

Gabriella Rossetti Ferreira
(Organizadora)

A Formação Docente nas Dimensões Ética, Estética e Política 2



Gabriella Rossetti Ferreira
(Organizadora)

A Formação Docente nas Dimensões Ética, Estética e Política 2

Atena Editora
2019

2019 by Atena Editora
Copyright © Atena Editora
Copyright do Texto © 2019 Os Autores
Copyright da Edição © 2019 Atena Editora
Editora Executiva: Prof^a Dr^a Antonella Carvalho de Oliveira
Diagramação: Natália Sandrini
Edição de Arte: Lorena Prestes
Revisão: Os Autores

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores. Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Conselho Editorial

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof^a Dr^a Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Prof^a Dr^a Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof^a Dr^a Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Prof^a Dr^a Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof^a Dr^a Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof^a Dr^a Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Ciências Agrárias e Multidisciplinar

Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano
Prof^a Dr^a Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof^a Dr^a Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

Ciências Biológicas e da Saúde

Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás
Prof.^a Dr.^a Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará

Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

Ciências Exatas e da Terra e Engenharias

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

Conselho Técnico Científico

Prof. Msc. Abrãao Carvalho Nogueira – Universidade Federal do Espírito Santo
Prof. Dr. Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos – Ordem dos Advogados do Brasil/Seccional Paraíba
Prof. Msc. André Flávio Gonçalves Silva – Universidade Federal do Maranhão
Prof.ª Drª Andreza Lopes – Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento Acadêmico
Prof. Msc. Carlos Antônio dos Santos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Msc. Daniel da Silva Miranda – Universidade Federal do Pará
Prof. Msc. Eliel Constantino da Silva – Universidade Estadual Paulista
Prof.ª Msc. Jaqueline Oliveira Rezende – Universidade Federal de Uberlândia
Prof. Msc. Leonardo Tullio – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof.ª Msc. Renata Luciane Polsaque Young Blood – UniSecal
Prof. Dr. Welleson Feitosa Gazel – Universidade Paulista

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

F723 A formação docente nas dimensões ética, estética e política 2
[recurso eletrônico] / Organizadora Gabriella Rossetti Ferreira. –
Ponta Grossa, PR: Atena Editora, 2019. – (A Formação Docente
nas Dimensões Ética, Estética e Política; v. 2)

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-85-7247-569-3

DOI 10.22533/at.ed.693190209

1. Educação – Pesquisa – Brasil. 2. Ética. 3. Professores –
Formação – Brasil. I. Ferreira, Gabriella Rossetti. II. Série.

CDD 370.71

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

Atena Editora
Ponta Grossa – Paraná - Brasil
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br

Atena
Editora

Ano 2019

APRESENTAÇÃO

A obra “A formação Docente nas Dimensões Éticas, Estética e Política 1” traz diversos estudos que se completam na tarefa de contribuir, de forma profícua, para o leque de temas que envolvem o campo das ciências humanas.

Atualmente, o modelo de desenvolvimento econômico, o processo de globalização, os avanços tecnológicos, que geram rápidas e constantes mudanças em todos os setores da sociedade, têm exigido das instituições, principalmente da escola, maior eficácia, produtividade, qualidade e competitividade, suscitando a necessidade de profissionais competentes e atualizados, capazes de assumir os diferentes papéis no mercado de trabalho e no contexto em que vivem.

Os saberes adquiridos nas formações iniciais já não oferecem suporte para exercer a profissão com a devida qualidade, como acontecia até pouco tempo, conforme alude Lévy (2010, p.157): “pela primeira vez na história da humanidade, a maioria das competências adquiridas por uma pessoa no início do seu percurso profissional, estarão obsoletas no fim da sua carreira”.

Na atividade docente torna-se ainda mais premente que ocorra a formação continuada, pois o ofício de professor não é imutável, suas mudanças incidem principalmente pelo surgimento e a necessidade de atender as “novas competências”. Este ofício vem se transformando, exigindo: prática reflexiva, profissionalização, trabalho em equipe e por projetos, autonomia e responsabilidades crescentes, pedagogias diferenciadas, sensibilidade à relação com o saber e com a lei. Tudo isso leva a um repensar da prática e das competências necessárias para o desempenho do papel de educador.

A educação é uma atividade que se expressa de formas distintas, envolvendo processos que tem consequências nos alunos, possui métodos que precisam ser compreendidos; envolve o que se pretende, o que se transmite, os efeitos obtidos, agentes e elementos que determinam a atividade e o conteúdo (forças sociais, instituição escolar, ambiente e clima pedagógico, professores, materiais e outros) (SACRISTÁN, 2007).

Conforme Imbernón (2001) a formação continuada, entendida como fomento do desenvolvimento pessoal, profissional e institucional dos professores, eleva o trabalho para que ocorra a transformação de uma prática. Tal prática está para além das atualizações científicas, didáticas ou pedagógicas do trabalho docente. A formação continuada supõe uma prática cujo alicerce é balizado na teoria e na reflexão para a mudança e a transformação no contexto escolar. Dessa forma, os professores passam a ser protagonistas de sua história, do seu fazer pedagógico, e de uma prática mobilizadora de reflexão sobre tudo o que vêm realizando (Nóvoa 1999; Schon 1997).

O conceito de educação é inseparável do ente subjetivo que lhe dão atributos diferenciados. A educação é algo plural que não se dá de uma única forma, nem

provém de um único modelo; ela não acontece apenas na escola, e às vezes a escola em sempre é o melhor lugar para que ela ocorra. A escola deve estar pronta para atender a diversidade cultural, conduzindo a aceitação e o respeito pelo outro e pela diferença, pois se valoriza a ideia de que existem maneiras diversas de se ensinar e conseqüentemente diferentes formas de organização na escola, onde seja levado em consideração a complexidade da criação de um currículo que atenda o desafio de incorporar extensivamente o conhecimento acumulado pela herança cultural sem perder a densidade do processo de construção do conhecimento em cada indivíduo singular.

A escolaridade faz parte da realidade social e é uma dimensão essencial para caracterizar o passado, o presente e o futuro das sociedades, dos povos, dos países, das culturas e dos indivíduos. É assim que a escolarização se constitui em um projeto humanizador que reflete a perspectiva do progresso dos seres humanos e da sociedade. Em uma escola democrática não há barreiras educacionais, eliminam-se a formação de grupos com base na capacidade dos alunos, provas preconceituosas e outras iniciativas que tantas vezes impedem o acesso e permanências de todos na escola, proporcionando um ensino de qualidade para todos, sem exclusão.

