



## VIDAS DIGITALIZADAS E A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: NOVOS TEMPOS, OUTRAS PEDAGOGIAS

Sandro Faccin Bortolazzo<sup>1</sup>

### RESUMO

O isolamento social empregado contra o avanço da Covid-19 deslocou professores e alunos dos espaços físicos das salas de aulas para ambientes virtuais e remotos, amparados, primordialmente, por tecnologias de base digital. Assim, este ensaio, resultado de pesquisas conduzidas nos últimos dez anos no campo das tecnologias e dos Estudos Culturais em Educação, adota a educação física escolar como objeto de estudo, indagando a produção de outras pedagogias, agora pensadas para novos tempos em que a vida escolar se encontra digitalizada. Dessa forma, dois movimentos são apresentados. O primeiro procura apontar deslocamentos na ideia de pedagogia e formação, considerando a emergência da Cultura Digital. O segundo movimento relaciona a Educação Física Escolar e estratégias para o ensino remoto. O referencial teórico tem apoio na Base Nacional Comum Curricular a partir das competências em torno da cultura digital, do autoconhecimento e do autocuidado.

**Palavras-chave:** Educação Física Escolar; Cultura Digital; Autoconhecimento; Autocuidado.

### DIGITIZED LIVES AND THE SCHOLAR PHYSICAL EDUCATION: NEW TIMES, OTHER PEDAGOGIES

### ABSTRACT

The social isolation promoted against the Covid-19 advance displaced teachers and students from the classroom's physical spaces to virtual and remote environments, supported, primarily, by digital-based technologies. Thus, this essay, result of research conducted in the last ten years in the field of technologies and Cultural Studies in Education, adopts Scholar Physical Education as a study object, investigating the production of other pedagogies, now designed for new times in which life school is being digitized. In this way, two movements are presented. The first seeks to point out displacements in the idea of pedagogy and formation, considering the Digital Culture emergence. The second movement relates Scholar Physical Education and strategies for remote learning. The theoretical framework is supported by the Base National Common Curriculum based on competences around Digital Culture, Self-knowledge, and Self-Care.

**Keywords:** Scholar Physical Education; Digital Culture; Self-knowledge; Self-Care

### VIDAS DIGITALIZADAS Y EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR: NUEVOS TIEMPOS, OTRAS PEDAGOGÍAS

### RESUMEN

El aislamiento social utilizado contra el avance del covid-19 desplazó a profesores y estudiantes de los espacios físicos de las aulas a espacios virtuales y remotos, apoyados, principalmente, por tecnologías

---

<sup>1</sup> Doutor em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e professor do Departamento de Fundamentos da Educação da Universidade Federal de Pelotas (UFPel)

de base digital. Así, este ensayo, resultado de investigaciones realizadas en los últimos diez años en el campo de las tecnologías y en los Estudios Culturales en Educación, adopta como objeto de estudio la Educación Física Escolar, investigando la producción de otras pedagogías, ahora diseñadas para nuevos tiempos en que la vida escolar está digitalizada. De esta forma se presentan dos movimientos. El primero busca señalar cambios en la idea de pedagogía y formación, considerando el surgimiento de la Cultura Digital. El segundo movimiento relaciona la Educación Física Escolar y las estrategias para el aprendizaje a distancia. El marco teórico está respaldado por la Base Curricular Común Nacional basada en competencias en torno a la Cultura Digital, el Autoconocimiento y el Autocuidado.

**Palabras clave:** Educación Física Escolar; Cultura Digital; Autoconocimiento; Autocuidado.

## INTRODUÇÃO

As medidas protetivas de saúde empregadas contra o avanço da pandemia da Covid-19, das quais o isolamento social é uma delas, acabaram deslocando professores e estudantes dos espaços físicos das salas de aulas para ambientes virtuais e remotos. Nesse período ainda vigente de circulação do vírus, a educação escolarizada vem se amparando, primordialmente, em artefatos e tecnologias de base digital.

Este ensaio, de caráter descritivo e analítico, é resultado de pesquisas conduzidas ao longo dos últimos dez anos na área das tecnologias e dos Estudos Culturais em Educação. Adota-se, assim, a Educação Física Escolar como objeto de estudo, examinando possibilidades de outras pedagogias, sobretudo, pensadas para novos tempos em que a escolarização se encontra digitalizada.

O texto emprega uma abordagem que segue dois movimentos interligados de análise. Inicialmente, os deslocamentos nas concepções de pedagogia e formação são explicitados, levando em consideração a emergência da Cultura Digital. No segundo movimento, a partir de duas competências da Base Nacional Comum Curricular – cultura digital, autocuidado e autoconhecimento –, as relações entre Educação Física Escolar e o ensino remoto são trazidas ao debate.

