

# **Comunicação e jogos digitais em ambientes educacionais: literacias de mídia e informações dos professores de educação física da cidade de São Paulo**

Alan Queiroz da Costa

## **Introdução**

O presente trabalho apresenta os resultados da tese de doutorado sobre as competências digitais dos Professores de Educação Física defendida pelo autor no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Escola de Comunicações e Artes da USP e se insere na interface entre Comunicação e Educação como campo privilegiado para discussões e estudos em busca desses entendimentos (KENSKI, 2008). Tomando conceito de Plataforma Digital<sup>1</sup> como “espaço de inscrição e de transmissão da informação humana e social visível

---

1 Tal proposta, segundo os autores, “substitui com vantagem o emprego da expressão comum, ainda bastante vaga, de ‘tecnologia da informação e comunicação’, e absorve o conceito de sistema tecnológico ou de infraestrutura tecnológica” (PAS-SARELLI et al., 2014, p.115-116)

no écran do computador e gravada/inscrita no respectivo disco e memória, de forma que possa ser comunicada”, Passarelli et al. (2014), trata esse conceito com um “espaço” tecnológico que, na essência, continua a ser constituído por hardware e software, mas no qual convergem diversas tecnologias e serviços com o fim de torná-lo um instrumento e mediação infocomunicacional. Dessa forma, entende-se que o processo de mediação proposto como maneira de intervenção (FANTIN, 2005; BÉVORT; BELLONI, 2009; SOARES, 2014; CITELLI, 2014) no “ecossistema comunicativo” (MARTÍN-BARBERO, 2000), muitas vezes delegado a esses dispositivos, não basta para compreender as novas práticas, costumes e relações entre as pessoas, consequências das influências do digital nesses novos contextos.

Nesse contexto é necessário compreender as mudanças sócio-técnico-comunicacionais de nosso tempo, procurando observar as condições contemporâneas que levaram a essa nova realidade. É nesse contexto social que se conjectura o que Manuel Castells (2003) chamou de Sociedade em Rede e sua repercussão nos sujeitos que são a essência dessa mesma sociedade comunicacional contemporânea. Se há poucas décadas os *Mass Media*<sup>2</sup> eram a forma de comunicação que imperava, encantando as pessoas na frente de telas televisivas, ouvindo rádio ou trazendo informações por diversos meios impressos como jornais e revistas, atualmente esse mesmo encantamento advindo dos meios de comunicação continua existindo, ampliando sua abrangência, agora, pelos diferentes meios digitais, cujo principal representante é a internet. O indivíduo, por sua vez, não é mais aquele ser passivo e receptor apático dos bens simbólicos midiaticizados, mas alguém que se expressa e pode participar desse processo por meio das mídias sociais e demais possibilidades advindas da comunicação em rede.

Um exemplo dessa potencialidade da internet para além de um meio de comunicação em rede pôde ser percebido com clareza no Brasil, particularmente, desde 2007 quando da realização dos Jogos Pan-americanos do Rio, primeiro megaevento esportivo que colocou o país no centro da atenção mundial por

---

2 Meios de Comunicação de Massa (WOLF, 2001).

meio da divulgação e geração de informações para todo o planeta. A Copa do Mundo de Futebol, ocorrida em julho de 2014 em 12 sedes pelo país, por exemplo, atingiu cerca de 3,2 bilhões de espectadores pelas transmissões e os Jogos Olímpicos Rio 2016 atraíram a atenção de aproximadamente 5 bilhões de telespectadores de todos os continentes, somente na cerimônia de abertura, segundo expectativas do Ministério do Turismo<sup>3</sup> além de ter sido considerado o evento mais conectado de todos os tempos. Para se ter uma ideia do volume de dados e informações trocadas durante os Jogos Olímpicos Rio 2016, o tráfego nas redes fixa e móvel atingiu cerca de 3,25 *Petabytes*<sup>4</sup>, quase três vezes o volume registrado em Londres 2012 (com 1,15 *Petabytes*). Ainda foi registrada a média diária de 1,7 milhão de dispositivos (celulares, *smartphones* e *tablets*) conectados simultaneamente durante a Olimpíada e Paralimpíada, gerando mais de 22 milhões de chamadas de voz e 79 milhões de conexões de dados. A respeito do site oficial dos Jogos, foram registrados cerca de 600 milhões de acessos, sendo 33% mais visitado do que o site de Londres 2012 que atingiu 450 milhões de visitantes únicos em 2012<sup>5</sup>.

