

## MUDANDO AS REGRAS DO JOGO: ALUNOS SIMULAM PROGRAMAS DE TV E DISCUTEM O PODER DA MÍDIA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA.

Claudiney André Leite Pereira.<sup>1</sup>

### Resumo

Temos como intenção com este trabalho refletir as influências dos meios de comunicação na nossa sociedade e na formação dos nossos educando. Para tal apresentarmos uma proposta de práticas pedagógicas nas aulas de Educação Física, que tem como objetivo levantar discussões sobre os programas de reality show vinculados na mídia televisiva.

### Introdução

A televisão tem se constituído como um dos meios de acesso à informação mais procurada pela população. “Em perus, bairro pobre da periferia oeste de São Paulo, cinco mil antenas parabólicas perfazem a maior concentração desse equipamento na cidade” (Bastos, 1994, *apud* Betti, 1998), independente da classe social, os meios de comunicação tem nos tornamos cada vez mais parecidos, para Daolio:

“Atualmente, com a mídia apresentando e modificando continuamente padrões de condutas corporais, seria ainda possível falar em corpo identitário? Sem dúvida, essa identificação corporal ainda vale atualmente, porém com variações e diferenças próprias de uma sociedade complexa e num mundo pautado pela comunicação cada vez mais veloz.” (DAOLIO, 2006, p.56)

Os discursos das aparências e imagens do corpo são bastantes presentes hoje. Cuidar do visual para passar uma boa imagem pessoal é um desafio do mundo moderno. É por meio das aparências externas que nos relacionamos com o mundo e criamos nossa realidade: não importa quem eu sou e, sim, o que pensam de mim. Nasio explica que essas preocupações ocorrem muito cedo em nossas vidas:

Quando a criança percebe que a imagem que ela dá a ver aos outros é a sua imagem no espelho, e que essa imagem não é ela, que os outros só têm acesso a ela pelo que dá a ver com isso ela privilegia as aparências e negligencia suas sensações internas (NASIO, 2009, p. 21)

<sup>1</sup> Mestre em desenvolvimento humano pela Fundação Visconde de Cairu (FVC); graduação em educação física pela Universidade Federal da Bahia (UFBA); professor do Instituto Federal Baiano (IFBAIANO).  
[eu-ney@hotmail.com](mailto:eu-ney@hotmail.com)

Russo (2005, p. 80), por sua vez, considera que “a indústria corporal através dos meios de comunicação encarrega-se de criar desejos e reforçar imagens, padronizando o corpo”. Ou seja, a imagem que temos do nosso corpo é bastante influenciada pelo discurso de consumo produzido pela mídia, na qual procuramos uma imagem que melhor se assemelha com o modelo do momento.

A aula de Educação Física na escola se constitui um “palco” privilegiado, para observarmos como cada aluno se relaciona com a sua imagem corporal e as influências da mídia refletida no movimento corporal.

Programas como os *Realities Show* que passam na programação das nossas emissoras televisivas, além de levar entretenimento terminam passando valores que muitas vezes são deturpados na cabeça dos nossos jovens. É por isso que na proposta pedagógica que apresentaremos buscamos criar atividades que fazem analogias a estes programas buscando levar nossos alunos a refletir sobre as informações implícitas nestes jogos da “vida humana.”

### **Sugestões de práticas pedagógicas**

#### **Jogo 1 – “Big Brother”**

##### **Objetivo**

Discutir alguns temas suscitados pelo programa de televisão “Big Brother”, tais como: individualidade, ética, caráter, “os fins justificam os meios” etc.

##### **Material**

Fichas com perguntas sobre qualquer tema: esporte, música, filmes, conhecimentos gerais.

##### **Desenvolvimento**

- A turma deve ser dividida em quatro grupos que serão posicionados nos cantos da sala com os alunos sentados em círculo;
- O professor deve escrever no quadro os temas propostos para discussão;
- Cada grupo deve eleger o seu líder;

- Cada grupo representará uma casa onde as pessoas ficam confinadas;
- Um grupo de cada vez escolhe um tema, e o professor faz uma pergunta referente a esse tema. Caso o grupo acerte, o líder escolhe alguém da casa à direita para o seu grupo (menos o líder adversário). Se errar, tira alguém do seu grupo para a casa à esquerda;
- A cada rodada, os grupos podem escolher temas diferentes;
- Sairá vencedora a casa que terminar com mais alunos;
- Esse jogo pode ser realizado durante o tempo de uma aula (50 minutos).

### Discussão

Como quem ganha é a casa com mais alunos, esse jogo possibilita refletir sobre o individualismo, muitas vezes evidenciado no programa “Big Brother” da rede Globo em que o vencedor do jogo tem que “eliminar” seus concorrentes, quando na vida real quanto mais pessoas estiverem do nosso lado mais fácil atingiremos nossos objetivos. Esse jogo representa o dinamismo da vida, em que nem sempre vencemos, mas não podemos deixar de competir.

Seguindo esta dinâmica podemos realizar os jogos “no limite” e “fama” levando em consideração as especificidades dos respectivos programas na televisão.

### Conclusão.

Brincar é uma atividade capaz de absorver o jogador de maneira intensa. Os jogos aqui propostos têm o objetivo de levar os alunos a refletir sobre como os meios de comunicação, principalmente a televisão, exercem influência sobre o nosso comportamento. As atividades aqui propostas buscam propiciar aos educandos atividades prazerosas, para que possam, por meio de experiências vividas, desenvolverem o senso crítico e ampliar a compreensão do mundo. O professor é um importante mediador nesse processo.

### Bibliografia.

- BETTI, Mauro. **A janela de vidro esporte, televisão e educação física**. Campinas SP: papirus, 1998, p.159.  
DAOLIO, Jocimar. Corpo e identidade. In: MOREIRA, Wagner Wey. (Org.) **Século XXI. A era do corpo ativo**. Campinas SP: Papirus, 2006, p.49 – 62.  
NASIO, Juan D. **Meu corpo e suas imagens**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009, p.180.  
RUSSO, Renata. Imagem corporal: construção através da cultura do belo. **Movimento & Percepção**, Espírito Santo de Pinhal, SP, v.5, n.6, p. 80-90, jan./jun. 2005