



















despeito dos vultuosos investimentos financeiros, a sina de boa parcela destes equipamentos tem a subutilização e o sucateamento. Sobre isso, sabe-se que a (não) formulação de políticas de formação docente, devidamente sintonizadas com este movimento de instrumentalização, foi e ainda é uma das principais razões para ocorrência de descompassos dessa natureza.

Alem disso, como afirma Sancho (2006), a tendência de toda a ferramenta recém inserida no “arsenal” didático-metodológico do professor, é ter a sua capacidade conformada, isto é, circunscrita nas concepções de ensino previamente assimiladas por ele. Dito de outro modo: por mais avançados que sejam, tais recursos dificilmente poderão se traduzir em mudanças concretas nas e das práticas docentes, se estas coadunam com perspectivas educacionais de caráter tradicional-conservador. Como forma de não incorrer neste tipo de incompatibilidade, a autora destaca a importância de ações capazes de provocar mudanças na cultura pedagógica, que vigora institucional, organizacional e disciplinar.

Quando esta demanda é estendida aos domínios da Educação Física escolar, percebe-se que, a urgência na constituição de um novo *modus operandi*, capaz de alinhar ações educativas, aos princípios que figuram entre as atuais teorias pedagógicas (do campo), não é um desafio recente. A persistência de problemáticas crônicas, como o desinvestimento pedagógico<sup>11</sup>, evidencia o estado de fragilidade em que se encontra a disciplina em muitas escolas, no tocante à socialização de seus saberes específicos.

Além disso, diante da dificuldade expressa por muitos professores em mobilizar, na “prática”, os conhecimentos construídos durante a graduação, Caparroz e Bracht (2007) lançam a hipótese de que, talvez, os cursos de formação estejam hipervalorizando a discussão pedagógica (o que e por que ensinar), em detrimento das didáticas (o como ensinar). Este tipo de impasse impele muitos educadores a reproduzir práticas há muito consagradas, que, apesar de teoricamente superadas no plano do discurso acadêmico, permanecem vivas como ranço de antigos paradigmas.

Por outro lado, também é possível notar a presença de propostas “subversivas”, que seguem no rumo oposto a essa predisposição. Faria et al (2009), ao examinar casos de práticas inovadoras no âmbito da Educação Física, aponta alguns aspectos que interferem na ocorrência deste fenômeno: a) uma das razões que encoraja o professor a reinventar os saberes e fazeres de suas aulas, é a simpatia alimentada por determinados componentes da cultura corporal, que extrapolam o conjunto de modalidades tradicionalmente contempladas nesta disciplina – a exemplo do esporte; b) a (rígida) cultura escolar, em que predomina uma visão reduzida e funcionalista sobre o papel pedagógico da Educação Física, como um elemento fortemente implicado no embotamento das iniciativas de cunho inovador.

Em linhas gerais, esta é a trama na qual estão enredados Educação Física, mídia-educação e jogos digitais. De um lado, encontram-se os obstáculos de natureza técnica e infraestrutural, entre os quais, figura a famigerada falta de equipamentos e espaços físicos adequados para o desenvolvimento de tais propostas de ensino. De outro, estão os entraves que, direta ou indiretamente, articulam-se à figura do professor: seja pela escassez de investimentos na sua formação inicial e continuada; seja pelo ceticismo que nutre, em relação às novas possibilidades de se fazer e conceber a educação; supõe-se que este agente

---

caminhos para promover saltos qualitativos nos processos educativos, mediante a utilização destes equipamentos. Mais detalhes em: <http://info.abril.com.br/noticias/tecnologia-pessoal/computadores-sao-subutilizados-em-escolas-27122009-6.shl>.

<sup>11</sup> Um dos efeitos causados por este fenômeno, sobre o imaginário social acerca da Educação Física escolar, é o de corroborar com a imagem, pela qual suas aulas, paradoxalmente, são entendidas como espaços de não-aula. Para maiores detalhes, consultar Machado et al (2010).



ainda não está plenamente preparado para estabelecer relações fecundas com as tecnologias digitais, ainda que todas as condições físicas e estruturais a sua volta o favoreçam para tanto.

É em meio a este cenário (pouco amigável), que a Educação Física, tentando equilibrar-se na tênue linha que separa a inovação do desinvestimento, acena tímida, mas favoravelmente, à afirmação de uma parceria com a mídia-educação e, ainda que com pouco entusiasmo, com os jogos digitais – entendidos também como potenciais molas propulsoras para iniciativas de vanguarda.

