, mas, mesmo sem registros desses conteúdos em nossos currículos, já tivemos a oportunidade de trabalhar com eventos e oficinas, abordando os jogos eletrônicos e tudo mais (**E6** – Quadro síntese 6).

O **E7** afirma que em relação a cibercultura, o ganhar ou perder é ainda é um debate gradual, que está tomando corpo e se ampliando em nossa realidade brasileira, mas foi acelerada por causa da pandemia da COVID-19. Na opinião dele isso gerou uma série de problemas para os professores, na sua condição profissional e humana. Isso foi para todos. A cibercultura e positiva pelas possibilidades pedagógicas inovadoras, sistemas remotos, ambientes virtuais etc., que normalmente não eram usados nas aulas, forçando os professores a lidar com isso. Compreende que, por serem ferramentas novas aplicadas à educação, precisa ser melhor pedagogizadas, e que não utilizá-las agora é um desserviço intelectual e pedagógico, também para a própria área da Educação Física. Reforça que essa realidade não pode mais ser negada e veio para ficar, e precisa ser apreendida de forma crítica. Para ele um ponto negativo é a possibilidade de deixar de experimentar atividades práticas, por exemplo, ter contatos corporais mais direto, e precisamos ampliar essa reflexão também, pois, quanto mais tecnológica a ferramenta, mais virtual ficam os ambientes de ensino. Precisamos amadurecer o que serão as práticas no ambiente online e no presencial.

> Na minha opinião, tivemos uma aceleração desse debate que eu comecei falando, que era um debate gradual, um debate que eu precisava de muito e muita discussão ainda. A inserção das tecnologias, a exceção de novas práticas, aí a gente se viu acelerado por causa da pandemia da COVID_19 a fazer isso, forçado a fazer isso, e isso gerou uma série de problemas, até para o próprio professor, quanto profissional, esse ser humano de ter que se ver ali obrigado a realmente aprender um monte de coisas novas de uma só vez. Os que usavam já alguma coisa de tecnologias, de sistemas remotos, sistemas ambientes virtuais, só precisaram ampliar isso, porque tudo que passou a ser ambiente virtual. Nossa, enquanto a gente negar essa que é uma realidade, que veio para ficar e é um caminho sem volta, que é a evolução tecnológica dessas ferramentas, que podem ser tão úteis, só temos a perder enquanto continuarmos negando e resistindo a ela. Precisamos de fato, lógico, aprender criticamente a como usar todas estas tecnologias, e até onde vale a pena usar uma ferramenta ou outra. Do ponto de vista negativo e especificamente para o contexto que a gente vive hoje de pandemia, e o que a gente perde é isso né? É a possibilidade de prática, a possibilidade de experimentação, a possibilidade de contato, e aqui é onde o aluno, principalmente da educação física, perde aí a possibilidade de inclusive acho, que é um elemento muito importante principalmente para licenciatura, e o como lidar com a faixa etária que você vai trabalhar (**E7** – Quadro síntese 6).

Para o **E8**, o que se ganha com a presença das ferramentas tecnológicas é uma melhora na dinâmica da operacionalização, quase que imediata, das aulas e da partilha dos conhecimentos, e o que se perde, diretamente, é o contato físico. Também tem uma preocupação com os processos avaliativo, e considera que ele fica

comprometido, pois, entra em questões éticas acerca da confiabilidade, por parte dos professores em relação aos alunos, se estes as realizariam sem usar subterfúgios para se beneficiarem nos resultados. Mas acredita que ocorrem coisas mais positivas do que negativas.

> O que se ganha é você poder passar conhecimentos a qualquer um e em qualquer horário, à distância. Você pode ministrar cursos à distância, um curso comigo aqui e o aluno lá no Recife em Olinda, em qualquer local do Brasil. O que se ganha é essa dinâmica, essa operacionalização quase que imediata. E o que se perde é o contato, o contato mais próximo entre as pessoas. Certamente ocorrem coisas positivas e negativas, mas infelizmente até o momento ainda não poderemos identificar qual dos lados é mais forte (**E8** – Quadro síntese 6)

O **E9** diz que tem uma tendência a ver mais ganhos do que perdas na vida, porque já realiza trabalhando com a temática da cultura digital na Educação Física nos últimos 20 anos. Sempre identificou mais ganhos do que perdas. Afirma que sempre registrou suas atividades através de fotografias, filmagens e gravações, que eram as tecnologias disponíveis à época, gerando um acervo vasto que são muito úteis hoje. Isso vem sendo aprimorado com o passar do tempo, e mais ganhos estão são gerados com produção de materiais disponibilizados de forma quase que ilimitada nas redes. Para ela são processos pedagógicos novos para muitos colegas de trabalho, que podem possibilitar a ampliar as intervenções pedagógicas de cada um, deixando-as mais dinâmicas, e garante que as perdas, estão mais em relação a não sabermos instrumentalizar, pedagogicamente, os recursos da cibercultura na Educação Física, provocando assim, nosso distanciamento dela.

> Eu tenho uma tendência de ver a vida com mais ganhos, pois isso ela é para mim um desafio. Então acredito que ganhamos muito quando geramos materiais ou disponibilizamos materiais que nos fazem enxergar melhor os processos pedagógicos vivenciados. A questões é muito sensível. Por exemplo, na formação dos professores às vezes um aluno não quer contar a história dele. Vivenciei casos muito impactantes para mim que foram os primeiros alunos do que produziram vídeos nessa disciplina que eu te falei de filosóficos contando pela primeira vez que sofreram violência sexual na infância. O olhar para história do corpo ele pode botar isso para o lado de fora, foi quando um deles disse que foi a primeira vez ele fez o vídeo, e nunca mais consegui assistir, mas conseguiu falar sobre isso. Então eu entendo que a gente tem várias possibilidades de ganhos. As perdas para mim aparecem mais não na presença, ou no uso ainda é mais incipiente ou instrumentalizante dos recursos da cibercultura (**E9** – Quadro síntese 6).

Ao analisarmos as respostas trazidas pelos entrevistados para na questão 4, identificamos que as respostas dadas acerca dos ganhos possíveis com a presença

da cibercultura na formação de professores de Educação Física, orbitaram em torno de três questões: a primeira é a ampliação das possibilidades pedagógicas, a segunda é ampliação de acesso conteúdos diversos e a terceira a otimização do tempo e do espaço das aulas.

Em relação a primeira questão sobre a “ampliação das possibilidades pedagógicas”, todos os entrevistados afirmaram categóricos em afirmar que as possibilidades pedagógicas trazidas pela cibercultura são amplas e dinâmicas, pois. expandem como nenhum outro recurso que já foi pensado para ser utilizado pela área da educação. E que estes ganhos estarão diretamente relacionados com a base teórica e pedagógica que a sustentará. Para os entrevistados, esse processo de pedagogização da cibercultura deve ter uma base crítica muito sólida, para não deixar de fora as discussões, sobretudo, os “imperativos tecnológicos” que estão diretamente relacionados ao uso das tecnologias de forma geral, e ajudar os professores a compreender que nem tudo na educação será digital.

Ao desenvolvermos uma pedagogização crítica acerca da cibercultura na Educação Física, isso auxiliará os professores a identificar o que realmente poderá ser ensinar sobre ela, o que ela tem a oferecer enquanto conteúdo para a ampliação e das bases epistêmicas e teóricas da Educação Física. A implementação desses conhecimentos deve-se levar em considerações os “imperativos tecnológicos” que estão atrelados a esses conhecimentos. Controlados as tecnologias na formação. Os profissionais de educação física dos professores de educação física.

O segundo ponto positivo destacado na fala dos entrevistados foi a “ampliação dos recursos pedagógicos” proporcionado pela cibercultura e o terceiro ponto destacado na fala dos entrevistados 1, 2, 3, 4 e 8 foi sobre a otimização do “tempo” e do “espaço” que potencialmente são ampliados e modificados com a presença dos recursos tecnológicos. E sobre esta questão precisamos fazer algumas pontuações.

É notório para os que pesquisam as tecnologias, que uma das discussões muito comuns acerca da sua utilização delas, mais suas variadas formas, e o impacto que elas causam na percepção de tempo e de espaço na realidade cotidiana social, cultural, humano das pessoas. É exatamente a mudança nas perspectivas de “tempo” e “espaço” uma relação direta com a ampliação das possibilidades pedagógicas que os recursos tecnológicos aplicados na formação em Educação Física trarão para a qualidade do ensino.

Em relação às questões de “perdas”, elas estão associadas, basicamente pela não compreensão dos recursos tecnológicos como ferramentas pedagógica por parte dos professores dos cursos de Educação Física.

Outro dado importante a ser destacado é que é uma grande parte dos entrevistados colocaram como um ponto negativo a possibilidade de ‘perda do contato físico” em práticas corporais pertinentes as atividades realizadas na Educação Física. Os processos de “virtualização das práticas corporais” poderiam levar a essa ausência ou essa impossibilidade de contatos físico diretos.

A falta de recursos materiais e estruturais foi citado pelo entrevistado 4 como um dos principais pontos negativos para a não utilização a cibercultura na formação em Educação Física.

Algumas questões que surgiram na fala dos entrevistados nos despertaram atenção A primeira delas tem a ver com alguns processos de virtualização das práticas corporais com o uso das tecnologias. Isso se tornou algo evidente nas falas de alguns entrevistados 2 e 7, quando ressaltam a necessidade dos cuidados que os professores de Educação Física precisam ter com essa questão da relação corporal com virtualidade, mesmo considerando que isso é uma parte significativa das experimentações tecnológicas ocorrem nos ambientes virtualizados.

Outro ponto importante destacado pelo entrevistado 4 e 2 é do cuidado que os professores devem ter em não propagar uma visão “salvacionista” das tecnologias, o que alguns autores denominam de “messianismo tecnológico”. Esse tipo de abordagem deve ser deve ser evitado por entenderem que a tecnologia em si não é a solução para todos os problemas humanos (Colocar autores).

Seguimos agora abaixo com o quadro 16 com o respectivo quadro síntese 7.

QUANDO 18 - APRESENTAÇÃO DO QUADRO SÍNTESE 7 DAS RESPOSTAS DOS PROFESSORES DAS IES DADAS À QUESTÃO 8 DA ENTREVISTA.

QUADRO SÍNTESE 7	
Questão 8 - **Em sua percepção, quais as vantagens e/ou desvantagens gerais decorrentes da cibercultura na realidade atual do seu departamento?**	
Entrevistado 1	Para falar em relação as vantagens ou desvantagens, de forma geral, decorrentes da utilização da cibercultura no meu departamento, precisamos utilizar o caso atual da pandemia pela covid_19. Sem a inclusão, sem o embarque na possibilidade de realizar as aulas remotas, nós estaríamos parados a 2 semestres atrás, na graduação e na pós-graduação, de 2020. Nós já estamos em 2021 e teríamos um problema muito grande na formação dos alunos, se não fossem as aulas remotas, via tecnologias digitais. Em relação a vantagem é que você tem um desafio, tanto para professores, quanto para alunos e para a universidade. Um desafio que é algo cultural, de você tentar uma nova forma de trabalho pedagógico, acadêmico, de você gerar um aprendizado através das tecnologias. Para exemplificar, poderemos utilizar a produção das vacinas contra a covid_19, que foram desenvolvidas em tempo recorde, e estão sendo aplicadas nas pessoas, e nelas estão sendo depositadas muitas esperanças de sucesso. Não sabemos o que vai acontecer com as pessoas que estão sendo vacinadas. Só daqui a 10 anos a gente vai ter uma ideia disso. Hoje nós depositamos esperanças de que vai trazer muito mais benefícios e que o mundo vai ser diferente para melhor, baseado no contexto atual. A utilização da cibercultura nesse momento foi uma necessidade, adotamos princípios, conceitos, teorias, ferramentas, e isso vai gerar primeiro uma mudança de paradigmas entre os educadores, os educandos, e na sociedade em geral. Segundo, vai gerar uma adaptação dos educadores, dos educandos acerca da utilização dessas ferramentas tecnológica, corriqueiramente na formação educacional. Terceiro, vai gerar algo que a gente só vai saber daqui 10 anos quando esses profissionais já estiverem no mercado, e que nós poderemos chegar a um ponto de concluirmos que foi a melhor revolução dentro da educação, ou foi a pior revolução dentro da educação. Então, quais são as perspectivas sobre o que que é de bom e de ruim? O bom é que nós vivemos dentro do processo educativo, nós fizemos uma competição nesses últimos anos entre o modelo presencial e o modelo à distância, e nós temos muitas reclamações de um contra o outro, independente de entendimentos pessoais, nós, os profissionais de educação, ficamos obrigados a nos aproximarmos um do outros em entendimento, para produzirmos um novo profissional docente, que vai gerar um novo profissional que vai entrar no mercado. Nós estamos fazendo o melhor que podemos, o que sabemos fazer, e acho que isso é a parte mais

	positiva, independentemente, dos resultados serem bons ou ruins. Considero que a mudança nesse paradigma ou a necessidade de adaptação, está num caminho que o mundo nos projeta, e é um mundo virtual. Temos docentes também deveremos estar preparados, nem que seja para que tenhamos argumentos para depois dizer que não funciona muito bem. Temos que ter argumentos sim, mas temos que experimentar essa opção que é a cibercultura, as novas tecnologias educacionais. Acredito que essa é a grande vantagem. O resto é filosofia para discutirmos posteriormente. Acerca das ferramentas tecnológicas utilizadas na educação em específico na educação física, neste momento de pandemia, se esta utilização foi acelerada? O meu entendimento disso é que nós vivemos uma onda de mudanças, então tinha os extremos que tinham, entendimentos e os extremos juntos. Tínhamos outro entendimento acerca das tecnologias, e a consequência era um extremo puxando para cada lado, os prós e os contra, e isso ia geraria, num tempo muito mais longo, as mudanças paradigmáticas necessárias, a partir dos choques desses embates. Qual é a síntese desses extremos neste momento: é que o nosso mundo atual não pode mais pensar nos extremos, porque não tem espaço para os extremos. Nós tínhamos que nos aproximar, e daqui, e dessa aproximação, nós vamos extrapolar e vamos formar novas extremos no futuro.
Entrevistado 2	Quais a minha percepção sobre essas vantagens e desvantagens de forma geral, decorrente da cibercultura no seu departamento? Primeiro, acho que tem uma vantagem muito grande o uso da cibercultura no meu departamento, porque senão fosse a cibercultura, nós estávamos parados nesse exato momento, não é? Nós estávamos parados, não tinha exercício docente nenhum. E apesar de nós lamentarmos de não estarmos juntos, e essa é a possibilidade. Penso que dentro da possibilidade, estamos aqui tentando fazer o melhor. Acredito que ela é positiva, contudo, eu acho tributário daquela visão limitada de tecnologia ao dispositivo, muitas vezes a gente faz, sabe assim, um aproveitamento pobre, superficial, pobre, porque a gente está limitado a pensar isso. Que funcionalidade isso me tem? Frederico Jameson, ele tem aquela coisa do livro dele “Cultura das mídias”, ele diz que “dentro de cada dispositivo tecnológico, opera uma episteme, que modifica o objeto comunicado”. Quando a gente só pensa no dispositivo, que aí eu gosto, eu estive no espaço mais confortável, eu perdi o exercício da crítica, que aquele objeto vai me trazer algo que não vai ser o mesmo, e que tem um recorte muito específico. Acho que tem muita potência e tem possibilidade dentro do meu departamento de explorar. Mas, infelizmente, eu ainda vejo o “consumo muito instrumental da noção de tecnologia”. Esse consumo instrumental, eu vi que você anotou, e eu uso muito as taxonomias da mídia educação e ela trabalha

	com três dimensões, ela é dimensão instrumental, a dimensão crítica e a dimensão produtiva. Para realmente operar no sentido educacional, com a mídia e tecnologia, eu tenho que fazer uso, instrumentalmente, saber fazer a crítica, pelo contexto e análise e saber produzir, porque na produção eu opero pela linguagem.
Entrevistado 3	Sobre quais as vantagens e ou desvantagens gerais decorrentes da cibercultura no meu departamento, eu não sei se eu vou ser repetitivo, mas eu tenho a impressão de já ter respondi essa pergunta de uma certa forma. Já respondia porque é como eu lhe falei, o departamento, o corpo de professores, existe, existe nele, diferentes gerações. As gerações que estão mais atualizadas ou que ou que manifestaram interesse em aprender as novas tecnologias de comunicação, e de novas formas de circulação de informação, esses professores não sofreram muitos impactos. Mas os professores que não nasceram nesse mundo da tecnologia digital e que não se manifestaram, não se inclinaram para aprendizagem e para apropriação dessa rede de informação e desse recurso tecnológico, eles tiveram muita dificuldade. É como eu disse para você, eu entrei em 1993, e acompanhei um pouco isso, mas com certeza, professores que entraram bem antes de mim, e que não se inclinaram para aprender, para se apropriar dessas tecnologias, tiveram muitas dificuldades mesmo. Inclusive teve um que não conseguiram fazer as atividades. Eu não sei como é que vai ser e a cobrança institucional e acadêmica, porque nós temos um plano que nós descrevemos, plano de trabalho, e aí como é que esse professor vai preencher os documentos em formato digital, se ele não fez atividade alguma? Nós estamos num cenário difícil, mas por outro lado, como é que ele vai ministrar atividade, se ele não se apropriou da tecnologia? É uma situação difícil, e eu não sei como é que vai ser resolvido isso. Mas, sabemos que, quase a totalidade dos professores, conseguiram se apropriar fazer os trabalhar, mas com as suas deficiências, e mesmo assim, ainda tem 1 ou 2 que não conseguiram, sobretudo um professor que teve muitíssimas dificuldade, e não sei como é que vão solucionar o caso dele, mas foi isso que aconteceu no nosso departamento.
Entrevistado 4	Saber quais as vantagens e ou desvantagens gerais decorrentes dessa cibercultura na realidade atual do meu departamento, passa diretamente pelo olhar do que já temos sobre o tema, sobre o assunto. Por exemplo, aqui no curso já temos um drone para fazer filmagem, até mesmo para depois vermos se o posicionamento do próprio aluno melhorou na quadra, a gente pode fazer várias filmagens, e ideias não faltam. O que falta é braço para tocar todas as ideias, e falta aluno para participar também. Mas, eu acho que tem gente interessada. Com muitas dificuldades, foram três editais seguidos que eu ganhei para conseguir isso aí, mas eu acredito que com a reitoria ajudando, e

	o envolvimento do próprio núcleo de educação física, temos grande perspectiva de aumentar o nosso parque de equipamentos para as pesquisas. Eu acho que tem muita perspectiva positiva, eu tenho conversado muito isso com o professor Vilde inclusive assim, com essa perspectiva. Então acho que tem chance de melhorar muito.
Entrevistado 5	Repare, ao invés de tratar dela na pandemia, porque eu já falei no quatro e seis eu vou apenas pegar a pandemia ano passado no sentido de dizer que a pandemia permitiu enxergar algo e sem ela, eu por exemplo, eu não vou falar em nome de ninguém, não estou autorizado eu estou mantendo a minha resposta de que a cibercultura, por si só, nem traz vantagem, nem traz desvantagem, ela por si só, é a tecnologia desprovida de humanidade pra ser usada para os nossos interesses no departamento, lavando em consideração as relações sociais concretas e atuais, ela traz como desvantagem a possibilidade de se tornar o professor desnecessário, pela via da virtualização do ensino. A plataformização do ensino, e nós precisamos estar atentos a isso, porque não diz respeito apenas a trabalho humano desperdiçado, a força de trabalho jogada no desemprego, nas relações específicas. Diz respeito, também, a pregação de conhecimento para crianças e jovens. Tem muita gente que diz que tem muitos dos alunos da UFBA comentando que o ensino remoto é pouca aula e muita tarefa, eles não estão errados. Então, esse é um elemento que os avanços, não é a pandemia, são os avanços tecnológicos estão colocando no horizonte. O risco da diminuição de postos de trabalho na universidade. Algo que aconteceu por exemplo com a categoria dos bancários os mais velhos sabem que na década de 80 e 90, uma das categorias mais fortes brasileira era a categoria dos bancários, mas nos 80, 90 a categoria dos bancários tinha algo em torno de um milhão e cem mil filiados. Daquele ano para cá, cerca de 500 mil postos de trabalho foram perdidos e não voltam nunca mais. O problema é que a gente não entendeu, que era para a gente pedir para ter mais gente trabalhando para diminuir a fila, e não para demitir os caixas e colocar os aplicativos, e o que aconteceu com os bancários, vai acontecendo com outras categorias, a automatização da rede metroviária, automatização de carro e assim por diante. Com os professores, como está falando do meu departamento, há um risco muito grande hoje, de substituição da força de trabalho pelas plataformas, esse é um risco no qual eu creio que nós não podemos descuidar, nem do ponto de vista pedagógico, nem do ponto de vista científico, nem do ponto de vista político ou sindical. A vantagem é que de um lado a tecnologia, além do outro lado, é que ela tem possibilitado uma ampliação dos contatos sociais nunca visto. Então ao mesmo tempo que ela aponta um caminho de desnivelação, ela também aponta um caminho de ampliação das esperanças, no que diz respeito à atividade coletiva humana,

	e isso está colocado também é no âmbito do departamento, de facilitar um pouco o contato de um lado, e de permitir uma compreensão melhor do que a educação física nesse século XXI. Nós não poderíamos pensar o que a educação física no século XXI portanto, os *e-sports*, os exergames, sem que houvesse esse grau de desenvolvimento enorme. Só para terminar isso aqui a gente acabou falando como no meu departamento, eu me esqueci de ver isso, a questão dos do esporte são tão interessantes é que não só tratar do contorno de ensino, eu esqueci de dizer isso. Eles são, por exemplo hoje, uma rede de profissionalização. Há um conjunto de jovens hoje que vão se profissionalizando como gamer, alguns inclusive atinge o status da riqueza. Alguns outros, atingem um status da sobrevivência, do assalariamento, mas que permite sobreviver com um certo grau de dignidade. No entanto, outros, no entanto. Então, pensar na questão dos esportes dos Exergames, é pensar mesmo como possibilidade de aprender, e pensar em quanto oportunidade de profissionalização, porque uma coisa é a profissionalização do professor na escola com carteira assinada, com direitos sociais garantidos e outra coisa é a profissionalização de gamer, a empresas de game que estão na Europa contratando gente aqui, e não é possível estabelecer uma rede de proteção como é a carteira assinada e tal, numa situação dessa, a gente precisa ensinar isso por quê? Porque, quanto mais você aprende sobre esse tipo de relação social, maiores as condições de você lutar pelos seus direitos, quando esse tipo de atividade estiver a serviço da exploração, eu penso que aquele nosso departamento pode contribuir para uma compreensão melhor da realidade.
Entrevistado 6	Em sua percepção quais as desvantagens e desvantagens gerais decorrentes da Cibercultura na realidade atual no seu departamento? Quais as vantagens? Eu reforço que, a única desvantagem aí é realmente o acesso ainda precário da internet, porque a cibercultura só pode nos trazer vantagens diante da nossa realidade atual. Só tem possibilidade de avançar, só tem vantagens. E eu acredito e penso que isso está claro, já para esses professores do departamento que inicialmente eram contra, que as novas tecnologias educacionais digitais, a realidade virtual, os esportes eletrônicos, vieram realmente para ficar aqui. Isso é única uma realidade que temos de considerar. Precisamos vislumbrar e estudar os tantos aspectos positivos que a gente vai ter vontade de manter todos eles, mesmo com retorno às atividades normais. Porque essa normalidade, eu acho que vai demorar pra chegar, mas, eu acredito que, ou o que nós conseguimos foi muito além daquilo que inicialmente imaginamos, ou só tem um monte de desvantagem, a gente viu um monte de dificuldades e aí quando a gente foi para a prática, vimos que foi meio que desmistificando, fomos vencendo barreiras, e isso hoje eu mesmo, que era muito crítica aos cursos em EAD na Educação Física, mesmo que

	ainda tenho algumas críticas, mas eu vejo possibilidade de resolução daquilo que eu acho que não é o essa questão mesmo que você colocou, da presencialidade. Então, por que não preparar esse acadêmico para essa realidade que está aí? Como não preparar esse acadêmico, se não temos como fugir disso? Então, aí eu digo, independente da pandemia, eu acho que a pandemia só acelerou um pouquinho esse processo, um pouquinho não, bastante. Mas isso já era real e todas as críticas que a gente tem aos jogos e a falta de mobilidade do aluno, da criança que joga, que tem muito pouco acesso e que acaba se afastando das atividades práticas, mas eu acho que a gente tem como buscar alternativas aí para eles.
Entrevistado 7	Vantagens e desvantagens do uso da cibercultura pelo meu centro. Eu acho que o uso das vantagens da cibercultura no nosso contexto aqui ele passa por uma problemática, uma dificuldade que a gente tem de acesso das pessoas a instrumentos apropriados para uso dessa realidade virtual, desse espaço virtual. Por exemplo, nós estamos dando aulas majoritariamente, completamente virtuais, e não temos atualmente a gente não tem tido ações de graduação aqui presenciais. E do primeiro semestre para o segundo houve uma evasão muito grande, e os alunos trancaram o semestre, os alunos trancando os cursos. E as justificativas são todas possíveis. Muitas vezes a falta de equipamentos, o não se adaptar ao sistema remoto, ao sistema de aulas remotas. Então, muitas vezes porque esse aluno não tem uma internet de qualidade, isso é uma reclamação frequente. A internet sempre cai, tem problema com internet, o professor passou uma atividade que não consegui fazer porque a internet não estava boa na hora, e muitos deles acessam pelo celular. Quando a gente faz esse levantamento, você tem aí menos da metade dos alunos que tem acesso a computador no seu espaço doméstico para os estudos, muitos fazem esse acesso pelo celular e aí isso limita as possibilidades que você pode ter com as atividades virtuais. Aqui na instituição a gente tem o departamento, a gente tem um laboratório de informática que ainda é muito embrionário, tem poucas máquinas ali disponíveis, para o quantitativo de alunos que a gente tem. A relação máquina-aluno ainda não é a ideal, e já não era antes da pandemia, agora estamos nos esforçando para que isso mude e tenhamos, cada vez mais computadores, e não depende só da gente. Então quanto acho que existem vantagem e desvantagem; que foi a pergunta acho que fugiu um pouquinho do tema, mas pensando em vantagem e desvantagem, acho que é uma desvantagem que tem essa dificuldade que o aluno tem de ter acesso ao equipamento de qualidade e internet de qualidade, parti do pressuposto que isso é uma desvantagem. Quando se tem esse acesso para todos é vantajoso, porque você pode fazer a melhor estratégia possível para se trabalhar no virtual, mas sem isso, se

	perde a qualidade com a qual nos planejamos para trabalhar. Se não sair do jeito que você pensou, não vai funcionar totalmente, mas só vai funcionar só para alguns. Isso fere o princípio da universidade, principalmente na universidade pública, que precisa atender a todos. E superando essa dificuldade as vantagens são ilimitadas. Conseguimos, por exemplo, otimizar o tempo, e como você tem menos consegue fazer mais atividades no mesmo local, se perde menos tempo com deslocamento, tem que ir em outros departamentos em outros espaços e consegue, por exemplo, fazer essa nossa reunião aqui, e eu posso sair e fazer uma outra atividade aqui ou da minha sala mesmo, ou encontrar com uma pessoa que está em uma hora completamente diferente; Posso dar minha aula e depois já começar um projeto de extensão, dar um intervalo muito menor entre essas atividades, porque eu não vou precisar me levantar, pegar o carro e ir em algum lugar. Então, essas vantagens para o curso eu acho que só tem a ganhar, porque você tem não só os professores, mas os alunos também com tempo otimizado, o aluno pode participar de mais de uma atividade, pode passar atividades em outros estados, sem precisar se deslocar, e tem participado inclusive de eventos. Os alunos também participam de muitos eventos virtuais. Antes pra a gente levar os alunos para fazer uma operação com o pessoal da UFPE aí, precisava reunir para se conseguir um ônibus, depois a liberação dos alunos das aulas, organizar tudo isso, hoje não, hoje o aluno vai terminar a aula dele, vai ter a aula com o professor nosso e depois ele pode ter um participar de um evento em qualquer lugar. Isso é uma vantagem fantástica para formação.
Entrevistado 8	As vantagens foi poder trabalhar nestes períodos no momento da pandemia, mesmo sem estarmos fisicamente presentes, mas acredito que a pandemia vai mudar vai, vamos dizer assim, a metodologia dos cursos, não só da educação física, como de todos os outros cursos, porque se concluiu que, mesmo com a pandemia, é possível se fazer educação, e totalmente não presencial. Então como hoje a situação das cidades, de transporte, de locomoção e de violência está cada vez mais difícil, eu acredito que depois da pandemia nenhuma disciplina será totalmente presencial, ela será híbrida, e uma parte das teorias serão online, e as principais práticas vão ser presenciais, então isso vai mudar o paradigma da educação, isso vai com certeza acontecer. Todos os conteúdos relacionados ao movimento. Se toda a fundamentação da prática esportiva, como por exemplo a natação, o vôlei, o basquete, o handebol, toda essa fundamentação prática será trabalhada apenas de forma online, virtualmente, e ela é ainda prejudicada a meu ver. Agora os conteúdos teóricos, esses podem perfeitamente serem trabalhados de forma virtual, sem ter problema algum. Agora os práticos, os conteúdos de fundamentação prática, e todos os conteúdos da educação física, lutas,

	esportes, danças, ginásticas, brincadeiras populares, eu acho que prejudica com a questão do somente da forma virtual.
Entrevistado 9	Eu me deparei na pandemia da COVID_19 com algumas preocupações no início: como é que eu vou transpor? Como é que eu vou atender os alunos que não tem internet. Vamos fazer isso e então a relação das desvantagens eu acho que a exclusão digital é um fator gritante. Que ficou aí anunciada é de uma forma muito explícita. Na pandemia a primeira ação eu fiz, por exemplo, e eu preciso fazer alguma coisa com os alunos nesse período da pandemia pra eu sentir de novo isso, porque eu tinha feito um curso único que o primeiro curso que eu tinha feito em EAD foi em 2001, na Universidade de Harvard com a bolsa da UEA, para ensino pra compreensão, e naquela época era um esquema de que você tinha por pontos que você recebia se assistia às aulas e respondia, ele era quase todo assíncrono, e hoje com os recursos síncrono está muito rico. Assim no primeiro momento que eu comecei, não sabia do Google Meet, então eu comecei usando o Zoom que cai a cada 50 minutos. Então o que foi muito intenso acabou sendo um esforço muito individualizado, e acredito que nesse primeiro momento da urgência, quando eu assisti uma das palestras lá da Educação sobre a diferença de ensino remoto e ensino a distância, é que me deu um estalo né, sobre estar falando da desvantagem do “espera o remoto, ele é emergencial no início”, mas eu posso depois construir ele como intencional.

FONTE: O autor (2022)

O **E1** diz que é uma nova forma de trabalho pedagógico, que gera uma mudança de paradigmas entre os educadores da Educação Física. Talvez diminua o embate entre o modelo presencial e o modelo à distância de aula. Estamos na obrigatoriedade de formarmos um novo profissional docente. Já tinha um certo conhecimento sobre as tecnologias, mas não nos projetamos para utilizá-los na formação dos nossos profissionais em Educação Física, e com a chegada da pandemia, isso mudou. Vivemos uma onda de mudanças extremas e a pandemia nos mostrou que estas mudanças também são necessárias na Educação Física.

