

Título: O JOGO TRADICIONAL E TECNOLÓGICO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Benecta Patricia Fernandes e Fernandes - benectapatricia@yahoo.com.br

Mestranda em Educação Física - Universidade Metodista de Piracicaba

Cinthia Lopes da Silva - cinthiasilva@uol.com.br

Professora do Programa de Pós-Graduação em Educação Física - Universidade Metodista de Piracicaba-São Paulo, Brasil.

Resumo

Este trabalho tem como objetivo identificar e analisar o que se têm discutido nos últimos cinco anos sobre jogos e brincadeiras tradicionais e tecnológicas na escola. A modalidade denominada jogo tradicional infantil, filiada ao folclore, incorpora a mentalidade popular, expressando-se, sobretudo pela oralidade. Ivic e Marjanovic (1986, p.90) apontam hipóteses que justificam o emprego dos jogos tradicionais na educação: "os jogos tradicionais, por estarem no centro da pedagogia do jogo, devem ser preservadas na educação contemporânea". Quanto aos jogos eletrônicos, podemos compreendê-los dentro de uma categoria mais ampla que é o jogo. Assim, muitos elementos que encontramos no jogo tradicional estão presentes no jogo eletrônico, bem como há outras que se diferenciam e caracterizam este tipo de jogo e revelam suas especificidades. 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. O procedimento metodológico da investigação é a pesquisa bibliográfica realizada a partir de levantamento efetuado nos sistemas de bibliotecas da UNICAMP, UNIMEP E USP, em ferramentas acadêmicas disponíveis na Rede Mundial de Computadores e no Banco de Teses da Capes, nos últimos cinco anos. Para a investigação consideramos as seguintes palavras-chave: lazer, educação física escolar, cultura, educação, lúdico, brinquedos e brincadeiras. As análises textual, temática e interpretativa são parte dos procedimentos para a análise e interpretação dos textos. O levantamento bibliográfico se encontra em fase inicial, pelo que podemos identificar até o momento pode-se afirmar que com base nos autores estudados a saber: Huizinga(1980), Kishimoto(2006), Marcellino(2001), Mendes(2005), os jogos tradicionais e eletrônicos apresentam um caráter lúdico cultural infantil e traduzem valores, costumes, formas de pensamento e ensinamento. Desta forma, estes jogos contribuem para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo dos sujeitos envolvidos.

Palavras-chave: Jogo, Educação Física Escolar, Cultura.

Introdução

Ao brincar a criança estabelece relações sociais, afetivas e se desenvolve. Apropria-se do caráter lúdico da brincadeira e se diverte.

Há uma estreita relação entre os jogos tradicionais e tecnológicos e a educação física escolar. É necessário que os conteúdos a serem trabalhados em classes sobre os jogos para as crianças sejam estabelecidos de acordo com as classes e faixa-etária.

Ao estudarmos os jogos tradicionais e os jogos tecnológicos, podemos compreender que eles apresentam características próprias, no entanto, contribuem para uma amplitude do crescimento mental da criança, perpetuam a cultura infantil e desenvolvem formas de convivência social.

Metodologia

O procedimento metodológico da investigação é a pesquisa bibliográfica realizada a partir de levantamento efetuado nos sistemas de bibliotecas da UNICAMP, UNIMEP E USP, em ferramentas acadêmicas disponíveis na Rede Mundial de Computadores e no Banco de Teses da Capes, nos últimos cinco anos. Para a investigação consideramos as seguintes palavras-chave: lazer, educação física escolar, cultura, educação, lúdico, brinquedos e brincadeiras. As análises textual, temática e interpretativa são parte dos procedimentos para a análise e interpretação dos textos. O levantamento bibliográfico se encontra em fase inicial, pelo que podemos identificar até o momento pode-se afirmar que com base nos autores estudados a saber: Huizinga(1980), Kishimoto(2006), Marcellino(2001), Mendes(2005), os jogos tradicionais e eletrônicos apresentam um caráter lúdico cultural infantil e traduzem valores, costumes, formas de pensamento e ensinamento. Desta forma, estes jogos contribuem para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo dos sujeitos envolvidos.

