

APRENDIZAGEM ESCOLAR: OS JOGOS ELETRÔNICOS NA FORMAÇÃO DO ALUNO

Magagnin Cláudia Dolores Martins – UCG/SEE
Dr^a Mirza Seabra Toschi
Comunicação
Formação e profissionalização docente

O estudo, que é parte da pesquisa em andamento (CNPq) *Leitura na tela*, discute os impactos dos jogos eletrônicos na formação do aluno. O objetivo geral é avaliar quais as vantagens dos jogos eletrônicos em relação à aprendizagem escolar e à formação da personalidade, ao desenvolvimento intelectual e ao processo educativo. Utilizou-se neste estudo pesquisa qualitativa, a revisão bibliográfica, buscando os diversos autores que abordam o tema em estudo, e aplicação de um questionário. Conclui-se que o jogo eletrônico faz parte da vida das pessoas atualmente, em especial dos jovens, e pode trazer importantes contribuições à sua formação tanto no campo intelectual/cognitivo, como também no campo social e afetivo. Os jogos propiciam o desenvolvimento de habilidades como: atenção, memória, concentração, agilidade, criatividade, dentre outras. Os jogos eletrônicos ocupam o segundo lugar na preferência de alunos de quatro Colégios Estaduais de Anápolis, estando em primeiro lugar os sites de relacionamentos (MSN e Orkut). Por serem privilegiados na preferência das crianças e adolescentes estes jogos não podem ser ignorados no ambiente escolar. Ao contrário, podem ser utilizados numa perspectiva crítica, com bom senso, a fim de que sejam exploradas suas vantagens para a aprendizagem e que os alunos sejam capazes de lidar com possíveis influências negativas.

Palavras - chave: Jogos e processo de ensino aprendizagem. Jogos eletrônicos. Habilidades cognitivas e jogos.

INTRODUÇÃO

Pode-se dizer que os jogos sempre fizeram parte da vida humana, durante todas as etapas da vida. Além de servirem como entretenimentos possam, também, contribuir na formação de variadas competências e habilidades do aluno.

Com o advento do desenvolvimento tecnológico e a revolução Industrial, criaram-se jogos eletrônicos de computadores que foram ainda mais propagados com a Internet. Atualmente, os jogos eletrônicos fazem parte do cotidiano da maioria de alunos adolescentes e jovens e esta realidade não pode ser ignorada pela escola. Ao contrário, é importante que se tenha a preocupação em reduzir os impactos negativos dos jogos eletrônicos e aperfeiçoar suas contribuições na formação dos alunos, aproveitando seu interesse para desenvolver aprendizagens cognitivas, afetivas e sociais.

Neste artigo, pretende-se discutir a questão dos jogos eletrônicos, destacando como eles fazem parte do cotidiano dos alunos e como a escola pode canalizar esta preferência a fim de fazer aproveitamento desses jogos eletrônicos.

A Aprendizagem por meio dos Jogos Eletrônicos

A formação humana recebe influência de diversos fatores ambientais como: social, cultural, educacional, midiático etc. A influência exercida pelos jogos eletrônicos na formação da personalidade tem sido objeto de muita polêmica.

Na concepção de Vale (2001) e Santos (2006), jogo computacional é todo sistema com a finalidade de entretenimento que se utilize de um computador como ferramenta para processamento e encerre os quatro elementos primordiais do jogo: representação, interação, conflito e segurança. Costa (2006) descreve como os elementos do jogo primordiais para o ciberespaço do aluno e considera assim

O ciberespaço corresponde, então, a todos os meios de comunicação advindos das possíveis interações e integrações que a rede mundial de computadores permite (ou ainda vai permitir), somando-se a isso toda a infra-estrutura (física e material) que dá suporte a essa comunicação digital, além dos sujeitos que dela se utilizam e navegam pelas diferentes vias de acesso. Para completar, não podemos ignorar o oceano de informações que estão disponíveis e transbordam por essa mesma rede, atingindo espaços infinitos (COSTA, 2006, p.19).

