

Aula 6

História, Conceito e Características dos Jogos

Prof. Álvaro Martins Fernandes Júnior

1

A BNCC – Base Nacional Comum Curricular

2

O jogos na BNCC

- Os termos *jogo*, *jogos*, *game* e *games* (suas variantes em inglês) foram pesquisados com o uso do *software* Nvivo 11 Pro para que, a seguir, pudéssemos dissertar sobre eles e estabelecer relações, comparações e conexões

3

A BNCC e a CF

- A Constituição Federal Brasileira de 1988 é o primeiro catalisador da nossa BNCC, lá explicitava-se a necessidade de que fossem “fixados conteúdos mínimos para o ensino fundamental, de maneira a assegurar formação básica comum e respeito aos valores culturais e artísticos, nacionais e regionais” (Brasil, 1988)

4

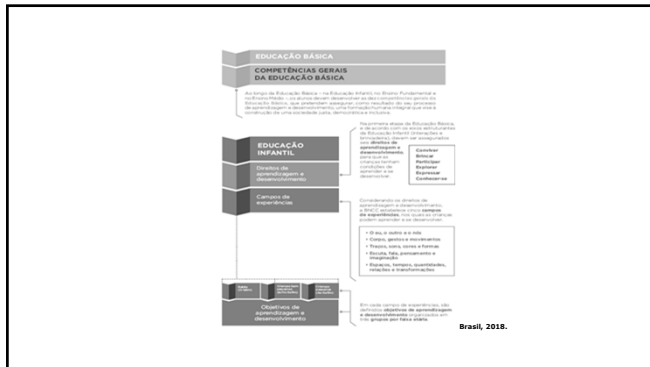
A BNCC e o currículo

- Como já antecipado pela CF: “o estabelecimento da diferença entre competências e diretrizes de currículos, em que as competências e diretrizes deverão ser comuns, porém os currículos serão diversos, pois cada sistema de ensino deve refletir e delinear o seu. O segundo conceito está relacionado com o ponto central do currículo, que deve nortear as aprendizagens essenciais, e não apenas os conteúdos mínimos a serem ensinados.” (Fernandes Júnior, 2020, p. 28)

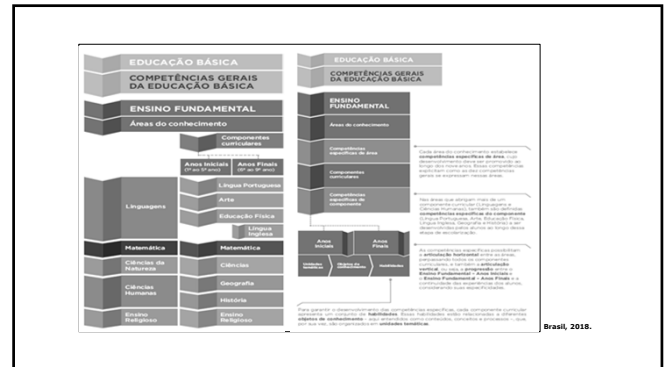
5



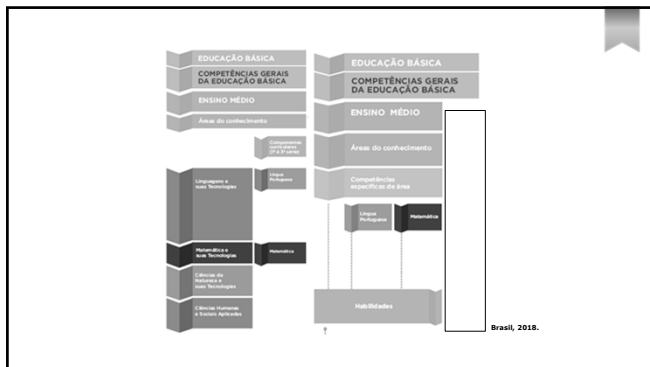
6



7



8



9

Nas páginas introdutórias

10

■ Descobrimos que os termos *jogo*, *jogos*, *game* e *games* aparecem 124 vezes ao longo da BNCC, sendo 37 vezes o termo *jogo*, 73 vezes o termo *jogos*, 6 vezes o termo *game* e 8 vezes, *games*. Nesse primeiro momento vamos abordar os sentidos desses vocábulos nas páginas introdutórias da BNCC, isto é, da página 1 até a 34, de um total de 600 páginas no documento como um todo

