

EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UM OLHAR SOBRE OS JOGOS ELETRÔNICOS

Guilherme Carvalho Franco Da Silveira

Mestre em Educação/FaE-UFMG

Professor do curso de Licenciatura em Educação Física do Instituto Superior de Educação

Anísio Teixeira (ISEAT)

Livia Maria Zahra Barud Torres

Licenciada em Educação Física/ISEAT

RESUMO

Este trabalho apresenta um estudo sobre os jogos eletrônicos na Educação Física escolar. Professores e alunos de duas escolas públicas e de duas particulares de Belo Horizonte responderam a um questionário, sendo interrogados sobre o (não) lugar e o significado dos jogos eletrônicos em suas vidas e na prática pedagógica dessa disciplina. Os resultados indicam a necessidade de as escolas pesquisadas refletirem sobre a seleção dos jogos eletrônicos como conteúdo, oferecendo possibilidades de educar os jovens para a cultura eletrônica que, como outras formas culturais, interfere na capacidade dos sujeitos de perceber a realidade.

RESUMEN

Este trabajo presenta un estudio acerca de los juegos electronicos en la Educacion Física escolar. Profesores y estudiantes de dos escuelas públicas e dos privadas de Belo Horizonte respondieron a un cuestionario, sendo interrogados sobre el (no) lugar e el significado de los juegos electronicos en sus vidas e en la práctica pedagógica de la Educacion Física. Los resultados indican la necesidad de las escuelas pesquisadas reflexionaren sobre la seleccion de los juegos electronicos como contenido, ofreciendo posibilidades de educar para la cultura electronica que, como otras formas culturales, modifica la capacidad de los sujetos de percibir la realidad.

ABSTRACT

This text presents a study on electronic games in physical education. Teachers and students of two public and two private schools answered to a questionnaire, being interrogated about the (non) presence and the meaning of electronic games in their lives and in physical education classes. Results suggest the need for the schools to consider the selection of electronic games as a learning content, in order to offer possibilities of educating young people for electronic culture which, just like other cultural forms, influences the way people understand reality.

INTRODUÇÃO

A cultura lúdica, entendida como uma estrutura constituída de costumes lúdicos, de brincadeiras e de jogos conhecidos e disponíveis, individuais, tradicionais ou universais, além de geracionais (BROUGERE, 1994), vem se constituindo como um dos conteúdos da Educação Física escolar desde o início do século XX. Entretanto, uma das formas atuais de expressão dos jogos e brincadeiras características de nossa sociedade eletrônica e midática, inseridos de forma significativa na vida de um número cada vez maior de adolescentes e

jovens, ainda não se tornou tema habitual das propostas de ensino dessa disciplina: os jogos eletrônicos.

Interessa-nos, assim, nesse momento uma parcela daquilo que alguns alunos não têm tido oportunidade de aprender “porque certas matérias não foram incluídas no currículo – aquilo que foi chamado por Eisner de ‘currículo vazio’ ” (McCUTCHEON apud CHERRYHOLMES, 1993: 145). A curiosidade a respeito desse ‘vazio’, dessa não seleção dos jogos eletrônicos como conteúdo de ensino da Educação Física escolar, foi o que motivou a pesquisa que originou este trabalho.

Como alerta Brougere (2000), analisando o brinquedo no contexto da sociedade contemporânea,

Quer a lamentemos, quer nos resignemos ou a aceitemos com entusiasmo, a mídia desempenha nas sociedades ocidentais um papel considerável, tanto entre os adultos quanto entre as crianças

Pensando tanto a negação quanto a aceitação incondicional como riscos a uma apropriação crítica dos modos de ser atuais, concordamos com Feres Neto (apud COSTA e BETTI, 2006), que aponta que um caminho interessante para a Educação Física é a incorporação, nas aulas, de possibilidades de interação com as diversas mídias eletrônicas e, então, a construção de um olhar crítico e sensível sobre esse elemento da cultura.

Assim, nos propomos, neste artigo, a refletir sobre os jogos eletrônicos na Educação Física escolar, em diálogo com os resultados de uma pesquisa de campo realizada pelos autores com professores e alunos dessa disciplina em quatro escolas da região metropolitana de Belo Horizonte.