1. O Jogo e as brincadeiras infantis

É muito importante valorizar o momento da brincadeira do educando. O brincar na área da educação proporciona não só um meio real de aprendizagem como permite que os educadores desenvolvam sua percepção e aprendam um pouco mais sobre as crianças e suas necessidades, tornando-se capazes de compreender como elas se encontram em sua aprendizagem e desenvolvimento geral, obtendo o ponto de partida para promover novas aprendizagens de forma cognitiva e afetiva.

Como podemos ver em coletivo de autores (1992), existe uma preocupação com a localização e a identidade da comunidade escolar. A esse respeito, um resgate dos jogos infantis na escola suscitaria esse compromisso.

A aprendizagem através do jogo é aquela adquirida por meio de regras. Já a brincadeira é o ato onde a criança expressa suas emoções, uma mistura de realidade e ficção, um adulto é sempre tomado como exemplo, para expressar o que ela vê e o que vivencia.

O jogo possibilita a criação de ações e regras, que definem quem perde e quem ganha. Ele é construtivo por que pressupõe uma ação do indivíduo sobre a realidade, estimulando a motivação. Já a

brincadeira é a verdadeira ação da criança ao realizar as regras do jogo vivendo mais o lúdico, proporcionando alegria e liberdade.

De acordo com Brougère (1988, p.17), “Os jogos e brinquedos são meios que ajudam a criança a penetrar em sua própria vida tanto quanto na natureza e no universo”.

Os jogos são considerados parte das atividades pedagógicas, por estimular o desenvolvimento. O prazer de brincar é indiscutível, a descoberta de coisas novas, a autoestima e o autorrespeito desenvolvidos durante jogos e brincadeiras infantis são de grande valor, pois ao brincar a criança descobre seus limites, atinge metas e se realiza.

Brougère(1998, p.138) diz que...”o mundo no tempo livre das crianças especialmente de seus jogos, é cheio de sentido e significações, e é simbólico.

A criança, no ato de brincar, transfere ações recheadas de pura imaginação e simbolismo para o mundo real.

Winnicott(1975) nos revela a sua teoria de que o brincar favorece o crescimento da criança, promovendo a sua saúde. E a criança que não brinca pode vir a ter algum problema, prejudicando assim todo o seu desenvolvimento.

Num programa de jogos para as diversas series, é importante que os conteúdos dos mesmos sejam selecionados, considerando a memória lúdica da comunidade em que o aluno vive e oferecendo-lhe ainda o conhecimento dos jogos das diversas regiões brasileiras e de outros países.

Os jogos são considerados parte das atividades pedagógicas, por estimular o desenvolvimento. O prazer de brincar é indiscutível, a descoberta de coisas novas, a auto-estima e o autorrespeito desenvolvidos durante jogos e brincadeiras infantis são de grande valor, pois ao brincar a criança descobre seus limites, atinge metas e se realiza.

Segundo Schwartz (2002, p.60):

“A criança é automotivada para qualquer prática, principalmente a lúdica, sendo que tendem a notar a importância de atividades para o seu desenvolvimento; assim sendo, favorece a procura pelo retorno e pela manutenção de determinadas atividades. A criança não se importa se esta indo bem ou mal em uma atividade, o que importa para ela é saber se esta tendo prazer ou não em determinada atividade”.

O jogo é considerado um espaço possível para a educação. Nesse sentido existem três modos principais de estabelecer relações entre jogo e educação. Em primeiro lugar, trata-se de recreação onde o jogo é o relaxamento indispensável ao esforço em geral, em seguida esforço intelectual e, enfim, muito especialmente, o esforço escolar.

O jogo contribui indiretamente à educação, permitindo ao aluno realizar e ser mais eficiente em seus exercícios e em sua atenção. Em segundo lugar, o interesse que a criança manifesta pelo jogo poder ser utilizada por uma boa causa. É possível dar ao aspecto de jogo a exercícios escolares, é o jogo como

exercício pedagógico. Enfim, o jogo permite ao pedagogo explorar a personalidade infantil e eventualmente adaptar a esta o ensino e a orientação do aluno.

O jogo não é senão uma forma, um continente necessário tendo em vista os interesses espontâneos da criança, porém não tem um valor pedagógico em si mesmo. Tal valor está estritamente ligada ao que passa ou não pelo jogo. Ao pedagogo cabe fornecer um conteúdo, dando-lhe a forma de um jogo, ou selecionar entre os jogos disponíveis da cultura lúdica infantil aqueles cujo conteúdo corresponde a objetivos pedagógicos identificáveis.

