



SINVAL SILVA JUNIOR

**JOGOS ELETRÔNICOS COMO FORMA DE
CONTEÚDO – ANALISANDO O QUE A BNCC
MOSTRA SOBRE O ASSUNTO**

LAVRAS – MG

2019

SINVAL SILVA JUNIOR

JOGOS ELETRÔNICOS COMO FORMA DE CONTEÚDO – ANALISANDO
O QUE A BNCC MOSTRA SOBRE O ASSUNTO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Universidade Federal de Lavras, como parte das
exigências do Curso de Graduação em Educação Física.

PROF. DR. RAONI PERRUCCI TOLEDO MACHADO

Orientador(a)

LAVRAS – MG

2019

RESUMO

Neste trabalho serão abordadas temáticas nas quais citam os jogos eletrônicos, as formas em que se encontram na Educação Física e o que a Base Nacional Comum Curricular fala sobre eles, mostrando sua legitimidade e algumas formas com que o professor da área possa trabalhar para integrar o mundo escolar ao mundo digital, levando experiências inovadoras para dentro da sala de aula. É explicitado também uma pequena trajetória da BNCC e os trâmites que este documento passou para ser redigido e oficializado no ano em que fora lançado. Nota-se também que a importância dos jogos eletrônicos para a educação física é destacada e o uso deste meio para benefício da relação aluno-professor é válida

Palavras-chave: Jogos. Eletrônicos. Lúdico. BNCC. Mundo Digital. Tecnologia. Educação Física Escolar. Esportes.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	4
2. OBJETIVO	6
3. METODOLOGIA	7
3.1. Tipo de Pesquisa.....	7
3.2. Participantes.....	7
3.3. Instrumentos e Procedimentos de Coleta de Dados	7
3.4. Análise dos Dados Coletados	7
4. REFERENCIAL TEÓRICO	8
4.1. O jogo na Educação Física:	10
4.2. O Jogo Eletrônico como parte da Educação Física:	13
4.3. O que é a BNCC:	18
4.4. O conteúdo Jogo Eletrônico (JE) segundo a BNCC para a área da educação Física:	22
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	27
REFERÊNCIAS	29

1. INTRODUÇÃO

Natural de Luminárias, cidade bem pequena (cerca de 6 mil habitantes) e próxima à Lavras, sempre tive afinidade e um apreço a tecnologias e fui um amante da área da cultura corporal de movimento. Tendo como norte a UFLA - Universidade Federal de Lavras como modelo e referência de instituição de ensino superior, os professores a qual passei pela minha formação escolar sempre recomendaram que ao término do Ensino Médio adentrasse ao ENEM – Exame Nacional do Ensino Médio para conseguir a tão sonhada vaga na UFLA.

Seguindo esta ideia de formação profissional e uma possível carreira acadêmica, em minha primeira tentativa optei por concorrer a uma vaga em algum curso relacionado a computadores e tecnologias, especificamente Sistemas de Informação ou Ciência da Computação. Ao final do processo seletivo tive uma surpresa. Minha classificação não ocorreu devido a 0,2 pontos de diferença do próximo colocado, me fazendo ficar na lista de espera e como não houveram desistências, tive de esperar o ano seguinte para prestar vestibular novamente.

Com a nova tentativa de ingressar em uma Universidade, agora com objetivos e pensamentos mais claros, optei pela área da Educação Física – Licenciatura. Acredito que com as experiências que tive em treinos em academias e na Escola, pude notar que a Educação Física demandava de profissionais que se empenhavam em fazer sua função e ela me mostrava que era uma área tão bonita e abrangente. Após alguns semestres e um melhor envolvimento com o curso em si, me descobri na área e hoje sei o quão importante tem o papel de um bom professor na vida, seja escolar ou não, dos alunos em que ele é e está responsável.

Os jogos eletrônicos sempre foram minha paixão e acredito que com a devida atenção, a Educação Física pode englobar de uma forma geral este incrível mundo virtual. Sua legitimidade está comprovada pela BNCC – Base Nacional

Comum Curricular e com o exposto trabalho, explorarei mais a fundo o que este incrível documento nos traz acerca do assunto.

Acredito que um aprofundamento de estudos sobre os jogos eletrônicos difundidos na educação física proporcionará uma incrível compreensão da situação atual desta área que é hoje pouco explorada. A cada dia que passa cresce mais a necessidade de estudo de formas que demonstram o porquê dessa difusão em massa de tecnologias na escola, fazendo com que os alunos muitas vezes desviem do motivo para qual estão ali presentes.

A crescente demanda e evolução tecnológica em que se encontra a sociedade atual me mostra que um dos deveres do professor é estar a par dessa situação e fazer com que os alunos possam desfrutar destes meios usando-os de forma que consigam um auxílio no seu desenvolvimento educacional. São inúmeros os benefícios que os jogos eletrônicos trazem e incluir parte desse universo de forma ressignificada na escola é um bom movimento pedagógico, chamando a atenção dos alunos, os trazendo para a aula e juntamente com a diversão, contemplarmos a transmissão de muitos conteúdos da área.

Com as experiências de estágios e da própria vivência na escola notei que há uma percepção grande de um aumento do uso de tecnologia no âmbito escolar, mais especificamente, os jovens vêm cada vez mais adentrando no mundo virtual e, acredito que, se bem inseridos, jogos eletrônicos podem ser muito produtivos nas aulas de Educação Física.

Mas como os jogos eletrônicos podem ser trabalhados no âmbito escolar através de conteúdo? Como esta virtualidade se encaixa na Educação Física? O que deixa legítimo o uso destes jogos como conteúdo para a elaboração de unidades didáticas? Acredito que todas estas perguntas precisam de uma resposta, visto que são assuntos normalmente utilizados fora do ambiente acadêmico.