Além dessas constatações, é importante pontuar que o produto midiático transmitido pela TV, ou pelos meios de comunicação de massa, agora se espalha de maneira quase que viral por toda a rede. Além dos equipamentos passarem a reunir diversas funções em um só aparelho, também é possível acessar conteúdos, informações, dados e narrativas de diversas fontes por diversos canais potencializando as formas de interação. Tal movimento é conceituado pelo pesquisador e professor de comunicação Henry Jenkins (2009, p.52) como “cultura da convergência”.

---

3 Conforme informações no site do Ministério do Turismo. Disponível em: [http://www.turismo.gov.br/turismo/noticias/todas\\_noticias/20140925\\_5.html](http://www.turismo.gov.br/turismo/noticias/todas_noticias/20140925_5.html)

4 O *Petabyte* é um múltiplo da unidade de informação *byte*. O prefixo *peta* indica a quinta potência de 1000 e significa 10<sup>15</sup> no Sistema Internacional de Unidades (SI). O símbolo do *petabyte* é PB. 1 PB = 1.000.000.000 GB = 109 Gigabytes = 1000 TB (Terabytes). Os 3,25 *Petabytes* trocados durante os Jogos Olímpicos Rio 2016 equivalem, aproximadamente, a 5 bilhões de fotos ou a 580 milhões de músicas.

5 Mais informações disponíveis em: <http://valoragregado.com/2016/10/20/rio-2016-e-o-evento-mais-conectado-de-todos-os-tempos/>

Nesse contexto, os Jogos Digitais podem ser considerados um exemplo concreto da manifestação desse movimento, com suas narrativas fantásticas e apelo comercial junto às grandes corporações de entretenimento. As infinitas possibilidades de jogar não estão mais restritas aos consoles ou computadores pessoais. Os celulares, *tablets* e até mesmo os jogos estão inseridos no dia a dia de qualquer pessoa os jogos estão inseridos. De maneira muitas vezes imperceptível, em aplicativos de celular, ou como passatempo em situações monótonas, como na fila de um banco, essa atividade humana natural e voluntária acionada por situações lúdicas é potencializada pelas plataformas digitais.

Considerando recentes estudos entre as áreas da Comunicação e suas relações com Educação, Saúde e Educação Física, essa pesquisa propôs a inclusão dos Jogos Digitais<sup>6</sup> no debate, a partir de sua presença no cotidiano dos estudantes, seja por meio de seu crescimento mercadológico ou mesmo pela ludicidade, característica presente em todos os jogos e que se materializa nas aulas de Educação Física.

Superando o estigma de brinquedo ou de um aparelho alienante ligado ao sedentarismo ou vício, o consumo dos Jogos Digitais não só em momentos de lazer e, atualmente, por todas as faixas etárias e gêneros (“Pesquisa Game Brasil 2015”, 2015), bem como os *Games Studies*, iniciados ainda nos anos de 1980 com preocupações voltadas à Narratologia ou à Ludologia (PERANI, 2014) têm hoje na educação e na comunicação os campos com maior evidência, mas também abrindo para outras vertentes nas suas relações culturais e técnicas. Nesse ponto, destaca-se o trabalho do professor Roger Tavares (2009), que traz as contribuições dos estudos de *Game Design*, destacando a interdisciplinaridade na análise e criação de um jogo digital e como educadores podem utilizar dessa ferramenta na escolha e utilização dos jogos digitais em ambientes educacionais.

---

6 O termo **Jogos Digitais** será utilizado por meio da sigla **JDs** como sinônimo de “videogames, jogos eletrônicos, videojogos, etc.”, termo genérico que se refere a jogos desenhados para serem jogados num computador, console, celulares ou outro dispositivo eletrônico em que exista interação entre humano e computador, recorrendo ao uso de tecnologia. Para mais informações, vide Gee (2003) e Pivec e Kearney (2007).

