

JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA ANÁLISE DA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC)

Lucas Barbosa Silva^{1*}, Otavio Bonjiovane Lourenço¹, Vinicius Augusto do Nascimento Monteiro¹, Silvan Menezes dos Santos²

1. Acadêmico do curso de Educação Física Licenciatura da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (FAED/UFMS)
2. Professor Doutor dos cursos de Educação Física da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (FAED/UFMS)

Resumo

O objetivo do estudo foi compreender a maneira que os jogos digitais são indicados pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) como conteúdo da Educação Física escolar. É uma análise documental, de caráter descritivo, exploratório, com abordagem qualitativa dos dados. Os jogos digitais aparecem como parte do componente Educação Física, previstos para o Ensino Fundamental – anos finais, no ano/faixa do 6º e 7º ano, na unidade temática “Brincadeiras e Jogos”, definidos como objetos do conhecimento. Perante as possibilidades pedagógicas envolvendo a cultura lúdica contemporânea, a proposta apresenta-se de maneira restritiva. O documento sugere o desenvolvimento de habilidades sobre jogos digitais somente em dois níveis da Educação Básica, preterindo outras faixas etárias. Ademais, a Base direciona o trabalho de maneira generalista quando deixa de mencionar questões contemporâneas específicas dos jogos digitais, tal como os *e-sports* e os jogos de realidade aumentada (o *Pokemon Go*).

Palavras-chave: Jogos digitais; Games; Cultura Lúdica.

Apoio financeiro: Programa de Educação Tutorial (PET) – Educação Física.

Introdução

Na sociedade contemporânea, também conhecida como “era digital”, os indivíduos estão se adaptando dia a dia aos avanços tecnológicos do campo eletrônico e da informática. O desenvolvimento dos diversos meios de comunicação (computadores e toda a rede digital, por exemplo) resulta em uma emergencial adaptação da sociedade na criação de novas modalidades de transmissão cultural, atendendo as necessidades e finalidades que surgem a cada instante (SCHWARTZ, 2003).

Em 2018, o Brasil abrigava o maior mercado de *games* da América Latina (GNIPPER, 2018). Assim, podemos considerar que os jogos digitais estão espalhados por diferentes localidades do país e são consumidos por muitas pessoas, principalmente quando nos referimos ao público jovem. Este atual contexto dos jogos digitais permite que as crianças e jovens pratiquem a arte de brincar e de se movimentar sem sair de casa. Outrora, Silva e Sampaio (2011) chamaram atenção sobre a fácil observação dos movimentos corporais nas crianças, que permitem a elas uma grande liberdade de ação. No entanto, além de conseguirem jogar e brincar por meio deste universo da cultura digital, as crianças e jovens ainda interagem com outras de sua idade sem a necessidade de exercer atividades motoras.

O desafio de melhor compreender e desenvolver o processo educativo no contexto da cultura digital assola as escolas e a comunidade escolar, que se deparam com a necessidade de reflexões e ajustes no modo como trabalham com as crianças e jovens. Não diferente, o processo de ensino-aprendizagem da Educação Física também esbarra nesta necessidade de adaptação para acompanhar o universo digital, sobretudo no que se trata dos *games*.

As diretrizes educacionais nacionais para a Educação Física, em específico os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1998), desde a década de 1990 mencionam os videogames como potenciais influenciadores da cultura corporal do movimento. Mais recentemente, agora previstos como conteúdo a ser trabalhado, os jogos digitais se encontram na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para o 6º e 7º anos do Ensino Fundamental, no componente Educação Física, no eixo de Linguagens. Diante deste contexto, o objetivo geral do trabalho foi compreender a maneira que os jogos digitais são indicados pela BNCC como conteúdo a ser desenvolvido pela Educação Física escolar.

Metodologia

Este é um estudo de análise documental, descritivo, exploratório, com abordagem qualitativa dos dados recolhidos nos documentos oficiais da BNCC. Com o intuito de desenvolver chaves interpretativas sobre o tema em questão, utilizamos a análise de conteúdo (BARDIN, 2009) como estratégia analítica de organização, tratamento e leitura dos achados da pesquisa.

No primeiro momento recolhemos o documento oficial da BNCC, que teve sua versão final publicada em dezembro de 2017¹. Na sequência, por meio do buscador de palavras ou termos em arquivos formato .pdf, verificamos menções ao tema deste estudo utilizando as seguintes palavras-chave, tanto no singular como no

¹ O documento está disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/a-base>. Acessado em 19 de março de 2019.

plural: i) jogo eletrônico; ii) jogo digital; e iii) *games*. Em todo o documento encontramos 5 (cinco) menções à expressão jogos eletrônicos, 2 (duas) menções aos jogos digitais e 8 (oito) aos *games*. Entre todas estas, em apenas duas ocasiões o tema esteve relacionado à área da Educação Física, no período do 6º ao 7º ano do Ensino Fundamental. Nas demais situações a relação esteve estabelecida com a área da Língua Portuguesa, no período do 3º ao 5º ano do Ensino Fundamental; com o itinerário formativo da Matemática e suas tecnologias, para o Ensino Médio; com a área de Artes Integradas, no período do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental; com a área de Língua Portuguesa para o Ensino Fundamental de uma maneira geral; com a área da Arte e da Música para o período do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental; bem como com a área de habilidades específicas do itinerário das Linguagens e suas tecnologias para o Ensino Médio.

