



EDUCAÇÃO FÍSICA, ESPORTE E MÍDIA: UMA UNIÃO PARA A EMANCIPAÇÃO OU MAIS UM PASSO PARA A SEMIFORMAÇÃO?

ARAGÃO, Paula/ UFS
aragão_paula@hotmail.com

RESUMO: O presente estudo enfoca as condições de formação social individual e coletiva proporcionada pelos aparelhos tecnológicos de jogos eletrônicos consumidos por alunos em idade escolar. A educação deve assumir sua função de formar os indivíduos mediante atualizações de acordo com o contexto social e intervenções em conjunto com os sistemas envolvidos, levando em consideração as relações de poder existentes entre eles. Adotamos nesta pesquisa uma abordagem qualitativa para analisar e descrever a frequência dos alunos nas casas de jogos, suas preferências de consumo e possíveis aprendizagens, tomando como ponto de referência o problema com a formação cultural.

PALAVRAS-CHAVE: jogos eletrônicos, formação, Educação Física

INTRODUÇÃO

“Mas tia! É tão bonito ver o sangue escorrendo no pescoço dos caras, assim ó!” (Cris, 9 anos).

A frase acima é ao mesmo tempo, preocupante e instigante. Preocupante levando em consideração a pessoa da qual provém, uma criança de somente 9 anos faz essa colocação durante um diálogo entre alunos e a professora de Educação Física, acerca do comportamento das crianças visivelmente violento e o hábito de jogar vídeo-game, em uma turma de segunda série do ensino fundamental, em uma escola pública. Ela se torna instigante pelo fato de que é preciso ter visto, vivido e talvez praticado para ter criado este sentimento de gozo frente a uma situação violenta, e até mais que isso, há a possibilidade de assim o dizer, por se tornar uma cena constante na vida do garoto, fator que conduz o acontecimento à banalização.

A presente pesquisa nasce a partir da indiferença às transformações sofridas no mundo inteiro com o advento do capitalismo na sociedade moderna, de como a sua estrutura modificou sistemas, comunidades, a comunicação, os valores, os hábitos, enfim, a cultura e os homens e mulheres em sua formação plena, enquanto seres humanos dotados de habilidades, competências, sentimentos. Ao passo que nasce o capitalismo na sociedade moderna, surgem também as tecnologias, o processo da indústria cultural e o conseqüente problema da semicultura. O estímulo brota ao passo que a sociedade contemporânea traz em seu bojo as

características desse processo comercial e mais atualmente, do que é denominado globalização.

No fato supracitado há uma demonstração de características que permeiam os novos relacionamentos dos seres humanos na sociedade em globalização. Antes ocorridos com outros seres vivos, hoje os relacionamentos surgem também com as mais novas invenções do homem, as máquinas. É algo que não mais causa estranhamento às pessoas, visto a capacidade de se fazer presente no cotidiano de tornar-se influente no convívio, no comportamento, nas opiniões, nas opções e na própria consciência. Transparece no contexto em foco, outro valor atribuído à vida do ser humano, enfim, à própria vida e ao que se tem como formação desse ser.

A discussão iniciada com os jogos de vídeo-game demonstra que, além do vínculo com os inventos tecnológicos e sua influência formativa há um propósito a exemplo do tipo de jogo eletrônico de grande representação no meio social em função da conquista de um espaço no cotidiano das crianças, antes ocupado pelos jogos esportivos nos espaços livres.

O enfoque da pesquisa está pautado na assiduidade dos frequentadores das casas de jogos eletrônicos e na indubitável influência sobre a formação destes jogadores que pode ser sentida nos âmbitos familiar e educacional. A educação pode ter um papel importante no fato em questão considerando a sua função social no sentido de compreender as mudanças sociais intervenientes no âmbito escolar, buscando um modo de intervenção já que lhe cabe o papel de formar o indivíduo e toda influência sobre o mesmo processo deve ser por ela analisado. Cabe ainda aos responsáveis pela educação estarem cientes da existência e funcionamento destas tecnologias, para compreender, criticar e agir sobre seus estímulos, papel inclusive da Educação Física que vem consolidando sua real identidade no âmbito educacional como disciplina essencial no processo de formação social dos indivíduos.

