**O PENSAMENTO E A LINGUAGEM NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO FÍSICA E DO ESPORTE**

Fabio Aires da Cunha, UNIFIEO, fabiocunha@hotmail.com

Heinrich Araujo Fonteles, UNIFIEO, heinrich.fonteles@gmail.com

**RESUMO**

A tecnologia tem influenciado de forma exponencial a vida da sociedade moderna. As novas gerações têm se apropriado cada vez mais dos símbolos e imagens para pautarem a sua vida cotidiana. Essa forma de pensar, sentir e agir atinge todas as camadas da vida social e profissional, inclusive nas atividades físicas, corporais e esportivas, sejam elas educacionais, profissionais ou de participação/social. Com esses elementos em mente, os profissionais da educação física e do esporte precisam entender o funcionamento da sociedade midiática, da linguagem por meio dos símbolos visuais e da preocupação com a imagem, a fim de estruturarem suas práticas e atingirem os objetivos pedagógicos. A atenção deve ser em inserir essa característica da cultura, atualmente, nas aulas e treinamentos, mas sem deturpar os objetivos, conteúdos e metas que a prática de atividades físicas propõe. Para que as ações planejadas alcancem êxito, é necessário um preparo acadêmico-profissional por parte dos profissionais da área de educação física e esporte com relação ao pensamento e à linguagem e sua inserção social.

**Palavras-chave:** Pensamento; Linguagem; Sociedade imagética; Educação Física; Esporte

**Data de recebimento:** 01/06/2023

**Data do aceite de publicação:** 30/06/2023

**Data da publicação:** 30/06/2023

**THOUGHT AND LANGUAGE IN THE CONTEXT OF PHYSICAL EDUCATION AND SPORT**

**ABSTRACT**

Technology has exponentially influenced the life of modern society. New generations have increasingly appropriated the symbols and images to guide their daily lives. This way of thinking, feeling, and acting affects all layers of social and professional life, including physical, bodily, and sporting activities, whether educational, professional, or participation/social. With these elements in mind, physical education and sports professionals need to understand the functioning of media society, language through visual symbols, and concern with image in order to structure their practices and achieve pedagogical objectives. Attention must be paid to include this characteristic of culture, currently, in classes and training, but without distorting the objectives, content, and goals that the practice of physical activities proposes. For the planned actions to be successful, academic-professional preparation is necessary on the part of professionals in the area of ​​physical education and sport in relation to thought, and language, and their social insertion.

**Keywords:** Thought; Language; Imagery society; Physical education; Sport

**INTRODUÇÃO**

Na atual conjuntura social, somos constantemente bombardeados com informações provenientes dos meios de comunicação social. Este processo mudou ao longo dos anos e a vida das pessoas continua a mudar à medida que a tecnologia avança e os mercados se expandem. Com isso, nascem novas formas de interação, e o tempo, o lugar e o espaço mudam de significado (TINÔCO; ARAÚJO, 2020).

Como a formação de professores de educação física é influenciada pela sociedade midiática? Como o pensamento imagético pode afetar positiva ou negativamente o processo de desenvolvimento corporal? A aula de educação física deverá ser modificada levando em consideração as novas formas de linguagem? Como o esporte é afetado pelo modelo midiático na sociedade moderna?

Essas e outras perguntas estão diretamente relacionadas ao processo de formação, ensino e prática esportiva. Os professores e treinadores devem estar antenados, ligados e situados com as novas tendências da linguagem, da cultura, da sociedade moderna e da forma como as novas gerações absorvem o conhecimento e se relacionam entre si.

Achar que o processo de ensino e treinamento tradicional, pautado apenas na transmissão de conhecimento unidirecional, ou seja, do professor ou professora para o aluno, é suficiente para atingir os objetivos da educação ou da prática corporal, pode sofrer grande ruído e se tornar ineficiente.