A Internet tem contribuído significativamente para o aumento do interesse por jogos por computador, uma vez que os jogos “*on line*” possibilitam a interação do jogador não apenas com o software, mas também com outros jogadores, por meio da virtualidade no ciberespaço.

Segundo Domingos (2008) descreve que se acreditava era a aprendizagem que só poderia acontecer se tivesse repetição, e quando não havia a aprendizagem a responsabilidade era todo do aluno, hoje sabe-se que a busca de conhecimento deve partir do aluno

Analisando por este prisma o jogo torna-se uma ferramenta ideal para a aprendizagem, na medida em que estimula o interesse do aluno, ajudando-o a construir novas descobertas, enriquecendo sua personalidade e é uma estratégia pedagógica que permite ao professor se colocar na condição de condutor, incentivador e avaliador da aprendizagem (DOMINGOS, 2008, p.15).

O uso dos jogos eletrônicos na escola certamente deve ser voltado a alunos e para a aprendizagem, como um dos recursos utilizados para o desenvolvimento de habilidades como: concentração, memória, atenção, raciocínio lógico, dentre outras.

Para que a criança desenvolva o controle mental de sua expressão motora, a Educação Física realiza atividades considerando seus níveis de maturação biológica. Já a Educação Física, na sua parte recreativa, proporciona a aprendizagem das crianças em várias atividades esportivas, que ajudam na conservação da saúde física, mental e no equilíbrio sócio-afetivo.

A Educação Física escolar não deve ser totalmente dissociada do desporto, já que um dos seus objetivos consiste em promover o desenvolvimento psicomotor, a socialização e a interação entre alunos, proporcionadas reconhecidamente pelo desporto.

Segundo Barros (1991), desenvolvimento psicomotor é de suma importância na preservação de problemas da aprendizagem e na redução do tônus, da postura, da

direcionalidade, da lateralidade e do ritmo. A educação da criança deve evidenciar a relação por meio do movimento de seu próprio corpo, levando em consideração sua idade, a cultura corporal e seus interesses. Essa abordagem constitui o interesse da educação psicomotora que para ser trabalhada necessita que sejam utilizadas as funções motoras, cognitivas, perceptivas, afetivas e sócio-motoras. Sendo assim Rodríguez (2008), considera que a coordenação motora como

A junção de um conjunto de habilidades e das estruturas corporais. Dentro dos pré-requisitos para o desenvolvimento da coordenação motora, encontram-se a experiência adquirida, a informação sensorial, a capacidade intelectual e a antecipação (p.86).

Na atividade de resolução dos jogos eletrônicos, o computador pode ser um importante aliado no desenvolvimento das funções motoras, pois algumas soluções dos jogos eletrônicos surgem na forma de um programa de computador que exige o raciocínio e suas funções motoras, que têm um encadeamento de idéias e procedimentos, o que possibilita a interação mediadora feita pelo professor.

Cada jogo, de acordo com suas características, trabalha estas habilidades em maior ou menor grau. Para Greenfield (1996), os jogos eletrônicos são estimuladores do desenvolvimento cognitivo e do raciocínio.

Na concepção de Gros (1998), a utilização de videogames permite o desenvolvimento das capacidades de retenção da informação, estimula a criatividade, requer o planejamento de situações, a formulação de hipóteses e a experimentação, e obriga à tomada de decisões e à conseqüente confirmação ou invalidação das hipóteses que o aluno coloca à medida que o jogo se desenrola.

No ambiente escolar, o professor pode propor o uso dos jogos eletrônicos para serem explorados de forma intencional, partindo de algo prazeroso para os alunos e, ao mesmo tempo, atingindo importantes objetivos em relação ao seu desenvolvimento psicomotor.