Deste modo, o percurso desta pesquisa terá como guia os discursos acerca das relações de poder existentes na sociedade e o papel da mídia e da tecnologia no mundo em processo de globalização; uma breve abordagem da teoria da indústria cultural e o problema denominado semicultura, e; a autodidaxia como face dupla para formação social na intervenção educativa. E por fim, a análise da experiência com os apaixonados por jogos eletrônicos nas casas de jogos e *lan houses*.

AS RELAÇÕES DE PODER E A INDÚSTRIA MIDIÁTICA

As relações sociais são explicadas conforme as relações de poder, no sentido crítico da análise. Em cada grupo que constitui parcelas da complexa teia de relações existem formas de interesses nas quais podemos identificar que tipo de intervenção ali se trata e a quem pode favorecer. Mas estas relações são concebidas pelos indivíduos com muita naturalidade no mundo caótico de hoje, produção em massa garante a acessibilidade deixando em tudo a

aparência de uma rotina diária sempre diferente, mas nunca modificada e as pessoas acabam dando importância às futilidades do dia-a-dia, inutilizando questões mais importantes para o seu desenvolvimento como sujeito de uma sociedade intitulada de democrática.

Esta preocupação tem sido constantemente ponto de discussão para teóricos educacionais uma vez que a problemática é constante em referência às relações de poder e o trabalho é contínuo em se tratando do desenvolvimento formativo do indivíduo, logo que esta responsabilidade é delegada ao ensino e este por sua vez, se põe à guisa de soluções para um problema que a própria sociedade adota para si como parte integrante e indivisível do seu todo. Adorno (1985) explicita que a sociedade em foco é uma sociedade industrializada e racionalizada pelos seus aparelhos tecnológicos cada vez mais surpreendentes e fascinantes aos olhos dos desatentos e descuidados. Uma sociedade que traz como identidade uma superficialidade controlada pelo consumismo, pela fácil reprodutibilidade das coisas, pelo mundo fantástico de meios tecnológicos de entretenimento e informação, enfim, por uma gama de outros fatores que adentram no meio educacional e o torna vulnerável nesta relação. Existem categoricamente em nossa sociedade capitalista, instituições detentoras de meios potentes e eficazes de controlar as pessoas.

Para Thompson (1998), existem quatro sistemas de poder: político, econômico, coercitivo e simbólico. Cada um exerce influência nas mais diversas instâncias da sociedade de modos também distintos, mas todos se entrecruzam de modo a evidenciar o seu destino final, o controle dos indivíduos. Esse poder tem o sentido de um processo de imposição ideológica a qual Karl Marx denomina alienação, um poder em seu sentido concreto, da violência real entre as pessoas, da guerra, dos conflitos entre gangues, das perseguições. Por outro lado, com caráter mais subjetivo e menos perceptível através do simbolismo exercido sobre pensamento.

As instituições paradigmáticas estão voltadas para as diferentes ocupações dos seres humanos em um complexo que converge sempre para o acúmulo de recursos e o exercício de certa forma de poder. A economia ou poder econômico relaciona-se à atividade produtiva e seus meios de produção, ao consumo e ao capital financeiro, enfim, ao acúmulo e manutenção destes recursos. O poder político representado pelo Estado refere-se à organização dos indivíduos na sociedade, à manutenção da ordem através das leis, da coerção e do poder simbólico. O terceiro se trata do uso da força física em função coercitiva deste poder para dominar tudo e todos que lhes ameaçam a autoridade, sua representação é o sistema militar que atende também aos interesses do Estado. Já o quarto poder denominado de cultural ou simbólico tem sua mais forte representação nas instituições religiosas, educacionais e midiáticas. Os recursos de informação e comunicação põem em igualdade de condições com os demais, visto sua capacidade produtiva e reprodutiva, pelo controle sobre os indivíduos e pelo poder coercivo através da violência simbólica. (THOMPSON, 1998)

