

EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA E A INCLUSÃO DO CORPO NO CURSO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES

Prof. Dr. Marco Antonio Santoro Salvador – UERJ e UNESA

Profª. Esp. Vanessa Ramos Pereira – CEDERJ/UERJ e PMN

Profª. Drª Eloiza Oliveira – UERJ/ E-UERJ

RESUMO

O presente trabalho apresenta uma experiência no curso de Licenciatura em Pedagogia na UERJ, na modalidade a distância, demonstrando possibilidades de aliar ferramentas metodológicas em educação a distância (EAD) e ferramentas metodológicas em educação presencial, por intermédio de um grupo de disciplinas do curso que utilizam metodologias de ações corporais em diferentes áreas do conhecimento, denominadas de disciplinas de Seminários de Práticas Educativas, possibilitando a inclusão digital na educação com características lúdico-corporais e o acesso ao ensino superior de forma transformadora, estendendo os conceitos de EAD a um maior número de pessoas, especificamente na formação de professores. As reflexões compreendem a entrada da Internet no cotidiano da sociedade, as suas abordagens específicas e as relações com a Educação a Distância. Analisa as potencialidades e limitações da introdução do conceito de corporeidade no projeto denominado Seminários de Práticas Educativas do currículo do referido curso, apresentando tais experiências especificamente na disciplina Seminário de Práticas Educativas 1. Trazemos as análises preliminares resultantes da coleta de experiências no curso de pedagogia EAD na modalidade semipresencial do consórcio UERJ/CEDERJ, a partir do trabalho presencial com as oficinas lúdico-corporais e o acesso à tecnologia digital de forma continuada e participativa.

Palavras-Chave: Educação a Distância; Corpo; Pedagogia; Tecnologia de Informação e Comunicação.

INTRODUÇÃO

Diversificados meios de comunicação, incontáveis setores sociais e inúmeras instituições acadêmicas tem abordado a temática do mundo virtual e a revolução social advinda com as novas tecnologias da informação e comunicação (TICs) no Brasil e no mundo. Entretanto, paralelo a este processo cada vez mais presente em nosso cotidiano, ainda possuímos no Brasil a exclusão digital da maioria da população brasileira. Conforme pesquisa do IBGE, realizada em 2008, mais de 65% dos brasileiros com mais de dez anos de idade não acessam a rede mundial, sendo que a grande maioria destes (60%) não o faz por não saber como ou por não ter acesso a computadores. O número de desconectados no Brasil é muito maior, por exemplo, que o da Coreia do Sul, em que quase 78% da população possui acesso à rede. O pequeno acesso da internet por estudantes é significativo, 60 %, menor do que alguns países vizinhos como Argentina, Chile, Colombia e Uruguai. Nesse sentido, questionamentos e análises surgem para tentar desvendar e traduzir os números e resultados das discrepâncias que a tecnologia atual que, ao invés de diminuir as distâncias das desigualdades, pelo contrário, proporcionam maiores distanciamentos entre as comunidades e classes sociais.

No campo da educação brasileira, nas últimas décadas, observaram-se diversas experiências com os objetivos de democratizar o conhecimento tecnológico digital e proporcionar condições mínimas dos alunos a ingressarem no mundo virtual e, conseqüentemente fazer parte da sociedade atuante e crítica em que a escola, enquanto instituição oficial de ensino possui responsabilidade sobre este viés social.

Nas universidades o compromisso social em relação às novas tecnologias encontra um vasto espaço no campo acadêmico de pesquisa, ensino e extensão. Tais áreas de atuação das universidades não estão desconectadas e desenvolvem seus projetos de maneira que atualmente podemos afirmar que a área de estudos sobre as tecnologias virtuais encontra-se em pleno desenvolvimento em nível nacional. Entretanto, a cultura e os hábitos do cotidiano no espaço escolar estão ainda distantes das realidades acadêmicas e o resultado de tal distanciamento pode estar, dentre outros fatores, na tradicional formação de professores e, no caso desta pesquisa, tal hipótese pode também estar focada nos cursos de Pedagogia.

Hipóteses sobre educação, novas tecnologias e formação de professores ganham um novo e importante campo de análise com o significativo desenvolvimento da Educação a Distância (EAD) nas últimas décadas, exatamente pelo advento das

novas tecnologias, do mundo virtual, da *Web* e das infinitas possibilidades que tais áreas proporcionaram à educação e, especificamente, à EAD.

No currículo dos cursos de Pedagogia observam-se a significativa entrada da área de conhecimento das novas tecnologias de informação e comunicação (TIC) e as diversas mudanças advindas de novos conceitos nas tradicionais disciplinas. As novas formas de construção do conhecimento em rede, em detrimento do conhecimento linear e hierárquico, desembocaram novas necessidades de mudanças em todo o currículo e das tradicionais metodologias de ensino e aprendizagem.

