



Almanaque da Cultura Corporal: o Instagram como ferramenta pedagógica e de divulgação científica no campo da Educação Física

Almanaque da Cultura Corporal: the Instagram as a pedagogical tool and for scientific dissemination in the field of Physical Education

Almanaque da Cultura Corporal: el Instagram como herramienta pedagógica y de divulgación científica en el campo de la Educación Física

Gabriel Garcia Borges Cardoso 

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, Goiânia, Goiás, Brasil. 

gabrielgarcia.cardoso@gmail.com

10.31668/praxia.v7i0.16134 

Resumo: O presente estudo busca refletir sobre as possibilidades de uso do Instagram como forma de divulgação científica e de espaço para o fomento à criticidade, a partir da análise do projeto “Almanaque da Cultura Corporal”. Compreendendo as mídias digitais e as novas tecnologias como elementos constituintes da cultura humana, o projeto busca apresentar à comunidade os diversos elementos que compõem a cultura corporal, apresentando sua historicidade e suas principais características, a partir das possibilidades que a plataforma nos oferece para produzir e divulgar os conteúdos. A exposição delineou o seguinte caminho: I) apresentar o objetivo do projeto Almanaque da Cultura Corporal; II) realizar uma descrição das ferramentas da plataforma Instagram; III) descrever o processo de planejamento e criação das publicações; IV) refletir sobre as possibilidades de uso do Instagram como campo de pesquisa e produção de ciência. Ao fim, percebemos que as Redes Sociais Digitais podem contribuir com o processo de divulgação de conteúdo científico e como ferramenta pedagógica no campo da Educação Física quando, transformando o saber elaborado em saber escolar propício para divulgação em espaço virtual, criamos um acervo de material didático e pedagógico para acadêmicos e professores.

Abstract: The following study seeks to reflect on the possibilities of language the usage of Instagram as a tool for scientific dissemination and critical thinking encouragement, based on the analysis of the “Almanaque da Cultura Corporal” project. Understanding digital media and new technologies as constituents of human culture, the project endeavors the presentation, to the community, of various elements which compose the so called “Cultura Corporal” - Corporal Culture, in literal translation - by displaying its historicity and main features, standing on the possibilities that the previously mentioned platform is able to provide the production and dissemination of contents. The exposition outlined the following path: I) Present the aim of the project called “Almanaque da Cultura Corporal”; II) Provide a description of the tools available in the Instagram platform; III) Delineate the planning process and creation of publications; IV) Appraise the possibilities of use of the Instagram as a field for research and science production. Ultimately, it was made clear that the Digital Social Media is qualified to contribute to the diffusion of scientific content in the Physical Education field, by converting the elaborated knowledge into the cognition that is produced in the basic education environment by the teaching process, also viable to be diffused in the virtual environment, we are able to create an anthology of pedagogic and educational materials for scholars and teachers.

Palavras-chave:

Redes sociais digitais.
Divulgação científica.
Ferramenta pedagógica.
Cultura corporal.

Keywords:

Social media.
Scientific dissemination.
Educational tool.
Corporal culture.

Palabras clave:

Redes sociales digitales.
Divulgación científica.
Herramienta pedagógica.
Cultura corporal.

Resumen: El siguiente estudio busca reflexionar sobre las posibilidades del uso de Instagram como herramienta para la divulgación científica y el fomento del pensamiento crítico, a partir del análisis del proyecto “Almanaque da Cultura Corporal”. Entendiendo los medios digitales y las nuevas tecnologías como constituyentes de la cultura humana, el proyecto se esfuerza por presentar a la comunidad los diversos elementos que componen la llamada "Cultura Corporal" mostrando su historicidad y principales características, apoyándose en las posibilidades que la mencionada plataforma ofrece para la producción y difusión de contenidos. La exposición delineó el siguiente camino: I) Presentar el objetivo del proyecto llamado "Almanaque da Cultura Corporal"; II) Proveer una descripción de las herramientas disponibles en la plataforma Instagram; III) Delinear el proceso de planificación y creación de publicaciones; IV) Evaluar las posibilidades del uso del Instagram como campo de investigación y producción de ciencia. En última instancia, se hizo evidente que las Redes Sociales Digitales están calificadas para contribuir a la difusión de contenido científico en el campo de la Educación Física, al convertir el conocimiento elaborado en la cognición que se produce en el entorno de la educación básica a través del proceso de enseñanza, también viable para ser difundido en el entorno virtual, somos capaces de crear una antología de materiales pedagógicos y educativos para académicos y profesores.

“A ciência eliminou as distâncias”, apregoava Melquíades. “Daqui a pouco, o homem vai poder ver o que acontece em qualquer lugar da terra sem sair de casa” (Gabriel García Márquez, 2020, p. 8).

Introdução

As mídias digitais e as novas tecnologias são elementos constituintes da cultura humana, principalmente se focarmos nossa atenção às últimas décadas. Desde a segunda metade do século XX, mais precisamente a partir do ano 1969 (em meio a Guerra Fria) quando o Departamento de Defesa dos Estados Unidos criou a ARPANET - uma rede de computadores que conectava universidades e laboratórios de pesquisa, além de garantir a comunicação entre as bases militares -, e em 1989 com a criação do *World Wide Web* (WWW) - um sistema de hipertexto que permite acessar informações na *Internet* de forma rápida e fácil - pelo britânico Tim Berners-Lee (Abreu, 2009), a *Internet* tornou-se fundamental no processo de evolução tecnológica, de comunicação e, até mesmo, de evolução cultural.