Gabriella Rossetti Ferreira

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	1
ESTADO, POLÍTICA PÚBLICA E EDUCAÇÃO DO CAMPO: ALGUNS DESAFIOS	
Marilene Santos	
Tereza Simone Santos de Carvalho	
DOI 10.22533/at.ed.6931902091	
CAPÍTULO 2	12
EXERGAMES DESAFIOS E POSSIBILIDADES NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR	
Keyne Ribeiro Gomes	
Daniel Bramo Nascimento de Carvalho	
Marília Gabriele Melo dos Santos	
DOI 10.22533/at.ed.6931902092	
CAPÍTULO 3	28
FORMAÇÃO DE PROFESSORES NA PREFEITURA DE ARACAJU: REFLEXÃO-AÇÃO DAS TDIC NA EDUCAÇÃO	
José Fonseca da Silva	
Sheilla Silva da Conceição	
Henrique Nou Schneider	
DOI 10.22533/at.ed.6931902093	
CAPÍTULO 4	40
INCLUSÃO OU SEGREGAÇÃO? UM ESTUDO DE CASO SOBRE A “INCLUSÃO”	
Taiana do Vale Figueiredo da Conceição	
Kátia Regina Lopes Costa	
DOI 10.22533/at.ed.6931902094	
CAPÍTULO 5	50
O CANTINHO DE LEITURA EM UMA SALA DE AULA DO ENSINO FUNDAMENTAL	
Suely Cristina Silva Souza	
Adeilma Oliveira da Silva	
José Valdicélio Alves da Silva	
DOI 10.22533/at.ed.6931902096	
CAPÍTULO 6	64
O INDIVÍDUO E A SOCIEDADE: CONSIDERAÇÕES ACERCA DA NOÇÃO DE HABITUS EM BOURDIEU E AS RELAÇÕES INTERSUBJETIVAS EM MERLEAU-PONTY	
Markus de Lima Silva	
Luiz Anselmo Menezes Santos	
DOI 10.22533/at.ed.6931902097	
CAPÍTULO 7	75
O MUNDO DO TRABALHO E A PROFISSÃO DOCENTE NA NOVA (DES)ORDEM MUNDIAL	
Isabel Cavalcante Ferreira	
Ivanete Rodrigues dos Santos	
DOI 10.22533/at.ed.6931902098	

CAPÍTULO 8	103
O PAPEL DA PESQUISA NA FORMAÇÃO DO PEDAGOGO	
Nágila Waldvogel Gringo da Silva	
Silvana Oliveira da Silva	
Isaura Francisco de Oliveira	
DOI 10.22533/at.ed.6931902099	
CAPÍTULO 9	116
O WHATSAPP NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE BIOLOGIA	
Mariana Morais Azevedo	
Adriana Alves Novais de Souza	
Leticia Maciel dos Reis	
DOI 10.22533/at.ed.69319020910	
CAPÍTULO 10	128
FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES PARA A ATUALIDADE: TECENDO RELAÇÕES, TRAJETÓRIAS E DESAFIOS ENTRE UNIVERSIDADE E ESCOLA	
Stella Alves Rocha da Silva	
Jane Rangel Alves Barbosa	
DOI 10.22533/at.ed.69319020911	
CAPÍTULO 11	138
ORIENTAÇÃO SEXUAL E DIVERSIDADE DE GÊNERO NO ENSINO BÁSICO	
Wylamys Santos de Lima	
Mariana Santos Lima	
Márcia Eliane Silva Carvalho	
DOI 10.22533/at.ed.69319020912	
CAPÍTULO 12	147
ORIENTAÇÕES MOTIVACIONAIS PARA PRÁTICA DE NATAÇÃO ESCOLAR: UMA REVISÃO NARRATIVA	
Fábio Brum	
Francisco de Assis Andrade	
Diego da Costa dos Santos	
Diogo Dias de Paula Muniz	
DOI 10.22533/at.ed.69319020913	
CAPÍTULO 13	163
PANORAMA DE TESES E DISSERTAÇÕES ACERCA DA FORMAÇÃO CONTINUADA EM MATEMÁTICA E TECNOLOGIAS	
José Elyton Batista dos Santos	
Bruno Meneses Rodrigues	
Manoel Messias Santos Alves	
André Ricardo Lucas Vieira	
DOI 10.22533/at.ed.69319020914	
CAPÍTULO 14	175
PROFESSORES ARTICULADORES TECNOLÓGICOS: MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA EM ESCOLAS DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE ARACAJU SE	
Sheilla Silva da Conceição	
Henrique Nou Schneider	
Adriana Santos de Jesus Meneses	
DOI 10.22533/at.ed.69319020915	

CAPÍTULO 15	191
RELAÇÕES DE GÊNERO NA GESTÃO ESCOLAR A DICOTOMIA ENTRE MULHERES E HOMENS NO CARGO DE DIRETORA/DIRETOR ESCOLAR	
Alane Martins Mendes Pedro Paulo Souza Rios André Ricardo Lucas Vieira	
DOI 10.22533/at.ed.69319020916	
CAPÍTULO 16	203
RESSIGNIFICAÇÃO DA CONCEPÇÃO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA E AS EXIGÊNCIAS DE FORMAÇÃO PARA O TRABALHO DOCENTE	
Márcia Alves de Carvalho Machado Alice Virgínia Brito de Oliveira	
DOI 10.22533/at.ed.69319020917	
CAPÍTULO 17	215
SER PROFESSOR/A: A IMPORTÂNCIA DA PRÁTICA PEDAGÓGICA DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO NO ENSINO DE CIÊNCIAS, ARACAJU/SE	
Elaine Fernanda dos Santos Mayane Santos Vieira Sindiany Suelen Caduda dos Santos	
DOI 10.22533/at.ed.69319020918	
CAPÍTULO 18	227
SIMULAÇÕES COMPUTACIONAIS CORROBORADA COM UNIDADE DE ENSINO POTENCIALMENTE SIGNIFICATIVA PARA O ENSINO DE ÓPTICA GEOMÉTRICA	
Rosiel Camilo Sena Júlio Ferreira Falcão Igor Bartolomeu Alves de Barros Paulo Sérgio Carlos Arruda Sergio Augusto Nunes Monteiro Jose Augusto Figueira da Silva Pablo Marques da Silva Maria Rosângela Marinho Souza Fabiann Matthaus Dantas Barbosa Edmilson Ferreira de Lima Jones Montenegro da Silva Sandrezza Lima Coelho	
DOI 10.22533/at.ed.69319020919	
CAPÍTULO 19	234
TOBIAS BARRETO E A ALMA DA MULHER: PRÁTICAS E REFLEXÕES ACERCA DA EDUCAÇÃO FEMININA NO SÉCULO XIX	
Juselice Alves Araujo Alencar Rozevania Valadares de Meneses César Rafaela Virginia Correia da Silva Costa	
DOI 10.22533/at.ed.69319020920	

CAPÍTULO 20	243
TRANSTORNO DE DEFICIT DE ATENÇÃO E HIPERATIVIDADE: NARRATIVAS DE PROFESSORES E ESTUDANTES	
Judith Mara de Souza Almeida	
Fernanda Ambrósio Testa	
Carolina Beiro da Silveira	
DOI 10.22533/at.ed.69319020921	
CAPÍTULO 21	254
VER NO MUNDO DOS CEGOS E SER CEGO NO MUNDO DOS QUE VEEM	
Maria de Fátima Vilhena da Silva	
Ítalo Rafael Tavares da Silva	
DOI 10.22533/at.ed.69319020922	
CAPÍTULO 22	267
EDUCAÇÕES PARA A CIDADANIA: CAMINHO PARA UMA CULTURA DE PAZ	
Maria Kéllia de Araújo	
Mariluze Riani Diniz dos Santos	
Themis Gomes Fernandes	
DOI 10.22533/at.ed.69319020923	
SOBRE A ORGANIZADORA	277
ÍNDICE REMISSIVO	278

EXERGAMES DESAFIOS E POSSIBILIDADES NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Keyne Ribeiro Gomes

Graduada em Licenciatura em Educação Física, Mestre em Educação e Doutoranda em Educação pelo Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Federal de Sergipe (PPGED/UFS). Membro do Grupo de Pesquisa em Educação e Culturas Digitais (ECult/UFS/CNPq) - <http://grupoecult.blogspot.com.br>.
E-mail: <keynerib@gmail.com>.