O jogo é considerado como meio de expressão das qualidades espontâneas ou culturais da criança. Do ponto de vista do educador, que frequentemente organiza ou incita ao jogo, trata-se de ver as qualidades naturais, a fim de desenvolvê-las ou transforma-las. O jogo proporciona a oportunidade de testar e observar as crianças. O jogo revela sua natureza psicológica real, pois as crianças mostram suas inclinações reais quando jogam, nesse sentido, as crianças serão exercitadas para os jogos que, na verdade apontam a sagacidade e o caráter natural, principalmente entre iguais e semelhantes, onde nada é fingimento, mas onde tudo expõe as tendências naturais.

O jogo não é educativo em si mesmo, é um dado da natureza infantil que deve ser utilizado para aprimorar a eficácia pedagógica do professor. O jogo pode ser usado para permitir um relaxamento necessário cujo objetivo é propiciar um novo esforço intelectual, ou então tornar lúdico um exercício didático, tal como o aprendizado do alfabeto. O educador pode compreender seus alunos, observando seus jogos, ou utilizar, na falta de algo melhor, os jogos coletivos tradicionais para não esquecer a educação do corpo.

A infância é a idade das brincadeiras. Acreditamos que por meio delas a criança satisfaz, em grande parte, seus interesses, necessidades e interesses particulares, sendo um meio privilegiado de inserção da realidade, pois expressa a maneira como reflete, ordena, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo.

É muito importante aprender com alegria, com vontade. Comenta Sneyders (1996, p.36) que “Educar é ir em direção a alegria”. As técnicas lúdicas fazem com que a criança aprenda com prazer, alegria e entretenimento, sendo relevante ressaltar que a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial.

(...) A educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo. (...) (ALMEIDA, 1995, p.11)

Portanto, é essencial a utilização de jogos e brincadeiras no processo pedagógico, pois os conteúdos podem ser ensinados por intermédios de atividades predominantemente lúdicas.

Huizinga (1990) propõe uma definição para o jogo que abrange tanto as competições definitivas como as demais. O jogo é uma atividade de ocupação voluntária, exercidas dentro de certas e determinadas limites de tempo e espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias dotados de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão, de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana.

Na antiguidade, as crianças, tanto quanto os adultos, participavam das mesmas festas, dos mesmos ritos e mesmas brincadeiras. Segundo Áries (1981, p.94), nessa época o trabalho não o ocupava tanto tempo do dia e nem tinha o mesmo valor existencial que lhe atribuímos neste último século. A participação de toda a comunidade, sem discriminação de idade, nos jogos e divertimentos, era um dos principais meios que dispunha a sociedade para estreitar seus laços coletivos e para se sentir unida.

Gradativamente, segundo Áries esses jogos, brincadeiras e divertimentos passam a sofrer uma atitude moral contraditória. Por um lado eram admitidos em reserva pela grande maioria das pessoas, por outro, eram admitidos e recriminados pela Igreja, que os associavam aos prazeres carnais, ao vício e ao azar.

Segundo Vygotsky a brincadeira possui três características: a imaginação, a imitação e a regra. Estas características estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis sejam elas tradicionais, de faz-de-conta, de regras e podem aparecer também no desenho, como atividade lúdica.

A definição do termo “jogo”, “brinquedo” e “brincadeira” nem sempre é clara. Diversos autores (BONTEMPO e HUSSEIN, 1986, BROUGÈRE, 1995, KISHIMOTO 1994 entre outros) apontaram dificuldades existentes em definir tais termos.

O jogo está inserido num sistema de regras, as quais estão presentes independentemente de quem brinca. Estas regras são produzidas a medida em que se desenvolve o jogo e só existem quando aceitas por todos que jogam.

O uso de brinquedos e jogos destinados a criar situações de brincadeiras em sala de aula nem sempre foi aceito. Conforme a visão que o adulto tem da criança e da instituição infantil, o jogo torna-se marginalizado. Se a criança é vista como um ser que deve ser apenas disciplinado para aquisição de conhecimentos em instituições de ensino acadêmico, não se aceita o jogo. Entende-se que, se a escola tem objetos a atingir e o aluno a tarefa de adquirir conhecimentos e habilidades, qualquer atividade por ele realizada na escola visa sempre a um resultado, é uma ação dirigida e orientada para a busca de afinidades pedagógicas.