Nesse sentido, dentre outras exigências advindas de novas concepções sociais, o curso de Pedagogia na modalidade a distância da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) em sua reforma curricular, introduziu um grupo de disciplinas denominadas de “Seminários de Práticas Educativas”. Este rol de disciplinas¹ possui como característica comum a construção do conhecimento com bases nas múltiplas inteligências com objetivos definidos a superação da educação de cunho cartesiano e do conceito de corpo como unidade humana, sem a dicotomização mente - corpo.

Especificamente neste artigo focamos o projeto da disciplina Seminário de Práticas Educativas 1, que se propõe, junto ao curso semi-presencial de Licenciatura em Pedagogia do Consórcio UERJ/CEDERJ, oferecer aos alunos a possibilidade da construção do conhecimento sobre o papel da corporeidade nas práticas pedagógicas, utilizando-se das ferramentas digitais na educação e das vivências na oficina lúdico corporal, através da mediação de informações e do estímulo à consciência crítica.

O curso busca formar, em última instância, um educador comprometido com a educação inclusiva e com a diversidade cultural, para a construção de uma sociedade justa, igualitária e fundamentalmente ética, ou seja, que contribua ativamente para uma cidadania ativa. (OLIVEIRA & NOGUEIRA, 2002, p.101)

Tratar a importância do corpo na construção do conhecimento dentro de um curso superior de formação de professores das séries iniciais não é uma tarefa fácil, pois a educação ainda sofre significativa influência cartesiana em que mantém o corpo como objeto secundário nos processos de ensino e aprendizagem.

Na educação a distância encontramos um quadro ainda mais complexo e resistente, pois esta modalidade de educação ainda vivencia um entendimento social de postura preconceituosa por parte da educação presencial.

¹ Existem sete disciplinas que compõem o grupo de Seminários de Práticas Educativas que são oferecidas do 2º ao 8º período do curso, numeradas de 1 a 7 e atualmente no currículo do curso de Pedagogia, as turmas se encontram na disciplina Seminário 4.

Portanto, ações corporais na construção cotidiana do conhecimento nos espaços escolares são um importante desafio a ser experimentado, pois trata-se de superação de conceitos rígidos de educação que se perpetuam na modalidade presencial e se transferem para a modalidade a distância de forma mais arraigada.

No caso da EAD, que visa a popularização e democratização da educação superior se estendendo a diferentes lugares, através da Educação viabilizada e mediada pelas TIC, podemos criar com métodos prazerosos e lúdicos a sedução essencial para a manutenção de tais camadas da população inseridas no ensino superior.

Apesar de ainda experimentarmos realidades um tanto conservadoras, vislumbram-se movimentos de mudanças graças às teorias pedagógicas que versam sobre a corporeidade e seu importante papel na dinâmica da relação do sujeito e experiências nas suas diversas inteligências com o mundo no qual está inserido.

Diversos estudos de Tiriba (2008); Salvador (2007); Oliveira (2006); Freitas (1999) e Gonçalves (1994) apontam para a importância do estudo da corporeidade na educação e as suas contribuições na construção do conhecimento voltado para a ampliação das inteligências múltiplas, na superação do ensino meramente racional e conteudista de inspiração cartesiana.

Aprender vai muito além do que armazenar conteúdos. Implica em experimentar, vivenciar, dar função e contextualizar os diferentes conteúdos formais ou não que são apresentados dentro de um contexto escolar e através das relações inter-humanas (SALVADOR, 2007, p. 249).

Os conteúdos escolares se constituem no entendimento de uma concepção unicamente teórica, abandonando e dividindo o aluno na dicotomia entre “corpo e mente”, e não como uma concepção de corpo-unidade. Isso implica vivenciar conteúdos que se apresentam dentro das relações inter-humanas.

Em outras palavras, há que se considerar no processo de construção do conhecimento, para além do simples conhecimento transmitido em sala de aula, os saberes que são construídos por meio das relações humanas, não só na sala, mas em cada espaço da escola, e que não devem ficar restritos às aulas de Educação Física, já que o corpo não é corpo só nesse momento, mas em cada momento singular em que interage no mundo e com os outros. Práticas corporais como as que ocorrem no recreio ou nos momentos de entrada e saída da escola poderiam ser de suma importância para o processo educacional.

...o pensamento de Descartes (século XVII) ainda influencia de sobremaneira o pensamento científico da atualidade, caracterizando a concepção dominante do corpo como instrumento mecânico do pensamento. Esta concepção “naturaliza” as ações cognitivas dissociadas do corpo, resultando na limitação do espaço escolar para o corpo poder se expressar apenas nas aulas de educação física, como se os domínios afetivos e motores não participassem da construção do conhecimento. Nesse sentido, observamos que geralmente as relações entre os jovens e o seu espaço escolar ficam reduzidas à quadra de esportes, com tempo limitado e, no máximo, dois encontros por semana. (SALVADOR, 2007, p. 253).

Portanto, o objetivo do projeto que é objeto deste ensaio é resgatar as vivências corporais em busca da construção do conhecimento amplo e crítico, não somente no aspecto racional, mas por intermédio dos afetos, sensações, sociabilidades e ludicidades, oportunizando a confluência entre razão e emoção, assumindo o lugar de destaque junto aos processos cognitivos.