Diante do feitiço e do fetiche fomentado pelo quarto poder as pessoas ficam incapazes de pensar a respeito, com mensagens por vezes dúbias em seus significados, na maioria das vezes de caráter mercantilista e provoca uma reversão nas possibilidades de recepção dos informes midiáticos e ainda afirma que frente à diversidade a qual é transmitida as informações está claro que cada instância social entenderá o conteúdo a seu modo, assim,

Mesmo que os indivíduos tenham pequeno ou quase nenhum controle sobre os conteúdos das matérias simbólicas que lhe são oferecidas, eles os podem usar, trabalhar e reelaborar de maneiras totalmente alheias às intenções ou aos objetivos dos produtores (THOMPSON, 1998, p. 42).

Parece-lhe inegável a possibilidade de autoformação dos sujeitos através da indústria midiática e dos meios técnicos que apresentam a cada dia grande facilidade de apropriação por qualquer pessoa, sendo que reside nesta constatação um dos desafios postos à educação no século XXI.

Dentre as tecnologias eletrônicas, informáticas e cibernéticas (Tecnologias de Informação e comunicação e Novas Tecnologias de Informação e Comunicação) que mais provocam o desafio, o aparelho de televisão ganha atenção particular por Ianni (2000) no contexto midiático. O príncipe eletrônico como o autor o denomina é uma alusão às respectivas obras de Maquiavel e Gramsci, *O Príncipe* e *O Moderno Príncipe*. O autor explica que para Maquiavel o príncipe era um intelectual orgânico, representado por uma pessoa, já para Gramsci este era um intelectual coletivo, representado por um partido político, grupos ou classes sociais. No entanto, ambos dirigem-se àquele (príncipe) que se mostra preparado para pensar, decidir, dirigir administrar, punir, construir hegemonias, simultaneamente à organização, consolidação e desenvolvimento de soberanias. Porém, o Príncipe Eletrônico possui outras características concomitantes a estas, que o faz subordinar, recriar, absorver ou ultrapassar os outros em busca do poder.

Ianni (2000) vai mais além, e declara que a presença constante e ativa da televisão no cotidiano das pessoas promove um condicionamento irrefreado do telespectador que se mantém condenado à passividade mórbida da recepção que permeia seu imaginário, posto que, suas produções atingem as expectativas das mais diferentes classes sociais. Tal condicionamento não se mostra harmonioso, homogêneo ou monolítico, constatação que não cabe somente ao aparelho televisivo, mas ao mundo virtual do computador e demais tecnologias.

O PROBLEMA DA PSEUDOFORMAÇÃO

O processo histórico nos mostra que as formas de exercer um dado controle sobre um grupo, uma sociedade, ou simplesmente sobre um indivíduo vão desde o controle corporal (por repressão, agressão, punição), ao controle intelectual (consciência, pensamento). Thompson (1998) mostra que as formas de controle mudam conforme o momento e os interesses, pois, em cada sistema de poder supracitado reside uma forma simbólica de representação que mesmo não sendo a coisa em si, mesmo não sendo o objeto concreto fica posta subliminarmente a sua presença no meio. Existe neste quarto poder, algo que não é a coisa mesma, mas o que ela representa em seu simbolismo, é o aspecto mais ideal e, contudo, pouco concreto

Cada sistema, portanto, exerce seu poder e o faz pensando em seu domínio, o faz visando sua permanência na sociedade em primeiro lugar, a manutenção do status é o que importa a princípio e sua continuidade virá por acréscimo a depender da abrangência do seu simbolismo. Assim é o poder da mídia por meio da comunicação e dos meios técnicos utilizados para a transmissão da mensagem. Para o autor, no sentido mais abrangente da palavra explica que

[...] poder é a capacidade de agir para alcançar os próprios objetivos ou interesses, a capacidade de intervir no curso dos acontecimentos e em suas conseqüências. No exercício do poder, os indivíduos empregam os recursos que lhes são disponíveis; recursos são os meios que lhes possibilitam alcançar efetivamente seus objetivos e interesses (THOMPSON, 1998, p. 21).