Destacam-se, assim, as contingências de uma época em que as tecnologias digitais assumiram, junto aos atores escolares, o processo de formação. Trata-se de um exame acerca das possibilidades e dos desafios da Educação Física Escolar frente aos processos educativos que, no momento, vêm sendo desenvolvidos por meio de ferramentas digitais, uma vez que a presença física tem sido evitada.

## AS PEDAGOGIAS E O DIGITAL: PRIMEIRO MOVIMENTO DA ANÁLISE

Ao abrigo do referencial teórico dos Estudos Culturais em Educação, esta análise parte da ideia de Raymond Williams (1975) ao considerar que a cultura é material, ou seja, o plano cultural não está circunscrito apenas a valores, comportamentos, tradições, sistemas simbólicos e relação sociais. Os produtos materiais utilizados na vida cotidiana, a exemplo da televisão, dos computadores e *smartphones*, representam maneiras pelas quais o mundo vem sendo experimentado. Essas materialidades constituem produtos culturais e acabam produzindo as sociedades.

A posição determinista de McLuhan (1970), um dos oponentes às ideias de Williams (1975), talvez faça sentido ao sugerir que os sujeitos produzem tecnologias ao mesmo tempo em que são moldados por elas. McLuhan (1970) reconhece que as ferramentas – do lápis à televisão – podem estruturar ou mesmo organizar as práticas culturais dentro de uma sociedade.

O consumo de artefatos digitais (*smartphones*, *tablets*, computadores pessoais, consoles de videogames, assistentes pessoais virtuais etc.) e a expansão de infraestruturas de dados digitais têm sido propulsores do desenvolvimento de um tipo de cultura atrelada ao digital. Hoje, plataformas como Google Meet, Zoom, WhatsApp, Instagram, Facebook, Twitter e YouTube fazem parte do vocabulário cotidiano e se encontram integradas aos processos educativos.

Mesmo que as origens da internet apontem para as décadas de 1950 e 1960, o que se configura como original, na atualidade, é a possibilidade da interconexão entre computadores e as interações entre os sujeitos por intermédio das máquinas.

Há contínuos investimentos em recursos tecnológicos e, junto à proliferação de artefatos digitais, uma série de teorias vão surgindo na tentativa de explicitar o momento presente. Dentre algumas expressões, estão Era Digital ou Era da Informação (CASTELLS, 1999), Cibercultura (LEVY, 1999), Cultura Digital (GERE, 2008) Condição Digital (STALDER, 2018), e assim por diante. Contudo, importa compreender que esses investimentos teóricos evocam novas nomenclaturas, mas, sobretudo, conferem um lugar de destaque às tecnologias digitais nos vários espaços de sociabilidade.

A ideia de Cultura Digital ganha existência na medida em que os sujeitos vão se utilizando das tecnologias para diversas atividades cotidianas. Isso significa que a Cultura Digital é uma expressão que exprime um modo de vida atravessado pelo digital, de tal maneira, que acaba conduzindo as condutas dos sujeitos. Sob a guarida do digital, não estão localizadas,

apenas, possibilidades e potencialidades conferidas às tecnologias, mas relações sociais, pensamentos, subjetividades e aprendizagens que vão sendo incorporadas com o uso das tecnologias digitais.

Contextualmente, a materialidade da Cultura Digital está nas redes sociais e nos aplicativos para *smartphones*; nas distintas formas de interação; no fenômeno das *selfies*; na computação em nuvem, entre outros elementos. Evocar o conceito de Cultura Digital traduz manifestações, inscritas em interações, conectividade, mobilidade, velocidade e instantaneidade. Toma-se a Cultura Digital a partir de conjuntos variados, hoje, presentes na realidade virtual, nos jogos eletrônicos, no cinema, na música etc. A Cultura Digital também compreende as empresas de tecnologia, como a Microsoft, Apple, Sony, Amazon, Netflix, Uber, Spotify, entre outras, que despontam como modelos de negócio no século XXI.

Tecnicamente, o processo de digitalização se refere ao procedimento em que dados, sejam eles músicas, imagens, textos, são modificados por códigos binários. Contudo, é somente nos últimos 10 anos que a palavra “digital” vem sendo empregada como adjetivo, ganhando contornos que sinalizam a proliferação de novas áreas, a exemplo do marketing digital, da economia digital e do consumo digital. Mais do que qualificar atividades e negócios, as tecnologias de base digital, organizadas em robustas infraestruturas de dados, armazenam números que, ordenados, podem ser reconstituídos em páginas de livros e sites na internet, filmes, fotografias, sons, e assim por diante.