CULTURA ELETRÔNICA, JOGOS ELETRÔNICOS E EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Podemos compreender a cultura eletrônica como técnicas imaginadas, fabricadas pelo homem e que participam na constituição da humanidade atual, à qual não se pode atribuir apenas um sentido único, sempre instrumental, uma vez que diferentes idéias, projetos sociais, interesses e estratégias de poder tensionam o seu uso (LEVY, 2001).

Vivemos numa sociedade em que o acesso à mídia eletrônica (televisão, celulares, computadores, *videogames*, internet, etc.) e, em especial, aos jogos eletrônicos, tem crescido vertiginosamente. Estes jogos representam não só o que há de mais moderno e inovador em matéria de diversão eletrônica, mas também aparentam ser uma das expressões culturais do processo de mundialização.

Os jogos eletrônicos são um dos objetos mais consumidos no mundo inteiro, ultrapassando 2,8 milhões de produtos comercializados apenas em nosso país (MENDES, 2005). Segundo Costa e Betti (2006), pelo menos três milhões de brasileiros frequentam atualmente as *Lan Houses*, espaços em que se jogam games conectados à internet. Além desses equipamentos e espaços de jogo, os celulares, hoje acessíveis a uma parte significativa da sociedade brasileira¹, também se configuram como instrumento de jogo eletrônico que amplia o número de pessoas em contato com tal elemento da cultura contemporânea.

Como afirma Brougere (2004, p.14), o brinquedo tanto se apropria das transformações do mundo como nos permite ter acesso a elas e é mais do que um objeto, é

¹ Dados revelam que praticamente um a cada dois brasileiros possui aparelho celular, já que a densidade atingiu a marca de 49,6 celulares para cada 100 habitantes (IDG Now, 2007)

“um sistema de significados e práticas, produzidos não só por aqueles que o difundem, como por aqueles que o utilizam, quer se trate de presentear ou de brincar”.

Os jogos eletrônicos são atacados pelo discurso do senso comum por serem violentos, anti-pedagógicos, viciantes e por não incorporarem um olhar educativo sobre o mundo. Por outro lado, alguns autores apontam que os *games* podem se constituir em espaços de aprendizagem e ressignificação de desejos, sem necessariamente levar os jogadores a comportamentos e atitudes hediondas e socialmente inaceitáveis (ALVES, 2004). Assim como os brinquedos de guerra não parecem ter qualquer incidência sobre a maneira de perceber a guerra ou sobre a expressão da agressividade (WEGENER-SPOHRING apud BROUGERE, 2000), é preciso superar essa interpretação simplista de que os jogos eletrônicos são necessariamente um mal social.

Como afirmam Kruger e Cruz (2001, p. 15),

muito ainda precisa ser estudado na relação da criança com o videogame. Existem uma série de aspectos que precisam ser analisados detalhadamente, como os psicológicos, os educativos e os fatores da comunicação. Também é preciso que haja menos preconceito em relação aos games por parte de pais, educadores e pesquisadores. Muitas críticas negativas dos jogos afirmam a questão da manipulação, imperialismo e globalização. Entretanto, algumas delas são baseadas no senso comum, sem apresentar argumentos sólidos ou mesmo de levantamentos empíricos.

Entendemos a Educação Física como um componente curricular, isto é, um elemento da organização curricular que traz uma seleção de conhecimentos que, organizados e sistematizados, devem proporcionar uma reflexão acerca de uma dimensão da cultura, contribuindo com a formação cultural do aluno (CAPARROZ, 2001), que não pode deixar de tratar dos jogos eletrônicos, que são uma parcela significativa da cultura lúdica, e um componente significativo da sociedade midiática e informática na qual nos inserimos hoje.

O QUE PENSAM ADOLESCENTES E PROFESSORES SOBRE OS JOGOS ELETRÔNICOS NA ESCOLA

Foi realizada uma pesquisa de campo qualitativa, exploratória, aplicando-se um questionário aberto como instrumento de coleta de dados, em quatro escolas (duas estaduais e duas particulares) na região da Pampulha, na cidade de Belo Horizonte, com o objetivo de investigar as representações de alunos e professores de Educação Física sobre os jogos eletrônicos como conteúdo dessa disciplina.