Segundo a “Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua” (PNAD), realizada pelo “Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística” (IBGE) em 2022 (Nery; Britto, 2022), a *Internet* chegou a 90,0% dos domicílios do país no ano de 2021, seis pontos percentuais a mais que em 2019, quando 84,0% dos domicílios tinham acesso à grande rede. Os *smartphones* (aparelhos celulares com acesso à *internet*), em 2021, passaram a ser o principal dispositivo de acesso à *internet* em casa, sendo utilizado em 99,5% dos domicílios com acesso à grande rede, seguido pela TV, principal dispositivo para acesso à *internet* em 44,4% dos domicílios, superando, pela primeira vez, o computador (42,2%).

De forma técnica, a *internet* pode ser compreendida como um sistema global dividido em três camadas: “uma camada física ou infraestrutural, a camada lógica ou dos protocolos e a camada do conteúdo ou das aplicações” (Valente; Peschanski, 2021, p. 27). Esta última camada, a “camada do conteúdo ou das aplicações” é a parte aparente, visível, acessível a grande maioria da população.

Aqui precisamos fazer uma pausa e refletir, pois, na verdade, principalmente quando tratamos de Brasil, essa camada é acessível a minoria da população, uma vez que, como apresenta Cardoso e Macedo (2022, p. 6) numa exposição de intervenção realizada durante o ensino remoto, além da “calamidade relacionada à saúde, o período de pandemia escancarou a realidade do acesso da população brasileira às tecnologias e ferramentas digitais”. Pesquisas nos mostram que em 2020 mais de 4,5 milhões de brasileiros não possuíam acesso à *internet* banda larga e mais de 50% dos domicílios,



localizados em áreas rurais, não tinham nenhum tipo de acesso à *internet* (Saviani; Galvão, 2021).

É nesta camada que, com o avanço do uso e acesso à *internet*, são criadas as chamadas Redes Sociais Digitais que, segundo Souza (2015), utilizam as tecnologias da informação e da comunicação para se articular e se auto-organizar, tomando, assim, dimensões globais. Giglio, Souza e Spanhol (2015, p. 113) complementam essa definição ao dizer que as

[...] redes sociais virtuais têm tido rápida adoção por milhões de usuários, rompendo o conceito de modismo e demonstrando que são ferramentas antigas transportadas para um cenário suportadas por tecnologias digitais, onde são cada vez mais comuns no cotidiano dos usuários. Tal situação é evidenciada pela quantidade de redes existentes, que ocasionou um aumento exponencial na criação de redes específicas, como por exemplo, *Flickr*, *Instagram*, *Linkedin*, *Pinterest*, *Facebook*, *Google+*, *Twitter*, *Tinder*, *Badoo*, *SoundCloud*, entre outras.

Embora muitos textos, e durante conversas informais, usemos apenas o termo Redes Sociais para nos referirmos a essas plataformas de interação, neste trabalho adotaremos o termo Redes Sociais Digitais, uma vez que, assim como apresentam Faustino e Lippold (2023), as Redes Sociais são estruturas sociais compostas por indivíduos que se conectam por algum tipo de relação que antecede e extrapolam a existência da *internet*. Por sua vez, as Redes Sociais Digitais são “um tipo específico de redes proprietárias mediadas pela internet” (Faustino; Lippold, 2023, p. 178).

Entre o início de 2020 e meados de 2022, foi possível notar um aumento no uso das redes sociais digitais e de outras plataformas ligadas às mídias digitais e novas tecnologias. Esse aumento pode ser relacionado com o contexto de isolamento social decorrente da calamidade pandêmica causada pela Covid-19 (doença causada pelo coronavírus – SARS-CoV2) que forçou o distanciamento físico e a aproximação virtual (aulas em formato remoto e trabalho em regime *home office*, por exemplo).

O *Instagram*, uma rede social digital criada em 2010, por Kevin Systrom e Mike Krieger, destinada ao compartilhamento de fotos e vídeos, possui, aproximadamente, 1,628 bilhão de usuários ativos no mundo, tendo o Brasil como terceiro país com mais usuários ativos, cerca de 134,6 milhões, atrás somente da Índia e dos Estados Unidos da América, conforme dados divulgados pela “*Digital 2024: Brazil*” (Datareportal, 2024) e “*Instagram Users, Stats, Data & Trends*” (Datareportal, 2023).

Neste período de isolamento, graças à facilidade de busca e de divulgação de informações, e, paralelamente, de formação de opiniões que as redes sociais digitais oferecem, assuntos que há muito tempo já haviam sido negados pela ciência,

retornaram “a todo vapor”. Grupos defendendo teorias como o modelo da terra plana e o criacionismo, disseminando a existência de uma “ditadura gay” e “ideologia de gênero” nas escolas, a ineficácia da vacina para Covid-19 e, até mesmo, a ideia de que essa doença nunca existiu e que foi uma criação da grande mídia, tornaram-se normais em diferentes plataformas e redes sociais digitais (principalmente no *WhatsApp*, *Facebook*, *Twitter* e *Youtube*). Tais conteúdos foram responsáveis por milhares de mortes no mundo. Ernesto Perini (2019) apresenta que isso é um fenômeno global:

[...] estou muito preocupado com o que está acontecendo no mundo, com a eleição de governos autoritários e antidemocráticos, cuja vitória foi resultado de campanhas que utilizaram informações falsas, sem nenhuma base evidencial e sem nenhuma razoabilidade. [...] Nós vimos aqui no Brasil como a eleição de Bolsonaro se deu, em grande medida, baseada na difusão de notícias e informações falsas, mas isso aconteceu em outros lugares também, associado sempre a um determinado tipo de política.

Em forma de luta e resistência, professores, cientistas e pesquisadores iniciaram um trabalho de “ocupação” desse espaço virtual, numa tentativa de combater as *Fake News*ⁱ, usando a *internet*, as redes sociais digitais, mídias e novas tecnologias para a divulgação da ciência. Na maioria das vezes sem nenhum recurso adicional ou apoio institucional.