Dentro desse cenário, é possível perceber que as infraestruturas digitais modificaram a produção dos saberes em, ao menos, dois âmbitos. Um primeiro seria a descentralização na transmissão e no acesso aos conhecimentos. Isto é, mediante a indexação de bilhões de páginas via internet, os conteúdos podem ser acessados de qualquer lugar e a qualquer momento. O segundo âmbito parte do pressuposto de que as informações se encontram disponíveis em diversos formatos, fazendo com que os próprios aparatos digitais sejam capazes de produzir novos conhecimentos. Um exemplo é o projeto do genoma humano que, sem o auxílio do digital, jamais poderia ser desenvolvido e concluído.

Mesmo assim, quais seriam as relações entre o universo dominado pelas tecnologias digitais e a pedagogia?

Inicialmente, é preciso entropir a pedagogia dentro de uma rede de conceitos, das quais envolvem: as práticas de formação que ocorrem para além dos espaços institucionalizados de escolas e universidade; os processos de ensino e aprendizagem; o currículo, a didática, entre outros.

De forma geral, os processos pedagógicos pressupõem que os sujeitos sejam conduzidos ou modificados de um estado a outro. Semanticamente, um conceito expandido de pedagogia nos permite reconhecer que vários espaços, meios e materialidades produzem práticas culturais e operam de forma educativa. Assim, questiona-se a existência de uma única pedagogia enquanto narrativa totalizante. E se, ao invés de apenas uma pedagogia, “tenhamos agora muitos lugares e nomes a partir dos quais a pedagogia pode operar?” (CAMOZZATO, 2012, p.101). Afinal de contas, “se as sociedades sofrem mudanças, os conceitos utilizados para entendê-la e produzi-las adentram nesse jogo, não sendo estáticos” (*idem*, 2012, p. 50). É na pluralidade de operação das pedagogias, agora também mediadas pelas tecnologias digitais, que os processos de formação vão sendo compreendidos.

O espaço físico de uma sala de aula e os diversos artefatos ali presentes caracterizam o tipo de pedagogia operante naquele local. Em um ambiente como a sala de aula, é através de certos marcadores, a exemplo das características do espaço físico, da centralidade do quadro, do lugar de destaque da mesa do professor, da divisão de papéis entre alunos e professores, das práticas especializadas, entre outros elementos, que se torna possível identificar a pedagogia instaurada. A escola é, assim, facilmente reconhecida enquanto um espaço pedagógico.

Depreende-se que, diferentemente da sala de aula, o caráter pedagógico dos meios digitais está disposto a partir de outros marcadores, ou seja, envolve as relações e habilidades dos sujeitos com os artefatos digitais e as possibilidades de interação entre professores, estudantes e o próprio acesso aos recursos tecnológicos. De fato, essas relações exigem variados modos de adaptação e acomodação.

Estar diante de professores, via telas de *smartphones* ou computadores, abarca os sentidos (enxergar, escutar, dialogar) e um tipo de fisicalidade atravessado por um conjunto de elementos: a tela ou as telas, os aplicativos, as cores, o tipo de recurso, a voz do professor, a forma de exposição do conteúdo, a velocidade, o tempo etc.

As telas digitais têm se tornado elementos mediadores pelos quais a cultura vem sendo vivenciada. Para Manovich (2001), as telas se transformaram em filtros que suprem e, muitas vezes, substituem o cinema, a televisão, as páginas de livros impressos, atuando como um repositório das formas culturais na atualidade. Inclusive, as telas de *smartphones* evocam certa natureza tátil, o *touchscreen* (toque na tela em português). Ao contrário da televisão (ainda que algumas já possuam esse tipo de tecnologia), nos *smartphones*, a tela pode ser tocada, manipulada, sendo possível controlar qualquer operação. Logo, há possibilidades de navegar por entre álbuns de fotografias, folhear páginas de livros, enviar e receber e-mails, ampliar ou

reduzir o tamanho de uma página, tudo com o auxílio dos dedos.

Por conta da Covid-19, os processos pedagógicos escolares estão sendo mediados pelas plataformas digitais, como Google Meet, Microsoft Team e Zoom. De fato, os processos que ali ocorrem refletem novas experiências de ensino e aprendizagem. Quer dizer, trata-se de um tipo de mediação pedagógica que tem nas plataformas e nos aplicativos para *smartphones* elementos aliados. Um tipo de pedagogia que opera, não mais presencialmente, mas a partir de estratégias que combinam interação, mobilidade, exposição e acesso a informações em qualquer hora e lugar. Essas estratégias, que são parte integrante e produtiva das infraestruturas de dados digitais, atuam no sentido de capacitar os sujeitos (tanto professores quanto alunos) a viverem e se comportarem dentro de uma sociedade tecnológica.

