

VÍCIO PELAS TELAS DIGITAIS: CONTRIBUIÇÕES DO  
PENSAMENTO DE CHRISTOPH TÜRCKE PARA A EDUCAÇÃO  
CORPORAL<sup>1</sup>

ADDICTION IN SCREENS: CONTRIBUTIONS OF THE THOUGHT OF  
CHRISTOPH TÜRCKE FOR THE CORPORAL EDUCATION

Márcio Norberto Farias\*

Recebido em: 02/2018  
Aprovado em: 03/2018

**Resumo:** Esse ensaio ilustra o resultado de uma reflexão crítica sobre as possíveis consequências da permanência das pessoas diante das telas digitais de transmissão de imagens com suporte em aparelhos eletrônicos. O escopo é refletir sobre a educação do movimento e a formação de uma consciência de si, tendo em consideração o sujeito concebido como um ser corpóreo e sensível. Na primeira seção são destacados aspectos de uma tendência histórica e social nas práticas de atividades físicas que se integram às imagens em movimento transmitidas pelos mais diversos tipos de aparelhos-suportes de exibição, como forma de estimular as pessoas a se movimentarem. Em um segundo momento, tal tendência é refletida tendo como base a teoria do filósofo alemão Christoph Türcke, especialmente seus argumentos em torno do fluxo permanente dos microchoques provenientes das telas eletrônicas e seus efeitos sobre capacidade de representação e percepção humana. A hipótese do texto é que a integração das telas do imagético-eletrônico às práticas de atividades físicas, alijada de uma reflexão histórico-social crítica, tende a dificultar ainda mais a capacidade de as pessoas perceberem as consequências da eletroestimulação audiovisual sobre os seus próprios corpos, assim como sobre os seus relacionamentos com aquilo que efetivamente está em seu entorno, cujo resultado pode ser a alienação corporal.

**Palavras-chave:** Vício, Telas Digitais, Corporeidade, Educação, Alienação.

**Abstract:** This essay illustrates the results of a critical reflection on the possible permanent consequences for people in front of screens, which transmit images supported by electronic devices. It aims to reflect on the education of movement and an awareness of the formation itself, regarding the subject as a corporeal and sensitive being. In the first section are highlighted aspects of a historical and social trend in the practices of physical activities, which integrate the moving images transmitted by the most diverse types of display devices to stimulate people to move. Secondly, such a trend is reflected in the theory of the German philosopher Christoph Türcke, especially regarding his arguments about the permanent flow of microshocks from electronic screens, and their effects on the capacity of representation and human perception. The hypothesis of the text is that the integration of the screens from the electronic-imagery to the practices of physical activities, devoid of critical historical-social reflection, tends to make it even more difficult for people to realise the consequences of audio-visual stimulation on their own bodies, as

<sup>1</sup> Este artigo é resultado do estágio de pós-doutoramento na *Universität Leipzig*, sob a supervisão do Prof. Dr. Christoph Türcke.

\* Professor Associado na Universidade Federal de Lavras, lotado no Departamento de Educação Física. Mestrado em Filosofia da Educação pela UNIMEP e Doutorado em Sociologia pela UNESP/Araraquara.

well as on their relationships with what is actually in their surroundings, the result of which may be bodily alienation.

**Keywords:** Addiction, Digital Screens, Corporeity, Education, Alienation.

### *O corpo alienado diante das telas digitais*

As novas tecnologias têm integrado a vida das pessoas de todas as classes econômicas e sociais. Elas preenchem determinadas funções nas organizações que administram os espaços públicos e privados, de modo que dificilmente alguém deixará de notar sua manifestação dentro e fora dos transportes coletivos e individuais ao percorrer as ruas das cidades e as estradas intermunicipais. Sua presença não passa despercebida durante o tempo de trabalho ou fora dele, no interior das residências, nos clubes esportivos e associações recreativas, nas praças e parques urbanos, nas igrejas e, principalmente, nas escolas e universidades.

O uso de aparatos microeletrônicos de orientação geoespacial e telefonia tem permitido a comunicação com seus usuários em alto-mar, ilhas e praias recônditas, nos campos e fazendas, nos bosques e florestas, até mesmo nos desertos e nas montanhas mais isoladas.

Apesar de haver quem sequer teve a chance de manusear algum desses aparatos, o fato é que por todos os lugares é cada vez mais comum notar a presença das telas digitais em nossa existência, e a aplicação dessas novas tecnologias nos locais de trabalho, de estudos, e, sobretudo, nos tempos de descanso ou divertimento, cria um ambiente propício para observarmos a permanência das pessoas operando computadores e seus aparelhos microeletrônicos portáteis com múltiplas funções. Tal situação tem feito com que elas se habituem a olhar para diversas imagens em movimento sem se dar conta do que ocorre ao seu organismo ao permanecerem durante longas horas diante das telas digitais. Quanto mais seus olhares se fixam nas telas digitais mais se evidencia uma espécie de “esquecimento de si” em relação à uma noção de corporeidade, como se as fronteiras entre as máquinas reprodutoras de imagens que os acompanham ininterruptamente fossem menos percebidas nessa concepção de sujeito histórico atual.

A alienação corporal no contexto das novas tecnologias digitais ganha um novo capítulo com a postura de quem mantém o olhar fixo nas telas digitais. Percebe-se que uma nova concepção de corpo, forjada para ignorar os alertas de seu próprio organismo e que tende a reduzir as potencialidades humanas à medida que sequer nos damos conta de seus prejuízos para a saúde. Os sintomas mais imediatos podem ser descritos pela má lubrificação da

superfície ocular ao permanecermos quase sem piscar ou por sentirmos dores em diversas partes do corpo somente quando perto do insuportável.

Ao manifestarmos dores na coluna vertebral e doenças decorrentes da redução da mobilidade corporal, muitas pessoas não estabelecem nenhuma relação com a excessiva permanência diante das telas digitais dos referidos aparelhos. Ou seja, a má postura gerada pela permanência numa mesma posição por horas a fio não é reconhecida como causadora de dores, das contrações musculares ou dos possíveis problemas físicos-motores, quando o sujeito fica diante da tela durante horas com a cabeça inclinada pressionando a região superior do pescoço que tendem a ocasionar dores crônicas ou agudas na coluna, nos ombros e até na cabeça, que, por vezes, chega a atrapalhar até mesmo sua capacidade respiratória. Tamanha imobilidade diante das telas digitais também está se agravando com o comportamento sedentário entre as crianças no Brasil que as tem conduzido para hábitos pouco ou nada saudáveis ligados à obesidade e à má nutrição.

