

A MÍDIA COMO POSSIBILIDADE DE INCLUSÃO SOCIAL NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Wilian Cardoso Hert

Licenciado em Educação Física/ Universidade do Extremo Sul Catarinense- Unesc-
wilian.hert@gmail.com

Luís Afonso dos Santos

Mestre- professor do Curso de Educação Física da Universidade do Extremo Sul Catarinense –
las@unesc.net

RESUMO: O presente artigo tem como objetivo, verificar como os jogos eletrônicos podem ser um elemento de inclusão social nas aulas de educação física. Para tanto, busca , compreender e apontar uma maneira de como incluir alunos usando os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física embasado em uma concepção crítico superadora. Trata também de sugerir como os professores podem trabalhar os jogos eletrônicos como conteúdo da educação física. Resultante de uma pesquisa bibliográfica o estudo constata que há possibilidades de trabalhar os jogos eletrônicos na educação física escolar e incluir alunos tendo o professor como um mediador desse processo. O presente artigo tem como metodologia de pesquisa bibliográfica. E pode-se constatar que é sim possível trabalhar a mídia em específico o jogo eletrônico para incluir alunos nas aula de Educação Física, através da mediação qualificada do professor.

Palavras chave: Educação Física. jogos Eletrônicos. Concepção Crítico-Superadora. Inclusão social

RESUMEN: El presente artículo tiene como objetivo verificar cómo los videojuegos pueden ser un elemento de inclusión social en las clases de educación física. Por lo tanto, buscamos entender y señalar una forma de cómo incluir a los estudiantes que usan los videojuegos en las clases de educación física a tierra en un diseño crítico superando. También sugieren cómo los profesores pueden trabajar los juegos electrónicos como el contenido de la educación física. Como resultado de una revisión de la literatura el estudio considera que existen posibilidades de trabajar los juegos electrónicos en la educación física escolar e incluyen los estudiantes que toman el docente como mediador de este proceso. Este artículo es una metodología de investigación bibliográfica. Y se puede ver que sí es posible trabajar los medios de comunicación en juego electrónico específica para incluir a los estudiantes en la clase de gimnasia por mediación profesor cualificado.

Palabras clave: Educación Física. Juegos electrónicos. Diseño superando Crítico. La inclusión social

1 INTRODUÇÃO

Cada vez mais o acesso à mídia vem aumentando, computadores, celulares, smartphones e vídeo game. Sendo alucinante o ritmo das transformações tecnológicas. Vê-se tornar-se mais comum entre os jovens o uso das mídias e a incorporação das mesmas no cotidiano. Entretanto, a utilização de tecnologias e estratégias midiáticas proporciona à comunicação de massa, o poder de interferir em nossa subjetividade e intervir na leitura da realidade, transformando em importante instrumento de controle social.

Por outro lado, percebem-se vários debates em torno da temática inclusão na educação, e pouco está sendo discutido sobre a utilização da mídia como possibilidade de inclusão social na educação física. A mídia, especificamente os jogos eletrônicos, pode ser um grande aliado nas aulas de Educação Física.

Neste sentido, o **tema** da presente investigação é: A mídia como possibilidade de inclusão social nas aulas de Educação Física, tendo como **problema**: Quais as possibilidades de trabalhar os jogos eletrônicos na inclusão social, nas aulas de educação física? E como **questões norteadoras** têm:

- a) Até que ponto é viável o uso dos jogos eletrônicos na educação física escolar?
- b) Quais benefícios que esta tecnologia pode trazer para as aulas de Educação Física?
- c) Como podemos usufruir desta modalidade de jogos para possibilitarmos a inclusão social?

O **objetivo geral** consiste em verificar como os jogos eletrônicos podem ser uma possibilidade de inclusão social nas aulas de educação física. E os **objetivos específicos**:

- a) Relatar como os jogos eletrônicos podem ser um instrumento de inclusão social.
- b) Descrever como os professores podem trabalhar os jogos eletrônicos como conteúdo da educação física.
- c) Apontar como ministrar aulas de Educação Física tematizando jogos eletrônicos e inclusão social usando a mídia em uma perspectiva crítico superadora.

A compreensão dos jogos eletrônicos como possibilidade de inclusão vai permitir que o professor como mediador do conhecimento trabalhe formas de incluir alunos que por algum motivo estejam excluídos.