Sendo assim, exercer determinada influência sobre outrem através de qualquer meio é válido na briga pelo maior controle. Desse modo, pensando do ponto de vista educacional, que tipo de sujeito é hoje formado, qual o processo que percorrem os indivíduos para atingir um grau de desenvolvimento intelectual em seus aspectos individual e coletivo? Leva a pensar no sujeito esclarecido de Adorno e Horkheimer (1985) que se depara com o problema da indústria cultural e seus obstáculos para a consolidação de uma consciência crítica e emancipada no indivíduo, enquanto parte de uma totalidade e conseqüentemente no todo, provocando a problemática da semicultura ou semiformação. Isso porque o tipo de controle exercido pelo quarto sistema é definido como o controle do pensamento do homem, da consciência do sujeito em formação.

O mundo acompanhou a partir do declínio do feudalismo no século XV rápidas transformações sociais como as invasões, as invenções, as revoluções, as descobertas e outros fatores importantes para se compreender a história das civilizações. Com isso, foram

modificando também os valores, os conceitos e tudo que pudesse impedir a disseminação do conhecimento em suas novas formas de apresentação, modificou essencialmente o conceito de ser humano, modificou a formação que este deveria ter, mudou a tal ponto que até o ideal da revolução burguesa do afã iluminista se perdeu em meio o deslumbramento das novas possibilidades de domínio da então burguesia (ADORNO, 1996).

Paralelo ao crescimento industrial e aos modos de transmitir e fazer cultura vemos um decréscimo do fator subjetivo às produções culturais. Os meios técnicos dos quais fala Thompson (1998), exercem a função de estabelecer o novo modo de controle oferecido pelos quatro sistemas destacados, e dos quais não é necessário se privar, pois eles oferecem maior comodidade e proporcionam melhor adaptação do sujeito aos modos programados de agir, produzir e viver através da fixação e reprodução das coisas. As pessoas, neste processo, passam a ser tratadas como sujeitos de produção em massa, indivíduos indiferentes às discussões que permeiam o contexto social e as relações de poder nela existentes, todos, sob este ponto de vista, tem valor de troca obedecendo ao princípio capitalista da economia. A cultura é tomada como meio de produção e reprodução ela já não se encontra em si, ela já é outra, reproduzida e comercializada em larga escala. Pontualmente convergem os vetores da evolução para a problemática da formação cultural em um dos pontos críticos, reside aí a expansão da indústria cultural, expressão criada por Adorno e Horkheimer(1985), que para esclarecer o problema da semiformação partem do princípio de que a mesma surge em função da crise da formação cultural a qual traz em sua gênese.

Uma espécie de espírito objetivo negativo. A formação cultural agora se converte em uma semiformação socializada, na onipresença do espírito alienado, que, segundo sua gênese e seu sentido, não antecede a formação cultural, mas a sucede(ADORNO, 1996, p. 388)

Ambos os termos tratam da deturpação da perspectiva formativa que pretende a teoria crítica da educação, eles referem-se ao modo atual de formação adotado por instituições de ensino e sistemas que pautam seus interesses nos princípios do capitalismo.

A educação pode ao mesmo tempo ser vítima e vilã deste processo, visto que, ela pode não assumir sua função social enquanto instituição formadora e passar a agir em prol da adequação das massas ao modelo de sociedade vigente, contribuindo com o obscurecimento da consciência e do conhecimento dos sujeitos, deixando que o germe da semicultura perpetue sua presença no âmbito destinado ao desenvolvimento de indivíduos esclarecidos, isto é, na escola.