A evolução mundial, a globalização e as novas tecnologias proporcionaram um enorme acesso à informação, criando assim, condições para que crianças, jovens, adultos, idosos, alunos, atletas, professores e treinadores criem a sua própria forma de entendimento em diversas áreas do conhecimento, entendimento que deve ser observado com cuidado, pois muitas informações não seguem critérios científicos e podem levar a interpretações errôneas do processo e da realidade.

O currículo de formação de professores de educação física, instrutores de atividades esportivas e treinadores esportivos deve acompanhar essas mudanças, essa evolução, a fim de que se formem profissionais com o conhecimento técnico e, com a linguagem, a interação, a liderança, a comunicação e uma postura propositiva para atender as exigências modernas da psicologia educacional, seja no ambiente da educação física escolar, da atividade física para a saúde, do esporte de participação/social ou do esporte de rendimento. Santos e Fuzii (2019) enfatizam essa mudança no contexto social, cultural, econômico e político, afirmando que a Educação Física foi pautada no seu início pela área das Ciências Biológicas e hoje é compreendida como área da linguagem, buscando subsídios nas Ciências Humanas e Sociais, como Pedagogia, Antropologia, Sociologia e Estudos Culturais.

 Se as gerações mudam em função da sociedade moderna que se pauta pela imagem, pela velocidade, pelo consumo, pelo espetáculo, ou seja, pelo pensamento imagético, os profissionais de educação física e esporte devem acompanhar essa evolução adquirindo competências que se coadunem ao processo de ensino-aprendizagem em uma cultura midiática.

**METODOLOGIA**

Esse é um estudo exploratório e explicativo realizado por meio da revisão de literatura. De acordo com Marconi e Lakatos (2021), o estudo da literatura é uma forma de dar um novo olhar ao conhecimento estabelecido, propondo assim uma nova abordagem, chegando a conclusões inovadoras. Segundo Carvalho (2010), a pesquisa bibliográfica é a atividade de encontrar e consultar informações escritas em diversas fontes para reunir dados gerais ou específicos sobre um determinado assunto. Afirma ainda que a pesquisa no âmbito bibliográfico consiste em procurar em livros e documentos escritos as informações necessárias para progredir no estudo em questão.

A pesquisa bibliográfica se baseou em trabalhos acadêmicos, artigos científicos e livros encontrados pelo Google Acadêmico, Scielo e portal de periódicos CAPES. O levantamento se fundamentou em artigos científicos, pois, segundo Marconi e Lakatos (2021), as referências científicas em formato de artigo possuem dados mais atualizados que outros tipos de referências.

Os principais artigos estavam no idioma português, no período de 2018 a 2023, e livros de 2010 a 2023. As palavras e expressões utilizadas para a busca dos artigos foram: pensamento; linguagem; sociedade imagética; educação física e esporte.

**REFERENCIAL TEÓRICO**

 Grillo (2018) coloca que, segundo Vigotski, o signo representa, explica ou expressa outros objetos, fenômenos, eventos, situações e são orientados para o próprio indivíduo na sua relação com os outros e com o mundo. Por meio dessa produção de significado (significação) no ambiente social, o indivíduo passa do plano biológico para o cultural e, assim, torna-se produtor e produto dessa cultura. O signo passa a ser um conjunto das relações entre pensamento e linguagem.

 A linguagem, por meio da fala, torna-se o instrumento para a criação da consciência, o que determina o pensamento por parte do indivíduo. Essa relação estará diretamente relacionada à cultura onde esse indivíduo está inserido.

Ausani e Alves (2020) colocam que a ação comunicativa auxilia o indivíduo na interpretação de símbolos e que por meio da linguagem, o ajuda a refletir sobre o ser, sobre o modo de pensar, mudando sua visão sobre si e os outros.

