

JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

Luenes Kelly Cabral

Graduando em Educação Física (ESEFFEGO/UEG)

Eliene Nunes Macedo

Professora Doutora (ESEFFEGO/UEG)

INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos é um fenômeno social, cultural, econômico, digital que vem ganhando forças no cenário atual. Se antes, na segunda metade do século XX esse tipo de jogos ocupavam o campo do lazer, hoje, está profundamente enraizado em várias outras dimensões humanas.

A sua relevância na sociedade contemporânea garantiu a inserção dos jogos eletrônicos (JE) como objetos de conhecimentos na Educação Básica brasileira, tanto no que tange as habilidades dos processos de criação artística quanto como unidade temática (conteúdo) que deverão ser trabalhados dentro das instituições formais de ensino (BNCC, 2017a).

Atualmente, os JE é uma das unidades temáticas, que compõe os conhecimentos que deverão ser, obrigatoriamente, trabalhados pela Componente Curricular Educação Física (EF), nos 6º e 7º anos do ensino fundamental anos finais. Tal exigência consta na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que é um documento normativo que define as aprendizagens essenciais na Educação Básica brasileira, a ser obrigatoriamente respeitada ao longo das etapas e modalidades no âmbito Federal, Estadual e Municipal (Brasil, 2017a).

Ao adentrar às escolas como conteúdo de EF, diversas problemáticas vieram à tona. Dentre elas, a própria formação dos professores das redes de ensino e a necessidade de compreender a relação dessa temática com os processos de ensino e aprendizagem no ambiente escolar. Nessa direção, este trabalho aborda as experiências sobre JE, com foco na classificação indicativa, realizado com um grupo de crianças e adolescentes de uma escola pública municipal em Goiânia-GO. O objetivo deste trabalho foi refletir criticamente sobre a classificação indicativas dos JE e os possíveis impactos na vida de crianças/adolescentes.

As experiências relatadas fazem parte de um projeto mais amplo, que estabeleceu diálogos com os JE na escola e, simultaneamente, desenvolveu ações formativas aos acadêmicos do curso de Licenciatura de Educação Física da Universidade Estadual de Goiás, Unidade Universitária-ESEFFEGO. Tais experiências foram vivenciadas na segunda edição do Projeto de Extensão “Educação Física Escolar em rede: mídias digitais e novas tecnologias”, aprovado para a linha de extensão metodologias e estratégias de ensino/aprendizagem. Esse projeto teve como parceiro o professor de EF, de uma Escola Municipal de Goiânia, cujo objetivo foi desenvolver intervenções que contemplasse o ensino dos JE nos 6º e 7º anos do Ensino Fundamental – anos finais.

Na literatura ainda encontramos os termos jogos eletrônicos e jogos digitais se referindo ao mesmo conteúdo dentro da EF escolar, adotamos para este texto jogos eletrônicos (JE), pois este é o termo utilizado pela BNCC (Brasil, 2017a). Na BNCC e DCGO-Ampliado (Goiás, 2019), os JE aparecem enquanto objeto de conhecimento específico para os alunos de 6º e 7º ano do ensino fundamental, dentro da unidade temática “Brincadeiras e jogos”, tendo como objetos do conhecimento o conceito, a história, valores e regras.

O projeto de extensão abordou os seguintes subtemas referente a JE: contextualização dos JE na atualidade e os processos histórico-culturais dos jogos tradicionais; consumo, pirataria e mercantilização dos JE; classificação etária indicativa dos JE; E-sports; JE e saúde; e exergames como experiência da culminância. O tema central das intervenções foi os JE nas aulas de EF. O presente trabalho refere-se ao conteúdo Classificação Indicativa dos JE.

A classificação indicativa é a indicação à família/responsáveis sobre a faixa etária para a qual obras audiovisuais (televisão, cinema, vídeo, jogos eletrônicos e de interpretação - RPG) não são recomendadas para determinada idade (Brasil, 2021). No Brasil a classificação indicativa considera a corresponsabilidade da família, da sociedade e do Estado na garantia à criança/adolescente dos direitos à educação, ao lazer, à cultura, ao respeito e à dignidade (Brasil, 2017b). Em relação aos JE a classificação indicativa passou a ser obrigatória em 2001 e se baseia em critérios como a presença de cenas de violência, conteúdo sexual, drogas, apostas ou linguagem imprópria. Essa informação deve estar contida na capa do jogo físico ou na página do jogo quando este for de forma *on line*.

Ainda que existam critérios de análises como o sexo e nudez e aspectos relacionados as drogas e violência (Brasil, 2021), em virtude do tempo de intervenção na escola parceira ser

pouco, decidiu-se por focar na classificação indicativa relacionada a violência.