Participaram deste estudo 40 adolescentes, 20 do sexo masculino e 20 do sexo feminino, com idades entre 11 e 17 anos, sendo 10 por escola (pelo menos um menino e uma menina de cada série de 5^a a 8^a) e 4 professores, um de cada escola, sendo dois do sexo masculino e dois do sexo feminino, com idade entre 21 e 47 anos. Os sujeitos de cada escola foram escolhidos de forma aleatória e tiveram o tempo de trinta minutos para preencher livremente às respostas do questionário conforme sua percepção pessoal sobre o tema abordado.

OS ADOLESCENTES E OS JOGOS ELETRÔNICOS

Todos os alunos responderam que tinham acesso aos jogos eletrônicos em seu cotidiano e que se interessavam por eles, seja em computadores, videogames, game boy ou celulares. Apenas 10% não possuíam computador em casa, mas tinham contato com esses

jogos em casa de amigos e parentes ou em *lan houses*.² Independentemente da escola do entrevistado ser pública ou particular, as respostas foram semelhantes, nos mostrando que a imensa maioria dos alunos das escolas pesquisadas tem um acesso significativo às mídias eletrônicas, sendo os jogos eletrônicos como um elemento em potencial de suas vidas.

Quanto ao tempo por dia/semana que os alunos dedicam a esses jogos, as respostas indicam, apesar das variações em relação à quantidade (“Quando não tenho que estudar e fazer para-casa”, “Nos fins de semana”, “Por dia, 6 horas”, “3 a 4 horas por dia, tirando sábado e domingo, que é o dia todo”, entre outros depoimentos), um envolvimento significativo da maioria dos sujeitos com os jogos eletrônicos. Todos os alunos responderam que tem interesse nesses jogos, mesmo nem sempre tendo acesso em casa. É interessante notar que alguns entrevistados fizeram questão de explicar em detalhes o tipo de jogo (estratégia, corrida, luta, esportes, etc), e de mídia com que se envolvem parecendo ter tido prazer em apresentar seus hábitos de jogos.

A abordagem pedagógica dos jogos eletrônicos, como conteúdo de ensino ou recurso didático, entretanto, não foi citada por qualquer dos sujeitos. As escolas pesquisadas parecem repudiar as novas mídias eletrônicas apropriadas pelos adolescentes. Os alunos afirmaram que nunca tiveram este tema tratado na escola. Respostas muito interessantes surgiram, indicando que as escolas pesquisadas até agora tem desenvolvido apenas uma atitude normativa, de controle em relação aos jogos eletrônicos no ambiente escolar.

[...] não deixam a gente usar, sempre que nos pegam com algum jogo ou celular e outros eles pegam da gente.

Não, eles não são permitidos, pois na maioria das vezes os alunos que os utilizam, os utilizam na hora errada.

A discrepância entre o contato cotidiano dos alunos com os jogos eletrônicos e a negação desses jogos como conteúdo da escola e das aulas de educação física nos remete a uma reflexão interessante de Juana Maria Sacho (1998, p. 440) sobre a tecnofobia na educação:

[...] alguns teóricos e práticos da educação, à maneira de novos Molières, propõem ‘defender’ os alunos dos perigos das novas tecnologias. Esta opção não costuma notar que, sem a possibilidade de decidir sobre os avanços e aplicações em todos os níveis da vida cotidiana, o desconhecimento dos aspectos técnicos, políticos, econômicos e éticos destas tecnologias pode impedir que os alunos desenvolvam a sua própria posição informada diante delas e o joguem em uma ignorância perigosa sobre o seu próprio mundo.

Parece-nos que alguns setores da sociedade em geral e do mundo escolar em particular ainda pensam a cultura eletrônica e os jogos eletrônicos segundo a metáfora do “impacto das novas tecnologias da informação sobre a sociedade e a cultura” (LEVY, 2001, p. 21), como algo que vem de fora, que não faz parte de nossa sociedade e que, portanto, pode ser deixado de fora da cultura escolar.

Com relação à aula de educação física, os alunos reafirmaram a negação da presença aos jogos eletrônicos, mas vários deles indicaram ter expectativas de que o

² É importante ressaltar que a amostra da pesquisa não representa o perfil da população brasileira. Segundo dados divulgados pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), o principal impedimento ao acesso à internet apontado pelos entrevistados é justamente a impossibilidade de acesso ao computador, seja ele em telecentros públicos, organizações não-governamentais, no trabalho ou acesso privado nas residências, argumento mencionado por 37,2% dos entrevistados. Entre os estudantes, o percentual dos que deixam de usar a internet para realizar trabalhos escolares por falta de computador passa de 50%.

professor da disciplina organizasse o conhecimento com os jogos eletrônicos. Os próprios alunos sugerem que os jogos eletrônicos podem se tornar um interessante objeto de estudo ou recurso didático.