Nesse sentido, esse desafio se torna ainda maior quando falamos do universo da Educação a Distância, pois os paradigmas encontrados na educação presencial tomam um vulto ainda maior no espaço da EAD devido, dentre outros fatores, ao preconceito ainda experimentado nas esferas da construção do conhecimento. Entretanto, podemos observar experiências realizadas e trabalhos acadêmicos sobre tais conceitos aliando ferramentas da *Web* às práticas, por intermédio do que denominamos de “oficinas lúdico corporais”, na modalidade semi-presencial. Um desses projetos está sendo desenvolvido no curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Estadual do Rio de Janeiro, através da disciplina de Seminário de Práticas Educativas 1, já citado anteriormente e experimentado desde o ano de 2008 e que será abordado adiante.

A EAD E AS EXPERIÊNCIAS METODOLÓGICAS NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES

No contexto social as mudanças constantes no cenário mundial ocasionadas pela velocidade da globalização vêm impondo transformações constantes no tecido sócio-cultural. Tal emergência trazida pelo advento da cibercultura² impõe mudanças

² **Cibercultura** é uma expressão criada por Pierre Levy para resumir o mundo digital centralizando múltiplos usos. É a cultura contemporânea atravessada pelas tecnologias digitais, em que sua dimensão sociocultural promove trocas entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias digitais, graças à convergência das mídias no espaço virtual. A cibercultura é um termo utilizado na definição dos rearranjos sociais das comunidades no espaço eletrônico virtual. Estas comunidades virtuais estão ampliando e popularizando a utilização das novas tecnologias da comunicação e informação, possibilitando assim maior aproximação entre as pessoas através da globalização.

nos paradigmas tradicionais da educação, transformando os processos educacionais nos últimos anos, e permitindo o acesso à educação superior ao maior número de pessoas.

Parte daí exatamente o desafio a ser superado: a democratização do ensino superior por intermédio da EAD proporcionou a significativa participação de camadas da sociedade anteriormente alijadas ao ensino superior, entretanto, ainda permanece o desafio da qualidade do ensino e da adequação a um novo perfil de aluno, diferente do aluno tradicional da educação presencial.

Atualmente, vivemos a “Era da informação e do conhecimento”, segundo Pierre Levy (1999), a informação e o conhecimento são as principais fontes de produção de riqueza, explicando que o saber antes se prendia apenas ao seu arcabouço teórico e hoje se mostra como figura móvel. Levy (1999) fala do conhecimento transmitido e produzido de maneira cooperativa, numa troca mútua. Sendo assim, a educação em si já se caracteriza como mecanismo de mudanças sócio-culturais, e por isso deve acompanhar as transformações do mundo.

Para Lemos (2002) o corpo está inexoravelmente incluído no desenvolvimento da cultura. Ele contempla a discussão entre corpo e máquina ao situar os conceitos no advento da cibercultura e afirmar que estamos diante de um corpo ampliado, transformado e refuncionalizado. O corpo não é mais apenas biológico, tendo-se tornando tecnológico porque nos dá, entre outras coisas, a possibilidade de lhe implantar próteses.

Ao focalizarem os impactos do ciberespaço e da cibercultura sobre a corporeidade, dizem Serra e Oliveira (2005):

Ao dissociar a cultura do corpo, do espaço (físico) e do tempo – de um corpo que se movimenta num espaço e se desgasta num tempo – , a cibercultura traz para primeiro plano o problema da identidade, seja colectiva seja individual. “Quem sou eu?” “Quem somos nós?” passam a ser questões cruciais para cada um dos indivíduos no seio de cada uma das etnoculturas – que, apesar de tudo, continuam a coexistir, local e particularmente, com uma cibercultura cada vez mais global e universal, isto é, desenraizada de um corpo, de um espaço e de um tempo determinados. (p. 132-133).

A história da educação a distância já é registrada desde o séc. XI, na Europa, através do ensino por correspondência, sendo esta a principal metodologia utilizada até o final da segunda guerra mundial. A partir daí, outros recursos midiáticos foram adotados como o rádio e a televisão. Este novo modelo surge em todo o mundo com uma forma de ampliar o acesso à educação. No Brasil os primeiros passos são datados de 1923, pela criação da Rádio Sociedade do Rio de Janeiro por Roquette

Pinto, mais tarde doada ao Ministério da Educação e Saúde. A partir daí, muitos projetos surgiram, como: o Instituto Universal Brasileiro, Telecurso 2º grau, Um salto para o Futuro, entre outros. Com o surgimento da Internet, a Educação a distância tem em suas mãos novas e complexas tecnologias comunicacionais inauguradas pela “Era Digital”, expandindo seu alcance, reunindo em ambientes virtuais de aprendizagem, ferramentas educacionais mais dinâmicas e interativas.