Conforme destaca Ormay (2022), na produção científica no capitalismo coexistem dois movimentos antagônicos: enquanto há uma tendência de privatização do conhecimento, com a monetização de direitos autorais, surge também um movimento oposto, liderado por cientistas e periódicos de acesso aberto, que defendem a democratização do saber. Embora este projeto não seja um periódico científico, buscamos nos aproximar a essa segunda perspectiva, promovendo uma “ciência aberta”.

Como parte desse movimento, compreendendo a alta popularidade do *Instagram*, e em forma de luta contra o obscurantismoⁱⁱ e o negacionismo que ficou escancarado nos últimos anos, o projeto “Almanaque da Cultura Corporal” surge com o intuito de apresentar à comunidade os diversos elementos que compõem a cultura corporal, assim como outros conteúdos que perpassam esse eixo norteador, mostrando um pouco de sua história e de suas principais características, usando as possibilidades que a plataforma nos oferece - divulgação de imagens e vídeos – para produzir e divulgar ciência acessível a todos aqueles que se interessam pelos conteúdos.

Para nós, é imprescindível afirmar que, ao nos propormos criar um “Almanaque da Cultura Corporal” precisamos compreender que o conceito de cultura



corporal carrega, por si só, um enorme arcabouço teórico, um esforço de um coletivo de professores (e de autores) para sistematizar aquela que seria a primeira obra, em livro, a apresentar uma metodologia para a educação física escolar fundamentada nas bases do materialismo histórico-dialético, da pedagogia histórico-crítica e da pedagogia libertadora.

Diante disso, assumimos que nosso objetivo com a criação desse espaço virtual é o de ser uma extensão para divulgação dos nossos estudos, reflexões, pesquisas e planejamentos. As publicações variam entre apresentação de elementos que compõem a cultura corporal (esportes, danças, lutas, ginásticas, brincadeiras, jogos, jogos eletrônicos etc.) do Brasil e do mundo; divulgação de filmes, livros, artigos, eventos científicos e acadêmicos, *podcasts*, e outras redes sociais digitais que dialogam com a temática da página; reflexões e análise sobre temas (preconceitos raciais e de gênero, por exemplo) e eventos que se aproximam da cultura corporal; e a apresentação dos pressupostos teóricos e metodológicos que são base para todas as produções e reflexões da página.

Neste sentido, ao longo desse texto, apresentamos, a partir de uma experiência real, reflexões que nos motivaram a iniciar o projeto “Almanaque da Cultura Corporal” e as possibilidades de uso do *Instagram* como forma de divulgação científica e de espaço para o fomento à criticidade, entendendo a importância de democratizar o acesso ao saber construído historicamente pela humanidade.

O processo de transformar saber elaborado em saber escolar adequado à divulgação em espaço virtual

Precisamos deixar claro que não temos a menor pretensão de afirmar que apenas as postagens, nas diferentes redes sociais digitais, sejam suficientes para combater as *Fake News* e o obscurantismo.

Para nós, professores por formação e profissão, a escola sempre foi, e continua sendo, o principal espaço formador, e o professor, o principal responsável por possibilitar o desenvolvimento psíquico das crianças, jovens e/ou adultos.

O melhor recurso para combater as escandalosas mentiras difundidas pelos obscurantistas, porém, é a generalização, por meio da educação escolar, do processo de elevação das consciências do nível do senso comum ao da consciência filosófica, fundamentada nos conhecimentos científicos e na riqueza artística (Duarte; Saviani, 2021, p. 13).

Entretanto, compreendemos que um espaço não exclui o outro, na verdade, se as redes sociais digitais são parte presente na vida de crianças, jovens e adultos, e,

como afirmamos anteriormente, são influenciadoras e formadoras de opiniões, acreditamos que o espaço virtual possa ser uma extensão que auxilie a formação cultural e acadêmica das pessoas, realizando a divulgação de conteúdos sérios e verídicos em meio a tantas falácias.

Com frequência, quando vamos nos aprofundar nas produções sobre o uso de mídias digitais e novas tecnologias no contexto educacional – as também chamadas de Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) –, nos deparamos com propostas e intervenções que se aproximam das chamadas Metodologias Ativas, das pedagogias do “aprender a aprender” e das pedagogias da competência, ao defenderem a necessidade das “competências digitais”.

Essas teorias se caracterizam por deslocarem o eixo do processo educativo do professor para o aluno, dos conteúdos para o método, dos aspectos lógicos para os psicológicos. O importante é aprender a aprender: “aprender a estudar, a buscar conhecimentos, a lidar com situações novas. E o papel do professor deixa de ser o daquele que ensina para ser o de auxiliar o aluno em seu próprio processo de aprendizagem” (Saviani, 2021, p. 431).

Quando focamos nossa atenção aos perfis do *Instagram* que são específicos ao campo da Educação Física escolar, percebemos que as páginas e perfis existentes nas redes sociais, possuem como característica central, o compartilhamento de fotos, vídeos, e “memes”ⁱⁱⁱⁱ e, em poucos casos, possuem o objetivo de “portfólio” do professor, ou seja, mostrar as experiências realizadas no campo de trabalho, porém sem uma devida fundamentação teórica sobre o tema tratado.

Caminhando em sentido contrário, nossa intenção foi - e ainda é - manter a aproximação com os ideais das bases teórico-metodológicas que trabalhamos no contexto físico (dentro da realidade escolar), que produzimos e discutimos dentro da academia (em seminários, congressos e publicações), adaptando-as para a realidade e o objetivo do espaço virtual. Ou seja, o objetivo central do projeto “Almanaque da Cultura Corporal” pode ser definido com a seguinte frase: realizar a transformação do saber elaborado (ciência) específico da Educação Física, em saber escolar propício para divulgação em espaço virtual.