Alain (1957, p.19) defende o emprego do jogo na escola. Sua justificativa é a de que o jogo favorece o aprendizado pelo erro e estimula a exploração e a solução de problemas. O jogo, por ser livre de pressões e avaliações, cria um clima adequado para a investigação e a busca de soluções. O benefício do jogo está nessa possibilidade de estimular a exploração em busca de respostas, em não constranger quando se erra.

É possível enfatizar que os jogos e brincadeiras passaram por transformações ao longo da história, no entanto, sua importância permanece a mesma. Os jogos e as brincadeiras apresentam uma cultura de uma criança, de um povo e o ato de brincar e divertir-se aparecem como formas biológicas destes seres.

Neste universo o brinquedo torna-se instrumento de aprendizagem e desenvolvimento da criança. Quanto ao jogo, ele é importante também para este desenvolvimento social, educativo, da criança.

Juntamente a este, encontramos a presença do elemento lúdico da cultura, que esta presente no jogo, no brinquedo e na brincadeira,

2. Jogos Tradicionais Infantis

A modalidade denominada jogo tradicional infantil, filiada ao folclore, incorpora a mentalidade popular, expressando-se, sobretudo pela oralidade.

Considerado como parte da cultura popular, o jogo tradicional guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico. Essa cultura não é oficial, desenvolvida especialmente de modo oral, não fica cristalizada. Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo (Ivic, 1986, p.556-64).

Não se conhece a origem desses jogos. Seus criadores são anônimos. Sabe-se apenas, que são provenientes de praticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos. A tradicionalidade e universalidade dos jogos assentam-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e do Oriente brincaram de amarelinha, empinar papagaios, jogar pedrinhas e ate hoje as crianças o fazem quase que da mesma forma. Tais jogos foram transmitidos de geração em geração através de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil.

Por ser elemento folclórico, o jogo tradicional infantil assume as características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade (CASCUDO, 1984, p.4 e SILVA, 1982, p.11-3).

Muitos jogos preservam sua estrutura inicial, outros modificam-se, recebendo novos conteúdos. A força de tais jogos explica-se pelo poder da expressão oral. Enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais tem a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social.

“O jogo tradicional infantil é um tipo de jogo livre, espontâneo, no qual a criança brinca pelo prazer de o fazer. Por pertencer a categoria de experiências transmitidas espontaneamente conforme motivações internas da criança, o jogo tradicional infantil tem um fim em si mesmo e preenche necessidades de jogar da criança. Tais brincadeiras acompanham a dinâmica da vida social permitindo alterações e criações de novos jogos”. (KISHIMOTO, 2002, p.25)

É preciso ressaltar que os jogos tradicionais deixam de ter sua característica básica, a de veicular livremente a cultura infantil, ao priorizar aspectos educativos quando utilizados pela escola. Ao inserir brincadeiras tradicionais no contexto pedagógico, com características distintas de ambientes livres como as ruas, os clubes e o espaço publico em geral, a escola infantil participa do movimento de divulgação de brincadeiras tradicionais mas sua intenção primeira é de auxiliar o desenvolvimento infantil por meio dos jogos.

Ivic e Marjanovic (1986, p.90) apontam pelo menos cinco hipóteses que justificam o emprego dos jogos tradicionais na educação:

1. Os jogos tradicionais, por estarem no centro da pedagogia do jogo, devem ser preservadas na educação contemporânea.

2. O brincar, como componente da cultura de pares, como prática social de crianças de diferentes idades, não pode ser deslocado para um tipo de escolarização em que predomine apenas relações criança-adulto.
3. Jogos tradicionais podem representar um meio de renovação da prática pedagógica nas instituições infantis bem como nas ruas, férias, etc.
4. Os jogos tradicionais são apropriados para preservar a identidade cultural da criança de um determinado país ou imigrante.
5. Ao possibilitar um grande volume de contatos físicos e sociais, os jogos tradicionais infantis compensam a deficiência de crianças residentes em centros urbanos, que oferecem poucas alternativas para tais contatos.

Faria Júnior (1996, p. 59) afirma que: [...] jogos populares infantis, parlendas e brinquedos cantados foram sendo perdidos (ou transformados) nos últimos cinquenta anos possivelmente como consequência dos processos de urbanização e de industrialização.