Percebe-se que as citadas mudanças nas relações sociais e as intervenções pedagógicas sugeridas até aqui estão diretamente ligadas à Comunicação enquanto área de conhecimento. Passarelli et al. (2014, p. 102) reforçam esse entendimento, separando o conceito de comunicação do raso entendimento como informação. Os autores destacam a diferença ontológica de ambas, “enquanto informação é da ordem do conteúdo, a comunicação é da ordem da relação”, como um processo transversal que muitas vezes tende à incomunicação graças à dificuldade de gerar entendimento entre os indivíduos.

O desafio da comunicação reside na sua dimensão dialógica, pois a sua essência reside na relação; quando se aborda a questão da comunicação, trata-se da questão da alteridade, e, portanto, a comunicação é, simultaneamente, um processo político. Comunicar é um exercício de cooperação, de negociação, de construção conjunta do sentido, que pressupõe respeito ao interlocutor (PASSARELLI, 2014, p.103).

Entendendo a Comunicação como área protagonista no mundo contemporâneo, Fígaro (2008, 2009) destaca a relevância da área nas “transformações que se operaram no mundo do trabalho”. Tais exemplos esclarecem o entendimento de comunicação que se adotou nessa pesquisa, tomando de empréstimo essa última afirmação para ampliá-la para outros “mundos” que se assemelham a um jogo, mas um jogo em construção. As funções técnicas, formações de discursos e competências comunicativas que podem possibilitar as diversas relações foram inseridas na pesquisa como maneira de colaborar com as discussões já estruturadas nas interfaces entre Comunicação/Educação.

Nessa conjuntura, apresenta-se o “Currículo de Literacias de Mídia e Informação (MIL, do acrônimo em inglês *Media and Information Literacy*) para formação de professores” proposto pela UNESCO (WILSON et al., 2013) como referência para mapear as competências digitais dos Professores de Educação Física de São Paulo em seus ambientes educacionais. Esse currículo tem como matriz três áreas temáticas norteadoras (1. Conhecimento e compreensão, 2. Avaliação e 3. Produção e uso) e valoriza os professores como agentes promo-

tores das sete competências centrais necessárias para lidar com as diversas Plataformas Digitais.

A partir dessa proposta de metas e competências do “Currículo MIL para os professores”, Botelho-Francisco (2014) apresenta uma compilação dessas competências e resultados de maneira resumida e didática (Quadro 1). Apesar dessa apresentação, aqui como forma de esclarecer, enumerar e servir de referências para as análises seguintes, entende-se que essas literacias envolvem as habilidades e competências para uma apropriação consciente do ciberespaço, segundo uma postura de aprendizado dinâmico, colaborativo e constante. Não se trata de usar a informação, mas adotar uma postura de construção coletiva do conhecimento e de participação, comunicação e interação que, certamente, ainda não experimentamos sequer o seu potencial.

**Quadro 1 - Competências para um Currículo de Literacias de Mídia e Informação (MIL)**

	Competência	Resultado esperado
1	Entendimento do papel dos Meios de Comunicação e da Informação na Democracia	Familiarização com as funções dos meios de comunicação e outros provedores de informação e compreensão de sua importância para cidadania e tomada de decisão.
2	Compreensão dos conteúdos dos Meios de Comunicação e seus usos	Capacidade para demonstrar conhecimento e entendimento das formas como as pessoas utilizam os meios de comunicação em suas vidas pessoais e públicas, as relações entre cidadãos e o conteúdo dos meios de comunicação, bem como seu uso para uma variedade de finalidades.
3	Acesso à informação de uma maneira eficaz e eficiente	Capacidade para determinar o tipo de informação necessária para uma determinada tarefa e acessar as informações de uma forma eficaz e eficiente.
4	Avaliação crítica da informação e das fontes de informação	Capacidade para avaliar criticamente as informações e suas fontes e incorporar as informações selecionadas na resolução de problemas e análise de ideias.

5	Aplicação dos novos e tradicionais formatos de mídia	Capacidade para compreender os usos da tecnologia digital, ferramentas de comunicação e redes de coleta de informações e tomada de decisão.
6	Situar o contexto sociocultural do conteúdo dos meios de comunicação	Capacidade para demonstrar conhecimento e compreensão de que o conteúdo do meio é produzido dentro de contextos sociais e culturais.
7	Promover MIL entre os estudantes e administrar mudanças requeridas	Capacidade para utilizar conhecimentos e competências adquiridas por meio de uma formação MIL para promovê-la também entre os estudantes e capacidade para gerenciar alterações relacionadas com o ambiente escolar.