2. OBJETIVO

Analisar o proposto pela BNCC e o que esta fala acerca dos Jogos Eletrônicos, como estes podem ser desenvolvidos dentro da escola e mais precisamente dentro das aulas de Educação Física.

3. METODOLOGIA

3.1. Tipo de Pesquisa

Este trabalho apresentará como abordagem o processo de pesquisa Descritiva-Qualitativa segundo Ludke (2011), sendo realizado o procedimento de Pesquisa Bibliográfica.

3.2. Participantes

Serão envolvidas as pessoas que o documento da BNCC está destinado, sendo indivíduos que compõem a Educação Básica.

3.3. Instrumentos e Procedimentos de Coleta de Dados

Será feita uma análise de um documento (Base Nacional Comum Curricular) para a obtenção de respostas acerca de um assunto predeterminado que consta dentro deste documento.

3.4. Análise dos Dados Coletados

A análise será feita a partir de uma visão descritiva acerca dos jogos eletrônicos mencionados na BNCC. Será relacionado a viabilidade destes para com a utilização nas aulas de Educação Física.

4. REFERENCIAL TEÓRICO

Segundo (Emílio Junior e José Sales., 2012) é sabido que um dos muitos objetivos da educação é desenvolver capacidades dos indivíduos para que possam tomar suas próprias decisões de forma consciente, formando assim cidadãos críticos e que contribuem de forma positiva em ações realizadas no dia a dia.

Com o crescente consumo de aparelhos eletrônicos e o uso de tecnologias dentro e fora da escola, os jovens de hoje tem mostrado um grande interesse e um apreço a estas novas práticas. O ambiente em que os alunos vêm crescendo também tem grande influência do mundo digital. Este fato tende a ser cada vez mais presente e o professor tem como concorrência o que se vive socialmente em termos de diversão e interesse das novas gerações. Os alunos levam para a aula o que estão acostumados a vivenciar em casa e o uso destas ferramentas como forma de ensino chama a atenção dos alunos.

De acordo com Tolentino (2009), diz que existem games que são chamados de sérios (sérios games), que são aqueles que a aplicação da tecnologia busca a combinação de características lúdicas dos jogos a aspectos sérios, como ensino-aprendizagem, a comunicação e a informação.

Acredito que o redirecionamento do uso destes meios na Escola é viável e o professor de Educação Física pode contribuir com isso quebrando aquela lógica tradicionalista de ensino-aprendizagem com metodologias novas que poderão ter efeitos positivos no quesito relação aluno-professor.

Nesse sentido, o uso de métodos novos para uma aula inovadora e lúdica juntamente com os jogos eletrônicos utilizados para fins educacionais alcançariam uma boa parte da população de estudantes, que ao verem as incríveis possibilidades do mundo virtual se encantariam e se identificariam, já que existem um grande número de adeptos ao mundo dos “games”, sejam eles “online”

(expressão em inglês que significa que todos os jogadores estão conectados ao mesmo tempo, o mundo se junta como um só) ou não.

O jogo eletrônico difundido na Escola é, de forma relativa, um assunto novo. Não é de fácil ou comum acesso uma gama boa de conhecimentos e especificações na academia literária acerca deste assunto e acredito que algumas descrições deste trabalho possa ajudar àqueles que se interessam em estudar sobre o “jogo do mundo novo”, em outras palavras, uma diferente espécie de jogo na Educação Física, de uma forma ressignificada e contextualizada.

Existem inúmeros *softwares* (programas de computador) que forçam o seu usuário possuir um domínio prévio de determinadas habilidades para que sua execução seja efetiva. Atualmente existem os famosos exergames (exercícios e *games*, ou, jogos). Quando o usuário realiza uma atividade através dos exergames, várias características ali são desenvolvidas, fazendo cair aquela teoria de que o *videogame* não contribui em nada para o desenvolvimento físico e psicológico.

Neste sentido, nota-se que através do próprio movimento de usufruir de determinada peça eletrônica, o esforço físico e mental se faz presente. Um bom exemplo de Exergames é o que a empresa Microsoft (fundada em 1975) disponibiliza como uma forma de controle (ou em inglês, joystick). Esta inovação apresentada para o “Xbox” (nome dado ao parêlo de videogame desenvolvido pela empresa) tem como título (no sentido de nomeação) Kinect – um sensor de movimentos que capta pontos específicos do corpo e através deste não é necessário o uso de um controle, o que deixa mais dinâmica e intuitiva a jogabilidade deste *console*.

Realizando uma ressignificação destes jogos eletrônicos, com a crescente da tecnologia, o professor pode adotar métodos que se baseiam em períodos do ano para disseminar seus conteúdos utilizando dos *games* para uma contextualização do que se está sendo discutido em um certo período de tempo. Jogos específicos no mundo virtual também podem trazer um melhor exemplo da

atividade quando o professor for aplica-la na “prática”, já que existem uma enorme interação do público jovem para com o mundo digital em si.

Ao pensarmos na Educação Física como a Cultura Corporal do Movimento, é comumente focado somente na parte do “Movimento” e esquecermos de que a *Cibercultura* tem uma grande importância para o desenvolvimento da nossa vivência, visto que através da BNCC – Base Nacional Comum Curricular a disciplina de Educação Física juntamente com a disciplina de Artes trazem este mundo virtual como parte de sua gama de assuntos. Fazendo ou não o uso como conteúdo dos jogos eletrônicos na Educação Física, é de interesse do professor inteirar-se do que a sua área engloba, visto que esta Base, relativamente nova, já nos traz uma visão “atualizada” acerca dos conteúdos que podem ser desenvolvidos pela educação física escolar.

