



E-SPORTS, JOGOS ELETRÔNICOS E EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: APROXIMAÇÕES ACELERADAS EM TEMPOS DE PANDEMIA

Nas últimas décadas o desenvolvimento das tecnologias digitais e a popularização do acesso à internet possibilitou a expansão dos jogos eletrônicos junto à população. A pandemia do novo Coronavírus, intensificou o uso das tecnologias nas dimensões do trabalho e do ensino remotos e também impulsionou uma aproximação efetiva da população junto ao mundo dos jogos. Isso é notado nas instituições educacionais, onde é possível perceber um movimento intenso de inclusão dessas práticas. O objetivo do presente trabalho foi compreender os aspectos envolvidos na aproximação e no amadurecimento das relações entre os jogos eletrônicos e as instituições de ensino, refletindo sobre a importância da Educação Física nesse processo. A partir de uma revisão de literatura foi possível levantar pontos caros de discussão sobre o tema. O primeiro relaciona-se ao fenômeno atual dos "games" que, em poucas décadas, passaram de atividade eventual dos momentos de lazer para uma prática cotidiana, capilarizada e protagonista na indústria do entretenimento. O segundo ponto diz respeito aos movimentos de investimento que essa indústria vem realizando com a apropriação de conceitos e estruturas do esporte, autodenominando-se e-Sports, e criando discursos que estabelecem relações diretas e indiretas com as ideias de profissionalismo, sucesso, superação, competitividade, inclusão e, por vezes, saúde e educação. Como consequência, verificam-se posturas individuais e institucionais que, não só naturalizam esses discursos como também acabam por reproduzir ações decorrentes dessas narrativas, eventualmente estabelecendo uma relação baseada no consumo impensado dessas manifestações culturais. As instituições educacionais também parecem estar cada vez mais receptivas à inserção dos e-Sports e, apesar de serem consideradas espaços/tempos profícuos de fomento a reflexões e discussões sobre a sociedade e a cultura, parecem estar deixando de lado tal aspecto em virtude de uma expectativa social, que profere sua adaptação e flexibilização há anos, no sentido de se alinhar aos anseios, ações e manifestações vividos no cotidiano em nome de sua modernização e do maior engajamento de seus estudantes. Em outras palavras, os jogos eletrônicos parecem se inserir nos ambientes educacionais a partir dos mesmos contornos que apresentam no contexto social. Essas relações entre escola, jogo e tecnologia não são novas, aliás guardam relação com outros tantos temas historicamente debatidos, em que a televisão, o cinema ou a música já foram protagonistas e agora se colocam como coadjuvantes. Apesar dos e-Sports serem caracterizados a partir de elementos constitutivos da cultura corporal de movimento, a Educação Física não pode ser considerada sua única anfitriã, pois essa ação deve ser conjunta. Não há dúvidas que os conhecimentos desenvolvidos na área podem ser valiosos para uma experiência contextualizada, reflexiva e de contornos que ressignifiquem e qualifiquem sua presença na educação e na sociedade.

Flavio de Almeida Andrade Lico e Glauber Bedini de Jesus
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia