

# Desafios da corporeidade na EAD e suas relações com a formação de professores

*Challenges of embodiment in distance education  
and their relation with teacher's education*

**Eloiza Oliveira**

Doutora em Educação, Professora Adjunta da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Diretora do Campus Virtual da UERJ (e-UERJ).  
Rio de Janeiro, RJ [Brasil]  
eloizaoliveira@uol.com.br

**Marco Antonio Santoro Salvador**

Doutor em Educação Física, Professor Adjunto da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (Faculdade de Educação), Professor do Colégio Pedro II.  
Rio de Janeiro, RJ [Brasil]  
marcosantoro@uol.com.br

**Vanessa Ramos Pereira**

Especialista em Educação, Professora do Ensino Fundamental do Município de Niterói, Professora tutora da EAD do consórcio CEDERJ/UERJ.  
Rio de Janeiro, RJ [Brasil]  
lalexca26@hotmail.com

## Resumo

Neste artigo abordam-se o estudo da corporeidade e seus desafios na modalidade EAD, a partir da experiência no curso de Licenciatura em Pedagogia (UERJ), possibilitando aliar ferramentas metodológicas em educação a distância e em educação presencial, através de um grupo de disciplinas que utilizam metodologias de ações corporais em diferentes áreas do conhecimento, denominadas de Seminários de Práticas Educativas, promovendo a inclusão digital na educação com características lúdico-corporais. Analisam-se as possibilidades e limitações do conceito de corporeidade no currículo do curso, apresentando tais experiências especificamente na disciplina Seminário de Práticas Educativas 1. A partir de análises preliminares das experiências no curso de pedagogia EAD na modalidade semipresencial do consórcio UERJ/CEDERJ, por intermédio do trabalho presencial de oficinas lúdico-corporais e do acesso à tecnologia digital na educação continuada.

**Palavras-chave:** Corpo. Educação a Distância. Pedagogia. Tecnologia de Informação e Comunicação.

## Abstract

This article focuses on the study of embodiment and its challenges in Distance Education mode from the experience in the Bachelor's Degree in Education (UERJ), allowing combining methodological tools in Distance Education and classroom education by a group of disciplines that use methods of bodily actions in different areas of knowledge, called the Educational Practices Seminars, promoting digital inclusion in education with recreational and physical characteristics. Analyze the possibilities and limitations of the concept of embodiment in the curriculum of the course, presenting such experiences specifically in the discipline of Educational Practices Seminar 1. Get from preliminary analysis of the experiences in Distance Learning Pedagogy Course in blended mode of the consortium UERJ / CEDERJ, through the work of play-body workshops and the access to digital technology in continuing education.

**Key words:** Body. Distance Education. Information and Communication Technology. Pedagogy.

## 1 Introdução

Há uma revolução social em curso, advinda das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) no Brasil e no mundo. Entretanto, ainda temos, no Brasil, a exclusão digital de parcela da população. Conforme pesquisa do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (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 que o da Coreia do Sul, na qual quase 78% da população possuem conexão com a rede. O pequeno acesso à internet por estudantes é significativo (60%), menor do que alguns países vizinhos como Argentina, Chile, Colômbia e Uruguai. Análises surgem para tentar desvendar e traduzir os números e resultados das discrepâncias da tecnologia atual que, ao invés de diminuir as distâncias da desigualdade, proporcionam maiores distanciamentos entre as classes sociais.

Na educação brasileira, nas últimas décadas, houve diversas experiências com o objetivo de democratizar o conhecimento tecnológico digital e proporcionar aos alunos condições para ingressarem no mundo virtual e fazerem parte de uma sociedade atuante e crítica sobre a qual a escola enquanto instituição oficial de ensino possui responsabilidade.

Nas universidades o compromisso social em relação às novas tecnologias encontra vasto espaço no campo de pesquisa, ensino e extensão. Tais áreas de atuação nas universidades estão conectadas e desenvolvem projetos de maneira que nos permitem afirmar que a área de estudos sobre as tecnologias virtuais encontra-se em pleno desenvolvimento.

Entretanto, a cultura e os hábitos do cotidiano, no espaço escolar, estão ainda distantes disso. A causa 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.

No currículo dos cursos de Pedagogia observa-se a significativa entrada da área de conhecimento das novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) e as diversas mudanças advindas destes conceitos nas tradicionais disciplinas. As novas formas de construção do conhecimento em rede, em detrimento do conhecimento linear e hierárquico, desencadearam novas necessidades de mudanças no currículo e nas metodologias de ensino-aprendizagem.