O interesse dos alunos pela mídia é grande, assim buscamos fundamentos acerca do assunto, para perceber suas possibilidades de uso, vinculadas à inclusão na Educação Física. A importância do assunto foi aumentando quando percebemos que é possível trabalhar a mídia, especificamente jogos eletrônicos, como um elemento de inclusão social.

Para alcançar os objetivos optamos pela pesquisa bibliográfica, que segundo Matos (2001) é feita a partir do levantamento de referências teóricas “já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de *web sites* sobre o tema a estudar”. A pesquisa bibliográfica possibilita ao pesquisador

conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Os materiais de estudos foram selecionados com o critério de maior aproximação com a temática estudada.

Sabe-se que o professor deve estar sempre buscando novas formas de ministrar suas aulas. Entretanto, os jogos eletrônicos, não podem aparecer apenas como uma novidade. Se for assim, podemos ter professores tecnicistas e conservadores utilizando novas tecnologias. Mais do que a tecnologia inovadora, devemos utilizá-la para alcançar os objetivos de uma educação física crítica, inclusiva e que possa contribuir na conscientização do aluno com relação à leitura da realidade que vivemos e das consequências sociais resultantes de uma sociedade de classes, como a nossa.

O primeiro capítulo do trabalho nos remete a pensar sobre o papel da Educação Física e seus conteúdos. Discutimos mídia e jogos eletrônicos, como conteúdos da Educação Física. Abordamos a proposta Crítico-superadora, suas características, princípios e fundamentos. Tratamos da Educação Física, jogos eletrônicos e inclusão social, que aborda sobre como incluir alunos nas aulas de Educação Física usando os jogos eletrônicos, utilizando-se de uma proposta crítico-superadora. E, posteriormente, conclusão e referências.

2 Referencial teórico

2.1 O papel da Educação Física e seus conteúdos

A partir da década de 80, a Educação Física Escolar vem sofrendo grandes e lentas transformações e deixa de ter seu conteúdo reduzido ao esporte e se apropria de outras manifestações culturais como a dança, a ginástica, o jogo e as lutas. Bracht (1999), fala que o campo da Educação Física passa a incorporar as discussões pedagógicas nessas décadas, muito influenciado pelas ciências humanas, principalmente a sociologia e a filosofia da educação.

De acordo com o Coletivo de Autores (1992), os conteúdos devem ser compreendidos como o conhecimento de que trata uma disciplina, sistematizado e distribuído, que geralmente se denomina conteúdos de ensino.

Para trabalhar os diversos conteúdos da Educação Física, é necessário que o professor planeje e organize suas aulas “para além do fazer”. Segundo Darido (2008), os conteúdos possuem três dimensões: conceitual, procedimental e atitudinal.

Dimensão conceitual: busca conhecer as transformações pelo qual passou o meio social em relação aos hábitos de vida, bem como, conhecer os modos corretos da execução de vários exercícios e práticas corporais e as mudanças pelas quais passaram e que ainda passam os esportes.

Dimensão procedimental: visa vivenciar diferentes ritmos e movimentos relacionados à dança; situações de brincadeiras e jogos. E adquirir fundamentos básicos dos esportes, danças, ginástica, bem como, as diversas práticas corporais.

Dimensão atitudinal: que busca valorizar o patrimônio de jogos e brincadeiras; mostrar os valores educativos no ato de respeitar os adversários, os colegas; e resolver de forma civilizada, por meio do diálogo, os possíveis problemas que possam surgir, evitando a prática violenta. Busca, também, reconhecer e valorizar atitudes não preconceituosas, quanto a níveis de religião, sexo, etnia, entre outros.

Já se tratando de Coletivo de Autores (1992), existem três princípios curriculares para a seleção dos conteúdos de ensino: A Relevância Social dos Conteúdos; Contemporaneidade dos Conteúdos e a Adequação às possibilidades sócio-cognoscitivas do aluno.

Relevância social dos conteúdos: ao selecioná-lo para trabalhar na aula, deve-se perceber se ele é relevante aos alunos. Isso possibilita que os professores façam uma ligação entre o que está sendo estudado e a vida cotidiana dos alunos.

Contemporaneidade dos conteúdos: busca explorar conteúdos que possam, de forma científica, desmistificar conceitos do senso comum, muitas vezes atribuídos pela mídia; ou mesmo, apresentar um conhecimento novo.