Seria bom se fizessem parte das aulas, elas seriam mais divertidas.

Eles [os professores] poderiam deixar a gente trazer de casa e quem não tivesse poderia pegar emprestado para também ter acesso.

Eles poderiam pegar a idéia nos jogos para que todos pudessem praticar algo diferente nas aulas.

Ah, jogos eletrônicos de futebol para podermos aprender melhor jogar.

O professor devia aplicar esses jogos para quem não quis esse praticar atividade física.

Através de jogos virtuais e on line como o xadrez, outros, técnicas de jogos.

O professor poderia mostrar os jogos que ele ensina em um computador, assim seria mais fácil.

Grande parte dos adolescentes percebe os jogos eletrônicos como uma possibilidade para a aula e propôs idéias que poderiam ser aproveitadas. Entretanto, alguns deles divergem desta idéia, provavelmente ancorados na idéia de que aula de Educação Física é sinônimo de atividade física, e não uma área de conhecimento:

Bem, na minha opinião é: educação física são um tipo variado de exercícios e não um jogo que sabe ficar sentado. Assim acho que a maioria da sala ficaria, porque o nosso corpo merece um exercício físico.

Eu não acho importante que eles façam parte da educação física.

Acho que não, por que não seria educação física.

A aula de educação física não é jogo eletrônico.

Alguns alunos das escolas pesquisadas ainda acreditam que a educação física se faz apenas a partir dos movimentos corporais e do exercício físico e talvez por isso não apoiem a presença dos jogos eletrônicos. Tal representação de Educação Física apenas como prática corporal também apareceu numa pesquisa realizada por Batista e Betti (2005), em que a maior parte das crianças investigadas respondeu, num questionário, que não gostaria de ver vídeos nas aulas.

É curioso notar, porém, que, nessa mesma pesquisa, percebeu-se, na prática pedagógica concreta, uma atitude de interesse nas aulas de vídeo, contrária ao discurso, fazendo os autores afirmarem que as crianças gostariam de assistir mais vídeos nas aulas, além de perceberem que os alunos haviam aprendido com o vídeo assistido. Assim como Batista e Betti (2005, p. 146), acreditamos que

É hora de a educação física escolar dar um passo de maior qualidade em sua prática pedagógica, oferecendo aos alunos oportunidades de contato com outras linguagens e outras formas de cultura, associando-as com as 'velhas' e 'novas' práticas da cultura corporal de movimento e trabalhando o conhecimento daquela forma de cultura também pelo compreender, sentir e relacionar-se. É preciso, enfim, superar o velho chavão da aula prática.

Assim, acreditamos que, mesmo aqueles alunos de nossa pesquisa que no questionário responderam negativamente à inclusão dos jogos eletrônicos no cotidiano das aulas de Educação Física poderiam ser convencidos, pela prática pedagógica, da necessidade de refletir sobre essa dimensão da cultura lúdica, e da importância de mudarem sua visão dessa disciplina como meramente propiciadora de práticas.

OS PROFESSORES E OS JOGOS ELETRÔNICOS

Dos professores que responderam ao questionário, três afirmaram que tem contato com os jogos eletrônicos, por mais de duas horas semanais, em casa. Quando questionados sobre como eles viam os jogos e como se colocavam perante eles, as respostas expressaram uma visão positiva dessa atividade, como

um instrumento de desenvolvimento cognitivo. Desde que usado de forma equilibrada e também uma atividade de lazer e lúdica.

uma nova tecnologia que deve ser estudada para ser aproveitada como meio didático nas escolas, mas também como um momento de ludicidade e lazer não só para as crianças e jovens, mas também para os adultos, como forma de descanso.

Três dos professores afirmaram acreditar que seus alunos se utilizam desses jogos em suas brincadeiras extra-escolares, além de apontar que seus alunos trazem estas experiências com jogos eletrônicos para dentro não só das suas aulas como também da escola. Nas palavras de um dos professores pesquisados, “este tipo de comunicação está presente em todos os momentos da vida de nossos alunos e também das nossas, em caixas eletrônicos, internet, shopping, etc., então com certeza estaria presente nas brincadeiras de nossos alunos”.

