REZENDE, J.C.G.; GORLA, J.I.; ARAÚJO, ROSA, A.P.; NISIO, J.D. Atividades Lúdicas: sua importância na alfabetização. Curitiba: Juruá, 2002.

SABOYA, B. Bases psicomotoras: aspectos neuropsicomotores e relacionais no primeiro ano de vida. Rio de Janeiro: Trainel, 1995.

VAYER, P. A criança diante do mundo. Porto Alegre: Artes Médicas, 1986.

Fonte: https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/psicomotricidade-infantil-a-arte-de-brincar-e-aprender-atraves-do-ludico © Psicologado.com

JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA

MILEIDE CLAUDIA FERNANDES PEREIRA

RESUMO

É fato que os jogos eletrônicos fazem parte da cultura dos jovens, porém há uma não apropriação dessa ferramenta por parte da educação física escolar. O objetivo do presente artigo é abordar como o jogo eletrônico reproduz ações controladas pelo jogador em um ambiente virtual que propicia ao mesmo resolver situações impostas pelos consoles, com movimentos executados pelo personagem como: se locomover, pular, agachar, manipular além de conduzi- los ao entendimento de regras e contextualizar a vivência do jogo. O que indaga nessa perspectiva é se: “Os jogos eletrônicos estimulam a aprendizagem na educação física escolar?” Os conceitos utilizados para esta pesquisa parte de levantamento de dados e bibliografias que já abordaram o tema jogos na educação. O trabalho propõe integrar os jogos eletrônicos muito conhecidos pelas crianças como uma estratégia de aprendizagem capaz de trazer benefícios para a educação física escolar, estudando o comportamento dos alunos nas aulas reais após ter experiências com os jogos virtuais.

Palavra-chave: Jogos eletrônicos; Educação Física; Aprendizagem; Mídia.

ABSTRACT

It is a fact that electronic games are part of the culture of young people, but there is a lack of appropriation of this tool by physical education at school. The purpose of this article is to address how the electronic game reproduces actions controlled by the player in a virtual environment that allows them to solve situations imposed by the consoles, with movements performed by the character such as: moving, jumping, crouching, manipulating and driving them understanding rules and contextualizing the experience of the game. What asks from this perspective is whether: "Do electronic games encourage learning in physical education at school?" The concepts used for this research are based on data collection and bibliographies that have already addressed the theme of games in education. The work proposes to integrate electronic games well known by children as a learning strategy capable of bringing benefits to school physical education, studying the behavior of students in real classes after having experiences with virtual games.

Keyword: Electronic games; PE; Learning; Media.

INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos desde suas primeiras produções até os dias de hoje se mostraram participante na vida de adultos e crianças, principalmente nas últimas três décadas (FERES NETO, 2001).

O que podemos observar é que; muitos desses jogos estão sendo vivenciado em circunstâncias reais, como Rodrigues Jr e Sales (2012) aponta as habilidades desenvolvidas pelo jogador na simulação virtual, experienciadas em diversos jogos do gênero, trabalhando técnicas de raciocínio rápido, precisão e coordenação motora, semelhante as práticas na educação física escolar.

Analisando os jogos de estafetas que segundo os fundamentos pedagógicos para o programa segundo tempo (2008) descreve como um jogo em que crianças se locomovem de um ponto para outro, em muitos casos transpassando e desviando de objetos e apontado o uso frequente desta atividade na educação física. Observando essa atividade podemos comparar com um dos jogos eletrônicos de grande fama, o jogo Mario Bros em que o personagem percorrer vários ambientes

passando por obstáculos em busca do seu objetivo.

Atentando-nos para essas similaridades partimos para outro contexto relacionado à área da educação física, se a mesma está preparada para integrar a linguagem dos jogos eletrônicos dentro da disciplina.

Para isso recorremos a história em que menciona as características da educação física no Brasil, foram moldadas a partir das influências de movimentos sociais fixando seus conceitos como as fases higienista-eugenista apontado por Castellani Filho, (2000), e o período militarista citado por Guiraldelli Jr, (1988). que relata a introdução da ginástica e o método calestênico e também as praticas esportivas adotadas durante o período militar entre 1964 e 1985.

A busca em romper com os conceitos mecanicista e esportivo nos afirma a preocupação da educação física em formar cidadãos críticos, fundamentado em uma visão sociocultural (DAOLIO, 2004).