Adequação as possibilidades sócio-cognoscitivas do aluno: visa diagnosticar e adequar à realidade da criança, adaptando o conteúdo de acordo com a sua capacidade.

Abordaremos no próximo capítulo a mídia e jogos eletrônicos e como os mesmos podem ser um conteúdo das aulas de educação física

2.2- A mídia e jogos eletrônicos

A mídia e os jogos eletrônicos são uma forma de mostrar a inovação do conteúdo nas aulas de Educação Física, já que, estes estão presentes na realidade dos alunos. Deve-se utilizar, possibilitando a interação social, na co-educação e na socialização do conhecimento transmitido pelo jogo.

Fantin (2006) diz que as primeiras estratégias de inserção da mídia na educação se deram em um primeiro momento, com o uso dos meios, como TV, computadores, videocassetes, DVD, como condição de ferramentas auxiliares no processo de ensino-aprendizagem. Após essas estratégias e do crescimento de possibilidades interativas, pode-se dizer que os blogs, vídeos, jornais, também são formas de auxiliar no processo de ensino-aprendizagem.

É preciso que a escola esteja sempre buscando adaptar-se às mídias para proporcionar ao professor novas formas de ministrar as suas aulas.

BELLONI (2001) aponta que na década de 90 a escola precisa adaptar-se aos “novos tempos”, considerando a mídia um novo dado relacionado à cultura e à cotidianidade das pessoas, que precisava ser incluído nos processos educativos.

Os jogos eletrônicos e a Educação Física escolar têm suas relações, a sua utilização nas aulas pode ser positiva, são possíveis auxiliares na aprendizagem de técnicas de movimento, a partir, por exemplo, de dispositivos de realidade virtual ou acessórios de computadores e de *videogame*. É perceptível a oportunidade de incorporação dos jogos eletrônicos nas aulas, pode discutir táticas, sistemas de defesa e ataque, a questão da mercantilização dos esportes manifestada nos patrocínios que estão expostos nas camisas e ao redor do campo.

Através da mediação dos professores, num primeiro momento, os games poderiam ser utilizados para abordar os diversos conteúdos das disciplinas sendo jogados pelos alunos; num segundo momento, os professores e os alunos poderiam discutir as características e os valores vinculados a estes jogos, como os seus diversos gêneros, as diversas formas de serem jogados, seus preconceitos e estereótipos; e, finalmente, poderiam ser criados Jogos Eletrônicos na escola pelos alunos, aproveitando, por exemplo, os currículos abordados nas disciplinas (AZEVEDO; PIRES; SILVA, 2007, p. 98).

Segundo Pierre Lévy (1997), diante das diferentes formas de se acessar o esporte no mundo moderno, ou seja, praticando, assistindo (no que se refere ao esporte telespetáculo) ou, até mesmo, por sua vivência em simuladores virtuais, como os games, competiria à Educação Física incorporar as diferentes formas de acesso a esses conteúdos em suas aulas, com o intuito de ampliar os dos alunos (suas formas de subjetivação) sobre as condições de vivência do esporte no mundo atual.

A educação física passou por distintos momentos e diferentes concepções pedagógicas em sua construção histórica. Após a etapa tecnicista, a abertura política no Brasil contribuiu para a criação das concepções críticas de educação física na escola,

dentre elas, a crítico-superadora.

2.3 Concepção Crítico-Superadora

Segundo Coletivo de Autores (1992), a proposta Crítico-superadora organiza-se a partir da pedagogia histórico-crítica, da psicologia histórica cultural e do materialismo histórico-dialético. Valoriza o conhecimento científico como fundamental para a compreensão do mundo. Para isso, destaca o processo histórico da cultura corporal como meio para esse entendimento.

A metodologia crítico-superadora busca entender a realidade a partir de três características:

- Diagnóstica: constata e lê os dados da realidade.
- Judicativa: julga a partir de uma ética, representando os interesses de uma determinada classe social.
- Teleológica: determina aonde se quer chegar, buscando uma direção. (COLETIVO DE AUTORES, 1992).

Conforme a mesma fonte citada, um projeto político-pedagógico representa uma intenção, ação deliberada, estratégia. É político porque expressa uma intervenção em determinada direção e é pedagógico porque realiza uma reflexão sobre a ação dos homens na realidade explicando suas determinações.