O pensamento midiático e a cultura da imagem permeiam a sociedade no século XXI, na qual as pessoas estão mais conectadas, mais preocupadas com a sua imagem e a dos outros tendo impacto no desenvolvimento intelectual e profissional, pois o aparentar passa a ser a regra social. Ver e ser visto passa a ser o foco principal e, cada vez mais, isso ocorre. Pode-se observar crianças e jovens preocupados com essa dinâmica das aparências. Mendes e Betti (2018, p.4) afirmam que:

“as potencialidades comunicativas das fotos e dos vídeos no contemporâneo se tornaram ainda mais proeminentes no contexto da comunicação em rede, especialmente no espaço dos *sites* de redes sociais, uma vez que esses ambientes se tornaram lugares de diálogo e compartilhamento de todo tipo de material (textos, imagens, sons) entre seus participantes.”

**Pensamento Imagético e a Educação Física Escolar**

Quando se aplica uma aula ou um treinamento, o(a) aluno(a) está preocupado(a) com o desenvolvimento corporal, com a saúde, com o aperfeiçoamento das habilidades motoras ou com a imagem que será projetada nas redes sociais e nas mídias?

Em uma sociedade tecnológica baseada em imagens, onde a estimulação midiática e os mundos audiovisuais dominam a vida quotidiana das escolas e comunidades, é mais importante do que nunca que comunicadores e educadores atuem em conjunto para lerem o mundo de forma crítica. As mídias sociais proporcionam e ampliam o acesso à informação (SANTOS, 2018).

Para Palma, Oliveira e Palma (2015), “existe reciprocidade de influências entre as disciplinas escolares e a cultura da sociedade. Essa reciprocidade contribui na formação dos alunos por meio da transmissão dos saberes e provoca também a formação de hábitos, atitudes, habilidades, valores e convicções; um dos resultados mais visíveis é a contribuição na formação de uma cultura.”

Não que os conteúdos das aulas e treinamentos devem ser alterados para satisfazer a produção de imagens bonitas, chamativas e alegóricas, mas sim entender a cultura para que se possa mediar esse conteúdo dentro do simbolismo atual e, assim, atingir o mesmo objetivo, mas de maneira diferente.

Mendes e Betti (2018) levantam uma questão de como os professores podem alterar as suas crenças pedagógicas ou confrontá-las com os modos de significação da linguagem visual durante períodos de aula por meio da lógica dos signos imagéticos (fotográficos e audiovisuais) presentes na comunicação nas redes sociais da internet.

Segundo Fiorin, 2015, citado por Santos e Fuzii (2019, p. 332), coloca que:

“as linguagens podem ser definidas como sistemas de signos usados para a comunicação, sejam linguagens verbais, escritas, visuais como as pinturas ou sonoras como a música. Para o autor, a linguagem não nos permite somente nomear objetos, mas é justamente a possibilidade de transformar o mundo real, é a troca de experiências, de ideias, de informações, a linguagem é veículo da comunicação social.

Na relação entre Educação Física e Linguagem, o corpo, além de apresentar as questões biológicas e fisiológicas, é um texto a ser lido e interpretado, pois é também no corpo que o ser humano transparece sua identidade, sua cultura, suas marcas históricas, suas crenças.”

Por meio da interpretação dessa relação, corpo e imagem, os seres humanos podem atingir a sua plenitude, encontram-se satisfeitos quando a sua imagem projeta o corpo idealizado e desejado, mesmo que essa imagem, não seja a expressão da realidade. Muitas pessoas projetam o ideal por meio da imagem, não pensando nas consequências que essa busca, a qualquer custo, pode acarretar.

Duarte e Neira (2020) colocam que as significações presentes na cultura da Educação Física atual objetivam qualificar os estudantes para a interpretação e a produção das práticas corporais (esportes, ginásticas, lutas, danças e brincadeiras). O documento da BNCC (Base Nacional Comum Curricular) indica algumas habilidades e competências que os professores precisam desenvolver durante as aulas de educação física.