Daniel Bramo Nascimento de Carvalho

Licenciado em História; Aluno do curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Tiradentes, bolsista CAPES/CNPQ. Integrante do Grupo de Estudo e Pesquisa Educação, Comunicação e Sociedade (GECES/CNPQ). Email: historiadobramo@gmail.com

Marília Gabriele Melo dos Santos

Graduada em Jornalismo e Letras Português, Mestre em Educação e Doutoranda em Educação pelo Programa de Pós-graduação- UNIT. Integrante do Grupo de Estudo e Pesquisa Educação, Comunicação e Sociedade (GECES/CNPQ). Email: mariliagmds@gmail.com.

RESUMO: O presente estudo aborda a possibilidade do uso do Exergames (EXG) nas aulas práticas de Educação Física e como os docentes podem trabalhar com esse dispositivo em suas aulas. Os EXG são jogos eletrônicos que captam e virtualizam os movimentos

reais dos usuários. As ações foram realizadas com os discentes da rede Estadual de ensino médio em Aracaju/SE, que estudam no Colégio Ministro Petrônio Portela, optou-se, também, por não escolher uma turma específica, pois as aulas práticas de Educação Física são com todas as turmas do Ensino Médio. Diante desse entendimento, trabalhamos com 11 alunos, de ambos os sexos cursando do 1º ao 3º ano, com idade entre 15 e 19 anos. A pesquisa está vinculada ao Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Federal de Sergipe – UFS. Entretanto, faz-se necessário, que a escola faça uma reflexão sobre o papel que as diferentes mídias que vem ocupando na sociedade.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Física. Escola. Jogo Eletrônico. Práticas Corporais.

RESUMEN: The present study addresses the possibility of using the Exergames (EXG) in practical classes of Physical Education and how teachers can work with this device in their classes. EXGs are electronic games that capture and virtualize the real movements of users. The actions were carried out with the students of the State secondary school network in Aracaju / SE, who study at the Colégio Ministro Petrônio Portela, and also chose not to choose a specific class, since the practical classes of Physical Education are with all high

school classes In view of this understanding, we worked with 11 students, both boys and girls attending the 1st to 3rd year, aged between 15 and 19 years. The research is linked to the Postgraduate Program in Education of the Federal University of Sergipe - UFS. However, it is necessary for the school to reflect on the role that the different media that it has been occupying in society.

PALAVRAS-CHAVE: Educación Física. Escuela. Juego Electrónico. Prácticas Corporales.

1 | INTRODUÇÃO

Jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência e de ser diferente da vida quotidiana (HUIZINGA, 2005, p.33).

No contagiar das palavras de Huizinga, iniciamos mais uma incursão no universo do jogo. Neste capítulo elenco a origem, o conceito e classificação dos jogos *Exergames* (EXG) como um elemento da cultura que contribui para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo dos sujeitos, constituindo-se, assim, em uma atividade universal, com características singulares que permitem sempre a ressignificação de diferentes conceitos.

Os jogos estão presentes na humanidade desde os tempos remotos, podendo ser encontrados em todos os lugares e em diferentes sociedades. Os povos antigos, como os da Grécia e do Oriente, brincavam de amarelinha, empinavam papagaios, jogavam pedrinhas e entre outras brincadeiras que ainda hoje são realizadas por crianças quase da mesma forma.

O ato de brincar sempre esteve presente em nossa sociedade. Desde a pré história até o início do século XXI os brinquedos, jogos, Jogos eletrônicos e videogames se desenvolvem constantemente, acompanhando e envolvendo o ser humano. “O jogo lança sobre nós um feitiço: é ‘fascinante’, ‘cativante’.” (Huizinga, 1993, p.13). A brincadeira encanta as crianças e também possui um significado muito importante na vida infantil.

Brincar é essencial para a criança desenvolver sua criatividade e imaginação, delimitando suas próprias ações dentro da realidade comandada pelos adultos. Segundo Benjamin, “rodeadas por um mundo de gigantes, as crianças criam para si, brincando, o pequeno mundo próprio”. (1984, p. 64) Portanto, baseando-se em aspectos reais da vida e em suas fantasias, elas buscam simular seu mundo em suas brincadeiras ou nos ambientes virtuais dos jogos. Huizinga (1993) observou três aspectos fundamentais no jogo: liberdade, regulação e separação, utilizando o conceito de que o jogo é “aquilo que você faz quando está livre para fazer o que desejar”. Toda ação sendo executada e livre de qualquer regra.

Com o passar dos anos, os jogos passaram a ser compreendidos pelo senso comum apenas como atividades de divertimento, apesar disso o ato de jogar vai além do prazer. O jogo tem duas especificidades a primeira delas é o modo voluntário: o ato de jogar é um impulso que surge da vontade do jogador de simplesmente jogar, neste sentido não há lugar para a obrigatoriedade, nem para a coibição. A segunda especialidade, a sua particularidade, o jogo não tem a inquietação em gerar bens, somente em se compor como existência que se encerra em si mesma, independente do que possa vir a produzir em termos de contrapartidas materiais.

O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. Todo jogo significa alguma coisa (HUIZINGA, 2005, p.3).

Para esse autor supracitado, o jogo tem cinco características fundamentais e se torna um elemento da cultura. A primeira característica refere-se ao fato dele ser livre, é uma escolha dos jogadores e geralmente praticado nos momentos de ócio. A segunda faz referência ao fato de que a criança, o adolescente e o adulto quando se entregam ao jogo, estão certo de que não se trata de uma vida cotidiana, mas encaram essa atividade com muita seriedade. A terceira é a distinção entre o jogo e a vida comum, tanto pelo seu espaço ocupado, quanto por sua duração. Para o jogo, existe início e fim determinado. A quarta característica está relacionada ao fato de que o jogo cria ordem e se configura nela própria, organiza-se através de formas, equilíbrios, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião. A quinta e última característica é definida como imprevisibilidade, que é o fato da incerteza e do acaso do jogo gerar tensão. Dessa forma, poderá implicar o surgimento de um sentido ético ao estabelecimento dos limites dentro da atividade. São as regras que conduzem o que é permitido fazer ou não.

Comungamos com Huizinga (2005, p. 16) quando em um ânimo de sinopse enfatiza que o jogo pode ser elencado como:

[...] uma atividade livre, consciente, tomada como 'não séria' e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes.

Sendo assim, como Huizinga (2005), encontramos no sociólogo francês Roger Caillois (1990), subsídios importantes para a compreensão valiosa baseada nos estudos Huizinga. Caillois (1990) amplia as ideias neste arcabouço, “[...] não esboço simplesmente uma sociologia dos jogos” (CAILLLOIS, 1990, p. 89). Para este autor, o jogo é a mobilização de um conjunto específico de disposições psicológicas, que envolvem a alegria e a descontração.

Quanto a sua organização, Caillois (1990) trás seis características Fundamentais

para um jogo, a saber,

Liberdade- o jogador não tem a obrigatoriedade de jogar. Assim sendo, o jogo perderia de imediato a sua natureza;

Delimitada - Ocorre em espaços e tempos bem delimitados, com o consenso de todos os seus jogadores;

Incerta - O desenrolar não é predeterminado, uma vez que este resultado vai depender das ações dos jogadores e estes têm a liberdade de criar;

Improdutiva - Quando não surgem bens materiais, nem novos elementos de espécie alguma. O término do jogo conduz a uma situação idêntica à do início da partida;

Regulamentada - No universo do jogo fica estabelecida as regras e normas próprias, e que devem ser naturalmente aceitas para o envolvimento do jogo;

Fictícia - O jogador, enquanto joga, passa por uma situação de irrealidade em relação à vida real;

Para Caillois (1990), o jogo só é praticado se consentido, ou seja, o jogo é uma atividade livre. E é uma prática incerta. A incerteza do placar deve ficar até o término do jogo, quando o resultado já não oferece dúvida, não se joga mais.