Essa adaptação/transformação não acontece apenas nessa realidade do físico para o virtual. Pelo contrário, ela acontece, e deve acontecer, a partir de diferentes realidades e objetivos. Para isso, é fundamental a compreensão de que o trabalho educativo é “[...] o ato de produzir direta e intencionalmente, em cada indivíduo singular, a humanidade que é produzida histórica e coletivamente [...]” (Saviani, 2013, p. 13) pelos seres humanos; e que ao professor - aquele que realiza o trabalho educativo -, cabe o papel de transformar o saber sistematizado em saber escolar, ou



seja, dosar e sequenciar o saber elaborado, de forma que a criança, o jovem e/ou adulto possa sair, gradativamente, de seu não domínio ao seu domínio, tendo como cerne a tríade “conteúdo-forma-destinatário”, apresentada por Martins (Martins; Marsiglia, 2015, p. 19).

Nossos conteúdos são aqueles que compõe a cultura corporal, seja direta ou indiretamente: os jogos, as danças, as artes circenses, a mímica, e os vários esportes existentes pelo mundo, por exemplo. Todos esses elementos são, segundo o Coletivo de Autores (2012), formas de representação simbólica, das diferentes realidades vividas pela humanidade, que historicamente são construídas, transformadas e desenvolvidas. Além disso, tentamos realizar reflexões a partir das bases teórico-metodológicas que norteiam nosso trabalho pedagógico, a fim de avançarmos nas discussões sobre as relações entre a educação física, a escola e a sociedade.

Nossos destinatários são muito variados. Diferente de um contexto escolar, não temos noção de quantas pessoas serão alcançadas em um espaço virtual, nem de suas características, seus interesses e suas realidades. É uma realidade muito heterogênea e instável. A cada postagem, a cada tema abordado, aproximaremos e, ao mesmo tempo, distanciaremos de novas pessoas. Por esse motivo, as postagens, os conteúdos divulgados, são realizados na intenção de alcançar diferentes pessoas: acadêmicos de educação física; alunos da educação básica; docentes da educação básica e ensino superior; atletas em formação; pesquisadores; e aficionados pelo tema.

Nossa forma de apresentação do conteúdo será dentro das características e limitações da rede social digital em questão: o *Instagram*. Assim, antes de iniciarmos nossas postagens, fez-se necessário realizarmos um estudo mais aprofundado sobre as principais características e ferramentas dessa rede.

O *Instagram* e suas ferramentas

Podemos dividir as ações e ferramentas do *Instagram* em dois grandes grupos, a partir de seus objetivos: ferramentas de interação e ferramentas de criação. As principais ações de interação que os usuários podem realizar são: curtir uma determinada publicação, seguir outros usuários, conversar de forma coletiva (através de *chats* em grupos) ou individual com outros usuários, comentar nas publicações, marcar outros usuários em publicações, compartilhar determinada publicação em seus stories ou em formato de mensagem direta para outros usuários.

As ferramentas e ações de criação são, basicamente: postagem de fotos e vídeos no *feed* pessoal, e postagem de fotos e vídeos nos *stories*. O *feed* do *Instagram* é a página principal do aplicativo, onde o usuário pode ver as fotos e vídeos das pessoas que segue. O *feed* é organizado em ordem cronológica reversa, o que significa que as

fotos e vídeos mais recentes são exibidos primeiro. Por outro lado, o *Instagram Stories* é uma função do *Instagram* que permite que os usuários compartilhem fotos e vídeos que desaparecem após 24 horas (Recursos do Instagram, 2024).

A seguir, apresentaremos de forma mais detalhada (Quadro 1), as especificações de cada ferramenta e ação de criação, retiradas do site oficial do *Instagram* (Recursos do Instagram, 2024):

Quadro 1 - Ferramentas e ações de criação do <i>Instagram</i>	
Publicação de fotos e vídeos no feed pessoal	
Feed estático	É o modelo de publicação mais utilizado no <i>Instagram</i> . É a postagem de uma única imagem (ou vídeo de até 60 segundos) – podendo ser feita nas dimensões 1:1 (quadrado); 4:5 (retrato); ou 16:9 (paisagem).
Carrossel	É o modelo de publicação mais dinâmico do <i>Instagram</i> . Esse formato permite a postagem entre 2 e 10 imagens e vídeos (os vídeos deverão ter duração máxima de 60 segundos) em uma mesma publicação. As imagens e vídeos ficarão em sequência e para visualizá-las o leitor deverá “arrastar para o lado”.
Reels	São postagens de vídeos curtos, com duração entre 15 e 90 segundos. Esse formato de publicação surgiu em 2019, para competir com uma outra plataforma digital: o <i>TikTok</i> .
Publicação de fotos e vídeos nos stories	
Stories	Segundo o próprio <i>Instagram</i> , os <i>stories</i> “permitem que você capture as coisas do dia a dia, destaque os momentos especiais ou se expresse com texto, música, figurinhas interativas, filtros e <i>GIFs</i> para dar vida a esses <i>stories</i> ” (Instagram Stories, 2024). De forma geral, essa ferramenta permite que o usuário compartilhe desde vídeos e imagens próprias, até publicações (imagens, vídeos e <i>reels</i>) de outros usuários, ficando disponíveis para visualização por 24 horas.
Destaques	Para que o <i>story</i> fique disponível por mais de 24 horas após sua postagem, o usuário pode publicá-lo e salvá-lo nos Destaques: um tipo de álbum de <i>stories</i> que fica anexado à página do usuário. Cada Destaque permite até 100 stories. Não há limite de quantidade de Destaques por usuário.