A EDUCAÇÃO: AÇÃO INTERVENTIVA PARA A MÍDIA

Os dois pólos aos quais a educação pode migrar apresentam cargas poderosas de mediações pedagógicas imbricadas ao processo educacional que está atento aos impasses e impactos causados pela era tecnológica e os novos meios de aprendizagem, tanto quanto ao mesmo processo que atende aos anseios mercadológicos das tecnologias de informação e comunicação, pólos que podem ser denominados respectivamente de educação para a mídia, no sentido de compreendê-la e educação a favor da mídia, no sentido de dar continuidade ao seu projeto social de reprodução e expansão dos seus produtos culturais.

Adorno (1996) tratando da formação cultural não restringe à educação uma crise que se instalou na sociedade e se faz sentir em todas as suas instâncias, no entanto, considera que existem propostas falidas de reforma somente reafirmam a adequação do ensino ao projeto de semiformação, devido ao que ele chama de inocente despreocupação diante do poder da realidade extrapedagógica. A realidade que interfere positiva ou negativamente na formação cultural e que a educação se mostra impotente e subjugada ao seu bel prazer.

Corroborando com Adorno, Sacristán(1998) afirma que a escola como nível micro do sistema social não pode privar os alunos de transitarem entre a realidade intrínseca e a realidade extrínseca a ela, já não pode ser considerada um órgão à parte dos sistemas sociais, como um apêndice da sociedade. E acrescenta que o estigma da educação está pautado na modificação dos sujeitos em carregadores de um potencial de autoconhecimento, ao mesmo tempo em que o seria com potencial coletivo de transformação, sujeitos cômicos de suas responsabilidades enquanto agentes sociais que podem tomar decisões em favor do micro e macro contextos a que pertencem.

Neste caso, para não negar a realidade os diversos atores educacionais devem acompanhar o projeto social que se instalou e fomenta nos jovens e crianças uma adaptação ao meio, uma submissão aos estímulos e experiências oferecidas pelas TIC's. A sociedade então se depara com um novo modelo de aprendizagem proporcionado pelas TIC's, a autodidaxia, que força ao sistema educacional uma transformação nos seus sistemas de ensino pelo fato de o aluno ser o alvo principal dos estímulos externos dessa aprendizagem e estarem constantemente expostos aos mais diversos aparelhos eletrônicos, de acordo com (BELLONI, 2001).

O problema de atualização para as tecnologias é tardio na área educacional ou nem existe, porém, são apontados três caminhos para a educação em relação à absorção das tecnologias, quais sejam: tornar-se mera consumidora dos instrumentos e reprodutora dos interesses mercadológicos, principalmente midiáticos; tornar-se avessa ao processo e não atender ao desafio; ou, tomar o desafio como necessidade e ir além dos caminhos acrítico e da falsa criticidade rumo à inclusão de qualidade essencialmente no que concerne à formação docente (inicial e continuada). Este último coaduna com o pensamento de Belloni (2001) e sua

proposição de se tomar as tecnologias (em foco a midiática) como opção instrumental da intervenção escolar, mas também como objeto de estudo do processo educacional, frente aos apelos do processo educacional fortemente bombardeado pelo excesso de programas, jogos eletrônicos, telespetáculos esportivos, para que não se perca de vista a finalidade maior da educação.