> Para falar em relação as vantagens ou desvantagens, de forma geral, decorrentes da utilização da cibercultura no meu departamento, precisamos utilizar o caso atual da pandemia pela covid_19. Sem a inclusão, sem o embarque na possibilidade de realizar as aulas remotas, nós estaríamos parados a 2 semestres atrás, na graduação e na pós-graduação, de 2020. Em relação a vantagem é que você tem um desafio, tanto para professores, quanto para alunos e para a universidade, um desafio que é algo cultural, de você tentar uma nova forma de trabalho pedagógico, acadêmico, de você gerar um aprendizado através das tecnologias. A utilização da cibercultura nesse momento foi uma necessidade, adotamos princípios, conceitos,

> teorias, ferramentas, e isso vai gerar primeiro uma mudança de paradigmas entre os educadores, os educandos, e na sociedade em geral. Segundo, vai gerar uma adaptação dos educadores, dos educandos acerca da utilização dessas ferramentas tecnológica, corriqueiramente na formação educacional. Terceiro, vai gerar algo que a gente só vai saber daqui 10 anos quando esses profissionais já estiverem no mercado, e que nós poderemos chegar a um ponto de concluirmos que foi a melhor revolução dentro da educação, ou foi a pior revolução dentro da educação. Considero que a mudança nesse paradigma ou a necessidade de adaptação, estar num caminho que o mundo nos projeta, e é um mundo virtual. Acredito que essa é a grande vantagem. O resto é filosofia para discutirmos posteriormente (**E1** – Quadro síntese 7).

O **E2** começa suas respostas afirmando que, se não fosse a cibercultura, os recursos dela, não teríamos continuado as atividades docentes durante a pandemia, mesmo fazendo um aproveitamento pobre, superficial, pobre, porque a gente está limitado a pensar a tecnologia apenas como “dispositivos”, numa lógica do “consumo instrumental”, o que faz com que percamos o exercício da crítica da crítica sobre ela e sobre seu uso.

> Primeiro, acho que tem uma vantagem muito grande o uso da cibercultura no meu departamento, porque senão fosse a cibercultura, nós estávamos parados nesse exato momento, não é? Nós estávamos parados, não tinha exercício docente nenhum. E apesar de nós lamentarmos de não estarmos juntos, e essa é a possibilidade. Penso que dentro da possibilidade, estamos aqui tentando fazer o melhor. Acredito que ela é positiva, contudo, eu acho tributário daquela visão limitada de tecnologia ao dispositivo, muitas vezes a gente faz, sabe assim, um aproveitamento pobre, superficial, pobre, porque a gente está limitado a pensar isso. Acho que tem muita potência e tem possibilidade dentro do meu departamento de explorar. Mas, infelizmente, eu ainda vejo o “consumo muito instrumental da noção de tecnologia”. Esse consumo instrumental, e eu uso muito as taxonomias da mídia educação e ela trabalha com três dimensões, ela é dimensão instrumental, a dimensão crítica e a dimensão produtiva. Para realmente operar no sentido educacional, com a mídia e tecnologia, eu tenho que fazer uso, instrumentalmente, saber fazer a crítica, pelo contexto e análise e saber produzir, porque na produção eu opero pela linguagem (**E2** – Quadro síntese 7).

O **E3** destaca que o adento da cibercultura está ajudando a auxiliar as gerações mais antigas de professores a se apropriarem dessas novas tecnologias, e os mais novos estão compartilhando estas novas propostas virtuais de educação, num processo de “intergeracionalidade tecnológica”. Novas formas de circulação de informação nascem entre os professores a cada dia, e a informatização das atividades administrativas e pedagógicas tem ajudado muito a todos.

> O departamento, o corpo de professores, existe, existe nele, diferentes gerações. As gerações que estão mais atualizadas ou que ou que manifestaram interesse em aprender as novas tecnologias de comunicação, e de novas formas de circulação de informação, esses professores não

> sofreram muitos impactos. Mas os professores que não nasceram nesse mundo da tecnologia digital e que não se manifestaram, não se inclinaram para aprendizagem e para apropriação dessa rede de informação e desse recurso tecnológico, eles tiveram muita dificuldade. É como eu disse para você, eu entrei em 1993, e acompanhei um pouco isso, mas com certeza, professores que entraram bem antes de mim, e que não se inclinaram para aprender, para se apropriar dessas tecnologias, tiveram muitas dificuldades mesmo. Inclusive teve um que não conseguiram fazer as atividades. Nós estamos num cenário difícil, mas por outro lado, como é que ele vai ministrar atividade, se ele não se apropriou da tecnologia? É uma situação difícil, e eu não sei como é que vai ser resolvido isso. Mas, sabemos que, quase a totalidade dos professores, conseguiram se apropriar fazer os trabalhar, mas com as suas deficiências, e mesmo assim, ainda tem 1 ou 2 que não conseguiram, sobretudo um professor que teve muitíssimas dificuldade, e não sei como é que vão solucionar o caso dele, mas foi isso que aconteceu no nosso departamento (**E3** – Quadro síntese 7).

O **E4** afirma que as vantagens é ter materiais, equipamentos para desenvolver aulas e projetos de pesquisa. Hoje no seu curso tem materiais suficiente para desenvolver vários projetos, mas o que falta agora são alunos interessados em participar.

> Saber quais as vantagens e ou desvantagens gerais decorrentes dessa cibercultura na realidade atual do meu departamento, passa diretamente pelo olhar do que já temos sobre o tema, sobre o assunto. Por exemplo, aqui no curso já temos um drone para fazer filmagem, até mesmo para depois vermos se o posicionamento do próprio aluno melhorou na quadra, a gente pode fazer várias filmagens, e ideias não faltam. O que falta é braço para tocar todas as ideias, e falta aluno para participar também. Mas, eu acho que tem gente interessada. Com muitas dificuldades, foram três editais seguidos que eu ganhei para conseguir isso aí, mas eu acredito que com a reitoria ajudando, e o envolvimento do próprio núcleo de educação física, temos grande perspectiva de aumentar o nosso parque de equipamentos para as pesquisas (**E4** – Quadro síntese 7).

O **E5** afirma que a cibercultura por si só não traz vantagens nem desvantagens, porque ela é desprovida de humanidade quando usada para os interesses do curso. Tudo dependerá da aplicabilidade dela feita pelos professores. Diz que se se pensar nas vantagens, ela tem a possibilidade de ampliar as relações sociais concretas e atuais, como nunca foi possível antes. Quando se fala em relação ao esporte, por exemplo hoje, existe uma rede de profissionalização de jovens como gamer, alguns inclusive atinge o status da riqueza. Mas quando se fala em desvantagem, há uma possibilidade de se tornar o professor desnecessário, pela via da “virtualização do ensino”, da “plataformização do ensino”, e os professores precisam estar atentos a isso, porque não diz respeito apenas a trabalho humano desperdiçado, mas à força de trabalho jogada no desemprego, nas relações específicas. Esse é um risco no qual

ele crê que os professores não podem descuidar, nem do ponto de vista pedagógico, nem do ponto de vista científico, nem do ponto de vista político ou sindical. Para ele, ao mesmo tempo que ela aponta um caminho de desnivelação, ela também aponta um caminho de ampliação das esperanças, no que diz respeito à atividade coletiva humana, e isso está colocado também é no âmbito do departamento, de facilitar um pouco o contato de um lado, e de permitir uma compreensão melhor do que a educação física nesse século XXI.

> A pandemia permitiu enxergar algo e sem ela, eu por exemplo, eu não vou falar em nome de ninguém, não estou autorizado eu estou mantendo a minha resposta de que a cibercultura, por si só, nem traz vantagem, nem traz desvantagem, ela por si só, é a tecnologia desprovida de humanidade pra ser usada para os nossos interesses no departamento, lavando em consideração as relações sociais concretas e atuais, ela traz como desvantagem a possibilidade de se tornar o professor desnecessário, pela via da virtualização do ensino. A plataformização do ensino, e nós precisamos estar atentos a isso, porque não diz respeito apenas a trabalho humano desperdiçado, a força de trabalho jogada no desemprego, nas relações específicas. Com os professores, como está falando do meu departamento, há um risco muito grande hoje, de substituição da força de trabalho pelas plataformas, esse é um risco no qual eu creio que nós não podemos descuidar, nem do ponto de vista pedagógico, nem do ponto de vista científico, nem do ponto de vista político ou sindical. A vantagem é que de um lado a tecnologia, além do outro lado, é que ela tem possibilitado uma ampliação dos contatos sociais nunca visto. Então ao mesmo tempo que ela aponta um caminho de desnivelação, ela também aponta um caminho de ampliação das esperanças, no que diz respeito à atividade coletiva humana, e isso está colocado também é no âmbito do departamento, de facilitar um pouco o contato de um lado, e de permitir uma compreensão melhor do que a educação física nesse século XXI. Nós não poderíamos pensar o que a educação física no século XXI portanto, sendo ciberatletas dos *e-sports*, dos exergames, sem que houvesse esse grau de desenvolvimento enorme. Eles são, por exemplo hoje, uma rede de profissionalização. Há um conjunto de jovens hoje que vão se profissionalizando como gamer, alguns inclusive atinge o status da riqueza. Alguns outros, atingem um status da sobrevivência, do assalariamento, mas que permite sobreviver com um certo grau de dignidade. Então, pensar na questão dos *e-sports* dos Exergames, é pensar mesmo como possibilidade de aprender, e pensar em quanto oportunidade de profissionalização, porque uma coisa é a profissionalização do professor na escola com carteira assinada, com direitos sociais garantidos e outra coisa é a profissionalização de gamer, a empresas de game que estão na Europa contratando gente aqui, e não é possível estabelecer uma rede de proteção como é a carteira assinada e tal, numa situação dessa, a gente precisa ensinar isso por quê? Porque, quanto mais você aprende sobre esse tipo de relação social, maiores as condições de você lutar pelos seus direitos, quando esse tipo de atividade estiver a serviço da exploração, eu penso que aquele nosso departamento pode contribuir para uma compreensão melhor da realidade (**E5** – Quadro síntese 7).

Já a **E6** começa destacando que no seu departamento um processo de "desmistificação" do uso das tecnologias provocado pela pandemia da COVID-19. Ela

afirma que acredita que isso está claro, já que para esses professores do departamento que inicialmente eram contra, passaram a mudar de ideia sobre o assunto, e que as novas tecnologias educacionais digitais, a realidade virtual, os esportes eletrônicos, vieram realmente para ficar aqui, e mudar paradigmas. Ela diz que essa é única uma realidade que temos de considerar. E reforma dizendo que a única desvantagem aí é realmente o acesso ainda precário da internet, que afeta profundamente os alunos do curso.

> Em sua percepção quais as desvantagens e desvantagens gerais decorrentes da Cibercultura na realidade atual no seu departamento? Quais as vantagens? Eu reforço que, a única desvantagem aí é realmente o acesso ainda precário da internet, porque a cibercultura só pode nos trazer vantagens diante da nossa realidade atual. Só tem possibilidade de avançar, só tem vantagens. E eu acredito e penso que isso está claro, já para esses professores do departamento que inicialmente eram contra, que as novas tecnologias educacionais digitais, a realidade virtual, os esportes eletrônicos, vieram realmente para ficar aqui. Isso é única uma realidade que temos de considerar. Então, por que não preparar esse acadêmico para essa realidade que está aí? Como não preparar esse acadêmico, se não temos como fugir disso? Então, aí eu digo, independente da pandemia, eu acho que a pandemia só acelerou um pouquinho esse processo, um pouquinho não, bastante. Mas isso já era real e todas as críticas que a gente tem aos jogos e a falta de mobilidade do aluno, da criança que joga, que tem muito pouco acesso e que acaba se afastando das atividades práticas, mas eu acho que a gente tem como buscar alternativas aí para eles (**E6** – Quadro síntese 7).

O **E7** diz que as vantagens vão desde a otimização do tempo para a realização de várias atividades, como participar de vários eventos em lugares diferentes, sem precisar se deslocar. A desvantagem é não ter nos cursos o acessos a instrumentos apropriados para o uso dessa realidade virtual, com acesso permanente a internet de qualidade, sem laboratório de informática adequados e atualizados, tanto por parte dos alunos quanto dos professores. Destacou algo muito importante que é a “relação máquina-aluno”, e dia que ela é muito desigual no seu departamento, e esse é um dos fatores que compromete os trabalhos nos cursos. O próprio fator socioeconômico que dificulta os alunos a terem acesso as ferramentas tecnológicas atrapalham muito o trabalho de formação educacional no curso.

> Vantagens e desvantagens do uso da cibercultura pelo meu centro. Eu acho que o uso das vantagens da cibercultura no nosso contexto aqui ele passa por uma problemática, uma dificuldade que a gente tem de acesso das pessoas a instrumentos apropriados para uso dessa realidade virtual, desse espaço virtual. A internet sempre cai, tem problema com internet, o professor passou uma atividade que não consegui fazer porque a internet não estava boa na hora, e muitos deles acessam pelo celular. Aqui na instituição a gente tem um laboratório de informática que ainda é muito embrionário, tem poucas

> máquinas ali disponíveis, para o quantitativo de alunos que a gente tem. A "relação máquina-aluno" ainda não é a ideal, e já não era antes da pandemia, agora estamos nos esforçando para que isso mude e tenhamos, cada vez mais computadores, e não depende só da gente. Então quanto acho que existem vantagem e desvantagem; que foi a pergunta acho que fugiu um pouquinho do tema, mas pensando em vantagem e desvantagem, acho que é uma desvantagem que tem essa dificuldade que o aluno tem de ter acesso ao equipamento de qualidade e internet de qualidade, parti do pressuposto que isso é uma desvantagem. Quando se tem esse acesso para todos é vantajoso, porque você pode fazer a melhor estratégia possível para se trabalhar no virtual, mas sem isso, se perde a qualidade com a qual nos planejamos para trabalhar (**E7** – Quadro síntese 7)

O **E8** destaca que as vantagens são em podermos realizar atividade virtuais quando necessário for. As desvantagens estão em relação a realizar os conteúdos relacionados aos movimentos e práticas corporais. Para isso precisamos ampliar nosso conhecimento para buscar soluções, pois gerará uma crise paradigmática acerca da virtualização das práticas corporais.

> As vantagens foi poder trabalhar nestes períodos no momento da pandemia, mesmo sem estarmos fisicamente presentes, mas acredito que a pandemia vai mudar vai, vamos dizer assim, a metodologia dos cursos, não só da educação física, como de todos os outros cursos, porque se concluiu que, mesmo com a pandemia, é possível se fazer educação, e totalmente não presencial. Todos os conteúdos relacionados ao movimento, toda essa fundamentação prática será trabalhada apenas de forma online, virtualmente, e ela é ainda prejudicada a meu ver. Agora os práticos, os conteúdos de fundamentação prática, e todos os conteúdos da educação física, lutas, esportes, danças, ginásticas, brincadeiras populares, eu acho que prejudica com a questão do somente da forma virtual (**E8** – Quadro síntese 7)

E9 – A desvantagem e lidara com a realidade da exclusão digital, onde muitos ainda não tem acesso ao que há de mais básico de tecnologias. Precisa-se encontrar formas de sanar esse déficit que ficou evidente durante a pandemia.

> Eu me deparei na pandemia da COVID_19 com algumas preocupações no início: como é que eu vou transpor? Como é que eu vou atender os alunos que não tem internet. Vamos fazer isso e então a relação das desvantagens eu acho que a exclusão digital é um fator gritante. Então o que foi muito intenso acabou sendo um esforço muito individualizado, e acredito que nesse primeiro momento da urgência, quando eu assisti uma das palestras lá da Educação sobre a diferença de ensino remoto e ensino a distância, é que me deu um estalo né, sobre estar falando da desvantagem do "espera o remoto, ele é emergencial no início", mas eu posso depois construir ele como intencional (**E9** – Quadro síntese 7).

Uma das primeiras observações que precisamos fazer acerca das respostas dadas para esta questão pela maioria dos entrevistados foi a mudança de percepção dos professores acerca do uso das tecnologias nas aulas, numa perspectiva de mudança para o uso das tecnologias digitais nas aulas.

Houve uma unanimidade em afirmar que a pandemia da COVID-19 que gerou mudanças significativas na relação dos professores com as ferramentas tecnológicas digitais em aulas, o que ocorrei de forma abrupta, onde primeiro veio a obrigatoriedade do uso, depois vieram os debates “sobre” e “para quê” do uso. Mais uma vez a totalidade dos entrevistados destacou que maioria dos professores nos cursos tinham dificuldades, e ainda tem, em lidar com as ferramentas tecnológicas nas aulas, e neste período particular de isolamento social, tiveram que abrir exceções nas suas convicções pedagógicas, culturais e política e tiveram que usar.

Outro dado que surgiu nas respostas foi sobre o uso da tecnologia como um mero “dispositivo”, gerada por causa do consumismo instrumental do cotidiano, fruto da visão limitada sobre as tecnologias, que a maioria das pessoas tem. Mesmo em si tratando de professores universitários, o perfil do curso e do tipo de formação que ele oferece, possivelmente seriam fatores para ocorrer resistência ao uso de ferramentas tecnológicas nas aulas

Outro destaque feito pelos entrevistados foi sobre os processos de “virtualização das práticas corporais”, e mesmo que a maioria não trabalhasse em suas disciplinas temáticas sobre tecnologias da educação, sabem do fenômeno por acompanharem as discussões em outros espaços profissionais e pessoas

Alguns consideraram positivo o processo de informatização dos serviços administrativos e acadêmico, o que facilitou bastante o trabalho dos professores nos cursos, o que de certa forma se apresenta como uma contradição, pois são os mesmos professores que se recusavam, e muitos ainda se recusam, a usarem pedagogicamente, ferramentas tecnológicas digitais para facilitar na formação dos seus alunos.

Seguimos agora abaixo com o quadro 17 com o respectivo quadro síntese 8.

QUANDO 19 - APRESENTAÇÃO DO QUADRO SÍNTESE 8 DAS RESPOSTAS DOS PROFESSORES DAS IES DADAS À QUESTÃO 9 DA ENTREVISTA.

QUADRO SÍNTESE 8

Questão 9 - **Há algum conteúdo que seria "prejudicado" por causa da presença da cibercultura nas aulas de Educação Física a partir do seu departamento?**	
Entrevistado 1	Vamos lá, não vou perguntar para você o conceito de conteúdo, vou assumir qual é o conceito de conteúdo que eu estou tratando, para poder sustentar a minha resposta sobre se algum conteúdo seria prejudicado com a presença da cibercultura nas aulas de educação física na graduação. Conteúdo é volúvel, conteúdo é volátil, volúvel e volátil. O conteúdo é só a forma que eu tenho de acessar o aprendiz, para que ele entenda aquilo que ele precisa entender, e atingir o objetivo. Exemplo: quando eu estudei história na escola, o conteúdo eram os mesmos que as crianças de hoje estudam. Só que estudam uma outra história, que narra um outro conteúdo histórico de um outro tempo, mas o objetivo é o mesmo: entender o passado para estudar o passado, compreender o presente e prever o futuro. O conteúdo é muito, muito pontual, é algo que que você usa no momento. Penso que, nessa tua pergunta, minha resposta é que o conteúdo é variável, e o conteúdo que eu utilizo minhas aulas de futebol era baseado num jogo de futebol do Estado, e equipes estaduais, ou alguma coisa simples, e quando trabalho de forma remota, os jogos de futebol, o conteúdo que nós estamos analisando, não é mais jogo de série B ou série segunda divisão do sergipano. Eu agora estou falando de jogos da Europa, jogos eliminatórios da Copa do Mundo, é um outro tipo de conteúdo, embora sejam jogos efetivamente, e isso não pode ser um empecilho para mim. É porque eles tão vendo isso que chama atenção deles, nesse momento, é o que eu consigo, o que eles conseguem chegar, não é? O conteúdo para mim não é alterado, a forma virtual altera a forma da aula e a sala de aula, mas quem usa o conteúdo para atingir o objetivo é o professor. Se o professor souber usar ferramenta virtual de aplicação do conteúdo, o conteúdo estará num segundo plano da sua ação pedagógica. Não sei se respondo à pergunta. Fui bastante evasivo.
Entrevistado 2	Agora a questão é se há algum conteúdo que seria prejudicado por causa da presença da cibercultura em meu departamento nas aulas de educação física. Penso que todos os conteúdos, eles correm risco, sabe Edilson. Acredito que eles correm risco se a gente cair naqueles "imperativos tecnológicos" que tudo tem que ser via tecnologia digital e tudo mais. Penso que todos eles focam em risco. Hoje eu estava dando aula na disciplina de metodologias de ensino de rede pública, e uma aluna minha de mestrado, que estava fazendo docência assistida e mais quarenta alunos na sala virtual. E hoje, os alunos, ah, professor, obrigado, foi superlegal, a gente fez por meio de análise de vídeo hoje, eu botava o vídeo em *slow motion*, olha, agora, o levantador foi para onde? Como é que faz isso? Discutindo o debate, né? E aí, professor, brigada.

	Então, professor eu só posso lhe fazer um pedido: Eu disse, diga: quando essa pandemia acabar, poderemos fazer um intensivão lá no ginásio, para que a gente possa viver isso que a gente está falando? Aí, eu disse “Bruno, eu acho ótimo”. Posso fazer uma sugestão para você? E ele, diga professor: ‘faça um projetinho de 2 a 3 páginas, bota no papel a criação de um festival de vivências corporais, para retomar as atividades do DEF_UFRN, quando a gente acabar essa pandemia a gente possa voltar. Sabe por que Bruno? você com vontade de viver, isso que a gente está falando agora nessa rede, nessa disciplina de “rede parede”, mas você também está tendo isso na consciência corporal, mas você também está tendo isso, porque é diferente eu me ver sozinho na minha casa, eu me vejo com o outro”. Então, quando você me pergunta se há risco de prejudicar eu acho que todo mundo corre risco, todas as práticas, correm riscos. E aí, por isso que a dimensão crítica da mídia precisa estar no docente. Todo aluno na formação da educação física precisa ter um olhar crítico sobre a mídia, porque senão ele vai querer utilizar, instrumentalmente, as tecnologias e vai esquecer que ele não é tecnologia. Ele é um sujeito e esse sujeito, ele opera pelos seus valores, pela sua formação, pelas suas crenças e isso é quem faz a tecnologia. Sempre digo que a tecnologia não é um fim em si mesma, a tecnologia é o que nós fazemos dela. Eu, por exemplo, posso utilizar a aplicação do celular para seguir uma pessoa, para stalkear uma pessoa. E isso pode servir, inclusive, para que eu faça mal a essa pessoa, mas também, pode ser um sintoma de amor dessa pessoa, que eu não consigo chegar perto dela. Então, eu a sigo, a tecnologia me permitiu uma ação, seguir os passos, os vestígios digitais que essa pessoa deixou nas redes. Mas o que moveu isso em mim, é do humano. Nós somos sujeitos diferentes e aí a tecnologia, ela é um só, mas como nós usamos ela? Aí está o diferencial. Então volto a pergunta, se você me diz, que algum conteúdo corre risco de ser prejudicado, todos correm risco, e é por isso que é urgente ter uma formação crítica sobre a cultura digital, a cibercultura, e a tecnologia na formação do professor, para que a gente não caia no canto do Cisne, no canto da sereia, de que a tecnologia vai nos salvar tudo, e não vai! Eu preciso ter um sujeito formador, crítico, para fazer uso e análise e produção desse veículo comunicativo, ou seja, em qual for, desde um TikTok da vida, passando por um software mega sofisticado, passando por uma aula virtual, como é o formato da aula que eu dei hoje, e como é o formato que agora eu estou conversando com você aqui. Perfeito.
Entrevistado 3	Eu não sei se há algum conteúdo que seria prejudicado por causa da presença da cibercultura. Eu acho que se talvez tenha sido interessante Edilson, se você me fizesse essa pergunta no cenário em que não tivéssemos pandemia. Talvez eu pudesse te responder de um jeito diferente, mas no cenário da

	pandemia, só veio a ajudar. Só veio para contribuir, e eu não consigo enxergar nada de ponto de vista negativo. Só veio a contribuir, só veio a favorecer. Porque se nós não tivéssemos as redes de mundial de computadores, a circulação das informações por essa rede, a acessibilidade à tecnologia, as possibilidades de continuar lecionando, formando e nos formando, através do modelo remoto, não sei como é que nós estaríamos aqui agora. Eu acho que ela só trouxe benefícios.
Entrevistado 4	Olha, eu vou falar a mesma coisa que eu falei lá atrás, o prejuízo que em relação ao uso da cibercultura no departamento, é de um aluno não ter um smartphone para acompanhar, de um aluno não ter um computador para fazer aquilo que está sendo pedido, é isso eu vejo de prejuízo. Mas, eu consigo enxergar que para qualquer disciplina, sociológica do esporte, psicologia do esporte, didática, futebol, handebol, natação, olha eu não consigo enxergar desvantagem não. Eu consigo enxergar problemas relacionados a questão mais de oportunidade, de ter o instrumento, ou às vezes, até o professor, querer às vezes, ter uma ferramenta muito legal para ser usada, mas ele chega na sala e pergunta: olha todo mundo tem smartphone? Aí 10 levantam a mão que não tem, e dez vão ficar de fora em teoria. Neste instante o professor vai ficar pensando: será que vale a pena então eu testar esse tipo de método? De repente ele pode propor outras possibilidades ali, para tentar minimizar o dano, mas eu vejo esse problema. Eu não consigo enxergar a cibercultura como uma ferramenta discriminatório, pois o problema está na desigualdade social que o país vive. Essa desigualdade sim, é discriminatória. A gente não tem acesso, e o estado não tem interesse em sanar as carências, não tem interesse e não quer fazer. Eu vejo assim, mas, a cibercultura em si, não.
Entrevistado 5	Pronto, eu vou tentar nesta ser muito breve, ela tem a ver com as perguntas anteriores, no sentido de prejudicar ou não a algum conteúdo, a depender da teoria pedagógica que subjaz o ensino, por quê? Porque determinadas teorias pedagógicas podem levar a uma substituição da atividade real pela atividade virtual e não a complementação, a ampliação. Uma coisa é você aprender o futebol jogando futebol no campo, na quadra e jogando FIFA, outra coisa é ter que escolher entre uma coisa e outra. Separados um do outro eles geram perda de conteúdo, tanto para um quanto para outro. Utilizando-os enquanto possibilidades de manifestação do fenômeno no futebol eles permitem uma compreensão mais ampla. Então, isso vai depender da teoria pedagógica que subjaz ao seu ensino. A partir das determinadas teorias pedagógicas o prejuízo é enorme, por isso que eu estou lhe falando: Por que o ensino é alienado? Porque a perspectiva é unilateral, porque vai ter um conjunto de colégios que vai substituir uma coisa pela outra, e inclusive, não querendo

	mais ir para à escola. E esse teria, o prejuízo, não por conta da cibercultura em si, mas por conta da confecção de homem, de mundo, de escola e de conteúdo lastreada pela teoria pedagógica equivocada. A teoria pedagógica crítica permitiria trabalhar de forma coesa, coerente.
Entrevistado 6	Não, não. Eu acho que não. Nenhum conteúdo aplicado â Educação Física seria prejudicado por causa da cibercultura, de jeito nenhum. Eu acho que a gente tem tudo para usar sim, e ir além com a cibercultura. Já estamos fazendo, por exemplo uma análise biomecânica na disciplina de atletismo, e os alunos montaram os bonequinhos lá nos programas que a gente não sabia nem que existiam. Eu não sabia nem o que existia. Eles me explicaram: professora tem um programa assim, a gente faz assim. Pronto, eles montaram. Então assim, eu acho que tem muito a contribuir. O que a gente não pode, que é o entendimento do meu departamento, é substituir o professor e adotar apenas esse modelo. Eu acho que é realmente complicado, para mim como uma professora que está dando aula de atletismo, que é uma disciplina muito prática, e passando por toda essa dificuldade, eu afirmo que a gente precisa sim, dessa providencialidade. Agora, como a tua pergunta é, prejudica? Nunca. A nenhum dos conteúdos e nenhuma das disciplinas, em nenhuma das possibilidades, abordagens, metodologia, estratégia nada. Em nada prejudica aí o andamento de qualquer um desses conteúdos que a gente tem nos cursos de educação física.
Entrevistado 7	Prejudicado, é assim, acho que nós conseguimos pensar agora em uma personificação de um conteúdo em particular que seria prejudicado. Eu acho que é um prejuízo para as estratégias pedagógicas como um todo quando, pois, a gente tem uma multiplicidade de oferta, e do mesmo jeito que é uma vantagem, a desvantagem é você ter tanto acesso as coisas diferentes ao mesmo tempo, e não saber lidar com tudo isso disponível. Ali pelo celular ou pelo computador, você tem acesso a wi-fi e pode usar isso e ver diferentes conteúdos, ver diferentes elementos, mas também é um desafio para todos os nossos conteúdos, manter o aluno engajado no que você está precisando que ele aprenda. O que é o mínimo, pelo menos, para ele ter aquela certificação de que ele pode exercer aquela profissão, ele precisa aprender aquilo. Mas e se ele achar que naquele momento, talvez por imaturidade, talvez não tenha entendido ainda a proposta, aquilo não é importante, ele rapidamente muda o foco para outra coisa, que pode até ser boa, pode até ser benéfica, mas ele está perdendo aquilo que é objetivo e necessário ali para formação dele. Penso que há esse prejuízo quando a gente pensa em cibercultura, na dispersão e na ansiedade, no aumento da ansiedade das pessoas. As pessoas passam a se focar menos, a passar menos tempo, cada vez menos tempo, com foco e atenção a um determinado elemento. E por mais que ele

	queira olhar para aquilo, são tantas outras oportunidades acontecendo ao mesmo tempo, que essa saciedade de “não perder nenhuma das oportunidades”, acaba fazendo com que, até excelentes alunos, percam a capacidade de manter o foco. Você tem, enquanto o professor, uma dificuldade de manter o foco dos alunos naquela temática. Sinto que isso é uma desvantagem, é um desafio para todos os componentes curriculares, ou talvez, os práticos no futuro. Ainda não sei, mas eu penso que os conteúdos, as Disciplinas componentes curriculares que têm um caráter mais prático, mais processual, talvez elas sofram até menos, porque é um momento em que você vai fazer uma prática que o aluno vai deixar o celular de lado, que ele vai deixar o virtual de lado, para realmente olhar para a criança, olhar para o colega que está participando na prática ali e fazer aquilo sem acesso ao ambiente virtual, talvez ele fique mais focado. Enquanto estamos discutindo componentes curriculares mais teóricos, o aluno está sempre com o celular ali, está sempre impossível de dar uma saidinha da aula. Vou no banheiro e aí se envolve em uma coisa virtual e acaba se perdendo um pouco ali a linha do raciocínio. Isso acho que prejudica de uma maneira geral de maneira geral todos os conteúdos.
Entrevistado 8	Todos os conteúdos relacionados ao movimento, a experiência prática, como nós compreendemos o conceito e a experiência de movimento, penso que tem uma perda, e poderá ser prejudicado. Se toda a fundamentação da prática esportiva, como por exemplo a natação, o vôlei, o basquete, o handebol, toda essa fundamentação prática será trabalhada apenas de forma online, virtualmente, e ela é ainda prejudicada a meu ver. Agora os conteúdos teóricos, esses podem perfeitamente serem trabalhados de forma virtual, sem ter problema algum. Agora os práticos, os conteúdos de fundamentação prática, e todos os conteúdos da educação física, lutas, esportes, danças, ginásticas, brincadeiras populares, eu acho que prejudica com a questão do somente da forma virtual.
Entrevistado 9	Então eu percebo que nós teríamos que construir outras referências, outras estruturas para que pudéssemos atuar, por exemplo, num curso a distância de Educação Física. A universidade mesmo ela vai começar a oferecer um curso para os professores em julho. O que aconteceu na UFC? Quando deflagrou a quarentena os cursos tiveram autonomia, então alguns suspenderam as aulas e outros de imediato começaram remotos. Começamos ao remoto mapeando quem estava, e a gente deu aula de março a junho, e em julho foi decretado duplicação do semestre para não prejudicar, então, enquanto a gente estava dando aula os quatro meses e deu o primeiro semestre de 2020, os cursos ninguém estava dando nada. Todo mundo foi unânime: Nós vamos seguir. É importante que a gente prossiga. A gente fez

	essas reuniões de trocas, os desafios e foi dado assim ó, cada um faz na dimensão que se sente confortável. Se o professor não quiser usar esse recurso ele não usa, se o professor quiser o outro, mas eu estou fazendo isso, eu fiz aquilo, eu construí dessa forma, a gente compartilhou. Penso que a questão é na realidade atual da gente ter que estar 100%, não é? É virtualizado, há desvantagens porque a gente tem ainda um alto índice de exclusão digital que interfere, no acompanhamento coletivo dos alunos eu. E percebo uma outra coisa que a cultura da sincronia de uma forma que não é mais efetiva que é assim alunos que estão sobrepondo. É a hora da troca e eles percebem isso. E a troca é importante para fazer a pergunta: Se precisamos redesenhar, por exemplo, o curso para ter ações mais virtuais, de outros recursos? De outras capacitações mais específicas? E o que aconteceu com os alunos que entraram na universidade, mas não entraram por causa da pandemia? Muitos que ainda continuaram morando no interior e nunca vieram à capital, e teve um dia na pandemia que eu fui pra UFC, e aí eu fui com o meu esposo eu falei para ele “vai gravando” e aí eu fiz o caminho inteiro como se a pessoa chegasse na universidade. E aí eu vi que estávamos conectados e então eu disse “vocês vão entrar no UFC comigo hoje”. Passei esse vídeo, e foi muito marcante aqueles que já tinham visto, e quem nunca tinham visto terem a dimensão. Então se a gente puder fazer ver, fazer sentir, fazer criar, temos mais possibilidade de potencializar as vantagens, e favorecer uma outra maneira de entendermos isso.