Apesar das tentativas de rompimento com os modelos desportista e mecanicista na educação física não houve mudanças, pois como cita Betti (1998) a educação física e a prática esportiva se tornaram coisas distintas, porém a educação física ainda se encontra influenciada pela prática esportiva.

Atualmente a proposta da educação física escolar não se baseia somente na prática esportiva na escola como afirma Darido e Rangel, (2005) apontando outros temas como: os jogos, dança, ginástica e luta pertencente à cultura corporal, com propósitos de preparar o aluno, para o reconhecimento do corpo e desenvolver uma vivência sociocultural com os demais alunos.

A partir dessa evolução presenciamos o surgimento dos *nativos digitais, título dado por Marc Prensky (2001) a aqueles que nasceram dentro dessa transformação. Inserido neste meio percebe-se o grande envolvimento dos jogos eletrônicos na vida desses nativos, pois não é preciso ir muito à frente para encontrarmos crianças ou adolescentes que não tenham vivenciado esse tipo de jogo ou até mesmo se envolvido em discussões sobre o assunto apresentado por diferentes abordagens pelos adultos, instituições, meios de comunicação, entre outros.

A consolidação dos jogos eletrônicos se firma cada vez mais e com os avanços tecnológicos, como citado no começo, houve uma desvinculação dos mesmos, o que antes era uma particularidade do videogame e máquinas de fliperamas, passa a ser disponibilizado em computadores, celulares, tablets e a internet, intensificando uma ampla possibilidade de acesso aos jogos. Além disso, houve um aumento no poder de compra da sociedade, contribuindo para a aquisição desses aparelhos.

O não uso dos jogos eletrônicos na educação física escolar chama a atenção, quando comparadas as características similares entre os jogos virtuais e as atividades desenvolvidas nas aulas da educação física escolar, pois Feres Neto (2001), relata em seu trabalho a criação do primeiro jogo virtual, idealizado por Willy Higinbotham em 1958, um rústico jogo eletrônico de tênis, porém percebível a possibilidades de tornar uma modalidade esportiva real, para uma vivência virtual. Esse fenômeno é esclarecido por Lévy (1996), que explica o processo de virtualização que seria a partir da transformação do real para o virtual. O autor mostra como exemplo a rotina de uma empresa que desenvolve seu trabalho, utilizando objetos em um espaço físico. Se esses serviços passassem a ser prestados por uma rede de comunicação seria dispensado a presença física e o trabalho seria desenvolvido de forma virtual.

Apesar de ter um contato visual, mental e manipulativo o jogador movimenta seu personagem que reproduz movimentos iguais às pessoas em jogos reais, além disso, esse mesmo jogador se disponibiliza a seguir as regras, participar de situações desafiadoras estabelecidas pela máquina, exigindo superações para que se tenha êxito, não diferente dos jogos e brincadeiras trabalhadas nas práticas de educação física. (RODRIGUES JR E SALES, 2012)

Por meio desta percepção podemos ver a possibilidade dos jogos eletrônicos propiciar diferentes vivências na educação física, como aponta Costa (2006) da importância do processo de virtualização e atualização do jogo e que para isso há uma necessidade de “atualizar”, tornar o que é vivenciado nos jogos eletrônicos em experiências corporais reais. Podendo assim, agregar conhecimentos prévios apresentados nos jogos virtuais, despertando na criança o interesse pela prática dos jogos em ambientes reais.

Situando em outras observações não podemos ignorar sobre os perigos alertados por Waldemar Setzer (2005) para as consequências prejudiciais que envolvem as práticas dos jogos eletrônicos nas limitações dos movi-

mentos motores, na violência contida nesses jogos e na automatização do pensar, diferente do jogo de xadrez em que o raciocínio vem antes do agir, esse pensar não seria possível nos jogos eletrônicos, pois resultaria em atrasos e posteriormente na perda de pontos. Em contrapartida Feres Neto (2001) cita que deve se levar em consideração os diversos jogos eletrônicos existentes e indica a importância do educador na escolha e formas que esses jogos serão trabalhados de forma real.

A partir dos levantamentos desses conhecimentos, esse artigo direcionou-se a analisar "Os jogos eletrônicos como estratégia de estimulo para a aprendizagem na educação física escolar".