Inspirado nos estudos e analogias de Bauman (2010), é possível analisar um tipo de deslocamento que ocorre na própria ideia de formação dos sujeitos. Para o autor, a educação produzida na Modernidade Sólida (analogia empregada por Bauman) estava voltada à formação do sujeito como sendo responsabilidade da sociedade como um todo. Assim, era dever do Estado formar (*Bildung*) cidadãos, o que representava “o conceito e a prática de uma sociedade administrada” (*idem*, p.103). Dessa forma, o mundo da educação e as narrativas pedagógicas previam certa regularidade e previsibilidade.

Em contrapartida, um tipo de educação e processos pedagógicos pensados sob a era da Cultura Digital encontra, no capitalismo informacional e neoliberal, um sistema ajustado à escolha de cada um. A formação pensada para a Modernidade Líquida (BAUMAN, 2010) talvez possa ser vista enquanto uma educação fluída, móvel, cambiante, ou seja, com características que conferem a ela o tom das estratégias de vida nas sociedades contemporâneas.

Outra forma de conceber o deslocamento na ideia de educação e pedagogia está no tipo de sujeito que a sociedade quer formar. Artefatos digitais como aparelhos celulares e computadores são elementos materiais também implicados na produção de subjetividades. Quer dizer, diante da medida de isolamento social, as próprias mediações pedagógicas, amparadas no digital, foram compondo outras formas de se relacionar com o conhecimento.

Cabe lembrar que, mais do que a integração com os artefatos digitais, era esperado que ambos, alunos e professores, já possuísem habilidades necessárias para atuar junto às ferramentas digitais. Diante da covid-19, tal fato revelou e visibilizou ainda mais a disparidade e o abismo social presente na sociedade brasileira. Nem todos têm a oportunidade de consumir e usufruir das benesses tecnológicas e, por isso, muitos não conseguiram dar continuidade às atividades escolares e, mesmo aqueles que tiveram acesso podem, por sua vez, não se interessar

pelas tecnologias ou não se adaptar às práticas pedagógicas ali empregadas. O impacto das tecnologias digitais é variável e não universal.

## **EDUCAÇÃO FÍSICA, BNCC E CULTURAL DIGITAL: SEGUNDO MOVIMENTO DA ANÁLISE**

Neste segundo movimento analítico, problematizações e possibilidades de pensar a Educação Física e a Cultura Digital são trazidas ao debate. Dessa forma, três elementos de análise são apresentados. O primeiro está relacionado à expansão do campo de atuação dos profissionais da Educação Física, agora subsidiados, também, pelas tecnologias digitais. Os outros dois elementos se concentram em examinar duas competências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) – Cultura Digital; Autocuidado e Autoconhecimento – e suas aproximações com a Educação Física Escolar.

## **CENÁRIOS PROFISSIONAIS EM EXPANSÃO: UMA EXPERTISE CHAMADA EDUCAÇÃO FÍSICA**

Informações sobre saúde, incluindo cuidados com o corpo, alimentação e mente vêm ganhando ascendência nos últimos anos, muito em função do crescimento das redes sociais, como Facebook e Instagram. De certa forma, essas redes têm legitimado alguns discursos, quase sempre apoiados nas falas de especialistas. Nesse sentido, a Educação Física é uma das áreas de expertise que opera junto à medicina, psicologia, odontologia, enfermagem, fisioterapia etc., na circulação de discursos sobre a saúde.

Os aplicativos para *smartphones* voltados à saúde, as redes sociais e o impacto de plataformas de vídeos como YouTube, mesmo antes do período da pandemia, mas, principalmente, durante essa época, acabaram se transformando em centros de apoio, com profissionais de várias áreas oferecendo informações que variam desde dicas sobre cuidados com a pele até indicação de alimentos saudáveis e exercícios físicos.

Entre modelos, fisiculturistas, nutricionistas e médicos, os profissionais da Educação Física adentraram o universo das redes digitais, aumentando seu público e prestígio ao ensinar modos de ser saudável e de manter uma vida saudável. Os profissionais se utilizam de imagens, textos, vídeos e, sobretudo, vêm recomendando treinos e listando exercícios.

Considerando a expansão e o aumento do mercado de aplicativos para telefones

celulares, os profissionais da Educação Física acabam ampliando seus campos de atuação. Neste presente, é possível perceber uma série de aplicativos, muitos deles amparados nos saberes corporais, que prescrevem treinos funcionais, de musculação ou apenas indicam atividades físicas diárias.

