

“Craftando” um currículo cultural de Educação Física: uma experiência pedagógica com o jogo *minecraft*

Pedro Xavier Russo Bonetto

EMEF Amorim Lima

O currículo cultural de Educação Física

Influenciado pelas teorias pós-críticas de currículo, o currículo cultural de Educação Física compreende que as práticas corporais são artefatos da cultura que, explícita ou implicitamente, corporificam noções particulares de conhecimento, formas de organização da sociedade e de diferentes grupos sociais. Ou seja, as práticas corporais, além de transmitirem certos significados e representações de mundo, expressam, também, a identidade dos sujeitos que as produzem e reproduzem.

Apoiado pelas teorias pós-críticas de currículo, o currículo cultural se propõe a tematizar as práticas corporais (brincadeiras, esportes, danças, lutas e ginásticas), dos inúmeros grupos que compõem a sociedade. Procura fazer isso, ampliando, aprofundando e problematizando os conhecimentos por elas veiculados. Advoga pela dignidade e consideração das vozes e modos de vida de todos os segmentos sociais. Nessa perspectiva, ao invés de uma identidade fixada e dada como ideal, valoriza-se a diferença e as diferenças, dado que são produzidas discursivamente no interior de relações de poder entre aqueles grupos que se fazem representar culturalmente enquanto outros lutam pelo direito à representação.

Tal como descrito por Silva (2011), o currículo da Educação Física é entendido como “um território de disputa” em que diversos grupos atuam para validar seus conhecimentos, por isso, é um “documento de identidade”. Em termos práticos, o currículo cultural advoga em favor dos mais fracos, dos grupos subjugados, daqueles que tiveram suas práticas culturais proibidas, tergiversadas, colonizadas, comercializadas. Defende a dignidade das múltiplas e controversas identidades, defende a diferença e faz isso garantindo que não existam conhecimentos, modos de viver e gestos, melhores ou piores, mais adequados ou menos adequados, a serem estudados na escola.

O intuito, de acordo com Bonetto (2016) é a formação de cidadãos capazes de desconstruir as relações de poder que se engendram nestas práticas, produzindo, por vezes, efeitos negativos entre os sujeitos que as acessam, tais como discriminação, preconceito e exclusão.

“Craftando” um currículo de Educação Física

Neira e Nunes (2006) afirmam que a teia de saberes necessários, ou seja, os conteúdos de aprendizagem, vão se constituindo à medida que os problemas são respondidos. É um processo contínuo, não-linear, mas em curva. Tanto o tema a ser estudado quanto os conteúdos das aulas, advêm da leitura e análise dos discursos produzidos e circulados nos âmbitos sociais, culturais e históricos da vida daqueles que frequentam a escola. A esta perspectiva didático-metodológica deu-se o nome de “escrita-curriculo”.

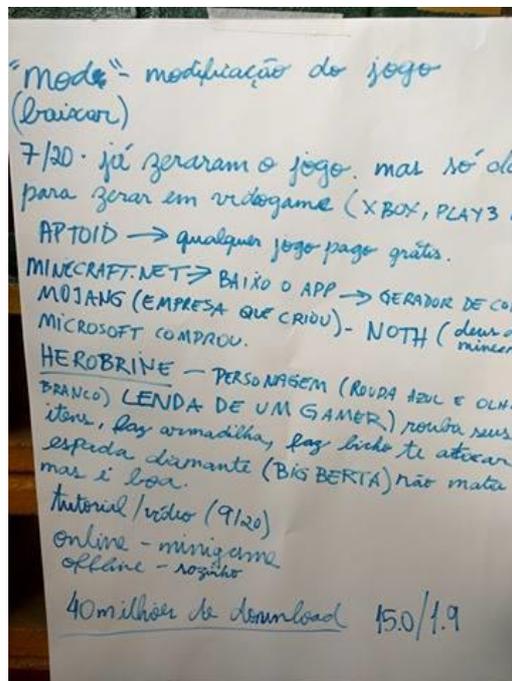
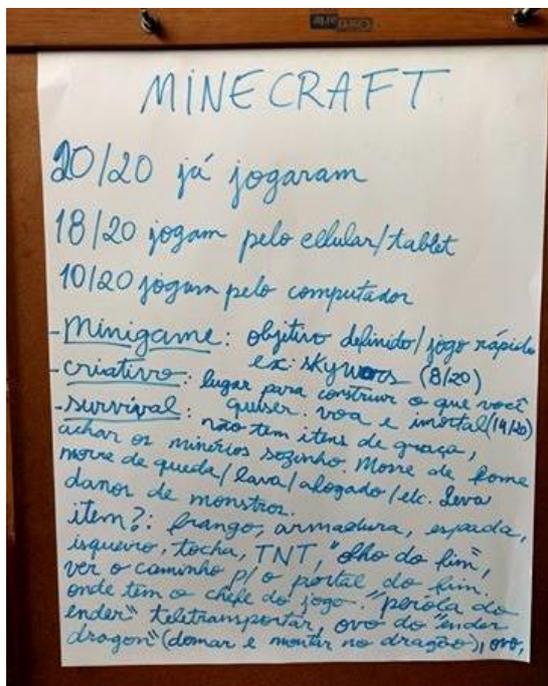
A ‘escrita-curriculo’, tal qual a ‘escrita-artista’, encontra-se em fluxo constante. Nela não há distinção entre teoria e prática. A teoria é tecida sobre a prática educacional. Todo conhecimento delineado é interpretativo, parcial e processual. Vive um devir duradouro continuamente modificado. O que se apresenta, portanto, longe de ser uma norma, é um convite, como bem diz Corazza, para que os professores e professoras deem prosseguimento à escrita-curriculo que se anuncia. (NEIRA; NUNES, 2009, p. 227).