 Já estudo realizado por Oliveira *et al.* (2021) verificou que no documento da BNCC relativo à Educação Física existe uma defasagem da exploração das múltiplas linguagens nas unidades temáticas ao longo dos anos escolares. Constataram ainda, com uma observação amplificada na perspectiva imagética, que havia maior multiplicidade de linguagem destinada aos anos iniciais do ensino fundamental, mas com o passar dos anos percebe-se cada vez menos linguagens ou representações.

 O professor de educação física pode se utilizar de ferramentas audiovisuais que propiciem um entendimento da relação atividade física e saúde, por meio dessas ferramentas, as crianças e jovens poderão interpretar de forma mais didática os objetivos da disciplina. Para Mendes e Betti (2018) a fotografia e o audiovisual são linguagens capazes de ampliar os processos de significação na interação escolar.

Não se deve imaginar que o pensamento imagético somente trará desvirtuamento da realidade e poderá apenas ser entendido como um problema na sociedade atual. A utilização de imagens e signos pode ser tornar uma ferramenta útil ao processo ensino-aprendizagem quando bem aplicada.

Nesse processo de interpretação e ressignificação das imagens no contexto da Educação Física, pode-se recorrer à aplicação da gamificação como elemento auxiliar do ensino e aprendizagem dos alunos. Essa metodologia de ensino, por se utilizar de jogos, muitos desses familiares para as crianças e jovens, se torna uma ferramenta eficaz no processo ensino-aprendizagem. Segundo Leal (2013), citado por Fonteles (2016, p. 204), a “Gamificação é o uso de mecânicas e dinâmicas de jogos para engajar pessoas, resolver problemas e melhorar o aprendizado, motivando ações e comportamentos em ambientes fora do contexto de jogos.”

Fonteles (2016) afirma que a gamificação no processo de ensino pode ser atrativa por sua ludicidade e acessibilidade. Assim, essa prática pode aproximar o aluno da sua realidade. Contudo, Bornhausen e Silva (2019) pontuam que a gamificação deve ser lúdica e entendida como um auxiliar no processo de ensino, mas não deve ser utilizada como forma de imposição por parte do adulto, cerceando da criança o caráter imaginário e o brincar.

Trazendo a gamificação para o universo da Educação Física, Gonçalves (2019) realizou um estudo onde observou a aplicação da gamificação nas aulas para o ensino de esportes. O autor constatou que pelo processo de gamificação o professor pode ensinar e o aluno pode aprender esse conteúdo.

Pensando nessas possibilidades que a gamificação traz, é possível imaginar, a sua utilização no processo de ensino-aprendizagem de conteúdos relacionados à Educação Física. O professor pode ensinar, por exemplo, a história do esporte ou de uma modalidade esportiva por meio de um jogo interativo. Essa metodologia torna-se assim mais atrativa para o aluno do que uma simples exposição por parte do professor. Ela deverá ser utilizada na construção conjunta do conhecimento, objetivando qualificar as aprendizagens e o autodesenvolvimento de cada aluno, favorecendo, assim, a significação para seu conhecimento.

**Pensamento Imagético e o Esporte**

É muito comum, na dinâmica da sociedade esportiva atual, vermos atletas preocupados em se olhar em telões em estádios e ginásios, se preocuparem com a sua estética para as fotos e vídeos, posarem com o seu melhor ângulo. A questão que fica é se o desempenho esportivo é influenciado pela questão da imagem, se a preocupação em aparecer é mais importante até do que ganhar. Os profissionais do esporte devem se atentar a essa dinâmica para entender até que ponto a preocupação com a imagem pode influenciar de forma positiva ou negativa o desenvolvimento esportivo.