FONTE: O autor (2022)

O **E1** afirma que o conteúdo é variável, muito pontual, é volátil. Afirma que conteúdo para mim não é alterado, a forma virtual altera a forma da aula e a sala de aula, mas quem usa o conteúdo para atingir o objetivo é o professor. Se o professor souber usar ferramenta virtual de aplicação do conteúdo, o conteúdo estará num segundo plano da sua ação pedagógica.

> Conteúdo é volúvel, conteúdo é volátil, volúvel e volátil. O conteúdo é só a forma que eu tenho de acessar o aprendiz, para que ele entenda aquilo que ele precisa entender, e atingir o objetivo. O conteúdo é muito, muito pontual, é algo que que você usa no momento. O conteúdo para mim não é alterado, a forma virtual altera a forma da aula e a sala de aula se reconfigura, mas quem usa o conteúdo para atingir o objetivo é o professor. Se o professor souber usar ferramenta virtual de aplicação do conteúdo, o conteúdo estará num segundo plano da sua ação pedagógica. Não sei se respondo à pergunta. Fui bastante evasivo (**E1** – Quadro síntese 8).

O **E2** afirma que que todos os conteúdos correm risco, e acredita que eles correm risco se o professor cair nos “imperativos tecnológicos”, algo que se precisa

ter um cuidado muito grande ao se trabalhar com as tecnologias, pois, são estes “imperativos” que afirmam que “tudo tem que ser via tecnologias”. O docente precisa incorporar urgentemente a “dimensão crítica” sobre as mídias digitais, sobrea as tecnologias educacionais, para não correr o risco de se auto aprisionar por estes imperativo. Afirma que todo aluno na formação da Educação Física precisa ter um olhar crítico sobre a mídia, para não utilizá-la instrumentalmente, como já ocorre com diversas ferramentas que eles já têm disponíveis. Ressalta que a aluno tem de se ver como sujeito, que opera as tecnologias pelos seus valores, pela sua formação, pelas suas crenças, e isso quem faz não é a tecnologia.

> Penso que todos os conteúdos, eles correm risco, sabe Edilson. Acredito que eles correm risco se a gente cair naqueles “imperativos tecnológicos” que tudo tem que ser via tecnologia digital e tudo mais. Penso que todos eles focam em risco. Então, quando você me pergunta se há risco de prejudicar eu acho que todo mundo corre risco, todas as práticas, correm riscos. E aí, por isso que a dimensão crítica da mídia precisa estar no docente. Todo aluno na formação da educação física precisa ter um olhar crítico sobre a mídia, porque senão ele vai querer utilizar, instrumentalmente, as tecnologias e vai esquecer que ele não é tecnologia. Ele é um sujeito e esse sujeito, ele opera pelos seus valores, pela sua formação, pelas suas crenças e isso é quem faz a tecnologia. Sempre digo que a tecnologia não é um fim em si mesma, a tecnologia é o que nós fazemos dela. Então, eu a sigo, a tecnologia me permitiu uma ação, seguir os passos, os vestígios digitais que essa pessoa deixou nas redes. Mas o que moveu isso em mim, é do humano. Nós somos sujeitos diferentes e aí a tecnologia, ela é um só, mas como nós usamos ela? Aí está o diferencial. E é por isso que é urgente ter uma formação crítica sobre a cultura digital, a cibercultura, e a tecnologia na formação do professor, para que a gente não caia no canto do Cisne, no canto da sereia, de que a tecnologia vai nos salvar tudo, e não vai! Eu preciso ter um sujeito formador, crítico, para fazer uso e análise e produção desse veículo comunicativo, ou seja, em qual for, desde um TikTok da vida, passando por um software mega sofisticado, passando por uma aula virtual, como é o formato da aula que eu dei hoje, e como é o formato que agora eu estou conversando com você aqui. Perfeito (**E2** – Quadro síntese 8)

O **E3** afirma que não tem como dar uma resposta sem se dirigir a pandemia só veio a ajudar. A tecnologia só veio para contribuir. Afirma que não consegue enxergar nada de ponto de vista negativo. Só veio a contribuir. Ressalta que se nós não tivéssemos as redes de mundial de computadores, a circulação das informações por essa rede, a acessibilidade à tecnologia, as possibilidades de continuar lecionando, formando e nos formando, através do modelo remoto, acredita que só trouxe benefícios.

> Eu não sei se há algum conteúdo que seria prejudicado por causa da presença da cibercultura. Eu acho que se talvez tenha sido interessante

> Edilson, se você me fizesse essa pergunta no cenário em que não tivéssemos pandemia. Talvez eu pudesse te responder de um jeito diferente, mas no cenário da pandemia, só veio a ajudar. Só veio para contribuir, e eu não consigo enxergar nada de ponto de vista negativo. Só veio a contribuir, só veio a favorecer. Porque se nós não tivéssemos as redes de mundial de computadores, as possibilidades de continuar lecionando, formando e nos formando, através do modelo remoto, não sei como é que nós estaríamos aqui agora. Eu acho que ela só trouxe benefícios (**E3** – Quadro síntese 8).

O **E4** diz que não consegue enxergar nenhuma desvantagem para nenhuma disciplina, porque determinadas teorias pedagógicas podem levar a uma substituição da atividade real pela atividade virtual e não a complementação, a ampliação. Afirma que não consegue enxergar a cibercultura, as tecnologias como sendo ferramentas excludentes e discriminatórias. Tudo isso já existe antes da pandemia já existia desigualdade social, inclusive com carência tecnológica para tudo.

> O prejuízo que em relação ao uso da cibercultura no departamento, é de um aluno não ter um smartphone para acompanhar, de um aluno não ter um computador para fazer aquilo que está sendo pedido, é isso eu vejo de prejuízo. Mas, eu consigo enxergar que para qualquer disciplina, sociológica do esporte, psicologia do esporte, didática, futebol, handebol, natação, olha eu não consigo enxergar desvantagem não. Eu consigo enxergar problemas relacionados a questão mais de oportunidade, de ter o instrumento. Eu não consigo enxergar a cibercultura como uma ferramenta discriminatório, pois o problema está na desigualdade social que o país vive. Essa desigualdade sim, é discriminatória. A gente não tem acesso, e o estado não tem interesse em sanar as carências, não tem interesse e não quer fazer. Eu vejo assim, mas, a cibercultura em si, não (**E4** – Quadro síntese 8).

O **E5** afirma que tudo irá depender da teoria pedagógica que subjaz o ensino, porque determinadas teorias pedagógicas podem levar a uma substituição da atividade real pela atividade virtual e não a complementação, a ampliação. Diz que a depender da teoria pedagógica escolhida, o prejuízo poderá ser enorme. Por isso a necessidade do senso crítico.

> No sentido de prejudicar ou não a algum conteúdo, a depender da teoria pedagógica que subjaz o ensino, por quê? Porque determinadas teorias pedagógicas podem levar a uma substituição da atividade real pela atividade virtual e não a complementação, a ampliação. Uma coisa é você aprender o futebol jogando futebol no campo, na quadra e jogando FIFA, outra coisa é ter que escolher entre uma coisa e outra. Separados um do outro eles geram perda de conteúdo, tanto para um quanto para outro. Utilizando-os enquanto possibilidades de manifestação do fenômeno no futebol eles permitem uma compreensão mais ampla. Então, isso vai depender da teoria pedagógica que subjaz ao seu ensino. A partir das determinadas teorias pedagógicas o prejuízo é enorme, por isso que eu estou lhe falando: o prejuízo, não por conta da cibercultura em si, mas por conta da confecção de homem, de mundo, de escola e de conteúdo lastreada pela teoria pedagógica equivocada. A teoria

> pedagógica crítica permitiria trabalhar de forma coesa, coerente (**E5** – Quadro síntese 8).

O **E6** afirma que não vê nenhum conteúdo aplicado à Educação Física seria prejudicado por causa da cibercultura, de jeito nenhum. Acredita no uso consciente para imos além com a cibercultura. Afirma que não podemos adotar esse modelo para tudo em nossa prática pedagógica, para não correr o risco de se ver substituído pela ferramenta adotada.

> Não, não. Eu acho que não. Nenhum conteúdo aplicado à Educação Física seria prejudicado por causa da cibercultura, de jeito nenhum. Eu acho que a gente tem tudo para usar sim, e ir além com a cibercultura. Então assim, eu acho que tem muito a contribuir. A nenhum dos conteúdos e nenhuma das disciplinas, em nenhuma das possibilidades, abordagens, metodologia, estratégia nada. Em nada prejudica aí o andamento de qualquer um desses conteúdos que a gente tem nos cursos de educação física (**E6** – Quadro síntese 8).

O **E7** afirma que não enxerga prejuízo a nenhum conteúdo, pois tudo dependerá da base pedagógica assumida para utilizar essa nova ferramenta. Mas a desvantagem é ter todas essas possibilidades inovadoras nas mãos e não ferramentas adequadas para utilizá-las, ou até mesmo conhecimento teórico e pedagógico para saber utilizar-se delas. Diz que só poderá haver prejuízo quando as pessoas pensarem em cibercultura em situações de “dispersão” de “ansiedade”, no aumento da ansiedade das pessoas.

> Prejudicado, é assim, acho que nós conseguimos pensar agora em uma personificação de um conteúdo em particular que seria prejudicado. Eu acho que é um prejuízo para as estratégias pedagógicas como um todo quando, pois, a gente tem uma multiplicidade de oferta, e do mesmo jeito que é uma vantagem, a desvantagem é você ter tanto acesso as coisas diferentes ao mesmo tempo, e não saber lidar com tudo isso disponível. Ali pelo celular ou pelo computador, você tem acesso a wi-fi e pode usar isso e ver diferentes conteúdos, ver diferentes elementos, mas também é um desafio para todos os nossos conteúdos, manter o aluno engajado no que você está precisando que ele aprenda. Penso que há esse prejuízo quando a gente pensa em cibercultura, na dispersão e na ansiedade, no aumento da ansiedade das pessoas. Enquanto estamos discutindo componentes curriculares mais teóricos, o aluno está sempre com o celular ali, está sempre impossível de dar uma saidinha da aula. Vou no banheiro e aí se envolve em uma coisa virtual e acaba se perdendo um pouco ali a linha do raciocínio. Isso acho que prejudica de uma maneira geral de maneira geral todos os conteúdos (**E7** – Quadro síntese 8).

O **E8** diz que em relação a todos os conteúdos relacionados ao movimento, à experiência prática, como é compreendido o conceito e a experiência de movimento,

acredita que serão prejudicados. Se toda a fundamentação da prática esportiva, como por exemplo a natação, o vôlei, o basquete, o handebol, toda essa fundamentação prática será trabalhada apenas de forma online, virtualmente, e ela é ainda prejudicada na sua compreensão.

> Todos os conteúdos relacionados ao movimento, a experiência prática, como nós compreendemos o conceito e a experiência de movimento, penso que tem uma perda, e poderá ser prejudicado. Se toda a fundamentação da prática esportiva, como por exemplo a natação, o vôlei, o basquete, o handebol, toda essa fundamentação prática será trabalhada apenas de forma online, virtualmente, e ela é ainda prejudicada a meu ver. Agora os conteúdos teóricos, esses podem perfeitamente serem trabalhados de forma virtual, sem ter problema algum (E8 – Quadro síntese 8).

E por fim o **E9** considera que existem vantagens e é bastante otimista quanto a elas, mas não deixa de considerar que há desvantagens, não pelas potencialidades da ferramenta em si, mas porque a instituição ainda temos um alto índice de “exclusão digital” que interfere no acompanhamento sistemático e coletivo dos alunos. Diz que percebe dificuldades na cultura da sincronia das aulas, pois muitos acadêmicos sequer chegaram a ir ao Campus da universidade por causa da pandemia, e continuam nas suas cidade de origem, principalmente no interior do Estado, com dificuldades de acesso à internet para terem aulas.

> Então eu percebo que nós teríamos que construir outras referências, outras estruturas para que pudéssemos atuar, por exemplo, num curso a distância de Educação Física. E o que aconteceu com os alunos que entraram na universidade, mas não entraram por causa da pandemia? Muitos que ainda continuaram morando no interior e nunca vieram à capital, e teve um dia na pandemia que eu fui pra UFC, e aí eu fui com o meu esposo eu falei para ele “vai gravando” e aí eu fiz o caminho inteiro como se a pessoa chegasse na universidade. E aí eu vi que estávamos conectados e então eu disse “vocês vão entrar no UFC comigo hoje”. Passei esse vídeo, e foi muito marcante aqueles que já tinham visto, e quem nunca tinham visto terem a dimensão. Então se a gente puder fazer ver, fazer sentir, fazer criar, temos mais possibilidade de potencializar as vantagens, e favorecer uma outra maneira de entendermos isso (E9 – Quadro síntese 8).

8 O FUTURO DA EDUCAÇÃO FÍSICA E A CIBERCULTURA

No capítulo sete, **O FUTURO DA EDUCAÇÃO FÍSICA E A CIBERCULTURA,** buscamos evidenciamos através dos dados coletados, se as IES do Nordeste desenvolviam atividades acadêmicas com a contribuição cibercultura, na utilização de ferramentas tecnocientíficas para a realização das atividades pedagógicas, e se essa utilização promoveria um aprimoramento na formação dos futuros professores e profissionais da Educação Física.

Pelo menos há uma década, se nós perguntássemos a qualquer professor se as tecnologias eram necessárias para educação, possivelmente ouviríamos como resposta da maioria um sonoro e convicto “não”. Mas, se a mesma pergunta for feita aos mesmos professores hoje, possivelmente, ouviremos uma resposta bem diferente: que não se pode mais pensar a Educação sem as tecnologias.

Então, uma realidade concreta e irrefutável, que ocorreram mudança paradigmáticas profundas na realidade educacional em todo o mundo. Se formos buscar os dados sobre educação dos 10 países mais ricos do mundo, veremos que um dos maiores investimentos feitos por eles nos últimos 30 anos, ocorreram Educação. E as tecnologias já estavam nos projetos de reestruturação das propostas curriculares e de ensino como imprescindíveis.

Neste capítulo tivemos intenção de buscar identificar “como” e “se” os professores entrevistados percebiam a presença da cibercultura no cotidiano da formação dos seus acadêmicos, e na relação estaria contribuindo, significativamente, para a formação dos futuros profissional dos cursos. Também de que maneira eles reconheciam esta presença da cibercultura na cotidianidade dos espaços de convívio acadêmico (salas de aula, laboratórios, bibliotecas, espaços de práticas pedagógicas esportivas, espaços de convivência comum), e se essa já havia a utilização de ferramentas tecnológicas de forma sistêmica e como essa utilização se dava cotidianamente.

A partir dessa nova realidade do mundo tão tecnologizado, buscamos identificar nestas questões quais são as leituras epistêmicas e pedagógicas estão sendo feitas pelos professores da área do conhecimento Educação Física, acerca das Novas Tecnologias Informação e Comunicação (NTICs), das Tecnologias Educacionais Digitais (TDEs), da formação em Educação à Distância (EAD) de novos professores profissionais de Educação Física, do que está sendo discutido sobre os processos de

“virtualização de práticas corporais"[67], e por fim, que exigências a sociedade da informação (tecnologicamente complexa e diversificada) nos impõem, enquanto educadores, para trabalharmos na formação dos futuros professores e profissionais da Educação Física.

Em se tratando dessa necessidade de uma leitura pedagógica consistente sobre a influência dos meios de comunicação e informação na educação, Libânio (2011, p. 57), nos esclarece:

> O que pode ser entendido como uma leitura pedagógica dos meios de comunicação? O que significa dizer algo que é pedagógico? Como se sabe, o conteúdo da educação varia de uma sociedade a outra segundo interesses de diversos segmentos sociais, interesses, esses que se projetam em valores, aspirações, objetivos. A pedagogia intervém na prática educativa dando-lhe uma orientação de sentido e criando condições organizativas e metodológicas para a sua viabilização, definindo o seu traço mais característico, a intencionalidade. A intencionalidade implica perguntas como: quem e por que se educa. Para que objetivos se educa. Quais os meios adequados de se educar. A intencionalidade é, portanto, a dimensão ética é normativa da prática educativa, pela qual todos os educadores envolvem-se moralmente no trabalho que realizam.

Sabendo que ainda existe uma certa resistência de muitos professores e pesquisadores da área da educação em lidar com tudo o que é inovação tecnológica, e internalizar as ferramentas a ela atribuídas e aplicadas em educação, inclusive em participar de atividades educacionais de informação que tenham como mote as Tecnologias Educacionais e Digitais. Outro fator que pode ser levado em consideração é a grande precariedade estrutural do nosso país no que se refere ao as tecnologias, inovações tecnológicas disponibilizadas para as escolas da Educação Básica e das do Ensino Superior.

Neste capítulo as questões 2 e 10 foram as estabelecidas para tentarmos responder a categoria em questão, como apresenta o quadro 18 abaixo:

QUADRO 20 - QUARTA CATEGORIA DE ANÁLISE DOS DADOS COM AS QUESTÕES DA ENTREVISTA DIRECIONADAS A RESPONDÊ-LA.

Categoria 4 - **O FUTURO DA EDUCAÇÃO FÍSICA FUTURA E A CIBERCULTURA**
Questão 2 - **Como você percebe a cibercultura na formação dos futuros profissionais de Educação Física em seu departamento?**

[67] Cf. Araújo et al. 2011.

Questão 10 - **Em sua percepção, qual é o futuro da Educação Física, considerando a presença da cibercultura na sociedade e, existindo, no seu departamento?**

FONTE: O autor (2022)

Segue abaixo o quadro 21 com o respectivo quadro síntese 9.

QUADRO 21- APRESENTAÇÃO DO QUADRO SÍNTESE 9 DAS RESPOSTAS DOS PROFESSORES DAS IES DADAS À QUESTÃO 2 DA ENTREVISTA.

QUADRO SÍNTESE 9	
Questão 2 - **Como você percebe a cibercultura na formação dos futuros profissionais de Educação Física em seu departamento?**	
Entrevistado 1	A minha resposta é complicada, porque dentro do meu departamento sou uma ilha em relação a esse tema. Há alguns anos, quando foi solicitado pelo ministério da educação, quando a nossa universidade ofertaria os cursos de educação física nas modalidades EAD, o departamento fez uma reunião e teve uma votação de trinta votos contra e um a favor, e eu fui o único que votou a favor naquela época. Desde então, parece que nada mudou muito efetivamente. Por isso, eu acredito que, desconsiderando esse momento atual de pandemia que a gente não vai poder desconsiderar no futuro, não temos tido uma oportunidade muito grande de demonstrar aos alunos, com raras exceções com pontos específicos, claro, que como eles podem tirar proveito, no bom sentido, se apoderar desse conhecimento, dessa cultura, para que eles possam ser melhores profissionais e possam inclusive, elaborar seus planos de negócio para atuação profissional. Falo principalmente na parte do curso de bacharelado. A licenciatura, creio que deveria ser diferente da resposta, mas, pois não tenho muito contato com a licenciatura, vejo mais comentários dos colegas e menos ações efetivas, do que está acontecendo com os alunos. Minha resposta é mais baseada na experiência com o bacharelado. Darei um exemplo de como me sinto uma ilha, quando digo que sou o único que trabalho com a temática cibercultura na Educação Física da Universidade Federal de Sergipe: há 10 anos atrás, eu ofertei um curso de metodologia da pesquisa na plataforma EAD. Eu fui o único que fiz isso e que acreditou nisso. Fui o primeiro professor a ofertar uma disciplina totalmente on-line por necessidade da universidade para os alunos. Fui o primeiro e único a ofertar uma disciplina on-line, fui, e ainda continuo sendo. É o terceiro semestre que tenho sido o único professor que oferta disciplina, ditas práticas, na sua integralidade de forma on-line e tenho obtido resultados fantásticos. Mas, sou o único que tem acreditado nisso. Embora hoje também estejam fazendo isso agora, é como disse, com o advento das aulas remota as coisas mudaram um pouquinho, mas

	assim, efetivamente, e historicamente dentro do departamento, eu sou alguém diferente em relação às crenças sobre essa temática.
Entrevistado 2	Primeiro é importante a gente pensar que quando pensamos em cibercultura, na formação em geral, e depois na Educação Física, temos que ampliar a noção de que a cibercultura é sinônimo de tecnologia. Muitas vezes, quando eu venho e vejo os alunos pensando que tem que discutir tecnologia, eu vejo uma percepção muito restrita da noção de tecnologia, sobretudo porque a tecnologia, quando se pensa objetivamente, os alunos agora têm que entender tecnologia, agora, porque quando se eu for personal, eu tenho que fazer o atendimento virtual. Pois, agora temos aplicativos que têm pedômetros, acelerômetros, frequencímetros, eu preciso entender essa dinâmica para prescrever baseado nisso. E até utilizando dispositivos como marcas específicas para pautar o seu tipo de prática pedagógica, como Nike Runner dentre outros. É, eu tenho defendido que a emergência desse debate de tecnologia, ela não deve se pautar no dispositivo apenas. Eu gosto muito da compreensão sobre este tema, que um autor australiano traz, que tem ênfase no debate de tecnologia e educação, ele gosta de pensar tecnologia minimamente em três dimensões. Na dimensão concreta, ou seja, no dispositivo, no artefato, no concreto, no celular, do cabo, no adaptador. E isso é tecnologia sim, mas, a tecnologia também é a prática. Então, por exemplo, o que que me faz ler sempre da direita para a esquerda, de cima pra baixo, isso é uma tecnologia chamada livro, que nos educou para ter uma determinada prática de decodificar uma linguagem. Quando eu entro no espaço virtual de tela, onde os elementos estão? Podem até coisa escrita, mas os elementos, podem ser rearranjados, e eu preciso aprender uma outra forma de ler o mundo. E a partir desse elemento, a tecnologia deixa de ser somente dispositivos, mas ela também é uma prática social, ela se desdobra para mais. E por último, a tecnologia, ela também é constituinte de uma determinada organização institucional. Ora, a escola é um artefato tecnológico. Pensar em tecnologia, somente no dispositivo, é empobrecer o debate. É isso que a gente tem pautado em nossos debates curriculares sobre mídia e tecnologia na UFRN, para que isso avance, porque eu acho que hoje em dia, está claro para o nosso alunado, e para o nosso corpo docente na UFRN, que é impossível negar o debate sobre tecnologia digital. Precisamos discutir sobre esse mundo tecnologizado, porque nós temos que responder uma dinâmica social do nosso tempo, que é uma demanda paradigmaticamente tecnológica.
Entrevistado 3	Diria que você está falando da formação dos alunos ou dos professores, também. Porque são os profissionais acadêmicos que formam os futuros

	profissionais da área. Diria que esses futuros profissionais da área, são jovens que chegam ao curso de educação física da UFPB, eles já chegam já como pessoas já inseridas dentro desse ciberespaço. Então eles já vêm com toda uma dinâmica de informação eles não dependem da universidade para apresentar para eles qualquer dinâmica de formação nessa direção do uso das novas tecnologias. Eles já entram na universidade com esses conhecimentos. Só para lhe dar exemplos: eu tenho um projeto de extensão chamado matrizes do corpo, onde nós já trabalhávamos, desde a sua origem faz 3 anos, que a gente tem esse projeto, que realiza a preparação de documentários, e isso a gente nem imaginava na pandemia. Produzíamos documentários, a gente fazia entrevistas e com as pessoas sobre a compreensão que elas têm de corpo, de saúde e de cuidado que si. E a gente preparava um documentário e esse documentário era levado até as pessoas que foram entrevistados, para servir como um canal de discussão sobre a saúde, o corpo e o cuidado si. E nós tivemos que fazer isso tudo no cenário da pandemia, sem fazer entrevista presencial, sem fazer contato presencial, e os alunos que participam do projeto, fazem isso numa boa. Eles já estão completamente familiarizados com toda essa dinâmica da cibercultura. Eles são bastante criativos e dinâmicos, e eu acredito que faz parte dessa nova geração, não é? Já nascem dentro dessa cultura tecnológica, high tech. Acredito que os alunos quando chegam num curso de educação física hoje em dia, já chegam inseridos dentro da cibercultura. Acho que na verdade, a universidade hoje, necessariamente, está sendo exigida na formação dos alunos, a entrar nesse espaço da cibercultura, tanto na discussão, formação e produção, acerca desse fenômeno. Já existe um empoderamento, por parte dos jovens de hoje, acerca dessas ferramentas das novas tecnologias, na dimensão da cibercultura, mesmo que muitos deles, potencialmente, não concebem os conceitos propriamente ditos desse universo.
Entrevistado 4	Bem, como eu percebe a cibercultura na formação dos futuros profissionais de educação física que estão sendo formados no meu departamento, olha bem, eu percebo que é o professor Tony tratando dessas ferramentas. Como eu não sei de outros professores, eu acho que às vezes, pode ficar um pouco deficitário, porque apenas são dois professores que trazem algum tipo de ferramentas tecnológica para as aulas. Por exemplo, eu sempre trabalhei com o Google Docs como ferramentas compartilhadas, e tive um período que eu fui tutor de disciplina de ensino a distância em universidades particulares onde que eu trabalhei. Em meu site no Google tem todo mundo instalado, e sei, porque administro sempre os alunos que

	se integram aos grupos, e mexo em configuração de Google. Os demais professores eu não percebo essa, eu não vejo isso realizado por eles. Então, por mais que tenham dois professores fazendo isso, e lembrei, também tem a professora Carla que eu acho que sempre usou um Microsoft King como uma ferramenta e tal, mas, pelo que sei é pouco o uso que ela faz, mesmo sabendo que esse mundo hoje de cibercultural, cheio de ferramentas digitais, ferramentas que podem auxiliar o professor, sempre. A gente tem um grupo de estudo que trabalha sobre isso, e ela tem uma aluna de mestrado que ela está investigando a possibilidade de usar o videogame como ferramenta de ensino. Não existe política de incentivo ao uso de ferramentas tecnológica para a educação nesta escala de diversidade, então a gente usa o que se tem, e em algumas escolas públicas, nem todos os alunos têm smartphone ou tem celular comum. Também temos a questão da disparidade social, essa questão da desigualdade e acesso a rede de computadores. Muitas vezes não tem acesso à internet no local em que a pessoa está querendo usar aquela ferramenta. Estamos tentando avançar dentro do departamento, principalmente com esse grupo de estudo que está tentando usar o videogame, especificamente, como uma ferramenta de ensino, sobre os demais professores, eu sinceramente desconheço qualquer ação assim, qualquer tipo de movimentação que possa estar incluindo essas ferramentas tecnológicas em suas aulas.
Entrevistado 5	Bom, no meu departamento é a resposta tem dois planos, no meu departamento o déficit é enorme no que diz respeito ao ensino a tomar as tecnologias ou a tomar a cibercultura, qualquer que seja o conceito, mas tomaram como elemento que precisa se transformar em conteúdo de ensino, ou seja, ser objeto de ensino aprendizagem, déficit por quê? Porque não há disciplina, porque não há projetos, porque não há pessoas trabalhando com esse elemento da cibercultura, e ele precisa ser tratado. O professor Álvaro Vieira Pinto no seu livro sobre o conceito de tecnologia, vai dizer que a tecnologia é um *Logus* da técnica, é uma espécie de epistemologia da técnica, ou seja, é um conjunto de conhecimentos que se referem a técnica, a técnica pensada como um conjunto de mediações entre o homem e a natureza. Na definição do prof. Álvaro Vieira Pinto, a gente vai ver duas questões importantes, que ele trata, que são a técnica e a tecnologia, a partir do contexto da humanização do homem. Ele vai dizer que a técnica, ela é substancial no processo de humanização, e, portanto, há as técnicas dizem respeito a mediação da relação homem-natureza, no sentido de ampliar um conjunto de capacidades humanas, que estão limitadas biologicamente, como exemplo, a nossa capacidade