A medida de isolamento social, por exemplo, conduziu ainda mais os sujeitos para o universo digital, aumentando, assim, a demanda pelos denominados *Personal Trainers*. Inclusive, o nicho da terceira idade foi envolvido e vem sendo conduzido a contratar profissionais para prática de atividades guiadas e personalizadas.

A pandemia e o isolamento social fizeram insurgir com premência a necessidade da prática de atividade física para todos. Por conseguinte, o discurso do profissional da Educação Física alcançou significativa relevância. Nos meios de comunicação de massa, a exemplo dos programas de televisão, esses profissionais vêm sendo acionados a todo momento para mostrar a importância dos exercícios físicos.

No que diz respeito à Cultural Digital, as ferramentas e tecnologias disponíveis, seja via aplicativo, seja via navegação na web, produzem dados sobre a saúde da população. Esses dados, armazenados e ordenados em gigantescas infraestruturas digitais, não apenas rastreiam o corpo dos sujeitos, mas as diferentes esferas da vida cotidiana. Quer dizer, quando conectados à internet ou utilizando-se de aplicativos, dados profissionais, aspectos pessoais e familiares, *hobbies*, itens de consumo, entre outros elementos, são produzidos e expostos.

O cruzamento de milhões de dados, em princípio, apresenta implicações éticas, já que está voltado ao mercado, rastreando e mapeando os hábitos de consumo dos sujeitos. Ao mesmo tempo, é possível vislumbrar que esses mesmos dados, no futuro, potencializam a identificação de comportamentos em termos de alimentação, exercícios físicos, entre outros hábitos que, de alguma forma, podem ser utilizados de forma preventiva.

Na mesma vertente, o sistema de inteligência artificial do *Big Data*, mecanismo de análise e interpretação de dados, é outra área em expansão para os profissionais da Educação física. Tomando como exemplo a seleção da Alemanha de futebol na copa de 2014, a equipe técnica investiu e apostou nos estudos de *Big Data* para dar suporte à seleção. A federação alemã utilizou uma ferramenta para analisar dados sobre o treinamento, verificando organização tática, precisão nos chutes, posse e distribuição de bolas, indicação de melhores opções, fraquezas e pontos fortes de cada jogador. Para enfrentar o Brasil, por exemplo, detalhes dos nossos jogadores foram mapeados. A ferramenta digital funcionou com tanta eficácia que a seleção brasileira acabou perdendo por 7 a 1.



Todo o treinamento da equipe alemã foi monitorado digitalmente. Além de prever quando os jogadores estavam cansados e, assim, conseguir evitar uma futura lesão, a plataforma era capaz de monitorar as jogadas mais recorrentes, a velocidade dos jogadores, o rendimento, e assim por diante. Hoje, além do futebol, outros esportes vêm utilizando desse tipo de tecnologia, a exemplo do atletismo, do vôlei e do basquete.

Além do uso da tecnologia para melhora do rendimento e performance dos atletas, o educador físico tem hoje, ao seu alcance, a plataforma *Magic Fitness*, considerada o Uber dos *Personal Trainers*. Trata-se de uma *startup* criada nos Estados Unidos em 2019, tendo como proposta conectar os profissionais da Educação Física de todo o mundo com alunos que querem realizar atividade física sem sair de casa. A procura por profissionais personalizados que direcionam exercícios a serem realizados dentro de casa foi alavancada com a pandemia da covid-19.

O *Magic Fitness* funciona de forma similar ao aplicativo Uber, uma vez que os profissionais são avaliados, ganham pontuação e, dependendo da nota, podem adentrar determinadas categorias, aumentando, assim, o valor da hora aula cobrado. Mesmo diante de um tipo de precarização da atividade profissional, é de se considerar essa e outras plataformas como mais um espaço, entrelaçado ao digital, de atuação dos profissionais da Educação Física.

## **EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR E A COMPETÊNCIA DA CULTURA DIGITAL**

Adentrando o campo da Educação Física Escolar, adota-se como primeiro componente de análise a Cultura Digital, elemento tomado como competência a ser desenvolvida de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) de 2017.

A BNCC é um documento de referência para o desenvolvimento curricular, definindo em cada etapa e nível, as aprendizagens essenciais aos alunos brasileiros da Educação Básica. A base trabalha com 10 competências que devem orientar a produção de conhecimento nas distintas áreas do saber. O documento define competência como

a mobilização de conceitos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho. (BRASIL, 2017, p. 8).