Fonte: Botelho-Francisco (2014, p.106)

Importante destacar que o documento “Currículo MIL para formação de professores” foi elaborado com o intuito de unificar as diversas terminologias que as MIL abarcam em todo o mundo, procurando abranger, de forma ampla, todas as noções que compõem a ecologia das MIL (WILSON et al., 2013, p.19). Dentre as noções previstas encontra-se a “Literacia dos Jogos”, que também é abordada em alguns módulos complementares do currículo como ferramentas e meios para atingir algumas das competências propostas.

Além desse referencial, na tese foram explorados outros exemplos referenciais de pesquisas a respeito das literacias digitais que abrangem diferentes habilidades necessárias para a incursão e o desenvolvimento no ambiente digital (JOLLS; WILSON, 1993; ESHET-ALKALAI, 2004, 2009, 2012; ESHET-ALKALAI; AVIRAM, 2006; ESHET-ALKALAI; CHAJUT, 2010) amplamente discutidos na tese e que serviram de embasamento para esse artigo.

A partir desse contexto, verificou-se a importância de um estudo específico referente às competências e habilidades comunicacionais dos Professores de Educação Física em relação às Literacias de Mídia e Informação (MIL) de maneira que superem as abordagens de caráter instrumental, limitadas às orientações sobre como devem ou não utilizar as Plataformas Digitais, inclusive os Jogos Digitais, conhecidos nos ambientes educacionais como “*Games Educativos*”.

Como a delimitação de foco para a pesquisa esteve no movimento incitado pela UNESCO de valorização da autonomia e liberdade de expressão do ser humano como um direito fundamental, entre diversas declarações, planos, documentos e demais iniciativas lideradas pela entidade, a proposta do “Currículo MIL para formação de professores” (WILSON et al., 2013) foi escolhida por entender os professores como chave mestra para a disseminação das habilidades e competências necessárias para lidar com as Plataformas Digitais. Dessa forma, o problema levantado pela pesquisa desenvolvida durante a tese foi: Quais as Literacias de Mídia e Informação dos professores de Educação Física em seus ambientes educacionais?

Dado esse problema, uma constatação inicial é a de que não há informações a respeito desse problema, uma vez que as principais elementos sobre os usos das Plataformas Digitais nas escolas brasileiras apresentadas nas Pesquisas a respeito do uso das tecnologias de informação e comunicação nas escolas brasileiras: TIC Educação 2013 (CGI.BR, 2014, p.122) e TIC Educação 2014 (CGI.BR, 2015, p.98) tiveram sua amostra composta por professores das disciplinas “português e matemática”, recorte que vem sendo aplicado desde o início desse trabalho do Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação – Cetic.br<sup>7</sup>.

Além das pesquisas TIC Educação (CGI.BR, 2014, 2015) também buscou-se em publicações existentes na área específica das Ciências do Esporte/Educação Física (FERES NETO, 2001; BETTI, 1998, 2003; COSTA, 2006; PIRES; RIBEIRO, 2010) e constatou-se que os apoios técnicos existentes por meio de *sites*, *softwares* e aplicativos relacionados à Ciências do Esporte/Educação Física podem ser considerados versões digitalizadas das tradicionais práticas pedagógicas da discipli-

---

7 As pesquisas realizadas pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação – Cetic.br são parte do trabalho liderado pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br) que produz anualmente dados e informações estratégicas sobre o acesso e uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), visando a subsidiar a sociedade com dados confiáveis e atualizados sobre os impactos das TIC e, particularmente, da internet, na sociedade e na economia. Mais informações disponíveis em: <http://www.cetic.br>

na, contribuindo pouco ou nada para a aquisição ou melhoria das competências digitais dos Professores de Educação Física.