Todavia, é indiscutível que o jogo deve ser definido como uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria e divertimento. Um jogo em que fôssemos forçados a participar deixaria imediatamente de ser jogo. Tornar-se-ia uma coerção, uma obrigação ou simplesmente recomendado, o jogo perderia uma das suas características fundamentais, o facto de o jogador a ele se entregar espontaneamente, de livre vontade e por exclusivo prazer, tendo a cada instante a possibilidade de optar pelo retiro, pelo silêncio, pelo recolhimento, pela solidão ociosa ou por uma atividade mais fecunda (CAILLOIS, 1990, p.26).

No entendimento do autor, o jogo é uma circunstância para seus jogadores com momento de grande agitação e vantagens para aqueles que tomam a iniciativa de se entregar a ele. Portanto, o jogo é uma ocupação individual, ou seja, isolada do resto da existência, e geralmente realizada dentro de alguns limites de tempo e de lugar. Para um jogo acontecer há um espaço próprio para o acontecimento. Nesse sentido temos os tabuleiros, a pista, a arena etc.

Corroboramos com o filósofo alemão Huizinga (2005) quando ele afirma que,

Como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois nesse caso, limitar-se-ia à humanidade. A existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção do universo. Todo ser presente é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que sua língua não possua um termo geral capaz de defini-lo. A existência do jogo é inegável. É possível negar, se quiser, quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, Deus. É possível negar a seriedade, mas não o jogo (HUIZINGA, 2005, p.6).

Essa reflexão nos remete a pensar que o jogo tem na sua essência uma autonomia e que a sua existência é incontestável. Podemos recusar a existência de coisas abstratas, mas no jogo isso não acontece e essa realidade é perceptível.

A maneira como uma criança brinca e assimila jogos e brincadeiras, demonstra o universo como é apresentada, maneira pela qual compreende a realidade a qual está exposta, bem como sua condição de lidar com a realidade.

Existem diferentes tipos de jogos, porém, o jogo que possui narrativa coloca as imagens – signos – em ação, ampliando a capacidade imaginativa do jogador por permitir que esta seja externada e compartilhada. Ao se envolver com a narrativa do jogo, o jogador deseja conhecer o fim da história da qual participa e constrói. As descobertas oportunizam a cada passo do jogo o uso das múltiplas inteligências, pois cada detalhe é importante e tudo colabora para a construção da narrativa por meio dos sentidos.

Huizinga (2005) relata que o jogo habita a vida de diferentes instituições educativas formais e informais e ainda faz parte da sociabilidade humana de maneira lúdica, alegre e prazerosa. Logo, o jogo é o grande conteúdo da Educação Física; nele, toda a cultura do movimento humano pode ser absorvida; é a forma lúdica de ensinar os esportes, as danças, as lutas, as ginásticas e o próprio jogo.

O jogo mobiliza multidões, transforma mentalidades e configura simbolismo que remetem ações políticas. A palavra jogo, ou *jocu*, deriva do latim, *ludus* que pode ser traduzida por gracejo, brincadeira de crianças, exercício, passatempo ou zombaria (AMORA,1998). Os significados foram mudando ao longo de sua história e a sociedade foi desenvolvendo regras e sistemas de organização a serem administradas. No transcorrer dos anos, os jogos passaram a ser compreendidos pelo senso comum apenas como atividades de divertimento, apesar disso o ato de jogar vai além do prazer.

2 | O JOGO ELETRÔNICO NO AMBIENTE ESCOLAR

A presença dos jogos eletrônicos sempre foi um sinônimo de sedentarismo até uma nova categoria de games aparecerem, os EXG, que têm como característica o movimento corporal, exigindo do jogador uma habilidade física para que ele possa terminar o jogo. A forma como a mídia se pronunciou diante dessa nova tecnologia refletiu diretamente na Educação Física. Devido a esses agravos, lançou-se no mercado uma nova classe de games, os EXG, que tiram essa característica sedentária dos jogos eletrônicos convencionais, exigindo que o jogador se movimente para alcançar os objetivos do jogo.

Partindo dessa premissa, a habilidade motora para jogar EXG envolve a utilização de um conjunto de capacidades físicas; assim, cada *game* exige níveis diferenciados de capacidades. Desde o aparecimento da televisão, a sociedade começou a adquirir novos hábitos e formas de viver com as informações que recebem. Com o surgimento dos jogos eletrônicos esse estilo de vida ficou cada vez mais abundante, principalmente com a geração digital. Tapscott (2010) “Geração Internet” (entendida

como a geração de alunos que nasceram dentro deste cenário de efervescência tecnológica) não é conveniente ou motivador. As evoluções dos jogos eletrônicos fizeram com que os jogos tradicionais – amarelinha, cabra-cega, dança de cadeira, entre outras, não tivessem mais a preferência das crianças, adolescentes e adultos.

Fatores como os relatados acima, contribuíram para o sedentarismo e, por consequência, emergiram alguns danos causados pelo grande tempo destinado aos *videogames*, como problemas musculoesqueléticos, neuromusculares, transtorno do sono, dependência do jogo (Vício), problemas psicológicos e obesidade. Devido a esses agravos, lançou-se no mercado uma nova classe de *games*, os EXG, que tiram essa característica sedentária dos jogos eletrônicos tradicionais, exigindo que o jogador se movimente para alcançar os objetivos do jogo.

O jogo eletrônico vem conquistando destaque econômico e cultural tanto em escala global, quanto local, sendo perceptível pelo crescente aumento das vendas dos produtos a ele relacionados e da sua popularidade entre pessoas de todas as faixas etárias.

A influência das mídias em geral, e dos jogos eletrônicos em particular, é bem evidente nas gerações infantis atuais. Não é incomum constatar a reprodução, por parte das crianças, de falas ou gestos de personagens de desenhos animados ou de jogos eletrônicos.

Assim, ao tratarmos de jogos digitais, estaremos lidando com todos os tipos, em especial aqueles que estão colocados no mercado e até mesmo aqueles que os adolescentes jogam em *Lan Houses*. Sob esse ponto de vista, a abordagem *conteudista*, na qual o jogo deve possuir o conteúdo a ser abandonado, pois mostra-se nesse caso como uma transferência de responsabilidade, do educador ou da instituição, para a empresa que produziu o jogo. Depois de reconhecer um bom jogo, a busca de conteúdos e competências que este pode desenvolver está destinada ao profissional do ensino e transcorre aproximadamente como uma aula na qual se buscam novos suportes, como, no caso, um jogo digital (TAVARES, 2009, p. 243).

Acerca do *videogame*, brinquedo que já garantiu lugar na cultura lúdica infantil, Carelli (2003) constatou que estes já ocuparam o espaço que antes era destinado ao cinema e à música. A justificativa para esta ocupação está na velocidade tecnológica que acompanha os *videogames*, o que permite o grande poder de interação entre seus usuários, estejam eles reunidos em um mesmo espaço físico, as chamadas *lan houses*, ou individualmente, em seus lares, porém conectados pela *internet*.

No que tange à história dos *videogames*, ela está associada a quatro etapas principais, a saber: a) projetos e experimentos iniciais (1949/1969); b) surgimento dos computadores de jogos e a disseminação dos jogos eletrônicos (1970/1979); c) popularização do PC e o *crash* dos jogos eletrônicos (1980/1984); d) renascimento dos computadores de jogos eletrônicos (1985/2002) (ARANHA, 2004). O mercado dos jogos eletrônicos se tornou a maior indústria de entretenimento moderno, crescendo tanto, que ultrapassou o faturamento do cinema. (RANHEL, 2009).