Uma das competências é a Cultura Digital. Segundo a BNCC (2017, p.474), o desenvolvimento desta competência gira em torno das aprendizagens relativas às “formas de

processar, transmitir e distribuir a informação de maneira segura e confiável em diferentes artefatos digitais – tanto físicos (computadores, celulares, tablets etc.) como virtuais (internet, redes sociais e nuvens de dados, entre outros)”.

A Cultura Digital envolve igualmente aprendizagens voltadas à “participação mais consciente e democrática por meio das tecnologias digitais” (*idem*, p.474). Uma ideia latente é a da apropriação da Cultura Digital como meio de acesso à ciência, tecnologia e ao trabalho. Trata-se de um tipo de cultura em que as informações e os conhecimentos circulam de forma imediata e se apoiam na mobilidade e efemeridade da sociedade contemporânea.

O quadro pandêmico forçou as instituições escolares a certa adaptação, compreensão e incorporação dos elementos digitais às atividades diárias. As novas formas de linguagem, o funcionamento das redes sociais, a possibilidade de outras vias pedagógicas de aprendizagem e até mesmo um tipo de reflexão sobre o uso democrático e ético da internet acabaram sacudindo os alicerces da educação escolar. Ademais, os próprios papéis de alunos e professores foram e estão sendo transformados diante das implicações da Cultura Digital nas práticas escolares institucionalizadas.

A ideia de uma competência atrelada ao digital significa, sobretudo, compreender e utilizar as tecnologias digitais de forma crítica, reflexiva e ética. Quer dizer, a BNCC não apenas reconhece o papel das tecnologias na vida em sociedade, mas estabelece que o estudante deve ser capaz de dominar o universo digital e fazer uso qualificado e adequado das ferramentas existentes.

No que se refere à Educação Física Escolar, é fato que as tecnologias digitais democratizaram o acesso e o conhecimento de uma série de práticas esportivas e corporais. Um exemplo é o *Le Parkour*, atividade recreativa que ocorre em áreas urbanas, consistindo no deslocamento, de forma rápida, de um ponto a outro, utilizando-se de habilidades atléticas para superar ou ultrapassar obstáculos. Logo, sem a presença das tecnologias digitais, que permitiram o compartilhamento de vídeos e imagens, provavelmente não apenas o *Le Parkour*, mas outras atividades permaneceriam desconhecidas da população.

O *Le Parkour*, que já é uma prática presente no Brasil, revela a faceta de um tipo de atividade, visibilizada pela Cultura Digital, e que pode ser trabalhada dentro da Educação Física no âmbito escolar. No entanto, trata-se de uma prática que foi importada.

As práticas corporais são fenômenos culturais. Desse modo, a Educação Física Escolar e os artefatos da Cultura Digital não apenas promovem o conhecimento de outras modalidades esportivas, mas oferecem possibilidades de enriquecer a experiência dos estudantes, já que tais

saberes envolvem igualmente o lúdico, as brincadeiras, o lazer, ou seja, um tipo de educação voltado ao bem-estar dos sujeitos.

Dentro da mesma perspectiva, uma temática que tem potencialidade de ser explorada como elemento aliado à competência da Cultural Digital é a dos Jogos Olímpicos e Paraolímpicos. Tanto o conhecimento aprofundado quanto a visualização de ambas as competições seriam impensáveis sem o apoio das tecnologias digitais. São eventos temáticos que vão além da Educação Física Escolar. Eles envolvem questões de história, discriminação, doping, recordes etc., que podem ser trabalhados de forma interdisciplinar (química, biologia, matemática, história, geografia etc.). O período dos Jogos Olímpicos de Tóquio de 2021, que ocorreu em meio à pandemia, foi um momento potente para que os conteúdos da Educação Física se tornassem significativos e geradores de conhecimento para outras disciplinas.

Dentro ainda da Cultura Digital, os Jogos Eletrônicos são objetos de conhecimento a serem explorados de acordo com a BNCC. Hoje, os jogos eletrônicos configuram-se como espaços de práticas, produção de subjetividades e interações, trazendo possibilidades para pensar novas aprendizagens diante do contexto digital.

Apoiado nas pesquisas sobre desenvolvimento e cognição, Gee (2009) afirma que alguns jogos eletrônicos trabalham aprendizagens de forma ordenada; outros estimulam interação e trabalho em equipe. Artefatos mais recentes estimulam e desenvolvem habilidades motoras como os jogos de simulação de alguns consoles de videogames.

Outro exemplo é a junção de jogos eletrônicos e práticas esportivas, conhecidos como *exergames*. Trata-se de uma aglutinação de duas palavras, exercício e game, e designam jogos que se utilizam de sensores para capturar movimentos a partir das tecnologias digitais de simulacro. Compreende-se que os jogos eletrônicos podem ser tanto objetos de estudo quanto meios para desenvolver outros conhecimentos e habilidades. O tipo de tecnologia utilizada nos *exergames*, segundo Moreira e Oliveira (2016), coloca novos desafios e discussões ao exigir movimentos corporais, superando, assim, os jogos eletrônicos no tocante ao sedentarismo e à passividade dos jogadores.