Desta maneira, os jogos eletrônicos devem constituir importantes recursos didáticos ou instrumentos capazes de promover a aprendizagem. Para tanto, é importante que o professor se disponha a analisar os diversos jogos desportivos e jogos eletrônicos, adequando-os aos diversos objetivos de ensino. As tecnologias podem ser importantes ferramentas pedagógicas que o professor de Educação Física pode apropriar-se para auxiliá-lo na formação educacional e cultural dos alunos e não tem como abandonar sua presença e influência.

O professor não pode ficar alheio à realidade dos alunos, mas, ao contrário, necessita conhecer aquilo que lhes interessa, contextualizando ao máximo as situações de ensino-aprendizagem, deixando que o aluno traga para sala de aula comentários de jogos eletrônicos, fazendo assim um aproveitamento da realidade do aluno, do que está próximo a ele.

É papel do professor se aproximar e conhecer o mundo dos jogos eletrônicos, pois ele faz parte do cotidiano de muitos alunos, adolescentes e jovens. A escola precisa se relacionar com o mundo cotidiano do aluno, fazer relações e aproveitar potenciais dados por esses meios (RAMOS, 2008).

A escola precisa estar interligada com o meio em que o aluno vive, o que se denomina contextualização. Uma escola de qualidade é aquela que consegue penetrar a

realidade do aluno e proporcionar condições para que eles desenvolvam todas as habilidades e competências que dele se espera, inclusive em relação ao uso das novas tecnologias tornando-as em aprendizagem. É certo que os jogos eletrônicos ocupam boa parte do tempo de alunos adolescentes e jovens atualmente, que são nossos alunos. O interesse por este tipo de jogo deve-se muito provavelmente ao seu caráter interativo e à suas formas, que chama a atenção pelas cores e movimentos.

Os jogos são frequentemente criticados sob a alegação de que podem contribuir para o desenvolvimento de personalidades violentas, além de ocupar em excesso o tempo dos jogadores. Considera Buckingham (2007), que o tempo de entretenimento do cinema dos adolescentes tem perdido espaço para o individualizado da televisão e deste para o entretenimento individualizado dos computadores e vide-game

Evidentemente, esta cena é excessivamente esquemática: entre outras coisas, ela subestima a dimensão social do uso contemporâneo das mídias (os jogos de computador, por exemplo, são um grande foco de interação entre grupos de amigos). (p.1007)

Todavia, não há como negar as inúmeras habilidades que podem ser desenvolvidas por meio desses jogos: agilidade, raciocínio lógico, pensamento estratégico, dentre várias outras. É neste momento que o professor de Educação Física deve mostrar que pode contribuir para formação deste aluno. Para Oliveira (1997), a agilidade da criança é definida através de sua coordenação motora, sendo assim a coordenação global e coordenação fina. Coordenação global está relacionada ao desenvolvimento da criança em atividades que envolvam vários músculos ao mesmo tempo. No jogo eletrônico, a criança necessita da capacidade de equilíbrio para realizar a sustentação de sua postura, utilizando também a coordenação fina que diz respeito à habilidade e destreza sendo como instrumento de sua ação da inteligência, para uma coordenação elaborada dos dedos e da mão.

Entretanto, Domingos (2008) considera o raciocínio como decorrente desta construção a todo o momento, cada vez mais adequada e apropriada.

O desenvolvimento do raciocínio é um processo de sucessivas mudanças qualitativas e quantitativas das estruturas significativas derivando cada estrutura de estruturas precedentes, isto é, o indivíduo constrói e reconstrói continuamente as estruturas que aperfeiçoam o seu raciocínio tornando esta estrutura cada vez mais equilibrada. Neste processo de elaboração, o educando desenvolve a capacidade de analisar, sintetizar, deduzir, concluir e de fazer demonstrações (p.25).

Dentre os defensores da implantação de novas tecnologias computacionais encontra-se Kenski que afirma:

Mergulhar nas práticas esportivas virtuais é fascinante e mobiliza crianças e jovens adolescentes. A habilidade com que participam destes torneios não é em nada semelhante com a pequena destreza que a grande maioria demonstra em suas atividades de Educação Física nas escolas. O esporte virtual, praticado nos *video games* e terminais de computador,

fazem parte de outra realidade, mais veloz, mais bonita, mais atraente e com maior chance de sucesso do que a dura realidade concreta da prática esportiva (KENSKI, 1995, p. 132).