	de perceber o mundo pela visão, que é extremamente limitada. Mas nós fomos capazes de desenvolver lentes, óculos, binóculos, lunetas, microscópio e super microscópio, que nos permitem enxergar coisas que a 200, 300 anos atrás, era inimaginável. Isso é um instrumento, isso é técnica, e ao produzir a técnica nós produzimos conhecimentos sobre a técnica. Por exemplo, nós precisávamos investigar o que que acontecia com o sangue, e era impossível ver o que acontecia com o sangue a olho nu. Nós construímos instrumentos, desenvolvemos conhecimentos, e não é qualquer pessoa que consegue construir o microscópio. Repare que a técnica permite dois tipos de desenvolvimento do pensamento humano, a do instrumento propriamente dito, e a dos conceitos, daquilo que você observa utilizando o instrumento, aqui um exemplo, logicamente, do microscópio. Ora, nessa perspectiva, a cibercultura ela vem, no meu ponto de vista, como um elemento importantíssimo para compreender a realidade completa, atual, como ela é, não como eu gostaria que ela fosse. Estou dizendo, portanto, que aprender a respeito da cibercultura, me permite conhecer mais e melhor a realidade na qual eu estou inserido. A ausência desse conhecimento compromete a minha visão de totalidade da realidade. Por isso, que eu iniciei a resposta falando de que há um déficit formativo no meu departamento pela ausência de qualquer estrutura de ensino aprendizagem com relação a cibercultura.
Entrevistado 6	Na UFMA temos os dois cursos, licenciatura e bacharelado, é inclusive eu até acredito que a abordagem sobre a Cibercultura na formação dos profissionais de educação física, seu seja um pouquinho maior na licenciatura, trazendo essa questão dos jogos para o ambiente escolar. No bacharelado, eu trabalho com outra disciplina totalmente desvinculada do tema jogo, que é o atletismo. Mas eu acredito que a abordagem é menor ainda no bacharelado. Dentro do bacharelado, apesar de considerar que tem muitos aspectos neste campo de formação que devem ser discutidos acerca da cibercultura, e dos jogos digitais, por exemplo, mas, que isso não tem acontecido. Eu considero que essa formação, em que aborda essa temática da cibercultura, seja importantíssima. A gente nessa realidade agora da pandemia, e com a necessidade de realizarmos aulas remotas, e o curso de licenciatura por ser mais antigo, e até por ter professores mais antigos também, às vezes com uma visão um pouco mais tradicional em relação a alguns aspectos, em si tratando do processo pedagógico, educacional, o curso de licenciatura, ele foi bem mais resistente à introdução desse modelo remoto no ensino superior, dentro dessa realidade. É tanto que, o curso de licenciatura, não tem oferecido nenhuma disciplina prática no modelo remoto. O bacharelado apresentou algumas

	propostas de disciplinas para as temáticas de tecnologias, apesar de serem os mesmos professores da licenciatura, mas com colegiados diferentes, e aí quem acaba decidindo é o colegiado, e os docentes devem acatar a decisão da maioria no coletivo deliberador. Então, o andamento dessa proposta de disciplina, acaba ficando por conta do colegiado e aí acaba tendo uma cara um pouco diferente, nos dois cursos, mas a gente se deparou aí com essa nova realidade, e com o entendimento de que nós tínhamos que avançar em relação a discussão, e em relação às atitudes, também. Na verdade, a gente conseguiu ampliar essa discussão, e trazer sim as disciplinas, algumas delas, que tinham prática pedagógica para realização desse modelo remoto. Mas assim, só o posicionamento do departamento ainda é bastante reticente em relação a isso, e a gente foi meio que quebrando, vencendo algumas barreiras, algumas resistências, tanto por conta da universidade, quanto por conta da escola, para onde nós estávamos indo.
Entrevistado 7	É claro que é uma discussão que a gente precisa ter no amplo. Para percebermos a cibercultura na formação dos futuros profissionais de educação física a gente precisa, na minha opinião lidar com ela primeiramente. Lidar com a presença de elementos e de tecnologia dentro do contexto da educação física, principalmente educação física escolar, quando a gente pensa na licenciatura. Do ponto de vista que é sempre um desafio para o professor, não só de educação, mas principalmente da educação física, é cujo elemento didático passa pelo se movimentar. Pela cultura do movimento então, como fazer essa criança se atrair pelo movimento, se atrair pelo brincar que é um elemento natural da vida dela, mas que a partir da tecnologia, ela tem tantos elementos que são lúdicos, mas que envolvem o comportamento sedentário, Estamos discutindo isso, e acho que a gente não pode negar o uso dessas tecnologias, a gente tem que abraçar na verdade como aliadas, e pensar, discutindo amplamente sobre como a gente pode usar essas tecnologias em prol de um aprendizado do movimento, de um de um estabelecimento de hábitos saudáveis, de uma criticidade sobre se movimentar é divertido, jogar videogame, é divertido, você tem elementos ali de tecnologia de jogos, de dentro das brincadeiras da criança. Não podemos nos enganar, se não virarmos as costas para isso, que vai acontecer aqui na nossa aula, talvez a criança se movimente, mas quando ela vai chegar em casa, vai se atrair pelo pela tecnologia, e talvez não incorpore aquilo para a vida dela. Penso que é um desafio enorme que a gente ainda tem, e que só está no começo. Precisamos pensar como fazer isso, mas que a gente tem que discutir bastante com o alunado que está chegando, e que está saindo das nossas

	mãos, dos nossos cursos de graduação. Como fazer isso, como incorporar a tecnologia de um de maneira benéfica? A atividade física, por exemplo, tem um projeto em parceria aí, um projeto de aluno de mestrado em parceria com os nossos professores, que trata do analisar o uso de jogos eletrônicos com movimentos, aqueles jogos do Xbox, é como aquela intervenção usando aquele tipo de jogo pode afetar ou modificar aspectos de qualidade de vida, bem-estar e até de atividade física diária dessas crianças, como servindo como alternativa de prática de atividade física, né? Então, do ponto de vista de saúde, parece bem interessante essas abordagens. Temos pensado nos outros elementos. E os elementos culturais críticos, de raciocínio, tudo isso é muito novo. Precisamos discutir isso, mas acho que essa progressão acontece também aos poucos. Precisamos ter paciência sobre como é que a gente vai atuar, cada vez mais, é necessário atuar cada vez mais nesse contexto. Não só devemos nos sentar em cima ou negar o ou a presença dessa desse elemento tão novo das tecnologias advindas da cibercultura.
Entrevistado 8	Basicamente a pandemia nos fez refletir sobre àquela questão, de que não há um mal que não traga um bem, e foi o que ela nos proporcionou, a utilização dessas tecnologias para o nosso processo ensino aprendizagem. Repetindo a questão, como você percebe a cibercultura na formação dos futuros profissionais da educação física em seu departamento? Agora sim, agora nós temos conhecimento sobre essa temática, e agora sabemos se é possível trabalhar todos os processos do sistema do da questão educacional, da questão do didático pedagógico, nós podemos ministrar aulas, fazer fóruns, e com o conhecimento temos agora de todas essas ferramentas audiovisuais, agora nós trabalharemos melhor. Eu acredito que esse processo de tecnologias educacionais vai influenciar bastante, por que a partir de agora, no processo de formação dos nossos futuros professores em geral, e da Educação Física também.
Entrevistado 9	Foi interessante que a hora que eu olhei o teu roteiro pensei: nossa voltei no tempo! Pois uma das coisas que eu tenho dito que defendi meu mestrado sobre mídia em dezembro do ano 2000, e agora falarei isso porque é desse lugar que que a tua pesquisa me gera inquietude e na época eu estava na UNICAMP não tínhamos nem disciplinas e nem professor que pesquisassem na área de mídia, ou seja, os jogos digitais já tinham pesquisas acontecendo noutros lugares. Mauro Betti estava terminando o doutorado, o Alfredo estava estudando bastante a questão do virtual a partir do Pierre Lévy, e eu fazia na graduação, e depois no mestrado a ideia era desenvolver Materiais Pedagógicos. E quando você fala de futuros sempre que eu pensava no futuro eu preciso ensinar os

	meus alunos a produzirem e a pensarem de forma autoral. E eu fiz uma mudança e disse que não iria estudar na internet, eu mudei para a internet depois que eu participei de um congresso nos Estados Unidos, e assisti um trabalho sobre internet. Voltei da viagem em 1999 e falei para minha orientadora: Vilma eu vou mudar para internet! Para eles não tinha cabimento, internet para educação física, e questionavam: mas a educação física não é movimento? Esse pensamento era presente, mas desde aquele momento atuando e coincidiu que eu me defendi o mestrado no ano 2000 e eu iniciei a atuação como professora no ensino superior no ano 2001. Mas vemos que o processo de uso das tecnologias se intensificou durante a pandemia. Faço esse grande parêntese, assim só porque eu desafogo esse contexto, essa percepção para mim da questão da cibercultura na formação, então pergunto: ela entra em todas as outras esferas do conhecimento? Devo me valer dessas desses recursos para ensinar? Se ensino usando essas linguagens, devo propiciar que a avaliação também utilize essas linguagens e utilizando essas linguagens de forma autoral na avaliação? Eu falo com os futuros professores a saberem lidar com essas tecnologias de uma maneira que não seja só instrutiva? Ou simplesmente como consumidores, mas que eles saibam produzir conteúdo, gerar conteúdo e para aqueles que vão para escola já que a gente tem licenciatura e bacharel saibam avaliar com esses conteúdos? Dentro do processo de formação nas minhas disciplinas sempre estimulei este olhar mais amplo e crítico, me valendo de horas de textos e filmes que abordavam estas temáticas dos recursos digitais e tecnológicos.

FONTE: O autor (2022)

Os resultados mostram as seguintes questões que aparecem na fala dos entrevistados:

O **E1** diz que se sente uma ilha no departamento, pois é o único que trabalha com a temática saber cultura a muitos anos. Já lecionou disciplinas em EAD a anos atrás, e já ofertou por vários semestres disciplinas totalmente online, tanto teóricas quanto práticas, e continua sendo o único a desenvolver aulas neste formato virtual. A 10 anos atrás propôs um curso piloto de Educação Física em EAD, mas foi vencido na reunião deliberativa por unanimidade. Afirma que a pandemia de certa forma está ajudando o corpo docente do curso a não desconsiderar o futuro da Educação Física também está atrelado ao uso das tecnologias, pois foram elas que, literalmente,

mantiveram o curso funcionando durante o momento de distanciamento social na pandemia da COVID-19:

> Darei um exemplo de como me sinto uma ilha, quando digo que sou o único que trabalho com a temática cibercultura na Educação Física da Universidade Federal de Sergipe: há 10 anos atrás, eu ofertei um curso de metodologia da pesquisa na plataforma EAD. Eu fui o único que fiz isso e que acreditou nisso. Fui o primeiro professor a ofertar uma disciplina totalmente on-line por necessidade da universidade para os alunos. Fui o primeiro e único a ofertar uma disciplina on-line, fui, e ainda continuo sendo. É o terceiro semestre que tenho sido o único professor que oferta disciplina, ditas práticas, na sua integralidade de forma on-line e tenho obtido resultados fantásticos (**E1** – Quadro sente-se 4).

Já o **E2** compreende que a cibercultura é sinônimo de "tecnologia", e é educacional, que precisamos pensar essa tecnologia educacional sob 3 dimensões: Primeiro na "dimensão concreta" (ela é dispositivo), o celular, cabos, adaptadores, pen-drives etc.; segundo na "dimensão prática" (ela é linguagem), a interface[68], quando adentramos o espaço virtual e interagimos com ele, criando e recriando possibilidades gráficas, adequando às nossas necessidades estéticas, e terceiro na "organização institucional" (ela é artefato tecnológico), quando uma escola como ambiente criador de conhecimentos e saberes é uma tecnologia social[69]. Afirma que nos últimos10 anos sempre realizou diferentes debates sobre mídia e tecnologias na educação e continua realizando.

O entrevistado reafirma a urgência no aprofundamento do debate sobre cibercultura e tecnologias digitais, mediante os avanços que já ocorreram nos últimos 10 anos, e que os cursos de Educação Física precisam responder às demandas sociais do nosso tempo:

> Primeiro é importante a gente pensar que quando pensamos em cibercultura, na formação em geral, e depois na Educação Física, temos que ampliar a noção de que a cibercultura é sinônimo de tecnologia. Muitas vezes, quando eu venho e vejo os alunos pensando que tem que discutir tecnologia, eu vejo uma percepção muito restrita da noção de tecnologia, sobretudo porque a tecnologia, quando se pensa objetivamente, os alunos agora têm que entender tecnologia, agora. Eu gosto muito da compreensão sobre este tema, que um autor australiano traz, que tem ênfase no debate de tecnologia e educação, ele gosta de pensar tecnologia minimamente em três dimensões. Na dimensão concreta, ou seja, no dispositivo, no artefato, no concreto, no celular, do cabo, no adaptador. E isso é tecnologia sim, mas, a tecnologia também é a prática. Então, por exemplo, o que que me faz ler sempre da

[68] Cf. Johnson, 2001.
[69] Cf. SEIDL, Daniel; CABRAL, Sandra (2004). Dagnino, Renato & Flávio, Cruvinel & Brandão, & Tahan, Henrique. (2004);

> direita para a esquerda, de cima pra baixo, isso é uma tecnologia chamada livro, que nos educou para ter uma determinada prática de decodificar uma linguagem. Quando eu entro no espaço virtual de tela, onde os elementos estão? Podem até coisa escrita, mas os elementos, podem ser rearranjados, e eu preciso aprender uma outra forma de ler o mundo. E a partir desse elemento, a tecnologia deixa de ser somente dispositivos, mas ela também é uma prática social, ela se desdobra para mais. E por último, a tecnologia, ela também é constituinte de uma determinada organização institucional. Ora, a escola é um artefato tecnológico. Pensar em tecnologia, somente no dispositivo, é empobrecer o debate (**E2** – Quadro síntese 4)

O **E3** afirma que os jovens acadêmicos já chegam inseridos no ciberespaço e não dependem da universidade para que isso ocorra. Os acadêmicos já estão dentro da cultura tecnológica e são parte da geração *high tech*, mesmo que não compreendam como funcionam de forma mais profunda os dispositivos tecnológicos que utilizam cotidianamente. Na visão dele, é a universidade que está sendo exigida pelos próprios acadêmicos a adentrarem este espaço da cibercultura, tanto na discussão, na formação, como na produção de conhecimentos acerca dela. E afirma que em suas atividades pedagógicas, produziu um documentário sobre a percepção do corpo, se utilizando de recursos tecnológicos audiovisuais.

> Diria que você está falando da formação dos alunos ou dos professores, também. Porque são os profissionais acadêmicos que formam os futuros profissionais da área. Diria que esses futuros profissionais da área, são jovens que chegam ao curso de educação física da UFPB, eles já chegam já como pessoas já inseridas dentro desse ciberespaço. Então eles já vêm com toda uma dinâmica de informação eles não dependem da universidade para apresentar para eles qualquer dinâmica de formação nessa direção do uso das novas tecnologias (**E3** – Quadro síntese 4).

Lembra que é preciso aprofundar essas temáticas, pois é uma exigência da nossa contemporaneidade, e os cursos de Educação Física não ignorar essa discussão, não podem mais formar os profissionais sem esses conhecimentos.

O **E4** afirma que já foi tutor de disciplinas em EAD em outros cursos por seus conhecimentos em tecnologias da educação. Destaca que já existem inúmeras ferramentas digitais para auxiliar os professores em seus trabalhos, há muito tempo, porém, são poucos os que as acessam.

> Por exemplo, eu sempre trabalhei com o Google Docs como ferramentas compartilhadas, e tive um período que eu fui tutor de disciplina de ensino a distância em universidades particulares onde que eu trabalhei. Em meu site no Google tem todo mundo instalado, e sei, porque administro sempre os alunos que se integram aos grupos, e mexo em configuração de Google (**E4** – Quadro síntese 4).

Afirma ainda que montou um grupo de estudos para trabalhar a construção de ferramentas digitais para o ensino, que tem alunos orientados por eles nesta tarefa. Destaca que não há uma política de incentivo no curso para o uso de ferramentas tecnológicas nas aulas de Educação Física, e nas escolas públicas de um modo geral. Ressalta mais uma vez, como já fizera em outra resposta, que a dificuldade de acesso aos recursos tecnológicos se dá por conta da grande desigualdade social do país, é que nos deixa numa posição de atraso em relação a outros países mais desenvolvidos:

> A gente tem um grupo de estudo que trabalha sobre isso, e ela tem uma aluna de mestrado que ela está investigando a possibilidade de usar o videogame como ferramenta de ensino. Não existe política de incentivo ao uso de ferramentas tecnológica para a educação nesta escala de diversidade, então a gente usa o que se tem, e em algumas escolas públicas, nem todos os alunos têm smartphone ou tem celular comum. Também temos a questão da disparidade social, essa questão da desigualdade e acesso a rede de computadores (**E4** – Quadro síntese 4).

Já o **E5** diz que existe um déficit formativo enorme no curso de Educação Física na sua instituição, para tratar das temáticas da cibercultura como conteúdo de ensino. Reafirma que não há disciplinas nem projetos tratando da temática. Destaca que a temática tecnologia é um lócus da “técnica”, uma espécie de “epistemologia” da técnica, e que precisamos tratar de técnica e tecnologia a partir de contextos de humanização do ser humano. Para ele a técnica é pensada como um conjunto de mediações entre o homem e a natureza e permite dois desenvolvimentos do pensamento humano, o do “instrumento” (daquilo que é criado mediante necessidade humana) e o do “conselho” (daquilo que é estabelecido enquanto conhecimento para as futuras gerações).

Afirma que a cibercultura cultura vem como elemento importantíssimo para compreender a realidade total na qual estamos inseridos, e que a ausência desse conhecimento hoje, compromete a visão de totalidade da realidade cotidiana. E formar na Educação Física, sem esse entendimento é formar com uma visão parcial da realidade, independente de formarmos os licenciados ou os bacharéis.

> Bom, no meu departamento é a resposta tem dois planos, no meu departamento o déficit é enorme no que diz respeito ao ensino a tomar as tecnologias ou a tomar a cibercultura, qualquer que seja o conceito, mas tomaram como elemento que precisa se transformar em conteúdo de ensino,

> ou seja, ser objeto de ensino aprendizagem, déficit por quê? Porque não há disciplina, porque não há projetos, porque não há pessoas trabalhando com esse elemento da cibercultura, e ele precisa ser tratado (**E5** – Quadro síntese 4).

O **E6** diz que a abordagem do tema jogos digitais e cibercultura no seu curso é mais comum n licenciatura, por causa das discussões realizadas pelos professores que lecionam nas disciplinas de jogos, por exemplo, e que não tenha ocorrido discussões sobre o tema no bacharelado, e considera imprescindível, importantíssima essa discussão na formação dos profissionais da área.

Destaca que, mesmo sendo o curso de licenciatura o que potencializa discussões sobre o tema cibercultura, eles tiveram resistência em propor disciplinas remotas durante a pandemia, principalmente as de perfil curricular prático, em contrapartida, o bacharelado apresentou propostas de disciplinas. om a temática das tecnologias. E há uma contradição nisso, pois, se são os mesmos professores que lecionam nos dois cursos, como isso ocorreu? Ela explica que existem dois colegiados diferentes, e por isso as propostas foram mais rejeitadas na licenciatura, as compreensões pedagógicas, do que no bacharelado.

Reafirma que o departamento, de maneira geral, ainda é bastante reticente em discutir essas propostas sobre a temática da cibercultura, tecnologias, mesmo com os efeitos que a pandemia trouxe para fazê-los repensar isso:

> Na UFMA temos os dois cursos, licenciatura e bacharelado, e inclusive eu até acredito que a abordagem sobre a Cibercultura na formação dos profissionais de educação física, seu seja um pouquinho maior na licenciatura, trazendo essa questão dos jogos para o ambiente escolar. Mas eu acredito que a abordagem é menor ainda no bacharelado. Dentro do bacharelado, apesar de considerar que tem muitos aspectos neste campo de formação que devem ser discutidos acerca da cibercultura, e dos jogos digitais, por exemplo, mas isso não tem acontecido. Eu considero que essa formação, em que aborda essa temática da cibercultura, seja importantíssima. A gente nessa realidade agora da pandemia, e com a necessidade de realizarmos aulas remotas, e o curso de licenciatura por ser mais antigo, e até por ter professores mais antigos também, às vezes com uma visão um pouco mais tradicional em relação a alguns aspectos, em si tratando do processo pedagógico, educacional, o curso de licenciatura, ele foi bem mais resistente à introdução desse modelo remoto no ensino superior, dentro dessa realidade (**E6** – Quadro síntese 4).

Já o **E7** diz que a discussão sobre a cibercultura e as tecnologias é emergencial na formação dos futuros profissionais de Educação Física. Diz ele que é preciso discutir essas tecnologias como ferramentas para o bem-estar humano, em prol do movimento humano saudável. É preciso pensar na incorporação das tecnologias nos

espaços educacionais, pois eles já estão lá, e não há como negar. Ressalta que sem esses conhecimentos sobre a cibercultura nos dias de hoje, corre-se um grande risco de comprometer a formação de profissionais da área, por criar um distanciamento da realidade. Diz que estão trabalhando nesse aprimoramento no curso para os próximos anos.

> É claro que é uma discussão que a gente precisa ter no amplo. Para percebermos a cibercultura na formação dos futuros profissionais de educação física a gente precisa, na minha opinião, lidar com ela primeiramente. Lidar com a presença de elementos e de tecnologia dentro do contexto da educação física, principalmente educação física escolar, quando a gente pensa na licenciatura, que é sempre um desafio para o professor, não só de educação, mas principalmente da educação física, é cujo elemento didático passa pelo se movimentar. Penso que é um desafio enorme que a gente ainda tem, e que só está no começo. Precisamos pensar como fazer isso, mas que a gente tem que discutir bastante com o alunado que está chegando, e que está saindo das nossas mãos, dos nossos cursos de graduação. Como fazer isso, como incorporar a tecnologia de um de maneira benéfica? Precisamos discutir isso, mas acho que essa progressão acontece também aos poucos. Precisamos ter paciência sobre como é que a gente vai atuar, cada vez mais, é necessário atuar cada vez mais nesse contexto. Não só devemos nos sentar em cima ou negar o ou a presença desse elemento tão novo das tecnologias advindas da cibercultura (**E7** – Quadro síntese 4).

Para o **E8** a pandemia foi quem aguçou, acendeu o sinal de alerta para a necessidade da discussão e do uso das tecnologias educacionais no curso. Afirma que as tecnologias educacionais depois da pandemia, influenciarão daqui por diante, em diversas áreas do conhecimento, e no que depender dele, o curso de Educação Física não passará mais sem aprofundar as discussões e as intervenções acerca do tema.

O **E9** relembra que a 20 anos atrás, já existia algumas universidades discutindo sobre internet, sobre como as mídias e as tecnologias influenciariam na Educação Física. Diz que desenvolveu estudos sobre a internet há 20 anos atrás, numa época que se desconsiderava a necessidade de estudar a internet associada à Educação Física, e esse assunto era até tido como um absurdo, pensar em desenvolver estudos dessa ordem na área. Destaca que continua desenvolvendo ações esses anos todos sobre a temática mídias, tecnologias e Educação Física, e que ao longo do tempo, se utilizou de diversos recursos (vídeo cassetes, TV, câmeras fotográficas com filmes, depois as digitais etc.) para realizar suas atividades pedagógicas.

Afirma que precisamos fazer reflexões com os alunos sobre o uso da cibercultura na formação dos professores de Educação Física e preguntarmos se esse conhecimento está presente em tudo: Devemos fazer ou não fazer uso para ensinar?

Quais as linguagens que devemos usar? Devo usar estes recursos tecnológicos na avaliação? Destaca que é preciso cada vez mais, gerar conteúdo sobre o tema para aprimorarmos a nossa formação em Educação Física para os próximos anos.

> Foi interessante que a hora que eu olhei o teu roteiro pensei: nossa voltei no tempo! Pois uma das coisas que eu tenho dito que defendi meu mestrado sobre mídia em dezembro do ano 2000, e agora falarei isso porque é desse lugar que que a tua pesquisa me gera inquietude. E quando você fala de futuros sempre que eu pensava no futuro eu preciso ensinar os meus alunos a produzirem e a pensarem de forma autoral. E eu fiz uma mudança e disse que não iria estudar na internet, eu mudei para a internet depois que eu participei de um congresso nos Estados Unidos, e assisti um trabalho sobre internet. Voltei da viagem em 1999 e falei para minha orientadora: Vilma eu vou mudar para internet! Eu me defendi o mestrado no ano 2000 e eu iniciei a atuação como professora no ensino superior no ano 2001. Mas vemos que o processo de uso das tecnologias se intensificou durante a pandemia. Faço esse grande parêntese, assim só porque eu desafogo esse contexto, essa percepção para mim da questão da cibercultura na formação, então pergunto: ela entra em todas as outras esferas do conhecimento? Devo me valer dessas desses recursos para ensinar? Se ensino usando essas linguagens, devo propiciar que a avaliação também utilize essas linguagens e utilizando essas linguagens de forma autoral na avaliação? Eu falo com os futuros professores a saberem lidar com essas tecnologias de uma maneira que não seja só instrutiva? Ou simplesmente como consumidores, mas que eles saibam produzir conteúdo, gerar conteúdo e para aqueles que vão para escola já que a gente tem licenciatura e bacharel saibam avaliar com esses conteúdos? Dentro do processo de formação nas minhas disciplinas sempre estimulei este olhar mais amplo e crítico, me valendo de horas de textos e filmes que abordavam estas temáticas dos recursos digitais e tecnológicos.

De forma geral todos os entrevistados afirmam que é de suma importância trabalharem para que os conhecimentos acerca dos jogos digitais ou jogos eletrônicos sejam parte integrante na formação dos futuros professores e profissionais de Educação Física, nos dois campos de atuação, licenciatura e bacharelado.

Porém, percebemos que muitos são vozes solitárias dentro dos seus cursos quando tratam dessa temática, e que ainda não há ressonância nos cursos para se tratar desse assunto, em propor a integração de disciplinas na proposta curricular, por exemplo, mesmo que se evidencie a ocorrência de reformulações curriculares dos cursos de Educação Física nos últimos anos. Todos são também unânimes em afirmar que este olhar acerca das temáticas das tecnologias, e em especial, os jogos eletrônicos, se pautou a partir do fenômeno da pandemia da COVID-19, e percebemos que isto é recorrente nas falas, e que precisamos é trazer algumas reflexões sobre esta questão.

Seguindo o padrão da construção dos quadros síntese para as respostas dos entrevistados, segue abaixo o quadro 19 com o respectivo quadro síntese 10.

QUADRO 22 - APRESENTAÇÃO DO QUADRO SÍNTESE 10 DAS RESPOSTAS DOS PROFESSORES DAS IES DADAS À QUESTÃO 10 DA ENTREVISTA.

QUADRO SÍNTESE 10	
Questão 10 - **Em sua percepção, qual é o futuro da Educação Física, considerando a presença da cibercultura na sociedade e, existindo, no seu departamento?**	
Entrevistado 1	O futuro da educação física considerando a presença das ferramentas da cibercultura na sociedade atual. Educação Física é uma ciência que trabalha com o movimento humano, onde a gente utiliza o movimento humano para gerar mais saúde, não é? Usamos o movimento ou para prevenção ou para cura ou como remédio. A gente usa atividade física na parte educativa, também para as crianças, para que elas se desenvolvam e amadureçam seu sistema nervoso, desenvolva a musculatura, conforme a definição de saúde na questão de prevenção, de estilo de vida, e tem várias formas. O movimento humano é a minha ferramenta. Se eu, na minha concepção de formação em educação física é levar meu aluno para a universidade para ele jogar futebol, nadar, arremessar a bola de basquete, e só se leva para fazer isso, aí nós vamos voltar à estaca zero. E quando acabar esse momento, por outro lado, entendermos que na educação física, a gente utiliza o movimento humano na ação do profissional, e com ela, esse profissional aprende a fazer diagnóstico, prescrição e acompanhamento, eu também posso eu faço isso online, e muito mais fácil. Então eu tenho acesso ao meu aluno de forma de forma rápida e cômoda. Pergunto: quem é que vai sair de casa, andar quarenta minutos no seu carro, estacionar, pagar estacionamento, troca de roupa, faz atividade física, termina e vai tomar um banho, volta para o carro, mais 40 minutos voltando para casa? Ninguém mais tem tempo para isso. Por outro lado, o profissional de educação Física ainda precisa sair e passar uns quarenta minutos na casa de um cliente, na casa de outro para prestar um serviço de personal. É muita perda de tempo. Eu posso fazer isso, o a maior parte disso, de forma online. Assim como temos hoje a telemedicina, não é? também hoje nós já temos até na educação física, software em formato de aplicativos, que gerenciam atividade física. Nós temos uma crítica muito grande em relação a isso, temos então recentemente publicado um artigo questionando isso, a questão da responsabilidade de quem é responsável, eu falo de ação profissional de avaliação, diagnóstico e prescrição. Isso pode ser economizar e potencializar a ação profissional, e esta prática é conhecida dos que estão se formando em Educação Física agora. Então, nós temos que ensinar o aluno a explorar essa modalidade, esse modelo de negócio, que me parece não ter volta. Esse modelo de negócio para educação física, assim como quase todas as áreas da saúde, eles não têm volta. Nós vamos ter que formar profissionais

	que seja mais capaz de fazer ações virtuais, mas, explicando que a ação virtual do profissional de educação física é avaliação, prescrição, acompanhamento. Não sei se isso responde à pergunta. Eu tenho medo de algumas áreas, e eu tenho muito cuidado em observar estas questões. E por este motivo, nós estamos desenvolvendo uma tese sobre isso e eu não queria assim tentar muito passar dos limites do orientador.
Entrevistado 2	Abrindo essa reflexão, sabendo que discutir ou fazer uma pergunta acerca do futuro é muito subjetiva. Porém, a sua visão, né, mediante da sua experiência, qual futuro próximo, um futuro equidistante, mas é aquilo que se evidencia, mediante a nossa concretude, a nossa realidade, a nossa contemporaneidade do futuro Educação Física, com a presença da cibercultura. Olha, penso que essa é a pergunta mais forte. Tenho que pensar duas vezes antes de porque é difícil. De toda forma, eu vou tentar fazer um exercício, porque eu tenho a minha orientadora do doutorado, professora Ângela, e ela tem uma um texto que eu acho lindo, nada haver como que eu vou falar, mas é porque eu vou usar uma ideia dela. É a ideia nostalgia, não como a lamentação do passado, mas como um sentimento de inadequação, um movimento de catapulta desse espaço e do que você viveu para frente. Então vou usar um pouco da noção de nostalgia desse incômodo atual, do contemporâneo, olhando para trás, jogando para frente. Ela começou a ser gestada nos primeiros inscritos do Silvino Santin e depois nos de Eleonor Kunz, onde eu consigo enxergar? Vai que alguém te enxergue antes, mas onde eu consigo enxergar? É na Educação Física, saúde, alguma coisa do Silvino Santin, ele já falava que a noção do movimento que a intenção do movimento é comunicar, que a área da educação física perde por não saber se expressar por esta dimensão do movimento de forma mais abrangente, e este livro traz a reflexão para este tipo de mudança. E depois pelo Eleonor Kunz que na concepção emancipatória, ele abre a categoria de comunicação, inclusive pegando referência do agir comunicativo do Habermas, para dizer que naquele campo de expressão do sujeito, a comunicação depois desse movimento que é final dos anos 80, início dos anos 90. O Santin o Kunz, o Mauro, o Geovane de Londres e Pires, eles começaram a sedimentar o que hoje, eu acho que é o incômodo, né? O meu momento nostálgico, para o meu incômodo de hoje, para pensar no futuro. Eles trouxeram e sedimentaram o pensamento crítico e reflexivo da Educação Física a 30, 40 anos atrás, para que hoje a educação física seja vista, tanto na área, nos textos acadêmicos, quanto nas políticas públicas, curriculares de ensino da educação física e na educação básica, como linguagem. Não é um exercício, não é um gasto energético, como já foi em outros momentos, formativos, mas é linguagem, é comunicar. E qual é o meu incômodo hoje para eu jogar para frente? Você me pergunta, como é que