Figura 1 – CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

L	LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS Histórias sem conteúdos potencialmente prejudiciais para qualquer faixa etária
10	NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 10 ANOS Histórias de conteúdo violento e linguagem imprópria de nível leve
12	NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 ANOS Histórias com cenas de agressão física, insinuação de consumo de drogas e insinuação leve de sexo
14	NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS Histórias com agressão física média, consumo de drogas explícito e insinuação de sexo moderada
16	NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 ANOS Histórias com consumo de drogas explícito, agressão física acentuada e insinuação de sexo acentuada
18	NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS Histórias com consumo e indução ao consumo de drogas, violência extrema, suicídio, cenas de sexo explícitas e distúrbios psicossomáticos

Fonte: Secretaria Nacional de Justiça – Ministério da Justiça, 2024.

Essa experiência permitiu identificar como essas crianças/adolescentes lidam com a classificação indicativa dos JE e seus conhecimentos prévios sobre a temática e, a partir desses dados confrontar diversos argumentos e sensibilizá-los sobre as consequências de exposição a conteúdos e jogos inadequados a determinada faixa etária.

METODOLOGIA

Em 2022, o projeto Educação Física Escolar em Rede: Mídias Digitais e Novas Tecnologias realizou ações intervencionistas sobre JE. As atividades foram desenvolvidas em três momentos distintos e complementares: o primeiro referiu-se a formação acadêmica. Nessa etapa realizou-se análise da conjuntura atual, destacando a utilização das novas tecnologias e mídias digitais em ambientes educacionais; na segunda etapa, foi elaborado e aplicado o projeto de intervenção na escola parceira. A sequência das intervenções teve como objetivo principal conhecer os JE e as suas possibilidades de ensino dentro da EF. Em relação ao conteúdo específico deste texto, nos detemos a apresentar o subtema classificação indicativa dos JE que foi abordado com os estudantes de modo que eles viessem a conhecer e refletir sobre a

classificação dos jogos que eles e elas jogam e a relação com a idade de cada um(a). A terceira etapa refere-se à socialização das experiências adquiridas entre a comunidade universitária e a escola parceira.

A classificação dos JE é um recorte que perpassou as três etapas citadas. Para conhecer os estudantes e sua relação com a temática, inicialmente, foi aplicado um questionário aos 68 estudantes do Ensino Fundamental-anos finais, do 6º e 7º anos, de ambos os sexos. Posteriormente, no período de setembro a novembro de 2022, dez (10) aulas foram ministradas em parceria com o professor da escola.

As ações foram realizadas durante as aulas de EF. Após a finalização das intervenções houve a exposição dos cadernos construídos pelos estudantes, onde eles apresentaram a experiência com os JE. Essa experiência permitiu conhecer como essas crianças/adolescentes lidam com a classificação indicativa dos JE, os prévios conhecimentos sobre a temática e, a partir desses dados confrontar diversos argumentos e sensibilizá-los sobre as consequências de exposição a conteúdos e jogos inadequados a determinada faixa etária.

O conteúdo foi abordado em sala de aula e exposto no ambiente, os estudantes refletiam criticamente sobre os JE na sociedade em suas múltiplas dimensões. Os estudantes foram orientados para que registrassem no diário de bordo pontos que julgassem importantes, buscando além do aprendizado, desenvolver a tomada de decisão e a liberdade de serem responsáveis por suas próprias anotações. No processo de concretização dessa etapa, realizou-se uma roda de conversa, onde muitos alunos e alunas falaram de suas experiências, se haviam ouvido que existem as classificações e se jogavam JE não recomendado para sua faixa etária.

RESULTADOS

Ao analisar os dados referente ao formulário aplicado no início da intervenção com os alunos de 6º e 7º anos da escola parceira, foi possível identificar que, 80% disseram jogar algum tipo de JE. Neste contexto, é possível perceber que o dado encontrado supera a pesquisa realizada por Game Brasil (PGB, 2024), onde 74,5% dos entrevistados jogam esse tipo de jogo. Estes números nos permitem inferir que parece ser inegável o fato dos JE fazerem parte,

de forma indissociável, da cultura contemporânea e que, por isso, deve ser um tema para reflexões na escola, uma vez que, numa visão histórico-crítica, a escola existe “[...] para propiciar a aquisição dos instrumentos que possibilitam o acesso ao saber elaborado (ciência),

bem como o próprio acesso aos rudimentos desse saber” (Saviani, 2013, p. 14). No entanto, a realidade encontrada é bastante diferente, 73% dos estudantes afirmaram nunca ter tido acesso a esse conteúdo na escola.

Provavelmente, essa realidade deve ser alterada nos próximos anos, pois a inserção dos JE como objeto de conhecimento da EF, tende a fomentar esse conhecimento dentro do contexto escolar. No entanto, não podemos deixar de considerar que, assim como já aconteceu em outros momentos da história, uma novidade tecnológica pode causar repulsa e medo num primeiro instante. Em virtude da fluidez dos tipos de JE e o pouco acesso dos responsáveis a esses jogos, a classificação se torna uma ferramenta importante de recomendação e esclarecimento aos envolvidos.