Os quatro professores consideram que os jogos eletrônicos deveriam ser conteúdos das aulas de educação física, porém dois destes asseveram que um sistema de monitoria, ou seja, um acompanhamento de perto pelo professor seria muito importante. Outro entende que seria mais uma ferramenta didática a ser usada nas aulas de Educação Física. Eles possuem idéias diferenciadas de como se apropriarem dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, porém, devemos destacar que essa preocupação com a abordagem dos jogos eletrônicos não se vê na realidade de suas aulas, pois os mesmos afirmaram (e 100% dos alunos entrevistados enfatizaram) nunca ter trabalhado tal conteúdo em suas aulas., apesar de um deles já haver pensado ensiná-lo, mas não ter sido apoiado pela escola.

Afirmando que todo professor se apropria de alguma tecnologia³ em suas aulas, Sancho (1998) considera que professores dispostos a utilizar e considerar apenas tecnologias (sejam elas artificiais, simbólicas ou organizadas) que já conhecem e com as quais se sentem minimamente seguros, deixando de lado aquelas produzidas e utilizadas na contemporaneidade, estão dificultando aos seus alunos a compreensão da cultura do seu tempo e prejudicando o desenvolvimento de um olhar crítico sobre elas.

O contato com o jogo eletrônico que tem o professor e a diferença entre sua vida e seu trabalho no que se refere a este tipo de jogo sugerem uma contradição, também destacada por Sancho (1998, p. 23) ao refletir sobre

Pessoas que sustentam apaixonadas discussões sobre os perigos da informática, mas usam todos os aparelhos (do carro ao telefone, passando pelos eletrodomésticos) que possam tornar a sua vida mais confortável, sem se perguntar como tais tecnologias modelam suas vidas, nem os custos sociais e ecológicos que sustentam o seu conforto.

Compreendemos ser um direito dos alunos ter acesso a um conhecimento organizado e sistematizado sobre os jogos eletrônicos, possibilitando-lhes construir um olhar crítico sobre as novas tecnologias, suas implicações e repercussões sobre a vida social.

³ Sancho (1998) define três tipos de tecnologia: a) instrumental (utensílios, aparelhos, ferramentas, técnicas, etc); b) simbólicas (linguagem, escrita, sistemas de representação icônica e simbólica, etc) e c) organizadoras (gestão da atividade, das relações humanas, técnicas e mercado, etc.), procurando desmistificar a idéia de que somente as máquinas e os instrumentos de invenção mais recente é que sejam tecnologia.

JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: OBJETO DE ESTUDO E RECURSO DIDÁTICO

A reflexão sobre os jogos eletrônicos na Educação Física escolar faz parte de uma discussão maior que diz respeito ao ensino e ao uso de diferentes linguagens no cotidiano dessa disciplina. Concordamos com Costa e Betti (2006) que afirmam que a Educação Física deve se apropriar de diversas formas de vivências, fazendo oscilar os processos de virtualização e atualização⁴ dos jogos/esportes (e de outras práticas corporais como a dança, a ginástica, a luta), e tendo a atualização, a realização corporal do que é apenas vivência eletrônica como um princípio norteador.

Assistir, praticar, jogar video games, falar sobre os jogos, as aventuras e as lutas dos personagens de desenhos, filmes e jogos eletrônicos, brincar e fantasiar com eles e sobre eles, todas essas experiências são constituintes e constituidoras da cultura lúdica infantil e devem ser apropriadas de modo crítico pela Educação Física na escola, se essa disciplina, por sua vez, quiser *atualizar* a sua prática pedagógica, e não ficar alheia ao seu tempo. (COSTA E BETTI, 2006, p. 176)

Como, então, concretizar a abordagem dos jogos eletrônicos na Educação Física escolar?

A mídia, em geral, e os jogos eletrônicos, em particular, na educação física escolar, podem ser pensados de pelo menos duas maneiras: como objeto de estudo ou como recurso didático para ensinar um outro conteúdo (dança, lutas, esportes, ginástica). Joan Ferres (1998), sem se referir especificamente a qualquer disciplina escolar, nomeia essas possibilidades como pedagogia *dos* meios e pedagogia *com* os meios, defendendo a idéia de que o ensino deveria se interessar por ambas.