Todas essas perdas, aliadas à consequente diminuição do contato das crianças com jogos, brincadeiras e brinquedos tradicionais, trazem, em sua substituição, um aumento no consumo de equipamentos de alta tecnologia: videogames, computadores, televisores e brinquedos de controle remoto.

Por outro lado, simultaneamente ao aumento de consumo no universo eletrônico e ao uso da Internet dentro de casa, reduzem-se as atividades de lazer praticado na rua, dos jogos e brincadeiras facilitadores da inter-relação entre os participantes, uma vez que são atividades nascidas do coletivo e nele praticadas.

Segundo Kishimoto (2003) “os jogos tradicionais infantis aparecem de forma mais abundante no cotidiano dos agrupamentos infantis de tempos passados, marcados por um ritmo de vida mais lento.” (p.81). Para a mesma autora, muitos jogos preservam sua estrutura inicial, outros se modificam, recebendo novos conteúdos. O jogo tradicional é aquele transmitido de forma expressiva de uma geração a outra, fora das instituições oficiais, na rua, nos parques, nas praças, e é incorporado pelas crianças de forma espontânea, variando as regras de uma cultura a outra (ou de um grupo a outro).

“Os jogos tradicionais infantis têm qualidades que podem satisfazer de bom grado as necessidades de desenvolvimento das crianças contemporâneas. Seu grande valor está em apresentarem grandes possibilidades para o estímulo de várias atividades nas crianças: físicas, motoras, sensoriais, sociais, afetivas, intelectuais, lingüísticas, etc., tratando de deficiências motoras (jogos com atividade motora); ou da excessiva intelectualização da maior parte das atividades típicas da escola (jogos que envolvem o corpo e os sentidos); ou ajudando a superar o isolamento das nossas crianças de hoje (jogos em grupo)”. (FRIEDMANN, 1996 p. 50).

Marcellino (2002) nos alerta para o desaparecimento das manifestações folclóricas e tradicionais do nosso país, destacando os antigos brinquedos, brincadeiras e jogos infantis que, de acordo com o autor, estão sendo substituídos pela televisão, pelos brinquedos industrializados e pelas inovações da informática.

3-Jogos Tecnológicos Infantis

Quanto aos jogos eletrônicos, podemos compreendê-los dentro de uma categoria mais ampla que é o jogo. Assim, muitos elementos que encontramos no jogo tradicional estão presentes no jogo eletrônico, bem como há outras que se diferenciam e caracterizam este tipo de jogo e revelam suas especificidades.

Cabral (2004) faz referência ao caráter disciplinador dos jogos eletrônicos e os impactos sobre a formação da subjetividade, aspecto relevante na infância. Para a mesma autora, atualmente, são as “crianças que, cada vez mais precocemente, participam e sofrem a realidade social e emocional do mundo adulto, ao mesmo tempo em que substituem o mundo da fantasia criadora pelo mundo do simulacro” (s/p)

A inserção da criança no mundo do jogo eletrônico pode ocorrer concomitantemente com sua inserção nos jogos “tradicionais”, no decorrer do seu processo de desenvolvimento, onde a criança passa a conhecer e lidar com a realidade humana.

Leontiev (2001, p.59), fazendo referência aos jogos “tradicionais” destaca-os como atividade importante nesse processo, pois ultrapassam os estreitos limites da manipulação dos objetos que a cercam, a criança penetra um mundo mais amplo, assimilando-o de forma eficaz. Essas ampliações do mundo também acontecem nos jogos eletrônicos, que podem reproduzir aspectos do mundo real e garantem a possibilidade de interação e manipulação.

As finalidades dos jogos eletrônicos são variadas, como destaca Mendes (2005):

Os jogos eletrônicos são um fenômeno da cultura digital que estão sendo utilizados de variadas formas e nas mais diversas finalidades: no treinamento de habilidades motoras (aprender a dirigir carro, a pilotar avião); na reabilitação de pessoas que sofreram acidentes físicos (em ambos os casos, por meio de simuladores); em treinamento de médicos para realizar diagnósticos e, obviamente, como artefato de entretenimento. (p.52)

Os jogos eletrônicos têm sido constantemente alvo de inúmeras polêmicas e controvérsias veiculadas pela mídia televisiva e impressa, pelo discurso de pais, educadores e até psicólogos que muitas vezes atribuem aos games à causa de comportamentos violentos, alienantes e viciantes. Para Turkle (1989, p.58):

O protesto contra jogos de vídeo transporta uma maneira de sentir das pessoas em relação aos computadores em geral. (...) As mudanças tem sido rápidas e inquietantes. Estamos pouco a vontade com nossos filhos, que estão tão à vontade com a tecnologia que muito de nós mantém a uma distância segura.