As tecnologias favorecem o surgimento de novas competências e outros domínios intrínsecos à aprendizagem. O que preocupa, no entanto, é a aceitação das mensagens transmitidas pelos meios de transmissão de informação e comunicação, visto que podem trazer benefícios à formação, bem como podem desestruturar o processo identitário e de socialização dos jovens. Além disso, a autora problematiza dois aspectos importantes para o ensino, como sendo a atualização midiática da escola em prol da formação cidadã e da não contribuição para a exclusão de futuros “ciberanalfabetos”. Isto é, o consumo elevado das mídias, a sua importância ideológica negada a existência de neutralidade em seus conteúdos, a crescente difusão de comunicação visual e de informação e vários outros fatores é que leva a entender a necessidade de fazer com que a mídia entendida como meio e como algo a ser explorado e ressignificado.

Há uma confusão de valor social moral, ético e estético, ocorrida com o desenvolvimento acelerado das TIC's e com o confronto gerado na sociedade entre o “domínio das máquinas” e o conteúdo simbólico por elas transmitido. A exigência educacional demanda, portanto, uma nova compreensão da didática e do ensino para que estes aspectos não sejam negligenciados. Belloni (2001) afirma que se devem potencializar virtudes e não inculcar virtualidades.

TRILHANDO CAMINHOS... TRANSGREDINDO LIMITES

Em primeiro lugar, é importante compreender que a pesquisa realizada tem bases educacionais e que por isso é suscetível a surpresas, encontros e desencontros, mas que é essa a essência do tipo de pesquisa de cunho qualitativo, o inesperado, a face do subjetivo (FAZENDA, 1997). Revela-se que a importância dada à subjetividade torna-se mais atraente a um estudo descritivo na atualidade e descrever os fenômenos não basta ao pesquisador na educação. Situações presentes levam o pesquisador a preocupar-se muito mais com o processo que com o resultado final, considerando que o significado que as pessoas atribuem às coisas e à vida é fator relevante em uma pesquisa tornando-a do tipo qualitativa, o tipo escolhido para o presente estudo (LÜDKE; ANDRÉ, 1986).

Tendo sido fomentado o espírito da curiosidade para a pesquisa a partir do fato citado no início do trabalho, que forneceu a pedra angular a presente construção. Partimos do pressuposto que indicava a presença constante de alunos de diversas faixas etárias em casas

de jogos eletrônicos e *lan houses*, os quais diversas vezes optam por gazear as aulas para se divertirem com os jogos.

A idéia central pautada na conformidade entre a formação daqueles alunos, a influência dos jogos e a necessidade ou não de uma intervenção pedagógica cabível, apontam para as variáveis intervenientes ao objeto de estudo. A amostra estudada foi definida de acordo com a faixa etária, situada entre 7 e 12 anos. Constituiu também parte da pesquisa alguns professores dos alunos entrevistados e a coordenadora pedagógica de um dos colégios citados nas entrevistas.

O meio de coleta de informações foi a entrevista não diretiva ou semi-estruturada que comporta os aspectos mais gerais das informações e possibilita a abertura para tratar de outros temas relevantes no momento, a exemplo da formação religiosa abordada por uma das professoras entrevistadas. Os recursos tecnológicos como computador e câmara digital foram imprescindíveis na estruturação dessa pesquisa. Com eles pude descobrir a importância de trabalhar com as TIC e entender a tal autodidaxia abordada por Belloni.

É inevitável que as crianças tenham acesso as mais diferentes tecnologias e mais complicado ainda seria monitorar o conteúdo e as mensagens que são transmitidas. As crianças entrevistadas vão freqüentemente aos locais de jogos, gazeiam aula para jogar segundo professores e afirmam que aprendem muitas coisas,

“Bruno - Um monte de coisa, como é que ladrão atira, como é que a polícia detém o ladrão...”

“ Sivanildo - A dar uma surra”

“Ozeas – Luta”

“Cris – Lutar caratê”

As frases supracitadas resumem o aprendizado dos entrevistados e o gosto pelo mesmo produto, jogos com aspectos extremamente violentos como Twister Metal(Porta do Inferno), GTA, Rei Arthur, Counter Strik. Então o que pensar sobre a vida se é permitido roubar e matar sem ser advertido ou punido, muito pelo contrário, “ganho o jogo”. É banalizar a vida ao ponto de aceitar também com naturalidade a barbárie. E se, lembrando da teoria da indústria cultural, essas crianças fizessem da sua vida uma extensão do jogo vivido, como o exemplo do cinema?