4.1. O jogo na Educação Física:

Como parte da Cultura Corporal de Movimento, a cultura lúdica e os saberes da educação física são problemáticas que se desenvolvem através de saberes historicamente construídos, passados muitas vezes de gerações em gerações.

Existem inúmeros tipos de jogos (individuais, coletivos, com bolas, de oposição, etc.). O jogo vem sendo trabalhado na Educação Física Escolar como uma parte importante na construção de conhecimentos corporais – expressão, manifestações do corpo, noções de musicalidade, etc., conhecimento das várias dimensões (principalmente da dimensão atitudinal) que, segundo Darido (2005) não é possível separar os ensinamentos das dimensões, mas é possível focalizar o ensino seguindo determinada área.

Neste sentido, a educação física deve priorizar o ensinamento das práticas e contextualizá-las com os meios inseridos, fugindo daquelas tradicionais tendências de ensino, derivadas muitas vezes de preceitos da saúde e medicina –

higienista, esportivista, desenvolvimentista, dentre outras – que eram desenvolvidas basicamente para os preceitos da época - desde meados dos anos 30 (FERREIRA, 2013) visto que nestas tendência pedagógica, os professores prezam o resultado e somente movimentos específicos das determinadas atividades. O foco do processo de ensino-aprendizagem deve ter como norte todos os procedimentos, sejam de cunho social (contextualizado) ou de formas que englobam as especificidades da área.

Sempre que se fala em jogo na educação física, tende-se a mencionar a ludicidade que este traz, usando como base muitas vezes jogos lúdicos e brincadeiras lúdicas como pauta dos assuntos a qual referem-se entusiastas da área. A ludicidade está entrelaçada com as atividades propostas nas aulas de Educação Física, muitas vezes trazidas pelos professores como formas de jogos e/ou brincadeiras.

Enquanto o jogo possui um caráter sério, centrado, específico, ordenado também apresenta noções de desordem, ludicidade e isto é que o torna tão belo e dinâmico, sendo uma de suas maiores virtudes. (Scaglia, 2009).

É no jogo em que o aluno traz a sua realidade e adentra em seu próprio mundo, trabalhando o seu próprio sentido e transformando aqueles momentos em sua infinita realidade para que cria sua própria noção que está fazendo parte de algo além de uma simples brincadeira, além de um simples ato de jogar.

Scaglia (2009) juntamente com Leonardo e Reverditto (2009) mencionam que o jogo pautado em teorias concretas faz os alunos a realmente participarem do jogo e não somente executar uma tarefa dada pelo professor, assim, este atinge seu objetivo e traz um significado para os indivíduos que o praticam.

O jogo é uma poderosa e importante ferramenta pedagógica disponível para utilização pelo professor da Educação Física, tendo como uma de sua finalidade a imaginação das crianças e, posteriormente do professor, que ao ensinar também aprende. A contextualização e conseqüentemente a razão de ser

ou o sentido do jogo para a criança traz aspectos que chamam os alunos para a aula e isso torna prazeroso e eficiente o ato de ensinar, fazendo com que ambos (professor e aluno) saiam da sala de aula diferentes – em termos de aprendizado – do que estavam quando entraram.

Ao trabalhar o jogo na Educação Física, o professor deve se atentar as especificidades que englobam o jogo em si, tendo sempre o foco em regras, características que dão sentido para aquela atividade, pois, sem estes pequenos, mas importantíssimos detalhes, o jogo acaba por se tornar algo como uma recreação, cai em conceitos como a prática pela prática e foge totalmente dos objetivos da educação física escolar, se tornando entediante e repetitivo.

De uma forma ampla e abrangente, o jogo tem em sua grande complexidade objetivos que perpassam somente o ensino do que se está proposto, mas *também* o porquê da realização daquela atividade e como, de forma específica, realizar tal ato. Através da sistematização e a preparação para a efetiva aplicação deste nas aulas de Educação Física, o professor deve sempre buscar formas em que façam os alunos imergirem na atividade proposta, utilizando de métodos que façam os alunos serem partes da aula, serem importantes para o desenvolvimento desta, serem atores principais do processo e deixem de ser meros receptáculos de informações do professor.

Seguindo os conceitos da teoria do jogo, como relata Kishimoto (1998) em seu livro *Brincar e suas Teorias*, trata-se do conjunto de elementos em que uma criança pode valer-se para seus jogos. Estes elementos adquiridos pelas crianças no ato de brincar (ou jogar) fazem parte de práticas que são adquiridas essencialmente para o jogo. Aspectos de cunho fictício (desenvolvimento da “cultura do faz de contas”) e brincar aprendendo a brincar são de uma imensa valia para os processos formativos da criança.

4.2. O Jogo Eletrônico como parte da Educação Física:

Através da Cultura Corporal de Movimento, podemos analisar a própria expressão que traz inúmeros conceitos e preceitos.

A Cultura pode ser tratada como um dos objetos de estudo da Educação Física, visto que a relação desta com saberes historicamente construídos e passados de geração em geração são fortes e duradouros. Estes preceitos que nos definem é a essência da cultura, tendo muitas vezes cada pessoa, mesmo que pertencente à uma determinada classe, possua culturas diferentes.

Segundo BRACHT, 2005 cultura se dá como algo relacionado a natureza, ao corpo, e esta cultura está presente em toda a humanidade e especificamente em cada um. O conhecimento específico de cada cultura traz lucidez e alimenta os desejos que o ser humano tem, em sua essência.