	você vê a educação física daqui para frente? É porque eu acho que ainda temos uma visão de comunicação restrita. Enfim, mas é importante dizer que hoje em dia há outros modelos comunicativos, e o modelo comunicativo mais potente hoje em dia, ou mais comum, é o modelo de comunicação em rede, onde eu tenho vários emissores e vários receptores ao mesmo tempo. Primeiro porque a gente acha que é trabalhar com cibercultura, tecnologia é o dispositivo. Eu não tenho meu celular, eu não tenho um tablet, eu não tenho computador, eu posso? Mas não é esse dispositivo, é a lógica que ele opera. Em vez de você dar sua aula você emissor o professor, para o aluno receptor, abra a rede, a do Facebook. Essa horizontalidade que a forma comunicacional que a cibercultura propõe, sem esquecer que não é tão romântico. Existe correlação de força, mas essa é a horizontalidade persegue. E também da multiplicação porque a cultura digital, ela não se dá somente num tipo de linguagem, não é só escrita, é a sonora, e audiovisual, é um imbricamento de linguagens. E também acha que a gente ainda fecha, ou ainda, utiliza mais, como se não quisesse perder uma essência da linguagem corporal. E eu acho que a linguagem corporal é o nosso assento, mas ele não deve perder de vista as outras possibilidades de linguagens que concorrem para o aprendizado do objeto de ensino da Educação Física, que eu chamo de cultura do movimento. Alguns chamam de cultura corporal, outros chamam a escultura corporal de movimento. Mas, fiquem muito à vontade, isso é um debate epistêmico. O que eu quero dizer é que eu penso no futuro muito potente, mas a gente tem que avançar em dois aspectos, “Linguagens” é uma potência, desde que eu produza multimodais (muitos modos de me comunicar), e ao que é o Big mais positivo, a comunicação em rede me propõe, a “conectividade”, a cultura digital, cibercultura me propõe é a quebra de uma hierarquia de fala comunicacional de emissor e receptor e abre a potência do diálogo.
Entrevistado 3	Então, eu penso, que isso já é o futuro, e isso que vivemos agora, é como será um futuro muito tecnológico. E se observarmos que a presença dos aplicativos está muito forte na Educação Física, em alguns intervenções profissionais, não temos como evitar isso. Agora, primeiro nós precisamos formar professores que estejam preparados para esse mundo tecnológico, apropriados integrados a ele, mas ao mesmo tempo, ele precisa também construir um distanciamento desse mundo, e aí é preciso formar professores também críticos, numa perspectiva mais distanciada dessas ferramentas tecnológicas, também. Eu penso que, do mesmo modo que a gente pode ler textos para nos apropriar, cada vez mais da rede, cada vez mais do ciberespaço, da cibercultura, a gente também precisa ler textos de Ailton Krenak, para ver também a necessidade de pensar na natureza, de pensar no cosmo, de pensar o ecossistema, a nossa casa. É como disse Hans Jonas,

	que é um filósofo alemão que propõe uma ética da responsabilidade, uma ética ampliada, não somente pensando entre nós humanos, mas pensando entre nós e a natureza como um todo. E ele vai mais longe, quando diz que, nós somos responsáveis, não só por aquilo que a gente faz, mas por aquilo que a gente deixa de fazer, sabendo que tem que fazer. Então, eu acredito que a formação de professor, do ponto de vista do futuro, no contexto de ciberespaço, é uma formação que deve se voltar para a apropriação desses conhecimentos acerca das novas tecnologias digitais e virtuais, e devemos estar juntos, estarmos perto um do outro, humanamente falando. Mas também, precisamos pensar numa formação distanciada dessas estruturas, para poder ver tudo isso de maneira crítica, a tudo isso que está acontecendo. E de maneira muito especial, é pensar a nossa casa, a terra. Eu orientei uma tese por exemplo, sobre Hundertwasser, que é um artista plástico austríaco, e ele pensa o ser humano a partir de peles. Então, uma das nossas peles é a terra. Então, nós estamos integrados à terra e a terra está integrada nós. Aliás me lembrei agora do filme As aventuras de Pi, então, nós nos conhecemos através da nossa relação com o mundo. Então, eu acho que é isso. Essa formação próxima, de apropriação, de conexão, mas ao mesmo tempo, uma formação distanciada, para poder ver melhor, e fazer críticas, para a gente também não estar dentro dos ciberespaços simplesmente, nos adaptando a ele, sem levar em consideração que ele também, tem que se adaptar às nossas perspectivas.
Entrevistado 4	Sobre o futuro da Educação Física com a cibercultura juntos, olha, eu penso sim Edilson, que as coisas vão se renovando, e que a renovação do departamento, nessa perspectiva, ela também está acontecendo com o tempo. Então, hoje nós temos 4 professores recém-chegados, que também trabalham nessa perspectiva, ou já trabalharam nessa perspectiva. Vejo que é uma questão de tempo, e que isso vá acontecer, e não tem volta. Mas precisamos que a UFPE, como uma das grandes instituições públicas de ensino, que dê incentivo. Mas estamos perdendo espaço, por exemplo, no ensino a distância. A UFPE está muito atrasada no ensino a distância, mas muito mesmo, se comparada a USP, a UNIFESP, que já fazem esses cursos desde 2003 e 2004. Elas já têm cursos de extensão e pós-graduação, que a UFPE não tem. Aliás, tem pouca coisa e a abrangência é pequena. Para o uso das ferramentas da cibercultura isso é preocupante, porque as universidades particulares estão voando nisso. E é super lucrativo, mas a UFPE não entendeu isso ainda, porque deveria ter. Mas, eu acho que tem que ser mais propagados os recursos tecnológicos para os professores, tinha que ser incentivado o uso, constantemente. Talvez ter estúdios para gravação, a gente não vê isso aqui. Eu vejo isso na UNIFESP por exemplo. Como eu faço alguns

	cursos do Coursera, e lá tem uma aba da Unifesp, eu identifiquei que lá, eles tem estúdio de gravação, tem tudo isso que aqui na UFPE, ainda é um sonho. Outro exemplo é a Universidade Federal de Juiz de Fora, que também montou dentro da educação física, um estúdio para o ensino à distância, para ferramentas digitais. Então assim, a gente precisa muito avançar nisso aqui em nossa universidade, e eu acho que se a gente não avançar, ficaremos muito para trás. E isso é um problema, eu vejo como um problema no meu departamento, mesmo que para outros, não seja. Vivemos numa democracia e temos que lidar com a escolha dos grupos, e com as consequências delas.
Entrevistado 5	Tem um autor russo chamado Máximo Gorki, ele no livro chamado minhas Universidades ele diz que o bravo homem russo, aqui eu acho que a gente pode finalizar, é aquele que vive plenamente o real, e o futuro da educação física, com ou sem cibercultura, tem a ver com o quanto ela nos permite compreender e estar de forma humana no real, e eu estou entre aquele professores e professoras que defendem que a educação física tem um lugar no processo de humanização do homem, num lugar importante que vem sendo negado historicamente, mas ela tem esse lugar que ela ocupa, e que pode ser potencializado a partir da cibercultura, com a presença da cibercultura. A cibercultura pode nos permitir, pode nos possibilitar acertar o que de melhor nós produzimos, ainda que contraditoriamente, como disse Humberto Eco, as redes sociais tenham colocado todos os imbecis do mundo a falar, mas acho que é possível de ser filtrado, não é que antes da cibercultura não houvesse imbecis ou idiotas. Mas o futuro da educação física, Edilson, você faz a pergunta considerando a cibercultura, mas o futuro da educação física, do meu ponto de vista, tem haver hoje, com o grau de desenvolvimento da compreensão do seu objetivo, se nós continuarmos restritos a pensar a educação física na relação da saúde, da atividade física e saúde, da melhoria da aptidão física apenas, e portanto, pensar em educação física como um serviço, há um risco enorme de desaparecimento dessa disciplina das escolas, que é o lugar onde a maioria dos jovens e crianças podem ter acesso a ela, um risco que já está acontecendo, porque há duas maneiras dessa disciplina sumir: uma é quando você retira a disciplinas, sumariamente, ainda que você diga que nos itinerários de aprendizagem, os alunos do ensino médio poderão fazer, ou seja a reforma do ensino médio faz uma exclusão sumária, em uma finalização cretina de uma possibilidade de um itinerário, uma possibilidade é quando você retira as disciplinas do currículo. Uma segunda possibilidade é quando você mantém a disciplina no currículo, mas, você retira o conteúdo dela, e quando você vai ver, você acaba realizando o que o Pierre Bourdier lá nos anos 70, chamou de os excluídos, então, eu estou querendo me lembrar da expressão do Bourdier, mas ele fala de você estar na escola e

	não ter acesso ao conhecimento, os excluídos do interior, essa é a expressão do Bourdier. Vejam, o que estão excluídos do interior era uma crítica que o Bourdier fazia ao fato de um número enorme de crianças francesas, estarem entrando na escola, e, portanto, no interior dela, mas estarem sendo excluídas de ensino de qualidade. Que uma professora no Brasil que ela chama Cássia que ela chama isso de inclusão excludente, você inclui porque nós aumentamos o número de matrículas, mas você exclui do acesso ao conhecimento que permite entender a realidade. A educação física está sob esse risco em contribuir para os excluídos no interior. A presença da cibercultura pode, a depender das relações sociais que nós vamos travar dos nossos departamento, ela pode servir para ampliar esse esforço, e portanto essa negação do conteúdo, ela pode servir inclusive para virtualização do direito, mas, ela também pode servir para compreender, mais e melhor, a realidade do nosso tempo, ela pode nos permitir olhar para um futuro promissor de ampliação das relações humanas e dos potenciais humanos por todas as vias onde o contato remoto será apenas uma das possibilidades de nós voltarmos a nos encontrar, e portanto, a cibercultura pode ter um potencial enorme de contribuição com o processo de humanização. Precisamos obviamente estar atrelado a uma concepção de mundo distante da exploração pela exploração, que já está atrelada a uma teoria pedagógica, que busca o processo de humanização, que precisa ser tratada como conhecimento científico sistematizado, precisa ser considerada direito humano inalienável todas as crianças e jovens nesse país precisam ter o direito não apenas, serem um consumista da cibercultura, ela precisam dominá-las como possibilidade de reestruturar e organizar sua vida de forma autodeterminada. Nessa perspectiva, a educação física pode servir bastante, ensinando formas de profissionalização de compreensão de conteúdo, possibilidades de investigação, enfim, um arco de possibilidade no meu ponto de vista enorme, mas eu insisto se a possibilidade é uma realidade intenção e a realidade é uma possibilidade que se efetivou para que isso aconteça tudo depende das relações sociais humanas daqui para frente.
Entrevistado 6	Olha sinceramente essa pergunta não sei se eu consigo te responder não viu Edilson: qual é o futuro da Educação Física, considerando a presença da Cibercultura? Eu acho que, o que a gente pode prever aí, é uma mudança no entendimento desses professores, que antes vinham com tanta resistência, e eu considero os conhecimentos trazidos ela cibercultura como uma estratégia, uma abordagem, uma metodologia. Eu acho que isso é claro, e ainda hoje a gente tem alguns problemas no departamento, por exemplo, o professor ele entende que ele só pode trabalhar com 20 alunos por turma, por quê? Porque ele ainda tem dificuldade de trabalhar com esse modelo remoto, e o

	entendimento da universidade como um todo, é o contrário, que como a gente está trabalhando com esse modelo remoto, a gente pode atender um número muito maior de alunos, que a gente não tinha em relação a limitação da sala de aula presencial. Mas aí é numa visão restrita de que eu venho aqui na frente do computador e dou aula, sem o entendimento de que eu preciso desse contato agora mais ainda com aluno. Por conta da distância, por conta da dificuldade de acesso ao feedback que esse aluno pode te dar, que na verdade nesse modelo remoto, ele quase não te dá, né? E isso acaba prejudicando a compreensão, e o que que acontece? Quando o aluno não está aprendendo, ele acaba desistindo, a gente tem eu acho que ainda não tem, ainda não temos isso em dados oficiais, mas o que a gente conversa com os alunos, eu vou tratar eu vou trancar, eu não estou aprendendo, eu vou trancar. Então, isso é infelizmente a gente ainda não conseguiu superar. Mas, no começo eu achava que os alunos pensavam assim, agora vai ser legal e agora eles tão desesperados para gente voltar à aula presencial, eles brincam e caçoam. Quem diria que eu fosse querer isso, a aula voltar presencial, ao invés de fazer aquela aula deitada na minha cama confortavelmente. Eu quero ir pra UFMA, então nunca imaginava que isso iria acontecer, então aí a gente vê um reflexo daquilo que eles estão sentindo. Mas. eu acho que em relação aos professores eu acho que se abriu aí um leque de possibilidades na própria avaliação. Saímos daquele modelo tradicional, e agora eu faço aula através dos games. As avaliações tiram um pouco daquela carga negativa que toda avaliação traz. Agora, poxa não é um joguinho, vamos tentar ver quais são as possibilidades e a gente ainda está depois de quase 2 anos nessa situação a gente ainda está experimentando. Mas eu acho que são coisas que vão ficar mesmo, e aí eu acho que o futuro vai ser influenciado por essa mudança na forma de ver né, a possibilidade aí, por conta dos professores. Eu acho que ainda demora um pouquinho, para de fato, tudo isso de forma concreta, se efetivar como práticas pedagógicas formais, mas eu acho que já está caminhando nessa direção. Então, mas nessa questão estra atrelado a forma que cada professor pensa essas estratégias pedagógicas, e de como ele irá aplicar no seu cotidiano de sala de aula.
Entrevistado 7	Certo aqui reunindo alguns elementos que eu já expus, mas o futuro da educação física passa pelo como nós vamos superar o desafio de incorporar a cibercultura e os elementos virtuais na nossa prática. Como lidaremos com esses elementos e como esses elementos podem ser benéficos ao invés de lutar contra essa cibercultura, pois ela já chegou e ela e eminente. Negar a cibercultura e remar contra uma maré muito forte. As pessoas estão cada vez mais afinadas com os ambientes virtuais, e as vezes pode parecer à primeira vista, contraditório com o que a gente faz, que é de certa forma um fenômeno

	que a gente estuda é o movimento. As pessoas no momento virtual ficam estáticas, e como vamos lidar com isso? Ah o futuro da educação física na minha opinião, passa pelo como a gente vai lidar realmente com a inserção desses elementos tecnológicos ao invés de negar suas existências. Usá-los como aliados e conscientizar as pessoas da necessidade de se movimentar para um bem-estar, para uma vida melhor, um desenvolvimento no ponto de vista da criança, um desenvolvimento cognitivo melhor, mais pleno é como a gente vai lidar com esses elementos e incorporados ao nosso saber pedagógico. Se nos mantivermos com as mesmas práticas pedagógicas como eram antes, diante desse advento tecnológico tão forte e amplo, o futuro me parece muito obsoleto. Começaremos a não ter espaço, de entrada e com relação aos esportes eletrônicos esportes, cada vez mais institucionalizados, mais presentes no cotidiano dos jovens e reunindo mais adeptos. Se conseguirmos realmente incorporar esses elementos, e usar de maneira positiva isso pode trazer uma perspectiva muito diferente. Eu acredito que até o próprio ser humano e a evolução tecnológica caminha nesse sentido, cada vez mais as tecnologias virtuais são interativas, cada vez mais elas requerem a nossa participação de uma maneira diferente. Porque começar a ser entediante, você ter é ficar uma posição por muito tempo, já vemos iniciativas, por exemplo, de jogos que você precisa sair para ir determinado lugar, encontrar um objetivo por exemplo. Isso muda muito a perspectiva de que o eletrônico, o cibernético, o virtual é estático. Que usam movimento ali para interação do usuário com o tecnológico é um são exemplos disso também. Então são iniciativas que não saem nem da nossa área. Realmente a área de tecnologia que acaba enxergando isso é diferente e tem aceitação, por quê, como o ser humano acaba precisando disso, e o ser humano é muito complexo, tem pessoas diferentes, e teremos gente que não vai gostar de se mexer, mas tem gente que precisa, que gosta, que quer e se eu propor isso, ele não vai aderir, então acho que passa por aí. A gente consegue lidar melhor com essas tecnologias incorporadas sem negá-las, não né? Porque realmente se remar contra eu acho que é impossível. É um fenômeno cultural que vai além das nossas capacidades, e a gente precisa na verdade incorporar e lidar cada vez melhor com essa realidade.
Entrevistado 8	O futuro é porque eu coloquei aí já em outras questão, o futuro é que eu acredito que a educação física ela vai modificar, isso falando da formação do professor. No ensino superior sim, no ensino médio, no ensino básico eu acredito que a Educação Física não vai ter nenhuma mudança, e ensino superior, eu acredito que vai ser híbrido. Levando em consideração que os conteúdos teóricos poderão ser ministrados virtualmente e os conteúdos práticos presencialmente, assim eu sou contra a educação física no ensino

	básico a educação física e de conteúdo de sala de aula. Considero que nossos alunos, os nossos adolescentes, as nossas crianças elas precisam de movimento, eu acho que a tecnologia principalmente o celular, o smartphone está aumentando o sedentarismo dessas crianças. Eu sou contra, já falei aqui para os meus alunos, que as nossas aqui na educação física tanto no ensino básico, tanto na escola pública quanto na escola privada geralmente são duas aulas uma é a teoria na sala de aula prática na quadra, ou na quadra no campo qualquer lugar que se possa ter movimento eu sou contra, e acho que pela questão mesmo de uma necessidade. Nós estamos com crianças aí tendo que morrendo de infartos que não existia isso. Nós estamos com crianças, a maioria que estão obesas e o número de crianças e adolescentes obesos está quase no percentual dos adultos, crianças com hipertensão, com diabetes, com adolescentes com diabetes e por quê? Porque estão mais sedentárias do que os seus pais, os seus avós? Penso que nós temos que praticar Educação Física no ensino básico é praticar mesmo pela necessidade do cotidiano. As nossas crianças são muito sedentárias. Mas no ensino superior eu acredito que irá mudar nesse sentido que nós vamos ter isso vai permanecer. Vai permanecer o conteúdo virtual, teórico e as práticas presenciais.
Entrevistado 9	Então, eu percebo que nós teríamos que construir outras referências, outras estruturas para que pudéssemos atuar, por exemplo, num curso a distância de Educação Física. A universidade mesmo ela vai começar a oferecer um curso para os professores em julho novamente. O que aconteceu na UFC? Quando deflagrou a quarentena, os professores tiveram autonomia, então alguns suspenderam as aula e outros de imediato começaram remotos. Começamos ao remoto mapeando quem estava a gente deu aula de março a junho em julho foi decretado duplicação do semestre para não prejudicar então enquanto a gente estava dando aula os quatro meses e deu o primeiro semestre de 2020:os cursos ninguém estava dando nada. Teve tempo de estudar, planejar exatamente. Planejar e estudar e nós como coletivo está em volta aquilo que você falou até de se existem grandes conflitos ou não. Todo mundo foi unânime. Não vamos seguir. É importante que a gente prossiga. A gente fez essas reuniões de trocas, os desafios e foi dado assim ó, cada um faz na dimensão que se sente confortável. Se o professor não quiser usar esse recurso ele não usa, se o professor quiser o outro, mas eu estou fazendo isso, eu fiz aquilo, eu construí dessa forma, a gente compartilhou. Penso que a questão é na realidade atual da gente ter que estar 100%, não é? É virtualizado há desvantagens porque a gente tem um alto índice de exclusão digital que interfere, no acompanhamento coletivo dos alunos. Eu percebo uma outra coisa que a cultura da sincronia de uma forma que não é mais efetiva que é assim alunos que estão sobrepondo. A hora da troca e eles

	percebem isso Que a troca é importante para fazer a pergunta hora importante. Então é aí quando a gente faz a primeira partilha, eu percebi o seguinte, que existem professores que ainda entendem que precisam manter uma verticalidade. Se precisamos redesenhar, por exemplo, o curso para ter ações mais virtuais, de outros recursos, de outras capacitações mais específicas, e aconteceu de lembrar dos alunos que entraram na universidade, mas não entraram por causa da pandemia. Muitos que ainda continuaram morando no interior e nunca vieram à capital, e teve um dia na pandemia que eu fui pra UFC e aí eu fui com o meu esposo eu falei para ele vai gravando e aí eu fiz o caminho inteiro como se a pessoa chegasse na universidade E aí eu vi que estávamos então vocês vão entrar no UFC comigo hoje. Passei esse vídeo, e foi muito marcante aqueles que já tinham visto e que nunca tinham visto terem a dimensão. Então se a gente puder fazer ver, fazer sentir, fazer criar, temos mais possibilidade de potencializar as vantagens, e favorecer uma outra maneira de entendermos isso.

FONTE: O autor (2022)

As respostas as últimas questões foram as seguintes:

O **E1** considera que o futuro da Educação Física em se utilizando dos conhecimento proporcionados pela cibercultura, estará atrelado a uma mudança paradigmática do conceito de “movimento humano”, por ser ele a base para a produção do conhecimento na área. Considera que uma das mudanças que ocorrerá com o profissional de Educação Física no futuro, é um aprimoramento de sua “intervenção profissional”, que para o entrevistado, está centrado no “diagnóstico, prescrição e acompanhamento” as atividades propostas no seu plano de trabalho, seja como professor numa escola, seja como personal training. Destaca que já existem atendimentos online em vários tipos de serviços, e dá o exemplo da “telemedicina”, e considera que num futuro próximo, isso também será adotado por muitos profissionais de Educação Física. Esclarece que isso pode economizar tempo e potencializar a ação profissional, e esta prática já ocorre atualmente na áreas, e considera este um caminho sem volta na profissionalização em Educação Física. Ele diz:

> Física é uma ciência que trabalha com o movimento humano, onde a gente utiliza o movimento humano para gerar mais saúde, não é? Usamos o movimento ou para prevenção ou para cura ou como remédio. na educação física, a gente utiliza o movimento humano na ação do profissional, e com ela, esse profissional aprende a fazer diagnóstico, prescrição e acompanhamento, eu também posso eu faço isso online, e muito mais fácil. Então eu tenho acesso ao meu aluno de forma de forma rápida e cômoda. Por outro lado, o profissional de educação Física ainda precisa sair e passar uns quarenta minutos na casa de um cliente, na casa de outro para prestar

> um serviço de personal. É muita perda de tempo. Eu posso fazer isso, o a maior parte disso, de forma online. Assim como temos hoje a telemedicina, não é? Também hoje nós já temos até na educação física, software em formato de aplicativos, que gerenciam atividade física. Então, nós temos que ensinar o aluno a explorar essa modalidade, esse modelo de negócio, que me parece não ter volta. Esse modelo de negócio para educação física, assim como quase todas as áreas da saúde, eles não têm volta. Nós vamos ter que formar profissionais que seja mais capaz de fazer ações virtuais, mas, explicando que a ação virtual do profissional de educação física é avaliação, prescrição, acompanhamento (**E1** – Quadro síntese 10).

O **E2** considera a pergunta muito subjetiva, mas considera que que a visão que temos das coisas possível no futuro, se dá na experiência atual de cada um. Este entrevistado também traz a dimensão do "movimento" para inicialmente refletir sobre o futuro da área. Faz isso resgatando as reflexões do prof. Silvino Santin sobre a noção do "movimento" na Educação Física, e que para este autor "a intenção do movimento é 'comunicar'", e que o prof. Elenor Kunz aprofundou a partir do agir comunicativo de Habermas, sedimentando o pensamento crítico-reflexivo para dizer que a Educação Física trabalha com linguagens. Afirma que o modelo comunicativo mais potente hoje é o da "comunicação em rede", com seu emissores e receptores em tempo real, se utilizando da multiplicidade de linguagens trazidas pela cibercultura (escrita, sonora, audiovisual, digital, virtual e virtual ampliada), e que o futuro da Educação Física passa pela superação de alguns paradigmas da linguagem, e ampliar esse cultura corporal a través das novas tecnologias digitais pela "conectividade":

> Uma pergunta acerca do futuro é muito subjetiva. Porém, a sua visão, né, mediante da sua experiência, qual futuro próximo, um futuro equidistante, mas é aquilo que se evidencia, mediante a nossa concretude, a nossa realidade, a nossa contemporaneidade do futuro Educação Física, com a presença da cibercultura. Então vou usar um pouco da noção de nostalgia desse incômodo atual, do contemporâneo, olhando para trás, jogando para frente, e resgatar alguma coisa do Silvino Santin, ele já falava que a noção do movimento que a intenção do movimento é comunicar, que a área da educação física perde por não saber se expressar por esta dimensão do movimento de forma mais abrangente E depois pelo Eleonor Kunz que na concepção emancipatória, ele abre a categoria de comunicação, inclusive pegando referência do agir comunicativo do Habermas, para dizer que naquele campo de expressão do sujeito, a comunicação começaram a sedimentar o que hoje, eu acho, que é o incômodo para pensar no futuro (**E2** – Quadro síntese 10).

Vale ressaltar que o **E2** já havia feito referência a nova BNCC, que colocou a Educação Física no campo das linguagens no Educação Fundamental, e essa mudança nesse *ethos* pedagógico da Educação Física na Educação Básica, sinalizava possíveis mudanças paradigmáticas no horizonte, e dizendo para as IFES

formadores dos futuros professores da área, que mudanças na formação superior precisariam ocorrer num futuro breve. Finaliza dizendo:

> E eu acho que a linguagem corporal é o nosso assento, mas ele não deve perder de vista as outras possibilidades de linguagens que concorrem para o aprendizado do objeto de ensino da Educação Física, que eu chamo de cultura do movimento. Alguns chamam de cultura corporal, outros chamam a escultura corporal de movimento. Mas, fiquem muito à vontade, isso é um debate epistêmico. O que eu quero dizer é que eu penso no futuro muito potente, mas a gente tem que avançar em dois aspectos, “Linguagens” é uma potência, desde que eu produza multimodais (muitos modos de me comunicar), e ao que é o Big mais positivo, a comunicação em rede me propõe, a “conectividade”, a cultura digital, cibercultura me propõe é a quebra de uma hierarquia de fala comunicacional de emissor e receptor e abre a potência do diálogo (**E2** – Quadro síntese 10).

O **E3** considera que já estamos vivendo o futuro com as novas tecnologias, e o que deveríamos esperar são os aprimoramento do que já temos de recursos disponibilizados pela cibercultura. Destaca que precisamos agora é forma novos professores para absorver esse mundo tecnológico com um senso crítico firme, para criar um “distanciamento” inteligente das ferramentas por ele ofertada, pois não há como evitá-lo em nenhuma formação humana. Diz que os todos nós, independente da área de formação que atuemos, precisamos ter uma “ética da responsabilidade” para lidarmos com todas as mudanças que nos exige a sociedade cibercultural:

> Então, eu penso, que isso já é o futuro, e isso que vivemos agora, é como será um futuro muito tecnológico. E se observarmos que a presença dos aplicativo está muito forte na Educação Física, em alguns intervenções profissionais, não temos como evitar isso. Agora, primeiro nós precisamos formar professores que estejam preparados para esse mundo tecnológico, apropriados integrados a ele, mas ao mesmo tempo, ele precisa também construir um distanciamento desse mundo, e aí é preciso formar professores também críticos, numa perspectiva mais distanciada dessas ferramentas tecnológicas, também. É como disse Hans Jonas, que é um filósofo alemão que propõe uma ética da responsabilidade, uma ética ampliada, não somente pensando entre nós humanos, mas pensando entre nós e a natureza como um todo. E ele vai mais longe, quando diz que, nós somos responsáveis, não só por aquilo que a gente faz, mas por aquilo que a gente deixa de fazer, sabendo que tem que fazer. Então, eu acredito que a formação de professor, do ponto de vista do futuro, no contexto de ciberespaço, é uma formação que deve se voltar para a apropriação desses conhecimentos acerca das novas tecnologias digitais e virtuais, e devemos estar juntos, estarmos perto um do outro, humanamente falando (**E3** – Quadro síntese 10).

O **E4** também acredita que este futuro de certa forma já está acontecendo, quando vê que em seu departamento, os novos professores recém-concursados já trazem estas experiência com as tecnologias, e começam seus trabalhos docentes utilizando estas ferramentas tecnológicas, e que é um caminho sem volta. Destaca que é preciso aprimorar os conhecimento e o uso do ensino em EAD, em relação a

outras IES federais do país, para possibilitar mais um tipo de formação para quem se interessar. Alerta para a necessidade de investir no aprimoramento dos conhecimentos de muitos professores do curso que ainda estão muito distantes das tecnologias educacionais, para garantir uma melhor formação para os alunos do curso.

E assim afirma:

> Sobre o futuro da Educação Física com a cibercultura juntos, olha, eu penso sim Edilson, que as coisas vão se renovando, e que a renovação do departamento, nessa perspectiva, ela também está acontecendo com o tempo. Então, hoje nós temos 4 professores recém-chegados, que também trabalham nessa perspectiva, ou já trabalharam nessa perspectiva. Vejo que é uma questão de tempo, e que isso vá acontecer, e não tem volta. Mas estamos perdendo espaço, por exemplo, no ensino a distância. A UFPE está muito atrasada no ensino a distância, mas muito mesmo, se comparada a USP, a UNIFESP, que já fazem esses cursos desde 2003 e 2004. Eu acho que tem que ser mais propagados os recursos tecnológicos para os professores, tinha que ser incentivado o uso, constantemente. Então assim, a gente precisa muito avançar nisso aqui em nossa universidade, e eu acho que se a gente não avançar, ficaremos muito para trás. E isso é um problema, eu vejo como um problema no meu departamento, mesmo que para outros, não seja. Vivemos numa democracia e temos que lidar com a escolha dos grupos, e com as consequências delas (**E3** – Quadro síntese 10).

O **E5** inicia sua resposta colocando que este possível futuro tem a ver com o quanto ela, a Educação Física nos permite “compreender” e “estar” de forma humana no real, e para isso é preciso ser um educador que defenda o “lugar no processo de humanização do homem” neste mundo contemporâneo através da cibercultura, também. Ele afirma que a cibercultura nos possibilitará acertar mais e produzirmos melhor que já fazemos. Acredita que o futuro da Educação Física com a presença da cibercultura terá uma relação com o “grau de desenvolvimento da compreensão do seu objetivo”, o que exigirá dos professores da áreas mudanças paradigmáticas acerca dos conhecimentos sobre saúde, da atividade física, da aptidão física, dentre outros. Ou seja, considera este um tempo de mudanças profundas no cerne da Educação Física, como ocorreu a quase 50 anos atrás. Ressalta que a cibercultura contribuirá para ampliarmos nossos olhares sobre a realidade atual e enxergarmos novas possibilidades.