Desse modo, podemos identificar nos seguintes trechos algo bem próximo disso. Vejamos a resposta dos alunos ao serem indagados acerca do que faria com o que aprenderam nos jogos.

“Entrevistador – Em quem você daria uma surra?”

Sivanildo – Em Caique

Entrevistador – Mas Caique não é o seu amigo

Sivanildo – É”

Suspeitando disso, as professoras confessam quando tratamos desse assunto em entrevista.

“Raimunda – De amanhã eles poderem fazer com o outro tudo aquilo que eles viveram nos jogos, vendo nos jogos. Matando seus adversários e quem sabe eles ir testando um com o outro, podendo acontecer morte entre eles mesmos. Quem sabe? Ou em casa com seus próprios irmãos.”

“Verônica – Minha opinião é que os jogos influenciam na vida escolar como na vida desses alunos. O que agente observa nos intervalos é que as brincadeiras deles são o reflexo do que eles vivenciam nos jogos eletrônicos.

Verônica – Isso eles dão continuidade ao que eles vivenciam nos jogos. Nós temos até exemplos de cenas que aconteceram na escola. Recentemente em Aracaju, um aluno estava assistindo um jogo de combate e matou o outro aluno pensando que ele depois iria se levantar e voltar à vida normal.”

E o caminho foi sendo descoberto de acordo com as aprendizagens, os novos conceitos, as novas tecnologias e seus conteúdos carregados de significados e mensagens subliminares. As possíveis estratégias sugeridas pelas professoras marcam o ponto inicial de uma parceria que favoreça ao crescimento de todos os atores envolvidos- alunos, professores e pais- sem deixar de mencionar o desenvolvimento a nível individual, coletivo, profissional, ação que permitiria a transgressão dos limites impostos pelo sistema educacional brasileiro.

À GUIA DE CONCLUSÕES, RUMO A NOVOS (DES)CAMINHOS

Pretendemos que este seja o início de descobertas relevantes à sociedade, à formação individual e coletiva de todos os atores envolvidos, alunos professores e pesquisadores. Por isso, uma visão maniqueísta do fenômeno em enfoque poderá impedir um possível redimensionamento do mesmo, verdadeiro papel da educação, enxergar os fatos sob essas duas vias fadaria a pesquisa ao reducionismo.

Em se tratando do papel da Educação Física, esta deve assumir verdadeiramente sua função social e atuar como responsável pelo ensino em seu aspecto desejado para a educação, para que o quadro atual não tenha o caráter permanente na sociedade, e que o andamento para uma sociedade esclarecida não seja estagnado antes mesmo de despontar, mas que ele seja alimentado pela educação com ideais de autonomia e liberdade e emancipação, não lhe tolhendo o caráter utópico. Então, ela também é responsável por cuidar

dos aspectos mais atuais envolvidos na formação dos alunos (valendo para o nível superior de ensino).

O que se pode perceber na pesquisa é que os jogos, as brincadeiras, juntamente com seu caráter formativo, podem ter seu lugar usurpado pelos eletrônicos, como as demais manifestações culturais tiveram sua essência obstruída pelo processo avassalador da indústria cultural, da indústria tecnológica e midiática com o seu poder de transmitir com grande eficiência e com certo grau de facilidade o conteúdo simbólico, responsável por mudanças culturais, éticas, políticas e outras, sejam elas as mais repentinas ou perenes.

Portanto, o educador em sua ação pedagógica deve focar o processo formativo do seu aluno e os acontecimentos paralelos que entram em consonância na formação do indivíduo junto com o ensino, cuidando para que o malefício decorrente da crise da formação cultural não se torne uma orientação à barbárie.