



## EXERGAMES NO CONTEXTO ESCOLAR: DESAFIOS E POSSIBILIDADES PARA A PRÁTICA DOCENTE DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Keyne Ribeiro Gomes<sup>1</sup>  
Daniel Bramo Nascimento de Carvalho<sup>2</sup>  
Marília Gabriele Melo dos Santos<sup>3</sup>

**GT5** – Educação, Comunicação e Tecnologias.

### RESUMO

O presente artigo tem o objetivo de socializar a prática corporal do movimento nas aulas de Educação Física a partir das ações realizadas com alunos da rede Estadual de ensino médio em Aracaju/Se, que estudam no Colégio ministro Petrônio Portela. A pesquisa está vinculada ao Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Federal de Sergipe – UFS. Neste trabalho abordaremos a possibilidade do uso do Exergames nas aulas práticas de Educação Física e como os docentes podem trabalhar com esse dispositivo nas suas aulas. Neste contexto, faz-se necessário, que a escola faça uma reflexão sobre o papel que as diferentes mídias ocupam na sociedade. Para compreendermos as possibilidades dos exergames, iniciaremos o trabalho com uma breve discursão de seu contexto histórico, seguindo de um estudo dos jogos. A intenção é tecer algumas reflexões que colaborem para o entendimento desta prática lúdica.

**Palavras-chave:** Educação Física. Escola. Jogo Eletrônico. Práticas Corporais.

### RESUMEN

El presente artículo tiene el objetivo de socializar la práctica corporal del movimiento en las clases de Educación Física a partir de las acciones realizadas con alumnos de la red Estadual de enseñanza media en Aracaju / Se, que estudian en el Colegio ministro Petronio Portela. La investigación está vinculada al Programa de Postgrado en Educación de la Universidad Federal de Sergipe - UFS. En este trabajo abordaremos la posibilidad del uso del Exergames en las clases prácticas de Educación Física y cómo los docentes pueden trabajar con ese dispositivo en sus clases. En este contexto, se hace necesario, que la escuela haga una reflexión sobre el papel que los diferentes medios ocupan en la sociedad. Para comprender las posibilidades de los exergames, comenzaremos el trabajo con una breve discursión de su contexto histórico, siguiendo un estudio de los juegos. La intención es tejer algunas reflexiones que colaboren para el entendimiento de esta práctica lúdica.

**Palavras-chave:** Educación Física. Escuela. Juego Electrónico. Prácticas Corporales.

<sup>1</sup> 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), Bolsista FAPITEC. Membro do Grupo de Pesquisa em Educação e Culturas Digitais (ECult/UFS/CNPq) - <http://grupoecult.blogspot.com.br>.

E-mail: <keynerib@gmail.com>.

<sup>2</sup> 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: [historiadorbramo@gmail.com](mailto:historiadorbramo@gmail.com)

<sup>3</sup> Graduada em Jornalismo e Letras Português, Mestre em Educação na Universidade Tiradentes- UNIT. Integrante do Grupo de Estudo e Pesquisa Educação, Comunicação e Sociedade (GECES/CNPQ). Email: [mariliagmids@gmail.com](mailto:mariliagmids@gmail.com).



## 1 INTRODUÇÃO

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. “A criança reproduz na brincadeira a sua própria vida. Através dela, ela constrói o real, delimita os limites frente ao meio e o outro e sente o prazer de poder atuar ante as situações e não ser dominado por ela. Existe na brincadeira um simbolismo secundário oculto”. (Teles, 1999, p.35).

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”. Toada ação sendo executada e livre de qualquer regra.

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. 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 significante, isto é, encerra um determinado sentido. Todo jogo significa alguma coisa (HUIZINGA, 2005, p.3).



Para esse autor, 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.

Corroboramos 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.

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 estrutura, 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;

No entendimento de 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 fossemos 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.

## 2 O JOGO ELETRÔNICO NO ESPAÇO ESCOLAR

Desse modo, os jovens, pelo fato de pertencerem a uma geração que já incorpora o uso das tecnologias em seu dia a dia, se mostram mais desenvoltos no uso dos aparatos eletrônicos, enquanto os professores ainda necessitam encarar a situação de um novo aprendizado. Isso exige investimentos teóricos e práticos para a apropriação deste novo conhecimento, o que, algumas vezes, provoca resistência de alguns. Assim, o professor pode promover uma revolução em sua prática pedagógica, abraçando uma metodologia de produção do conhecimento, pautada numa dinâmica significativamente ativa.

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.



Concordamos com a autora 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.

A sociedade contemporânea convive com as tecnologias digitais e essas se fazem presente na vida das pessoas, pois possibilita a emergência de uma geração conectada, sem fronteiras, onde uma pessoa pode participar de um jogo virtual com um amigo conectado do outro lado da cidade, ou se comunicar via e-mail. A sociedade ganhou uma nova forma de comunicação entre seus membros e as relações digitais são tão importantes quanto o contato pessoal.

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.

Tapscott (2010) afirma que o modelo de aula aplicado aos alunos da “Geração Internet” (entendida como a geração de alunos que nasceram dentro deste cenário de efervescência tecnológica) não é conveniente ou motivador. Professores mal remunerados, turmas numerosas e o tédio são alguns dos principais culpados pelos problemas na educação.



Os alunos desejam espaço, desejam se posicionar, conversar e interagir. As aulas devem migrar de um plano ideal, por vezes irreal, e associar-se mais com a realidade.

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 importante 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.

As mudanças de valores e parâmetros tecnológicos na sociedade (CASTELLS, 2008) definem a importância da inserção das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) nos processos formativos. Os professores, diferentemente dos alunos, necessitam encarar uma



situação de um novo aprendizado, que exige receptividade a este novo conhecimento com consciência da importância de seu papel. Nessa perspectiva, os professores precisam ser desafiados a instrumentalizar-se para o uso pedagógico das mídias eletrônicas. Como resultado, seus alunos podem usufruir desses conhecimentos a serviço de sua aprendizagem, por meio das interpretações das múltiplas linguagens do mundo contemporâneo, as quais se aperfeiçoam sob a ótica de estudos e pesquisas na referida área.

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 (EXG<sup>4</sup>) permitem que os profissionais de Educação Física possam se deslocar para o Ciberespaço, fazendo com que os conteúdos teóricos e práticos da Educação Física possam ser trabalhados de maneira diferente, ou seja, à distância. Essa realidade é possível. Assim como no *Second Life*<sup>5</sup>, 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.

<sup>4</sup> 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.

<sup>5</sup> 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”.



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 (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.



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, por muitos chamada 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.

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.

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 à 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

Diante do exposto, percebe-se que o uso de jogos nas salas de aula não tem característica apenas de atividade complementar ou de promotora de momentos de relaxamento e distração, ele vai muito além desta perspectiva. Quando se pensa em



aprendizagens significativas, a relevância é um dos aspectos alicerçais para que estas aconteçam. O aluno precisa encontrar naquilo a 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.

Os jogos 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.

No que cerne o aspecto pedagógico, a tecnologia digital tem acrescentado certa favorabilidade à educação, uma vez que traz recursos inovadores e que têm um caráter motivacional e instigante, possibilitando a transformação de atividades enfadonhas e tradicionais, trazendo-as para contextos mais atraentes, interativos e possibilitando uma gama muito mais de criação e de ressignificação.

## 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. Petrópoles, 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.