

JOGOS ELETRÔNICOS E EDUCAÇÃO: UM DIÁLOGO POSSÍVEL COM A ESCOLA

ELECTRONIC GAMES AND EDUCATION: A POSSIBLE DIALOGUE WITH THE SCHOOL

Helenice Mirabelli Cassino Ferreira*

Dilton Ribeiro do Couto Junior**

Resumo

O presente trabalho investiga os sentidos produzidos na relação de jovens com os jogos eletrônicos, para refletir sobre possíveis diálogos entre as práticas culturais e escolares. A fundamentação teórica é centrada nos Estudos Culturais latino-americanos, que compreendem o consumo cultural e a recepção dos meios sob o foco das mediações. Tomando como campo de estudo o cenário dos animencontros, a análise aqui apresentada aponta que a sensação de imersão e o caráter interativo proporcionado pelas mídias digitais contribuem significativamente para a constituição de subjetividade desses sujeitos, instaurando novos modos de relacionar-se com a informação e o conhecimento. Nesse sentido, faz-se imprescindível, por parte da escola, uma reflexão sobre o papel que as diferentes mídias ocupam nas sociedades contemporâneas.

Palavras-chave: *Jogadores de Games, Subjetividades, Educação.*

Abstract

The present work investigates the senses produced in the relation of youths with electronic games, in order to reflect on the possible dialogues among cultural and school practices. The theoretical background is centered in Latin American Cultural Studies, which understand the cultural consumption and the reception of the means under the focus of mediations. Taking as the field of study the scenario of the animencontros, the analysis here presented shows that the sensation of immersion and its interactive quality made possible by the digital media contribute significantly for the constitution of the individual's subjectivity, establishing new ways

of relating oneself with information and knowledge. Therefore, it becomes indispensable, for the school, to reflect on the role that different media occupy on contemporary societies.

Key words: *Game Players, Subjectivities, Education.*