Os autores afirmam ainda que se trata de uma alternativa à homogeneização e ao engessamento que as pedagogias monoculturais insistentemente vêm repetindo na Educação Física. No presente relato, inspirados no videogame *minecraft*, usamos o termo “*craftar*” um currículo, um neologismo muito utilizado pelos jogadores que significa produzir, criar, minerar, fazer artesanalmente, construir espontaneamente, conforme as ideias vão surgindo e as coisas vão acontecendo no jogo, algo similar ao conceito de “escrita-curriculo”.

Reconhecendo e mapeando o patrimônio cultural dos estudantes: *Minecraft*

O tema *minecraft* foi selecionado a partir da fala dos alunos de forma a reconhecer esta prática corporal como patrimônio cultural de grande parte da turma. Durante o mapeamento, vimos que todos os alunos da turma conheciam o jogo, muitos jogavam-no cotidianamente, alguns já haviam terminado o jogo e vários também costumavam acessar canais de vídeos *online* para acessar comentários e truques. Os estudantes também disseram que jogar pelo computador era mais complexo, por isso mais interessante. Explicaram que existem três formatos de jogo – o modo criativo, em que o jogador tem todos os itens, pode voar, não perde vida, não é atacada pelos *mobs* (monstros); o modo *survival*, onde que o jogador precisa procurar, minerar e confeccionar os itens, sofre danos e, como o próprio nome diz, precisa zelar pela sua sobrevivência e, o terceiro modo são

os *mods* (modificações), tipo de jogo não oficial, disponível na internet e confeccionado por jogadores do mundo todo. Cada criador elabora seu *mod* como bem entende, normalmente são *minigames*, ou seja, pequenos jogos com objetivos específicos.



Ainda neste mapeamento, muito empolgados com a possibilidade de estudarmos o tema, os alunos e alunas contaram a lenda do *Herobrine*, um personagem de roupa azul e olhos brancos, que faz armadilhas e modifica o ambiente. Muitos jogadores e fóruns sobre o jogo afirmam que ele é o fantasma do irmão do Noth¹. Eles também disseram que os produtores do jogo não confirmam a existência do *mob*, mas por brincadeira (ou não), em todas as atualizações eles registram que o *Herobrine* foi retirado. Por fim, observamos que naquele dia o jogo tinha mais de quarenta milhões de *downloads* em um único aplicativo de compra de jogos.

Após o mapeamento, em algumas aulas jogamos nos celulares dos próprios alunos e, em outras, nos computadores da escola. Nos organizamos em pequenos grupos, quem jogava bem ensinava os demais. Os alunos e alunas mostraram os canais do *YouTube* que mais acessam, mostram músicas e jogos gravados. Aos poucos, fomos *craftando* nosso currículo, vivenciando, sistematizando os conhecimentos do grupo de alunos sobre o

¹ Apelido do criador do jogo, Markus Alexej Persson.

jogo, como “baixar e instalar”, ouvindo histórias e assistindo vídeos da internet sobre o *minecraft*.



A problematização focalizou a adequação do tema às aulas de Educação Física e a diferença entre práticas corporais, esportes, brincadeiras, jogos e atividades físicas. Isso porque alguns alunos, no meio do projeto, afirmaram que jogar *minecraft* não era assunto da Educação Física. Com o intuito de problematizar essa representação, foi solicitado aos alunos que entrevistassem seus responsáveis ou quaisquer outros adultos sobre o que pensavam do *minecraft* enquanto tema da Educação Física, uma vez que se trata de um jogo. A experiência foi bastante importante, alguns alunos já haviam conversado com suas famílias a respeito do que estávamos fazendo nas aulas. Muitos pais entenderam a proposta e consideraram-na interessante, outros reclamaram e, de modo geral, diziam que Educação Física “era esportes” para “combater o sedentarismo” e “promover a saúde”.