Coletivo de Autores (1992) diz que existem quatro ciclos de escolarização, tendo conteúdos tratados de forma que amplie o pensamento do aluno, desde a realidade até a compreensão dos fatos.

O primeiro ciclo: vai da pré-escola até a 3ª série. Neste ciclo, os jogos visam na criança o reconhecimento de si, das possibilidades que tem de ação; o reconhecimento dos materiais sejam eles naturais ou construídos pelo homem e as possíveis ações executáveis. A relação do pensamento sobre uma ação com a imagem e a conceituação verbal.

O segundo ciclo: vai da 4ª à 6ª séries. É o ciclo de iniciação à sistematização do conhecimento. Nele deverão ser utilizados jogos cujo conteúdo vise a técnica e o pensamento tático; desenvolvimento da capacidade de organizar os jogos e as regras.

O terceiro ciclo: vai da 7^a à 8^a séries. É o ciclo de ampliação da sistematização do conhecimento. Aqui, os jogos visam a organização técnico-tático e julgamento de valores, treinamento, avaliação individual e do grupo para jogar bem tanto tecnicamente quanto taticamente; decisão de níveis de sucesso.

O quarto ciclo: vai dá 1^a 2^a e 3^a séries do ensino médio. É o ciclo de aprofundamento da sistematização do conhecimento. Os jogos devem implicar no conhecimento sistematizado e aprofundamento das técnicas e táticas; desenvolvimento da capacidade geral e específica de jogar; prática organizada entre escola e comunidade (COLETIVO DE AUTORES, 1992).

Assim, a metodologia Crítico-superadora trabalha com o conceito de cultura corporal, e propõe o trato com o conhecimento em forma de ciclos de escolarização. Esta perspectiva exige a coerência na seleção dos conteúdos da Educação Física em relação ao objetivo, promovendo uma leitura crítica da realidade.

Já sabemos que os jogos eletrônicos são grandes influências na vida das crianças e adolescentes, sendo assim podemos trabalhá-los nas aulas de Educação Física. Com os jogos eletrônicos pode-se trabalhar a inclusão de alunos fazendo com que participem e aprendam o conteúdo tratado na aula, alvo da análise no próximo tópico.

2.4 Educação Física, Jogos Eletrônicos e Inclusão Social

O movimento mundial pela educação inclusiva é uma ação política, cultural, social e pedagógica, desencadeada em defesa do direito de todos os alunos de estarem juntos, aprendendo e participando, sem nenhum tipo de discriminação. Ao reconhecer que as dificuldades enfrentadas nos sistemas de ensino evidenciam a necessidade de confrontar as práticas discriminatórias e criar alternativas para superá-las, sendo assim temos como objetivo mostrar o jogo eletrônico sendo um aliado na inclusão desses alunos.

BRASIL (1994), diz que os estudos mais recentes no campo da educação especial enfatizam que as definições e uso de classificações devem ser contextualizados, não se esgotando na mera especificação ou categorização atribuída a um quadro de deficiência, transtorno, distúrbio, síndrome ou aptidão. Considera-se que as pessoas se modificam continuamente, transformando o contexto no qual se inserem. Esse dinamismo exige uma atuação pedagógica voltada para alterar a situação de exclusão

reforçando a importância dos ambientes heterogêneos para a promoção da aprendizagem de todos os alunos.

Conforme a mesma fonte anteriormente citada (1994) considera-se pessoa com deficiência aquela que tem impedimentos de longo prazo, de natureza física, mental ou sensorial que, em interação com diversas barreiras, podem ter restringida sua participação plena e efetiva na escola e na sociedade. Esta restrição leva-os à situação de exclusão. Entendemos também que alunos que não participam das aulas de Educação Física por acreditarem que não possuem habilidade suficiente ou os colegas os deixam de fora do jogo por qualquer outro motivo, também estão sendo excluídos. O jogo eletrônico pode contribuir na inclusão desses alunos.

Sabe-se que a escola é o lugar onde as crianças e jovens passam boa parte do dia, estudando, socializando, trocando vivências. Para muitos, no entanto, a escola hoje já não é um lugar tão atrativo, que prende a atenção dos alunos. Mais atrativo que aulas maçantes e com uma educação ultrapassada que, ainda fazem parte de algumas escolas, está o mundo virtual, os jogos eletrônicos, o computador.