Demorou cerca de quatro décadas para os *videogames* conquistarem o

interesse do meio científico. Ainda que tardiamente, várias áreas no meio acadêmico os têm reconhecido como fenômeno estético e social relevante. Para compreender o *videogame* em uma abordagem teórica seria prudente definir uma importante característica.

Uma das características dos games é que os jogadores determinam como aprendem. Nos ambientes de games, os próprios usuários são livres para descobrir e criar arranjos de aprendizado que funcionem para eles. Assim, além de compreender como as características dos próprios games suportam o aprendizado, podemos também avaliar a maneira pela qual os jogadores assumem papéis ativos nos games, determinando como, quando e por que aprendem (MATTAR, 2010, p.19).

Seu campo de estudos vem se constituindo de forma interdisciplinar, uma vez que busca diálogo com diferentes teorias e métodos da antropologia, psicologia, linguística e literatura. Para Vianna (2004), pode-se falar em duas abordagens sobre os jogos eletrônicos que pautam a produção acadêmica. A primeira é representada por aqueles que se autodenominam narratologistas (pensam nos *games* como obra literária). A segunda, pelos ludologistas (pensam nos jogos evidenciando suas especificidades próprias).

Ao refletirmos sobre os jogos eletrônicos e suas aplicações na formação do indivíduo, ficam evidentes as potencialidades inerentes a esses ambientes que simulam a realidade, pois, como afirma Alves (2005, p. 31), “a simulação presente nas imagens interativas, na realidade virtual (RV), nos jogos eletrônicos e nas diferentes telas nas quais estamos imersos, amplia a imaginação e o pensamento”. Nesse mesmo sentido, e reforçando a proposta de promoção da inclusão do indivíduo na sociedade digital, através dos jogos eletrônicos, Moita defende que:

Os games, embora com algumas semelhanças, em sua elaboração, com os jogos tradicionais, permitem, para além da possibilidade de simulação, de movimento, de efeitos sonoros [...], uma interação com uma nova linguagem, oriunda do surgimento e do desenvolvimento das tecnologias digitais, da transformação do computador em aparato de comunicação e da convergência das mídias. Proporciona, assim, novas formas de sentir, pensar, agir e interagir. (MOITA, 2007, p. 21).

Acreditando nas possibilidades de criação de ambientes de aprendizagem mais eficientes, por meio da implantação dos jogos eletrônicos e dos elementos que fazem parte de seu universo, corroboramos com Papert (2008), quando este afirma que:

Os *videogames* ensinam às crianças o que os computadores estão começando a ensinar aos adultos [...]. O fato de exigirem muito tempo pessoal e de requererem novos estilos de pensar é um pequeno preço a pagar (e talvez até mesmo uma vantagem) com retorno garantido no futuro. Não é de surpreender que, em comparação, para muitos jovens a Escola pareça lenta, maçante e claramente desatualizada (PAPERT, 2008, p. 20).

Ultimamente, os jogos que permitem o controle das ações dos objetos digitais por intermédio de movimentos do corpo têm sido alvo de pesquisas acerca da sua

aplicabilidade em tratamentos fisioterapêuticos. Estes vêm ganhando adeptos que cada vez mais aproximam a sua função de entretenimento com atividades que priorizam a execução, análise e aplicação em contextos diversos.

Encontramos em Darido (2006), que a Educação Física tem o papel de integrar, de adentrar o aluno na cultura corporal de movimento, formando um cidadão que vai produzir e transformar um instrumento para usufruir na melhoria da qualidade de vida e assim integrando-se, não somente ao seu corpo, mas junto aos outros, respeitando seus limites, seus espaços, interesses e diferenças. E tais conhecimentos os levam a serem cidadãos mais flexíveis e não instrumentos de exclusão e discriminações, promovendo a inclusão de todos os alunos, adotando estratégias adequadas.

Corroboramos com a autora mencionada, quanto à integração que a Educação Física produz aos seus envolvidos. Nessa perspectiva, os jogos eletrônicos, como um elemento da cultura, constituem novas trocas de saberes, uma maneira de interagir, integrar seus envolvidos e sendo possível romper e reimaginar o sentido da convivência. Reconhecer o potencial desses elementos tecnológicos na sociedade e utilizá-los para o processo de ensino e aprendizagem é mostrar que as transformações acontecem o tempo todo e que fazem parte da nossa rotina.

Nesse sentido, os EXG podem contribuir, de forma positiva, com a educação física no âmbito escolar, motivando a participação dos discentes nas aulas. Os EXG colaboram para as aulas de educação física, possibilitando práticas diferentes das quais estamos acostumados, conteúdos diversificados, esportes inabituais, formas divertidas. Essa modalidade de *game* pode proporcionar uma variedade de jogos a partir dos quais o jogador tem a oportunidade de experimentar uma maior diversidade de atividades.

Além disso, Alves (2005, p. 118) defende que os jogos eletrônicos, com suas diferentes possibilidades de imersão, permitem ao usuário vivenciar situações que não podem ser concretizadas no seu cotidiano, exigindo tomada de decisão, planejamento, desenvolvimento de estratégias e antecipações que vão além do aspecto cognitivo. Portanto, a aprendizagem que é constituída em interação com os *games* não é mera cópia mecânica das situações vivenciadas, mas uma ressignificação que os jogadores fazem das imagens e ações presentes nos conteúdos dos jogos eletrônicos, mediante seus modelos de aprendizagem construídos ao longo de sua estruturação como sujeito.

Neste contexto, com o avanço tecnológico, o poder de sedução desses dispositivos consegue abarcar de jovens, na mais tenra idade, a idosos, provocando mudanças sociais de forma tão rápida e surpreendente que chegam a alterar as relações entre o ser humano e o cotidiano. Neste sentido, essas tecnologias definem cada vez mais a geração digital. Segundo TAPSCOTT (2010), essas conexões proporcionadas pela e na internet dão as crianças e jovens não somente o controle sobre seus computadores, mas também sobre sua comunicação social e suas tentativas de dominar situações que enfrentaram como adulto na sociedade e no

ambiente escolar.

Ao falar em tecnologia e o ambiente educacional brasileiro, percebemos que com todos os avanços no campo tecnológico/científico, dentro das escolas e das universidades, as alterações não aconteceram de maneira tão rápida como nos demais segmentos da sociedade. No entanto, torna-se inevitável detectarmos a urgente necessidade de repensar as práticas pedagógicas. Vale lembrar que a escola, na atualidade, não é a única responsável pela transmissão das informações e, conseqüentemente, do conhecimento, pois estas práticas ocorrem em diferentes espaços, sejam formais ou não formais.

No âmbito da educação escolar, surge um grande desafio que é formar o cidadão capaz de situar-se criticamente, de autorrealizar-se, de “aprender a aprender” e de estar inserido na sociedade em meio a transformações vertiginosas. Isto porque novas formas e canais de comunicação estão crescendo e moldando a vida e ao tempo em que a vida vem sendo moldadas por elas (CASTELLS, 2008).