Novamente, BRACHT, 2005 nos traz que:

Uma das consequências é ver as atividades físicas ou as práticas corporais (que perfazem nossa cultura corporal, de movimento ou corporal de movimento) como construções históricas, portanto não mera consequência da ordem natural, com sentidos e significados advindos dos diferentes contextos onde são/foram construídos pelo homem.

Cada ser tem o seu modo de ver, pensar, agir, e cabe aos demais indivíduos que não compreendem com exatidão aquelas práticas, respeitar e principalmente entender a razão de ser das enormes variações culturais, admitindo sempre que as diferentes culturas sofrem mutações e que cada um constrói a sua própria cultura, e isto acarreta, assim, nestes incríveis conhecimentos que são fruto

de evoluções sociais e temporais (no sentido de que cada cultura tem a suas noções de tempo e o que é feito para produzir neste meio).

Os jogos eletrônicos fazem parte e constroem a cultura dos indivíduos que ali fazem o seu uso, então é mais que necessário voltar o olhar para toda a expressão “Cultura Corporal de Movimento”, formalizando e evidenciando que a Educação Física em si se justifica muito além de somente práticas que envolvem movimentar e exercícios físicos. Devido aos enquadramentos que assemelham as descrições do que é Cultura Corporal, separar a mente do corpo é, se não errado, equivocado

Desde a difusão dessa cultura cibernética, pode-se encontrar também o desenvolvimento de conhecimentos que foram transmitidos por conhecidos, amigos, familiares, enfim, a cultura do jogo eletrônico hoje se desenvolve e se destaca por, entre outros, fatores que assimilam a transmissão da sua prática com a própria cultura de quem o usufrui.

Tendo como visão o professor de educação física na escola, notar que este desenvolvimento (relativo ao jogo eletrônico) está avançando é um movimento pedagógico na qual o professor pode se programar adequando seus conteúdos visando esta nova evolução dos jogos tradicionais, agora, os jogos tradicionais contemporâneos, ou melhor dizendo, os jogos eletrônicos.

As formas de conduzir os famosos *games* toma conta de vários e diferentes espaços, isso dá origem a um processo de “gamificação”. (ALVES, 2014). Esse processo e grande parte do produto final dos jogos faz com que os seus usuários possam adentrar nesse mundo virtual e a mecânica, muitas vezes, envolve o sujeito para que cumpra desafios e missões, resolvendo de forma lúdica e prazerosa situações-problemas.

Dentro da Educação Física, um caminho para a legitimação dos JE está sendo traçado. A linguagem dos alunos está cada vez mais dentro deste universo e os professores podem usar deste meio para atingi-los e se beneficiar

pedagogicamente desta comunicação. Para tanto, os docentes não precisam ser exímios jogadores ou usuários assíduos, mas não há como negar as infinitas possibilidades que as informações e os processos educativos que os jogos transmitem. (ALVES, 2014)

A cultura digital vem ganhando espaço atualmente e isso inclui o que o ser humano produz para tal mundo. Com inúmeros jogos e possibilidades, os jogos eletrônicos interativos são datados desde 1958 e até hoje seu desenvolvimento faz com que inúmeras pessoas se interajam e adentram neste mundo dos diferentes tipos de *games* (jogos).

Predominantemente dos Estados Unidos, os jogos eletrônicos desenvolveram-se basicamente por estudantes *nerds* que focaram seus conhecimentos para os jogos e, muitos deles, achavam que não iam conseguir retorno financeiro e desistiam pelo caminho. Atualmente é comum ouvirmos os alunos mencionarem jogos que eles gostam, brinquedos eletrônicos que utilizam, brincadeiras derivadas dos JE.

O preço elevado e a falta de pesquisadores na área levaram ao desenvolvimento de *consoles* (dispositivos eletrônicos que executam os jogos) e com uma enorme crescente, empresas como a Nintendo conseguiram se solidificar e fazer seus *games* durarem por gerações.

Através do desenvolvimento da sociedade e o crescente avanço tecnológico, a educação também foi beneficiada com estes aspectos. Com a invenção dos computadores, juntamente com os *videogames*, a Educação Física passou a possuir mais uma vasta possibilidade de conteúdos para serem trabalhados dentro e fora das escolas com os famosos Jogos Eletrônicos (JE).

Com o número exorbitante de indivíduos consumindo as grandes fontes de propagação de informações e dispositivos de comunicação juntamente com as famosas redes sociais, têm-se notado que cada vez mais a parte tecnológica vem dominando o público das escolas e com isso vem um fato: A tecnologia está

presente no cotidiano, principalmente dos jovens, e ela provavelmente veio para ficar.

Uma subcategoria de jogos, estes previamente citados, os JE (ou também uma espécie de evolução dos jogos tradicionais) têm levantado várias questões acerca de suas utilidades para com a Educação Física e qual sua posição neste mundo pedagógico. Apesar de comumente usados para áreas de lazer e diversão, os JE podem ser usados com finalidades educativas, visto que fazem parte da grande área da Educação Física, este imenso poço de saberes.

A utilização dos jogos eletrônicos na educação física pode ser feita de inúmeras maneiras, mas, acredito que a tematização e/ou exemplificação do porquê o professor leva este conteúdo é necessária. Um exemplo simples se dá quando o professor ensina determinado esporte (levando em consideração toda a sua ressignificação e forma adequada para a faixa etária dos alunos) e após esta experiência na escola, as crianças ligam os seus aparelhos eletrônicos e se conectam com o mundo virtual, assim, solidificando os exemplos na escola e assimilando com personagens que para eles fazem parte de sua formação.

Complementando o que foi dito anteriormente, vários pesquisadores da área compactuam do que foi dito, e RODRIGUES JUNIOR e SALES (2012) enfatizam que:

Acreditam ser possível e necessário trazer para as aulas de Educação Física os jogos eletrônicos, pois, jogar videogames, falar sobre personagens, já faz parte do dia a dia dos alunos das escolas, queiramos ou não, apesar dos riscos existentes.