O Ministério da Educação vem investindo significativamente na última década em políticas públicas em EAD a fim de ampliar e democratizar o acesso ao ensino superior. Dentro deste contexto o projeto de educação a distância do Consórcio CEDERJ surge em 1999, criado através da Fundação CECIERJ - Fundação Centro de Ciências e Educação Superior a Distância do Estado do Rio de Janeiro - e as seis Universidades públicas sediadas no Estado³.

O curso no qual focamos este artigo é oferecido em pólos regionais, com o objetivo de contribuir com a ampliação do acesso ao ensino superior público, gratuito e de qualidade às diferentes localidades em todo o Estado do Rio de Janeiro.

Então, quando se trata do Curso de Licenciatura em Pedagogia da UERJ, podemos destacar: “Colocar as práticas tecnológicas a serviço da construção dos conteúdos essenciais para o exercício do magistério nos anos iniciais da Educação Básica é o foco central do curso em tela.” (OLIVEIRA, 2002, p. 102).

Especificamente no curso de Pedagogia EAD UERJ diversas ações em prol do desenvolvimento desta modalidade vem sendo realizadas desde a implantação do consórcio Cederj e, atualmente, com a aprovação do currículo de Pedagogia da UERJ, na modalidade a distância, alguns experimentos na área conceitual e metodológica começam a tomar um vulto maior.

Nesse quadro de análise destacamos a experiência do projeto das disciplinas de Seminários de Práticas Educacionais, que são sete, disponibilizadas no campo das disciplinas eletivas e que possuem um conceito de construção das diferentes áreas do conhecimento por intermédio de experiências além do conceito cartesiano de ensino.

O aspecto das múltiplas inteligências⁴ e da participação da corporalidade no processo de ensino e aprendizagem permeia toda a construção de tal experiência pedagógica. A ludicidade e o prazer acompanham as ações experimentadas no cotidiano das disciplinas.

³ UERJ, UFRJ, UFF, Unirio, UENF e UFRRJ.

⁴ Referimo-nos aqui ao conceito de Gardner de inteligência corporal-cinestésica que está relacionada com o movimento físico e com o conhecimento do corpo. É a habilidade de usar o corpo para expressar uma emoção (dança e linguagem corporal) ou praticar um esporte. "O controle do movimento corporal está, evidentemente, localizado no córtex motor, com cada hemisfério dominante ou controlador dos movimentos corporais no lado contra-lateral." (GARDNER, 1995, p. 23).

Nesse sentido, a disciplina Seminário de Práticas Educativas 1⁵ é o objeto desse ensaio acadêmico por ser a precursora do projeto acima citado. A disciplina Seminário 1 faz parte da grade curricular do curso de Licenciatura em Pedagogia, oferecido pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro e possui a administração de um grupo formado por 1 coordenador pedagógico da disciplina, 1 tutor a distância e 3 tutores itinerantes, que se revezam em visitas mensais aos 11 pólos divididos em duas áreas: Centro-Sul e Centro-Norte do estado do Rio de Janeiro, na realização das atividades pedagógicas presenciais, chamadas de “oficinas Lúdico-corporais”, em todo semestre letivo.

O projeto político-pedagógico versa sobre a necessidade da inserção do conceito de corporeidade no cotidiano da prática pedagógica, principalmente na necessidade de inclusão desta temática no currículo do curso superior de formação de professores, visando trabalhar as diferentes áreas do conhecimento através da ludicidade. Segundo Salvador (2008) sobre o projeto pedagógico da disciplina:

Na área de Corpo e Movimento, especificamente na Disciplina Seminário 1 em práticas educativas, o desafio se torna ainda mais instigante e trabalhoso, na medida em que o corpo, com seus gestos e expressões, traduz um acúmulo de história, cultura e política da sociedade, em que os conteúdos desta leitura pedagógica necessariamente ultrapassam o paradigma racional e cognitivo. Este campo de estudos nos convida às subjetividades e interpretações que os corpos nos fornecem constantemente e que as escolas e seus profissionais envolvidos tradicionalmente tendem a negligenciar.

Esta temática direciona o olhar às subjetividades e interpretações que os corpos nos fornecem constantemente e que ainda observamos no cotidiano das escolas e que seus profissionais tradicionalmente as desvalorizam.

É nesse sentido que as ações apontam para uma educação transformadora, buscando a construção do conhecimento pautada sobre o alicerce da autonomia e o diálogo, das concepções sobre as inteligências múltiplas, objetivando o compromisso da equipe com aluno crítico, primando pela construção colaborativa do conhecimento saindo da unicidade transmissor-receptor para uma ação interativa entre professor-aluno, aluno-professor, aluno-aluno.

Segundo Silva (2001) esta nova modalidade em comunicação, inaugurada pela Era Digital, é uma característica da sociedade da informação, que produz uma revisão na relação entre emissor, receptor e mensagem. Para ele, o conceito de interatividade

⁵ A disciplina de Seminário de Práticas Educativas 1 será denominado a partir daqui como “Seminário 1”

tira o sujeito da posição de mero receptor de informações para co-autor na elaboração do conhecimento.