Sendo assim, as formas utilizadas para criar, analisar, interpretar e ressignificar as mais variadas informações mediadas por estas tecnologias têm se multiplicado com o passar dos tempos, não se limitando as concepções tradicionais de tempo e espaço. Nesse contexto, com o advento das mídias digitais vêm sendo criadas e ampliadas redes de relações entre sujeitos que se utilizam da informação, desenvolvendo habilidades de raciocínio, de investigação, lazer e tantas outras. CASTELLS, (2008, p. 418-419) destaca a crescente importância do papel das mídias na contemporaneidade. Para esse autor,

O padrão comportamental mundial predominante parece ser que, nas sociedades urbanas, o consumo da mídia é a segunda categoria de atividade depois do trabalho e, certamente, a atividade predominante nas casas. Essa observação, no entanto, deve ser avaliada para o verdadeiro entendimento do papel da mídia em nossa cultura: ser espectador/ouvinte da mídia absolutamente não se constitui uma atividade exclusiva. Em geral é combinada com o desempenho de tarefas domésticas, refeições familiares e interação social. É a presença de fundo quase constante, o tecido de nossas vidas. Vivemos com a mídia e pela mídia.

Henry Jenkins (2009) chama atenção quando evidencia um paradigma na transformação midiática que consiste na convergência: a correlação entre diferentes tipos de mídias, criadas em diferentes momentos da história, num esquema de cooperação, na execução de modificações comportamentais, no que tange ao manejo dessas mídias e em transformações nos reflexos que alcançam o público ao qual são destinadas. Nesse contexto, é possível perceber claramente que o surgimento de novos recursos está ligado à existência de recursos antecessores, não significando que estes tenham de ser inutilizados para que aqueles se ponham em atividade.

Uma postura crítica em relação ao uso das tecnologias digitais implicaria em redirecionar o trabalho pedagógico para aproveitar a intimidade que os alunos demonstram nesse campo e promover desafios, com vistas a repará-los para

interpretar e posicionar-se diante do avanço das tecnologias.

Sendo assim, o professor, como agente mediador entre o mundo acadêmico e a sociedade, deve envidar esforços no propósito de cuidar de sua formação nesse campo do saber e no ciberespaço. Usar a tecnologia como uma ferramenta do labor docente, deve se constituir em meta, com vistas à formação crítica do estudante, para que sua atuação aconteça de forma produtiva e significativa, no bojo da diversidade que marca a sociedade e o ciberespaço.

Com o desenvolvimento tecnológico e o surgimento do ciberespaço não somente a cultura escolar é afetada. Do campo da cultura do corpo, das relações e da saúde física, produtos ligados ao lazer, jogos e as atividades físicas passam a existir no ciberespaço. Sem pertencer originalmente a nenhum lugar, jogadores podem interagir entre si, podendo formar equipes competitivas com pessoas de outras nacionalidades. (LÉVY, 2000; CASTELLS, 2008). Entretanto, com as inovações tecnológicas novas formas de interação e comunicação surgem, sendo livre do espaço físico.

O Ciberespaço, que segundo Lévy (2000, p. 92) representa “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores”, permite a troca das informações em um curto espaço de tempo, o que proporciona o surgimento das interfaces onde se criam interligações entre a realidade e a virtualidade, de maneira que não se encontra nela nenhum tipo de barreira física. Não é um espaço que se limita apenas à estrutura física da rede de computadores, ele não se resume apenas à infraestrutura, é a produção de informação e não apenas aquele que faz o papel de transmissão.

Novas maneiras de pensar e de conviver estão sendo elaboradas no mundo das telecomunicações e da informática. As relações entre os homens, o trabalho e a própria inteligência dependem, na verdade, da metamorfose incessante de dispositivos informacionais de todos os tipos. Escrita, leitura, visão, audição, criação, aprendizagens são capturados por uma informática cada vez mais avançada. Não se pode mais conceber a pesquisa científica sem uma aparelhagem complexa que redistribui as antigas divisões entre experiência e teoria. Emerge, neste final do século XX, um conhecimento por simulação que os epistemologistas ainda não inventaram (LÉVY, 1998, p.7).

Essa metamorfose, da qual fala Lévy, também afeta as atividades voltadas para o lazer, os espaços e práticas de diversão – “megaeventos, grandes shows, jogos eletrônicos (televisão, computador, celular) – oferecendo atividades muito mais atraentes do que as oferecidas pela escola” (LEITE, 2011, p. 70). Os jogos eletrônicos exergames (EXG¹) permitem que os profissionais de Educação Física possam se deslocar para o Ciberespaço, fazendo com que os conteúdos teóricos e

1. Jogos que utilizam os movimentos de diferentes segmentos como forma de interação com ambientes virtuais, podendo contribuir não apenas para o aumento do gasto calórico, mas também para o aumento do repertório de movimentos do indivíduo, principalmente em fase de crescimento.

práticos da Educação Física possam ser trabalhados de maneira diferente, ou seja, à distância. Essa realidade é possível. Assim como no *Second Life*², os indivíduos separados geograficamente podem se encontrar em um ambiente virtual para uma aula ou uma conferência. A partir dessa realidade, é provável que jogadores se encontrem em um ambiente virtual para um jogo de tênis, basquete, futebol, boliche, dança.

3 | O CORPO ENQUANTO SUJEITO NO ESPAÇO ESCOLAR

Na trajetória das diferentes construções históricas da educação física e seus movimentos, pode perceber como esse entendimento de corpo e de educação corporal se concretizou. Antes é imprescindível fazer uma observação quanto a um equívoco que grassa no âmbito da educação física. Trata-se do entendimento de que a educação corporal ou o movimento corporal é atribuição exclusiva da educação física. Sem dúvida, à educação física é atribuída uma tarefa que envolve as atividades de movimento que só pode ser corporal, uma vez que humano. No entanto, a educação do comportamento corporal, porque humano, acontece também em outras instâncias e em outras disciplinas escolares.

Contudo, neste texto vou me concentrar na contribuição da disciplina educação física para a educação corporal que acontece na escola, portanto, na construção das teorias pedagógicas da educação física. Mas é importante observar que na instituição escolar o termo disciplina envolve um duplo aspecto: por um lado, a dimensão das relações hierárquicas, observância de preceitos, normas, da conduta do corpo; por outro, os aspectos do conhecimento propriamente dito. Portanto, a escola promove a educação corporal. Nos dizeres de Faria Filho (1997, p. 52): “Assim como a escola ‘escolarizou’ conhecimentos e práticas sociais, buscou também apropriar-se de diversas formas do corpo e constituir uma corporeidade que lhe fosse mais adequada”. Esse aspecto reveste-se de importância, uma vez que o tratamento do corpo na educação física sofre influências externas da cultura de maneira geral, mas também internas, ou seja, da própria instituição escolar.

Interessante observar que Foucault (1985, p. 151), quando perguntado sobre quem coordena a ação dos agentes da política do corpo, afirma que é

um conjunto extremamente complexo (...). Tomemos o exemplo da filantropia no início do século XIX: pessoas que vêm se ocupar da vida dos outros, de sua saúde, da alimentação, da moradia... Mais tarde, dessa função confusa saíram personagens, instituições, saberes... uma higiene pública, inspetores, assistentes sociais, psicólogos. E hoje assistimos a uma proliferação de categorias de trabalhadores sociais.

Entre estes, que coordenam os agentes dos corpos seguramente podemos situar os professores de Educação Física. O “corpo” é na perspectiva de Soares

2. É um ambiente imersivo 3D que possibilita a interação de diversas pessoas por meio de personagens que podemos criar e moldar a nossa maneira, conhecidos como “avatar”.

(1994; 1998) é histórico e submetido ao controle social e, a educação e a educação física sistematizada são instrumentos pelos quais se exercerá esse controle e suas necessidades intrínsecas de disciplina, ou seja o treinar e educar moral e socialmente o “corpo.” Tomando como partida o conceito de corporeidade é fundamental quando queremos transcender a visão de corpo em sua dimensão meramente biológica.