Nesse sentido, o curso de Pedagogia na modalidade a distância da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) introduziu um grupo de disciplinas denominadas de “Seminários de Práticas Educativas”. Este rol de disciplinas possui como característica comum: a construção do conhecimento com bases nas múltiplas inteligências, objetivando a superação da educação de cunho cartesiano e do conceito de corpo como unidade humana, sem a dicotomia “corpo e mente”.

Especificamente focamos o projeto da disciplina Seminário de Práticas Educativas 1 que se propõe a oferecer aos alunos a possibilidade da construção do conhecimento a partir 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 em um curso superior de formação de professores das séries iniciais não é tarefa fácil, pois a educação ainda sofre significativa influência cartesiana que mantém o corpo como objeto secundário nos processos de ensino-aprendizagem.

Portanto, ações corporais na construção cotidiana do conhecimento, nos espaços escolares, é um importante desafio a ser experimentado, pois se trata 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 à popularização e democratização da Educação Superior se estendendo a diferentes lugares, através da educação, viabilizada e mediada pelas TICs, podemos criar com métodos prazerosos e lúdicos a sedução essencial para a manutenção de tais camadas da população inseridas no ensino superior.

Vislumbram-se movimentos de mudanças graças às teorias pedagógicas que versam sobre a corporeidade e seu 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 corporeida-

de na educação e as suas contribuições na construção do conhecimento voltado para a ampliação das inteligências múltiplas, na superação do ensino meramente racional e conteudístico 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).

Há que se considerar no processo de construção do conhecimento, para além da simples informação transmitida em sala de aula, os saberes que são construídos por meio das relações humanas em cada espaço da escola e que não devem ficar restritos à aula de Educação Física. Práticas corporais como as que ocorrem no recreio ou nos momentos de entrada e saída da escola podem 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 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 ludicidade, oportunizando a confluência entre razão e emoção, assumindo lugar de destaque junto aos processos cognitivos.

Podemos observar experiências realizadas e trabalhos acadêmicos sobre tais conceitos aliando ferramentas da Web às práticas, por intermédio do que denominamos “oficinas lúdico corporais”, na modalidade semipresencial. Um desses projetos está sendo desenvolvido no curso de Licenciatura em Pedagogia, da UERJ, através da disciplina de Seminário de Práticas Educativas 1, já citado anteriormente e experimentado desde o ano de 2008 e que será abordado adiante.

## 2 A EAD e as experiências 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 cibercultura<sup>2</sup>, impõe mudanças nos paradigmas tradicionais da educação, transformando-lhe os processos e permitindo o acesso à educação superior ao maior número de pessoas.

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

Atualmente, vivemos a “Era da informação e do conhecimento” (LEVY, 1999). Estes são as principais fontes de produção de riqueza, 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.

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 ao afirmar que estamos diante de um corpo ampliado, transformado e refuncionalizado. O corpo não é mais apenas biológico, se tornou 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, p. 132-133):

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.

A história da educação a distância já é registrada desde o séc. XI 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. Esse novo modelo surge como uma forma de ampliar o acesso à educação. 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 (MEC) 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 Centro de Educação Superior a Distância do Rio de Janeiro (CEDERJ) surge em 1999, entre a Fundação CECIERJ – Fundação Centro de Ciências e Educação Superior a Distância do Estado do Rio de Janeiro – e as seis universidades públicas sediadas no Estado<sup>3</sup>.

Os cursos são oferecidos 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.

Quando se trata do Curso de Licenciatura em Pedagogia da UERJ: “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). Nesse curso alguns experimentos na área conceitual e metodológica começam a tomar vulto maior.

Nesse quadro destacamos a experiência do projeto das disciplinas de Seminários de Práticas Educacionais, 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 inteligências<sup>4</sup> 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.

A disciplina “Seminário de Práticas Educativas 1”<sup>5</sup> é o objeto desse ensaio acadêmico por ser precursora do projeto citado. A disciplina Seminário 1 faz parte da grade curricular do curso de Licenciatura em Pedagogia oferecido pela UERJ e é gerido por um coordenador pedagógico da disciplina, um tutor a distância e três 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 pedagógico destaca 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, p. 2) 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 os profissionais no cotidiano das escolas tradicionalmente desvalorizam.

É nesse sentido que as ações apontam para uma educação transformadora, buscando a construção do conhecimento pautada sobre o alicerce da autonomia e do diálogo, 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) essa nova modalidade em comunicação, inaugurada pela Era Digital, é uma característica da sociedade da informação e produz uma revisão na relação entre emissor, receptor e mensagem. Para ele o conceito de interatividade 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 semipresencial, 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 que podem ser visitadas a qualquer momento, graças às ferramentas assíncronas<sup>6</sup> do ciberespaço através da plataforma de EAD do curso, ou do 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 dispo-



sição 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; SILVA, 2009, p. 1).

