

O CORPO QUE SE MOVIMENTA: COMPARAÇÃO ENTRE
MOVIMENTOS CORPORAIS NO MUNDO REAL E VIRTUAL¹

THE BODY THAT MOVES: COMPARISON BETWEEN CORPORATE
MOVEMENTS IN THE REAL AND VIRTUAL WORLD

EL CUERPO QUE SE MOVIMIENTO: COMPARACIÓN ENTRE
MOVIMIENTOS CORPORAIS EN EL MUNDO REAL Y VIRTUAL

Jefferson Francisco Cândido, Faculdade de Palmas (FAPAL),

jefcandido@yahoo.com.br

Alysson Carlos Ribeiro Gomes, Faculdade de Palmas (FAPAL)

alyssonef@gmail.com

PALAVRAS-CHAVE: *Movimentos; Mundo real; Mundo virtual.*

Acredita-se que o jogo/brincar é essencial e/ou indispensável à formação humana, isto pois é uma invenção do homem, sendo então resultado de atos intencionais que resultam de um processo criativo que pode modificar, imaginariamente, o presente (COLETIVO DE AUTORES, p. 45, 1992). Ainda nesta linha de raciocínio, para Huizinga (2010) o jogo é mais antigo que a cultura. No âmbito escolar, em especial na educação física, o jogo faz-se presente dentro da cultura corporal. Desta forma, este estudo buscou discutir entre alunos(as) de uma escola pública municipal de Palmas-TO, a questão do jogo, fazendo uso do jogo de tênis, utilizando do jogo propriamente dito (mundo real) e do jogo na plataforma X-box (mundo virtual), visando problematizar, entre os(as) alunos(as) a questão do próprio conhecimento corporal. Assim, de acordo Kunz (2004), no que tange a relação de sentido e significado em torno dos movimentos humanos, acredita-se que a escola tem um desafio imenso, no que se refere ao trato com o conhecimento já citado, na mesma proporção que possui espaço para

¹ O presente trabalho não contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para sua realização.

que este trato seja realizado de forma contrária à lógica meritocrática. Isto, claro, a depender da ótica de quem cria e ou recria às formas de problematizar os conteúdos da cultura corporal no contexto escolar, ou seja, sabendo da importância do jogo, o Professor(a) deve conhecer que o jogo satisfaz necessidades das crianças, especialmente a necessidade de ação (COLETIVO DE AUTORES, p. 45, 1992). A já referida problematização foi composta por: elaboração de desenhos sobre aparelhos que possuem jogos virtuais, entrevistas com os(as) responsáveis, afim de conhecer o que os pais sabem sobre aparelhos que possuem jogos, vivências do jogo na quadra e no X-box. Esta ação não teve seu início na realização destas pontuais ações, com isto busca-se dizer que naturalmente as aulas de educação física realizadas no âmbito da escola analisada, seguem a mesma linha de raciocínio deste projeto – problematização. Ao final, e por intermédio das diversas ações sistematizadas pelo estudo, bem como por problematizações entre, de fato, o que é possível de ser realizado e o que se imagina ser possível, constatou-se que os(as) alunos(as) da amostra conseguiram confrontar suas capacidades imaginárias e reais, em relação aos movimentos, por intermédio das vivências do jogo de tênis em plataforma Xbox e do jogo de tênis na quadra da própria escola, e puderam perceber que embora acreditavam que os movimentos eram fáceis, eles o eram mais fáceis no ambiente virtual.

REFERÊNCIAS

COLETIVO DE AUTORES. *Metodologia do Ensino de Educação Física*. São Paulo: Cortez, 1992.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 6ª ed. São Paulo: ed. Perspectiva, 2010.

KUNZ, Elenor. *Transformação didático pedagógica do esporte*. 6. ed. Ijuí: Unijuí. 2004.

MARINHO, Vitor. *O esporte pode tudo*. – São Paulo: Cortez, 2010. – (Coleção questões da nossa época: vol. 3).

MINAYO, Maria Cecília de Sousa. *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. Petrópolis: Vozes, 2001.