Ao longo da sequência didática, a maioria dos(as) alunos(as) afirmaram conhecer a classificação indicativa que é utilizada nos JE, filmes, séries e desenhos animados, e mesmo sabendo dessa classificação eles e elas jogam ou/e assistem conteúdo fora da sua faixa etária sem a supervisão do responsável.

Ao analisar tal contexto, houve um processo bastante gratificante de escuta e problematização das questões levantadas. Uma aluna relatou que “um dia eu assisti um filme de terror sem minha mãe saber e depois eu não consegui dormir de tanto medo”. A fala da estudante foi colocada como ponto de reflexão para os demais colegas: É bom não dormir de tanto medo? Como isso pode ser evitado? Após ouvir a turma, houve uma retomada a importância de respeitar a classificação etária dos JE e de outras mídias, destacando os impactos desses conteúdos nessa fase da vida.

Ao longo da intervenção outras vozes foram surgindo e apresentando outras realidades. Alguns alunos disseram assistir ou jogar somente após a aprovação dos cuidadores “primeiro meu pai ou minha mãe vê como é o jogo, só depois que eu posso jogar”.

Se por um lado nota-se uma desobediência voluntária a classificação etária dos jogos, inclusive, como forma de driblar os próprios responsáveis, por outro, observa-se que existe consequências imediatas na vida dessas crianças e, provavelmente, também poderão ocorrer outras consequências negativas a longo prazo. Portanto, ao entender que se trata de crianças e adolescentes, cuja maioria estão entre onze e treze anos, não podemos deixar de mencionar o papel crucial dos responsáveis legais em relação ao acesso e controle dos conteúdos nos quais os estudantes estão expostos, assim como, o papel da escola nesse processo de formação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As ações desenvolvidas evidenciaram que existem pontos de contato, assim como, alguns distanciamentos entre os JE e os conteúdos mais clássicos da EF Escolar. Para elaboração e sistematização das ações pedagógicas extensionistas, tivemos como pilares: as vivências dos próprios alunos com JE; os conhecimentos acadêmicos produzidos sobre a temática no campo da EF; os diversos contextos, interesses, contradições e consequências que envolvem os JE e suas múltiplas dimensões na sociedade contemporânea.

Cabe ressaltar que, a classificação indicativa não objetiva censurar determinados conteúdos. É uma recomendação e atua como ferramenta que auxilia os responsáveis a escolher o conteúdo recomendado para a faixa etária da criança/adolescente. Trazer essas reflexões faz com que eles entendam o objetivo pelo qual é necessário classificar determinados conteúdos. Além disso, problematizar os possíveis impactos da desobediência à classificações indicativa na vida deles, tendo como referência a sua realidade concreta possibilitou uma mudança de olhar sobre essas classificações.

Ao analisar as discussões abertas na roda de conversa, observou-se que os(as) estudantes compreenderam a importância da classificação indicativa nos JE como um instrumento de proteção para a formação de sua personalidade.

Por se tratar de um tema relativamente recente, os JE como objeto de conhecimento da EF, assim como sua classificação indicativa, carecem de estudos mais aprofundados sobre os impactos imediatos e a longo prazo na vida das crianças/adolescentes expostos a conteúdos não recomendados.

Nesse sentido, trabalhar conteúdos como este se mostra bastante importante e necessário, tendo em vista que JE estão na BNCC como conhecimento a ser ministrado nas aulas de EF Escolar, de modo que entendemos que a classificação indicativa dos JE se apresenta como uma medida que possui uma intenção positiva de proteção às crianças/adolescentes que ainda não possuem discernimento para identificar possíveis ameaças à sua formação como pessoa.

REFERÊNCIAS

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

BRASIL. Ministério da Justiça e Segurança Pública. **Classificação indicativa não é censura.** Brasília, 2017b. Disponível em: Classificação indicativa não é censura — Ministério da Justiça e Segurança Pública (justica.gov.br). Acesso em: 22 set. 2024.

BRASIL. Ministério da Justiça e Segurança Pública. **Classificação indicativa:** guia prático de audiovisual. 4ª ed. Brasília, 2021.

GOIÁS. Seduc-Consed. **Documento Curricular para Goiás - Ampliado.** Volume III - Ensino Fundamental Anos Finais. Goiânia, 2019. Disponível em: <https://goias.gov.br/educacao/wp-content/uploads/sites/40/2020/08/80d3d5d8ac56f920562e29f5ef9785df-2cf.pdf>. Acesso em: 28 set. 2024.

PGB-24. **Pesquisa Game Brasil: edição gratuita 2024.** São Paulo: Go Game SX Group, 2024.

SAVIANI, D. **Pedagogia Histórico-Crítica:** primeiras aproximações. 11. ed. Campinas: Autores Associados, 2013.