Kenski (1995) diz que não compreende o porquê de não se explorar esse interesse dos jovens por computador e games virtuais. Segundo ela, os professores ignoram essa possibilidade de se utilizar estas tecnologias computacionais em sala de aula, pois, as regras no game virtual são as mesmas aplicadas na prática desportiva real, o que viabilizaria a utilização destes recursos em sala de aula.

Para o professor de Educação Física seguir as regras da prática desportiva depende do objetivo a ser alcançado, podendo ser de socialização, recreativa ou competitiva e desta maneira se tornando mais flexíveis, as regras dos jogos eletrônicos, é de uma rigidez maior, pois, o jogador deve seguir as regras para passar de fase ou vencer o jogo eletrônico.

Por outro lado, o próprio treinador ou professor, não incorpora às suas aulas e treinos as experiências dos seus alunos com estas novas tecnologias. Parecem que são dois mundos a parte que em nada se relacionam: o real e o virtual. No entanto, os jovens que vibram com as disputas nos videogames e softwares sofisticados são os mesmos que participam - com desempenhos variados - dos jogos e treinos reais. O basquete, o vôlei, o tênis, o futebol... Que disputam na tela do computador obedecendo às mesmas regras das partidas verdadeiras: gol é gol; falta é falta. Este é um novo e ainda não pensado desafio para a criatividade dos profissionais da Educação Física (KENSKI, 1995, p. 132).

Os alunos do mundo contemporâneo já nascem inseridos em toda esta nova tecnologia, principalmente nos jogos eletrônicos com a facilidade da Internet, pois, sua experiência é muito ampla, e com uma facilidade de aprendizagem, devendo então o professor levar a experiência do aluno para suas aulas. No que se refere às regras, podendo aproveitar os jogos virtuais para fazer o uso das regras das práticas nos jogos virtuais.

De acordo com Almeida, M. (2000), dentro da Internet temos ferramentas como: Orkut, Blogs, MSM, que fazem a interação dos usuários de em tempo real e de forma interativa. Mas a tecnologia não conserta nada, os educadores devem fazer seu papel, tendo sempre em mente o ensino-aprendizagem, pois, ele não acrescenta consistência para um programa de baixa qualidade educacional, os educadores devem planejar suas aulas, o computador não irá fazer esta parte.

A Formação do Aluno por meio do Jogo

O jogo é uma atividade típica do homem. O homem inventa jogos e se diverte com eles. Constitui uma atividade possuidora de uma meta a ser alcançada pelos participantes, que quase sempre participam por prazer, ao invés de focar a competição e a vitória como ponto essencial. É regido por regras pré-estabelecidas, ou até mesmo, improvisado e cujo fator motivacional é o entretenimento, seja este conseguido por meio da cooperação ou mesmo da disputa entre os jogadores (SANTOS, 2006).

Os jogos, de uma maneira geral, podem trazer muitas contribuições à formação

do aluno, propiciando o desenvolvimento de diversas capacidades cognitivas, afetivas e sociais. Além disso, os jogos propiciam momentos de lazer e descontração, podendo fazer parte das diversas etapas da vida.

Podem-se definir jogos como atividades estruturadas em torno de regras e que, ao mesmo tempo, proporcionam diversão e desenvolvimento. Ou na definição de Huizinga:

Uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo certa ordem e certas regras (HUIZINGA, 2000, p.16).

Levando em conta Huizinga (2000), não há como negar a dimensão educativa dos jogos, uma vez que propiciam o desenvolvimento de várias habilidades no aluno como a atenção, a concentração, o raciocínio lógico, dentre tantas outras.