## 6. Um comentário final...

Sob a égide dos argumentos expostos, é permitido afirmar que a problemática está longe de um desfecho. Em todo caso, a produção de respostas definitivas não figurou entre os alvos deste trabalho: sobre isso, convém esclarecer que fortalecimento do vínculo entre Educação Física e mídia-educação, está a reboque da realização de maiores estudos, capazes de fornecer a substância necessária para fundamentar o desenvolvimento de experiências pedagógicas nesta perspectiva, e vice versa.

No tocante à problemática dos jogos digitais, a contribuição deixada por este ensaio se traduz pelos seguintes encaminhamentos: a) em que pese a inegável ausência de infraestrutura adequada, que afeta boa parte das instituições de ensino, há que se pensar em estratégias de ampliação as dimensões culturais da formação docente, de modo a abranger não apenas os *games*, mas todo o conjunto de linguagens midiáticas da atualidade; b) partindo do pressuposto que “jogar” e “espectar” são experiências ontologicamente distintas, é fundamental que se pondere sobre novos métodos e procedimentos de análise, que permitam decodificar as mensagens difundidas pelos jogos digitais, sem incorrer em desrespeitos à sua complexidade e singularidade; c) mapear a emergência de novas vias de exercício da motricidade, numa conjuntura influenciada pela indeterminabilidade das fronteiras do sujeito, e no qual se admite que os limites entre o humano e a máquina estão cada vez mais intercambiáveis.

## Referências

- BETTI, M. Imagem e ação: a televisão e Educação Física Escolar. In: BETTI, M. *Educação Física e Mídia: novos olhares, outras práticas*. São Paulo: Editora Hucitec, 2003.
- CAPARROZ, F. E. BRACHT, V. O tempo e o lugar de uma didática na Educação Física. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, Campinas, v. 28, n. 2, p 21-37, 2007.
- COSTA, A. Q. *Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa*. Rio Claro: UNESP, dissertação de mestrado, 2006.
- CRUZ JUNIOR, G; SILVA, E. M. A (ciber)cultura corporal no contexto da rede: uma leitura sobre os jogos eletrônicos do século XXI. In: Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte, 16. *Anais...* Salvador: CBCE, 2009.
- FANTIN, M. *Mídia-educação: conceitos, experiências e diálogos Brasil-Itália*. Cidade Futura: Florianópolis, 2006.
- FARIA, B. A. et. al. Inovação pedagógica na Educação Física: o que aprender com as práticas bem sucedidas? In: Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte, 16. *Anais...* Salvador: CBCE, 2009.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2008.



KUNZ, E. *Transformação didático-pedagógica do esporte*. Ijuí: Ed. Unijuí, 2004.

LEVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

MACHADO, T. S. et. al. As práticas do desinvestimento pedagógico na Educação Física Escolar. *Revista Movimento*, Porto Alegre, v. 15, n. 02, p. 129-147, 2010.

PEREIRA, R. S. Avatares no Second Life: corpo e movimento na constituição da noção da pessoa on-line. In: Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte, 16. *Anais...* Salvador: CBCE, 2009.

RIVOLTELLA, P. C. A formação da consciência civil entre o real e o virtual. In: FANTIN, M.; GIRARDELLO, G. (Orgs). *Liga, roda, clica: estudo em mídia, cultura e infância*. Campinas: Papirus, 2008.

SANCHO, M. J. De tecnologias da informação e comunicação a recursos educativos. In: SANCHO, M. J.; HERNANDEZ, F. (Org.). *Tecnologias para transformar a educação*. Porto Alegre: Artmed, 2006.

SANTAELLA, L. Introdução. In: SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. (Org.). *Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Ceangage Learning, 2009.

SILVA, T. T. da. Monstros, ciborgues e clones: os fantasmas da Pedagogia Crítica. In: SILVA, T. T. da (Org.). *Pedagogia dos Monstros*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

VEEN, W.; VRAKKLING, B. *Homo Zappiens*. Porto Alegre: Artmed, 2009.

**Endereço:**

Gilson Cruz Junior

Av. General Humberto Paoliello, 90c

Praia de Itaparica, Vila Velha, Espírito Santo

CEP: 29102-030

E-mail: gijao05@hotmail.com

**Recursos:** computador com acesso à internet e projetor.