11

■ "A progressão das aprendizagens, que se explicita na comparação entre os quadros relativos a cada ano (ou bloco de anos) pode tanto estar relacionada aos processos cognitivos em jogo – sendo expressa por verbos que indicam processos cada vez mais ativos ou exigentes – quanto aos objetos de conhecimento – que podem apresentar crescente sofisticação ou complexidade – ou, ainda, aos modificadores – que, por exemplo, podem fazer referência a contextos mais familiares aos alunos e, aos poucos, expandir-se para contextos mais amplos." (Brasil, 2018, p. 31, grifos do autor)

12

- “a ideia de ganhar está estreitamente relacionada com o jogo. Todavia, para alguém ganhar é preciso que haja um parceiro ou adversário; no jogo solitário não se pode realmente ganhar, não é este o termo que pode ser usado quando o jogador atinge o objetivo desejado.” (Huizinga, 2001, p. 40)

13

Jogo como progresso

- É uma retórica usualmente utilizada no estudo de animais e em estudos sobre o desenvolvimento infantil. O autor aponta que ao longo dos últimos 200 anos, os educadores buscaram pesquisar a imitação lúdica como uma forma de socialização e crescimento moral, social e cognitivo das crianças; que eles viram as brincadeiras como uma questão primordial de desenvolvimento, e não de diversão. (Sutton-Smith, 2001)

14

Na Educação Infantil

15

Das páginas 35 até a 56, a BNCC trata da etapa da Educação Infantil

- Ao todo, são 4 aparições, sendo três dela dentro dos objetivos de aprendizagem e desenvolvimento do campo de experiência *corpo, gestos e movimentos*
- Na etapa de *crianças bem pequenas* aparece uma vez e na última etapa (crianças pequenas), o termo *jogos* aparece duas vezes
- Uma vez no quadro *Síntese*

16

- “(EI03CG02) Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades
- (EI03CG03) Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música.” (Brasil, 2018, p. 47, grifos do autor)

17

- Salienta-se que o termo aparece três vezes como objetivo de aprendizagem do campo de experiência *Corpo, gestos e movimentos*, e não em sua síntese, mas aparece na síntese do campo *Traços, sons, cores e formas*, e não em seus objetivos de aprendizagem

18

Semelhanças de família

- “[...] Do mesmo modo que, dentro de uma grande família, encontramos tanto uma vaga semelhança entre os indivíduos que dela fazem parte, quanto algumas diferenças, quer seja a cor dos olhos, o temperamento, a estatura ou os traços fisionômicos. Ou seja, Wittgeinstein entende os jogos como uma ‘família’, impossível de ser definida nitidamente, mas semelhante o suficiente para que seus membros possam celebrar algo em comum.” (Onça, 2014)

19

- A BNCC deixa amplo o conceito de jogo, permitindo (ou confundindo) que os sistemas de ensino adequem os jogos de acordo com o público, bem como com as suas infraestruturas físicas

20

Maneiras de jogar ou experiências de jogos (Fernandes Junior com base em Sutton-Smith, 2001)