Segundo Brancher (2009) os jogadores querem sentir emoção ao jogar, eles esperam adrenalina, tensão, suspense, medo, alegria, etc. O desenvolvedor deve levar em consideração o desempenho e usabilidade do jogo eletrônico para evitar a geração de emoções negativas nos *gamers*. Segundo Norman “a usabilidade descreve a facilidade com que os usuários do produto podem compreender como ele funciona e como fazê-lo funcionar [...] se o produto fizer o que é necessário, for divertido de usar e com ele for fácil satisfazer as metas, então o resultado é afeto positivo caloroso” (NORMAN 2008, p.57).

Os jogos eletrônicos têm a vantagem de passar informações da maneira mais divertida e interativa e são disputados em um ambiente lúdico atrelado ao entretenimento. O jogo pode ser entendido como

elemento da cultura, contribuindo assim para o desenvolvimento social, afetivo e cognitivo dos sujeitos envolvidos (ALVES, 2005).

O mercado de jogos se tornou a maior indústria de entretenimento moderno, ela movimentada aproximadamente trinta bilhões de dólares [...]. A previsão de crescimento do mercado de jogos é de 20,1% ao ano pelos próximos cinco anos. O segmento de jogos eletrônicos mundial cresceu tanto que ultrapassou o faturamento do cinema [...] (RAHAL, 2006, p. 1).

Não é difícil perceber que os jogos eletrônicos possuem a capacidade de incitar nos jogadores a erupção de certos tipos de emoções. Através da síntese de imagens, da possibilidade de interação com essas imagens utilizando um controle e da utilização de recursos sonoros, esses jogos podem afetar diretamente nossos sentidos. Juntamente com um enredo e com a exploração da imaginação têm-se ingredientes suficientes para a criação de situações que estimulam nossas emoções. Muitos dos jogos produzidos atualmente se assemelham aos filmes, não só pela qualidade gráfica impressionante, mas porque investem também na elaboração de roteiros e histórias profundas, no entanto, com uma vantagem radical: a possibilidade de interação. Logo, tem-se uma atividade emocionante e atrativa:

Na verdade, tais jogos parecem oferecer àqueles que os manipulam a possibilidade de se inserirem em uma “realidade” mais rica de emoção do que aquela que poderiam encontrar em suas próprias experiências, particularmente quando estas não correspondem às suas potencialidades criadoras. Enquanto a realidade é muitas vezes tomada como ilegítima, no jogo o que importa é a fantasia vivida eletronicamente.

Assim sendo, os videogames, principalmente os que sugerem violência, possivelmente funcionam como uma espécie de catarse para a angústia, o sonho, e também para a inclinação que jovens e crianças têm pelo perigo, pelo desafio competitivo, pela experiência (CABRAL, 1997).

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.

Para Bighetti (2003):

Os jogos digitais devem ser encarados como sistemas em que situações reais são substituídas por situações lúdicas, fazendo com o que os jogadores percebam modelos e simulações da realidade. A autora afirma que os jogos seriam processos fundamentais na socialização do indivíduo e da formação da personalidade.

Para ela, a criação experimental lúdica no meio digital representada pelos jogos pode ser capaz de promover uma nova maneira de produzir e difundir conhecimento.

Os jogos sempre fizeram parte de todas as etapas da vida humana. Além de servirem como entretenimentos, contribuem para formação de variadas competências e habilidades das pessoas. Com o advento do desenvolvimento tecnológico, criaram-se jogos eletrônicos de computadores que foram ainda mais propagados por meio do desenvolvimento da informática.

O jogo eletrônico do século XXI, mediado ciberneticamente, deixou de ser somente um sinônimo de distração, que tem o lazer como finalidade legitimadora única, tornando-se verdadeiras formas alternativas de viver em sociedade, que, por sua vez, atraem pelas promessas de viver o impossível, o excêntrico e o (in) imaginado. É inegável que esses artefatos culturais, assim como outras mídias, estão repletos de valores, práticas e mensagens que perspectivam, por intermédio da insinuação de que corpo é lugar de incompletude/imperfeição, promover a sua mercantilização.