Com os apontamentos citados anteriormente, parece pertinente questionar se os professores estão preparados para enfrentar esse novo paradigma midiático e dialógico, aliado a uma suposta necessidade do imediatismo, da atualização e do acompanhamento constante de tudo a todo momento por meio do fetiche que as Plataformas Digitais nos impõem (KERCKHOVE, 1997, 2009). Tais paradigmas devem ser considerados na busca de uma base teórica relevante e com uma metodologia que se adeque e auxilie na urgente necessidade de mediação desses processos pelos próprios usuários. A convergência apontada por Jenkins (2009) deixa em dúvida se realmente a transversalidade de temas e interfaces sociais entre a Comunicação e a Educação (Física) será alcançada de maneira que permeiem as relações entre os envolvidos num processo de ensino-aprendizagem mais dialógico, humano e significativo.

## **Objetivo**

A partir do contexto apresentado e com o recorte de tese apresentado para esse artigo, o presente trabalho tem por objetivo apresentar as competências digitais dos Professores de Educação Física de São Paulo em seus ambientes educacionais.

## **Metodologia**

Como a pesquisa foi desenvolvida na interface entre Comunicação e Educação, utilizou-se de protocolos multimetodológicos com pesquisa bibliográfica sobre as “transformações tecnológicas ocorridas nas últimas décadas” (JACKS, 2008), as “novas mediações digitais” (LOPES, 2011), os Jogos Digitais e sua relação com a Educação / Educação Física, tomando como ponto de partida para possíveis avanços nessa temática os resultados já identificados pelas pesquisas de Lourenço (2012) sobre a “produção de teses e dissertações sobre *games* entendidos como forma de comunicação”, de Cruz Jr. (2012) sobre “Comunicação, Educação e Jogos Digitais” e de Vasconcelos (2013) sobre as relações entre “Comunicação, Saúde e Jogos Digitais”. Também realizou-se uma pesquisa de campo adotando o método etnográfico qualitativo (TRAVANCAS, 2006, 2010;

LOPES 2004) com contribuições da socióloga Christine Hine (2004, 2005) para quem a etnografia, em sua forma básica, “consiste que um pesquisador esteja imerso no mundo que estuda por um determinado tempo e leva em conta as relações, atividades e significados que são criados entre os envolvidos nos processos sociais desse mundo” (HINE, 2004, p.13). Adotou-se a técnica de coleta a partir do próprio meio digital, utilizando a plataforma GoogleDocs e a ferramenta *Forms* para aplicação de um questionário a partir de um modelo semiestruturado com perguntas abertas e fechadas, distribuídos por diversos meios para aumentar o acesso ao público da pesquisa (comunidades virtuais no Facebook e no Centro Esportivo Virtual – CEV e na rede pessoal do pesquisador por meio do aplicativo de mensagens para *smartphones* WhatsApp). Também foram realizadas entrevistas por meio de videoconferência de acordo com as disponibilidades dos entrevistados por meios do Google Hangouts, Skype e FaceTime. A interpretação das entrevistas foi feita pela adoção das técnicas qualitativas de análise de conteúdo (BARDIN, 2011).



Figura 1 - Tela de uma entrevista - Fonte: Elaborado pelo Autor

## Análise e discussão dos resultados

Apesar da distribuição dos questionários atingir mais de 500 professores pelas diversas redes e mídias sociais, a amostragem manteve a perspectiva qualitativa de pesquisa que, apesar de não ser probabilística dos 91 questionários respondidos foram considerados válidos 68 questionários pois a pesquisa foi realizada

na cidade de São Paulo. A baixa adesão de respondentes é uma das possíveis consequências já previstas em contrapartida da facilidade de aplicação dos instrumentos (GIL, 2008). Num mapeamento inicial, o perfil dos respondentes mostrou-se equilibrado (em relação ao sexo, experiência profissional e regiões da cidade de São Paulo. Também se constatou que os Professores de Educação Física têm acesso às principais Plataformas Digitais seja em suas residências ou nos ambientes educacionais, as usam em suas aulas de Educação Física na escola, em sua maioria, se consideram habilidosos ou “mais ou menos” habilidosos e entendem os Jogos Digitais como meios de comunicação, não apenas um brinquedo. A partir da análise de conteúdo, três categorias foram destacadas. A primeira delas, “Acesso, compreensão e manuseio das Plataformas Digitais”, foi esclarecendo a presença das competências MIL. Os Professores de Educação Física foram capazes de expressar seus entendimentos sobre as Plataformas Digitais (competência 1) porém obtiveram o acesso de maneira informal e usam o Youtube como principal fonte (competência 3). O processo reflexivo sobre a compreensão dos conteúdos dessas plataformas foi expressado, porém sem a incorporação desse conhecimento (competência 2). Dessa forma, infere-se que as competências 1, 2 e 3, apesar de presentes nas realidades dos Professores de Educação Física, ainda carecem de maior aprofundamento para serem incorporadas como conhecimento.