### 3 Processo pedagógico da disciplina e seu cotidiano

As motivações que levaram à concepção da disciplina Seminário 1 residem na necessidade de complementar o currículo de formação de professores com os 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 brinquedo 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 disciplina se construiu com base na formação de uma equipe de professores de Educação Física com experiência em escola, com destaque para a tutoria. “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).

Nos 11 pólos da UERJ, em parceria com as prefeituras dos municípios, os alunos do curso de Pedagogia participam das oficinas lúdico-corporais: no turno da manhã palestras, apresentações e debates relacionados à importância do corpo no processo educativo; no turno da tarde: 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<sup>7</sup> sobre a temática e de filmes indicados que corroboram com as ideias da disciplina Seminário 1.

Além de tais ações pedagógicas os alunos são instigados à produção e à reflexão dos conhecimentos construídos por todos os envolvidos por intermédio 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 acadêmica e profissional.

Finalmente, o processo de avaliação é encerrado com a elaboração de um relatório individual em que o aluno constrói análises de tudo o que foi proposto. A criação do *blog*<sup>8</sup> é mais um veículo de construção do conhecimento, no qual os alunos participam com a inserção de fotos e vídeos das oficinas e a continuidade dos debates sobre as vivências, experimentada 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 orientada pelo grupo de tutores.

Como um projeto pioneiro em EAD semipresencial, o processo avaliativo da disciplina Seminário 1 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.

A avaliação não visa uma mera quantificação de resultados, mas um processo diagnóstico qualitativo que prioriza o senso-crítico e a reflexão do aluno na relação ensino-aprendizagem. Para isso a disciplina não possui avaliações a distância, nem mesmo avaliações presenciais, como o modelo tradicional do curso.

A equipe realiza reuniões semanais para avaliar o material produzido nas oficinas; desenvolve a formação continuada da equipe de tutores itinerantes com o coordenador da disciplina; constrói, reorganiza e desenvolve as atividades práticas e estratégias pedagógicas para os eventos; reformula e avalia periodicamente o trabalho.

## 4 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. 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 desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem crítico 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 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.

## Notas

- 1 Existem sete disciplinas que compõem o grupo de Seminários de Práticas Educativas que são oferecidas do 2º ao 8º períodos do curso, numeradas de 1 a 7 e atualmente no currículo do curso de Pedagogia, as turmas se encontram na disciplina Seminário 6.
- 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.
- 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).
- 5 A disciplina de Seminário de Práticas Educativas 1 será denominado a partir daqui como “Seminário 1”.
- 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; OLIVEIRA, 2005).
- 7 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, os filmes *Sociedade dos poetas mortos* e *Tempos modernos*, a participação presencial na Oficina lúdico-corporal e nos debates do fórum e do *blog* da disciplina.
- 8 Disponível em: <<http://seminariolead.blogspot.com>>.

## Referências

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.

- FREITAS, G. G. *O Esquema corporal, a imagem corporal, a consciência corporal e a corporeidade*. Ijuí: Ed. UNIJUÍ, 1999.
- 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](http://www.cederj.edu.br/fundacaocecierj/exibe_artigo.php)>. Acesso em: 10 ago. 2009.
- LEMONS, 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. *Tecnologia Educacional*, v. 31, n. 157-158, p. 77-88, abr./set. 2002.
- SALVADOR, M. A. S. *Projeto da disciplina Seminário 1 em práticas educativas, do curso a distância de Licenciatura em Pedagogia*. Rio de Janeiro, Faculdade de Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2008.
- \_\_\_\_\_. Corpo e controle no cotidiano escolar: desafios na construção do conhecimento. In: ENFEFE, 11. *Educação Física contribuindo para os processos políticos na escola*. Niterói: UFF, v. 1, p. 246-251, 2007.
- SANTOS, E.; SILVA, M. O desenho didático interativo na educação online. *Revista Ibero-Americana de Educação*, n.49, jan./abr. 2009. Disponível em: <<http://www.rieoei.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*. SOPCOM, 4. Aveiro: Comissão Editorial da Universidade de Aveiro, p. 131-133, 2005.
- 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, p. 3-13, abr. 2008.
- VILLARDI, R.; OLIVEIRA, E. G. *Tecnologia na educação: uma perspectiva sociointeracionista*. 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: 6 abr. 2010.

recebido em 7 set. 2011 / aprovado em 7 nov. 2011

### Para referenciar este texto:

OLIVEIRA, E.; SALVADOR, M. A. S.; PEREIRA, V. R. Desafios da corporeidade na EAD e suas relações com a formação de professores. *Dialogia*, São Paulo, n. 14, p. 47-60, 2011.