1. CARACTERIZAÇÃO DA EDUCAÇÃO FÍSICA

Para melhor entendimento do presente artigo é preciso esclarecer como a educação física se configurou com o passar do tempo na vida escolar, para podermos adentrar em um ambiente familiarizado, que nos conduz por um caminho sem estranhezas.

A educação física escolar no Brasil, em sua história, passou por fases como higienista- eugenista mencionados por Castellani Filho (2000), em que é atribuída a educação física a tarefa de desenvolvimento da saúde física e intelectual do indivíduo para que os tornem livres de doenças.

O movimento higienista sede lugar ao ensino militarista, que rondava a educação física desde as primeiras décadas da república, mas ganha força entre 1930 até o fim da segunda guerra mundial e na decadência do estado novo, período de governo de Getúlio Vargas. As influencias militaristas modificam o cenário da educação física, implantando na escola, a ginástica e o método calistênico, modelo importado da Europa, precisamente da Alemanha.

Podemos apontar também outro período em que há um envolvimento dos militares na história da educação física após o golpe militar em 1964, até a metade dos anos 80 em que há uma introdução das atividades desportivas nas escolas, objetivando a submissão do indevido perante as ordens do Estado e a formação de um super-homem propagando a ideia de herói nacional (GUIRALDELLI JR, 1988).

A partir dos anos 80, as grandes mudanças no país e na área acadêmica, profissionais da área vem a necessidade de mudanças na educação física, como Darido e Rangel, (2005) aponta o surgimento de novas abordagens como: Humanista, Fenomenológica, Psicomotricidade, Interacionista-Construtivista, Critico-Superadora entre outras, determinando romper com o modelo mecanicista e esportivo, buscando moldar um indivíduo critico capaz de identificar e experenciar as diversas manifestações do movimento realizado pelo corpo, propiciado pela educação física escolar. Neste mesmo período Daolio (2004) nos afirma que o rompimento busca a finalidade de inserção sociocultural, pois antes o corpo era trabalhado apenas em sua forma orgânica, em atividades como passar tempo ou preparação atlética e não como expressão cultural ou algo incorporado aos fenômenos sociais.

Nesta necessidade de formação de uma educação física na escola com características pedagógicas, Darido (2003) identifica dois tipos de currículos que compõe a formação do professor, um seria o tradicional-esportivo que destaca as disciplinas fundamentadas no desempenho esportivo, dando importância ao saber fazer para ensinar, distinguido a teoria da prática, enquanto a teoria se restringia aos conteúdos aplicados em sala de aula, os exercícios eram realizados em espaços destinados para atividades esportivas, esse currículo estava ligado às instituições particulares. O outro tipo de currículo é o cientifico que tomando força no início da década de 90 avança na produção do conhecimento valorizando a importância de aprender a ensinar, buscando o entendimento no processo de ensino-aprendizagem.

Apesar das tentativas de quebra com os modelos desportista e mecanicista não houve mudanças significativas na educação física, como cita Betti (1998). A separação de percepção do que é a educação física, ao falar que não se faz mais educação física e sim a prática das modalidades esportiva e que a mesma fica apenas para um contexto escolar sendo que ainda neste estado se encontra influenciada por uma vivência esportiva perpetuada até os dias de hoje. O cenário atual das escolas ainda se assimila com o sistema adotado pelos militares nas décadas de 70 e 80, não podemos dizer que há uma ausência de outras práticas da cultura corporal, mas apesar das grandes mudanças que ocorreram durante esse tempo vemos a educação física escolar ser confundida como um fim para a criação de atletas profissionais incitados pelo glamour da mídia citado por Betti (1998) A criação do herói esportista através da mídia, a pratica esportiva realizado

pelo telespectador não seria por prazer, mas sim uma

reprodução do que é apresentado na televisão.