Estes riscos presentes neste mundo virtual são geralmente devido à natureza dos gêneros dos jogos aos quais as crianças estão acostumadas a jogar. Devemos voltar nossa visão para os jogos eletrônicos de uma forma que possamos

compreender os fenômenos culturais que ali estão presentes, diferentemente de olhares que colocam os JE como vilões, causadores de comportamentos violentos e afins (ALVES, 2008).

Segundo Ferreira (2013) e Darido (2013), conforme citado por Aguilera e Mendiz (2003) *“a opinião de profissionais e críticos da mídia, políticos e líderes educacionais, muitas vezes, agregam comportamentos negativos ao uso de jogos virtuais violentos ou o vício nestes, porém profissionais de diferentes áreas realizaram pesquisas nas quais não encontraram uma relação definitiva e direta entre o comportamento dos indivíduos e o uso dos jogos eletrônicos violentos”*.

Apesar dos gêneros terem classificações indicativas de idades e muitas vezes apresentarem informações - sejam estas visuais ou sonoras – exacerbadas, é da cultura do jogo eletrônico que estes exageros fazem parte. O mundo virtual ali presente é o espelho daquela “realidade virtual” retratada, assim, sangue, violência, roubos, e muitas outras coisas consideradas erradas ou crimes no mundo real fazem e dão sentidos a sagas de jogos mundialmente famosos.

Como retratado em uma pesquisa feita com 43 alunos do Ensino Fundamental (9º Ano) por Ferreira e Darido (2013), chegou-se como conclusão que uma alta taxa de alunos estão diretamente envolvidos com os jogos eletrônicos (95%) e a maior incidência do gênero destes jogos foram esportivos (39%). Estes dados reforçam a ideia de que o estímulo e a necessidade de estudo de forma mais sistemática as possibilidades educacionais dos JE na escola fazem presença.

Desta maneira, os jogos nos mostram um grande potencial para discussão destas diferenças entre o real e o virtual, tomando como partida sua análise e reflexão crítica.

Também é necessário a conscientização pelo professor para com os alunos acerca do uso excessivo destes jogos, podendo estes acarretarem mais malefícios do que benefícios. O uso dos JE devem ser feitos como apoio para aprendizagem, apoio para conhecimentos relevantes.

4.3. O que é a BNCC:

Estipulada como um documento oficial normativo, a BNCC (Base Nacional Comum Curricular) se trata de uma padronização em que o governo estipulou para a Educação Básica desde setembro de 2015 (data de quando os projetos começaram a ser implementados) – a efetiva utilização do documento se deu em 2017/2018.

Como um breve histórico, o site oficial do governo referente à BNCC traz uma linha do tempo com uma vasta gama de eventos nos quais levaram o desenvolvimento do documento. De 1988 até 2018, 30 anos se deram para uma concretização do que seria hoje a BNCC, juntamente com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs).

Em 1988 o governo do Presidente José Sarney (15 de março de 1985 até 15 de março de 1990 - 5 anos) promulgou a Constituição da República Federativa do Brasil, que prevê em seu artigo 210 a BNCC. Neste artigo, o documento traz como fundamentação as seguintes colocações:

Art. 210. Serão fixados conteúdos mínimos para o ensino fundamental, de maneira a assegurar formação básica comum e respeito aos valores culturais e artísticos, nacionais e regionais.

§ 1º O ensino religioso, de matrícula facultativa, constituirá disciplina dos horários normais das escolas públicas de ensino fundamental.

§ 2º O ensino fundamental regular será ministrado em língua portuguesa, assegurada às comunidades indígenas também a utilização de suas

línguas maternas e processos próprios de aprendizagem.

Após este fato, 8 anos depois, em 20 de dezembro de 1996, é aprovada a LDBEN – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional que em seu Artigo 26 traz que *os currículos do ensino fundamental e médio devem ter uma base nacional comum, a ser complementada, em cada sistema de ensino e estabelecimento escolar, por uma parte diversificada, exigida pelas características regionais e locais da sociedade, da cultura, da economia e da clientela.* (BRASIL, Ministério da Educação, 1996).

Seguindo o progresso, foi realizada em 2010 a CONAE (Conferência Nacional de Educação), que se deu dos dias 28 de março à 01 de abril, contando com uma pauta interessante: A necessidade da Base como parte de um todo, um Plano Nacional de Educação. Este evento teve como membros participantes, em suma, especialistas da área, que são de alguma forma, direta ou indiretamente responsáveis por colocares em prática a organização e a regulação da educação nacional. (BRASIL, MEC – 2010). Em 2014 foi realizada mais uma edição da CONAE, visto que os aparatos para o estabelecimento da BNCC cresceram gradativamente. Este evento é uma grande referência no que se diz respeito ao processo de mobilização para a Base.

Novamente, os trâmites legais (no sentido das leis, ordem judiciária) se voltam para a Base. Sendo parte da Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014 tendo como regulamentação para o Plano Nacional de Educação (PNE), a BNCC é citada em 04 das 20 metas estabelecidas no mesmo.

Após longos anos e processos, a primeira versão da BNCC é lançada. Datada em 16 de setembro de 2015, esta versão apresentou certa de 302 páginas, que, comparada com a terceira versão (600 páginas) nos dá uma visão enxuta do

que seria este importante documento. No final do ano de 2015, mais precisamente de 02 a 15 de dezembro, houveram mobilizações nas escolas de todo o país para a discussão do documento, visto que esta se trava de uma versão preliminar. Este dia ficou conhecido como “Dia D”.