Fonte: Elaboração do autor, 2024.

Assim, após conhecermos as ferramentas disponíveis nessa rede social digital, as publicações do “Almanaque da Cultura Corporal” são planejadas e construídas seguindo esses dois eixos centrais. A cada postagem elaboramos uma sequência de imagens e vídeos que representam o tema da publicação, com isso, nosso objetivo é, somando as imagens e legendas, possibilitar que a comunidade possa compreender e visualizar características centrais do tema, servindo, também, de material didático e



pedagógico, de uso para acadêmicos e professores. Como o limite de caracteres é pequeno (a legenda de cada postagem do *Instagram* deve ter, no máximo, 2200 caracteres), nosso esforço é apresentar os pontos mais importantes, possibilitando uma iniciação à compreensão histórica do elemento, bem como, em alguns casos, suas principais regras e características. Em cada publicação referente a um elemento da cultura corporal, buscamos colocar um pequeno vídeo com a finalidade de mostrar e possibilitar a internalização de gestos, técnicas e características da prática desse elemento que, na maioria das vezes, são desconhecidos e de difícil compreensão apenas com o texto ou imagens.

Almanaque da Cultura Corporal: o processo de pesquisa e produção das publicações

As palavras ignorância e ciência, praticamente antagônicas, uma vez que ignorância é “falta de ciência ou de saber”, e ciência é o “conjunto de conhecimentos fundados sobre princípios certos”, são a “força vital” do “Almanaque da Cultura Corporal”. Elaborar as publicações exige uma pesquisa extensa, uma vez que nosso objetivo é apresentar elementos da cultura corporal do Brasil e do mundo.

Basicamente as pesquisas ocorrem por dois motivos: (1) quando nos depararmos, nas diferentes redes sociais digitais (*Instagram*, *Twitter*, *TikTok*, *Facebook* e *YouTube*), ou em livros e revistas, com vídeos e imagens de algum esporte, dança, jogo ou luta que não conhecemos; (2) e quando, durante o processo de planejamento e intervenções nas aulas de Educação Física escolar, percebemos a insuficiência de materiais didáticos sobre determinado conteúdo.

Seja pelo primeiro ou pelo segundo caso, iniciamos um processo de pesquisa, buscando encontrar fontes científicas, pesquisadores e outros materiais que já foram elaborados sobre o tema. Essa busca acontece em diferentes locais, mas com maior frequência na própria *internet*. Exemplificaremos esse processo detalhando como aconteceu as investigações sobre o *TeqBall*.

O primeiro contato com esse elemento aconteceu de forma aleatória, enquanto estávamos assistindo vídeos na rede social *TikTok*. Pela sua proximidade com um outro elemento da cultura corporal, o jogo “Futmesa”, comum em várias regiões do Brasil, iniciamos nossa pesquisa na intenção de identificar as diferenças e proximidades existentes entre o jogo Futmesa e o esporte *TeqBall*.

Após encontrarmos arquivos como livros de regras, artigos, trabalhos publicados e sites de federações oficiais, nós realizamos um resumo, mantendo as principais características históricas e de jogo, respeitando o limite de 2200 caracteres aceitos pelo *Instagram* (Figura 1). Como o espaço para escrita é bastante reduzido,

precisamos nos atentar aos pontos mais relevantes e, sempre que possível, realizarmos algumas reflexões que nos permita avançar nos estudos. Devido a essa limitação imposta pela própria plataforma, o “Almanaque da Cultura Corporal” criou um *website* onde, sem limites de caracteres, os leitores podem acessar uma pesquisa mais ampla e aprofundada, além de permitir a atualização, quando necessário, das matérias produzidas. Neste sentido, a legenda da publicação do *Instagram* passa a ser uma síntese do conteúdo disponibilizado no *website*.

Figura 1 - Legenda referente à postagem sobre o *Teqball*

almanaquedaculturacorporal O Futmesa é um jogo muito praticado em diferentes ambientes e espaços. Sendo um jogo, pode ser adaptado facilmente, tendo variações no número de jogadores, no tipo de mesa, nas regras, na bola... enfim, é criado e transformado frequentemente entre seus praticantes. O Teqball, em contrapartida, além de uma prática esportiva, é uma marca que detém os direitos dos produtos e dos eventos. Nesta postagem, focaremos na apresentação do Teqball, na intenção de apresentar suas regras e origem, mas entendendo que a prática do Futmesa não pode ser esquecida. O Teqball surge a partir da prática do Futmesa, em mesas de praças públicas, por dois húngaros: Gábor Borsányi e Viktor Huszár. Por volta do ano de 2012, com o incremento de algumas regras, surge o Teqball. Em 2017 é criado a Federação Internacional de Teqball (FITEQ). Há, atualmente, três tipos de partidas: individuais, em duplas, e em duplas mistas. Cada partida é jogada em disputa de melhor de três sets. Ganha o set a equipe que fizer 12 pontos primeiro.	Cada jogada (disputa de ponto) inicia-se com o saque. Com as mãos, o atleta lança a bola, verticalmente, e, antes que ela caia, realiza um toque com o corpo (exceto as mãos e os braços) lançando a bola em direção ao lado adversário. O sacador tem duas chances para acertar o saque. O saque deve ser realizado com, no mínimo, uma parte do corpo no chão, e totalmente atrás da linha de saque. De quatro em quatro pontos, há um rodízio de posicionamento das equipes (ver imagem 4 do post). Algumas regras: durante o jogo, o atleta pode tocar na bola com qualquer parte do corpo, exceto as mãos e os braços; durante a partida em duplas os dois jogadores da equipe precisam tocar na bola antes de passar para o adversário; a equipe pode dar no máximo 3 toques; o jogador/equipe não pode passar a bola, duas vezes seguidas, usando a mesma parte do corpo (no Teqball existem 9 partes do corpo – ver imagem 5). #educacaofisica #teqball #futmesa #teqballbrasil
--	--

Fonte: Captura de tela realizada na página do *Instagram* “Almanaque da Cultura Corporal”.