Um estudo publicado numa revista de saúde pública da Colômbia é muito significativo sobre isso, pois apresenta uma revisão bibliográfica recente das pesquisas realizadas no Brasil sobre inatividade física das crianças e permanência delas diante das telas digitais. Conforme o estudo de Grazielle Bento et. Al. (2016, p.638)

Em seis dos sete estudos que mensuraram a quantidade de horas atribuídas em comportamentos sedentários como: televisão, videogame, computador, apresentaram apenas dados superiores a duas horas diárias, chegando até 5,5 horas, contrariando alguns artigos internacionais, como Proctor (32), que ao realizarem estudos com crianças e adolescentes com idade entre 4 e 11 anos dos Estados Unidos, constataram que o tempo médio em frente à televisão era de apenas 1,6 horas. Assim como Giammattei (33) que ao realizarem estudos com crianças e adolescentes com idade entre 11 e 13 anos da Califórnia, Estados Unidos, verificaram 2,4 horas; e Lioret (34) que ao analisarem crianças e adolescentes de 3 a 17 anos na França, verificaram 2,2 horas diárias para ambos os sexos.

Em face dessa realidade, na qual as crianças têm passado horas diante das telas digitais, tomo como hipótese a ideia de que tem se tornado cada vez mais explícita a alienação do indivíduo com seu próprio corpo, também entre as crianças. Várias são as consequências, em particular o sedentarismo<sup>2</sup>.

O alto desenvolvimento tecnológico, a opção por diversões eletrônicas no

---

<sup>2</sup> Meneguci et. al. Comportamento sedentário: conceito, implicações fisiológicas e os procedimentos de avaliação. Disponível em: < <https://doi.org/10.6063/motricidade.3178> > Acesso em 29/09/2017.

tempo de lazer, a pequena quantidade de deslocamentos ativos (a pé ou de bicicleta), a pouca movimentação nas atividades laborais, a má alimentação, a insuficiente ação da Educação Física Escolar no incentivo aos exercícios físicos, são, por assim dizer, os agentes etiológicos apontados nos estudos que, isoladamente ou em conjunto, são responsáveis pelo sedentarismo e pela obesidade. (SOUZA e FARIAS, 2016)

A inatividade do corpo, diante das telas digitais, produz hábitos que podem causar diversos problemas para a saúde. Mas, também, é possível notar uma espécie de reação a esse fenômeno, por meio da adaptação das atividades físicas tradicionais que contam com apoio tecnológico. Para combater os malefícios desses comportamentos sedentários em frente as telas digitais novos recursos eletrônicos estão sendo desenvolvidos para agitar os corpos de um modo cada vez mais extremo. A popularização de programas e aplicativos com essa finalidade vão desde as ofertas de aulas virtuais com exercícios corporais detalhados, tutoriais de danças dos mais variados tipos pela *internet*, até jogos eletrônicos que utilizam plataformas giratórias e imersão em ambiente virtual, inspiradas no conceito de “realidade aumentada”, que busca misturar o mundo real com ambientes digital por meio de dispositivos eletrônicos que combinam os elementos virtuais e o processamento dos dados com a possibilidades de interatividade.<sup>3</sup>

Neste sentido, é possível reconhecer que os últimos avanços tecnológicos buscam incessantemente melhorar a qualidade das imagens, dos sons e dos vários acessórios visando ampliar essa sensação de imersão numa realidade que promete ser diferente daquela enfrentada no dia a dia. Logo, aquela fronteira que distinguia a percepção da realidade está sendo alterada aos poucos. A sensação pessoal de ter vivenciado algo efetivo nesses ambientes virtuais tende a ultrapassar qualquer tentativa de recusar que aquilo não foi real, já que os sentidos físicos são excitados de diversas formas. Ao que tudo indica, parece que estratégia tem sido a utilização de imagens virtuais para ludibriar o cérebro ao ponto de explorar os elementos neuroquímicos provenientes do disparo das descargas energéticas necessárias à sobrevivência. A propagação desses impulsos nervosos nas células neurotransmissoras do corpo gera um grande dispêndio de energia quando são estimulados, pois o metabolismo do sistema nervoso contém elementos químicos como a adrenalina, efedrina, dopamina, noradrenalina, serotonina entre outros que só são ativados em situações

---

<sup>3</sup> LUCENA, Brenda de Figueiredo. Realidade Aumentada em celulares: um estudo obre a tecnologia e seus potenciais. Rio de Janeiro: PUC, Departamento de Artes e Design, 2012. Disponível em: <[https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/21845/21845\\_1.PDF](https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/21845/21845_1.PDF)> Acesso em 29/09/2017.

limites típicas de quando eram estritamente necessárias no longo e árduo processo evolutivo humano, porém o uso corrente mediante choques imagéticos libera descargas energéticas que pode levar um organismo a exaustão extrema.

Daí o cuidado em relação a tais procedimentos, especialmente quando já existem ambientes que buscam nos excitar constantemente. Alguns exemplos dessas tecnologias podem ser vistos em salas de cinemas sofisticadas que articulam imagens tridimensionais, áudio *surround*, estimulação tátil em poltronas que se movimentam e a dispersão de aromas num ambiente de controle climático que varia conforme a sequência em que as imagens são projetadas. Curiosamente isso ocorre num contexto capitalista que se alimenta continuamente da destruição da natureza, ocultando essa degradação mediante a substância etérea das imagens virtuais. Ao passo que as dificuldades econômicas e cognitivas se agravam, a indução à permanência diante das telas digitais pode ser vista como ação ideológica, especialmente quando as pessoas se movimentam em meio à paisagens artificiais belíssimas. Assim, a privação da natureza intacta perpassa pelos ambientes internos das residências preenchidas com enormes telas digitais exibindo a reminiscência de paisagens raras de bosques, rios e montanhas percebidos com o auxílio de aparelhos eletrônicos interativos que transformam qualquer espaço em salas de atividades físicas.