A versão novamente atualizada, agora como uma segunda versão, teve seu lançamento no dia 03 de maio de 2016, complementando o documento que já fora estudado e avaliado pelas pessoas a qual ele destinava. No dia 23 de junho a 10 de agosto do mesmo ano, aconteceram 27 seminários Estaduais, nos quais contaram com a presença de professores, gestores e especialistas, com pauta principal o debate deste segundo viés do documento. Como promoção deste evento, a equipe organizadora pertenceu ao Conselho Nacional de Secretários de Educação (Consed) e a União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação (Undime). A versão posterior e atual, começou a ser redigida em agosto de 2016, tendo como apoio a segunda versão, porém não era um aprofundamento, mas houve uma espécie de reconfiguração de todo o documento (número de páginas, *layout* diferenciado, detalhes mais trabalhados, etc.)

Em abril de 2017, verificada pelo MEC, a versão final da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) foi entregue ao Conselho Nacional de Educação (CNE). Após a análise deste projeto, os governantes estaduais se mobilizaram para uma melhora na formação e capacitação dos professores, adequando agora o currículo e os profissionais envolvidos para adaptar a este novo e importante documento. Em 22 de dezembro de 2017 a efetiva participação da BNCC no meio escolar foi realizada, visto que o CNE instituiu e orientou a implantação da mesma.

Novamente, o “Dia D” se deu com o agrupamento dos educadores do país para a discussão do documento, agora em sua terceira versão. Neste dia (06 de março de 2018), os profissionais da Educação voltaram seus olhos para a parte do Ensino Infantil e Ensino Fundamental. Os anos finais da Educação Básica (Ensino

Médio) foram discutidos somente alguns dias depois, mais precisamente no dia 02 de abril. Com o avanço da estabilização do documento, em 14 de dezembro de 2018 foi homologada a BNCC para o Ensino Médio, totalizando agora o conteúdo da Base para todas as etapas do Ensino Básico.

A BNCC visa proporcionar aos alunos uma espécie de conjunto de aprendizado em que os professores devem aplicar para seus pupilos ao longo do decorrer da Educação Básica. Em outras palavras, é uma espécie de unificação, padronização dos conteúdos a quais os professores de todo o Brasil deve ministrar para os seus alunos.

Como referência o endereço eletrônico do governo em que é oficialmente divulgado a BNCC (basenacionalcomum.mec.gov.br), tem-se como justificativa para a base:

[...] Ao indicar com precisão quais são as competências que todos os alunos devem desenvolver e que habilidades são essenciais para o seu desenvolvimento, as redes e os sistemas de ensino poderão adequar seus currículos tomando a Base como referência e levando em conta as necessidades e as possibilidades dos seus estudantes, assim como as suas identidades [...].

Quando os responsáveis pela educação propõem um documento de unificação dos conteúdos, acredita-se que alguns problemas como diferenciação de aprendizado, diferentes culturas não se comunicando, alunos adquirindo conhecimentos diferentes em mesmas etapas de ensino e muitos outros possam ser resolvidos. Essa prerrogativa de resolver os problemas dos “diferentes países” dentro do nosso Brasil se torna falha na medida em que as oportunidades de ensino, a parte socioeconômica e muitas outras características não são iguais.

4.4. O conteúdo Jogo Eletrônico (JE) segundo a BNCC para a área da educação Física:

Como consta no interior da BNCC, os jogos eletrônicos fazem parte da grande área da Educação Física – Mais precisamente Educação Básica - Competências Gerais da Educação Básica - Ensino Fundamental - Anos Finais (6º ao 9º Ano) – Linguagens - Educação Física.

Os JE aparecem como Objetos de Conhecimento, dentro das Unidades Temáticas de Jogos e Brincadeiras dos 6º e 7º anos, também sendo mencionados na disciplina de Artes.

Parafrazeando o que a BNCC nos diz, temos como habilidades que possivelmente serão desenvolvidas as seguintes informações:

[...] 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.

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 [...].

Devido aos inúmeros tópicos abordados nas descrições do que englobam os JE na BNCC, deve-se atentar para o que o próprio documento nos sugere. Ao mencionar expressões como “Experimentar”, “fruir”, “identificar”, a Base explica, de forma sucinta, o que são estes e vários outros aspectos utilizados.

Tendo em mente que, segundo a BNCC, 2017 – Não somente os JE mas todo o conteúdo da Educação Física, é pautado em oito dimensões do

conhecimento, este conteúdo apresenta como embasamento 3 dos termos acima citados.

Quando a BNCC traz o termo experimentação, o documento se refere a esta dimensão do conhecimento que tem sua razão de ser baseada na experimentação das práticas corporais, pelo envolvimento e vivência destas práticas. Estes são conhecimentos que têm sua origem na prática em si, não podendo ser adquiridos sem a sua efetiva apreciação ou sem serem experimentados. São experiências, muitas vezes únicas, em que o sujeito aprende através das manifestações culturais trazidas pelo professor de educação física e estas práticas são realizadas de forma *in loco*, ou seja, vai muito além das dimensões teóricas-metodológicas de aprendizagem. Resumidamente, a experimentação é a forma com que a BNCC trouxe a prática real, de “carne e osso”.

O professor deve tomar cuidado quando em seu planejamento pedagógico optar por esse caminho da prática específica. O profissional deve sempre zelar para além da experiência do aluno, ter noção que as sensações das vivências nas aulas podem tender a não sair como fora planejado, chegando até a possíveis experiências traumáticas e levando a uma possível aversão à atividade em si.