A partir disso, iniciamos, propriamente dito, a construção dos arquivos que serão publicados. Assim como já apresentamos, as postagens são feitas seguindo o formato Carrossel que, ao final, formam uma sequência de imagens (Figura 2) onde, somado à legenda, permite uma apresentação das principais características desse elemento da cultura corporal.

Figura 2 - Sequência de imagens e vídeo que formam a postagem sobre o Teqball

Fonte: Captura de tela realizada na página do *Instagram* “Almanaque da Cultura Corporal”.

O primeiro passo é procurar uma imagem para a capa da publicação que represente bem a modalidade, juntamente com o nome do elemento para que os leitores possam identificar o tema durante suas buscas. Compreendemos que esse formato de “capa” é importante pois o *Instagram* organiza as postagens realizadas no perfil, em formato de mosaico (Figura 3). Ter uma foto que represente o esporte, a dança, a luta, ou qualquer outro conteúdo, juntamente com seu nome, de forma chamativa, facilita a identificação para futuras pesquisas.

Figura 3 - Parte do mosaico de postagens já realizadas, disponível quando algum usuário acessa o perfil no *Instagram* “Almanaque da Cultura Corporal”

Fonte: Captura de tela realizada na página do *Instagram* “Almanaque da Cultura Corporal”.

Depois, verificamos nas regras oficiais da modalidade, as descrições sobre os espaços oficiais para que ocorra o jogo, bem como suas demarcações. Ao localizarmos, utilizando programas de vetorização e edição de imagens (*CorelDRAW*^{iv}, *Photoshop*^v e o *PowerPoint*^{vi}) reproduzimos o esquema da quadra/campo/espço de jogo (dependendo do elemento), deixando registrado as dimensões mais importantes, para facilitar o entendimento do público. Como nossa intenção é possibilitar o máximo possível de características dos elementos, continuamos nossa pesquisa para identificar se a modalidade possui algum outro aspecto que seja fundamental. No caso do *Tegball*, identificamos um rodízio de posições entre os jogadores durante o jogo, e uma definição de nove partes do corpo que podem ter o contato com a bola.

O último passo dessa postagem é encontrar um vídeo para que, após a leitura da legenda sobre a explicação do esporte e a visualização das imagens e esquemas, o público possa assisti-lo e internalizar as características do jogo.

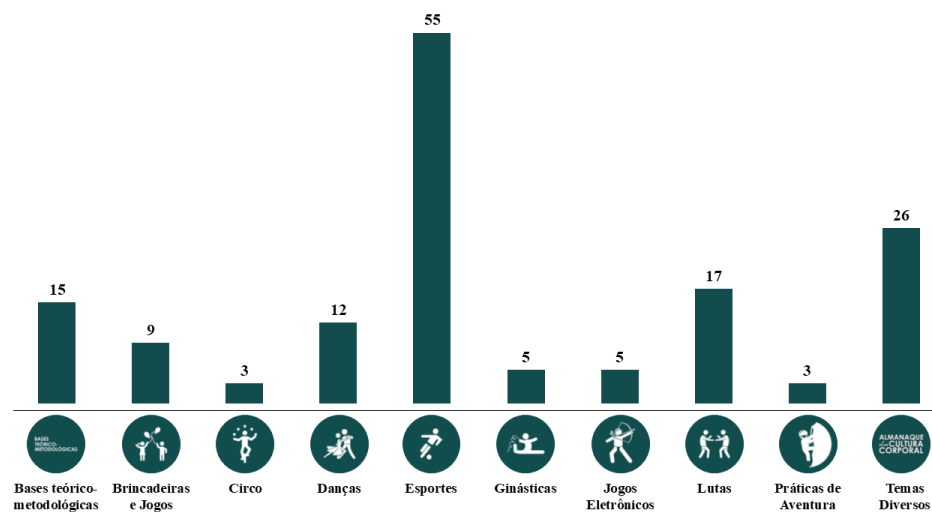
Após a postagem dos conteúdos no *feed* da página, compartilhamos essa publicação nos *stories* da própria página para que, a partir disso, consigamos salvá-la nos Destaques. Os Destaques são usados na intenção de organização dos conteúdos, divididos em grandes temas, como se fosse o sumário de um almanaque.

Considerações finais

Ao longo de quase 3 anos de projeto e 151 publicações, podemos perceber que, aproximadamente, 37% das postagens podem ser classificadas como práticas esportivas, enquanto o restante pode ser dividido entre os demais eixos temáticos (Bases teórico-metodológicas; Brincadeiras e Jogos; Circo; Danças; Ginásticas; Jogos Indígenas; Lutas; Práticas de Aventura; e Temas Diversos – postagens que refletem sobre temas como racismo no esporte, participação das mulheres nos esportes, história e curiosidades dos Jogos Olímpicos e Paraolímpicos etc.) (ver Figura 4).



Figura 4 - Postagens publicadas no Almanaque da Cultura Corporal, agrupadas em onze eixos temáticos



Fonte: Elaboração do autor, 2024

Para além das postagens, buscamos sempre que possível, refletir sobre a Educação Física e sobre nosso projeto, na intenção de realizarmos uma autocrítica. Tal dado não é mera coincidência ou acaso, na realidade, esse dado representa a hegemonia do esporte dentre outras práticas. Mesmo tendo como objetivo apresentar as máximas expressões da cultura corporal existentes no mundo, percebemos que estamos reforçando um cenário real: a prevalência do esporte em relação aos outros elementos da cultura corporal.