Kishimoto (1998) afirma que o jogo possui duas funções na educação: a função lúdica, uma vez que propicia diversão, e a função educativa, pois ensina qualquer coisa que complete o aluno em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

Levando em conta Soler (2009), a função educativa do jogo é utilizada como guiador de uma participação positiva em nossa sociedade que se encontra, hoje em dia, nas mais diversas formas, para alcançar o desenvolvimento da aprendizagem, principalmente no caso dos jogos cooperativos de uma maneira simples e divertida. A nova forma de cooperação tenta criar e adquirir uma nova cultura, que será transformada em aprendizagem, sendo assim um jogo educativo.

Segundo Coletivos de autores a função lúdica do jogo é uma criatividade do ser humano, um ato em que sua intencionalidade é descobrir o processo criativo para modificar, imaginariamente a realidade e o presente. O jogo satisfaz necessidades do aluno, transformando-a em uma necessidade recreativa, tanto em grupo como individual. O desenvolvimento da criança parte da motivação vinda do professor, pois, o mesmo deve entender de tal forma o jogo, que estimule o aluno à função lúdica do jogo, como parte recreativa de sua aula. O jogo é uma manifestação do ser humano, não faz parte só da Educação Física mas, nela, o jogo pode se desenvolver e manifestar toda a sua relevância. Dentro do jogo, o convívio com outros alunos é a aprendizagem de se relacionar democraticamente e espontânea.

Os jogos trazem, ainda, importantes contribuições ao desenvolvimento da criatividade, transportando para a ficção algumas situações que poderiam ser vivenciadas no real, ajudando o aluno a refletir ou a tomar decisões.

O jogo é uma maneira de imitar situações reais ou fictícias, permitindo ao homem fazer descobertas, desenvolver sua criatividade, ir ao encontro do eu e do outro e renovar sua energia. Por meio do jogo se aprende a agir, estimulando a curiosidade, a iniciativa e autoconfiança, ao mesmo tempo em que o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração é proporcionado. Os jogos podem, portanto, desenvolver as capacidades intelectuais do jogador (SANTOS 2006).

Há uma variedade muito grande de jogos, cada qual com seus objetivos e suas características específicas. Há determinados jogos que exige movimentação física, coordenação motora. Outros são voltados mais para a parte intelectual, exigindo

concentração, atenção. Enfim, é possível encontrar jogos para os mais diversos objetivos e adequados ao perfil de cada aluno.

Segundo Rizzo (1988), os jogos constituem um poderoso recurso de estimulação do desenvolvimento integral do aluno, desenvolve a atenção, disciplina, autocontrole, respeito a regras e habilidades perceptivas e motoras relativas a cada tipo de jogo oferecido.

Jogos Eletrônicos e Computacionais e suas Características

Dentre os vários tipos de jogos hoje existentes, os eletrônicos, de uma forma geral, ocupam espaço privilegiado na preferência dos alunos.

Pode-se entender os jogos eletrônicos dentro de uma categoria mais ampla que é o jogo. Assim, muitas características encontradas no jogo “tradicional” estão presentes nos jogos eletrônicos de computadores, bem como há outras que se as diferenciam e caracterizam este tipo de jogo, revelando, então, suas especificidades.

Os jogos eletrônicos combinam diferentes linguagens, o ambiente virtual e multimídia, que combina imagens, sons e textos, incluindo os mini-games, os jogos para computador (em rede ou não), os softwares para videogames, os simuladores e os fliperamas e se constituem como artefatos de grande fascínio econômico, tecnológico e social (RAMOS, 2008).

Os jogos eletrônicos atingem, desta forma, a todos os usuários, pois, são prazerosos e dinâmicos, despertam curiosidade, interesse e estimulam a aprendizagem cognitiva, afetiva e social de um modo divertido, tanto o jogo em si como os jogos eletrônicos. O computador aparece, então, como uma ferramenta importante que pode servir inclusive para melhorar o aprendizado dos alunos para além das limitações da sala de aula (SABIN, 2004).