Ao analisarmos a fase de uso e apropriação, este tem como referência ao conhecimento que possibilita o aluno ter condições de realizar algumas práticas corporais de forma autônoma, ou seja, é o mesmo tipo de conhecimento que aborda a experimentação (saber fazer) mas se difere na medida em que possibilita o estudante ter competência necessária para o seu próprio envolvimento com o lazer e a prática ali presente.

Esta fase também retrata o leque de conhecimento das manifestações necessárias para a realização e a viabilização efetiva das práticas corporais da cultura do movimento, que perpassa somente o saber fazer ali das aulas, mas também o que o ser consegue fazer em ambientes fora da escola, por exemplo.

A BNCC traz como ser competente o indivíduo que é em sua prática corporal um ser que possui e dá sentido no que está fazendo, um ser independente o suficiente para conseguir realizar as tarefas requisitadas pelo professor nos contextos estabelecidos pelo pedagogo e consegue de fato dar conta de realizar as atividades nos vários contextos que enquadram as partes pedagógicas.

A fruição ou o ato de fruir os jogos eletrônicos diversos se dão da forma em que os indivíduos vinculam a apropriação de conjuntos de conhecimentos e estes permitem àqueles que o fazem uso, consigam apreciar e desfrutar das práticas corporais. A fruição está diretamente relacionada a forma com que os estudantes usam de seus conhecimentos para analisar e entender o que se está praticando, o que está, de fato, acontecendo.

Continuando em uma mesma faixa de raciocínio, a BNCC nos traz a reflexão sobre a ação. Estes conhecimentos são gerados após a observação e a análise daquelas práticas, tais quais podem ser realizadas pelo próprio indivíduo ou por outros.

Essa reflexão é algo mais intencional. É uma dimensão na qual o ser se atenta, especificamente, para orientar sua visão de forma estratégica, podendo ser guiada para resolver os desafios encontrados naquelas práticas observadas, aprender com aquelas características e também mudar a forma com que aquelas práticas são realizadas, por isso a reflexão sobre a própria ação.

Ao analisar e posteriormente relacionar aos conhecimentos apropriados, este tópico (análise) também traz fundamentos dentro da BNCC. Esta dimensão possui conhecimentos que podem ser reunidos em classificações de esportes, as táticas das práticas a quais os indivíduos estão a fazer, o efeito das atividades físicas em determinadas áreas e muitos outros, na qual a análise pode se intercomunicar.

Com a apropriação dos conhecimentos de cada indivíduo e após esta análise feita de forma intencional, a construção de valores acerca dos jogos

eletrônicos para com a educação dos estudantes também se faz presentes nestes preceitos de dimensões a qual abordam a BNCC. Construir valor e contextualizar as práticas corporais em prol de uma sociedade que conhece as normas de cidadania deve, de certa forma, ser redirecionada pelo professor. Esse processo de ensino-aprendizagem orientado é retratado pela BNCC como uma forma de combate de preconceitos e respeito às diferenças. Estas práticas são também direcionadas ao combate de estereótipos e preconceitos na prática corporal em si.

É notado também, como a própria BNCC relata, que nenhum dos conhecimentos ou dimensões tem importância maior, todas compactuam de um mesmo nível, cada qual com sua especificidade. Para que o professor possa trabalhá-las, vale ressaltar que existem diferentes abordagens e estas determinarão o quão relevante e significativo será este desenvolvimento.

Um aspecto de grande importância: todos os conhecimentos devem ser trabalhados integrando uns pelos outros. É de interesse do professor analisar e se adequar, levando em consideração os inúmeras conhecimentos que são específicos da Educação Física, principalmente nos jogos eletrônicos. A natureza á qual os JE se submetem (vivencial, experimental e subjetiva) estão interligadas, isso denota o quão importante é o trabalho do professor para não tentar separar as dimensões, assim, este pode se beneficiar (pedagogicamente) do incrível mundo tecnológico a qual a sociedade atual se encontra.

Ao analisar o que se diz respeito aos JE, temos como influência direta a manifestação da Cultura Eletrônica, algo que hoje se torna corriqueiro (acredita-se que devido ao avanço tecnológico da sociedade).

Como a própria BNCC coloca, os objetivos de os jogos eletrônicos estarem presentes como forma de um possível conteúdo é a que a tecnologia avança e a sociedade em que se desenvolve com estes avanços também, isso transforma as demandas de conteúdos para a área e os professores acabam ganhando mais e mais possíveis assuntos a serem trabalhados na escola.

Este processo de utilização dos jogos eletrônicos na escola será feito de uma forma lenta, com uma demorada transição. A utilização do mesmo é viável e bastante chamativa para os alunos.

O jogo eletrônico e as mídias digitais estão cada vez mais próximos dos alunos. Essa proximidade pode ser levada para o âmbito pedagógico na medida em que o professor tematize e dê sentido de seu uso dentro das aulas. Usar destes meios sem o devido significado pedagógico não é o correto e supostamente o professor não poderia nem pensar em tal ato.

Com a chegada de novos jogos e a aproximação do professor para com os alunos de devidos temas, a junção de determinados recursos é benéfica no sentido de poder colocar algo que faz parte da realidade da criança junto com a sua vontade de aprender, deixando cada vez mais dinâmica e prazerosa a Educação Física.

Existem inúmeros tipos de jogos, tais como jogos que focam em coordenação motora, em raciocínio lógico, em conhecimentos gerais, em vários aspectos que englobam a beleza da área da educação física. Cabe ao professor saber utilizá-los de forma em que os alunos possam sentir que os JE são ótimos aliados nessa corrida do conhecimento.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dada a importância do assunto, através do exposto nota-se que os Jogos Eletrônicos estão cada vez mais presentes e difundidos no meio escolar e na sociedade como um todo. É de interesse do professor e dos influenciadores digitais aproveitar destas oportunidades para benefício da própria área, cujo valor cultural cresce a cada dia.