Exposições como "Conexão Estação Natureza" cujo objetivo é aproximar a natureza do dia-a-dia das pessoas. Uma das opções no passeio proposto por esta exposição é o "cinema sensorial" de seis telas dispostas em 360°. Nele, as pessoas assistem a um vídeo sobre a natureza, que leva o participante a "viajar" por diversos ambientes naturais do planeta e é narrado pelo próprio tempo. Enquanto as cenas passam diante das telas, as pessoas sentem frio, calor, vento, chuva e até aromas: tudo de acordo com as imagens que estão sendo projetadas. Os visitantes têm ainda oportunidade de usar os óculos "rift" e fazer uma visita virtual à Reserva Natural Salto Morato, unidade de conservação localizada dentro do maior trecho contínuo de Mata Atlântica do país. Com a ajuda do *Kinect*, os personagens de um jogo sobre serviços ambientais repetem na tela os movimentos realizados pelos participantes. Além disso, os visitantes podem se divertir em um *game* com a tecnologia "motion by hands", em que os jogadores utilizam suas mãos em cima da tela, sem precisar tocá-la, para interagir nas diversas fases de um *game* sobre as mudanças climáticas. Outra exposição que promete reunir interatividade e responsabilidade ambiental é chamada "pedaladas ecológicas, onde são disponibilizadas três bicicletas ligadas à reprodução em tamanho real de uma árvore de médio porte; quando as pessoas pedalam, uma calculadora instantânea apresenta em tempo real informações de quanto se está economizando de combustível fóssil durante a pedalada, além da quantidade de gases do efeito estufa que estão sendo deixados de emitir, entre outros

dados.<sup>4</sup>

Com o incremento das novas tecnologias à vida cotidiana observa-se uma tendência de incorporar muitos aparelhos eletrônicos contendo instrumentos de medições digitais que são capazes de informar dados sobre o funcionamento cardio-respiratório durante às práticas de atividades físicas e esportivas. De certa forma, muitos praticantes adoram os mesmos procedimentos que são tipicamente do ambiente competitivo destinado ao alto rendimento físico-esportivo. Nesses casos, a interatividade propiciada por estes aparatos eletrônicos deveria tornar mais atrativo as práticas esportivas quando utilizados junto ao corpo para medir e controlar constantemente os índices da suposta performance esportiva, pois o uso das métricas como recurso para monitorar os efeitos fisiológicos durante as práticas para o condicionamento físico é, muitas vezes, acompanhada de uma busca compulsiva por dados comparativos na ânsia por melhores resultados mesmo quando as pessoas não são atletas profissionais. Os parâmetros advindo desses aparelhos eletrônicos fornecem uma sensação de controle sobre si, mas podem ser um estímulo a comportamentos que geram algum tipo de risco.

Uma espécie de intensificação das práticas de atividades físicas também pode ser encontrada em situações concretas em que o indivíduo chega a perder a noção da condição de si mesmo como sujeito finito, mortal, corporal. Uma noção de indestrutibilidade que pode ser visualizada na radicalização de comportamentos quando as pessoas se submetem a situações de riscos desnecessárias. Não desportistas, sem nenhum preparo atlético, estão dispostos a se aventurar por lugares inóspitos para reafirmarem uma imagem midiática de força ao tentarem superar os obstáculos naturais. Além disso, a falta de experiência aliada a uma carência de domínio técnico ajuda a compreender um episódio ilustrativo ocorrido com casal desses "aventureiros de fim-de-semana" ao utilizarem seu veículo 4x4 para atingir o topo de um morro, que mesmo sob o alerta dos moradores locais advertindo-os dos perigos da região isso não foi suficiente para impedir um grave acidente no momento em que estavam descendo, com a trágica morte de um deles após o capotamento do veículo.

Neste sentido, a prática de atividade física orientada por uma perspectiva de indestrutibilidade e de dependência do aparato tecnológico é compreendido neste trabalho como a outra face daquele esquecimento/alienação do corpo experimentado diante das telas

---

<sup>4</sup> Disponível em <<http://g1.globo.com/bahia/noticia/2015/07/exposicao-sobre-natureza-e-aberta-em-salvador-com-cinema-sensorial.html>> Acesso em 29/09/2017

digitais. Ambos remetem para a negação do corpo como natureza sensível, frágil e que se constitui socialmente. Negação que quanto mais radicalmente é negado mais é submetido a um tipo de sacrifício que se impõe como horizonte, menos capaz de viver sacrifícios que levem para sua própria superação.

Nesta perspectiva é que este trabalho destaca a necessidade de perceber os dois modos de se por diante da tela como algo que não é simplesmente natural, mas produzido social e historicamente. Especialmente, quando se inicia também dentro da educação formal propostas no sentido de dialogar com o universo cada vez mais atraente do mundo das telas digitais. Iniciativas com as quais este trabalho visa contribuir, porque reconhece que quanto mais a Educação Física Escolar negar a referida atração pelas telas digitais mais ela também se nega a refletir sobre a alienação do corpo que a tela mobiliza, num caso silenciosa e noutro caso ruidosamente.

Ao buscar dialogar as telas e os jogos digitais é fundamental que os professores de Educação Física também desenvolvam uma compreensão mais elaborada sobre o que tem mobilizado as crianças e os jovens buscarem por vivências nesta direção. Mediante algumas dessas propostas de construção do referido diálogo se torna nítida a preocupação de como fazer para que os jogos virtuais sejam utilizados para atrair as crianças e jovens para jogos reais e concretos. Isso pode ser visto nos trabalhos de Costa (2016) que defende a associação entre um videogame e filme para seduzir seus alunos a praticarem uma atividade física<sup>5</sup>. Segundo ele, há estudiosos como Stapleton e Taylor (2003), que chegam a falar de *game-educação*, no interior da crítica que fazem a resistência da Educação aos jogos digitais. Ele ressalta como aspecto positivo do jogo o que Pinto e Ferreira (2005) destacam sobre a importância de instruções curtas, aproximações sucessivas do comportamento desejado e reforços imediatos. Por fim, traz as contribuições de Tavares (2005) ao destacar a importância da interdisciplinaridade na elaboração de conteúdos baseados nos jogos digitais na perspectiva de introdução dos jogos eletrônicos dentro da Educação Física, ao sugerir que algumas características deveriam ser consideradas pelos professores para definirem quais jogos trabalhar em suas aulas:

o game deve ser balanceado (nem fácil, nem difícil), criativo (trazer inovações advindas do criador do jogo e possibilitar a criatividade dos usuários para modificá-lo também), focado (manter o jogador entretido sem

---

<sup>5</sup> Em sua dissertação Costa (2016) explora o jogo que aparece no filme Harry Potter e um videogame como forma de mobilizar o envolvimento dos estudantes na realização de sua prática.

se distrair com outras coisas), ter personagens (que pode ser o realismo do jogo, como em jogos de corrida, por exemplo), ter tensão (fazer com que o jogador sinta as emoções do jogo, como em games de terror, suspense ou esportes), ter energia (levar o jogador a querer jogar mais, com desafios, música e todos os elementos misturados) e ser livre de gênero (com possibilidades iguais para ambos os sexos). (apud COSTA, 2016, p. 71)

