

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 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.