A sociedade midiática exige essa dinâmica da produção de imagens, os atletas precisam produzi-las incessantemente, pois os seus fãs e seguidores consomem-nas de forma voraz. Vejamos o caso do jogador de futebol português Cristiano Ronaldo, que em março de 2024 passou da marca dos 620 milhões de seguidores no seu *Instagram*, esse número é maior do que todos os clubes que atuou somados, Real Madrid da Espanha (154 milhões), Manchester United da Inglaterra (63,4 milhões), Juventus da Itália (60,3 milhões), Sporting de Portugal (2,2 milhões) e Al Nassr da Arábia Saudita (25 milhões). Fica um questionamento aqui, será que a imagem do atleta-celebridade é maior que a figura do atleta em campo, do que seu desempenho esportivo somente?

Sendo essa prática enraizada na cultura moderna, o(a) atleta pode entrar num *loop* infinito, pois a sua imagem se torna o objetivo final, assim ele projeta uma imagem, a usa, ela se torna obsoleta, então precisa de uma nova imagem e, sucessivamente, até que a prática esportiva, por si só, não é mais satisfatória para atingir esse objetivo, podendo então se enveredar para o lado antiético, como uso de substâncias proibidas e ilícitas como o *doping*, a fim de atingir o “corpo ideal”, a imagem ideal. Haverá então, o sacrifício do corpo, colocando em risco a própria saúde, em prol de uma imagem.

Dito isso, o treinador deve estar atento ao comportamento do(a) atleta, a fim de identificar, até que ponto a imagem projetada não influenciará na sua dedicação aos treinos, no seu desempenho nos jogos e competições e a sua conduta dentro e fora das quadras, campos, ginásios e piscinas.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A relação do desenvolvimento corporal, da prática de atividade física, do desempenho esportivo com o pensamento imagético, torna-se um desafio pedagógico, social e cultural, um desafio que ocorre quando a preocupação com a própria imagem é maior que a dedicação a tarefa proposta, seja na aula, treino, jogo ou, simplesmente, em uma atividade lúdica e prazerosa.

Santos (2018) coloca que o desafio atual é repensar o conhecimento que emerge das práticas educativas nas escolas e a sua relação com mídias, sejam as tradicionais ou as modernas.

Para professores de educação física, o entendimento dessa dinâmica social e cultural, torna-se fundamental para entender como os jovens se situam no mundo moderno e, com isso, adaptar alguns conteúdos e dinâmicas dentro dessas necessidades, mas sem deixar de lado o planejamento e os conteúdos inerentes à educação física e ao esporte. Tinôco e Araújo (2020) destacam a importância de que os atores escolares possam partir para propostas interdisciplinares e (re)inovadoras por meio da utilização das Tecnologias da Informação e Comunicações.

Levando em consideração a cultura imagética, o professor pode tornar-se um mediador nesse processo de formação dos alunos. Deve fazer uma correlação entre o objeto de conhecimento e os conceitos culturais e cotidianos que os alunos já possuem. Grillo (2018) coloca que a mediação pode ser realizada utilizando-se de signos a fim de criar um vínculo e um entendimento entre os indivíduos, pois podem levar a organização dos processos psíquicos, além de regular o pensamento e a ação no contexto sociocultural.

Vigotski (1995, 2000) citado por Grillo (2018, p. 99), “defendia que é por intermédio de outros indivíduos (especialmente do adulto), que a criança se envolve em suas atividades. Nesse contexto, as relações da criança com a realidade são, desde o início, relações intersociais (interpessoais e/ou interpsíquicas).”

Se isso que ora apresentamos, evidencia os desvirtuamentos do pensamento imagético, a aula de educação física deve ser uma possibilidade de mudança, do resgate corporal, e não da rendição pura e simples a essa cultura midiática.

Pensando na sociedade moderna, pautada pelo modelo midiático, acreditamos que a formação dos professores de educação física e dos treinadores esportivos deve contemplar (ou considerar) essa dinâmica do pensamento imagético, para que esses profissionais se qualifiquem para atuar frente a crianças, jovens, adultos, idosos, atletas ou praticantes de atividades físicas para utilizar-se das imagens e símbolos como auxiliares no processo de ensino e não como entraves no desenvolvimento desse público.