Assim diz:

> O futuro da educação física, com ou sem cibercultura, tem a ver com o quanto ela nos permite compreender e estar de forma humana no real, e eu estou entre aquele professores e professoras que defendem que a educação física tem um lugar no processo de humanização do homem, num lugar importante

> que vem sendo negado historicamente, mas ela tem esse lugar que ela ocupa, e que pode ser potencializado a partir da cibercultura, com a presença da cibercultura. A cibercultura pode nos permitir, pode nos possibilitar acertar o que de melhor nós produzimos. Mas o futuro da educação física, do meu ponto de vista, tem a ver hoje, com o grau de desenvolvimento da compreensão do seu objetivo, se nós continuarmos restritos a pensar a educação física na relação da saúde, da atividade física e saúde, da melhoria da aptidão física apenas, e, portanto, pensar em educação física como um serviço, há um risco enorme de desaparecimento dessa disciplina das escolas, que é o lugar onde a maioria dos jovens e crianças podem ter acesso a ela. A presença da cibercultura pode, a depender das relações sociais que nós vamos travar dos nossos departamento, ela pode servir para ampliar esse esforço, e portanto essa negação do conteúdo, ela pode servir inclusive para virtualização do direito, mas, ela também pode servir para compreender, mais e melhor, a realidade do nosso tempo, ela pode nos permitir olhar para um futuro promissor de ampliação das relações humanas e dos potenciais humanos por todas as vias onde o contato remoto será apenas uma das possibilidades de nós voltarmos a nos encontrar, e portanto, a cibercultura pode ter um potencial enorme de contribuição com o processo de humanização. Precisamos obviamente estar atrelado a uma concepção de mundo distante da exploração pela exploração, que já está atrelada a uma teoria pedagógica, que busca o processo de humanização (**E5** – Quadro síntese).

O **E6** inicia as suas resposta para esta questão dizendo que a primeira coisa que acredita ser importante acontecer é a mudança na postura negacionista dos professores do seu departamento por sobre as tecnologias. Não será possível implementar mudanças significativas no curso, visando a melhoria na formação dos futuros professores e profissionais, se continuarem com estas posturas. Diz que o fato da pandemia da COVID-19 ter forçado uma aproximação com as tecnologias educacionais, isso não fez com que estas resistências ao uso delas deixassem de existir no curso. Tem clareza de que esta realidade é um caminho sem volta, e a cibercultura deverá contribuir para o aprimorada visão tradicional da área. Ela diz:

> Eu acho que, o que a gente pode prever aí, é uma mudança no entendimento desses professores, que antes vinham com tanta resistência, e eu considero os conhecimentos trazidos ela cibercultura como uma estratégia, uma abordagem, uma metodologia. Eu acho que isso é claro, e ainda hoje a gente tem alguns problemas no departamento. Mas. eu acho que em relação aos professores eu acho que se abriu aí um leque de possibilidades na própria avaliação. Saímos daquele modelo tradicional, e agora eu faço aula através dos games. As avaliações tiram um pouco daquela carga negativa que toda avaliação traz. são coisas que vão ficar mesmo, e aí eu acho que o futuro vai ser influenciado por essa mudança na forma de ver né, a possibilidade aí, por conta dos professores. Eu acho que ainda demora um pouquinho, para de fato, tudo isso de forma concreta, se efetivar como práticas pedagógicas formais, mas eu acho que já está caminhando nessa direção. Então, mas nessa questão estra atrelado a forma que cada professor pensa essas estratégias pedagógicas, e de como ele irá aplicar no seu cotidiano de sala de aula (**E5** – Quadro síntese).

O **E7** sobre esta questão deixa claro que a cibercultura já é uma realidade, e ao invés das pessoas lutarem contra ela, deveriam se associar a ela. Afirma que "Negar a cibercultura e remar contra uma maré muito forte", e que este realidade tecnológica arrastará todos os setores da sociedade atual. Diz que é necessário usar estes conhecimentos com muita consciência das responsabilidades e de maneira positiva, pois ele nos ajudará a rever nossos conhecimentos pedagógicos. Entende que a cibercultura é um fenômeno cultural que vai além de nossa capacidade de entendê-la por completo nesse momento da história humana, e que a dimensão do virtual será um dos desafios que a Educação Física terá de discutir profundamente. Assim ele arremata:

> Como lidaremos com esses elementos e como esses elementos podem ser benéficos ao invés de lutar contra essa cibercultura, pois ela já chegou e ela e eminente. Negar a cibercultura e remar contra uma maré muito forte. As pessoas estão cada vez mais afinadas com os ambientes virtuais, e as vezes pode parecer à primeira vista, contraditório com o que a gente faz, que é de certa forma um fenômeno que a gente estuda é o movimento. o futuro da educação física na minha opinião, passa pelo como a gente vai lidar realmente com a inserção desses elementos tecnológicos ao invés de negar suas existências. Usá-los como aliados e conscientizar as pessoas da necessidade de se movimentar para um bem-estar, para uma vida melhor, um desenvolvimento no ponto de vista da criança, um desenvolvimento cognitivo melhor, mais pleno é como a gente vai lidar com esses elementos e incorporados ao nosso saber pedagógico. Eu acredito que até o próprio ser humano e a evolução tecnológica caminha nesse sentido, cada vez mais as tecnologias virtuais são interativas, cada vez mais elas requerem a nossa participação de uma maneira diferente. É um fenômeno cultural que vai além das nossas capacidades, e a gente precisa na verdade incorporar e lidar cada vez melhor com essa realidade (**E7** – Quadro síntese 10).

O **E8** afirma que as mudanças produzidas pela cibercultura só ocorrerão no ensino superior, na formação dos professore, mas não ocorrerá na Educação Básica. Acredita que o ensino virtual ainda ocorrerá de forma híbrida por algum tempo, para depois se tornar uma proposta oficial. Se coloca contrário ao processo de virtualização na educação básica, pelos índices de sedentarismo e obesidade entre crianças e jovens, onde a Educação Física é a única opção de experimentar atividades corporais diversas na escola. E se estas práticas forem virtualizadas, será uma perda muito grande na visão dele.

> O futuro é porque eu coloquei aí já em outras questão, o futuro é que eu acredito que a educação física ela vai modificar, isso falando da formação do professor. No ensino superior sim, no ensino médio, no ensino básico eu acredito que a Educação Física não vai ter nenhuma mudança, e ensino superior, eu acredito que vai ser híbrido. Levando em consideração que os conteúdos teóricos poderão ser ministrados virtualmente e os conteúdos

> práticos presencialmente, assim eu sou contra a educação física no ensino básico a educação física e de conteúdo de sala de aula. Considero que nossos alunos, os nossos adolescentes, as nossas crianças elas precisam de movimento, eu acho que a tecnologia principalmente o celular, o smartphone está aumentando o sedentarismo dessas crianças. Eu sou contra. Nós estamos com crianças, a maioria que estão obesas e o número de crianças e adolescentes obesos está quase no percentual dos adultos, crianças com hipertensão, com diabetes, com adolescentes com diabetes e por quê? Porque estão mais sedentárias do que os seus pais, os seus avós? Penso que nós temos que praticar Educação Física no ensino básico é praticar mesmo pela necessidade do cotidiano. Mas no ensino superior eu acredito que irá mudar nesse sentido que nós vamos ter isso vai permanecer. Vai permanecer o conteúdo virtual, teórico e as práticas presenciais (**E8** – Quadro síntese 10).

O **E9** começa sua resposta afirmando que os professores de Educação Física no Ensino Superior precisam construir novas referências pedagógicas para poderem lidar com as inovações tecnológicas. Diz que houve um trabalho intenso na IES para lidar com a pandemia, oferecendo cursos de aprimoramento para os professores, pois se anunciava o isolamento social. Mas, mesmo assim, muitos não se programaram para o momento que ocorreu como previsto pelos especialistas. Destaca que a exclusão digital é um dos problemas a ser superado na realidade brasileira. É perceptível que ela evitou falar de um futuro para a Educação Física, e deixou nas entrelinha o que ela achava dessa questão.

Ela diz:

> Então, eu percebo que nós teríamos que construir outras referências, outras estruturas para que pudéssemos atuar, por exemplo, num curso a distância de Educação Física. A universidade mesmo ela vai começar a oferecer um curso para os professores em julho novamente. O que aconteceu na UFC? Quando deflagrou a quarentena, os professores tiveram autonomia, então alguns suspenderam as aula e outros de imediato começaram remotos. Se o professor não quiser usar esse recurso ele não usa, se o professor quiser o outro, mas eu estou fazendo isso, eu fiz aquilo, eu construí dessa forma, a gente compartilhou. Então é aí quando a gente faz a primeira partilha, eu percebi o seguinte, que existem professores que ainda entendem que precisam manter uma verticalidade. Penso que a questão é na realidade atual da gente ter que estar 100%, não é? É virtualizado há desvantagens porque a gente tem um alto índice de exclusão digital que interfere, no acompanhamento coletivo dos alunos (**E9** – Quadro síntese 10).

É importante destacar que a unanimidade dos entrevistados considera extremamente importante tratar da reformulação dos cursos de Educação Física, considerando a presença das novas tecnologias da informação, da comunicação na formação dos futuros professores e profissionais da área. Basicamente todos consideraram que se não houver um olhar mais atento na reformulação dos currículos futuros para esta realidade da utilização das NTICs, e não integrá-las nas formações

e discussões nas IFES do Nordeste, seja através de uma disciplina única com um perfil específico para tratar das novas tecnologias da informação e da comunicação aplicadas à educação física, ou até mesmo de forma transversal, perpassando várias outras disciplinas em que o tema possa ser tratado, certamente estarão comprometendo a formação dos acadêmicos.

Não há mais como desconsiderar que as NTICs vieram para ficar. E como já ocorre em outras áreas do conhecimento, onde a presença das ferramentas tecnológicas já são constantemente utilizada na formação dos profissionais, os da Educação Física precisam urgentemente, também, considerar esses novos horizontes para as suas formações, porque essas novas tecnologias serão as ferramentas utilizadas em suas intervenções profissionais, em quaisquer lugares onde eles estiverem.

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS: O Paradigma Tecnológico-Digital como principal desafios para a Educação Física no Século XXI

> *O ideário faunístico da tecnociência contemporânea se expande pelo tecido social atingindo as áreas mais diversas e turvando muitas definições que outrora pareciam claras.*
>
> Paula Sibília

Antes de adentramos na apresentação final da síntese dos dados coletados nas entrevistas com os professores, e mesmo que tenhamos construído considerações acerca das categorias criadas para a tese, no início ou no final de cada um dos quadros sínteses, elaborados com os dados empíricos encontrados na pesquisa, consideramos importante fazermos algumas considerações acerca daquilo que acreditamos ser uma crises paradigmática, o que está ocorrendo nos cursos de Educação Física das IFES da Região Nordeste do Brasil, com relação a presença das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). E ela é, possivelmente, reflexo de uma crise maior, que hora ocorre na sociedade contemporânea, com relação às tecnologias também, devido as alterações que elas estão causando nos padrões de convivência social, cultural, político e econômico, potencializando assim, um novo modo de desenvolvimento para convivência humana no tecnocapitalismo do século XXI.

Estes novos padrões convivências social potencializados pelas novas tecnologias, também são percebidos nos ambientes educacionais, e estão provocando discussões e embates teóricos importantes sobre como elas, as novas tecnologias, deverão fazer parte dos processos de ensino-aprendizagem, e quais os potenciais didático-pedagógicos que elas apresentam. Ao tratar das mediação tecnológica nas práticas didático-pedagógicas, Oliveira (2021), nos diz que:

> No novo modo de desenvolvimento, a fonte de produtividade encontra-se na tecnologia da informação, ou seja, na geração de conhecimentos, de processamento de informação e de comunicação de símbolos. A rigor, conhecimentos e informação são fundamentais em todos os modos de desenvolvimento. No entanto, no novo modo de desenvolvimento, o diferencial é o fato de a principal fonte de produtividade ser a ação de conhecimentos sobre os próprios conhecimentos. A partir daí, pode-se dizer que este é um modo de desenvolvimento informacional, constituído por um novo paradigma tecnológico (p. 104). (Grifos nossos).

E a autora ainda destaca que estas mudanças ocorrem potencializadas pelo processo de transmutação do sistema capitalista mundial, que persistes e se manter no centro da ordem mundial, deixando para trás a lógica Fordista, ocorrida entre as décadas de 1940 a 1980, onde as forças produtivas giravam em torno da Automobilística, das armas, da aeronáutica, dos bens de consumo duráveis, da petroquímica, e criando era Tecnocientífica a partir de 1980, onde os bens produzidos são computadores, produtos eletrônicos, software, telecomunicações, novos materiais, e principalmente serviços de informação. Ela nos diz que:

> Esse novo paradigma tecnológico é apropriado para as relações capitalistas de produção baseadas: na globalização, no trabalho e na empresa voltados para a flexibilidade; na política destinada ao processamento instantâneo de novos valores e humores públicos; em uma organização social que lida com a superação do tempo e do espaço de lugares, e com a reorganização das relações de poder e de interações entre identidades culturais[...]. as novas tecnologias da informação, no designado capitalismo informacional, estão integrando o mundo em redes globais de instrumentalidade, gerando as comunidades virtuais, no espaço de fluxos. No entanto, em um mundo de fluxos globais de riqueza, poder e imagens, há a tendência da construção da ação social e de políticas em torno de identidades primárias, enraizadas no tempo e no espaço de lugares. Nesse sentido, surgem novos sujeitos e novas identidades, pelas quais os atores sociais se reconhecem, com base em atributos culturais inter-relacionados, que prevalecem sobre outras fontes de significado e experiência. Presencia-se, assim, uma oposição fundamental entre o instrumentalismo universal abstrato e as identidades particularistas, historicamente enraizadas, ligadas, por exemplo, a raças, etnias, crenças, nações. Nos estudos sobre as interdeterminações tecnológicas nas práticas didático-pedagógicas, importa que haja espaços para as discussões das relações entre ser e rede (OLIVEIRA, 2021, p. 104-105). (Grifos nossos).

Estamos vendo o confronto entre o mundo analógico, o lugar onde as relações humanas ocorrem diretamente, sem a intermediação de ferramentas tecnológicos, com o mundo digital, o lugar onde é impossível as relações humanas ocorrerem sem que haja um artefato tecnológico intermediando essa comunicação, realizando assim, as chamadas “conexões em rede” no ciberespaço.

Castells (2003) afirma que esta rede de conexões “é um conjunto de ‘nós interconectados’. A formação de redes é uma prática humana muito antiga, mas as redes ganharam vida nova em nosso tempo transformando-se em redes de informação energizadas pela Internet” (p. 07). E essas novas formas de convivência social de “nós interconectados” através das redes de comunicação potencializadas no ciberespaço, estão se tornando “o lugar de existir” para uma grande parcela da população mundial, mesmo em países muito pobres, onde quase não existem os recursos mais básicos para a subsistência humana, como água e alimentos.

Esta possibilidade de pessoas vivenciarem as “conexões em rede” é a realidade construída pelo tecnocapitalismo, a mais nova faceta do capitalismo global, emergido na década de 90, e idealizado pelas grandes potências econômicas mundiais (Alemanha, Canadá, Estados Unidos, França, Itália, Japão e Reino Unido), que usaram como estratégia para estabelecer este “novo ordenamento mundial”, a popularização do computador pessoal e da Internet, ferramentas que antes eram restritas às corporações militares, mas que logo foram sendo *in*-corporadas pela população em geral[70], para gerar, em nossa compreensão, uma nova categoria antropológica de ser humano: o *Homo Conectadus.* Este seria um tipo híbrido de ser humano da sociedade digital em rede entre o “*homo ciberneticus”* de Norbert Wiener, o “*homo eletronicus”* de Marshal McLuhan e o “*homo digitalis*” de Byung-Chul Han.

Então, o “*conectar-se*” será a regra geral do tecnocapitalismo, a condição central para existir na era digital, sejam as pessoas nativas digitais ou não, e o “*estar conectado*” é o discurso estabelecido, forte e determinante, que se ouve em todos os lugares e meios de comunicação da sociedade em rede, desde a década de 90, quando basicamente os computadores e a internet já faziam parte do cotidiano social e cultural das pessoas em grande parte do mundo, e em particularmente, nos países mais desenvolvidos.

Os apelos discursivos para o “*conectar-se*” intensificou-se no início do século XXI, onde se propaga que é preciso estar em “*interconexão*” constante com uma “inteligência coletiva”[71], com as “comunidades virtuais”, que são as formas de sociabilidade adotadas entre as pessoas na contemporaneidade. Agora orienta-se que as pessoas devem *construir* e *compartilhar* o conhecimento produzido através de um “saber-fluxo”, que surge a parir dos compartilhamentos das inteligências coletivas, potencializadas pelas ferramentas tecnológicas. Para Sfaz (1999), para que isto ocorra, existe o que ele denomina de uma “tetralogia” em curso no contexto da era digital, da sociedade da cibercultura, que são a *rede*, o *paradoxo,* a *simulação* e a *interação,* e toda a construção teórica e argumentativa no entorno das tecnologias, se dará considerando essas quatro dimensões, que terá como centro o ‘ser humano’, que na visão do autor “se perdeu em sua origem ontológica”, e que agora é prometido à

[70] Cf. Castells, 2001.
[71] Cf. Lévy, 2003.

ele que “as tecnologias o farão *reencontrar-se* consigo mesmo, e quase que numa “perspectiva orbital, esses elementos aparecem, circunscrevendo o ser humano”.

Mas Castells (2006) acredita que “a tecnologia não é somente as máquinas, mas também a tecnologia social e organizativa”, pois tudo “funciona em fluxos” nas mudanças estruturais da sociedade, e precisamos refletir compreender como a sociedade da informação e da comunicação absorve esses fluxos constantes e suas modificações. O autor acredita que a “informação” é o ingrediente-chave da nova organização social para os próximos séculos, e as redes serão sempre o local dos fluxos dessas informações. Ou seja, é o ciberespaço concretizado em toda a sua potência, que será a forma de organização de todas as dimensões sociais da vida humana, e que sem ela, estaremos distanciados do convívio real da sociedade em rede, que existe e se relaciona no ciberespaço.

Quando acessamos as obras literárias de ficção científica, não há como não reconhecer que é em “Neuromancer” de Gibson[72], que aparece cunhada pela primeira vez a palavra “ciberespaço” como sendo o lugar de conexões entre os humanos, lugar de experimentação de coisas impossíveis no mundo tangível, num grau quase que ilimitado, onde as regras são, na maioria das vezes, determinadas por àqueles que vivenciam o lugar virtual. Porém, algo precisa ser destacado neste “ciberespaço” idealizado na obra de Gibson, que é o fato de que, no “ciberespaço do Neuromancer”, os humanos lá existindo, não deveriam misturar as duas vivências, às do mundo real com a do mundo virtual. A regra geral era vivenciar de forma separada o ciberespaço, sem trazer elementos do cotidiano do mundo real para dentro do mundo virtual, criando uma vida única, dentro desse ciberespaço. Porém, não é o que ocorre na realidade concreta do mundo contemporâneo com a realidade virtual. Os postulados de uma obra de ficção científica da década de 80, que antes eram apenas *lugares* e *personagens fictícios*, personificaram-se nos dias de hoje, concretamente, enquanto um lugar “real” no mundo virtual, onde pessoas reais passam uma boa parte de suas vidas conectados, “existindo” na virtualidade do ciberespaço, e abdicando do mundo real.

Mas Agre (1999) faz uma observação sobre esta questão, quando nos diz que:

---

[72] Cf. A obra “Neuromancer” de 1984 e a primeira das três obras de ficção científica de Willian Gibson que compõe a “Trilogia do Sprawl”, que foi seguida de “Count Zero” de 1986 e “Mona Lisa Overdrive” de 1988.

> À medida que a Internet amadurece e se integra ao mundo institucional ao seu redor, fica cada vez mais claro que a ficção científica nos deserdou. Embora a computação em rede já fosse familiar para muitos acadêmicos e militares por vários anos, ela foi adotada pela cultura popular no contexto da mania da realidade virtual cujo texto canônico foi o Neuromancer de Gibson (1984). Embora o Neuromancer fosse convincente, como um mito, como uma previsão, era bastante retrógrado. Gibson definiu o ciberespaço como um espaço separado do mundo corpóreo - uma alucinação. Mas a Internet não está se distanciando do mundo, mas, ao contrário, está cada vez mais inserida nele (p. 3).

Esta é a sociedade tecnológica contemporânea como nós à conhecemos, onde um grupo significativo de pessoas, começaram a criar com as tecnologias digitais, relações cotidianas de dependência profunda, como um *mutualismo simbiótico virtual*, que poderíamos chamar de uma *cibersimbiose*, nesta relação entre o humano+tecnológico+virtual, como ocorre em qualquer associação a longo prazo entre dois organismos de espécies diferentes, que tende a ser esta relação benéfica para ambos os envolvidos, ou não.

Porém, haveremos de convir que, o grau de dependência em relação as tecnologias em muitos casos, apresenta-se até mesmo como transtornos de personalidade dependente, caracterizando assim, o indício de vícios comportamentais, relacionado ao uso indiscriminado e compulsivo de tecnologias, como por exemplo é o “Distúrbio de Games” (*Gaming disorder*), que é a nomenclatura adotada pela Organização Mundial da Saúde (OMS) para classificar esse uso excessivo dos jogos eletrônicos como doença mental, ao adicioná-lo na atualização de 2018 da Classificação Internacional de Doenças (CID-11), e que começará a ter validade a partir de 2022.

De acordo com Vladimir Poznyak, responsável pelo Departamento de Saúde Mental e Abuso de Substâncias da OMS, em declarações à *New Scientist* ainda em 2017, afirmou que:

> A possibilidade de que os videogames causem transtornos patológicos (ou mesmo viciem), foi um assunto longamente discutido e este seria o primeiro passo firme que se dá nessa direção, que, sem dúvida, causará uma grande controvérsia no âmbito científico pelas dúvidas – e rechaço – que esta classificação provoca.[73]

---

[73] Cf. JAVIER SALAS – EL PAÍS – “OMS reconhece o transtorno por videogame como problema mental” - Entrevista realizada com Vladimir Poznyak, do Departamento de Saúde Mental e Abuso de Substâncias da OMS, em 21 de dezembro de 2017. Disponível: https://brasil.elpais.com/brasil/2017/12/21/actualidad/1513852127_232573.html#:~:text=Este%20transtorno%20se%20caracteriza%20por,mau%20uso%20dos%20jogos%20digitais

Ele ressalta que esta situação requer a atenção de todos àqueles que estejam, direta ou indiretamente, envolvidos com as tecnologias diversas no cotidiano social. E sobre esta realidade, a pergunta que fazemos é: quem não está?

Também nesta mesma entrevista em 2017, a Professora e pesquisadora Helena Matute, Catedrática de Psicologia Experimental e diretora do Laboratório de Psicologia Experimental da Universidade de Deusto, em Bilbao/Espanha, já afirmava à época que era "preciso distinguir o que são vícios e o que é uso problemático, por exemplo, se causa danos a você ou a terceiros com essa conduta", explica ela, referindo-se a nova classificação dada aos jogos digitais. Ela lembra que também o vício em jogo com apostas já havia sido incluído na 5ª edição do Manual Diagnóstico e Estatístico dos Transtornos Mentais (DSM)[74] da Psiquiatria em 2013, porém, na concepção dela ainda "era preciso mais investigação sobre esses outros problemas, como o dos jogos com várias pessoas na Internet, por exemplo", afirma.

Ainda sobre dados do ano de 2017, mais de 2 bilhões de pessoas fizeram uso frequente de jogos eletrônicos, sendo 205 milhões deles latino-americanos. Entretanto, diferentes estudos apontam que apenas cerca de 3% dos jogadores podem ser considerados viciados. Mas como diferenciar, então, uma preferência saudável pelo hobby de um distúrbio, como nos pede a professora Helena Matute?

Para tentarmos identificar um parâmetro que diferencie um uso do outro nos utilizamos dos esclarecimentos da psiquiatra Júlia Machado Khoury, pesquisadora do Centro Regional de Referência em Drogas (CRR) da Faculdade de Medicina da UFMG[75], onde ela afirma que "mesmo que a dependência não seja provocada por uso de estruturas químicas, como no caso das drogas, o modo como ela, a dependência do jogo, afeta o indivíduo é similar" e que "Da mesma maneira que um dependente químico precisa usar uma dose cada vez maior para atingir o mesmo prazer, desenvolvendo o que chamamos de tolerância, acontece com os dependentes de

---

[74] Cf. **Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais** (título no Brasil) é um manual para profissionais da área da saúde mental que lista diferentes categorias de transtornos mentais e critérios para diagnosticá-los, de acordo com a Associação Americana de Psiquiatria (American Psychiatric Association - APA). Disponível: http://www.niip.com.br/wp-content/uploads/2018/06/Manual-Diagnosico-e-Estatistico-de-Transtornos-Mentais-DSM-5-1-pdf

[75] Cf. Alexandro Bueno - **Vício em games será considerado transtorno de saúde mental** – Faculdade de Medicina da UFMG, 2020. Disponível: https://www.medicina.ufmg.br/vicio-em-games-sera-considerado-transtorno-de-saude-mental/#:~:text=A%20partir%20de%202022%2C%20o,por%20profissionais%20de%20sa%C3%BAde%20mental .

jogos ou tecnologia", esclarece ela. Em si tratando dos jogos, "a tolerância leva o indivíduo a passar intervalos de tempo cada vez mais longos jogando".

Como podemos observar pelas informações anteriormente apresentadas, a imersão profunda na internet, através das novas tecnologias está cada vez mais intensa, causando mudanças comportamentais profundas na vida das pessoas. Castells (2003) dirá: "*Quem* e *o que* está conectado e desconectado ao longo do tempo constitui característica fundamental de nossas sociedades", pois para ele:

> A elasticidade da Internet a torna particularmente suscetível a intensificar as tendências contraditórias presentes em nosso mundo. Nem utopia nem distopia, a Internet é a expressão de nós mesmos através de um código de comunicação específico, que devemos compreender se quisermos mudar nossa realidade (p. 12).

O que era a "*Galáxia de Gutenberg*" cunhada por MacLuhan para identificar a chegada da imprensa no ocidente do século XV, transformou-se na "*Galáxia da Internet*" cunhada por Castells, para identificar o mundo da comunicação em rede no século XXI, e agora com uma influência literalmente global. Então, os autores supracitados trazem elementos para refletirmos sobre os grandes paradoxos da sociedade da comunicação e da informação, sobre as contradições que existem nesta sociedade tecnoglobalizada do século XXI, que concentrou como nunca, as riquezas nos países detentores das grandes corporações tecnológicas, altamente territorialistas e ultranacionalistas, mas produziram e disseminaram a narrativa da "aldeia global", do discursos globalizante da homogeneização de culturas, hábitos e sociabilidades, de um mundo sem fronteiras, onde o compartilhamento de informações através das *infovias* é necessário, para que não haja barreiras sociais, econômicas e culturais.

O paradoxo é que todas estas informações foram, e ainda estão sendo armazenadas e concentradas, por grandes empresas privadas (Microsoft, Aplle, Google, Facebook) financiadas por governos imperialistas como o dos EUA, por exemplo, que nas duas últimas décadas do século XX, utilizou bilhões de dólares do seu orçamento governamental, para financiar projetos de gerenciamento, armazenamento e controle de todas estas informações cedidas livremente pelos internautas de todo o mundo.

Percebamos que esta é a realidade da sociedade neste início do século XXI, onde as pessoas têm uma relação profunda com as novas tecnologias

comunicacionais digitais, mesmo que não compreendam os porquês dessa dependência, e o que está por trás delas. Esta “convivência” com as novas tecnologias foi pensada para ser assim pelo capitalismo convalescente do final do século XX, que trabalhou intensamente nas duas últimas décadas desse século, para se reordenar e reconfigura-se enquanto sistema político dominante, e continuarem tendo o poder hegemônico para movimentar as peças no tabuleiro do xadrez do poder econômico, político e cultural mundial, e ditar as novas regras de controle social, quando ele, o próprio capitalismo, percebeu que precisava redefinir caminhos, traças novas metas, para se manter o controlador total do novo milénio que estava chegando.

Adentrar o século XXI usando as vestes das novas tecnologias da informação e da comunicação, foi uma das condições que o capitalismo impôs a si próprio, enquanto sistema econômico e político, pois, essa era a única condição para que ele continuasse sendo o sistema político dominante e hegemônico, num mundo que estava entrando em mudanças paradigmáticas profundas sobre a ordem mundial vigente.

A lógica central do capitalismo sempre foi transformar tudo em mercadoria, e essa lógica não deixou de ser regra para ele na Era Digital. Os *dados*, as *informações* passaram a ser a ser a mercadoria mais cobiçada do tecnocapitalismo do século XXI, e com eles sob seu controle, a sociedade contemporânea tecnológica passa a sonhas os sonhos da nova ordem mundial dos tecnocapitalista: a uniformização da sociedade através globalização tecnológica.

Diante desta realidade quase que totalmente consolidada e controlada pelo poder das *Big Techs* do tecnocapitalismo, o segundo passo, agora, e fazer com que, o maior número de pessoas estejam *conectadas* ao ciberespaço. Com a criação dos espaços virtuais de conivência (redes sociais diversas, por exemplo) como sendo esse novo *lócus* para a sociabilidade humana, agora o *espaço* e o *tempo* passaram a ser redimensionados na sociedade tecnológica do século XXI, por serem as dimensões determinantes para o controle das pessoas, das suas corporeidades, dos seus desejos, sentimentos e sonhos.

A era digital, a era das tecnologias, será apresentada pelo tecnocapitalismo como uma realidade absoluta, inevitável, como um caminho sem volta para as sociedades vindouras, e fundamentará essa nova realidade no discurso do “messianismo tecnológico”, como sendo a salvação da humanidade, e será ela, a tecnologia, a ferramenta que resolverá todos os problemas humanos, sejam eles

materiais, emocionais ou espirituais. É essa estrutura discursiva do *futurismo tecnológico*, do *virtualismo*, que veremos ser divulgado intensamente nos mais variados setores da sociedade, inclusive nos espaços educacionais, que proporcionará as mudanças estruturais que hoje vemos acontecer aos nosso redor.

Precisamos compreender que estes processos têm suas origens na lógica do *Espaço Absoluto* cartesiano que nasce o mundo moderno positivista, que direcionou a existência humana até a chegada da lógica do *Espaço Relativo* de Einstein, que questionará as bases epistêmicas existentes sobre *tempo* e *espaço,* que por sua vez, será questionada pela lógica do *Espaço Relacional* de Harvey, até chegarmos nas discussões pós-modernas sobre a sociedade tecnológica.

É neste mundo com suas ambiguidades e complexidades do "*unificado-dividido*", "*uniformizado-diverso*", "*desencantado-reencantado*", "*real-virtual*"[76] a partir do pensamento de Marc Augé (1998), quando nos fala de um "*não-lugar*", como sendo "àquele lugar de transição entre um tempo que termina e outro que começa", entre "um acontecimento realizado e outro se realizar", que a sociedade da comunicação e da informação oferecerá o "*espaço virtual*" das redes, para a sociedade contemporânea existir, construir e compartilhar conhecimentos. Para ele, o termo "*espaço*" em si mesmo, é muito mais abstrato que "*lugar*", pois ele se aplica a diferentes situações (p. 77), a exemplo: "espaço aéreo" para determinar uma atmosfera entre duas aeronaves, "espaço da semana", para definir uma temporalidade, "espaço da moda" para definir um acontecimento cultural (p. 78), dentre outras aplicações.

Augé define o *lugar* "com um espaço fortemente simbolizado, ou seja, é um espaço no qual podemos ler, em parte ou em sua totalidade, a identidade dos que o ocupam, as relações que os mantêm e a história que compartilham" (p. 107). "A falta de discussão do significado de *lugar*, gera o *não-lugar*" (p. 1009).

Por isso, Augé defende o "*lugar*" como prioridade para nossa existência, porque "O 'lugar' se completa pela fala, a troca alusiva de algumas senhas, na convivência e na intimidade cumplice dos locutores" (p. 73), e completa afirmando que "Se um 'lugar' pode se definir como identitário, relacional e histórico, um "espaço" não terá essas atribuições" (p. 74).