De modo geral, podemos classificar esses jogos como um tipo de mídia condizente com a atualidade. São atividades que contam cada vez mais com avanços tecnológicos, têm uma estética própria bem desenvolvida, possibilitam novos tipos de interação presencial ou virtual e oferecem uma contingência de rapidez entre estímulo e resposta. Além disso, apresentam uma grande diversidade, desde jogos que requerem atividade eminentemente sensório-motora, até aqueles que exigem do jogador grande capacidade estratégica e de entendimento de regras. É cada vez mais frequente a presença dos jogos eletrônicos em atividades de lazer, no desenvolvimento de habilidades e em atividades didáticas. Além disso, o fenômeno dos jogos eletrônicos tem estreita relação com o uso da internet, uma vez que grande parcela dos jogos existentes pode ser praticada por essa via.

Outro tema importante que tem chamado à atenção é a possível relação entre jogos eletrônicos e violência. Discute-se a influência de jogos eletrônicos sobre o comportamento do jogador, questionando-se a probabilidade de jogos com temas violentos induzirem seus usuários a emitir comportamentos violentos. Revisões de literatura indicam resultados divergentes. O jogo violento poderia estimular o indivíduo a imaginar que há riscos e perigos escondidos pelo mundo inteiro, diminuir sua capacidade de julgamento e provocar ideias agressivas.

Um outro modo de analisar os jogos eletrônicos são os seus aspectos positivos, na aprendizagem da criança, raciocínio, desenvolvimento de habilidades dentre outros.

Os jogos computacionais constituem ferramentas tecnológicas para o entretenimento que beneficiam o usuário com seu poder de simulação e maximizam a atração e interação por meio da introdução do elemento lúdico no aprendizado. (VALE, 2001; SANTOS ET AL, 2006).

As atividades lúdicas por meio das tecnologias digitais têm provocado profundas transformações na realidade social, o que impõem novas exigências também para o processo educacional e podem auxiliar com propostas criativas e emancipatórias. Não há como negar a presença dos recursos tecnológicos no dia a dia e se associados ao processo lúdico permitem trabalhar qualquer conteúdo de forma prazerosa e divertida. As atividades digitais, entre elas, o jogo, se constituem em ferramentas que bem utilizadas ensinam enquanto divertem.

Prenski (2001) fala sobre os fins educativos dos jogos eletrônicos e mostra que aqueles estudantes que estão inseridos em um meio tecnológico aprendem mais facilmente, assim os professores devem

adaptar sua metodologia aprendendo a se comunicar com a linguagem desses estudantes, para tornar o ensino mais interessante.

A relação entre videogame e relações sociais é outro aspecto interessante que vem sendo objeto de estudo. O uso de jogos eletrônicos tem sido associado a dificuldades de socialização. O termo "amizade eletrônica" foi cunhado para designar esse tipo de relação que alguns jogadores estabelecem, ao envolver-se no jogo em detrimento de manter relações com outras pessoas. Seriam indivíduos que apresentam dificuldades sociais ou emocionais, que utilizam os jogos para escapar, muitas vezes substituindo interações sociais da vida real pela vida virtual, que provocaria menos ansiedade. No entanto, esse tema é controverso, uma vez que outros estudos relatam relação positiva entre indicadores de saúde psicossocial e grupos de jogadores, em comparação a grupos de não jogadores. Há quem afirme que os jogos representam na verdade uma forma alternativa de socialização e colaboração para a maioria das pessoas.

Entre as tradições que vão sendo esquecidas, estão as antigas brincadeiras e jogos infantis, substituídos pela televisão, pelos brinquedos industrializados, e mais recentemente, pelas possibilidades abertas pelo mundo da informática, estas ainda restritas a determinadas características da população. Contudo, vale ressaltar apesar deste esquecimento, as brincadeiras tradicionais ainda estão presentes na vida das crianças, presentes também nas escolas, possuindo grandes benefícios para o aprendizado das crianças.

