Fantin e Rivoltella (2010) afirmam que nos dias atuais os meios de comunicação tiveram um crescimento notável. E por esse motivo, contam que foi um problema desencadeado problema, tal como: o jovem, ou até mesmo o adulto, passa horas em frente ao computador recebendo informações que muitas vezes não são benéficas ao indivíduo, caso que é presente mesmo nos dias atuais. Entretanto, Quadros (2002) diz que é possível notar que tais problemas também eram frequentes desde 2002.

Por outro lado, Quadros explora uma outra possibilidade, o ponto de vista de como é utilizar um desses meios, internet, para o propósito pedagógico. Apontando que, o uso de tal ferramenta poderia influenciar no avanço da educação, uma vez que trabalha o raciocínio lógico do indivíduo, o mesmo apontado por De Marco (2004), que por meio de jogos digitais, foi possível fazer com que a pessoa desenvolvesse estratégias para resolver o problema proposto, de uma maneira despercebida. Concomitantemente a isso, pode-se apontar a convergência entre os assuntos tratados por Fantin e Rivoltella (2010) e Quadros (2002), onde ambos voltam o olhar para os desafios da educação na era digital, citando, como um exemplo prático, a situação infanto-juvenil. O que antes não era tão visado, hoje se tornou crucial com relação à apresentação da era da informática na criação das crianças. Atualmente, as mesmas estão sendo educadas tendo como pilar para os estudos, a cibernética pedagógica.

Essa nova visão de educação levou Finco e Fraga (2012) e De Marco (2004) a inspiração em seus jogos educacionais. Embora esses utilizem a ferramenta para a conscientização dos hábitos de vida e métodos para evitar a obesidade, com o uso de jogos interativos, por exemplo o WII FIT (jogos de esportes e dança), De Marco (2004) tem a visão de explorar as consequências pela aplicação da educação digital em indivíduos que nunca tiveram contato com a situação, em sua dissertação ela aprofunda os estudos em crianças, uma vez que elas possuem um raciocínio lógico mais aprimorado. Além disso, Finco e Fraga (2012) ainda exploram a questão de a criança poder assimilar as coisas mais facilmente, em, por exemplo, recolhendo informações a fim de aprimorar o uso de seus jogos para que se torne algo prazeroso e, com isso, ter o intuito de que a pessoa adquira os hábitos corretos de maneira discreta. Os autores também concordam que tais benefícios só podem ser vistos com acompanhamento profissional, seja de um fisioterapeuta e/ou personal trainer junto de um nutricionista (no caso de Finco e Fraga (2012)), já que para jogos de raciocínio é necessário um objetivo (senão o jogo perde seu papel educador e vira apenas diversão), e para jogos de atividade física, é necessário boa postura e atenção aos movimentos já que, dependendo das condições do jogador e/ou do ambiente onde joga, pode levar à ferimentos. Com isso, ambos artigos indicam lados positivos dos jogos, porém é necessário o papel de um educador para guiar o aluno e criar situações-problemas, senão não haverá o desenvolvimento da solução proposta.

Explorando um pouco mais, Almeida (2003), diz que é devido a inserção do computador e da Internet que se surgiram os novos meios de troca de informação, fato concordado com todos os autores previamente citados. Ela ainda concorda que a expansão do conhecimento na internet é facilitada, uma vez que todos, em qualquer lugar têm acesso aos dados. Além disso, podem contribuir para aperfeiçoamento dos pensamentos outrora divulgados. Contudo, Almeida (2003) aprofunda na educação digital a distância, fato que foi possibilitado devido a esses fatores ditos. Como a internet passou a ser difundida pelo corpo social, não se via mais a necessidade do deslocamento de pessoas para aos polos metropolitanos para cursar, ao exemplo, a faculdade. Segundo Peraya, citado por Almeida (2003), as tecnologias usadas para suporte ao EAD (Educação À Distância) não são uma revolução do método tradicional de ensino, mas elas podem tentar simular a educação presencial usando novas mídias assim como criar novas possibilidades de aprendizagem explorando suas características. Com isso, foi possibilitado que diversas pessoas possam ter acesso ao ensino em quaisquer lugares que estejam e, junto a isso, possibilitando a ascensão social de cada vez mais pessoas no coletivo.

Referências

FANTIN, M.; RIVOLTELLA, P. C. Crianças na era digital: desafios da comunicação e educação. **Revista de Estudos Universitários**, v. 36, p. 1-12, 2010. Disponível em: <http://periodicos.uniso.br/ojs/index.php?journal=reu&page=article&op=view&path%5B%5D= 464>. Acesso em 16 de abril de 2016

QUADROS, Paulo da Silva. Cibernética pedagógica na era das redes: A ótica da educação digital na contemporaneidade. 2002. Dissertação (Mestrado em Comunicação) **- Escola de Comunicações e Artes,** Universidade de São Paulo, São Paulo, 2002.Capítulo 2, p.54-126. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27134/tde05102010-154800/>. Acesso em: 16 de abril de 2016

FINCO, Mateus David; FRAGA, Alex Branco. Rompendo Fronteiras na Educação Física através dos Videogames com Interação Corporal. Motriz : **Revista de Educação Física (Online)**, v. 18, p. 533-541, 2012. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/S198065742012000300014/>. Acesso em: 14 de abril de 2016

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. Educação a distância na internet: abordagens e contribuições dos ambientes digitais de aprendizagem. **Educ. Pesqui**., São Paulo , v. 29, n.340, Dezembro 2003. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\_arttext&pid=S151797022003000200010&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 05 abril 2016.

DE MARCO, Fabiana F. Estudo dos processos de resolução de problema mediante a construção de jogos computacionais de matemática no ensino fundamental. 18/02/2004. 157p. Dissertação (Mestrado) – **Faculdade de Educação**, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, São Paulo, 18/02/2004. Capítulo 3 - p. 37-48. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.unicamp.br> Acesso em: 16 de abril de 2016