O programa permite que um usuário da Internet se relacione com outro que tenha o mesmo programa em tempo real, podendo ter uma lista de amigos virtuais e acompanhar quando eles entram e saem da rede, para fazerem uso dos jogos eletrônicos em tempo real. Os sates de relacionamentos como, Orkut e MSN têm uma preferência maior pelos pesquisados de 41,9%, pois, concordam que podem se relacionar e conversarem sem aquela vergonha de estar frente a frente com o outro e se sentem mais à vontade para expressar por meio da escrita, tudo o que vem na cabeça.

A tabulação das respostas ao questionário aplicado a alunos do ensino fundamental de quatro escolas de Anápolis indicam que um índice de 37,2% utilizam o computador para jogar, são diversos tipos de jogos que seduzem os jovens. Os jovens têm computadores com placas vídeos muito evoluídas e os games possuem desenhos gráficos cada vez mais trabalhados. Os jogos eletrônicos para eles é uma diversão que pode ser jogado individual ou coletivo, podendo ser uma maneira de expressar seu caráter calmo ou agressivo, dependendo do tipo de jogo eletrônico que se faz uso.

Gráfico 1 – Diversas atividades que os alunos costumam fazer no computador



Fonte: Dados de pesquisa realizada em quatro escolas de Anápolis pela própria autora (2009)

Formação do Aluno e as Influências dos Jogos Eletrônicos

Para Ramos (2008), os jogos eletrônicos permitem que o jogador vivencie diferentes papéis, ora ele pode assumir o papel do bandido, ora do policial ou do médico, o que facilita o colocar-se no lugar do outro, pois se vive o outro no jogo e assume-se as suas funções, o que permite relativizar e refletir sobre os diferentes papéis assumidos. Assim, jogos eletrônicos podem interferir na vida do aluno alterando tanto positivamente ou negativamente seu papel, para seu desempenho no ambiente escolar, tanto para um alto rendimento ou baixo rendimento.

Abreu *et al* (2008) relacionam o uso de jogos eletrônicos com a maior facilidade de aprendizado, o desenvolvimento de habilidades cognitivas e motoras, a melhora na capacidade de orientação espacial e a facilitação da socialização. Por outro lado, esclarecem que há estudos sugerindo que o uso excessivo do videogame e dos jogos eletrônicos acessados na Internet pode ocasionar transtorno psiquiátrico. Pesquisas realizadas principalmente em países desenvolvidos e nos tigres asiáticos, onde o acesso à tecnologia ocorre de modo mais intenso, apontam que uma parcela da população jovem e adulta apresenta características de uso problemático desses novos recursos eletrônicos. Por este motivo dentre outros, o professor deve estar atento à relação que o aluno tem com o jogo eletrônico, levando-o para o caminho da aprendizagem de uma maneira satisfatória.

Na concepção de Munguba *et al* (2003), a tecnologia não detém atributos positivos ou negativos absolutos, estando estes condicionados às formas de utilização desse instrumento. Faz-se necessário ressaltar que tecnologia existiu sempre, e passando a fazer parte do cotidiano, é introduzida na cultura. Os mesmos autores ainda destacam:

A visão que se tem desenvolvido e disseminado sobre o videogame é que se constitui em algo prejudicial à criança, por estimular e desenvolver o ato de brincar individual, a violência e a dependência.

Alguns advogam a idéia de que a violência, com a qual a criança convive e se sente parte dela, ao jogar videogame, será transferida para sua realidade, extrapolando a realidade virtual.[...] essa “crença” de que o videogame, em si mesmo, promove atitudes violentas, está passível de questionamento (MUNGUBA *et al*, 2003, p. 42).

O videogame é um jogo que, atualmente faz parte da vida de quase todos os alunos das escolas, fascinando também alunos no mundo todo. Podem trazer algumas contribuições para o desenvolvimento de aprendizagem na educação de crianças, adolescentes e jovens (aluno), mas, não se pode desprezar perigos existentes em muitos desses jogos. Entretanto, não é necessário fazer a opção por eliminar o videogame e, sim, aprender a usá-lo em função de processos educativos (FARIA 2006).