Jogos mentais ou subjetivos	Jogos solitários	Comportamentos de jogo	Jogos sociais informais	Jogos de audiência vicária
• sonhos, sonhar acordado, fantasia, imaginação etc.	• hobbies, coleções, utilização de computadores, assistir vídeos, leitura e escrita etc.	• pregar peças, brincar por aí, jogar contra o tempo, animar alguém através de brincadeiras etc.	• piadas, festas, cruzeiros, viagem, lazer, dança, bares etc.	• televisão, filmes, quadrinhos, concertos, museus etc.
Jogos de Performance	Celebrações e Festivals	Disputas (jogos e sports)	Jogos de risco	
• tocar piano, tocar música, ser um ator, jogar o jogo “pela graça do jogo” etc.	• aniversários, Natal, Páscoa, Dia das Mães etc.	• atletismo, jogos de azar, cassinos, cavalos, loterias, bolões, futebol, luta de pipas etc.	• Exploração em cavernas, • asa-delta, caiaque, rafting, esqui na neve etc.	

21

No Ensino Fundamental

22

- O Ensino Fundamental é a etapa mais longa da Educação Básica, possui 9 anos de duração e atende alunos entre 6 e 14 anos. Demanda, portanto, um espaço maior da BNCC, compreendendo das páginas 57 até a 459. No total, os termos *jogo/jogos* e *game/games* aparecem 104 vezes nesta etapa, sendo 93 vezes o termo e seu plural em português, e 11 vezes em língua inglesa

23

- A ausência dos termos nas áreas do conhecimento Ensino Religioso e Ciências da Natureza

24

- Os termos aparecem com maior incidência na área de Linguagens, e em seus respectivos componentes curriculares: Arte (10 vezes), Educação Física (43 vezes), Língua Inglesa (2 vezes) e Língua Portuguesa (39 vezes), dos quais, 10 correspondem aos termos *game/games*
- Na área do conhecimento denominada *Ciências Humanas* encontra-se o termo 6 vezes, sendo uma na introdução, duas vezes no componente curricular *História*, e três vezes em *Geografia*

25

UNIDADE TEMÁTICA
— Brincadeiras e jogos

OBJETO DO CONHECIMENTO
— Esportes de campo e taco, rede/parede e esportes de invasão

(EF35EF06) Diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade e suas manifestações (profissional e comunitária/lazer)

26

No Ensino médio

27

- O Ensino Médio é explicado entre as páginas 461 e 580. Nesta etapa, os termos aparecem 14 vezes, no total, sendo 11 vezes os termos *jogo/jogos* e 3 vezes *game/games*

28

- Com relação aos locais de inserção no texto, nota-se a ausência dos termos nas áreas *Ciências da Natureza* e suas tecnologias e *Ciências Humanas e Sociais Aplicadas*
- Os termos estão presentes 2 vezes na introdução desta etapa de ensino, 11 vezes na área *Linguagens* e suas tecnologias, e uma vez em *Matemática* e suas tecnologias. *Game/games* aparecem por três vezes na área de *Linguagens* e suas tecnologias

29

CATEGORIAS	JOGO COMPETITIVO	JOGO COOPERATIVO
Diversão	Divertido para alguns	Divertido para todos
Emoção	Alguns se sentem perdedores	Todos se sentem ganhadores
Habilidade	Alguns são excluídos por falta de habilidade	Todos se envolvem de acordo com as habilidades
Sentimentos	Reforçam sentimentos de depreciação, rejeição, incapacidade, inferioridade etc.	Desenvolvem e reforçam os conceitos de nível AUTO (autoestima, autoaceitação etc.)
Aprendizado	Poucos são bem-sucedidos	Todos encontram um caminho para crescer e se desenvolver
Colaboração	Os perdedores saem e observam	Os jogadores ficam juntos e desenvolvem suas capacidades
Competências	Estimula o individualismo e o desejo que o outro sofra	Ensina a ter senso de unidade e solidariedade
Estímulo	Estimula a desconfiança e o egoísmo	Estimula o compartilhar e confiar
Incentivo	Fortalece o desejo de desistir frente às dificuldades	Fortalece a perseverar frente às dificuldades
Moral	Cria barreiras entre as pessoas	Cria pontes entre as pessoas

30