A segunda categoria foi a de “Aplicação e Promoção das MIL” onde os Professores de Educação Física demonstraram realizar uma avaliação crítica das informações disponíveis (competência 4) e reconhecem a influência dos meios de comunicação na vida das pessoas (competência 6) tendo consciência de que fatores como a questão geracional podem diferir nos contextos socioculturais. Por outro lado, os Professores de Educação Física demonstraram uma aplicação e promoção das competências de MIL de maneira muito limitada e modesta, dependendo de características individuais para fazê-lo. Assim, pode-se considerar que, em relação às competências 4 e 6, os Professores de Educação Física parecem ter entendido suas importâncias. Em contrapartida, as competências 5 e 7 são praticamente ausentes das rotinas dos Professores de Educação Física, o que demonstra que há uma grande necessidade de investimento em formações continuadas para atender as demandas específicas desses professores. Sobre a

última categoria, “Jogos Digitais”, o fato da disciplina Educação Física ser prático-corporal não é motivo de resistência dos Professores de Educação Física ao uso de Plataformas Digitais em suas rotinas, mas sim o fortalecimento do ethos docente de resistência a novas alternativas didáticas. Também se percebeu a necessidade de incluir os alunos e suas culturas para que as aulas tenham mais significado. Por outro lado, o paradoxo da inclusão dos Jogos Digitais nas aulas de Educação Física é visto pelo prisma operacional-instrumental da dicotomia Movimento X Telas, Jogos Educativos X Comerciais, além dos problemas extra aula, como ambiente propício, estrutura material e o próprio sistema educacional que ainda enxerga os Jogos Digitais fora da realidade da escola.

### **Considerações finais**

A apresentação de uma abordagem comunicacional para o trato da pesquisa na interface entre a Comunicação e Educação (Física) buscou destacar a importância do fortalecimento teórico necessário para incorporar diferentes abordagens e teorias que podem auxiliar o entendimento sobre as competências digitais dos professores de Educação Física. A relação entre essas duas áreas já é uma realidade em diversos grupos de pesquisa e centros de estudos, porém, a inclusão dos Jogos Digitais como interface comunicativa amplia as possibilidades de aproximação das realidades dos estudantes, inclusive porque o jogo se traduz como uma forma de expressão nas aulas de Educação Física. O jogo é muito mais que um conteúdo dentro desse componente curricular e sua institucionalização precisa ser abordada também nas aulas de Educação Física, seja pelo apelo mercadológico que esse movimento tem se apresentado na sociedade, mas também pela motricidade que o ato de jogar tem exigido.

As competências digitais aqui apresentadas são entendidas como uma alternativa integradora e que fortalece as relações entre Comunicação, Educação e Educação Física. Os resultados da pesquisa reforçam o caráter instrumental e limitado das habilidades que cada Professor de Educação Física adquiriu em seus históricos de contatos com as Plataformas Digitais e puderam ser verificadas nos conteúdos das entrevistas, bem como as respostas e justificativas dadas nos questionários.

Essa lacuna pode e deve ser preenchida com a ampliação do entendimento meramente “funcional” das Plataformas Digitais, incluindo os Jogos Digitais, aproveitando o poder da Comunicação como instrumento inclusivo. A necessidade do uso da Comunicação para interatividade e cooperação precisa incluir o Professores de Educação Física nesse debate trazendo um “novo olhar” para outros ambientes, por exemplo, a quadra da escola.