Uma pedagogia *dos* jogos eletrônicos é relevante para a compreensão do mundo de hoje. Refletir criticamente sobre os esses jogos torna-se tarefa fundamental da escola uma vez que, como argumenta Lafrance (apud Da Gama, 2005), os jogos digitais são canais de propagação do ideário da cultura de massas, pois as imagens por eles exibidas veiculam produtos, símbolos e marcas dessa cultura, e com isso valores e representações que lhes servem de sustentáculo.

O direito dos jovens a uma reflexão sistematizada sobre essa manifestação da cultura eletrônica deve ser garantido, principalmente se compreendermos os jogos eletrônicos não apenas como uma atividade desinteressada, mas como um objeto da indústria cultural que está carregado de informações e valores interessados. A importância desse aspecto da formação pode ser compreendido pelas palavras de Sacristan e Perez Gomes (2000, p. 25), ao se referirem à sociedade contemporânea, na qual

A escola perdeu o papel hegemônico na transmissão e distribuição da informação. [...] Os fragmentos aparentemente sem conexão e assépticos de informação variada, que a criança recebe por meio dos poderosos e atrativos meios de comunicação, e os efeitos cognitivos de suas experiências e interações sociais com os componentes de seu meio de desenvolvimento, vão criando, de modo sutil e imperceptível para ela, incipientes mas arraigadas concepções ideológicas, que utiliza para explicar e interpretar a realidade cotidiana e para tomar decisões quanto a seu modo de intervir e reagir. A criança chega à escola com um abundante capital de informações e com podeross e acrícticas pré-concepções sobre os diferentes âmbitos da realidade.

⁴ Segundo Levy (1999, p. 15), “o virtual não se opõe ao real mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes”, sendo a atualização a invenção de uma forma a partir do virtual, e a virtualização o movimento inverso da atualização.

Parte das concepções e visões de mundo das crianças e dos adolescentes são, certamente, influenciadas pelas idéias e valores implícita ou explicitamente apresentados pelos jogos eletrônicos com os quais se tem contato, motivo pelo qual a sua seleção como conteúdo torna-se bastante significativa.

Por outro lado, uma pedagogia *com* os jogos eletrônicos se faz imprescindível se considerarmos que as práticas corporais não podem mais ser tratadas apenas como uma atividade realizada num espaço urbano tradicional. Costa e Betti (2006, p. 170), utilizando o esporte como exemplo, tratam dessa questão:

Tal movimento acentuado de virtualização, no entendimento de Feres Neto (2001), levou o esporte para uma 'mutação de identidade', em termo de um processo de *heterogênese*, pois o que chamamos hoje 'esporte' não se esgota em sua prática (atualização), mas abarca outras possibilidades de vivenciá-lo, como a assistência ao espetáculo, o *videogame* e a 'falação'. Feres Neto (2001) ainda destaca que essa heterogênese do esporte tem como suporte um aparato audiovisual e informático, materializado principalmente pela televisão e pelo computador. A expressão desse fenômeno encontra-se já em Betti (1998, 147): "O futebol já não é mais só uma 'pelada' num terreno baldio, é também videogame, jogos em computador, espetáculo da TV".

Os jogos eletrônicos que representam os esportes são tanto um universo de estudo que possui suas próprias regras de funcionamento (que devem ser compreendidas) quanto uma possibilidade lúdica de aprendizagem sobre o universo do esporte⁵. Tal raciocínio para os esportes pode, sem maiores transtornos, ser transferido para o tratamento dos outros temas da Educação Física (jogos, danças, lutas, ginásticas, capoeira), que também aparecem no mundo virtual.

Enfim, entendemos que é urgente a aproximação da Educação Física escolar a essa dimensão da cultura lúdica, de forma que não se negue aos alunos a oportunidade de construir uma compreensão e uma prática críticas sobre a mesma. Parafraseando Batista e Betti (2005), podemos afirmar que a necessidade de educar a população para a cultura eletrônica que, como outras formas culturais, interfere na capacidade dos sujeitos de perceber a realidade, indica que a escola precisa ensinar a refletir sobre os jogos eletrônicos, tornando imperativa sua seleção como conteúdo da Educação Física escolar.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn. *Game over: jogos eletrônicos e violência*. 2004. Tese (Doutorado em Educação). Programa de pós-graduação em educação. Universidade Federal da Bahia, 2004.