[...] é fácil perceber que os *games* podem ser meros objetos de entretenimento, que trazem consigo valores da sociedade de consumo, mas se seu conteúdo for tratado com a devida crítica, os valores de consumo, discriminatórios, de exclusão, eugenistas forem desvelados pelos educadores, os *videogames* poderão contribuir para que as pessoas construam elementos do lazer como prática para liberdade em nossa sociedade. Isto porque não há como se opor à tecnologia ascendente nesta sociedade da modernidade avançada e, como, desde cedo, as crianças estão em contato com estes jogos devemos nos apropriar dos mesmos. Além disso, os jogos eletrônicos podem ser elementos atrativos, pois fogem do cotidiano comum das escolas e isto pode resgatar a atenção dos alunos, proporcionando uma educação que não se limite a ter os estudantes como meros receptáculos do saber. (AMARAL; PAULA, 2007 apud ANDRADE, 2010, p. 39-40).

Os jogos eletrônicos podem e são empregados para as mais diversas finalidades e das mais diferentes formas, seja com o intuito de simulador ou treino de alguma atividade, entretenimento ou apoio para atividades escolares pedagógicas. Diante disso vale ressaltar o que Betti (1998) aponta sobre importância de se conhecer e interpretar algumas formas do universo dos jogos eletrônicos para mediar os conteúdos da Educação Física, possibilitando ao professor ser mediador da cultura de movimento e a cultura midiática.

As maneiras de como usar estes aparatos são várias, a Educação Física é também um campo que pode fazer uso das suas possibilidades. Estes jogos não têm

necessariamente um objetivo educativo. Mas, mesmo não voltados diretamente ao plano escolar, podem ser manipulados e atender a necessidades educacionais se utilizados como ferramentas nas aulas de Educação Física. Para que isso aconteça precisa ter um mediador, onde possa transmitir o conhecimento e não apenas dar o conteúdo pelo conteúdo. Mediar é mostrar aos alunos onde se aplica o conteúdo recém-aprendido, de que forma esse conteúdo aumenta a compreensão sobre outros fatos e como o conceito pode ampliar a compreensão de mundo da criança (MEIER, BUDEL 2013)

Como o presente artigo se baseia na perspectiva crítico-superadora sabe-se que o mediador precisa mais do que passar o conteúdo, o professor precisa ser qualificado para trabalhar a mediação, que é de extrema importância em qualquer disciplina. A aula é um espaço intencionalmente organizado para possibilitar a direção da apreensão, pelo aluno, do conhecimento específico da Educação Física e dos diversos aspectos das suas práticas na realidade social.

Coletivo de Autores (1992) elenca que,

A aula, nesse sentido, aproxima o aluno da percepção da totalidade das suas atividades, uma vez que lhe permite articular uma ação (o que faz), com o pensamento sobre ela (o que pensa) e com o sentido que dela tem (o que sente). (COLETIVO DE AUTORES 1992, P. 62)

Podem-se usar os jogos eletrônicos para incluir alunos e tratar os seus conteúdos sem sair da sala de aula, é uma maneira de fazer com que um aluno que é impossibilitado de jogar ou que não tenha habilidade com determinada prática esportiva, aprenda o conteúdo usando esta tecnologia.

Os jogos quando aplicados na educação podem alterar positivamente o aprendizado, sendo de extrema importância orientar com cuidado a utilização dentro do âmbito escolar. Neste sentido, o professor precisa saber quais as motivações, tendências e incentivos de ação dos alunos, pois os jogos estimulam o exercício do pensamento e podem melhorar o desempenho escolar dos alunos ou criar neles a motivação para que superem todas as dificuldades, até mesmo na questão da inclusão que aqui está sendo discutido.

O jogo satisfaz as necessidades das crianças, especialmente a necessidade de “ação”. Para entender o avanço da criança no seu desenvolvimento, o professor deve conhecer quais as motivações, tendências e incentivos que a colocam em ação. Não sendo o jogo aspecto dominante da infância, ele deve ser entendido como um “fator de desenvolvimento” por estimular a criança no exercício do pensamento, que pode desvincular-se das situações reais e

levá-la a agir independentemente do que ela vê. (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 66).

O professor, no seu papel de mediador, deve identificar os conteúdos dos jogos para trabalhar em cada ciclo de escolarização, adaptando a realidade social dos alunos.