## Referências

- BARDIN, L. *Análise de conteúdo*. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BETTI, M. *A janela de vidro: esporte, televisão e educação física*. Campinas: Papyrus, 1998.
- BETTI, M. (Org. *Educação física e mídia: novos olhares, outras práticas*. São Paulo: Hucitec, 2003.
- BÉVORT, E.; BELLONI, M. L. Mídia-educação: conceito, história e perspectivas. *Educação & Sociedade*, v. 30, n. 109, p. 1081–1102, 2009.
- BOTELHO-FRANCISCO, R. E. *Interatividade e literacias emergentes em contextos de inclusão digital : um estudo netnográfico no programa acessasp*. 2014. Universidade de São Paulo, 2014.
- CASTELLS, M. *A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- CGI.BR, C. G. D. I. N. B. *Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e comunicação nas escolas brasileiras – tic educação 2013*. Brasília: CGI.br, 2014.
- CGI.BR, C. G. D. I. N. B. *Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e comunicação nas escolas brasileiras – tic educação 2014*. Brasília: CGI.br, 2015.
- CITELLI, A. Comunicação e Educação. In: In: CITELLI, A. et al. *Dicionário de comunicação: escolas, teorias e autores*. São Paulo: Contexto, 2014. p. 65–74.

COSTA, A. Q. da. *Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa*. 2006. Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2006. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/96035>>.

CRUZ JUNIOR, G. *Eu jogo, tu jogas, nós aprendemos: experiências culturais eletrolúdicas no contexto do ciberespaço*. 2012. UFSC, 2012.

ESHET-ALKALAI, Y. E AVIRAM, A. Towards a Theory of Digital Literacy : Three Scenarios for the Next Steps. *European Journal of Open, Distance and E-Learning*, v. 9, n. 1, p. 1–24, 2006. Disponível em: <[http://www.eurodl.org/materials/contrib/2006/Aharon\\_Aviram.htm](http://www.eurodl.org/materials/contrib/2006/Aharon_Aviram.htm)>. Acesso em: 22 maio. 2015.

ESHET-ALKALAI, Y. Digital Literacy : A Conceptual Framework for Survival Skills in the Digital Era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, v. 13, n. 1, p. 93–106, 2004.

ESHET-ALKALAI, Y. Real-time thinking in the digital era. *Encyclopedia of Information Science and Technology*, n. January, p. 3219–3223, 2009. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/265485661\\_Real-Time\\_Thinking\\_in\\_the\\_Digital\\_Era](https://www.researchgate.net/publication/265485661_Real-Time_Thinking_in_the_Digital_Era)>. Acesso em: 22 maio. 2015.

ESHET-ALKALAI, Y. Thinking in the Digital Era : A Revised Model for Digital Literacy. *Informing Science and Information Technology*, v. 9, 2012.

ESHET-ALKALAI, Y. ; CHAJUT, E. You Can Teach Old Dogs New Tricks: The Factors That Affect Changes over Time in Digital Literacy. *Journal of Information Technology Education*, v. 9, 2010.

FANTIN, M. Novo olhar sobre a mídia-educação. In: In: 28a. Reunião Anual da Associação Nacional de Pós-graduação e Pesquisa em Educação - ANPED, Anais ..., Caxambu. *Anais...* Caxambu: ANPED, 2005.

FERES NETO, A. *A virtualização do esporte e suas novas vivências eletrônicas*. Campinas, 2001.

FIGARO, R. Atividade de Comunicação e Trabalho. *Trabalho, Educação e Saúde*, v. 6, n. 1, p. 1–39, 2008. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/tes/v6n1/07.pdf>>. Acesso em: 5 dez. 2013.

FIGARO, R. Comunicação e Trabalho: binômio teórico produtivo para as pesquisas de recepção. *Revista de Ciencias Sociales y de la Comunicación.*, n. 4, p. 23–49, 2009. Disponível em: <<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/mediars/MediacionesS4/Indice/FigaroR/figaroroseli.html>>. Acesso em: 5 dez. 2013.

GEE, J. P. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

GIL, A. C. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

HINE, C. *Etnografía virtual*. Barcelona: Editorial UOC, 2004.

HINE, C. *Virtual methods: issues in social research on the internet*. Oxford: Berg, 2005.

JACKS, N. Repensando os estudos de recepção: dois mapas para orientar o debate. *ILHA - Revista de Antropologia*, v. 10, n. 2, p. 17–35, 2008. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/ilha/article/view/2175-8034.2008v10n2p17>>. Acesso em: 18 jun. 2016.