As atividades da disciplina, por se tratar de um curso na modalidade semi-presencial, contam com novas interfaces digitais como: *Blog*, fóruns de discussão, textos, troca de mensagens eletrônicas e vídeos. Todos estes recursos favorecem os processos educativos, pois é possível combinar diversas mídias para favorecer a construção do conhecimento, que podem ser visitadas a qualquer momento, graças às ferramentas assíncronas⁶ do ciberespaço através da plataforma de EAD do curso, ou contato síncrono, pelo telefone com o tutor a distância. Este fenômeno educacional se dá graças à possibilidade de convergência dos meios digitais na prática pedagógica.

De acordo com o Decreto nº 2.494/98, da Lei de Diretrizes e Bases da Educação, que normatiza a Educação a Distância no Brasil, temos a seguinte definição:

Art. 1º - Educação a distância é uma forma de ensino que possibilita a auto-aprendizagem com a mediação de recursos didáticos sistematicamente organizados, apresentados em diferentes suportes de informação, utilizados isoladamente ou combinados, e veiculados pelos diversos meios de comunicação.

Sendo assim, a interação entre os atores do processo ensino-aprendizagem se dá de forma mediatizada pela utilização de diferentes instrumentos tecnológicos digitais, compilados na grande rede mundial de computadores. E ainda:

Nesse cenário, a educação a distância encontra-se diante da oportunidade de apresentar-se com uma disposição comunicacional que nunca lhe foi facultada pelos seus usuais meios de transmissão (rádio, impresso e televisão): a interatividade online. Essa disposição comunicacional vem revolucionar a educação a distância porque, graças às disposições técnicas do computador em rede, potencializa a docência e a aprendizagem não mais como pedagogia da transmissão. (SANTOS E SILVA, 2009, p.01)

⁶ Síncrona: Ferramenta que permite a comunicação entre vários em tempo real, num determinado espaço virtual, ou seja, interação simultânea. Ex. sala de aula virtual; sala de trabalho em grupo; *Chat*; mensagem instantânea, etc.

Assíncronas: Quando a interação não ocorre de forma imediata. Ex. lista de discussão; mural; fórum de discussões; debate virtual; prova virtual; e-mail; *Blog*; portfólio; textos digitais; biblioteca virtual, etc. (VILLARDI E OLIVEIRA, 2005)

O PROCESSO PEDAGÓGICO DA DISCIPLINA E O SEU COTIDIANO

As motivações que levaram à concepção da disciplina Seminário 1 residem na necessidade de complementar o currículo de formação de professores com conhecimentos da área da corporeidade na escola aplicados no processo de ensino e aprendizagem nas diversas áreas de conhecimento, vivenciadas metodologicamente de forma crítico/transformadora. Foi assim que surgiu o projeto da disciplina (2008), cujos objetivos são:

- Refletir sobre a corporeidade e as novas tecnologias no espaço escolar.
- Analisar o conceito de corpo e suas ações na escola e na sociedade.
- Apresentar a questão da corporeidade na história, na antropologia e na educação.
- Refletir sobre as influências culturais e midiáticas no corpo do aluno em fase escolar.
- Construir conexões entre corpo, movimento e educação inclusiva.
- Compreender a importância do jogo, do brincar e da ludicidade na construção do conhecimento.
- Oportunizar o entendimento do sujeito por completo, contextualizado em sua plenitude de sua corporalidade na cultura, na política e em seu meio social.
- Refletir sobre os movimentos e gestos corporais enquanto expressões da cultura e do período histórico-social;
- Refletir sobre o papel do educador como mediador da cultura sócio-corporal.

A fim de contemplar tais objetivos, a disciplina se construiu com base na formação de uma equipe de professores de Educação Física com experiência em escola, composta por coordenador pedagógico/administrativo, por uma tutora a distância, responsável pela administração da plataforma virtual, e por três tutores presenciais/itinerantes. “É o tutor que aproxima o aluno dos conteúdos do curso ministrado e do próprio ‘conteúdo tecnológico’, necessário ao trânsito autônomo em ambientes virtuais de aprendizagem” (VILLARDI & OLIVEIRA, 2005, p.108).

Tais tutores, denominados de itinerantes, trabalham mensalmente nos onze pólos da UERJ em parceria com as Prefeituras dos municípios para a realização da denominada oficina lúdico-corporal.

Nesta os alunos do curso de Pedagogia participam, no turno da manhã, de palestras, apresentações e debates com discussões relacionadas à importância do corpo no processo educativo e, no turno da tarde, das vivências corporais

coletivas que contemplam os temas debatidos tanto no turno da manhã, quanto através do Fórum e do Blog no cotidiano da disciplina.

A participação na oficina lúdico-corporal configurou-se como um dos requisitos para o processo de avaliação da disciplina. Além de participar da oficina, o aluno deve demonstrar conhecimentos acerca de textos disponibilizados na plataforma sobre a temática e de filmes indicados que corroboram com as idéias da disciplina Seminário 1.