Os jogos e as brincadeiras são mecanismos de aprendizado cognitivo e social, se caracterizando como um momento de descoberta da realidade por parte das crianças de maneira espontânea e expressiva. Nos estudos de Rizzi e Haydt (1998), o aspecto lúdico do comportamento humano foi evidenciado de maneira instintiva e até mesmo anterior às influências culturais mais abrangentes do indivíduo. No entanto, o ambiente sociocultural e as relações com o meio são fortes mecanismos de interferência nas ações reflexas de ludicidade do ser humano. Segundo Brougère (2000), o jogo é considerado uma representação de aspectos da sociedade, associando a dimensão simbólica a funções específicas do convívio e desenvolvimento humano.

Como o game educativo já está pronto é muito mais fácil de caber no espaço de tempo previamente designado, facilitando a preparação e o andar do plano de aula.

É importante lembrar também que existe, como em qualquer outro jogo, alguns perigos, como o de, por exemplo, se perder a ludicidade e a essência do jogo devido à insistência do professor em fazer com que o aluno jogue, destruindo uma das condições essenciais do jogo que é a sua voluntariedade. Por este motivo é de vital importância a utilização de games de qualidade, atrativos, desafiantes e adequados à faixa etária do público ao qual se destina.

Outra vantagem é que o game oferece feedback instantâneo ao aluno, da mesma maneira que registra pontos e analisa o desempenho do jogador, oferecendo esforço positivo nos momentos em que se

fizer necessário. O game também permite a criação de ambientes de aprendizagem individualizados (ou seja, adaptado às características de cada aluno), onde a forma de acesso à informação segue também o interesse dos aprendizes. Aqui é interessante citar que existe a possibilidade de o professor aplicar o mesmo jogo com uma classe bastante heterogênea, mudando apenas, o nível de dificuldade da fase do jogo, dependendo das necessidades específicas de cada aluno.

Nesse sentido, podemos atribuir ao brincar, nele inseridos os jogos e brincadeiras eletrônicas, uma variada significância, pois eles podem ser analisados sobre uma vertente pedagógica eficaz ao desenvolvimento infantil. Paralelo a este significado, os jogos e brincadeiras eletrônicos são estudados como meios de produção cultural, entretenimento e educação.

A partir dos estudos analisados sobre as características dos jogos e brincadeiras infantis tradicionais e tecnológicos, estando presentes o elemento lúdico, é possível afirmar que a pesar de alguns estudiosos como Marcellino (2002) afirmarem que os jogos tradicionais estão sendo esquecido devido as novas tecnologias, estes ainda estão presentes na vida dos alunos em fase escolar e não escolar. Estes jogos apresentam uma cultura de um povo, e apresentam elementos de socialização para os indivíduos. Bem como os jogos infantis tecnológicos que apesar de apresentarem duvidas e controvérsias quanto aos aspectos negativos principalmente quanto à violência, eles apresentam inúmeros benefícios para as crianças, como o aprimoramento da coordenação motora, socialização, dentre outros.

Considerações Finais

Com base nos conteúdos estudados sobre os jogos tradicionais e tecnológicos inseridos no contexto da educação física escolar, podemos concluir que estes jogos possuem um elemento cultural significativo que auxiliam no aprendizado e desenvolvimento psicossocial da criança. Ao que se refere aos jogos eletrônicos, existem controvérsias sobre os seus benefícios e sobre o que eles podem causar aos seus jogadores quanto aos seus conteúdos violentos, mas como sentido geral, eles apresentam contribuições significativas para quem o joga.

Referências Bibliográficas

- SILVA, Cinthia Lopes da; SILVA, Tatyane Perna. Lazer e Educação Física: Textos didáticos para a formação de profissionais do lazer. Campinas, SP: Papirus, 2012.
- MARCELLINO, Nelson Carvalho. Estudos do Lazer: uma introdução. 5 ed. rev. Campinas, SP: Autores Associados, 2012.
- DE MARCO, Ademir (orgs.). Educação Física: Cultura e Sociedade. Campinas, SP: Papirus, 2006.
- MOYLES, Janet R. (colab.). A excelência do brincar: A importância da brincadeira na transição entre educação infantil e os anos iniciais. Artmed, 2008.
- ARIÉS, Philippe. História social da criança e da família. 2. ed.- Rio de Janeiro : Guanabara, 1986.
- BROUGÉRE, Gilles. Jogo e Educação. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

II CONGRESO DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE ESCOLAR – 9, 10 Y 11 DE MAYO DEL 2014 ICAES ISSN: 2362-3470

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 2003.