Figura 5 - Conteúdos publicados pelo Almanaque da Cultura Corporal organizados por sua localização de origem



Fonte: Elaboração do autor, 2024.

Acreditamos que é a partir dessa análise e desse momento de autocrítica, realizado ao final de cada ano de projeto, na intenção de organizarmos as publicações em grupos temáticos e em localizações (ver Figura 5), que conseguimos olhar para o projeto numa totalidade. É a partir dessa reflexão e crítica que conseguimos visualizar os lugares e os temas que precisam de maior atenção, uma vez que nosso objetivo, assim como apresentamos ao longo deste texto, é o de democratizar o acesso ao saber construído historicamente pela humanidade ligado à cultura corporal. Compreendemos que essas lacunas encontradas a partir das reflexões serão as centelhas das pesquisas e publicações do ano subsequente.

Embora nosso trabalho tenha apresentado, a partir de uma experiência particular, as possibilidades de uso do *Instagram* como forma de divulgação científica e de espaço para o fomento à criticidade, enquanto professores precisamos defender e reafirmar a importância e necessidade de um avanço tecnológico nas escolas, uma vez que, para nós, as mídias e novas tecnologias podem ser aliadas no processo do “acesso ao saber elaborado”.

A partir dessas ferramentas e tecnologias conseguimos, por exemplo, possibilitar que os alunos visualizem algo que antes era muito abstrato, muito longe de sua realidade social, muito difícil de se internalizar. Ao somarmos esse entendimento com as reflexões sobre o processo de aprendizagem, tal qual é explicado a partir da teoria/psicologia histórico-cultural, precisamos compreender que os sujeitos – crianças e jovens - antes da escola, já estão envoltas do processo de apropriação da cultura.

Compreender que a apropriação da cultura é processo central e fundamental no desenvolvimento psíquico humano é importante, pois, atualmente, principalmente durante o período de isolamento social, o acesso às mídias digitais, às tecnologias como a televisão e videogames, e, principalmente, as interações nas redes sociais digitais, tornaram-se o principal responsável pela disseminação de diferentes elementos culturais. Isso os coloca como meios de significativa importância, agindo ativamente no processo de desenvolvimento psíquico, principalmente em se tratando de crianças e jovens.

Entretanto, apenas essa compreensão não basta, precisamos avançar nas reflexões entendendo que uma inserção de mídias e tecnologias nas escolas, sem uma devida mudança estrutural e de políticas públicas, estaria favorecendo uma determinada parcela social. Essa defesa não pode ser justificativa para ignorar que no Brasil, a parcela da população que possui acesso de qualidade às mídias e tecnologias, é mínima. Será que os filhos da classe trabalhadora possuem acesso aos meios tecnológicos necessários para realizar os estudos? Quem são os megaempresários que



financiam as defesas por pedagogias vinculadas ao “aprender a aprender” (como por exemplo o Instituto Leman e o Instituto Airton Sena)? Quem são os financiadores das chamadas *Fake News* e a quem elas favorecem? Essas duas últimas perguntas são polêmicas, mas necessárias, uma vez que, como diz o ditado popular: “quando a esmola é demais, até o santo desconfia”. No sistema capitalista ninguém oferece nada de graça.

Essas são algumas perguntas e reflexões que nos movem enquanto professores e pesquisadores que lutam por uma educação crítica e transformadora.

Referências

- ABREU, Karen Cristina Kraemer. **História e usos da Internet**. BOCC - Biblioteca Online de Ciências da Comunicação, p. 1-9, 2009. Disponível em: <https://www.bocc.ubi.pt/pag/abreu-karen-historia-e-usos-da-internet.pdf>
- ALLCOTT, Hunt; GENTZKOW, Matthew. Social media and fake news in the 2016 election. **Journal of economic perspectives**, v. 31, n. 2, p. 211-236, 2017. Disponível em: <https://www.aeaweb.org/articles?id=10.1257/jep.31.2.211>
- ALMANAQUE DA CULTURA CORPORAL, 2024. Instagram: @almanaquedaculturacorporal. Disponível em: <https://www.instagram.com/almanaquedaculturacorporal/>
- CARDOSO, Gabriel Garcia Borges. **Teqball: Futmesa**. In.: ALMANAQUE DA CULTURA CORPORAL, 2022. Instagram: @almanaquedaculturacorporal. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CgE2B7Pu5dp/>
- CARDOSO, Gabriel Garcia Borges; MACEDO, Eliene Nunes. **Catira Digital: as danças populares nas aulas de Educação Física em formato remoto**. Revista Praxia, Goiânia, v. 4, e2022008, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.31668/praxia.v4i0.13087>
- COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de Educação Física**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2012.
- DATAREPORTAL. **Digital 2024: Brazil**. 2024. Disponível em: <https://datareportal.com/reports/digital-2024-brazil>. Acesso em: 21 out. 2024.
- DATAREPORTAL. **Instagram Users, Stats, Data & Trends**. 2023. Disponível em: https://datareportal.com/essential-instagram-stats?utm_source=DataReportal&utm_medium=Country_Article_Hyperlink&utm_campaign=Digital_2024&utm_term=Brazil&utm_content=Facebook_Stats_Link. Acesso em: 21 out. 2024.
- DUARTE, Newton. O obscurantismo beligerante e o currículo. In.: SAVIANI, Dermeval; DUARTE, Newton. **Conhecimento escolar e luta de classes: a pedagogia histórico-crítica contra a barbárie**. Campinas, SP: Autores Associados, 2021.