Após identificar as menções aos jogos digitais diretamente relacionadas à área da Educação Física, fizemos uma leitura fluente das sugestões e indicações direcionadas pela BNCC ao tema, de modo a descrevê-las e destacá-las como unidades de registro para o procedimento posterior do estudo. Isto posto, desenvolvemos uma leitura exploratória do conteúdo destacado como caminho de interpretação para compreensão. Por fim, realizamos o debate dos achados da pesquisa com a literatura científica da Educação Física e de áreas afins, que têm se debruçado sobre a temática.

Resultados e Discussão

Os jogos digitais, ou jogos eletrônicos como opta por denominá-los a BNCC, aparecem nos documentos oficiais como parte do componente Educação Física, previstos para o Ensino Fundamental – anos finais, no ano/faixa do 6º e 7º ano, na unidade temática “Brincadeiras e Jogos”, definidos como objetos do conhecimento. Uma das habilidades indicadas a serem desenvolvidas é “experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários” (BRASIL, 2017, p. 233). A outra habilidade sugerida é “identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos” (BRASIL, 2017, p. 233).

Ao professor de Educação Física, segundo a BNCC, cabe buscar possibilidades de catalisar o modo como às crianças utilizam os jogos digitais, para que seja possível realizar a mediação deles, adequando-os em metodologias e processos de ensino e reconstruindo-os para que sejam ferramentas aliadas do processo de aprendizagem desta disciplina curricular.

No senso comum opera a ideia de que além dos jogos eletrônicos serem compulsivos e violentos, eles não possuem um papel educativo na realidade dos indivíduos (SILVEIRA; TORRES, 2007). Não obstante, ao olhar da literatura específica da Educação Física escolar - sobretudo no que tange aos três elementos fundamentais comuns às práticas corporais, segundo a BNCC, que são: movimento corporal; organização interna e produto cultural (BRASIL, 2017), Neira (2018) entende como uma incoerência da BNCC a sugestão dos jogos eletrônicos. Desta forma, segundo o autor, a Base se contradiz ao sugerir práticas com menor ou nenhuma exigência motora no 6º e 7º ano, preterindo, por exemplo, brinquedos e jogos de salão.

É notável que existe um receio em trabalhar os jogos eletrônicos na escola, muito por eles terem um caráter de pouca movimentação do corpo do indivíduo. Contudo, embora isto ocorra em parte, a proposta de trabalhar este conteúdo passa pela desconstrução de tal estereótipo, uma vez que ele pode ser transformado e reconfigurado para atender também uma prática educativa com o domínio motor (COSTA; BETTI, 2006). Isto pode ser observado pela habilidade sugerida a este objeto de conhecimento, conforme supracitado, de experimentação e fruição dos jogos eletrônicos (BRASIL, 2017).

Enquanto o documento da BNCC traz os elementos dos jogos eletrônicos como algo direcionado para a faixa etária de 10 a 12 anos, a realidade é que crianças e jovens de todas as idades têm contato e consomem diferentes tipos de *games*. O documento estudado veio com o intuito de direcionar os professores para olhares atuais sobre os variados temas. Entretanto, a BNCC apresenta uma proposta limitada sobre um contexto cultural e mercadológico, que em 2018 movimentou entre 1,3 a 1,5 bilhões de reais e envolveu cerca de 75,7 milhões de jogadores no Brasil em diversos níveis e idades, sendo desde crianças na primeira infância até jogadores profissionais com carteira assinada, que são atletas dos chamados *e-sports* (DINO, 2018). Estes dados, por si só, demonstram a necessidade de o universo dos jogos digitais não serem ignorados ou restritos a apenas dois anos do ensino regular.

Posto isto, algumas estratégias pensadas em aliar a educação para e com as mídias ao processo de ensino-aprendizagem já podem ser vistas neste sentido, como o “Programaê!”. Esta é uma plataforma que convida professores e educandos a vivenciarem um processo de elaboração da aprendizagem facilitada pela linguagem computacional e de programação nas práticas escolares (MANDAJI *et al.*, 2018). Neste caso os jogos também servem como atrativos da atenção dos alunos e como uma ferramenta para se trabalhar temas transversais, geográficos, históricos, sociológicos entre outros. Além da contribuição para o campo da Educação, propostas como estas colaboram também para a formação de professores, apontando caminhos de avanços no campo da Educação Física, na medida que proporciona aos educadores uma construção de propostas e estratégias de ensino as quais aliam a cultura corporal de movimento com os Jogos Eletrônicos.