Como parte da Cultura Corporal de Movimento, os JE fazem presença na medida em que o jogo e os próprios conceitos de cultura mudam dentro da área. Essa dedicação dos mestres para acompanharem o que as novas gerações vêm adquirindo empatia se faz presente quando a própria evolução dos jogos dentro da Educação Física é notada, visto que, é ao menos, cabível à reflexão, que os jogos eletrônicos estão a se tornar os jogos contemporâneos, uma espécie de desenvolvimento dos jogos tradicionais.

Nesse sentido, a própria Base Nacional Comum Curricular – BNCC - traz como conteúdo e parte da área os Jogos Eletrônicos. Mesmo explicitado no documento, nota-se uma parte relativamente pequena, visto que é exposto o conteúdo somente em uma tabela, contendo algumas linhas de descrição.

Apesar de ser um assunto novo, é importante ressaltar que já é um avanço o destaque para a área da Educação Física Escolar (a disciplina de Artes também possui uma parcela de divisão dos JE). Basta agora os professores e os profissionais da educação focarem os seus estudos para encaixar com exatidão e eficiência este mundo novo em seus cotidianos educacionais e possivelmente quebrar e desmistificar vários paradigmas que ainda se encontram em torno do assunto.

Dos inúmeros gêneros e tipos de jogos, também há dentro do mundo dos jogos eletrônicos estas variações. Pode-se dizer que a cibercultura e o desenvolvimento desta sociedade virtual acarreta em posições em que o mediador

da relação ensino-aprendizagem deve tomar uma certa precaução, assim, é difundido no âmbito escolar conceitos e preceitos de que os jogos eletrônicos podem ser trabalhados educacionalmente sem futuros acarretamentos nocivos aos alunos (*bullying*, comportamento agressivo e desordenado, comprometimento psicológico, desenvolvimento de características maléficas à sociedade, etc.).

REFERÊNCIAS

ALVES, L.. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. Educação, Formação & Tecnologias - ISSN 1646-933X, América do Norte, 1, dez. 2008. Disponível em: <<http://eft.educom.pt/index.php/eft/article/view/58/38>>. Acesso em: 11 Mai. 2019.

ALVES, Lynn. A cultura lúdica e cultura digital: interfaces possíveis. 2014. Disponível em: <<http://repositoriosenaiba.fieb.org.br/handle/fieb/656>>. Acesso em 09 Set 2019.

BRACHT, Valter. Cultura corporal, cultura de movimento ou cultura corporal de movimento. **SOUZA JÚNIOR, M. Educação Física Escolar: teoria e política curricular, saberes escolares e proposta pedagógica. Recife: EDUPE**, p. 97-106, 2005.

BRASIL. Constituição Federal de 1988. Promulgada em 5 de outubro de 1988. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm >. Acesso em: 26 Ago. 2019.

_____. Ministério da Educação. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Lei de diretrizes e bases da educação nacional. Artigo 26. Art. 26 - Os currículos do ensino fundamental e médio devem ter uma base nacional comum. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/secad/arquivos/pdf/ldb.pdf>>. Acesso em: 26 Ago. 2019.

_____. MEC – Doc. Base, documento final. Disponível em: <http://conae.mec.gov.br/images/stories/pdf/pdf/documentos/documento_final_sl.pdf>. Acesso em 27 Ago 2019.

_____. Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014. Aprova o Plano Nacional de Educação - PNE e dá outras providências. Diário Oficial da União, 26 jun. 2014^a.

CONSELHO NACIONAL DE EDUCAÇÃO. **BNCC - Base Nacional Comum Curricular**. [S. l.], 4 dez. 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 13 maio 2019.

DARIDO, Suraya Cristina. Os conteúdos da Educação Física na escola. Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, p. 64-78, 2005.

FERREIRA, A. F.; DARIDO, S. C. Os jogos eletrônicos no cotidiano dos alunos do 9º ano do ensino fundamental. **ETD - Educação Temática Digital**, v. 15, n. 3, p. 595-611, 21 out. 2013. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/1275/pdf>>. Acesso em 10 Set 2019.

FERREIRA, Heraldo Simões; SAMPAIO, José Jackson Coelho. Tendências e abordagens pedagógicas da Educação Física escolar e suas interfaces com a saúde. **EFdeportes. Buenos Aires, ano18, nº182, julho de**, 2013.

LEONARDO, Lucas; SCAGLIA, Alcides José; REVERDITO, Riller Silva. O ensino dos esportes coletivos: metodologia pautada na família dos jogos. Motriz. Journal of Physical Education. UNESP, p. 236-246, 2009.

LUDKE, Menga, e Marli EDA André. "Pesquisa em educação: abordagens qualitativas." *Em Aberto* 5.31 (2011). Disponível em: <<http://rbepold.inep.gov.br/index.php/emaberto/article/viewFile/1605/1577>>. Acesso em: 02 dez 2019.

RODRIGUES JÚNIOR, Emilio; SALES, José Roberto Lopes de. Os jogos eletrônicos no contexto pedagógico da educação física escolar. **Conexões: Educação Física, Esporte e Saúde**, Campinas, SP, v. 10, n. 1, p. 70-82, maio

2012. ISSN 1983-9030. Disponível em:
<<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8637689>
>. Acesso em: 12 maio 2019. doi:<https://doi.org/10.20396/conex.v10i1.8637689>.

TOLENTINO, G. P. Utilização de jogos virtuais e de ferramentas ligadas à tecnologia de informação entre acadêmicos de educação física. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA E QUALIDADE DE VIDA, 2., Taguatinga, 2009. **Anais...** Taguatinga, 2009.