Segundo Azevedo, Pires e Silva (2007) são importantes trabalhar com os jogos eletrônicos de maneira tal que seja permitido a criação de partidas *multiplayer* (vários jogadores), para que haja a troca de experiências. E mais do que isso para que haja uma interação entre os alunos e que os professores possam neste momento incluir o aluno nesta aula, fazendo com que o mesmo aprenda e sinta como é participar e disputar um jogo com o colega de igual para igual.

É de extrema importância que o professor se adeque às novas tecnologias. Essa nova possibilidade de conteúdo da Educação Física deve ser utilizada em favor do professor, que terá em suas mãos o “poder” de atualizar a disciplina, promover a inclusão dos alunos diferenciando-a em sua prática pedagógica, por meio da mediação docente, praticando-a de maneira crítica e criativa.

3 Conclusão

O jogo eletrônico passa a se tornar um aliado importante para as aulas de Educação Física. Dessa forma, foi almejado verificar se os jogos eletrônicos poderiam ser um instrumento de inclusão social, e até que ponto é viável o uso desses jogos, nas aulas de Educação Física.

Os jogos eletrônicos são identificados como artefatos culturais que fazem uso do *software* para reproduzir uma história em uma interface eletrônica, podem ser trabalhados pelos professores para estudar táticas, sistemas de defesa e ataque, a questão da mercantilização dos esportes, e a possibilidade de inclusão social, no qual jogadores jogam juntos para alcançar o objetivo que o professor traçou.

Depois do levantamento e análise do material bibliográfico, pôde-se constatar que podemos sim usufruir dos jogos eletrônicos para ter inclusão social, e que de fato podem ser utilizados como instrumento nas aulas de Educação Física contribuindo também para o processo ensino aprendizagem. Vale ressaltar que para o uso adequado dos jogos eletrônicos na Educação Física escolar se faz necessário uma mediação do uso destes jogos por parte dos professores, onde em uma concepção crítico-superadora possa transmitir o conhecimento, buscar avaliar suas reais possibilidades de aplicação.

Usar o jogo eletrônico é mostrar a inovação dos materiais didáticos nas aulas de Educação Física. Podemos então, verificar que os mesmos podem ser usados para incluir alunos, alunos esses com necessidades especiais bem como os que possuem poucas habilidades com determinados esportes. Devemos utilizá-los, contribuindo para co-educação e na socialização do conhecimento transmitido pelo jogo, além de proporcionar aos alunos a criticidade, a análise e a reflexão sobre as temáticas escolhidas para trabalhar com o jogo eletrônico.

As possibilidades de incluir alunos são muitas, podemos usar o jogo eletrônico dentro da sala, aprender o conteúdo tratado na aula e ser um instrumento de inclusão social.

Referências

- ANDRADE, Ricardo Adriano de. **Games e Mídia: O Jogo como Manifestação do Lúdico na Educação Física Escolar**. 2010; 62 f. Monografia (Especialização em Informática na Educação), Universidade Estadual de Londrina, Londrina.
- AZEVEDO, Victor de Abreu; PIRES, Giovani de Lorenzi; SILVA, Ana Paula Salles da. **Jogos Eletrônicos e suas Possibilidades Educativas**. Motrivivência, Florianópolis, ano 19, n. 28, p. 90-100, jul. 2007
- BELLONI, Maria. Luiza. **O que é mídia-educação**. 2. ed. Campinas: Autores associados, 2001.
- BETTI, M. *A janela de vidro: esporte, televisão e educação física*. Campinas: Papyrus, 1998.
- BRASIL. **Ministério da Educação**. *Secretaria de Educação Especial. Política Nacional de Educação Especial*. Brasília: MEC/SEESP, 1994.
- BRACHT, Valter. Educação física: a busca da autonomia pedagógica. In: Revista da Educação Física/VEM, Maringá, v. I, n° 0, pp. 38-43, 1999.
- DARIDO, Suraya Cristina; RANGEL, Irene C. A; (Org.). **Educação Física na Escola: implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2008; p. 293.
- COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.
- FANTIN, Mônica. **Mídia-Educação: conceitos, experiências, diálogos Brasil-Itália**. Florianópolis: Cidade Futura, 2006.
- LÉVY, P. **O que é o virtual**. São Paulo: Editora 34, 1997.