O aluno deve demonstrar conhecimentos acerca de textos disponibilizados na plataforma sobre a temática e de filmes indicados que corroboram do mesmo viés dos textos pela equipe de Seminário 1, ambos relacionados à questão do corpo e sua relação com a educação. Além de tais ações pedagógicas, em todo o processo semestral, os alunos são instigados à produção e à reflexão dos conhecimentos construídos por todos os envolvidos através do Fórum da disciplina disponibilizado na plataforma virtual e da participação no *Blog* sobre as experiências vivenciadas nas oficinas corporais em relação as suas experiências na vida acadêmico/profissional.

Finalmente, o processo de avaliação é encerrado com o processo com a elaboração de um relatório individual em que o aluno constrói análises sobre tudo o que foi proposto. A criação do Blog⁷ é mais um veículo de construção do conhecimento do cotidiano da disciplina, no qual os alunos participam com a inserção de fotos e vídeos das oficinas e a continuidade dos debates sobre as vivências experimentadas na busca de uma educação reflexiva e continuada.

Ainda acerca das interfaces utilizadas por Seminário 1 no Fórum, professores e alunos debatem diversos assuntos sobre a temática, por intermédio dos textos acadêmicos disponibilizados e com utilização metodologicamente orientada pelo grupo de tutores no processo cotidiano de aula.

Como um projeto pioneiro em educação, principalmente quando se fala de EAD em moldes semi-presenciais, o processo avaliativo da disciplina Seminário 1 em práticas educacionais também apresenta características pedagógicas distintas.

O eixo pedagógico balizador da proposta está pautado na relação dialógica e reflexiva na formação do futuro educador, visando conceitos como: cooperação, valorização do outro, afetividade e colaboração mútua, relacionando as diferentes áreas do conhecimento através das vivências corporais.

Sendo assim, a avaliação não visa uma mera quantificação de resultados, mas um processo diagnóstico qualitativo que prioriza o senso-crítico e a reflexão do aluno

⁷ Situado no endereço <http://seminario1ead.blogspot.com>

na relação ensino-aprendizagem. Para isso a disciplina não possui avaliações a distância, nem mesmo avaliações presenciais, como o modelo tradicional do curso.

O processo avaliativo compõe o cotidiano das atividades ao longo do semestre, com leituras de textos digitalizados na plataforma do curso, participação facultativa no Blog e no fórum da disciplina, análise sobre o filme de temática corporal na escola e oficina corporal em encontro presencial em cada pólo⁸.

O processo de avaliação tem como culminância a confecção de um relatório, em que a idéia central deve girar entorno da temática do papel do corpo na construção do conhecimento, onde o aluno deve desenvolver suas idéias de forma crítica, contextualizada e criativa.

Paralelamente a este processo o aluno terá como apoio a mediação da tutoria a distância, por telefone ou por mensagens eletrônicas na sala de tutoria ou *email*, através da plataforma virtual de aprendizagem do curso; fóruns de discussão; *blog* da disciplina; textos digitais e material de apoio complementar.

Com o objetivo de aprofundamento da temática central da disciplina a equipe realiza reuniões semanais para avaliar o material produzido nas oficinas; desenvolver a formação continuada da equipe de tutores itinerantes/presenciais com o coordenador da disciplina; construir, reorganizar e desenvolver as atividades práticas e estratégias pedagógicas para os eventos; discutir os entraves administrativos do curso e dos alunos; reformular e avaliar periodicamente o trabalho.

O CURSO A DISTÂNCIA

Como já descrevemos, o curso de Licenciatura em Pedagogia a distância do consórcio UERJ/CEDERJ, administrado pela Faculdade de Educação da UERJ, possui características de um curso semi-presencial, portanto envolve atividades tanto presenciais quanto a distância, através da plataforma de aprendizagem.

Os ambientes de aprendizagem se caracterizam como um espaço virtual formal de ensino e aprendizagem, onde a interação entre sujeitos é mediada por diversos tipos de tecnologias, circulando dentro do ciberespaço: discursos, textos, imagens, sons e técnicas pedagógicas. Nesses ambientes são encontrados textos digitais, *chat*, listas de discussão e hipertextos, compilando diferentes recursos multimídias, como instrumentos metodológicos a fim de dinamizar o processo educativo.

⁸ O artigo “Corpo e Controle no Cotidiano Escolar: Desafios na Construção do Conhecimento” de autoria do Prof. Dr. Marco Antonio Santoro Salvador, coordenador da disciplina, o filme “Sociedade dos Poetas Mortos” e a participação presencial na Oficina lúdico-corporal.

Desta forma a aprendizagem é viabilizada pela comunicação multidirecional, pela sociabilidade, pela construção colaborativa do conhecimento e a interatividade. O papel do professor-tutor é de orientador do processo, e não mais de transmissor de informações ou de detentor do saber.