A corporeidade, de acordo com Santin (2010, p.103), “diz respeito a tudo a tudo o que é material, porque todo ser material se manifesta como corpo”. Dessa forma, nos dizeres de Foucault (2014, p. 152) o corpo é visto a partir de ações de manipulação e submissão como pode ser comprovado: “O corpo, tornando-se alvo dos novos mecanismos do poder, oferece-se a novas formas de saber. Corpo do exercício mais que da física especulativa; corpo manipulado”.

O poder disciplinar não se aplica exclusivamente ao “corpo individual”, mas também aos “corpos sociais”. As disciplinas, neste caso, formam uma complexa tecnologia de controles sociais polimorfos e produtivos que codificam, organizam, quadriculam, classificam e hierarquizam os espaços e os tempos, além de individualizar, localizar, distribuir e colocar em ordem os sujeitos no campo social. Segundo Foucault, (Foucault, 2014, p. 149).

Donde o corpo e gesto postos em correlação: o controle disciplinar não consiste simplesmente em ensinar ou impor uma série de gestos definidos: impõe a melhor relação entre um gesto e a atitude global do corpo, que é sua condição de eficácia e de rapidez. No bom emprego do corpo, que permite um bom emprego do tempo, nada deve ficar ocioso ou inútil: tudo deve ser chamado a formar o suporte do ato requerido. Um corpo bem-disciplinado forma o contexto de relação do mínimo gesto. Uma boa caligrafia, por exemplo, supõe uma ginástica – uma rotina cujo rigoroso código abrange o corpo por inteiro, da ponta do pé à extremidade do indicador.

O corpo, portanto, é tomado como objeto de problematização e elemento de constante reflexão e cuidado – uma matéria para estilização. O indivíduo se constitui como objeto de uma prática e, para tal, estabelece para si certo modo de ser que deve ser constantemente posto à prova, aperfeiçoado, transformado. A ênfase é dada, então, às formas de relação consigo, “o corpo, do qual se requer que seja dócil até em suas mínimas operações, opõe e mostra as condições de funcionamento” (Foucault, 2014 p. 153).

A Educação Física Escolar nos permite investigar diferentes aspectos de nossa prática profissional e esta tem o papel de integrar, de introduzir o aluno na cultura corporal de movimento, formando o cidadão que vai produzir e transformar um instrumento para usufruir na sua vida em melhoria da qualidade de vida e assim integrando ele não só, com seu corpo, mas ele junto aos outros, respeitando seus limites, interesses e diferenças. Tais conhecimentos os levem a ser cidadãos mais flexíveis e não instrumentos de exclusão e discriminações (Darido, 2006).

Sabe-se que a Educação Física possui suas raízes numa concepção de corpo criada a partir do método científico, desenvolvido por Descartes no início da Idade

Média. Esse modelo de corpo é um corpo morto, dissecado e fragmentado, do qual se apropriou a Biologia. Essa concepção de corpo deu sustentação a uma infinidade de ciências e campos do conhecimento, dentre elas a medicina, a psicologia, a Fisiologia e a própria Educação Física.

Sendo assim, na dinâmica desse processo e com o advento do modelo socioeconômico capitalista, infere-se da obra foucaultiana que a sociedade necessita de corpos fortes, saudáveis e homogêneos para atender à lógica de mercado, em busca da alta produtividade e do lucro, uma vez que seriam utilizados, transformados e aperfeiçoados para atender ao capitalismo e estando, assim, sujeitos às técnicas de disciplinamento.

O corpo, tornando-se alvo dos novos mecanismos do poder, oferece-se a novas formas de saber. Corpo do exercício mais que da física especulativa; corpo manipulado pela autoridade mais que atravessado pelos espíritos animais; corpo do treinamento útil e não da mecânica racional, mas no qual por essa mesma razão se anunciará um certo número de exigências de natureza e de limitações funcionais. (FOUCAULT, 2014, p. 152).

Em *Vigiar e Punir*, Foucault (2014) descreve minuciosamente as práticas em que a punição física servia como instrumento para tirar o mal do corpo dos acusados, sendo este o alvo principal da repressão penal. Faz também um retrato antológico das manifestações culturais da transformação de homens em corpos dóceis. Observa ter havido uma descoberta do corpo como alvo e objeto de poder: o corpo é manipulado, modelado, treinado, tornado obediente.

Essa visão do corpo como prisão da alma atravessou toda filosofia medieval. Na Idade Média, sendo chamada por muitos de Idade das Trevas, houve um retrocesso ainda maior no entendimento do corpo, sendo este cada vez mais desvalorizado. Foi um tempo de ignorar e depreciar a matéria encarnada, portanto mortal, perante a glorificação da alma, esta sim imortal. O corpo era visto como algo desprezível, sujo, fonte de pecado, devendo por isso ser disciplinado, supliciado, regulado, pois tudo que era material era provisório mundano.

O corpo é a referência do existir humano, pois o corpo é o meio de relação do sujeito com o outro e com o mundo/natureza. Sendo assim, este corpo é o veículo de ação do ser no mundo, e ter um corpo significa estar em um meio definido com o compromisso decorrente dessa implicação, pois ele habita o gesto assim como o gesto o habita. Nesse contexto, pode pensar em uma Educação Física leve, lúdica, prazerosa e para isso acontecer precisa fugir da ideia de uma aula prática disciplinadora. Entretanto, o jogo EXG, entra nesse contexto, essa categoria de jogo conta com a interação dos seus envolvidos e para o seu envolvente praticar não precisa e ter um teor disciplinador. A relação dos Jogos Eletrônicos com o movimento corporal nas aulas de Educação Física e até mesmo com o conteúdo esportivo, abriram novas perspectivas para a pesquisa científica na Educação Física na relação com a tecnologia.

Tratar pedagogicamente os temas que envolvem a cultura corporal de

movimento, configura-se como um dos principais papéis do professor de Educação Física. Referimo-nos ao entendimento de que tratar pedagogicamente os conteúdos é um ato político e, de certa forma, ainda negligenciado em boa parte das práticas docentes,

Não é pequeno o número de professores de Educação Física que veem a relação entre as suas aulas e a política como um verdadeiro tabu. Defendem que em suas aulas não há espaço para as “questões políticas”, pois trabalham sério para garantir aos seus alunos a aquisição dos conteúdos de Educação Física. Esse tipo de professor acredita que uma simples partida de futebol de salão desenvolvida em uma aula não tem nada a ver com política. Pois política é coisa dos “políticos” que estão nos partidos, no Senado, nos sindicatos etc. Mas, infelizmente, ao pensar dessa forma esse professor está completamente equivocado. (BARBOSA, 2010, p. 41).

No terreno das práticas docentes, percebe-se que o uso dos jogos eletrônicos ou desta temática enquanto prática pedagógica ainda é tímida. Algumas questões parecem contribuir para isso: insegurança dos docentes em lidar com algo que aparentemente as crianças “dominam”, carência material, preconceito em vincular o virtual e o corporal em um só espaço pedagógico e a visão de que as crianças são meras receptoras destes estímulos audiovisuais.

4 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

Devido ao impacto provocado pelas constantes alterações e desenvolvimento de tecnologias digitais em vários contextos, é necessário repensar ações acadêmicas para que se possa atender às novas demandas da sociedade. A cultura digital é uma via inevitável, um caminho a ser percorrido pela futura geração. E é esse novo cenário que demanda um docente aberto para o novo, que dialogue e resida na cultura digital e seja capaz de absorver os benefícios das tecnologias digitais como um processo de ensino e aprendizagem.