Estudos mais aprofundados, com pesquisas de campo para verificar a relação que crianças, jovens e adultos têm entre a sua imagem e a prática de atividades físicas e esportes em diferentes contextos socioeconômico-culturais faz-se necessário no mundo cada vez mais midiático.

**REFERÊNCIAS**

AUSANI, Paulo César; ALVES, Marcos Alexandre. Gamificação e ensino: o jogo dialógico como estratégia didática ativa e inovadora. *Research, Society and Development*, v. 9, n. 6, e139962736, 2020.

BORNHAUSEN, Diogo Andrade; SILVA, Tiago da Mota e. Gamificação como trabalho: adestramento e resistência na aplicação de videogames pedagógicos. *Esferas*, 13, p. 95-105, 2019.

# CARVALHO, Maria Cecília M. de (org.). *Metodologia Científica*: Fundamentos e técnicas: Construindo o Saber. Campinas: Papirus, 2010.

DUARTE, Leonardo de Carvalho; NEIRA, Marcos Garcia. Currículo cultural da educação física: a produção de uma pedagogia engajada. *Revista Humanidades e Inovação*, v. 7, n. 8, p. 282-300, 2020.

FONTELES, Heinrich. A gamificação no processo de ensino e aprendizagem. *Educomunicação e diversidade: tecendo saberes*, São Paulo, ABPEedu, p. 201-222, 2016.

GONÇALVES, Caio Cezar Borges. *O uso de aspectos da gamificação para o ensino dos esportes de invasão: uma experiência no ensino fundamental II*. 2019. 39f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) - Departamento de Educação Física, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2019.

GRILLO, Rogério de Melo. *Mediação semiótica e jogo na perspectiva histórico-cultural em educação física escolar*. 2018. 356f. Tese (Doutorado em Educação Física) - Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2018.

MARCONI, Marina A.; LAKATOS, Eva M. *Fundamentos de metodologia científica*. 9. ed. São Paulo: Atlas, 2021 (Cap. 4, p. 79-118).

MENDES, Diego de Sousa; BETTI, Mauro. O estágio em perspectiva semiótica: uma experiência mediada por imagens em um curso de licenciatura em educação física. *Revista Brasileira de Educação*, v. 23, e230041, 2018.

OLIVEIRA, Nathalia Dória; SOUSA, Dandara Queiroga de Oliveira; SOUZA JUNIOR, Antonio Fernandes de; SILVA, Rayanne Medeiros da; ARAÚJO, Allyson Carvalho de. Linguagens e Educação Física na BNCC: uma análise a partir das habilidades prescritas. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, 43: e004421, 2021.

PALMA, Ângela Pereira Teixeira Victoria; OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bassoli; PALMA, José Augusto Victoria (coord.). *Educação física e a organização curricular*: educação infantil e ensino fundamental. 2. ed. Londrina: Eduel, 2015. [livro eletrônico]

SANTOS, Barbara Cristina Aparecida dos; FUZII, Fábio Tomio. A educação física na área da linguagem: o impacto da BNCC no currículo escolar. Trabalho apresentado no V Colóquio Educação Física e Ciências Sociais em diálogo. *Comunicações Piracicaba*, v. 26, n. 1, p. 327-347, jan./abr. 2019.

SANTOS, Enderson da Silva. *Educação Física, Esporte e Mídia: a influência do discurso midiático dentro do Colégio Doutor Carlos Firpo*. 2018. 84f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) - Centro de Ciências Biológicas e da Saúde, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2018.

# TINÔCO, Rafael de Gois; ARAÚJO, Allyson Carvalho de. Concepção crítico-emancipatória e mídia-educação: uma interlocução possível à Educação Física Escolar. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, 42, e2068, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/rbce.42.2020.0037>. Acesso em: 16 mar. 2024.