## **AUTOCAUIDADO E AUTOCONHECIMENTO: EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR E A SAÚDE MENTAL**

Além de explorar jogos, brincadeiras, esportes, danças, lutas, ginásticas, entre outras práticas corporais, é fundamental que educadores físicos estimulem reflexões sobre essas

mesmas práticas. Assim, questões que envolvem os limites do corpo humano, a importância de manter uma vida ativa e a manutenção de hábitos saudáveis possibilitam o fortalecimento do autoconhecimento e do autocuidado como formas de promoção da saúde física e mental.

Tal como esboçado na BNCC, autocuidado e autoconhecimento compreendem um tipo de competência que se encontra entrelaçada a uma série de aprendizagens sobre si mesmos, operando no sentido de identificar pontos fortes, fragilidades e de lidar com as emoções de forma equilibrada.

Para desenvolver competências vinculadas ao autocuidado e ao autoconhecimento, uma série de habilidades precisam ser trabalhadas pelos professores, a exemplo da autoconsciência, autoestima, autoconfiança, equilíbrio emocional, cuidados com a saúde física, atenção plena, capacidade de reflexão etc. Desenvolvendo um conjunto de habilidades, os estudantes passam a acessar conhecimentos e compreender o funcionamento dos seus corpos, e, por conseguinte, aprendem a cuidar deles.

Questões relacionadas à saúde, a exemplo da própria prevenção diante da disseminação da covid-19, também representam temáticas que podem ser exploradas. No conjunto de profissionais que atuam nos ambientes escolares, talvez os educadores físicos sejam os únicos que fazem parte da área da saúde. Quer dizer, a expertise desses profissionais pode ser empregada na promoção da saúde.

De acordo com a Organização Mundial da Saúde (OMS), o conceito de saúde se refere a um completo estado de bem-estar físico, mental e social, e não apenas à ausência de doenças. É corroborando a ideia de saúde da OMS que o professor de Educação Física Escola pode trabalhar, tanto na prevenção de doença, como na promoção da saúde física e mental dos estudantes.

Devido ao isolamento social, aumentou o número de criança e adolescentes que vêm apresentando crises de ansiedade, fobias, transtornos psíquicos, entre outros problemas contemporâneos. Dessa maneira, abordagens da própria Educação Física podem servir de apoio aos estudantes, a exemplo das práticas de meditação, do uso de atividades físicas (mesmo que dentro de casa) e do apoio e da escuta sensível por parte dos professores. O equilíbrio físico e emocional, nesse sentido, constitui um dos campos de saberes especializados da Educação Física.

Autocuidado e autoconhecimento são competências que se aproximam às ideias discutidas na corrente humanista, sendo Carl Rogers um dos expoentes mais expressivos. O humanismo, dentro da psicologia da educação, estava interessado em temas como amor,

empatia, criatividade, espontaneidade, transcendência do ego, autonomia, responsabilidade, autenticidade. A ênfase desta corrente tem recaído sob os aspectos emocionais mais do que os intelectuais, ou seja, o foco se concentra nas situações do presente, e não no passado dos sujeitos. É dessa assertiva que nasce a Terapia Centrada no Cliente de 1975, título de uma das obras mais conhecidas de Rogers.

O autor começa a se interessar pela educação propondo uma pedagogia centrada no aluno. Na obra *Liberdade para Aprender*, Rogers (1973) afirma que os estudantes aprendem melhor e são capazes de solucionar problemas quando os professores criam um clima humano e empático para aprendizagem. Ensinar, dessa forma, vai no sentido de despertar a curiosidade, desenvolver autoconfiança e fazer os alunos avançarem nas próprias potencialidades. Partindo do conceito propagado pela OMS, essa corrente se alinha à promoção da saúde como bem-estar completo.

Para o autor, o saudável e a sanidade mental são tendências naturais da evolução humana. Do conflito entre o indivíduo, ou seja, quem sou, e o que se exige dele, nasce a incongruência, fator que gera sofrimento na perspectiva de Rogers (1975). Esse processo incongruente é que produz neuroses e outros problemas de saúde. Ao se ver pressionado a corresponder às expectativas sociais, os sujeitos se encontram em situação de ameaça, o que leva o organismo a desenvolver defesas psicológicas. Diante disso, o objetivo do terapeuta e do professor é permitir que os alunos possam se tornar pessoas plenamente funcionais, ou seja, saudáveis. Segundo Rogers (1987), as principais marcas desse estado de funcionalidade estão representadas na abertura a novas experiências, na capacidade de viver o aqui e o agora, na confiança em seus próprios desejos, na liberdade e responsabilidade para agir e criar.