Cruz Junior (2017) defende que os jogos digitais devem estar inseridos na educação, atravessando as fronteiras dos conteúdos referentes à mídia, aprendizagens móveis e lazer, podendo também contemplar a corporeidade. Essa ideia ultrapassa o entendimento de que o movimento corporal, em sua essência, se limita à faceta físico-biológica, ou seja, apenas relacionado às dimensões biodinâmicas do ser humano. Ainda sobre este aspecto, a utilização da mídia virtual pode proporcionar, por exemplo, uma nova visão aos alunos sobre os conceitos e valores do lazer, ampliando as possibilidades no que se refere aos tempos e espaços desta dimensão

da vida (SCHWARTZ, 2003).

O processo de desconstrução educativa em torno do universo dos *games*, ao menos do ponto de vista documental na BNCC, estaria contemplado pela competência específica 6 da Educação Física no Ensino Fundamental, a qual apresenta a necessidade de: “Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam” (BRASIL, 2017). Nesta linha de pensamento, como defendem Silveira e Torres (2007, p. 18), “a reflexão sobre os jogos eletrônicos na Educação Física escolar faz parte de uma discussão maior que diz respeito ao ensino e ao uso de diferentes linguagens no cotidiano dessa disciplina”.

Conclusões

A proposta da BNCC para o trabalho com jogos digitais na Educação Física apresenta-se com caráter restritivo. Do ponto de vista do alcance dos *games* junto às diferentes faixas etárias em período escolar, o documento limita-se a sugerir o desenvolvimento de habilidades somente com jovens do 6º e 7º ano. Além disso, no que se refere às potencialidades educativas deste universo lúdico da cultura digital, a Base direciona o trabalho de maneira generalista, quando, por exemplo, oculta ou deixa de mencionar questões contemporâneas específicas deste contexto, tal como os *e-sports* e os jogos de realidade aumentada (o *Pokemon Go*).

O documento, por ser classificado em caráter sugestivo, não obriga os Projetos Políticos Pedagógicos (PPP) a se limitarem ao que está pautado nos conteúdos e distribuições presentes na BNCC. Por isso, estudos dessa temática, podem contribuir para que nas novas atualizações da Base, as possibilidades de trabalho com os jogos eletrônicos sejam aumentadas e contemplem mais faixas etárias, a fim de desenvolver de maneira mais completa as práticas corporais relacionadas à cultura lúdica contemporânea.

Os achados desta pesquisa apontam para a necessidade de estudos mais aprofundados acerca da proposta da BNCC para o trabalho educacional com os jogos digitais e, sobretudo, para a Educação Física em relação a este tema. Identificamos um necessário olhar multi e interdisciplinar sobre a temática no documento, visto que o assunto é mencionado em diferentes eixos e áreas do conhecimento na composição da proposta. Não obstante, torna-se candente o desenvolvimento de estudos empíricos e de experimentação prática com os jogos digitais no universo escolar, de modo que seja possível avaliar a viabilidade de aplicação e desenvolvimento educativo do tema, bem como de maneira a reconhecer potencialidades e obstáculos no trabalho com *games* na escola.

Referências bibliográficas

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Lisboa, Portugal; Edições 70, LDA, 2009.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**. Brasília: Secretaria de Educação Fundamental, MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017.

COSTA, Alan Queiroz da; BETTI, Mauro. Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 27, n. 2, p. 165-178, 2006.

CRUZ JUNIOR, Gilson. Temos que pegar? Pokémon Go e as interfaces entre movimento, jogos digitais e educação. **Motrivivência**, Florianópolis/SC, v. 29, n. esp., p. 257-273, 2017.

DINO. O crescimento da indústria de games no Brasil. **Exame**. 10 ago. 2018. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/negocios/dino/o-crescimento-da-industria-de-games-no-brasil/>>. Acesso em: 15 de mar. de 2019.

GNIPPER, Patrícia. Brasil abriga o maior mercado de games da América Latina, que vale US\$ 1,5 bi. **Exame**. 26 de nov de 2018. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/brasil-abriga-o-maior-mercado-de-games-da-america-latina-que-vale-us-15-bi-127715/>>. Acesso em: 15 de mar. de 2019.

MANDAJI, Mônica; SILVA, Renata Kelly da; TERÇARIOL, Adriana Aparecida de Lima; MAZURKIEVICZ, Gilmar Luis. O Programaê! e a formação de professores para a integração do pensamento computacional ao Currículo. **CIET: EnPED**, 2018.

NEIRA, Marcos Garcia. Incoerências e inconsistências da BNCC de Educação Física. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 40, n. 3, p. 215-223, 2018.

SCHWARTZ, Gisele Maria. O conteúdo virtual do lazer: Contemporizando Dumazedier. **Licere, Belo Horizonte**, v. 6, n. 2, p. 22-31, 2003.

SILVA, Junior Vagner Pereira da; SAMPAIO, Tânia Mara Vieira. Jogos tradicionais: reprodução, ampliação, transformação e criação da cultura corporal do movimento. **Revista Brasileira de Ciência e Movimento**, v. 19, n. 1, p. 72-86, 2011.

SILVEIRA, Guilherme Carvalho Franco da; TORRES, Livia Maria Zahra Barud. Educação física escolar: um olhar sobre os jogos eletrônicos. In: **XV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte**. 2007. p. 16-21.