Os ambientes virtuais de aprendizagem (AVA) e as plataformas de aprendizagem são constituídos por ferramentas que favorecem os processos de ensino e aprendizagem, formando mais que um grande banco de dados do curso, mas espaços que possibilitam as trocas de conhecimento, as discussões coletivas e o estudo colaborativo. Funcionam, sobretudo, como instrumentos para promoção da inclusão digital e o acesso à Educação.

A disciplina Seminário 1 conta com um espaço virtual de aprendizagem, dentro da plataforma CEDERJ, com textos digitalizados, fóruns de discussão coletiva, mensagens eletrônicas, materiais complementares, mural de avisos.

Fora da plataforma, mantemos no ciberespaço um *blog* da disciplina com fotos e vídeos das oficinas, possibilitando a participação dos alunos através de comentários sobre as vivências lúdicas, como também fotos e informações sobre a equipe.

Vale salientar que a criação do *blog* se deu como mais uma forma de trazer os alunos para o centro do processo de construção do conhecimento, colocando-o como ator principal, através da publicação da sua ação efetiva nas oficinas lúdico-corporais, pela experimentação dos paradigmas trabalhados conceitualmente. E, ainda, a possibilidade de “dar voz” aos discentes, os tirando do lugar passivo de meros receptores de informações, mas acreditando no desenvolvimento destes como sujeitos críticos e reflexivos, colocando-os como agentes de transformação social. Segundo Oliveira e Nogueira (2002) “...valorizar os docentes e incentivar a educação a distância e o uso das tecnologias, como parte de um conjunto de estratégias para promover qualidade e equidade educacional.” (p.97)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O curso de Pedagogia das séries iniciais na modalidade a distância do consórcio CEDERJ/UERJ existe desde meados de 1999, com o objetivo de promover a qualificação, atualização e formação profissional para as camadas sociais com mais dificuldades ao ensino superior no Estado do Rio de Janeiro.

Graças à utilização das novas tecnologias digitais, vem contribuindo para a interiorização do ensino superior no estado e de características populares, com o ensino gratuito e de qualidade. Porém, só após a sua reformulação, denominando-se curso de Licenciatura em Pedagogia, surge a oportunidade de incluirmos aspectos

práticos nos conteúdos das diversas áreas novas de estudo, destacando aqui a área de Corpo e Movimento na Educação dedicada à formação crítica e contextualizada dos alunos. Portanto, este projeto desenvolve condições de produzirmos conhecimentos críticos a temática, ultrapassando o foco cognitivista dissociado do corpo e de suas expressões culturais, abrindo espaço para novas e fecundas possibilidades.

Como todo projeto inovador, vários percalços vêm sendo enfrentados ao longo do processo, sejam eles administrativos e/ou metodológicos. No seu desenvolvimento, desde 2008, algumas reelaborações e remanejamentos vêm sendo adotados visando a qualidade e efetivação do projeto, respeitando todas as suas diretrizes pedagógicas, visando a formação do sujeito pautado em uma sociedade em bases de sua complexidade e direcionada ao viés crítico/transformador.

A educação inclusiva, entendida como uma garantia de oportunidade para todos atribuindo as mesmas chances e direitos, num conceito pleno de cidadania ativa, assim como respeito às diversidades culturais, complementaram esse amplo referencial. (OLIVEIRA & NOGUEIRA, 2002, p. 101)

Como educadores, acreditamos que a ludicidade e a significação dos conteúdos à realidade dos alunos são ferramentas essenciais para o efetivo desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem crítico e significativo de nossos alunos.

Nele podemos abordar ações democráticas e incentivar ações cooperativas e transformadoras das realidades sociais como alternativa a competitividade acirrada e a naturalização de ações individualistas, por intermédio de ações e dinâmicas corporais com objetivos a construção da ética social e da competência técnica correlacionada ao compromisso social.

É fato que, nos processos de ensino e aprendizagem, podemos lançar mão de diferentes ferramentas para apresentar as informações de forma interessante, lúdica, prazerosa e contextualizada com as realidades sociais. Nesse sentido, os processos lúdicos se propõem como facilitadores da estruturação dos vínculos afetivos, auxiliando na construção do conhecimento significativo, se colocando como atividade que envolve diversos tipos de jogos, contestes de diversas áreas do conhecimento e dinâmicas corporais.

É fato que o jogo e as práticas grupais são capazes de trabalhar diferentes domínios sociais, afetivos, cognitivos e psicomotores. Portanto, a proposta de Seminário 1 se configura em ações pedagógicas no sentido de mostrar ao futuro educador a importância do olhar voltado ao sujeito em seus diferentes aspectos, suas

múltiplas inteligências e, assim, exercer influências crítico produtivas no processo de assimilação do conhecimento por intermédio da corporeidade. O educador deve proporcionar o desenvolvimento do aluno através das descobertas vividas por ele em grupo, oportunizando alcançar suas capacidades enquanto sujeito criativo, autônomo na busca de um cidadão crítico social.