Se de um lado o diálogo proposto defende uma atitude do professor/a no sentido de não negar avanços tecnológicos, de outro lado é importante também se deter sobre quais aspectos das experiências proporcionadas por estes jogos estão sendo valorizadas, e sobretudo o que tem levado as crianças a permanecerem cada vez mais diante das telas digitais. Ou seja, se abre o desafio para Educação Física Escolar compreender de modo mais elaborado o que tem levado as crianças mais diretamente aos jogos virtuais, de modo que não apenas assuma o pressuposto naturalizado de que os jogos virtuais são mais atraentes que os jogos reais e concretos. A permanência diante das telas digitais e do sedentarismo produzido pelas inatividade física acabam por induzir um conjunto de práticas corporais estão se apoiando acriticamente cada vez mais nos ambientes virtuais. A ideia do substituto não consegue ser um apoio efetivo porque quanto mais o apoio não consegue lidar com as coisas que você percebe, o fato de produzir alguma coisa passa a sensação de familiaridade, isto é, se a pessoa fechar o olhos ela conseguiria ver a coisa formada em sua mente – representação solidificada.

Num quadro de agravamento do sedentarismo e do aumento das pessoas diante das telas digitais é que tem crescido também proposta de atividades físicas tanto dentro quanto fora da escola que buscam se apoiar nas imagens audiovisuais. Portanto, é justamente neste momento histórico em que o uso das novas tecnologias se apresentam como um enorme desafio para os professores de Educação Física que se torna necessário compreender melhor os impactos da presença constante das imagens virtuais para a capacidade de representação de si como natureza corpórea. Ao entendermos o que leva as pessoas a se movimentarem enquanto permanecem diante das telas digitais e como este movimentar-se também passa a ser estimulado no consumo das imagens audiovisuais enquanto as experiências com o corpo pré-projeção — o corpo de carne e osso, percebido cada vez mais como algo sem graça —, estão exigindo provas que o levem a altos níveis de estimulação sensorial.

Talvez, as dificuldades de conceber outras formas de organização política e a complexidade das pessoas viverem uma vida digna que superem as contradições do capitalismo tardio induzam o consumo de entretenimento que visa apenas aquilo que seja aprazível e divertido como se isso fosse a única maneira de reconstituir as forças internas.

Quando se admite que o descanso é um fator biológico comum a várias espécies vivas que necessitam diminuir o ritmo para reconstituir estas forças que fornecem as estruturas para seguir em frente, passamos a compreender o significado da condição de vulnerabilidade a que estamos submetidos ao reconhecermos que o estado de insuportabilidade das dores corporais conduzem a um quadro doentio do próprio organismo humano.

### ***Pela não naturalização da relação com as telas digitais***

As crianças das novas gerações já nascem em meio às tecnologias digitais. Não obstante, ao apresentar um quadro bastante abrangente das condições desiguais de infraestrutura econômica, política, geográfica, familiar e escolar do acesso de crianças e adolescentes no Brasil às mídias digitais, Passarelli, Junqueira e Angelucci (2014), trazem uma grande contribuição para pensar os limites do conceito de nativo digital que acaba por promover uma certa naturalização da relação de crianças e jovens com as telas digitais ao considerar o ser jovem como sendo aquele que possui habilidades e destrezas para lidar com os aparelhos do imagético-eletrônico.

A menção que Passarelli, Junqueira e Angelucci (2014) fazem a Prensky, estudioso que cunhou os conceitos de nativo e imigrante digital, foi articulada a um cuidadoso levantamento das condições desiguais de acesso às mídias, permitindo ao estudo mostrar que os jovens não se apropriam delas de forma natural e fluída, mas que isso depende das condições sociais e econômicas. Apesar da importância deste estudo para a crítica da naturalização das destrezas dos mais jovens frente a tecnologia, é necessário destacar que nele ainda persiste uma naturalização da capacidade das novas gerações exercerem multitarefas por não fazer menção aos impactos da revolução microeletrônica para o modo de trabalhar e de viver em geral, que atingiram e atingem grupos para além do âmbito do estudo realizado. Impactos que exigem pensar não apenas a imediata objetividade como mediadora da relação com as mídias digitais, mas também a objetividade que constitui os sujeitos, que neles se encontra tensionada provocando uma atração às telas digitais nada natural, mas algo que assume uma forma obsessiva.

Em outras palavras, ter ou não ter acesso é sem sombra de dúvidas uma questão relevante, mas também é fundamental compreender como a relação com a tela é atravessada por relações sociais mais abrangentes, de modo que, com esta compreensão, os professores da

área de Educação Física tenham melhores condições de assumir uma postura crítica e reflexiva diante da utilização das telas digitais e dos jogos em suas aulas. Uma crítica a naturalização, portanto, não pode se deter sobre as condições objetivas "imediatas" porquê dessa forma o desdobramento tende a ser tão somente, de um lado a ampliação do acesso as telas digitais, a valorização do imagético e do virtual, enquanto de outro lado, também, se aprofunda o empalidecimento de outras formas de criação humanas como as práticas textuais e corporais. Ou seja, falar apenas em naturalização das condições objetivas de acesso às telas digitais implica em silenciar uma outra naturalização — a de que crianças e adolescentes tendem ao imagético em detrimento do texto, assim como são dadas à atividades simultâneas ou ainda que preferem os jogos virtuais aos jogos físicos. Naturalizações que se tornam pressupostos de estudos e desmobilizam refletir o que tem acontecido para que a fixação pelas telas digitais se afirme cada vez mais.

E tanto mais esta reflexão é adiada mais parece se impor dentro da referida área, que atualmente se encontra diante da proposição de que os *e-Sports*, venham a compor como uma modalidade esportiva, os Jogos Olímpicos<sup>6</sup>. O que surpreende em tal proposição é a justificativa de que sem os e-Sports, as Olimpíadas tendem a se tornar cada vez mais desinteressantes, sem a audiência já obtida pelos jogos virtuais e todo o mercado que aí se expande, tal como pode ser lido nas várias reportagens que tratam desse tema. Um mercado que, pode-se dizer encontra-se em expansão alucinada no Brasil, que já se tornou o quarto colocado no número de jogadores virtuais, perdendo apenas para Estados Unidos, Rússia e Alemanha. É dentro deste cenário que a Educação Física não pode se deter apenas em pensar a introdução das telas digitais e dos jogos digitais no processo de ensino aprendizagem, mas buscar um entendimento mais aprofundado do interesse pelas telas digitais e dos jogos virtuais.