DUARTE, Newton; SAVIANI, Dermeval. **Apresentação**. In.: SAVIANI, Dermeval; DUARTE, Newton. *Conhecimento escolar e luta de classes: a pedagogia histórico-crítica contra a barbárie*. Campinas, SP: Autores Associados, 2021.

FAUSTINO, Deivison; LIPPOLD, Walter. **Colonialismo digital**: Por uma crítica hacker-fanoniana. Boitempo Editorial, 2023.

GIGLIO, Kamil; SOUZA, Marcio Vieira de; SPANHO, Fernando José. **Redes sociais e ambientes virtuais**: reflexões para uma educação em rede. In.: SOUZA, Márcio Vieira de; GIGLIO, Kamil (Orgs.). *Mídias digitais, redes sociais e educação em rede: experiências na pesquisa e extensão universitária* [livro eletrônico] São Paulo: Blucher, 2015.

Instagram Stories. Disponível em: <https://about.instagram.com/pt-br/features/stories> . Acesso em: 07 mar. 2024.

MÁRQUEZ, Gabriel García. **Cem anos de solidão**. Tradução de Eric Nepomuceno, 117.ed., Rio de Janeiro: Record, 2020.

MARTINS, Lígia Márcia; MARSIGLIA, Ana Carolina Galvão. **Contribuições para a sistematização da prática pedagógica na educação infantil**. Cadernos de Formação RBCE, p.15-26, mar. 2015.

MEME. In.: Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, 2008-2021. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/meme>

NERY, Carmen; BRITTO, Vinícius. **Internet já é acessível em 90,0% dos domicílios do país em 2021**. [S. l.]: Estatísticas Sociais, 16 set. 2022. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/34954-internet-ja-e-acessivel-em-90-0-dos-domicilios-do-pais-em-2021> . Acesso em: 21 fev. 2023.

ORMAY, L. Propriedade intelectual e rendas informacionais. In.: DANTAS, M. *et al.* **O valor da informação: de como o capital se apropria do trabalho social na era do espetáculo e da internet**. São Paulo: Boitempo, 2022, p. 97-144.

PERINI, Ernesto. **O que move as fake news e o negacionismo científico?** Entrevista cedida a Marco Weissheimer. SUL 21, 2019. Disponível em: https://sul21.com.br/entrevistasz_areazero/2019/11/das-fake-news-a-terra-plana-pesquisador-estuda-epidemia-de-ideias-falsas-que-ameacam-o-conhecimento-e-a-democracia/

Recursos do Instagram. Disponível em: <https://about.instagram.com/pt-br/features> . Acesso em: 6 mar. 2024.

SAVIANI, Dermeval. **História das ideias pedagógicas no Brasil**. 6. ed. rev. Campinas, SP: Autores Associados, 2021.

SAVIANI, Dermeval. **Pedagogia Histórico-Crítica**: primeiras aproximações. 11.ed.rev. Campinas, SP: Autores Associados, 2013.

SAVIANI, Dermeval; GALVÃO, Ana Carolina. **Educação na Pandemia**: a falácia do “ensino” remoto. *Universidade e Sociedade*, v. 31, n. 67, p. 36-49, jan. 2021.



SOUZA, Giovana Rodrigues de; ARAÚJO, Felipe Moraes de; BUENO, Marcos Felipe. **A influência das fake news nos processos eleitorais do Brasil e dos Estados Unidos**. Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas - TCC - FCI Higienópolis, 2019. Disponível em: <https://dspace.mackenzie.br/handle/10899/27577>

SOUZA, Marcio Vieira de. **Mídias digitais, globalização, redes e cidadania no brasil**. In.: SOUZA, Márcio Vieira de; GIGLIO, Kamil (Orgs.). *Mídias digitais, redes sociais e educação em rede: experiências na pesquisa e extensão universitária* [livro eletrônico] São Paulo: Blucher, 2015.

VALENTE, Mariana G.; PESCHANSKI, João Alexandre. **Colonização da internet e suas resistências**. In.: *Margem Esquerda*, v. 36, p. 25-32, 2021.

Recebido em: 30/11/2024

Aprovado em: 03/01/2024

Publicado em: 22/05/2025

ⁱ De acordo com Allcott e Gentzkow (2017), *Fake News* refere-se a notícias intencionalmente falsas ou enganosas, criadas e disseminadas para manipular a opinião pública, gerar engajamento ou obter ganhos financeiros/políticos.

ⁱⁱ Segundo Duarte (2021, p. 90), trata-se de um “esforço deliberado para impedir o avanço do conhecimento ou restringir seu acesso, visando à manutenção da ignorância”. Além disso, o autor ressalta que o fenômeno não se limita a combater a ciência e a arte, mas qualquer pensamento que incentive a crítica às estruturas sociais vigentes, com o objetivo de perpetuar relações de poder favoráveis a grupos dominantes por meio da disseminação de preconceitos.

ⁱⁱⁱ Meme é um termo derivado da palavra grega “*mimema*”, que significa imitação. Na atualidade, o termo meme é bastante utilizado para referir a uma imagem, informação ou uma ideia que se espalha rapidamente através da *internet*, correspondendo geralmente à reutilização ou alteração humorística ou satírica de uma imagem.

^{iv} O *CorelDRAW* é um software de desenho vetorial bidimensional para design gráfico desenvolvido pela *Corel Corporation*, Canadá, em 1989.

^v O *Photoshop* é um software de edição de imagens desenvolvido pela *Adobe Systems*, em 1988.

^{vi} O *PowerPoint* é um software de apresentação desenvolvido pela *Microsoft*, em 1987.