A vivência que o aluno tem em seu dia a dia, que através da mídia acompanha as notícias esportivas centradas no futebol e pratica esse mesmo esporte em suas horas de lazer, se estende para as aluas de educação física, pois a mesma já tem em sua "genética" esse tipo de prática fazendo acontecer o que Darido (2005) alega no surgimento da abordagem recreacionista em que o aluno tem os domínios da aula, o professor fica apenas com a função de marcar o tempo e o resultado do jogo. A autora previne e condena esse tipo de atividade alegando como algo inadequado, pois o "dar a bola" desconsidera todos os procedimentos pedagógicos do professor. Essa prática, acomodada pela educação física incapaz de moldar um indivíduo reflexivos, em muitos casos se tornou algo imaginável fora da disciplina ou até mesmo em dividir os espaço na disciplina com outras atividades como descreve Caetano e Pires (2012), ao comparar as aulas de educação física de 15 anos atrás direcionada para a prática e a resistência dos alunos de hoje, diante de uma proposta reflexiva sobre os conteúdos teóricos inseridos na

matéria por estarem acostumados com os velhos formatos de aula.

Neste mesmo estudo foi identificado que os alunos veem a educação física como uma quebra de rotina teórica experienciada nas demais disciplinas e se sentem incomodados por não praticar o que é de costume. A prática esportiva desejada pelos alunos colocaria as atividades da educação física na mesmice. Barroso e Darido (2009) veem a necessidade da aprendizagem, ir mais além de gestos e movimentos ensinados pelos professores, que o aluno saiba o porquê está realizando, e ter a percepção de valores e atitudes diante de outras práticas, referindo-se a aplicação das dimensões de conteúdos nas aulas.

A disponibilidade do profissional para a construção de uma boa aula é eficiente quando há predisposição do professor e é importante na criação de uma relação entre, aluno e professor.

2. JOGO (TEORIA / CONCEITO)

Ao abordar o tema jogo, podemos partir para as observações comportamentais dos seres vivos em seu dia a dia, pois neste contexto se manifesta e constitui a ação de jogar.

As evidências do jogo na vida humana é apontado por Huizinga (2000), como algo que se inicia antes mesmo da cultura e essas ações se ampliam na vida dos animais, como a brincadeira entre dois cachorrinhos em que desenvolvem a figuração de sentimentos ao fingirem está estarem bravos, além disso estabelecem regras excluindo comportamentos violentos como não morder, dessa forma acontece a brincadeira manifestando a existência do jogo.

Percebemos que naturalmente o jogo está inserido na vida humana ocupando espaços em seu dia a dia, porém não se fragmenta, não está isolado de outras vivências, Brougére (1998) afirma que a existência do jogo depende da integração do indivíduo com a cultura em que ele está inserido e só fará sentido se houver uma compreensão dos seus signos.

Ao analisarmos a cultura das antigas civilizações, em qualquer parte do mundo os jogos se apresentam com as particularidades e signos daquele povo, as vezes poderemos encontrar jogos parecidos que sofreram alguma transformação por decorrência de apropriação por diferentes culturas e na mistura de povos, como cita Darido e Rangel, (2005), dando exemplo da grande quantidade de jogos e brincadeiras existente na cultura brasileira herdada pela união entre portugueses, índios e negros.

Nos dias de hoje o jogo muitas vezes se torna uma fuga do trabalho, passa a ter uma finalidade de diversão ou lazer, Huizinga (2000) descreve o jogo como algo desnecessário para um homem considerado sério, e que o mesmo só recorreria para tal atividade, quando houver necessidade de algo que lhe traga prazer, que o tire das horas do ócio. Neste caso o jogo se caracteriza como uma atividade não-seria que não agrega bens materiais ou lucro para o homem. Então o jogo considerado algo não sério estaria a disposição das crianças pois os mesmos teriam tempo suficiente para vivenciá-los.

Dentro dessa percepção de uma suposta desvalorização do jogo, Kishimoto (1994) reivindica os status negativos relacionados a não seriedade do jogo infantil e o propõe como uma ferramenta educativa na busca de torná-lo importante capaz de acrescentar benefícios para a intelectualidade da criança.

Ao abordar o assunto em uma perspectiva educativa, Darido e Rangel, (2005) vê a importância na inserção dos jogos na educa-

ção física escolar, pois é algo conhecido pelas crianças e pode ser modificado tato a maneira de jogar e os materiais a serem utilizados, introduzir variações e adapta-las de acordo com as limitações e dinâmica das crianças, se tornando uma forma facilitada de aplicação das dimensões de conteúdo, democratizando a prática da educação física fundamentadas nas atividades esportivas valorizando o fazer e o executar.