Educação e os Jogos Eletrônicos

Os fatos e alguns processos pedagógicos devem incluir o uso do laboratório de informática com o uso dos jogos eletrônicos, pelo motivo que Papert descreve, “ tal máquina do conhecimento mal arranha a superfície de como as novas mídias mudarão a relação aos alunos com o conhecimento” (PAPERT, 2008, p.22). Portanto, ao invés de memorizar informação, alunos devem ser ensinados a buscar e a usar a informação para o processo de ensino-aprendizagem. A mudança da função do computador, como meio de processo de ensino-aprendizagem, acontece juntamente com um questionamento da função da escola e do papel mediador do professor. A verdadeira função dos jogos eletrônicos não deve ser a de ensinar, mas sim a de criar condições do ensino-aprendizagem, ambientes de aprendizagem e o facilitador do processo de desenvolvimento do aluno. As novas tendências de uso do computador no laboratório de informática mostram que ele pode ser um aliado neste processo de ensino-aprendizagem.

Para Grispun (2001), vários professores das escolas públicas que utilizam a tecnologia na sala de aula sabem a importância de integrar o planejamento e para o uso adequado da aprendizagem, os quais favoreçam o trabalho pedagógico do professor, que vem se modificando com a chegada do computador, e podem proporcionar o aprendizado de forma interdisciplinar e contextualizado. Neste sentido, a formação tecnológica “é o trabalho de formação da cidadania, propiciando ao cidadão os requisitos básicos para viver numa sociedade em transformação, com novos impactos tecnológicos, com novos instrumentos nas produções e relações sociais” (p.36). Precisa-se compreender que, “na escola, o computador deve ser usado não como um substituto do professor, mas como um recurso auxiliar de que ele dispõe para facilitar o desenvolvimento do trabalho pedagógico interdisciplinar” (HAIDT, 2003, p. 280)

A escola precisa estar vinculada à realidade dos alunos, de forma que traga os jogos eletrônicos para o ambiente escolar, para que haja um resgate deste aluno, para que a escola se torne cada vez mais atual e contextualizada. Deste modo, não há como negar a participação dos jogos eletrônicos no cotidiano dos alunos e, portanto, faz-se necessária uma abordagem adequada destes jogos na escola. Esta é uma preocupação que deve surgir ao inserir qualquer tecnologia na educação. O professor deve saber lidar com este novo desafio, principalmente o professor de Educação Física, por trabalhar com o jogo em suas atividades de aprendizagem no âmbito escolar e que humaniza a ação, buscando fazer do ambiente escolar um local em que alguns valores possam se desenvolver tais como

autonomia, colaboração, cooperação, solidariedade e outros. Isto faz com que o professor tenha presente sempre que é a educação que deve comandar e direcionar toda atividade diferenciada dentro do ambiente escolar, sendo a tecnologia o meio e a ferramenta do fazer pedagógico. Ela não pode ser o centro da ação.

De acordo com Faria (2006), cada vez mais as tecnologias permeiam nossas ações e atividades cotidianas, influenciando a cultura social, o modo de viver, de se relacionar, de aprender e ensinar.

Tavares (2006) alerta que são poucas as salas de aula, as escolas, que realmente dão espaço para os jogos eletrônicos, mesmo sabendo que alunos adolescentes e jovens, da atual geração estão envolvidos cada vez mais com estes jogos eletrônicos.

É preciso considerar que os jogos eletrônicos fazem parte do meio social no qual o aluno se desenvolve e aprende, atualmente é permeada por recursos tecnológicos atrativos e complexos que impõem desafios ao aluno, gerando desequilíbrios e a necessidade de convivência com estes recursos tecnológicos, propiciando a aprendizagem.

As características dos jogos eletrônicos como simulação, virtualidade, acessibilidade e a superabundância e extrema diversidade de informações – são totalmente novas e demandam concepções metodológicas e também conceituais, muito diferentes das metodologias tradicionais de ensino, baseadas num discurso científico linear, cartesiano e positivista. Sua utilização com fins educativos exige mudanças radicais nos modos de compreender o ensino e a didática (BELLONI, 2001).