Portanto, o projeto desenvolvido na disciplina Seminário 1 vem intervindo a cada semestre nas formas mais amplas e diversificadas que as ferramentas em EAD nos proporcionam. Sendo assim, estamos utilizando as práticas tecnológicas a serviço da construção do conhecimento, promovendo ao nosso aluno a oportunidade de participação ativa no ciberespaço, com o objetivo de oferecer uma formação continuada de qualidade, por meio das ferramentas tecnológicas necessárias e as vivências lúdico-corporais.

Um dos fatores de suma importância é que o trabalho vem sendo realizado com o propósito de novas descobertas educacionais num ambiente lúdico e interativo, em que as trocas com os diversos grupos heterogêneos dos pólos situados nas diversas prefeituras do interior do estado do Rio de Janeiro possam oferecer novas experiências presenciais e virtuais no campo da construção do conhecimento interdisciplinar.

Dinamiza o processo educativo que se propõe transformador de suas realidades com base em um conjunto de conhecimentos contextualizados com a atualidade de autorias coletivas do conhecimento, base da nova rede de comunicação virtual da atualidade e o exercício da cidadania.

BIBLIOGRAFIA

ALBINO, J. P. (org.) **Inclusão Digital**. Bauru: FC/CECEMCA, 2005. 3 v.

BRUHNS, Heloísa T. (org.). **Conversando sobre o corpo**. Campinas: Papirus, 1985.

_____. **O corpo parceiro e o corpo adversário**. Campinas: Papirus, 1993.

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação - Lei nº 9.394**, de 20 de dezembro de 1996, Disponível em <<http://www.uab.mec.gov.br>>. Acesso em: 10 ago. 2009.

FOUCAULT, M. **Vigiar e punir: história da violência nas prisões**. Petrópolis: Vozes, 1977.

FREIRE, João Batista. **Educação de Corpo Inteiro**. São Paulo: Scipione, 1989.

FREITAS, G. G. **O Esquema corporal, a imagem corporal, a consciência corporal e a corporeidade**. Ijuí: Ed. UNIJUÍ, 1999.

GAIARSA, J. A. **O que é corpo**. São Paulo: Brasiliense, 2002.

GALLO, S. **Ética e cidadania: caminhos da filosofia**. Campinas, Papirus, 2003.

GARCIA, R. L. (org.). **O corpo que fala dentro e fora da escola**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

GARDNER, H. **Inteligências Múltiplas: a teoria na prática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

GONÇALVES, M. A. S. **Sentir, Pensar, Agir: Corporeidade e Educação**. Campinas: Papirus, 1994.

INSTITUCIONAL, **Histórico da Fundação CECIERJ**. Disponível em: <http://www.cederj.edu.br/fundacaocecierj/exibe_artigo.php>. Acesso em: 10 ago. 2009.

LEMOS, A. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

OLIVEIRA, L. P. A. Violência, Corpo e Escolarização: apontamentos a partir da teoria crítica da sociedade. In: OLIVEIRA, M. A. T. de. **Educação do corpo na escola brasileira**. Campinas: Autores Associados, 2006.

OLIVEIRA, E. S. G. & NOGUEIRA, M. L. L. Educação a distância e Formação de professores: Desafios e perspectivas. In **Tecnologia Educacional**, v.31, (157/158) Abr/Set , 2002, p. 77-88.

SALVADOR, M. A. S. **Projeto da disciplina Seminário 1 em práticas educativas, do curso a distância de Licenciatura em Pedagogia**. Faculdade de Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2008.

_____. Corpo e controle no cotidiano escolar: desafios na construção do conhecimento. In: XI ENFEFE, 2007, Niterói. Educação Física contribuindo para os processos políticos na escola. Niterói: UFF, 2007. v. 1. p. 246-251.

SANTOS, E. & SILVA, M. **O Desenho didático interativo na educação online**. Revista Ibero-Americana de Educação. N.49, janeiro/abril de 2009. Disponível em: <<http://www.rioei.org/rie49a11.htm>>. Acesso em: 11 out. 2009.

SERRA, P.; OLIVEIRA, L. Mesa temática de Cibercultura: Apresentação. **Livro de Actas do 4º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação**, 4º SOPCOM. Aveiro: Comissão Editorial da Universidade de Aveiro, 2005, p. 131-133..

SILVA, M. **Sala de Aula Interativa**, Rio de Janeiro: Quartet, 2001.

TIRIBA, L. Proposta pedagógica. In: **TV ESCOLA. Boletim Salto para o futuro: O Corpo na Escola**. SEED/ MEC: Abril de 2008, p.03-13.

VILLAÇA, N.. **Em pauta: corpo, globalização e novas tecnologias**. Rio de Janeiro: Mauad, 1999.

VILLARDI, R. & OLIVEIRA, E. G. **Tecnologia na educação**: uma perspectiva sóciointeracionista. Rio de Janeiro: Dunya, 2005.

JC ONLINE. Disponível em

<http://jc.uol.com.br/canal/cotidiano/tecnologia/noticia/2010/03/16/exclusao-digital-pode-prejudicar-economia-brasileira-216631.php>. Acesso em 06 abr. 2010.