3. JOGOS ELETRÔNICOS

Atualmente as tecnologias digitais se expandem em todas as esferas da sociedade. A partir dessa evolução Prensky (2001), relata o surgimento de dois grupos de vivencias distintas, em relação às tecnologias. Um desses grupos é denominado como imigrantes digitais, que são aqueles que participaram da era pré-digital e por essa razão tem dificuldades com as novas tecnologias. O outro seguimento são os nativos digitais, título dado àqueles que nasceram dentro dessas transformações e ressalta a facilidade com que esses jovens têm com as tecnologias digitais.

Dentro dessas tecnologias se percebe o grande envolvimento dos nativos com os jogos eletrônicos como cita Carniello, Rodrigues e Moraes (2012) em um estudo sobre o trabalho de Presnke (2010), afirma que nem todos que vivenciam os jogos eletrônicos são nativos digitais, mas todos os nativos digitais de qualquer forma, em algum momento de suas vidas, já tiveram contato com esses jogos e assim como Prensek, acreditam que os jogos eletrônicos sejam uma grande ferramenta de aprendizado para essa nova geração.

Para nos aprofundarmos no assunto sobre os jogos eletrônicos, primeiro vamos compreender a caraterização do virtual, componente que constitui o jogo que abordaremos, seguindo as ideias do filósofo francês Pierre Lévy. Ao descrever o virtual, desmistifica o pressuposto da inexistência do que é denotado como virtual muitos acredita que o virtual não existe, porém o autor afirma que a existência do virtual se concluirá com a atualização, esse processo é explicado pelo exemplo da semente que se tornará uma árvore. Potencialmente a árvore existe na semente, entretanto precisará de tempo para que se atualize desenvolvendo raízes, caule, galho e folhas ou seja se torne uma árvore. Em contrapartida ao virtual, o processo de virtualização seria a transformação do real para o virtual.

Assentando o conceito de virtualização apresentado por Lévy (1996) poderemos encontrar esse processo ao abordamos a história dos jogos eletrônicos descrito em Feres Neto, (2001) em que é relatado a criação do primeiro jogo virtual, idealizado por Willy Higinbotham em 1958. A princípio era só um rústico jogo eletrônico de tênis, porém percebível a possibilidades de tornar uma modalidade esportiva real, para uma vivência virtual. Nos anos seguintes, início da década de 1960, Steve Russell, da sequência a fabricação de jogos criando Spacewar considerado a primeira produção de um game patenteado da história.

Feres Neto, (2001) descreve a evolução gráfica e tecnológica dos jogos eletrônicos que se espalha pelas décadas, alavancado pelo surgimento de grandes empresas como a Atari na década de 1970 e a NES (Nintendo Entertainment System) responsáveis pela criação de jogos com diversos temas, vivenciados até os dias de hoje.

A década de 1990 foi marcada com o surgimento da tecnologia 3D, possibilitando a criação de ambientes tridimensionais, também podemos citar nessa fase o aparecimento de novas tecnologias como os aparelhos de games portáteis, computadores, internet e celulares além de ampliar a prática dos jogo, se percebe a mudança da velha imagem do videogame plugado a uma televisão.

Na primeira década deste milênio a indústria dos games tem sua atenção voltada para os exergames, Santos, et al. (2013), aponta para o grande interesse de crianças adolescentes, apesar deste tipo de jogo existir desde a década de oitenta. Porém nos dias de hoje, à um incremento da tecnologia de escaneamento de movimentos dispensando acessório para executar os movimentos, na qual a interação do jogador com o game acontece a partir de movimentos reais capturados por dispositivos de leitura de movimentos e reproduzidos dentro do jogo.

Essas evolução tecnológica é apontado por Antonio Jr. e Kishimoto, (2012), como um dos fatores que veio popularizar os jogos eletrônicos entre crianças e adolescentes, por ser capaz de desenvolver sensações sinestésicas a partir das relações entre, imagens animadas e sonorizadas, permitindo a interferência do jogador. Toda essa dinâmica entre jogador e game é reforçado por Menezes (2003) ao citar a imersão do indivíduo sobre o ambiente virtual, instigando alto desempenho de concentração e envolvimento, pois o jogo convida o

participante a seguir regras e executar tarefas muitas vezes difíceis de serem cumpridas.