Vale ressaltar que entendendo que o foco da pesquisa qualitativa não é de generalizações, observamos que à experiência vivida no âmbito desta investigação, apesar de em alguns momentos termos expressado o nosso olhar e entendimento sobre o tema, não seria prudente fazer das conclusões emergidas dessa experiência, um modelo rígido aplicado a qualquer processo formativo, de forma descolada de suas singularidades.

O docente tem que estar disposto a aprender e querer implantar nas suas aulas algum recurso tecnológico. Deve-se reconhecer o que se tem no ambiente acadêmico, promovendo um aprendizado contínuo, adaptando os bons resultados ao seu contexto e fazer a utilização do *game* na sua aula. O aluno precisa encontrar naquilo que está sendo exposto sentido e, independente de sua faixa etária ou nível intelectual, o jogo pode ser uma alternativa favorável à compreensão dos itens do currículo escolar e maneira significativa, pois o próprio jogar será capaz de recriar conhecimentos não voláteis, relacionando aspectos lúdicos e prazerosos das

atividades com games e produção cultural e intelectual.

Sendo assim, podemos pensar, os jogos eletrônicos ampliam o leque de oportunidades de aprendizagem em sala de aula, multiplica as possibilidades que o docente dispõe para promover momentos de aprendizagem efetiva junto aos seus estudantes, além de criar uma atmosfera envolvente dentro do ambiente escolar. É ainda possível perceber que há mais espaço para a participação de todos de maneira colaborativa, estimulando a cooperação e a competição, com suas devidas dosagens para que sejam saudáveis e permitam a participação de todos e para que todos se sintam importantes.

REFERÊNCIA

BENJAMIN, Walter. Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação. São Paulo: Summus, 1984.

CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens** A máscara e a vertigem. Editora Cotovia, Lisboa, 1990.

CASTELLS, Manoel. **A sociedade em rede**. 9. Ed. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir**: Nascimento das prisões. 42ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

DARIDO, Suraya Cristina. Novas orientações para Educação Física escolar e a questão da cultura. Presente. **Revista de Educação CEAP**, Salvador, nº 53, p. 26 a 28, 2006.

FARIA FILHO, L. M. de. "História da escola primária e da educação física no Brasil: Alguns apontamentos". In: SOUSA, E.S. de e VAGO, T.M. (orgs.). Trilhas e partilhas; educação física na cultura escolar e nas práticas sociais. Belo Horizonte: Cultura, 1997, p. 43-58.

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade**: O uso dos prazeres. 13ª ed. São Paulo: Edições Graal, 2009.

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade 3**: O cuidado de si. Rio de Janeiro: Graal, 1985.

FOUCAULT, Michel. **A microfísica do poder**. 6ª edição. Rio de Janeiro: Graal, 1986.

FOUCAULT, Michel. **A hermenêutica do sujeito**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

LEITE, Lígia Silva. Mídia e a perspectiva da tecnologia educacional no processo pedagógico contemporâneo. In: Wendel. Freire, Dimmi. Amora (orgs). **Tecnologia e Educação**: as mídias na prática docente. Rio de Janeiro: Wak. Ed., 2011.

TELES, Maria Luiza Silveira. Socorro! É proibido brincar. Petrópolis: Vozes, 1999.

HENRY, Jenkins. **Cultura da convergência**- 2. ed. - São Paulo: Aleph, 2009.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo, Perspectiva, 2005.

LÉVY, Pierre. **A inteligência Coletiva**. Por uma antropologia do Ciberespaço. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 2000.

SOARES, Carmem Lucia. **Educação Física**: raízes européias e Brasil. Campinas, SP: Autores Associados, 1994.

SOARES, Carmem Lucia. **Imagens da Educação no Corpo**: estudo a partir da ginástica Francesa no séc. XIX. Campinas: Editora Autores Associados, 1998. p.132.

SOARES, Rosangela de Rodrigues. Corpo, gênero e sexualidade nas práticas escolares: um início de reflexão. In. (Orgs.). **Corpo, gênero e sexualidade**. Porto Alegre: Mediação, 2004.

TAPSCOTT, Don. **Geração Digital**: a crescente e irreversível ascensão da geração Net. São Paulo: MAKRON Books, 1999.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Acessibilidade 40

Análise 127, 139, 148, 201

Aprendizagem 61, 128, 133, 138, 139, 240, 243, 244, 255, 277

C

Carreira 88, 113

Cultura 26, 159, 203, 214, 254, 279, 280, 288

D

Desafios 201, 235

Diversidade 150, 158, 277

Docência 201

E

EAD 220, 221, 222, 225

Educação 1, 2, 3, 4, 8, 9, 10, 11, 12, 16, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 31, 34, 35, 36, 39, 40, 43, 45, 46, 47, 48, 49, 61, 63, 66, 70, 74, 75, 76, 86, 113, 116, 119, 120, 121, 122, 123, 126, 127, 139, 140, 141, 144, 146, 148, 149, 153, 155, 158, 159, 161, 171, 172, 176, 185, 186, 187, 189, 192, 194, 199, 201, 202, 203, 210, 213, 215, 216, 217, 218, 219, 221, 222, 225, 226, 229, 237, 238, 239, 244, 245, 246, 247, 254, 255, 257, 258, 266, 270, 273, 275, 277, 278, 279, 280, 287, 288, 289

Educação Sexual 289

Ensino 2, 12, 31, 35, 36, 37, 45, 62, 63, 65, 66, 68, 70, 73, 74, 116, 119, 122, 123, 127, 128, 129, 134, 138, 150, 167, 169, 175, 176, 178, 216, 227, 228, 229, 237, 238, 239, 240, 241, 243, 244, 249, 278, 284, 286

Escola 4, 10, 12, 18, 50, 51, 52, 55, 56, 59, 61, 62, 63, 70, 114, 138, 139, 142, 143, 144, 145, 146, 148, 185, 198, 235, 249, 251, 254, 280, 284, 286

Estética 2, 5

Ética 2, 281

Experiência 133, 138, 264

F

Formação 2, 28, 31, 32, 39, 115, 127, 139, 141, 147, 148, 149, 158, 175, 178, 179, 183, 185, 186, 187, 189, 194, 201, 203, 215, 216, 219, 226, 229, 230, 237, 246, 266, 288, 289

G

Gênero 150, 151, 154, 158, 203, 213

Gestão 203

I

Inclusão 49, 150, 158, 277, 278

Indivíduos 166

Informação 28, 29, 32, 129, 139, 188, 219

Intuir 50

L

Ler 58, 65, 273

M

Magistério 39, 119, 141, 148

P

Pedagogia 116, 117, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 126, 127, 201, 215, 237, 256, 257, 269, 287, 289

Perspectivas 139, 171, 201, 213

Pesquisa 1, 4, 7, 9, 11, 12, 113, 115, 116, 118, 122, 123, 126, 139, 148, 149, 172, 201, 203, 213, 246, 264, 277, 279, 284, 285, 286

Políticas 1, 148, 149, 172

Práticas 12, 75, 122, 148, 246, 257

Processo 50, 51, 85

Profissionais 219

Q

Qualidade 173, 217, 218, 269

R

Relações 11, 203

Respeito 150, 284

S

Saberes 10, 149, 186, 201, 227, 230, 238

Sexualidade 289

Subjetividade 279

T

Tecnologias 28, 29, 31, 32, 35, 117, 129, 138, 175, 178, 179, 183, 194, 219, 226, 243, 244, 289

TIC 30, 31, 35, 179, 187, 188, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 219, 222

Trabalho 8, 87, 112, 113, 150, 151, 155

Agência Brasileira do ISBN
ISBN 978-85-7247-569-3