É nesta perspectiva que a filosofia de Christoph Türcke é recuperada como um pensamento fundamental para este ensaio. Com a sua teoria sobre o processo histórico-social de sedimentação e dessedimentação da capacidade humana de prestar atenção, este trabalho elabora algumas considerações que visam contribuir com a construção de uma postura crítica dentro das iniciativas de introduzir as telas digitais e jogos digitais nas aulas de Educação Física, especialmente quando ele se refere a permanência das crianças e jovens diante das

---

<sup>6</sup> Ver notícia em: <[https://elpais.com/tecnologia/2017/08/19/actualidad/1503139023\\_302525.html](https://elpais.com/tecnologia/2017/08/19/actualidad/1503139023_302525.html)> e também em: <[https://elpais.com/tecnologia/2017/08/30/esport\\_push\\_the\\_ludum/1504084853\\_416991.html](https://elpais.com/tecnologia/2017/08/30/esport_push_the_ludum/1504084853_416991.html)> Acesso em 29/09/2017

telas digitais:

Jovens em lugar nenhum perseveram mais persistentemente do que diante de telas permanentes; na média global duas até cinco horas diariamente. Travesso é o que pensa que tudo isso permanece sem qualquer efeito dissociativo em profundidade na motricidade, no sensorio, no modo da percepção e do pensar. Como costumes podem afrouxar, assim também forças de concentração e coordenação, formas de representação e pensamento. Afinal, eles mesmos não são outra coisa do que costumes que se sedimentaram como natureza. (TÜRCKE, 2017, p. 14)

Ele aponta para efeitos dissociativos produzidos pela permanência diante das imagens em movimento que só podem ser melhor compreendidos quando realizamos uma segunda leitura de sua teoria. Muito embora Türcke apenas aponte para os efeitos dissociativos na motricidade, ele considera que o afrouxamento das relações sociais, fornece elementos para que outros estudos discutam mais especificamente os seus desdobramentos nas mais diversas áreas de atuação humana. Este afrouxamento das referidas relações transcorreu ao longo da Modernidade e pode, segundo o filósofo, ser condensada nas transformações sofridas pela palavra sensação. Transformações estas que implicaram naquilo que ele chama de desencantamento do estar aí e no **vício** do estar *on-line*. Desencantamento e **vício** afetariam o estatuto de tudo aquilo que é da ordem do concreto, do sensível, do contingencial, do corpo, do cultivo da experiência viva de se movimentar solidariamente com os outros.

Já no início de seu livro “Filosofia da Sensação” (2010) ele aponta que antigamente a palavra sensação era usada apenas para se referir à percepção. Mas, que ao longo da Modernidade, ela passou a significar percepção de algo sensacional até se tornar a própria realidade sensacional. Esta, atualmente, pode ser chamada hoje por realidade *on-line*. É neste deslocamento do sentido da palavra sensação que se concentra, segundo o filósofo alemão, um processo de modificações das relações sociais na modernidade, um processo no qual se torna cada vez mais difícil valorizar a existência do frágil corpo humano, como já apontava Walter Benjamin.

O filósofo contemporâneo C. Türcke retoma e atualiza muitas das teses de Adorno, Horkheimer e Benjamin, bem como a teoria freudiana da pulsão e aspectos do pensamento marxiano, no momento em que discute o processo no qual o estar aí, concreto, fora do universo *on-line* tem sido percebido como algo cada vez mais sem graça.

Nesse processo, no qual a sensação se deslocou do subjetivo para o objetivo, Türcke destaca o progresso da presença dos aparelhos tecnológicos que garantem a realização do extraordinário no cotidiano das pessoas e que teria um efeito de tornar desinteressantes as

imagens mentais, produzidas pelos próprios indivíduos. Uma desmobilização, que este trabalho busca apontar como assumindo consequências negativas também para o exercício de formar imagens sobre o próprio corpo, e especialmente para o exercício das pessoas umas com as outras experimentarem possibilidades de movimentos variados sem vinculá-los à uma operação rentável nem de processos competitivos para obtenção de novos records.

Em sua retomada do pensamento marxiano sobre a exploração da mais-valia, Türcke coloca-o numa relação muito produtiva com as transformações que ocorreram no processo de trabalho devido ao desenvolvimento tecnológico. Nela, explicita que não houve apenas aquilo que Karl Marx denominou de subsunção formal e real do trabalho, mas subsunção formal e real do tempo livre, assim como a retroversão deste último para o trabalho com a centralidade assumida pelas telas digitais dos computadores nas relações de produção. Em suas palavras “A coordenação de processos inteiro de produção e administração projeta-se por telas de monitores (TÜRCKE, 2010, p. 19)

Com a centralidade das telas dos computadores conectados à rede internet, conteúdos tidos como próprios do tempo livre dividem o mesmo espaço com conteúdos derivados do mundo do trabalho. Ambos são vividos sob a forma das imagens em movimento, mas mesmo assim, ainda é bem comum ouvir argumentos que tratam a permanência das pessoas diante das telas digitais como algo que decorre simplesmente de suas escolhas pessoais ou, então, algo que não está relacionado com a atualização da pressão econômica do mercado de trabalho para um crescente produtivismo do trabalhador.

A atualização do pensamento de Marx, realizada por Türcke, não apenas reforça a compreensão de que tal permanência representa uma expansão do mundo da produção de mercadorias, que compreende aquilo que Marx denominou mais-valia, mas também, conduz ao entendimento de uma face da exploração que, aos poucos se tornou mais evidente apenas com as transformações microeletrônicas no modo de trabalhar da sociedade capitalista: a exploração do sistema nervoso humano, da capacidade humana de se concentrar, e de se ater sobre as coisas do mundo.

É com esta compreensão mais ampliada de exploração, que as discussões realizadas na Educação Física Escolar para a construção crítica de uma relação com telas digitais precisam ser fomentadas. Se a teoria de Türcke é fundamental para se compreender as bases econômicas da fixação dos indivíduos pelas telas digitais, não é menos importante por entender a presença das pulsões dos indivíduos como parte desta dinâmica constelacional que chega a fazer com que pessoas passem horas diante da tela, esquecendo de si, do lugar e do

tempo em que se encontram.

Tanto os pressupostos econômicos e político como econômicos pulsonais permitem que o filósofo alemão compreenda a permanência das pessoas diante das telas digitais como um sintoma de vivências traumáticas que requerem, assim como tudo que é traumático, a sua rerepresentação nos termos do que Freud chamou de compulsão a repetição traumática. Na teoria de Türcke, este conceito freudiano é compreendido na formação da atenção e da própria cultura, pois teria sido pela via da repetição de traumas vividos em meio a natureza que o coletivo humano foi vagarosamente se forjando. É como uma compulsão que a relação com as telas digitais é buscada, e com elas, os trabalhadores submetidos a pressão econômica do mercado de trabalho ao ter que produzir cada vez mais, buscam se irrigar intensamente com informações. Algo que, por sua vez, não consegue se efetivar porque a própria dinâmica das imagens em movimento não permitem que haja uma efetiva fixação mediante o grande volume do que é visto, mas não retido.