O processo lúdico notório nos jogos eletrônicos em muitos casos é visto apenas como construção de um jogo elaborado com finalidades para diversão e lazer. Para isso Silveira e Torres (2007) citam os grandes envolvimentos dos jovens em relação aos jogos eletrônicos, porém não há uma abordagem de estudo sobre o tema por parte da educação física, diferente de outros jogos e brincadeira que sempre fez parte da disciplina e integram a cultura lúdica.

Mas como introduzir na Educação Física, algo que não está associado a cultura do movimento ou esportiva?

Sobre as atividades predominantes na disciplina, Setzer, (2005) caracteriza a postura física de um jogador em sua vivência com os jogos eletrônicos, em que as imagens animadas em uma tela respondem a comandos executados pelas mãos, através de um controle ou teclado, geralmente esses indivíduos se encontram sentados com a cabeça voltado para uma tela, efetuando movimentos breves e repetitivos com os dedos, sem grandes esforços. Ao comparamos com jogos pertencentes a educação física, Setzer, (2005) relata as aparências gestuais e aspectos de raciocínio do jogos eletrônicos como os jogos de tabuleiros, contudo os jogos eletrônicos e são vistos como algo negativo, diferente dos tabuleiros, pois o mesmo responde a estímulos rápidos, ordenado pelo jogo, não abrindo a possibilidade de pensar, o que ocasionaria no jogador apenas a automatização das ações do raciocínio e movimentos, enquanto que o jogo de xadrez por exemplo, permite um determinado tempo para agir, dando várias escolhas de jogadas, oportunizando o desenvolvimento da criatividade.

Entretanto não podemos anular a natureza dos jogos eletrônicos pertencente ao conjunto dos jogos, pois em várias ocasiões é denominado como tal. Em sua tradução game em inglês, quer dizer jogo, para o jogo que estamos nos referindo sempre é dado o nome de jogos eletrônicos, jogos virtuais, jogos digitais, vídeo games entre outros. Apesar de diferentes denotações o que se percebe, é que: pelo fato de ser um jogo, já concede o direito de se tornar tema abordado na Educação Física pois é mencionado nos Parâmetros Curriculares Brasileiros, desde 1997. O jogo assim como as danças, esportes, lutas, e ginásticas integra a cultura corporal permitindo que a educação física trabalhe com diferentes atividades nas diversas manifestações culturais presente no cotidiano.

Na mesma perspectiva as Orientações Curriculares do Município de São Paulo (2007) reconhece a necessidade da educação física escolar, abordar os assuntos veiculados na mídia, com o intuito de ampliar uma percepção reflexiva sobre os conhecimentos da motricidade, divulgados nos meios de comunicação de massa, reproduzidos pelos chamados grupos desprivilegiados como: o skate, esportes midiáticos, os esportes radicais e incluindo também os videogames.

Os jogos tradicionais em seus diversos estilos é apontado por Rodrigues Jr e Sales (apud, Rosa, 2009) como elemento formador de relações sociais e culturais, não diferente nos dias de hoje, acompanhamos essa relação constituída pelos jogos eletrônicos através da internet, que possibilita a interação de muitos jogadores de qualquer parte do mundo, para isso Costa, (2006) argumenta a afinidade que ocorre em volta desse tipo de jogos entre os jovens, não importa de onde vem ou onde estão "falam a mesma língua" quando o assunto são os jogos de sua preferência.

A aproximação entre os jogos eletrônicos e a educação física pode ser definida em seus aspectos similares. Como nos cita Rodrigues Jr e Sales, (2012) nas habilidades desenvolvidas pelo jogador diante da simulação virtual, explorada em diversos jogos do gênero, em que é preciso estabelecer técnicas de raciocínio rápido, precisão e coordenação motora, semelhante as capacidades trabalhadas em atividades práticas na educação física escolar.