Os autores acima como Belloni, Faria, Haidt, Tavares, ressaltam que a mediação é essencial neste processo. Desta forma, é importante que um adulto direcione estas situações para que de fato elas se tornem educativas e contribuam para o desenvolvimento do aluno adolescente e jovem.

REFERÊNCIAS

ABREU C.N et al. , Dependência e Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. Revista Brasileira de Psiquiatria, vol.30 no.2 São Paulo, 2008. Acesso em 30/06/08
http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1516-44462008000200014&script=sci_arttext&lng=pt

BELLONI, M. L. **O que é mídia-educação?** São Paulo: Autores Associados, 2001.

BUCKINGHAM, David. **Crescer na era das mídias eletrônicas.** São Paulo: Loyola, 2007.

COSTA, Alan Queiroz da. **Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa.** São Paulo – Programa de Pós Graduação em Ciências da Motricidade. Pedagogia da Motricidade Humana, Unesp, 2006. (Dissertação)

DOMINGOS, Jailson. **Jogos didáticos e o desenvolvimento do raciocínio geométrico.** Disponível em: <http://www.webartigos.com/articles/8488/1/jogos-didaticos-e-o-desenvolvimento-do-raciocinio-geometrico>, Acesso em: 10/05/09.

FARIA, E.R. de. **Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física**. Escola de Educação Básica da Universidade Federal de Uberlândia - ESEBA/UFU. 2006.

GREENFIELD, P. M. **O desenvolvimento do raciocínio na Era da Eletrônica**: os efeitos da TV, computadores e videogames. São Paulo: Summus, 1996.

GRINSPUN, Mirian P. S. Zippin (org.). **Educação tecnológica**: desafios e perspectivas, 2ª ed. São Paulo: Cortez, 2001.

GROS, B. **Jugando con videojuegos**: educación y entretenimiento. Bilbao: Desclée de Brouwer, 1998.

Haidt, Regina Célia Cazaux. **Curso de didática geral**. São Paulo: Ática, 2003.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KENSKI, V. M. **Palestra proferida no V Simpósio Paulista de Educação Física**, Depto. de Educação Física, UNESP de Rio Claro, 1995.

KISHIMOTO, T M. (org). **O jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

LÉVY, P **A inteligência coletiva**: para uma antropologia do ciberespaço. 2 ed. São Paulo: Loyola. 1998.

MUNGUBA MC et al. **Jogos Eletrônicos**: Apreensão de Estratégias de Aprendizagem, 2003. Acesso em: 30/06/08 http://www.unifor.br/hp/revista_saude/v16/artigo7.pdf

OLIVEIRA, C. G. **Psicomotricidade**: Educação e Reeducação num Enfoque Psicopedagógico. 9. ed. , Petrópolis: Vozes., 1997.

PAPERT, Seymour. **A Máquina das Crianças**: repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Artmed, 2008.

RAMOS, Daniela. **Jogos eletrônicos desejo e juízo moral**. Universidade Federal de Santa Catarina, 2008.

SANTOS, C.L. et al. **Jogos Eletrônicos na Educação: Um Estudo da Proposta dos jogos Estratégicos**. São Cristovão. 2006. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/RevistaDigital>; 2008. Acesso em 20\08\2008.

SOLER, Reinaldo. **110 jogos Cooperativos com balões voando com os sonhos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2009.

TAVARES, M. T. de S. **Jogos Eletrônicos** : educação e mídia. In: Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação: cons... Disponível em <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario2/index2.htm>>. Acesso em: 30/06/2008.

VALE, Ana Maria do. **Educação popular na escola pública**, 3ª ed. São Paulo: Cortez, 2001.

VALENTE, J.A. org. (1991) **Liberando a Mente**: Computadores na Educação Especial. Gráfica da UNICAMP, Campinas, São Paulo.