Türcke, com sua formação em teologia e leitura crítica do pensamento freudiano, se refere à atração pelas telas digitais como uma experiência substitutiva de algo do qual o indivíduo foi privado. Algo que sua teoria consegue reconstituir como vestígios apoiando-se no pensamento de Marx e Engels, quando estes destacam o contínuo abalo de todos os estados sociais. Esta compreensão é central. Para que o filósofo contemporâneo, as mudanças produzidas no modo de trabalho como abalos sucessivos de estados sociais, que representaram a privação de momentos sedimentadores na existência humana e que, no passado, bem ou mal ainda podia ser vivenciado por meio dos sacramentos religiosos, aparecendo em seu trabalho como partilha da atenção e, portanto, eles já eram vividos como elaboração dos momentos traumáticos.

Türcke percebe que foi no momento histórico de surgimento do novo regime de trabalho industrial que o álcool destilado passou a ser uma substância muito utilizada pelas massas de trabalhadores, já que permitia a eles um entorpecimento barato e rápido a partir de pouquíssimas doses. Nesse sentido, o álcool destilado, pelo seu próprio processo de separação das outras substâncias indispensáveis para a sua produção, passa a ser compreendido, pelo autor, como expressão do processo de transformações sociais que retirava das pessoas as condições de subsistência e por meio das quais elas estabeleciam um tipo de relacionamento com aquilo que lhes assombravam — seja pelo cultivo da terra, dos Deuses e das próprias relações pessoais.

Embora se apoie na compreensão freudiana e marxiana de fetiche, C. Türcke opta por

tratar do conceito de **vício**. Ele introduz no centro da organização da vida social na Modernidade, um termo geralmente reservado ao campo clínico. Assim, ele dá mostras da radicalidade de seu pensamento crítico deslocando o termo geralmente destinado àqueles que já estão à margem do sistema produtivo para o interior deste e, portanto, para o interior da vida daqueles que sustentam esse sistema como seus empregados produtivos.

Ao fazer isso, mostra que o **vício** não se restringe unicamente ao álcool, como uma droga ou substância explicitamente considerada entorpecente, mas ele o aproxima do contexto histórico de desenraizamento social para destaca-lo como um processo histórico que vai culminar no que ele chama de conta-gotas audiovisual. Isso porque milhares de pessoas permanecem horas conectadas, diante das diferentes telas midiáticas, ao passo que cultivam certo desinteresse pela vida concreta.

Em seu livro "Hiperativo", quando já não mais está a falar explicitamente de uma perspectiva histórica da sociedade, mas de uma história de formação individual, compreendida dentro daquela e, portanto, como social, ele faz o seguinte comentário: "o surpreendente persistir em algo, é um momento de dedicação — na verdade, de devoção — ao qual ela dificilmente teria podido chegar se não tivesse sido antes exercitada no sagrado." (TÜRCKE, 2017, p.72) Nessa passagem, Türcke apresenta a ideia de que a capacidade de atenção de uma criança é algo que só pode vir a ser hoje espontaneamente porque no passado por milhares e milhares de séculos os seres em processo de hominização realizaram práticas sociais de sacrifício e, a partir delas, criaram os deuses que significaram esforços de racionalização, práticas rituais se desenvolveram de modo a deixarem de ter uma configuração sagrada. Embora compreendida por ele em sua dimensão profana, Türcke chama a atenção para uma história de horror que envolveu o processo de sua construção ao mesmo tempo que evoca a dimensão do sagrado que nela ainda continua presente e que a dinâmica do abalo constante dos estados sociais pouco admite que seja experimentado e cultivado.

Por ser capaz de compreender historicamente o processo de profanação da atenção, Türcke reconhece então sua dimensão sagrada. A manifestação de abalo constante de estados sociais é reconhecida por Türcke na experiência precoce da criança com a tela, diz ele "Em vez de pessoas vivas partilharem sua atenção em algo, a partilha se dá entre pessoas vivas e máquinas de imagens."(2017, p.73) Com isto, as crianças que sabem muito pouco sobre elas percebem, entretanto que

a tela (...) absorve a atenção de suas figuras de referência (...) A mãe pode

estar bastante com a criança, dirigir a ela a palavra e apontar para tudo o quanto seja possível, mas quando, ao lado, algo cintila e zumba, algo que sempre atravessa a atenção comum e sua persistência para as coisas, porque o olhar da mãe vagueia de um lado a outro entre a criança e a tela e suas palavras são sobrepostas pelo ruído de fundo, então os primeiros laços da comunidade qualitativamente nova, laços que a criança está a tecer, passam a ser cortados de modo recorrente. (2017, p.73).

Nesta vivência, que antecede o uso da tela pela própria criança, fica clara a diferença entre aquilo que a mãe aponta para a criança ver e aquilo que é da atenção da própria mãe, mas que não é partilhado por ela com a criança. O que então se destaca, então, é uma interferência da tela para a vivência de uma atenção partilhada sobre algo entre mãe e seu bebê. Para Türcke, “São as imagens que marcam o compasso da experiência moderna de mundo. Dia e noite em escala global ela organizam "dispersão concentrada". Até bebês são permanentemente expostos a elas.” (2017, p. 73)

A filosofia de Türcke, nestes termos, oferece fundamentos para uma compreensão pedagógica de que é preciso trabalhar com as imagens audiovisuais devido ao papel que elas assumem na economia pulsional dos próprios sujeitos. Uma compreensão que envolve considerar que o movimento constante e o realismo que caracterizam as imagens audiovisuais, não conseguem realizar pelo e para o sujeito a reapresentação daquilo mesmo que o traumatizara. Em outras palavras, tal reapresentação implica também na apresentação de algo diferente. Por isso Türcke refere-se à imagens mentais e imagens técnicas, sendo que as primeiras seriam o resultado dos longos séculos de formação do humano e as segundas produções modernas que quando ocupam constantemente o olhar, não deixam espaço para a realização de uma atenção partilhada — aquilo que em seu trabalho se caracteriza como a atenção especificamente humana.