O trabalho com autoestima, autoconfiança e a própria consciência sobre os cuidados com saúde física e emocional não se restringem às salas de aula. Quer dizer, diante de um momento em que as atividades pedagógicas ocorrem por via remotas e não presenciais, trata-se de sinalizar mais uma vez o quanto a Educação Física Escolar se inscreve como área fundamental de promoção da saúde.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

As considerações deste ensaio analítico são provisórias, cambiantes e efêmeras, já que, ao publicar este texto, é possível que o cenário pandêmico tenha se modificado. Escolas voltando à normalidade presencial, professores de Educação Física retornando às atividades

rotineiras, e assim por diante. Contudo, cabe recordar que as competências que envolvem cultura digital, autocuidado e autoconhecimento são propostas referenciadas dentro da BNCC que circulam para além do espectro escolar. Quer dizer, todos esses elementos coadunam-se à sociedade, produzindo subjetividades e identidades.

A abordagem percorreu três eixos de análise. O primeiro procurou discorrer sobre os deslocamentos na ideia de pedagogia e formação, hoje não mais ancoradas a espaços e instituições fixas como escolas e universidades. Os processos educativos, diante da emergência e uso de artefatos e tecnologias digitais, vêm operando na mobilidade e flexibilidade de uma cultura digital sempre em expansão e contingente.

No segundo eixo, a centralidade do texto se concentrou nos aspectos da profissionalização da Educação Física, ocorrendo para além dos espaços escolares. Na presença de um universo digital repleto de aplicativos, redes sociais, canais de vídeos etc., tanto os saberes da Educação Física quanto os seus respectivos profissionais vêm conjecturando uma expansão em seus campos de atuação.

A tônica do terceiro eixo extrai da BNCC a ideia de Cultural Digital, autoconhecimento e autocuidado como competências a serem desenvolvidas. Diante do quadro pandêmico, destacou-se, assim, as possibilidades do trabalho do educador físico escolar a partir da visibilidade de práticas esportivas até então desconhecidas sem a presença do digital; a oportunidade de operar com os Jogos Olímpicos e Paraolímpicos de forma interdisciplinar; a ideia do discurso do educador físico, tomado como um profissional da área da saúde, atuando na promoção da saúde e do bem-estar físico e psicológico dos estudantes.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.

BAUMAN, Z. **Legisladores e intérpretes**. Tradução: Renato A. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

CAMOZZATO, V. **Da Pedagogia Às Pedagogias**. Formas, Ênfases e Transformações. Tese (Doutorado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2012.

CASTELLS, M. **A Sociedade em Rede**. Tradução: Roneide V. e Jussara S. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

GEE, J. P. Bons vídeo games e boa aprendizagem. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 27, n. 1, p. 167-178, jan. 2009. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175>>. Acesso em: 15 set. 2021.

GERE, R. **Digital Culture**. London: Reaktion Books, 2008.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Tradução: Carlos I. C. São Paulo: Editora 34, 1999.

- MANOVICH, L. **The Language of New Media**. Cambridge: MIT Press, 2001.
- McLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução: Décio P. São Paulo: Cultrix, 1970.
- MOREIRA, J.C.C.; OLIVEIRA, Y.R.R. Desafios e possibilidades de uso de exergames no ensino médio: desenvolvendo capacidades, habilidades e competências. In: **Simpósio Internacional de Educação a Distância: Formação, Tecnologia e Cultura Digital**. São Carlos, 2016. Disponível em: <<http://www.siedenped2016.ead.ufscar.br/ojs/index.php/2016/article/download/1698/865>>. Acesso em: 02 set. 2021
- OMS. **Relatório Mundial de saúde: trabalhando juntos pela saúde**. Brasília: Ministério da Saúde, 2007
- ROGERS, C. **Liberdade para aprender**. Tradução: Edgard G. M. M. e Márcio P.A. 2ª ed. Belo Horizonte: Interlivros, 1973.
- ROGERS, C. **Terapia centrada no paciente**. Tradução: M. Ferreira. São Paulo: Martins Fontes, 1975.
- ROGERS, C. **Tornar-se pessoa**. São Paulo: Pioneira, 1987
- STALDER, F. **The Digital Condition**. Cambridge: Polity Press, 2018.
- WILLIAMS, R. **Technology and Cultural Form**. Londres: Shocker Books, 1975.