---

[76] Cf. Augé, 1994.

A dimensão do “espaço virtual” talvez seja mais uma dessas contradições do mundo contemporâneo tecnológico do tecnocapitalismo, que oferece as pessoas um espaço dentro de programas de software (de videojogos educacionais, empresariais, de gestão, de banco de dados etc.) para que elas possam conviver conectando-se constantemente com inúmeras outras pessoas, como se este lugar fosse tangível, concreto, o lugar mais verdadeiro e seguro para as relações humanas acontecerem.

Estes são os paradoxos e paradigmas da realidade da sociedade da informação e da comunicação digital que a Educação Física, enquanto áreas do conhecimento, deverá conviver, e possivelmente, integrar-se. É da realidade paradoxal do século XXI, entre o *real* e o *virtual*, que vêm os acadêmicos atuais que estão matriculados nos cursos de Educação Físicas da IFES da Região Nordeste (o que não é exclusividade destes, claro), e os novos que virão. É com essa realidade da *virtualização das práticas corporais* cotidianas que terão de lidar nos seus espaços de intervenção pedagógica e profissional, desde o cliente da academia que um dançarino de *Just Danc*, até o aluno do Ensino Médio, que é uma ciberatleta de E-Sports que compete no *League of Legends,* ou é um praticante dos *Exergames*. É com as novas modalidades esportivas virtuais, com essas novas vivências corporais virtualizadas que possivelmente terão de trabalhar. É com a nova massa de pessoas que consomem e vivenciam as mais diversas ferramentas tecnológicas, que terão de lidar. Essa nova massa de pessoas que constroem novas corporeidade, novas estéticas, que dão novas plasticidades aos seus corpos através das tecnologias está cada vez mais presente no cotidiano social, e muitos deles optam por cursar a Educação Física no Ensino Superior, e precisarão ter acesso a estes conhecimentos em suas formações.

Como programar possibilidades acadêmicas para jovens universitários promissores que adentram os diversos cursos de Educação Física em várias universidades do Nordeste do país, visando o aprimoramento intelectual e técnico, se utilizando das novas tecnologias, mídias educacionais e sociais, ofertando a partir de propostas curriculares atualizadas, que considerem a reconfiguração dos “tempos” e “espaços” pedagógicos, garantindo uma formação mais sintonizada com as exigências do mundo tecnológico? Estas e outras questões surgem diante desses desafios impostos pela sociedade da informação e da comunicação digital para a Educação de forma geral, como também para a Educação Física.

Estamos vivendo novos tempos e novas relações se estabelecem. As máquinas poderosas e avançadas que constituíram a pujança e as engrenagens do funcionamento da sociedade industrial do século XX, foram substituídas pelas estruturas tecnológicas dos *circuitos eletrônicos*, do *bits*, da *fibra óptica* e do *hipertexto* para adentrarem no século XXI. Neste século das tecnociência, as *infovias* são as estradas em que se trafega, o *ciberespaço* o lugar que se habita, e os *algoritmos* a moeda de negociação no tecnocapitalismo. Estas são algumas das realidades que já fazem parte da vida do ser humano no século que é a porte de entrada para a vida no mais novo regime político da humanidade: a *Cibercracia*.

Precisamos considerar que, no momento em que se encontra o atual estágio de desenvolvimentos das tecnologias e suas aplicabilidade no cotidianos social e cultural em escala global, salvaguardando todas as contradições atreladas a elas, nos pareceu inoportuno evidenciarmos nesta pesquisa, as contradição acerca dessa produção humana decorrente do século XX, que adentrou o século XXI como uma carga grande de responsabilidade “salvacionista” das problemáticas humanas.

Precisamos ter uma atenção acerca do confronto epistêmicos, teóricos e ético que se estabeleceram com a presença e a utilização constante das novas tecnologias no cotidiano social. Tecnologias essas que eram evidenciado apenas em produções literárias de ficção científica, inclusive nas adaptações destas para a cinematografia, e que agora, são realidades concretas, e ocupam as discussões acadêmicas e os noticiários em vários em partes do mundo. Os embates acalorados acerca de temas como “Ser Humano X Androide” ou “Inteligência Humana X Inteligência Artificial”, tornaram-se constantes pautas de discussão em diversos lugares, com se uma coisa estivesse em flagrante contradição a outra, ou como se uma só pudesse existir em detrimento da outra.

A *rivalidade* que se quer atribuir entre estas duas realidades, o humano e as tecnologias, é incompreensível do ponto de vista das própria história da evolução humana, pois, é inconcebível a história dos humanos enquanto espécie, sem a presença de tecnologias. O ser humana sempre criou tecnologias para auxiliá-lo na sua trajetória evolutiva, e esta foi uma das razões que o fez evoluir frente à todas as outras espécies existentes na terra, desde o domínio do fogo e a confecção das primeiras ferramentas em pedra no Paleolítico, a utilização do vido a 4.000 a.C pelos egípcios, à criação da roda cerda de 3.500 anos a.C na Mesopotâmia, à jornada metalúrgica conhecida como Era do Bronze a 3.300 anos a.C no Oriente Médio. A

criação da pólvora na China do século IX durante a dinastia Tang, até a concretização das mais avançadas façanhas nas ciências médicas, biológicas e farmacológicas, na astronomia, na matemática e na física, levou a humanidade a chegar na eletrônica, na cibernética e na nanotecnologia dos dias atuais.

Estas foram etapas evolução da humanidade, saindo da condição mítica até chegar à materialidade das formas, que a mente humana foi elaborando no transcorrer de milênios de existência, e a etapa em que ela se encontra neste momento histórico, com a utilização das Tecnologias da Informação e da Comunicação, é mais um estágio evolutivo da humanidade.

Não foi o nosso intuito nessa pesquisa desenvolver, exclusivamente, um embate teórico acerca das questões que tratem da relação humana com as novas tecnologias informacionais e digitais, mesmo que este tenha sido uma vertente que permeou a construção teórica dela. Porém, procuramos esclarecer algumas situações concretas da realidade, envolvendo a formação de professores e profissionais de Educação Física, em instituições de Ensino Superior, que parecia-nos descolada das realidades tecnológicas contemporâneas

Quando definimos estudar a presença da cibercultura nos cursos de Educação Física das IFES da Região Nordeste do Brasil, partimos inicialmente da hipótese de que havia um distanciamento significativo dessas instituições em relação à ela enquanto um fenômeno concreto, o que possivelmente se evidenciava, mediante um olhar superficial da realidades das mesmas, pelo fato de que a maioria sessas instituições de ensino não se utilizarem, por exemplo, de diversas ferramentas tecnológicas educacionais digitais, para auxiliar na formação dos professores e profissionais da área, e o que de certa maneira, foi corroborado pela dados empíricos coletados nas entrevistas com os professores nas 9 IFES na Região Nordeste pesquisadas, onde tem cursos de graduação em Educação Física.

Seguindo as reflexões que estamos desenvolvendo aqui, vamos resgatar qual foi nosso plano de traduzir as ideias para a composição da tese a partir dos objetivos específicos que definimos que fora inicialmente buscar analisar a percepção de docentes acerca da cibercultura nos cursos de Educação Física das IFES da Região Nordeste; Identificar de que maneira se evidencia a presença da cibercultura nos cursos de Educação Física em IFES da região Nordeste; Identificar a utilização de ferramentas tecnológicas educativas, na formação dos alunos de Educação Física das IFES da Região Nordeste; Descrever (eventuais) impactos da presença da

cibercultura enquanto conteúdo de formação nos cursos de Educação Física nas IFES da Região Nordeste; Localizar a produção acadêmica referente cibercultura e Educação Física no Ensino, na Pesquisa, na Extensão e na Inovação da IFES da Região Nordeste.

Em relação as questões curriculares, o presente estudo revelou, através dos dados coletados com os entrevistados, que a na maioria das IFES não há disciplinas que tratem das questões relacionadas à cibercultura, as novas tecnologias educacionais e mídias digitais, sejam elas obrigatórias ou optativas, e estas ausências, por exemplo, forma um conjunto de empecilhos à uma formação mais dinâmica, ampla e atrelada ao que há de mais inovador dos adventos tecnológicos, e que poderiam ser aplicados na Educação Física.

Pensar numa formação em nível superior onde ferramentas como as Tecnológicas Educacionais Digitais ainda são bastante escassas, nos leva a crer que, o que está sendo proposto como reformulação para o aprimoramento dos conhecimentos para a Educação Básica, a partir da BNCC, por exemplo, de forma geral, está visando melhorias na qualidade do ensino e na aprendizagem com o suporte da novas tecnologias, ainda não é uma prioridade colocada como meta nos cursos de Educação Físicas das IFES da Região Nordeste.

Obviamente considera-se que os dados sobre a aplicação e utilização das TEDs não escolas brasileiras ainda é um projeto de larga escala que está em vias de implementação em todo país, mas a proposta já pautadas dentro do PNE e no orçamento do FUNDEBE, por exemplo, como também as ações diretas do MEC, autorizando a implementação de laboratórios informatizados para o desenvolvimento da mecatrônica nas escolas públicas da Educação Básica em vários Estados do país. O estudo também possibilitou observarmos as questões pertinentes ao Ensino, a Pesquisa, a Extensão e a Inovação nas as IFES pesquisadas, e das 9 instituições apenas 3 delas desenvolviam atividades nestas dimensões, atrelando em suas ações os conhecimentos acerca da cibercultura, comunicação e mídias digitais, e suas possibilidades de aplicações na Educação Física. Isso deixa claro que há uma carência de conhecimentos e discussões acerca desses conhecimentos e dessas ferramentas tecnológicas na formação dos profissionais da área.

Em virtude disso, há uma baixíssima produção científica com essas temáticas desenvolvidas pelas IFES na Região Nordeste, o que às deixa bem atrás na vanguarda da produção desses conhecimentos nestes campos, e consequentemente,

do aprimoramento pedagógico e tecnocientífico dos professores e profissionais da área. Isso também acarreta dificuldades para o desenvolvimento da própria Educação Física enquanto um campo do conhecimento no país, já que a formação oferecidas aos acadêmicos nestas instituições não estão desenvolvendo um pensamento sistemático e crítico acerca da presença e utilização das novas tecnologias na própria Educação Física e em outros campos do conhecimento e nos setores da sociedade em geral.

Sobre a questão da virtualização das práticas corporais, a pesquisa mostrou que quase nenhum dos professores entrevistados diz conhecer qualquer atividade sendo desenvolvidas em suas instituições, seja no Ensino, na Pesquisa ou na Extensão, sobre temas como a cibercultura, novas tecnologias educacionais ou mídia e comunicação, mesmo que eles reconheçam ser uma realidade a presença dos jogos eletrônicos, do Exergames, dos campeonatos mundiais de esportes virtuais, da existência de profissionais denominados de ciberatleta, dentre outras realidades envolvendo estas temáticas com a Educação Física.

Os dados também deixam claro que há uma preocupação concreta dos professores entrevistados com relação a cibercultura, e a tudo que está atrelado a ela, o que não significa dizer que também seja uma preocupação da grande maioria dos professores dessas IFES, como deixaram claro os entrevistados. Na compreensão da maioria deles, há um distanciamento significativo da maioria dos professores destas IFES em relação as novas tecnologias, ou por falta de conhecimento, ou por considerá-las intrusas e ameaçadoras ao futuro dos professores e de seus postos de trabalho, ou simplesmente por negação de sua importância pedagógica para o aprimoramento e avanços na Educação Física.

Os entrevistados consideram que os ganhos para a Educação Física com a utilização das novas tecnologias digitais da informação e comunicação são indiscutíveis, pois, ampliarão as possibilidades pedagógicas, otimizarão os tempo e espaços pedagógicos, o que possivelmente necessitará da ampliação de propostas metodológicas para lidar com essas novas dimensões. Sem a utilização dessas novas ferramentas tecnopedagógicas.

Consideramos também que as consequências desse distanciamento impactariam consideravelmente na qualidade da formação desses professores e profissionais da área, gerando assim um comprometimento e uma fragilizadas na formação profissional desses sujeitos, o que para nós caracterizar-se-ia como uma

forma de “exclusão digital” dentro da própria formação superior. E esta hipótese se apresenta claramente como sendo uma realidade nas falas dos professores entrevistados ao relatarem a enorme dificuldade que foi conseguirem realizar as aulas em formato remoto virtual síncrono, durante a pandemia da COVID-19, fato que se apresentou ainda mais crítico, porque desnudou, tanto a “exclusão digital” que já existia na realidade cotidiana dos acadêmicos das EFES, provocada pelas realidades socioeconômicas de cada um, quanto a “exclusão digital” dentro das próprias IFES, provocada escassez, quase que total, de recursos tecnológicos para realizarem as atividades acadêmicas.

As desigualdades socioeconômicas diversas que estão presentes na sociedade brasileira, também se apresenta em relação ao acesso às novas tecnologias, estejam elas incorporadas em ferramentas de uso doméstico, profissional e pessoal, como também em ferramentas educacionais que garantam uma melhor qualidade no ensino e na formação dos alunos brasileiros, desde a Educação básica até o Ensino Superior. Com a chegada da pandemia essas desigualdades, que de certa forma, já eram presentes no cotidiano social do nosso país, tornaram-se mais evidentes e não puderam mais ser ignoradas por nenhum setor da sociedade neste momento.

Está evidente quando vemos que as escolas brasileiras, desde a educação básica até o ensino superior, não tinham estrutura tecnológica para manterem as atividades educacionais regulares no momento em que a pandemia exigiu um distanciamento social. O número de crianças e jovens brasileiras que tiveram sua educação prejudicada durante a pandemia, principalmente as oriundas das camadas mais pobres da população, é enorme, e a elas não foi sequer garantida a continuidade regular das aulas no sistema remoto.

As escolas também não tinham infraestrutura que pudessem dar suporte para a continuidade das aulas no modelo remoto, deixando assim, um número significativo de crianças e jovens sem as atividades educacionais regulares. E por mais que houvesse um esforço da parte de muitos educadores em todos os lugares do país, para tentar sanar as perdas educacionais, tudo isso não foi suficiente para suprir as perdas educacionais reais.

Em se tratando das universidades, a problemática não foi tão diferente da educação básica, mesmo levando-se em consideração que a população universitária brasileira, de certa forma, tem mais acesso a recursos tecnológicos como os celulares

e computadores e internet, não garantiu que eles também tivesse suas aulas comprometidas. Os dados apresentados por algumas instituições não-governamentais que lidam com educação deixou claros que, a maior parte da população universitária no país, ainda é compostas de pessoas oriundas das classes das classes B e C, e que também não dispõem de recursos tecnológicos mais avançados.

O fato da presença da pandemia da COVID-19 ter desnudado essas realidades da carência de recursos tecnológicos no âmbito educacional da maioria dos estudantes brasileiros, não gerou uma reação imediata dos órgãos públicos, dos poderes estabelecidos, desde a esfera municipal até a federal, para sanar de forma emergencial, essa problemática. E quando nos reportamos aos dados apresentados em pesquisas a partir de recortes regionais, é neste momento que as desigualdades se vivenciam de forma mais profunda, quando vemos os impactos gerados na educação pela pandemia da COVID-19 nos Estados da Região Norte e Nordeste do Brasil, na comparação com as outras regiões do país, principalmente Sudeste e Sul, onde está concentra a maior riqueza de toda a nação.

Tentar sanar essa carência tecnológica no num país com as dimensões continentais como o Brasil é certamente um exercício hercúleo, quando se trata de garantir politicamente recursos orçamentários equacionar o problema, até porque essa realidade já era conhecida dos órgãos governamentais. Esta realidade da exclusão digital já vinha sendo tratada pelo MEC, e quando acessamos os documentos do próprio Ministério, à exemplo do Plano Nacional de Educação (PNE), nos itens em que trata das questões voltadas para o melhoramento, ampliação e aprimoramento dos recursos tecnológicos na educação em todo o país, vemos que estas metas, dentre as que foram propostas PNE, são as que menos conseguiu avançar nas últimas 2 edições do plano.

Precisamos considerar que a problemática perpassa questões políticas, sociais e econômicas, mas também são da esfera orçamentária, de planejamento, e estão atreladas também dimensão de projeto de país, de nação, e de definirmos sobre qual é a educação que se quer para o país, quais são os projetos políticos pensados para os próximos anos para a educação, considerando que muitos países da própria América do sul, já avançaram significativamente em alguns aspectos das dimensões tecnológicos, e quando comparados ao Brasil, deram saltos significativamente qualitativos. Em contrapartida, o Brasil ainda está preocupado, por exemplo, em

garantir água potável nos banheiros das suas escolas, garantir que nas salas tenham uma lousas, garantir que não faltem professores para ministrar aulas.

Precisamos urgentemente aprofundar essas questões enquanto educadores e pesquisadores, refletir sobre estas realidades tão desiguais e injustas. Precisamos buscar alternativas a curto, médio e longo prazo, para sanarmos esses déficits educacionais relacionados a utilização das novas tecnologias na educação Brasileira. Precisamos saber quais os profissionais que nós queremos formar nas instituições de ensino superior, com quais perfis para intervir com que níveis intelectuais e científicos no mercado de trabalho do cibercapitalismo, por exemplo, da sociedade em rede, onde aqueles que detém o acesso as ferramentas tecnológicas mais aprimoradas e avançadas.

REFERÊNCIAS

AUGÉ, Marc. **Não-Lugares:** introdução a uma antropologia da supermodernidade. Trad. De Maria Lúcia Pereira – Campinas, SP: Papirus, 1994.

_____. **Sobremodernidade:** do mundo tecnológico de hoje ao desafio do amanhã. In: MORAES, D. Sociedade midiatizada. Rio de Janeiro: Manuad, 2006, p. 99-17.
AGRE, Philip E. Vida após o ciberespaço. **Revisão AST**. Vol. 18, n. 2/3. Associação Europeia para o Estudo da Ciência e Tecnologia. págs. 3–5. 1999.

ANDRADE, Luiz Adolfo de Paiva. Jogos de realidade alternativa. Cibercultura, Espaço e (trans)Mídia. Universidade Federal da Bahia, Biblioteca Central Reitor Macedo Costa, Salvador- BA, 2012.

ALVES, Lynn Rosalina Gama. Game over: jogos eletrônicos e violência. Universidade Federal da Bahia, Biblioteca Anísio Teixeira da Faced-UFBA, Salvador - BA, 2004.
ANDIFES. V Pesquisa Nacional de Perfil Socioeconômico e Cultural dos (as) Graduandos (as) das IFES – 2018. Disponível: https://www.andifes.org.br/wp-content/uploads/2019/05/V-Pesquisa-Nacional-de-Perfil-Socioeconomico-e-Cultural-dos-as-Graduandos-as-das-IFES-2018.pdf Acesso: 18 jan. 2022.
ARANA, Maria Virginia Moraes de. Jogos eletrônicos e geração digital: um discurso da cotidianidade. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Biblioteca PUC/SP, SÃO PAULO - SP, 2004.

ARAUJO, Bruno Medeiros Roldão de. O corpo na dimensão das relações tecnológicas: uma análise dos jogos eletrônicos e do telespetáculo esportivo. UNIVERSIDADE DE PERNAMBUCO, Biblioteca Depositária, Recife -PE, 2017.

ARAÚJO, Bruno Medeiros Roldão de et al. Virtualização esportiva e os novos paradigmas para o movimento humano. **Motriz:** Revista de Educação Física [online]. 2011, v. 17, n. 4 [Acessado 14 janeiro 2022], pp. 600-609. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1980-65742011000400004>. Epub 17 Jan 2012. ISSN 1980-6574. https://doi.org/10.1590/S1980-65742011000400004.

BALL, Stephen J. **Educação Global S.A. Novas redes políticas e o imaginário neoliberal**. São Paulo: UEPG, 2014.

BARACHO, Ana Flávia de Oliveira; GRIPP, Fernando Joaquim; LIMA, Márcio Roberto de. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte,** Porto Alegre, v. 34, n. 1, p. 111-126, Mar. 2012. Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32892012000100009&lng=en&nrm=iso>. Access on 04 Mar. 2021. https://doi.org/10.1590/S0101-32892012000100009.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo.** Tradução de Luís Antero Reto. São Paulo: Edições 70, 2011.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. [Lisboa]: Relógio D'Água, 1991.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2001.

BETTI, Mauro. Educação Física: dessemelhança e identidade com o esporte e o jogo. **Informativo Apef**, n. 6, p. 10-12, n. 7. P. 1-10, 1983.

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

BOURDIEU, Pierre; CHAMBOREDON, Jean-Claude; PASSERON, Jean-Claude. **O Ofício de Sociólogo:** metodologia da pesquisa na sociologia. Vozes, 2004.

BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. São Paulo: Bertrand do Brasil, 1989.

BRACHT, Valter. **Sociologia crítica do esporte:** uma introdução. São Paulo: UNIJUÍ, 2011.

BRAGA, S. B.; SANTOS, T. F. A. M. dos. A permanência dos estudantes no ensino superior em tempos de pandemia: uma análise a partir das ações de assistência estudantil da Universidade Federal do Pará. **Revista Educação e Políticas em Debate**, [S. l.], v. 10, n. 3, p. 1090–1106, 2021. DOI: 10.14393/REPOD-v10n3a2021-62374. Disponível em: https://seer.ufu.br/index.php/revistaeducaopoliticas/article/view/62374 Acesso em: 18 jan. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf

BRASIL. Decreto nº 70.185, de 23 de fevereiro de 1972 - Programa Nacional de Teleducação (PRONTEL). Disponível: https://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/1970-1979/decreto-70185-23-fevereiro-1972-418659-publicacaooriginal-1-pe.html#:~:text=Disp%C3%B5e%20sobre%20o%20Programa%20Nacional,PRONTEL)%20e%20d%C3%A1%20outras%20provid%C3%AAncias. Acesso: mai. 2021.

BRASIL. Decreto Nº 3.294, de 15 de dezembro de 1999 - Programa Sociedade da Informação. Disponível: https://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/1999/decreto-3294-15-dezembro-1999-370605-publicacaooriginal-1-pe.html#:~:text=Institui%20o%20Programa%20Sociedade%20da%20Informa%C3%A7%C3%A3o%20e%20d%C3%A1%20outras%20provid%C3%AAncias.&text=1%C2%BA%20Fica%20institu%C3%ADdo%20o%20Programa,em%20benef%C3%ADcio%20da%20sociedade%20brasileira Acesso: mai. 2021

BAUMAN, Zygmunt. Modernidade Líquida. 1.ed. Rio de Janeiro: J. Zahar Ed., 2001.

BAUDRILARD, Jean. Simulacros e Simulação. Lisboa: Relógio D´água, 1991

BIANCHINI, Roberto Cezar. Uma arquitetura BDI para comportamentos interativos de agentes em jogos computacionais. Universidade de São Paulo, Biblioteca Depositária, São Paulo - SP, 2005.

BONILLA, Maria Helena Silveira; PRETTO, Nelson De Luca (Org.). **Inclusão digital:** polêmica contemporânea / - Salvador: EDUFBA, 2011.

BOTELHO, Louise Lira Roedel; CUNHA, Cristiano Castro de Almeida; MACEDO, Marcelo. O MÉTODO DA REVISÃO INTEGRATIVA NOS ESTUDOS RGANIZACIONAIS. **Gestão e Sociedade,** Belo Horizonte, v. 5, n. 11, p.121-136, ago. 2011.

BRITO, Rovilson Robbi**. Cibercultura:** sob o olhar dos estudos culturais. São Paulo: Paulinas, 2009 (Coleção pastoral da comunicação: teoria e prática. Série Comunicação e cultura).

BRUYNE, P. de et al. **Dinâmica da Pesquisa em Ciências Sociais**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1991.
BUZZI, Arcângelo R. **A identidade humana:** modos de realização. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

CAMARGO, Brigido Vizeu. ALCESTE: Um programa informático de análise quantitativa de dados textuais. In. MOREIRA, A. S. P.; CAMARGO, B. V.; JESUÍNO, J. C.; NÓBREGA, S. M. (Eds.) **Perspectivas teórico-metodológicas em representações sociais** (pp. 511-539). João Pessoa: Editora da UFPB. 2005.

CAMARGO, Brigido Vizeu; JUSTO, Ana Maria. **IRAMUTEQ:** um software gratuito para análise de dados textuais. Temas psicol., Ribeirão Preto, v. 21, n. 2, p. 513-518, dez. 2013. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-389X2013000200016&lng=pt&nrm=iso . Acessos em 04 dez. 2021 http://dx.doi.org/10.9788/TP2013.2-16

CAMPOS, Maria C. S. de S. **Educação:** agentes formais e informais. São Paulo: EPU, 1985.

CAMPOS, D. C. de. A análise de conteúdo na pesquisa qualitativa. In: BAPTISTA, M. N.; CAMPOS, D. C. Metodologias de pesquisa em ciências: análise qualitativa e quantitativa. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2016. cap. 23, p. 322-344.

CASTELLANI FILHO, Lino. **Educação física no Brasil:** a história que não se conta. 15. ed. Campinas, SP: Papirus, 2008.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 7. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2003

CENDÓN, Beatriz Valadares, RIBEIRO, Natália Ameno, CHAVES, Consuelo Juncew. Pesquisas de Survey: análise das reações dos respondentes. **Inf. & Soc.: Est.**, João Pessoa, v.24, n.3, p. 29-48, set./dez. 2014. Disponível em: https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/ies/article/view/19963/12693 Acesso em 21.fev.2021

CERVO, A. L.; BERVIAN, P. A. **Metodologia científica**. São Paulo: Prentice Hall, 2002.

CETIC.BR. Pesquisa Sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos domicílios brasileiros - TIC Domicílios 2020. Disponível:

https://www.cetic.br/pt/publicacao/resumo-executivo-pesquisa-sobre-o-uso-das-tecnologias-de-informacao-e-comunicacao-nos-domicilios-brasileiros-tic-domicilios-2020/

CHIZZOTTI, Antônio. **Pesquisa em ciências humanas e sociais**. 9.ed. São Paulo: Cortez, 2008.

CLAUDINO, Osmando Rocha. Educar na sociedade da informação. **Revista Reflexão e Ação,** Santa Cruz do Sul, v.21, n.2, p.49-72, jul./dez. 2013. Disponível: https://online.unisc.br/seer/index.php/reflex/article/view/3437/3016. Acesso: abr. 2019.

COELHO, Francisco dos Santos. Revelações da carne: corpo e sexualidade nas redes sociotécnicas. In. LEMOS, André, CUNHA, Paula. **Olhares sobre a Cibercultura.** (Org.) – Porto Alegre: Sulimas, 2003. p.113-138.

CORBIN, Alain; COURTINE, Jean-Jacques; VIGARELLO, Georges. História do corpo. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

CUNHA, Pedro Luiz Pinto da; CUNHA, Cláudia Silveira da; ALVES, Patrícia Ferreira. **Manual REVISÃO BIBLIOGRÁFICA SISTEMÁTICA INTEGRATIVA:** a pesquisa baseada em evidências. Belo Horizonte: Grupo Ănima Educação, 2014.

DA COSTA, Lamartine P. **Formação profissional em educação física, esporte e lazer no Brasil:** memória, diagnóstico e perspectivas. Blumenau: Ed. FURB, 1999.

D'ÁVILA, Carina; SANTOS, Edméa. Imagens voláteis e formação de professores: dispositivos tecnológicos e lúdicos para as práticas pedagógicas. **Revista Entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 113-127, jul./dez. 2014 113. Disponível: https://portalseer.ufba.br/index.php/entreideias/article/view/8552/8973. Acesso: abr. 2019.

DAGNINO, Renato & Flávio, Cruvinel & Brandão, & Tahan, Henrique. (20º4). **Sobre o marco analítico-conceitual da tecnologia social.** Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/267797121_Sobre_o_marco_analitico-conceitual_da_tecnologia_social Acesso: 14 jan. 2022.

DE-LA-TORRE-UGARTE-GUANILO, Mônica Cecilia; TAKAHASHI, Renata Ferreira; BERTOLOZZI, Maria Rita. Revisão sistemática: noções gerais. **Rev. esc. enferm. USP**, São Paulo, v. 45, n. 5, pág. 1260-1266, outubro de 2011. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0080-62342011000500033&lng=en&nrm=iso>. acesso em 15 de fevereiro de 2021. https://doi.org/10.1590/S0080-62342011000500033

DE MELO, Waisenhowerk Vieira; BIANCHI, Cristina dos Santos. Discutindo estratégias para a construção de questionários como ferramenta de pesquisa. **Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia**, v. 8, n. 3, 2015.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil platôs:** capitalismo e esquizofrenia. Rio de Janeiro: Ed.34, 1995. Vol. I.

DENNIS, LÓEN. **O Progresso.** Tradução José Jorge. – Rio de Janeiro: CELD, 1995

DIEHL, A. A. **Pesquisa em ciências sociais aplicadas:** métodos e técnicas. São Paulo: Prentice Hall, 2004.

ECO, Umberto. **Como se faz uma tese.** Trad.: Gilson César Cardoso de Souza – São Paulo: Perspectiva, 2012, 24 ed.

ELIAS, Norbert. **A sociedade dos indivíduos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994.

ELIAS, Norbert. **O processo civilizador:** uma história dos costumes. Rio de Janeiro: J. Zahar, 1990.

FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; Vanzin, Tarcísio (Organizadores) - **Gamificação na educação** - São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FALCÃO, Thiago Pereira. **Não humanos em jogo:** agência e prescrição em World of Warcraft. Universidade Federal Da Bahia, Biblioteca Central Reitor Macedo Costa, Salvador - BA, 2014.

FELINTO, Erick. Transhumanismo e Mito: notas sobre o culto do Ciborgue. In. LEMOS, André, CUNHA, Paula. **Olhares sobre a Cibercultura.** (Org.). – Porto Alegre: Sulimas, 2003. p.24-36.

_____. **A religião das máquinas:** ensaios sobre o imaginário da Cibercultura. Porto Alegre: Sulina. 2005.

FERNANDES, Alessandra Vieira; GALVÃO, Lilian Kelly de Sousa. Parkour e valores morais: ser forte para ser útil**. Motrivivência,** Florianópolis, v. 28, n. 47, p. 226-240, maio 2016. ISSN 2175-8042. Disponível em: https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2016v28n47p226. Acesso em: 14 ago. 2019. doi: https://doi.org/10.5007/2175-8042.2016v28n47p226.

FERNANDO, Arlindo. **As tecnologias nas aulas de Educação Física Escolar.** Edição Pública, Ris de Janeiro, 2017. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/17/1/as-tecnologias-nas-aulas-de-educao-fsica-escolar. Acesso em 04 mar. 2021.

FLICK, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa.** Tradução: Joice Elias Costa. 3. Ed. -Por Alegre: Artmed. 2009.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir nascimento da prisão**. 14. ed. -. Petrópolis (RJ) Vozes 1996.

_____. **Vigiar e punir:** nascimento da prisão; tradução de Raquel Ramalhete. Petrópolis, Vozes, 1987.

FRANÇA, Tereza Luiza de. Tecnologias e aventuras participativas: possibilidades de práticas crítico-humanizadoras. In. **Tecnologias e Atividade de aventura.** Gisele Maria Schwartz et al. VII CBAA – Congresso Brasileiro de Atividade de Aventura. I CIAA – Congresso Internacional de Atividade de Aventura. São Paulo: Lexia, 2012 – p. 38-46.