Mas em que medida esta atenção especificamente humana tem se efetivado, seja entre pais, mães, professores de diferentes áreas e níveis? Esta não seria uma pergunta sobre a qual, nós professores, devêssemos dividir nossa atenção? Em particular, não seria o caso dos professores de Educação Física se perguntarem sobre a atenção partilhada em relação ao corpo da criança, dos pais, assim como sobre seus movimentos? Estaríamos no caminho ao continuar falando em práticas individualizadas, programadas, metrificadas, isoladas, que não mobilizam aquela atenção partilhada entre crianças e adultos, mas, pelo contrário, os isolam?

Uma questão que se destaca sobre isso é, sem dúvida, a falta de espaços abertos, nos parques em meio à natureza, assim como tempo livre nos quais pais e filhos, adultos e crianças possam brincar uns com os outros, cultivando não só a leitura de um livro juntos,

como diz Türcke, mas também o jogo e o movimento corporal. Não se trata, portanto, de levar as crianças para brincar, enquanto se permanece ligado a tela do aparelho. Sobre esta possibilidade, muito é preciso ser feito para que sejam construídos parques e bibliotecas públicas nas cidades brasileiras, para que as igrejas e os shoppings não sejam os lugares mais frequentados aos domingos. Porém, este muito não pressupõe apenas projetos políticos engajados em reformas sociais de base, mas o reconhecimento concreto das pessoas da relevância dos mesmos, algo que pode ser evidenciado também com a ajuda dos próprios jogos, pois algo que se destaca no design de muitos deles são os cenários de uma natureza que, de um lado, paulatinamente desaparece do espaço público das cidades brasileiras e, de outro, são artificializados com imagens que subtraem as experiências efetivas. Uma realidade que pode ser contrastada com os incontáveis parques que existem na cidade de Leipzig, Alemanha, onde, não só se pode ver adultos e crianças brincando juntos, mas as crianças entre elas assim como os adultos entre si.

Apesar disso, quando as assumem centralidade no modo de trabalho das pessoas, a mera existência de momentos e espaços para a referida partilha não parecem ser suficientes para se tornarem palco de interesse compartilhado, o que talvez exija mais do que em qualquer outro momento histórico a intervenção de professores de Educação Física. Porém, para que isso se torne realidade é fundamental que na formação de professores, em especial da área de Educação Física que hoje encontra-se diante dos atrativos dos jogos digitais, haja estudos que se refiram também aos efeitos da tela digital anteriores ao seu próprio uso pelas crianças, pois elas não se relacionam com as apenas quando disso tomam consciência ou apenas quando começam a operá-las. Em meio a esse desafio da Educação Física de trabalhar incorporando as nas suas práticas, precisa ter em conta esse papel substitutivo que as possuem no contexto atual e que se fundamenta não apenas nas características superficiais e no realismo das imagens, mas no esvaziamento/enfraquecimento das relações em que se pode partilhar a atenção.

### ***Apontamentos Finais***

Nas sociedades tecnologicamente avançadas ocorre uma espécie de “curto-circuito”, uma desestabilização emocional que altera os processos que permitiriam as pessoas atingirem um estado de consciência tranquila alcançado timidamente no longo processo de

sedimentação pelo qual passou o desenvolvimento humano. Os indícios dessa dinâmica se manifestam na crescente incapacidade de percepção das pessoas em relação a si mesmas, como natureza corpórea. No momento em que este sentimento se enfraquece mediante a imersão das pessoas sintonizadas nos milhares de fragmentos midiáticos que lhes negam qualquer compreensão do mundo ao seu redor. Essa incapacidade de explicar os limites do processo de diluição da sua subjetividade no horizonte da vida digital talvez seja o principal problema que afeta todas as pessoas que permanecem fixadas diante das telas em longas jornadas diárias, cada vez mais encantadas às impressionantes imagens de alta definição e aos impactos das frequências sonoras que estremecem seus corpos alienados.

Daí a importância de buscar entender os sentidos de uma educação que evidencie nossa natureza sensível quando o corpo é excitado apenas nas relações sociais estabelecidas e na relação distanciada com o mundo a sua volta numa existência absorvida pelas inúmeras telas midiáticas. As cenas que hoje se tornaram comuns e que expressam a relação com o corpo sendo ocupado pelas telas com seus reflexos de sucesso só se tornaram realidade com o desenvolvimento histórico daquilo que Adorno e Horkheimer denominaram de Indústria Cultural e que tem se caracterizado por introduzir e intensificar o realismo audiovisual.

A Educação Física Escolar não pode passar ao largo do corpo concreto. E por ele lhe dar sentido, encontra-se diante do desafio de pensar como o extraordinário, buscado nas realidades virtuais, pode se tornar um meio de revitalizar a experiência do movimento corporal humano, do *ser-aí*, no corpo concreto de cada sujeito, que traz em si a oposição ao estar *on-line* em vários lugares e ao mesmo tempo. Ao fazer algumas aproximações entre o pensamento de Türcke com a educação do corpo e do movimento humano, este trabalho buscou evidenciar a importância do referido arcabouço teórico filosófico para formação de professores que se dedicam a revitalização da corporeidade antes mencionado e se veem diante dos desafios colocados pela presença constante das telas digitais. O apoio sobre este referencial torna possível perceber o papel que as imagens em movimento ocupam na economia pulsional das pessoas, e entender, também, as relações sociais que marcam cada vez mais fundo a busca das crianças por elas.

Com uma melhor compreensão destes processos, os professores de Educação Física podem se acerrar de melhores condições formativas para refletir sobre como a educação do corpo tem atuado em relação àquilo que se torna cada vez mais raro na vida social — e que Türcke chamou em seu livro *Hiperativos de atenção partilhada* — uma carência que vem delineando os conflitos subjetivos e que também acabam sendo projetados na superfície da

tela, compulsivamente assistidas.

Uma das questões que já se pode elaborar com base no que foi apresentado é a de que a inatividade física das crianças não pode ser minimizada apenas com a proibição do uso das , mas ser compreendida como um sintoma de outro tipo de inatividade — a que aparece no pensamento do filósofo Türcke como atenção compartilhada. Em outras palavras, precisa ser pensada como superfície de problemas sociais e subjetivos muito mais profundos, que acena para a carência de momentos em que adultos, crianças e jovens, apesar de estarem juntos no mesmo lugar, já não conseguem experimentar o prazer de dividir suas atenções uns com os outros.

Reconhecer que as crianças não se relacionam com as apenas quando conseguem operá-las parece ser, então, o início de um caminho a partir do qual os professores de Educação Física podem, juntos com seus alunos, construir experiências que os levem para fora delas, de modo que, assim, suas aulas não sejam reduzidas a mais um espaço que alimenta o **vício** pelas telas digitais, mas que consiga dosar o seu uso, tornando-as meios pedagógicos importantes para as crianças experimentarem movimentos entre si com seus corpos diversos e concretos.

