

JOGOS ELETRÔNICOS NA BNCC PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA¹
ELECTRONIC GAMES IN THE BNCC FOR PHYSICAL EDUCATION
JUEGOS ELECTRÓNICOS EN LA BNCC PARA LA EDUCACIÓN FÍSICA

Lucas Barbosa Silva, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS),

lukas_jipa_1@hotmail.com

Otávio Bonjiovane Lourenço, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS),

otaviobonjiovane@gmail.com

Vinícius Augusto do Nascimento Monteiro, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

(UFMS), vanm.vinicius@gmail.com

Silvan Menezes dos Santos, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS),

silvan@cev.org.br

Junior Vagner Pereira da Silva, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS),

jr_lazer@yahoo.com.br

PALAVRAS-CHAVE: Jogos digitais; games; educação.

INTRODUÇÃO

Os jogos digitais se encontram na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), previstos como objeto de conhecimento a ser trabalhado como parte do currículo da Educação Física (BRASIL, 2017). 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

O estudo é uma análise documental, com caráter descritivo, exploratório e com abordagem qualitativa dos dados recolhidos na BNCC. Buscamos menções ao tema do estudo utilizando as seguintes palavras-chave: i) jogo eletrônico (5 menções); ii) jogo digital (2 menções); e iii) games (8 menções). Como critério de inclusão, consideramos para análise

¹ Este trabalho contou com apoio financeiro em forma de bolsas do Programa Educação Tutorial (PET) da Coordenação de Aperfeiçoamento do Pessoal de Ensino Superior (CAPES).

apenas as duas menções em que o tema esteve relacionado à Educação Física. Na interpretação dos dados, utilizamos técnicas da análise de conteúdo (BARDIN, 2009) como estratégia de organização, tratamento e leitura dos achados.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os jogos digitais aparecem na BNCC 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).

A experimentação e a fruição, de acordo com a BNCC, são sugestões de práticas educativas com os diferentes objetos de conhecimento. Elas manifestam uma ideia de experiência corporal a ser vivenciada pelos alunos. É uma proposta de atividade pedagógica para apropriação positiva e prazerosa da referida prática (BRASIL, 2017). Podemos entender que se espera da Educação Física a experiência de ressignificar, de maneira corpórea, as diferentes dinâmicas e sensações lúdicas dos jogos digitais.

Na BNCC, há três elementos educativos a serem trabalhados no ensino da Educação Física: o movimento corporal, a organização interna da atividade e o produto cultural (BRASIL, 2017). Neste sentido, associando-os aos jogos digitais, entende-se como sugestão da BNCC: i) corporificar os movimentos dos personagens digitais; ii) implantar nas atividades de aula a racionalidade das dinâmicas internas dos variados games; iii) associar tais vivências corporais à educação para e pelo lazer dos alunos, bem como com os cuidados com o corpo, ressignificando os games como produtos culturais (BRASIL, 2017).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta da BNCC para o trabalho com os jogos digitais na Educação Física apresenta-se com caráter limitado. 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 BNCC 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 (Pokemon Go).

Os games são mencionados em diferentes eixos e áreas do conhecimento na composição da BNCC, sendo necessário, portanto, um olhar multi e interdisciplinar sobre a temática. É candente, também, 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.

REFERÊNCIAS

BARDIN, L. *Análise de conteúdo*. Lisboa: Edições 70, LDA, 2009.

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