FREIRE, Joana Loureiro. Produzir comunicação na cibercultura: coisa de criança! Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Biblioteca Depositária, Rio De Janeiro - RJ, 2016.

FREITAS, Maria Ester de. Viver a tese é preciso! In. BIANCHETTI, Lucidio; NETTO MACHADO, Ana Maria. **A Bússola do Escrever:** desafios e estratégias na orientação e escrita de teses e dissertações. Cortez Editora, 2012. p. 215-226.

FROMM, Erich, 1900-1980. **A revolução da esperança; por uma tecnologia humanizada.** São Paulo: Círculo do Livro, [1968?].

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica.** Fortaleza: UEC. Apostila. 2002.

GABIONETA, R. A maiêutica socrática com 'união' de teorias no Teeteto. Classica - **Revista Brasileira de Estudos Clássicos**, [S. l.], v. 28, n. 2, p. 35–45, 2015. DOI: 10.24277/classica. v28i2.326. Disponível em: https://revista.classica.org.br/classica/article/view/326. Acesso em: 30 dez. 2021.

GARRIGOU, Alain. O "Grande Jogo" da Sociedade. In: Garrigou, Alain; Lacroix, Bernard. **Norbert Elias***:* a política e a história**.** São Paulo: Perspectiva, 2001.

GATTI, Bernardete Angelina. **A construção da pesquisa em educação no Brasil.** Brasília: Plano Editora, 2002.

_____. Estudos quantitativos em educação. In: **Educação e Pesquisa,** São Paulo, v. 30, n. 1, p. 11-30, jan./abr. 2004.

GAYA, A. Mas afinal! O que é Educação Física? **Revista Movimento**, v. 1, n. 1, 1994.

GERHARDT, Tatiana Engel. SILVEIRA, Denise Tolfo. (Org.) **Métodos de pesquisa**. Universidade Aberta do Brasil – UAB/UFRGS - Curso de Graduação Tecnológica – Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS. – Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009. (Série Educação a Distância).

GHIGLIONE, Rodolphe, & MATALON, Benjamin. **O Inquérito –** Teoria e Prática. Oeiras: Celta Editora. 1993.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** São Paulo: Atlas, 2008.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 6.ed. São Paulo: Atlas, 2011. 200 p.

GIL, José. **Movimento total**: o corpo e a dança. Lisboa: Relógio d'Água; 2001.

GOMES, P. C. da C. **A condição urbana:** ensaios de geopolítica da cidade. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.

GOMEZ, Sérgio Luis Cervino Rivero. **Conte-me uma história, mas não me diga que você a está contando:** os jogos digitais e a nova narratividade. Universidade Federal da Bahia, Biblioteca Sistema de Bibliotecas – UFBA, Salvador - BA, 2011.

GONCALVES, Guillermo de Avila. **Adolescentes e Jogos Eletrônicos:** racionalidade, submissão e resistência. UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS, Biblioteca BC – UFG, Goiânia - GO 2014.

GUIMARÃES, Gilselene Garcia. **A dinâmica cibercultural na ressignificação do conhecimento geométrico:** uma proposta metodológica para o ensino de geometria espacial. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Biblioteca Rede Sirius, Rio de Janeiro - RJ, 2013.

GUATTARI, F.; ROLNIK, S. **Cartografias do desejo.** Petrópolis: Vozes, 1986.

GÜNTHER, Hartmut. **Como Elaborar um Questionário.** Laboratório de Psicologia Ambiental Universidade de Brasília; Série: Planejamento de Pesquisa nas Ciências Sociais, Nº 01. Brasília. 2003.

HAESBAERT, Rogério. **Territórios alternativos.** São Paulo: Contexto, 2002.

HAESBAERT, Rogério. **O mito da desterritorialização:** do "fim dos territórios" à multiterritorialidade. 4ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2009.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade.** 12. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2015.

HALL, Stuart. **Da diáspora:** Identidade e mediações culturais. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

HALLIDAY, D., RESNICK, R. **Fundamentos de Física.** Vol. 4: Ótica e Física Moderna. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos (1991) - https://www.if.ufrgs.br/tex/fis142/fismod/mod06/m_s01.html

HARAWAY, Donna. **Saberes localizados:** a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. Cadernos Pagu (5), 1995.

HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: SILVA, Tomaz T. (Org.). **Antropologia do ciborgue:** As vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

HILTON, Alice. **Logics, computer machines and automation.** Nova York: World, 1964.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens:** o jogo como elemento da cultura. Perspectiva, 2007.

JAENICKE, L. Centenary of the Award of a Nobel Prize to Eduard Bunche, the Father of Biochemestry in a Test Tube and Thus of Experimental Molecular Bioscience. Angew. **Chem. Int.** Ed. 2007, 46, 6776 – 6782;

KENSKI, Vani Moreira**. Educação e tecnologias:** o novo ritmo da informação. 3.ed. Campinas, SP: Papirus, 2008.

KLEIN, Ota; RICHTA, Radovan. **As opções da nova sociedade.** São Paulo: Nova Crítica, 1969.

LATOUR, Bruno. **Reassembling the social.** An Introduction to Actor-Network Theory. Oxford: Oxford University Press, 2005.

LE BRETON, D. **Adeus ao corpo:** antropologia e sociedade. Campinas, SP: Papirus, 2003.

LEFEBVRE, H. **The production of space.** Oxford: Blackwell, 1991. p.1-67.

_____. **Espaço e política.** Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 2008. p. 36-57.

LE GOFF, Jacques; TRUONG, Nicolas. **Uma história do corpo na Idade Média**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

LEMOS, André, CUNHA, Paula. **Olhares sobre a Cibercultura.** (Org.). – Porto Alegre: Sulimas, 2003.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 2000.

_____. **Cyberdemocratie**. Paris: Odile Jacob, 2002.

_____. **O que é o virtual?** 2. ed. São Paulo: Ed. 34, 2011.

_____. **A inteligência coletiva:** por uma antropologia do ciberespaço. 4.ed. São Paulo: Loyola, 2003.

LIPOVETSKY, Gilles; CHARLES, Sebastien. **Os tempos hipermodernos**. São Paulo: Barcarolla, 2004.

LIPOVETSKY, Gilles. **A era do vazio:** ensaios sobre o individualismo contemporâneo. Barueri, SP: Manole, 2005.

LIRA, Bruno Carneiro. **Práticas educativas para o século XXI:** a sociointeração digital e o humanismo ético. Petrópolis-RJ: Vozes, 2016.

LOVISOLO, Hugo. **Educação Física:** a arte da mediação. Rio de Janeiro: Sprint Editora, 1995.

LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. Rio de Janeiro: J. Olyimpio, 2002.

MAIA, Carmem; MÁTTAR, João**. Abc da EaD:** a educação a distância hoje. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

MARCONI, M. De A.; LAKATOS, E. M. **Técnicas de pesquisa.** São Paulo: Atlas, 2007.

MARTINS, Norma Sueli. Inclusão digital: desafios e reflexões teóricas na formação de professores no mundo contemporâneo. **Rev. Ibero-Am. Est. Educ.** São Paulo, v. 6, n. 2 -UNESP. Disponível: https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/4886/4112. Acesso: abr. 2019.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. **A ideologia alemã.** 1.ed. São Paulo: Expressão Popular, 2009.

MAXWELL. James Clerk. **The Scientific Papers of James Clerk Maxwell**, Vol. I - Dover Publications, 2013. (English Edition).

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação:** como extensões do homem. 11. ed. São Paulo: Cultrix, 2000.

MEDEIROS, Marcia Duarte. **Jogos eletrônicos, mundos virtuais e identidade:** O si mesmo como experiência alteritária Universidade Federal do Ceará, Biblioteca Humanidades/Universidade Federal do Ceará, Fortaleza - CE, 2013.

MEDINA, J. P. S. **A Educação Física cuida do corpo...e "mente".** Campinas: Papirus, 1983

MELO, Victor Andrade de. **História da educação física e do esporte no Brasil:** panorama e perspectivas. São Paulo: IBRASA, 2006.

MENEZES, Ebenezer Takuno de. Verbete IFES (Instituições Federais de Ensino Superior). **Dicionário Interativo da Educação Brasileira - EducaBrasil.** São Paulo: Midiamix Editora, 2001. Disponível em https://www.educabrasil.com.br/ifes-instituicoes-federais-de-ensino-superior/. Acesso em 06 mar 2022.

MENEZES, José Americo Santos. **A criança na cibercultura:** brincar, consumir e cuidar do corpo. Universidade Federal Da Bahia, Biblioteca Anísio Teixeira-FACED, Salvador - BA, 2013.

MENDES, Cláudio Lúcio. **Controla-me que te governo:** Os jogos para computador como formas de subjetivação e administração do? eu? Universidade Federal do Rio Grande Do Sul, Biblioteca Setorial de Educação, Porto Alegre - RS, 2004

MENDES, Karina Dal Sasso; SILVEIRA, Renata Cristina de Campos Pereira; GALVÃO Cristina Maria. Revisão integrativa: método de pesquisa para a Incorporação de evidências na saúde e na enfermagem. **Texto Contexto Enferm**, Florianópolis, 2008 Out-Dez; 17(4): 758-64. Disponível: http://www.scielo.br/pdf/tce/v17n4/18.pdf. Acesso. ago. 2019

MONDIN, Battista. **O homem, quem é ele?** Elementos de antropologia filosófica**.** São Paulo: Editora Paulus (2011).

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento.** São Paulo: Hucitec, 1993.

OLIVEIRA, Maria Rita Neto Sales. Do mito da tecnologia ao paradigma tecnológico: a mediação tecnológica nas práticas didático-pedagógicas. **Revista Brasileira de Educação** [online]. 2001, n. 18 [Acessado 23 fevereiro 2022], pp. 101-107.

Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1413-24782001000300009>. Epub 20 Dez 2012. ISSN 1809-449X. https://doi.org/10.1590/S1413-24782001000300009.

OLIVEIRA, V. M. **O que é Educação Física.** São Paulo: Brasiliense, 1993.

PALFREY, John; GASSER, Urs. **Nascidos na era digital.** Trad.: Magda França Lopes; Rer. Téc.: Paulo Gileno Cysneiros. Porto Alegre: Geupo A, 2011.

PANIAGO, Maria Cristina Lima; GODOI E SILVA, Katia Alexandra de (Orgs.). **Educação na era digital:** entrelaçamentos e aproximações. Curitiba: Editora CRV, 2016.

PARANHOS, Ranulfo et al. Uma introdução aos métodos mistos. **Sociologias,** Porto Alegre, ano 18, no 42, mai/ago 2016, p. 384-411. Disponível: http://www.scielo.br/pdf/soc/v18n42/1517-4522-soc-18-42-00384.pdf. Acesso: ago. 2019.

PAVÃO, Andréa. **A aventura da leitura e da escrita entre mestres de RPG.** Rio de Janeiro: Entre Lugar, 1999.

PERRENOUD, Philippe. **10 novas competências para ensinas:** um convite à viagem. Porto Alegre: Artmed, 2009.

PRADO, A. F. B. A. (Org.). **A Conquista do Espaço:** do Sputnik à Missão Centenária. São Paulo: Editora Livraria da Física, 2007.

PRETTO, Nelson De Luca. **Uma escola sem/com futuro:** Educação e multimídia. São Paulo: Papirus Editora, 1996.

PRETTO, Nelson De Luca; RICCIO, Nicia Cristina Rocha. A formação continuada de professores universitários e as tecnologias digitais**. Educ. rev.,** Curitiba, n. 37, p. 153-169, May 2010. Available from. http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-40602010000200010&lng=en&nrm=iso>. access on 11 Aug. 2019. http://dx.doi.org/10.1590/S0104-40602010000200010.

QUARESMA, Alexandre. Tecnociências: meios ou fins? **Ciência & Vida**, São Paulo, Ano VII. Nº 86, n., p. 15-23, set.

ORTH, Miguel Alfredo; MANGAN, Patrícia Kayser Vargas; SARMENTO, Dirleia Fanfa. Formação e ou capacitação de professores para atuação em informática na educação: reflexões sobre uma prática. **Educ. Tem. Dig.,** Campinas, v.13, n.1, p.x-y, jul./dez. 2011 – ISSN 1676-2592. Disponível: https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/8640749/12238. Acesso: abr. 2019.

RAMAL, Andrea Cecilia. **Educação na Cibercultura:** Hipertextualidade, leitura, escrita e aprendizagem. Pontifícia Universidade Católica Do Rio De Janeiro, Biblioteca setorial do CTCH - PUC-Rio, Rio de Janeiro - RJ, 2001.

RAMOS, Daniela Karine**. CIBERÉTICA:** vias do desejo nos Jogos Eletrônicos. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis - SC, 2008.

RATINAUD, P. **IRAMUTEQ:** Interface de R pour les Analyses Multidimensionnelles de Textes et de Questionnaires [Computer software]. 2009. Disponível: http://www.iramuteq.org

RESENDE, José Manuel. A construção social do corpo nas sociedades de modernidade tardia: disposições corporais distintivas e a corporalidade como recurso mobilizado nas relações e trajetórias sociais. **Fórum Sociológico**, nº 1-2 (II série), Lisboa: IEDS, 1999. p. 9-40.

RIBEIRO, Gustavo Lins. **Tecnotopia versus tecnofobia:** o mal-estar no século XXI. Série Antropologia, Brasília, v. 248, p.1-15, 1999. Disponível em: http://dan.unb.br/images/doc/Serie248empdf.pdf Acesso em: 02 mar. 2021.

RICHARDSON, R. J. **Pesquisa social:** métodos e técnicas. São Paulo: Atlas, 1999.

ROBIN, kevin. **Into the Image.** Londres: Routledge, 1996.

RODRIGUES, Rui Martinho. **Pesquisa acadêmica**: como facilitar o processo de preparação de suas etapas. São Paulo: Atlas, 2007.

ROSA, M. V. F. P. de.; ARNOLDI, M. A. G. C. **A entrevista na pesquisa qualitativa:** mecanismos para validação dos resultados. Belo Horizonte: Autêntica, 2006. 112 p.

ROSZAK, Theodore. **O culto da informação.** São Paulo: Brasiliense, 1988.

RÜDIGER. Francisco. **As teorias da cibercultura:** perspectivas, questões e autores. – Porto Alegre: Sulinas, 2013.

SALDANHA, Luis Cláudio Dallier. **Escrita, leitura e saber na cibercultura e suas relações com a educação.** Universidade Federal de São Carlos, Biblioteca Comunitária da UFSCar, São Carlos - SP, 2001.

SALVIATI, Maria Elizabethe. **Manual do Aplicativo Iramuteq –** Versão 0.7 Alpha 2 e R Versão 3.2.3. Planaltina, GO, 2017

SANTOS, Francisco Xavier dos et al. Corpo e Representações Sociais: discussão teórico-conceitual de duas categorias analíticas. **Anais II Congresso Nacional de Educação Física, Saúde e Cultura Corporal- CNEF –** Recife 12 a 15 de agosto de 2008.

SANTOS, Edméa Oliveira dos. **Educação online:** Cibercultura E Pesquisa-Formação Na Prática Docente. Universidade Federal da Bahia, Biblioteca Anísio Teixeira, Salvador - BA, 2005.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. 2 ed. São Paulo: Paulus, 2011.

SANTOS, Edilson Laurentino dos. UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO. **Le Parkour:** o caminho de pedra e cal. Recife, 2009. 98 folhas: TCC (graduação em Educação Física) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2009.

SANTOS, Edméa Oliveira dos; RIBEIRO, Mayra Rodrigues Fernandes; SANTOS, Rosemary dos. A educação on-line como dispositivo de pesquisa-formação na cibercultura. **Rev. Diálogo Educ.**, Curitiba, v. 18, n. 56, p. 36-60, jan./mar. 2018. Disponível: https://periodicos.pucpr.br/index.php/dialogoeducacional/article/view/23549/22646. Acesso: abr. 2019.

SANTOS, Edméa Oliveira; CARVALHO, Felipe Silva Ponte. PIMENTEL, Mariano. Mediação docente online para colaboração: notas de uma pesquisa-formação na cibercultura. **Educ. Temat. Digit.** Campinas, SP v.18 n.2 p. 23-42 jan.abr.2016 ISSN 1676-2592. Disponível: https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/8640749/12238. Acesso: abr. 2019.

SANTOS, Tânia Steren dos. Faça artesanato intelectual ao contexto virtual: ferramentas metodológicas para a pesquisa social. **Sociologias,** Porto Alegre, n. 22, pág. 120-156, dezembro de 2009. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-45222009000200007&lng=en&nrm=iso>. acesso em 21 de fevereiro de 2021. https://doi.org/10.1590/S1517-45222009000200007.

SCHAF, Adam. **A sociedade informática.** São Paulo: Editora Brasiliense – UNESP – 1992.

SEIDL, Daniel; CABRAL, Sandra Santos. **Tecnologia Social:** uma estratégia para o desenvolvimento. Fundação Banco do Brasil, 2004. Disponível em; https://sinapse.gife.org.br/download/tecnologia-social-uma-estrategia-para-o-desenvolvimento Acesso: 14 Jan 2022.

SIBÍLIA, Paula. **O homem pós-orgânico:** corpo, subjetividade e tecnologias digitais. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

SILVA, Ana Paula Salles da. **Os Jogos Eletrônicos de Movimento e Práticas Corporais na Percepção de Jovens.** Universidade Federal de Santa Catarina, Biblioteca Depositária: Central da UFSC, Florianópolis - SC, 2012.

SILVA, T. T da. **Antropologia do Ciborgue:** As vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

SOARES, Carmen Lúcia; TAFFAREL, Celi Nelza Zülke; VARJAL, Elizabeth.; CASTELLANI FILHO, Lino; ESCOBAR, Micheli Ortega.; BRACHT, Valter. **Metodologia do ensino de educação física.** São Paulo: Cortez, 1992.

SOARES, Ismar de Oliveira. **Sociedade da informação ou da comunicação?** São Paulo: Cidade Nova, 1996.

STELARC. Das Estratégias Psicológicas às Ciberestratégias: A Protética, a Robótica e a Existência Remota. IN: DOMINGUES, D. (Org.) **A Arte no Século XXI - A humanização das tecnologias.** São Paulo: Editora Unesp, 1997. p. 52-51.

STRAUSS, Anselm; CORBIN, Juliet. **Basics of qualitative research:** grounded theory procedures and techniques. Newbury Park, CA: Sage Publications, 1998.

TAFFAREL, Celi Nelza Zülke; FREITAS, Luiz Carlos de. **Formação do profissional da educação:** o processo de trabalho pedagógico e trato com o conhecimento no curso da educação física. Campinas, SP, 1993. 276 folhas: Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de Educação. Campinas, 1993.

TCHÁPEK, Karel. **A fábrica de robôs**. Trad. Vera Machac. Introdução de Aleksander Jovanovic – São Paulo: Hedra Educação, 2012.

TEIXEIRA, E. B. A análise de dados na pesquisa científica: importância e desafios em estudos organizacionais. **Desenvolvimento em Questão,** Ijuí, v. 1, n. 2, p. 177-201, 2003.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais:** a pesquisa qualitativa em Educação. 1. ed. São Paulo, Atlas, 1987.

TURKLE, S. **O segundo eu:** os computadores e o espírito humano. Lisboa: Editorial Presença, 1995.

TUTORIAL PARA USO DO SOFTWARE DE ANÁLISE TEXTUAL IRAMUTEQ. Disponível: http://www.iramuteq.org/documentation/fichiers/tutoriel-en-portugais - Acesso em 04 dez. 2021.

VIRILIO, Paul. “A imagem virtual mental e instrumental”. IN: PARENTE, André (Org.). **Imagem Máquina.** Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. p. 127-132.

VIRILIO, Paul. **A Máquina de Visão.** Rio de Janeiro: José Olympio, 1994.

WARK, McKenzie. **Telesthesia:** Communication, Culture and Clas. Ed. Wiley, 2012. ISBN 0745653995, 9780745653990

Whittemore R, Knafl K. The integrative review: updated methodology. **J Adv Nurs**. 2005 Dec;52(5):546-53. doi: 10.1111/j.1365-2648.2005.03621. x. PMID: 16268861.

WIENER, Norbert. **Cibernética e sociedade:** o uso humano de seres humanos. 5. ed. São Paulo: Cultrix, 1978.

WUNENBURGER, J. O arquipélago imaginário do corpo virtual**. Alea: estudos neolatinos**, Rio de Janeiro, v. 8, n.2, jul. 2006.

YIN, Roberto K. **Estudo de caso:** planejamento e métodos. Porto Alegre. Editora: Bookmam. 2001.

ZOBOLI, Fabio; ALMEIDA, Felipe Quintão de; BORDAS, Miguel Angel García. Corpo e Educação: Algumas Questões Epistemológicas. **Revista Contemporânea de Educação,** vol. 9, n. 18, julho/dezembro de 2014. Disponível em: file:///C:/Users/55819/OneDrive/%C3%81rea%20de%20Trabalho/ARTIGOS%20EM%20PDF%20-%20PARA%20TESE/1856-3096-2-PB.pdf Acesso: 17 jan. 2022.

ZOBOLI, Fabio; SILVA, Renato Izidoro da. Cibercultura e Educação Física: algumas considerações ontológicas. – UFBA. **Motrivivência** Ano XXII, Nº 34, P. 106-121 jun./2010. DOI:10.5007/2175-8042.2010n34p106

REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS.

CAPES – CATÁLAGO DE TESES E DISSERTAÇÕES. Disponível em: https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#!/ acesso em 27 de junho de 2021 às 9h.

IME-USP. A ARPANET. 2020. Disponível: https://www.ime.usp.br/~is/abc/abc/node20.html Acesso em 17 de agosto de 2019 às 9h.

VELOSO, Ariane. **Saiba o que é RPG e quais são os jogos mais populares** CANALTECH. 2019. Disponível: https://canaltech.com.br/games/o-que-e-rpg-os-mais-populares Acesso em 29 de junho de 2021 às 15h.

APÊNDICE A- ROTEIRO DA ENTREVISTA

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
CURSO DE DOUTORADO

Pesquisa: CIBERCULTURA E EDUCAÇÃO FÍSICA NAS IES DA REGIÃO NORDESTE DO BRASIL: como encontra-se essa relação?
Pesquisador: Edilson Laurentino dos Santos
Orientador: Prof. Dr. Vilde Gomes de Menezes

ROTEIRO DE ENTREVISTA
FICHA DE IDENTIFICAÇÃO DO ENTREVISTADO

Número da entrevista: _____ Data: ___/___/___ Hora: _____

Local:_____

Nome do entrevistado:

_____

Endereço Profissional

_____

Telefones:

_____

E-

mail:_____

Informações básicas:

1. Tempo trabalho no Ensino Superior:

2. Data que iniciou as atividades profissionalmente como professor na IES:

3. Titulação:

4. Idade:

PERGUNTAS (ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA):

1. Há presença de conteúdos relacionados à cibercultura em seu departamento? Caso exista, por favor, dizer quais?

2. Como você percebe a cibercultura na formação dos futuros profissionais de Educação Física em seu departamento?

3. A cibercultura compromete a presencialidade enquanto uma característica da Educação Física em suas linguagens?

4. O que se ganha e/ou se perde com a presença da cibercultura na formação dos(as) professores(as) de Educação Física?

5. A presença e a utilização dos recursos provenientes da cibercultura em seu departamento ocorre de forma pacífica ou há conflitos diretos e/ou indiretos?

6. A eventual e/ou processual presença da cibercultura em seu departamento ocorre no âmbito da Extensão, do Ensino, da Pesquisa, da Inovação? Caso sim, por favor, descreva.

7. Em sua percepção, quais são as possibilidades educativas dos jogos eletrônicos, *exergames* enquanto conteúdo de formação para os(as) profissionais de Educação Física?

8. Em sua percepção, quais as vantagens e/ou desvantagens gerais decorrentes da cibercultura na realidade atual do seu departamento?

9. Há algum conteúdo que seria “prejudicado” por causa da presença da cibercultura nas aulas de Educação Física a partir do seu departamento?

10. Em sua percepção, qual é o futuro da Educação Física, considerando a presença da cibercultura na sociedade e, existindo, no seu departamento?

APÊNDICE B – DADOS DAS ENTREVISTAS

ENTREVISTADO 1:

Entrevista c/ **E1 (UFS)** para tese.
Quarta-feira, 7 de julho · 10:00 até 11:00am
Informações de participação do Google Meet
Link utilizado na videochamada: https://meet.google.com/zby-zots-vsk
Início da Entrevista: 10h20min.
Término da Entrevista: 11h55min.

ENTREVISTADO 2:

Entrevista c/ **E2 (UFRN)** para tese.
Quarta-feira, 7 de julho · 3:00 até 4:30pm
Informações de participação do Google Meet
Link da videochamada: https://meet.google.com/dbv-gegy-nvt
Ou disque: (US) +1 551-444-6255 PIN: 466 633 184#

ENTREVISTADO 3:

Entrevista com **E3 (UFPB)** para tese.
Segunda-feira, 12 de julho · 8:30 até 10:00am
Informações de participação do Google Meet
Link da videochamada: https://meet.google.com/bqn-ecgv-iie
Ou disque: (US) +1 813-563-9797 PIN: 342 424 304#

ENTREVISTADO 4:

Entrevista com **E4 (UFPE)** para tese.
Segunda-feira, 12 de julho de 2021
Início: 14h00
Término: 15h30
Informações de participação do Google Meet
Link da videochamada: https://meet.google.com/udb-wfdr-hbj

ENTREVISTADO 5:

Entrevista c/ **E5 (UFBA)** - para Tese.
Quinta-feira, 15 de julho · 10:00 até 11:30pm
Informações de participação do Google Meet
Link da videochamada: https://meet.google.com/ize-pxba-nqi

ENTREVISTADO 6:

Entrevista c/ **E6 (UFPI)** - para Tese.
Terça-feira, 20 de julho de 2021
Início: 12h00
Término: 13h00

Informações de participação do Google Meet
Link da videochamada: https://meet.google.com/hnk-uivr-pcc

ENTREVISTADO 7:

Entrevista c/ **E7 (UFMA)** - para Tese.
Segunda-feira, 26 de julho de 2021
Início: 10:00
Término: 11h30
Informações de participação do Google Meet
Link da videochamada: https://meet.google.com/nzg-heeo-tsq

ENTREVISTADO 8:

Entrevista c/ **E8 (UFAL)** - para Tese.
Quarta-feira, 28 de julho de 2021
Início: 10h30
Término: 11h38
Informações de participação do Google Meet
Link da videochamada: https://meet.google.com/zka-bdzm-kzm

ENTREVISTADO 9:

Entrevista c/ **E9 (UFC)** - para Tese.
Quarta-feira, 23 de agosto de 2021
Início: 11h00
Término: 12h00
Informações de participação do Google Meet
Link da videochamada: https://meet.google.com/ztz-hzyq-fmt

APÊNDICE C – MODELO DE TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIMENTO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
CURSO DE DOUTORADO

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIMENTO

Pesquisa: CIBERCULTURA E EDUCAÇÃO FÍSICA NA REGIÃO NORDESTE DO BRASIL: como encontra-se essa relação?
Pesquisador Orientador: Prof. Dr. Vilde Gomes de Menezes.
Contatos: E-mail xxxxxxxx - Fone: (81) xxxxxxxx
Pesquisador Orientando: Edilson Laurentino dos Santos
Contatos: E-mail: xxxxxxxxxxx - Fones: (81) xxxxxxxxx

Nome do voluntário:
_____

Introdução

O (a) Sr.(a) está sendo convidado(a) a participar da pesquisa **CIBERCULTURA E EDUCAÇÃO FÍSICA NA REGIÃO NORDESTE DO BRASIL: como se encontra essa relação?** Se decidir participar, é importante que leia estas informações sobre a pesquisa e o seu papel enquanto participante. Em caso de, posteriormente, o(a) Sr.(a) decidir retirar a participação, deverá notificar ao pesquisador(a).

Objetivo da pesquisa

O objetivo desta pesquisa é descrever a eventual e/ou processual presença de cibercultura em cursos de Educação Física na Região Nordeste do Brasil, considerando que a Educação Física, enquanto campo epistêmico, já sofra as interferências da presença das tecnologias digitais de informação e comunicação nas propostas pedagógicas e didáticas, alterando as dimensões de espaço e tempo do fazer-pedagógicos.

Procedimentos

A pesquisa será realizada por meio de uma entrevista semiestruturada (ou seja, as questões serão enviadas por meio deste formulário eletrônico para a ciência prévia dos entrevistados), composta por 10 questões, onde as mesmas serão responderão com a arguição do pesquisador, em local, data e horário acordados entre as partes. A previsão de duração da entrevista é de aproximadamente 1 hora.

Após a transcrição da entrevista o(a) Sr. (a) receberá uma cópia para conferência do texto, correções, ajustes e autorização da publicação com o anonimato na tese.

Os procedimentos adotados nesta pesquisa obedecem aos Critérios da Ética em Pesquisa com Seres Humanos conforme Resolução 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde.

Garantias éticas e de confidencialidade

O senhor(a) tem liberdade de se recusar a participar e ainda de se recusar a continuar participando em qualquer fase da pesquisa, sem qualquer prejuízo.

É garantida a manutenção do sigilo e da privacidade das participantes da pesquisa, mesmo após o término da pesquisa. Somente o(s) pesquisador(es) terão conhecimento de sua identidade e nos comprometemos a mantê-la em sigilo ao publicar os resultados. Os dados coletados através dos questionários, serão armazenados em repositórios digitais nos quais apenas os pesquisadores terão a permissão de acesso.

É garantido ainda que o senhor(a) terá acesso aos resultados com o(s) pesquisador(es). Sempre que quiser poderá pedir mais informações sobre a pesquisa com o(s) pesquisador(es) da pesquisa e, para quaisquer dúvidas éticas, poderá entrar em contato com os responsáveis através dos contatos descritos no cabeçalho deste termo.

Declaração de consentimento

Li as informações contidas neste documento e confirmo que recebi uma cópia deste formulário de consentimento. Compreendo que sou livre para retirar a minha participação da pesquisa em qualquer momento, sem perda de benefícios ou qualquer outra penalidade. Dou meu consentimento, a partir da devolução deste termo ao pesquisador responsável, que é de livre e espontânea vontade, participar deste estudo como voluntário.

_____

Assinatura do voluntário entrevistado

APÊNDICE D – MODELO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE ARQUIVOS/DADOS DE PESQUISA

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
CURSO DE DOUTORADO

AUTORIZAÇÃO DE USO DE ARQUIVOS/DADOS DE PESQUISA

Pelo presente documento,

eu_____,

CPF_____, residente na cidade de_____, Estado de _____declaro ceder à Pesquisa CIBERCULTURA E EDUCAÇÃO FÍSICA NAS IES DA REGIÃO NORDESTE DO BRASIL: como encontra-se essa relação? sob a responsabilidade do pesquisador EDILSON LAURENTINO DOS SANTOS, que está sob a orientação do Prof. Dr. Vilde Gomes de Menezes, o acesso ao acervo de informações (no formato entrevista on-line, coletada através da serviço de videoconferência Google Meet) que prestei à referida pesquisa, exclusivamente para os fins científicos, considerando que a mesma manterá o sigilo e garantia da não utilização das informações em prejuízo das pessoas e/ou das comunidades.

_____, _____/_____/_____.

_____

Nome/assinatura e carimbo do responsável pela Instituição
ou pessoa por ele delegada