É com uma compreensão mais abrangente das condições sociais vividas e não apenas em perspectivas que naturalizam a fixação das crianças e jovens às telas digitais, que os professores de Educação Física podem se perguntar em que medida suas práticas pedagógicas têm mobilizado os sentidos humanos a estabelecerem relações entre si, e a não simplesmente reagirem isolados, imediata e velozmente aos estímulos de movimentos apresentados. Apenas com tal compreensão podem se perguntar se suas práticas instigam os estudantes a valorizar a sua própria capacidade de produzir imagens mentais, encontrando nas aulas de Educação Física um espaço para serem expressas uns para os outros. Ou então, se suas práticas pedagógicas apenas reforçam o retrocesso dos sentidos humanos a meros reflexos condicionados, preparando o terreno para a sua substituição pelas máquinas, que para isso, sem dúvida, atestam sua maior eficiência.

É com o intuito de reconhecer que a Educação Física não pode hoje marginalizar o trabalho com as telas digitais que, também aqui, se destaca a importância de não perder de vista que elas precisam ser mantidas na posição de meios pedagógicos, no sentido de ajudarem a mobilizar nas pessoas o anseio de se movimentarem umas com as outras. Compreender que a fixação as telas digitais oculta uma experiência coletiva de privação social pode ajudar o professor Educação Física a pensar aquilo que valoriza nos jogos digitais ou nos

filmes que seleciona para trabalhar em suas aulas. Assim como, pode ajuda-los a tratar as imagens em movimento a partir de uma perspectiva teórico-crítica não apenas em relação ao conteúdo dos jogos digitais, mas também, a forma, especialmente a sua contribuição ou não de provocar a ida do estudante para fora da tela, para o esforço de formarem imagens mentais, de traduzirem tais imagens em movimentos corporais que possam ser comunicados uns aos outros, que possam produzir experiências práticas e coletivas, mobilizando uma revitalização da dimensão lúdica com o corpo.

### **Referências Bibliográficas**

ADORNO, T. W; HORKHEIMER, M. **Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Ed., 1985.

\_\_\_\_\_. Teoria da Semiformação. In: PUCCI, B. ZUIN, A.A.S. LASTÓRIA, L.A.C.N. **Teoria Crítica e Inconformismo: novas perspectivas de pesquisa**. Campinas: Autores Associados, pp. 07-40, 2010.

\_\_\_\_\_. **Teoria Estética**. Tradução de Artur Morão. Lisboa: Edições 70, [s.d]. Arte e Comunicação: 14.

\_\_\_\_\_. **Experiência e Criação Artística: paralipómenos à Teoria Estética**. Tradução de Artur Morão. Lisboa: Edições 70, [s.d]. Arte e Comunicação: 14.

\_\_\_\_\_. Theodor W. Adorno. Notas sobre o filme, In: ADORNO, T.W. **Theodor W. Adorno**. Tradução de Gabriel Cohn. São Paulo: Editora Ática, 1994. Lisboa: Edições 70, [s.d]. Arte e Comunicação: 14.

BENJAMIN, W. Sobre alguns temas em Baudelaire. In: BENJAMIN, W. **Charles Baudelaire, um lírico no auge do capitalismo**. Trad. José Carlos Martins Barbosa e Hemerson Alves Baptista. 1ª ed. São Paulo, Brasiliense, 1989, 271 p.

\_\_\_\_\_. A obra de arte na era da sua reproduzibilidade técnica. (Trad. S. P. Rouanet) In: Obras Escolhidas (vol. 1) **Magia e técnica arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BENJAMIN, W, SCHÖTTCKER, D., BUCK-MORSS, S. , HANSEN, M. **Benjamin e a obra de arte: técnica, imagem, percepção**. Rio de Janeiro, Contraponto, 2012.

COSTA, A. Q. Jogos digitais e Educação Física: por uma experiência corporal educativa, p.71, In. **Diálogo entre educação física e comunicação: compartilhando saberes e práticas / organizadores Allyson Carvalho de Araújo...** [et.al.]. – Natal, RN : EDUFRN, 2016

\_\_\_\_\_. **Comunicação e Jogos Digitais em ambientes educacionais: Literacias de Mídia e**

Informação dos professores de Educação Física da cidade de São Paulo. 2017. 257f. Tese (Doutorado). Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

GAGNEBIN, J. M. Sobre as relações entre ética e estética no pensamento de Adorno. In: Newton Ramos-de-Oliveira; Antonio Álvaro Soartes Zuin; Bruno Pucci. (Org.). **Teoria crítica, estética e Educação**. 1ed. Piracicaba e São Paulo: Ed. UNIMEP e FAPESP, 2001, v. 1, p. 61-74.

GRAZIELE BENTO, G.; CASCAES DA SILVA, F.; GONÇALVES, E.; DOMINGOS DOS SANTOS, P.; SILVA, R. **Revisão sistemática sobre nível de atividade física e estado nutricional de crianças brasileiras**. Revista de Salud Pública: Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, vol. 18, núm. 4, agosto, 2016, pp. 630-642. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=42247581011>> Acesso em 29.09.2017.

MARX, K. **O capital: crítica da economia política**. Tradução: Reginaldo Sant'anna. Livro 1, 14ª. Edição. Rio de Janeiro: Editora Bertrand, 1994.

PUCCI, B. **A dialética negativa enquanto metodologia de pesquisa em Educação: atualidades**. Revista e-curriculum. São Paulo, v. 8, n.1, p. 1-24, abr. 2012.

SOUZA, D. F.; FARIAS, M. N. Problematizando os discursos sobre Saúde e Riscos à Saúde nas produções acadêmicas da Educação Física. In: **X Congresso Internacional de Teoria Crítica, 2016, São Carlos**. Anais do X Congresso Internacional de Teoria Crítica: tecnologia, violência, memória. São Carlos: Edufscar, 2016. v. 1. p. 152-159.

TÜRCKE, C. **Sociedade Excitada: filosofia da sensação**. Trad. A. Zuin, F. Durão, F. Fontanella & M. Frungillo. Campinas: Editora da UNICAMP, 2010a.

\_\_\_\_\_. **Filosofia do sonho**. Trad. P. R. Schneider. Ijuí: Editora Unijuí, 2010b.

WIGGERSHAUS, R. **A Escola de Frankfurt: História, Desenvolvimento Teórico, Significação Política**. São Paulo: Difel, 2005.