A construção de um ambiente educacional, em que possa ser integrado os jogos eletrônicos, com os demais conteúdo da disciplina, é preciso considerar a importância do professor a esse meio. Carniello, Rodrigues, Moraes (2012) afirmam que os jogos desperta sensações de prazer, possibilitando um aprendizado sem obrigação e sem pressão, nesse aspecto nos deparamos com a existência de um aprendizado sem o professor e desenvolvido fora da escola, sendo contestado pelos autores que sugere a esse forma de adquirir conhecimentos como estratégia de aprendizado dentro do ambiente de ensino. Feres Neto, (2001) cita que deve se levar em consideração os diversos jogos eletrônicos existentes e indica a importância do educador na escolha e formas que esses jogos serão trabalhados de forma Real. Essa nova forma de aprendizado, é evidenciado uma grande diferença no contex-

to cultural entre educandos e educadores,

A relação entre professor e aluno é relatado por Prensky (2010), sobre a forma em que agem os nativos digitais, lembramos que estes são assíduos usuários das novas tecnologias e estão acostumados a receber as informações de forma rápida, executar multitarefas, reunir conteúdos aleatórios, diferente dos imigrantes digitais representados aqui, pelos pais e professores, estão acostumas a receber as informações através de textos acompanhado de imagens e reproduzem o velho sistema de aprendizado em que foram formados e acreditam que pode ser capaz de educar os seus filhos. Diferente do que pensam os imigrantes digitais, Prensky, (2010), argumenta que os jogos eletrônicos seria uma boa ferramenta de aprendizado para impactar os nativos digitais em sua "língua nativa".

Os jogos eletrônicos precisam ser integrados a educação física escolar como propõe Darido e Rangel, (2005), em que a partir das experiências virtuais, no caso os jogos de videogame, os alunos poderão experimentar atividades reflexivas abordando esse tipo de jogo na disciplina, podendo motivar a construção de um jogo pelas crianças, despertando novos aprendizados.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após esse breve estudo sobre os jogos eletrônicos como ferramenta educativa nas aulas de educação física pude conclui que os benefícios são muitos principalmente a aprendizagem que se torna ainda mais significativa. Diante do levantamento bibliográfico puder constatar que os jogos eletrônicos em sala de aula ajudam a aprimorar nos estudantes noções de cooperação e trabalho em equipe, raciocínio lógico, estratégia e também estimula a coordenação motora. O educador físico fazendo uso de jogos e brincadeiras eletrônicas pode criar oportunidades para o desenvolvimento físico, cognitivo e lazer. Como vimos nesse estudo associar o jogo eletrônico a uma proposta na prática o interesse dos alunos será muito maior. Por fim podemos notar que abordar o assunto em uma perspectiva educativa é cada vez mais importância a inserção dos jogos na educação física escolar, pois é algo conhecido pelas crianças e pode ser modificado dato a maneira de jogar e os materiais a serem utilizados, introduzir variações e adapta-las de acordo com as limitações e dinâmica dos estudantes.

5. REFERENCIAS

ANTONIO, Jr W. KISHIMOTO, T. M. Uso de games por crianças: virtualidade e simulação no espaço lúdico. In: Simpósio Internacional de Educação a Distância e Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância., 2013, São Carlos-SP, Anais... São Carlos, (SIED:ENPED--UFSCar), 2013.

BARROSO A. L. R.. DARIDO, S. C. A pedagogia do esporte e as dimensões dos conteúdos: conceitual, procedimental e atitudinal. Maringá, v. 20, n. 2, p. 281-289, 2. trim. 2009

BETTI, M. A Janela de Vidro. Campinas: Papirus, 1998.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais.

Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília : MEC/SEF, 1997.

BROUGÈRE, Gilles - O brincar e suas teorias, São Paulo: Pioneira Educação, 1998. CARNIELLO, L. B. C.; RODRIGUES, B. M. A. G.; MORAES, M. G.A. Relação entre os

nativos digitais, jogos eletrônicos e aprendizagem. In: Simpósio Hipertexto e Tecnologias na

Educação: redes sociais e aprendizagem., 3, 2010, Recife, Anais... Recife , UFP, 2010.

COSTA, Alan Queiroz da, Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa.2006, Dissertação (mestrado em ciências da motricidade) Instituo de Biociências, UNESP, Rio Claro, 2006.

CASTELLANI FILHO, Lino. A educação física no Brasil: a história que não se conta. 5. ed. Campinas: Papirus, 2000.

DAOLIO, J. Educação Física e o Conceito Cultural. Campinas, Autores Associados, 2004.

DARIDO, S. C. Educação Física na escola: questões e reflexões. São Paulo: Guanabara Koogan, 2003.

DARIDO, S. C. A Educação Física na escola e o processo de formação dos não participantes de atividade física. Revista Brasileira de Educação Física e Esportes. São Paulo, v.18, n.1, p.61-80, 2004.