CAPARROZ, Francisco Eduardo. *Educação física escolar: política, investigação e intervenção* (Org.). P. 193 – 214. P. 67 – 79. Vol. 1. Vitória, ES:PROTEORIA, 2001.

BAIXAKI. *FIFA 2007 DEMO*. Disponível em: < <http://baixaki.ig.com.br/download/FIFA-2007.htm>>. Acessado em 20 abr 2007.

BATISTA, Sidnei Rodrigues; BETTI, Mauro. A televisão e o ensino da educação física na escola: uma proposta de intervenção. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, Campinas, v. 26, n. 2, p.135-148, janeiro 2005.

⁵ Tome-se, por exemplo, uma das frases de promoção do jogo FIFA 2007: "Tudo é real. O dinheiro, o desenvolvimento das categorias de base, a imprensa e a reação da torcida. Mergulhe completamente no mundo dos dirigentes de futebol. Novidade neste ano - crie seu próprio clube" (BAIXAKI, 2007). A apropriação de um jogo desses como recurso didático para o conhecimento crítico do esporte e para a conscientização sobre uma provável glamourização do esporte no jogo virtual não pode ser negligenciada.

BRENDLER, Adriana. *Majoria da população nunca utilizou internet porque acesso ao computador*. Agência Brasil, 2007 Disponível em: <<http://www.agenciabrasil.gov.br/noticias/2007/03/23/materia.2007-03-23.7650001018/view>>. Acessado em 9 abr 2007.

CHERRYHOLMES, Cleo. Um projeto social para o currículo: perspectivas pós-estruturais. In.: SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). *Teoria educacional crítica em tempos pós-modernos*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1993.

COSTA, Alan Queiroz da; BETTI, Mauro. Mídia e Jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, Campinas, v. 27, n. 2, p.165-178, janeiro 2006.

DA GAMA, Dirceu Ribeiro Nogueira. Ciberatletas, cibercultura e jogos digitais: considerações epistemológicas. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, Campinas, v. 26, n. 2, p.163-177, janeiro 2005.

DAÓLIO, Jocimar. *Da cultura do corpo*. Campinas: Papyrus, 1995.

FERRÉS, Joan. Pedagogia dos meios audiovisuais e pedagoga com os meios audiovisuais. In.: SANCHO, Juana Maria (Org.). *Para uma tecnologia educacional*. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

KRUGER, Fernando Luiz ; CRUZ, Dulce Márcia . Os Jogos Eletrônicos de Simulação e a Criança. In: XXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2001, Campo Grande, *Anais ...* Disponível em: <<http://repositorio.portcom.intercom.org.br/bitstream/1904/4711/1/NP8KRUGER.pdf>>. Acesso em 9 abr. 2007.

LEVY, Pierre. *O que é o virtual?*. São Paulo: Editora 34, 1999.

_____. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 2001.

MENDES, Cláudio Lúcio. Como os jogos eletrônicos educam? *Presença Pedagógica*, VII, n.62, p18-25, mar/abr. 2005.

REDAÇÃO. *Brasil aproxima-se de ter um celular para cada dois habitantes*. IDG Now, 2007. Disponível em: <http://idgnow.uol.com.br/telecom/2006/06/19/idgnoticia.2006-06-19.5681173442/IDGNoticia_view>. Acessado em 9 abr. 2007.

PÉREZ GÓMEZ, A. I. As funções sociais da escola: da reprodução à reconstrução crítica do conhecimento e da experiência. In: SACRISTÁN, J.; PÉREZ GÓMEZ, A. I. *Compreender e transformar o ensino*. 4. ed. Porto Alegre: ArtMed, 2000.

SANCHO, Juana Maria. A tecnologia: um modo de transformar o mundo carregado de ambivalência. In.: SANCHO, Juana Maria (Org.). *Para uma tecnologia educacional*. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

GUILHERME CARVALHO FRANCO DA SILVEIRA

Rua Palmira 88/201 – Serra – Belo Horizonte/MG – CEP 30220-110
guilhermecfs@oi.com.br

LIVIA MARIA ZAHRA BARUD TORRES

Rua Boa Ventura, 978, Aeroporto - Belo Horizonte/MG – CEP 31270-020
barudtorres@yahoo.com.br