JENKINS, H. *Cultura de convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

JOLLS, T.; WILSON, C. Voices from the Field The Core Concepts : Fundamental to Media Literacy Yesterday , Today and Tomorrow. *Journal of Media Literacy Education*, v. 6, n. 2, p. 68–77, 1993.

KENSKI, V. M. Educação e Comunicação: Interconexões e Convergências. *Educação e Sociedade*, v. 29, n. 104, p. 647–665, 2008.

KERCKHOVE, D. de. *A pele da cultura*. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.

KERCKHOVE, D. de. *A pele da cultura*. São Paulo: Annablume, 2009.

LOPES, M. I. V. de. Pesquisa de Comunicação: questões epistemológicas, teóricas e metodológicas. *Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*, v. XXVII, n. 1, p. 13–39, 2004.

LOPES, M. I. V. de. Uma agenda metodológica presente para a pesquisa de recepção na América Latina. In: *Jacks, N. et al (Org.). Análisis de recepción en América Latina: un recuento histórico con perspectivas al futuro*. Quito: Editorial Quipus, 2011. p. 409–428.

LOURENÇO, C. E. *O “estado da arte” da produção de teses e dissertações sobre games – entendidos como forma de comunicação – no banco de dados capes realizadas entre 1987 e 2010*. 2012. Universidade de São Paulo, 2012.

MARTIN-BARBERO, J. Desafios Culturais da Comunicação à Educação. *Comunicação e Educação*, v. 18, n. sep., p. 51–61, 2000.

PASSARELLI, B. et al. Identidade conceitual e cruzamentos disciplinares. In: *PASSARELLI, B.; SILVA, A. M. da; RAMOS, F. (Org.) e-infocomunicação: estratégias e aplicações*. São Paulo: Senac, 2014. p. 79–121.

PERANI, L. Jogando para comunicar, comunicando para jogar: por um lugar dos games nas Ciências da Comunicação e na Cibercultura. *VIII Simpósio Nacional da ABCiber ESPM.*, 2014. Disponível em: <[http://www.abciber.org.br/simpósio2014/anais/GTs/leticia\\_perani\\_soares\\_39.pdf](http://www.abciber.org.br/simpósio2014/anais/GTs/leticia_perani_soares_39.pdf)>. Acesso em: 22 maio. 2015.

*Pesquisa Game Brasil 2015*. Disponível em: <[www.pesquisagamebrasil.com.br/pesquisa-2015](http://www.pesquisagamebrasil.com.br/pesquisa-2015)>. Acesso em: 2 nov. 2015.

PIRES, G. L.; RIBEIRO, S. D. (Orgs. ). *Pesquisa em educação física e mídia: contribuições do laboratório/ufsc*. Florianópolis: Tribo da Ilha, 2010.

PIVEC, M.; KEARNEY, P. Games for Learning and Learning from Games. *Informatica* 31, n. January 2007, p. 419-423, 2007.

SOARES, I. D. O. Educomunicação e Educação Midiática: vertentes históricas de aproximação entre Comunicação e Educação. *Comunicação e Educação*, n. 2, p. 15–26, 2014.

TAVARES, R. J. C. Fundamentos de game design para educadores e não especialistas. In: *Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

TRAVANCAS, I. S. Fazendo etnografia no mundo da comunicação. In: DUARTE, J.; BARROS, A. (Org.). *Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação*. São Paulo: Atlas S.A, 2006. p. 98–109.

TRAVANCAS, I. S. A experiência etnográfica no campo da comunicação. In: 27a Reunião Brasileira de Antropologia - Universidade Federal do Pará, 1 a 4 de agosto de 2010., Belém. *Anais...* Belém: UFPA, 2010.

VASCONCELLOS. *COMUNICAÇÃO e saúde em jogo: os video games como estratégia de promoção da saúde*. 2013. FIOCRUZ, 2013. Disponível em: <<http://www.arca.fiocruz.br/handle/icict/8547>>.

WILSON, C.; GRIZZLE, A.; TUAZON, R.; AKYEMPONG, K.; CHEUNG, C.-K. *Alfabetização midiática e informacional: currículo para formação de professores*. Brasília: UFTM, 2013.

WOLF, M. *Teorias da comunicação*. 6. ed. Lisboa: Presença, 2001.