Sem a pretensão de convencimento, mas procurando desconstruir ideias tradicionais sobre o componente, demonstrei aos estudantes que os jogos podem ser entendidos como temas da Educação Física, possibilitando ou não, o recrutamento de grandes grupos musculares durante a movimentação, logo, importante queima calórica e benefícios relacionados à saúde. As práticas corporais onde isso não acontece, como o xadrez, também podem ser tematizadas nas aulas do componente.

Para aprofundar o debate, solicitei que buscassem definições de jogo, atividade física, esporte e Educação Física. Sobre o primeiro termo, usamos os computadores e encontramos duas definições muito importantes. Ludwig Wittgenstein, ao analisar o processo de formação da racionalidade em seu texto *Investigações Filosóficas*, cria o

termo "jogos de linguagem" e demonstra que as definições de jogo a partir de características como entretenimento, regras e competição são incompletas e inadequadas. Lemos que de acordo com esse filósofo os jogos não podem ser agrupados por uma única definição, mas apresentam um conjunto de características compartilháveis dentre as definições possíveis.

Outros estudantes localizaram e compartilharam a definição de Johan Huizinga, que afirma que o jogo é "uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente de vida cotidiana". Encontraram também a etimologia da palavra "jogo" que do latim, *jocus*, significa brincadeira e divertimento.

Os estudantes analisaram e discutiram os conceitos, e se surpreenderam ao saberem que o termo jogo é bastante antigo e que muitas pessoas, pensadores e filósofos se debruçaram sobre ele. Alguns alunos voltaram a perguntar se a Educação Física não se vinculava à atividade física direcionada à saúde. Tentou-se demonstrar que a Educação Física pode assumir diversas funções dentro da sociedade, dentro e fora das escolas, mas, nos últimos anos, ela tem se preocupado mais em ensinar, vivenciar e analisar as práticas corporais de modo geral, não apenas os exercícios físicos. Nesse dia, apresentamos à turma dois documentos oficiais do município de São Paulo que versam sobre o componente. As *Orientações curriculares e proposição de expectativas de aprendizagem para o Ensino Fundamental: ciclo II: Educação Física (SÃO PAULO, 2007)* e *Direitos de aprendizagem dos ciclos interdisciplinar e autoral: Educação Física (SÃO PAULO, 2016)*.

Lemos algumas passagens e tentamos identificar se os jogos eletrônicos estavam contemplados nos documentos enquanto temas a serem estudados. Encontramos, por exemplo:

Com essa postura, são consideradas temáticas de ensino todas as manifestações da cultura corporal: os esportes midiáticos, os esportes radicais, as danças folclóricas e urbanas, as brincadeiras infantis, **os videogames**, as lutas, as artes marciais, as ginásticas construídas e a variedade das formas expressivas dessa modalidade, entre tantas outras. (SÃO PAULO, 2007, p. 35, Grifo nosso).

Assim, o currículo tratará com a mesma dignidade tanto as experiências relacionadas ao futebol, handebol e basquetebol (práticas corporais

euroamericanas, brancas, masculinas e oriundas da elite econômica) como as provenientes de outros povos e segmentos sociais: peteca, skate, *street ball*, capoeira, maculelê, Yoga, jogos de cartas ou **eletrônicos**, dominó, tangram, dama, *mame-maquil*, *jiu-jitsu*, determinadas brincadeiras populares e uma infinidade de práticas corporais que caracterizam os grupos sociais que se encontram na escola. (SÃO PAULO, 2007, p. 46, Grifo nosso).

A **utilização do telefone celular** neste sentido é de extrema importância para o processo pedagógico. Pode ser utilizado para fazer registro, filmar entrevista e proporcionar acesso a diferentes bases de dados, ajudando a turma a construir o conhecimento em um momento de dúvida ou da necessidade e do desenrolar da aula. Outro artefato importante é o **videogame**, que pode estremecer as relações de poder baseadas em desempenho. O próprio aparelho pode ser tema ou objeto das aulas de Educação Física. As relações de poder podem ser invertidas e isso gerar importantes debates muito bem-vindos pela pedagogia do dissenso. (SÃO PAULO, 2016, p. 75, grifo nosso)

Os alunos se surpreenderam mais uma vez, pois inicialmente pensavam que fazíamos piada ao tematizar o *minecraft*, ou que estávamos “inventando moda”. Com o abrandamento da discussão sobre a função social da Educação Física e a relação com os jogos eletrônicos, voltamos a vivenciar o jogo nas aulas.



Ressignificações sobre o tema: *minecraft* na quadra

Passei a observar que antes e depois das aulas, e durante os intervalos, alguns alunos brincavam nas quadras e no pátio de uma brincadeira de correr, que envolvia uma luta com espadas de garrafas *pet*, formação de grupos e por aí vai. Em certa ocasião, ouvi o termo *minecraft* e parei para perguntar sobre o que estavam fazendo. Foi então que uma

estudante descreveu o jogo, disse que era *minecraft*, e que eles tinham inventado um jeito de *craftar* na escola. Curioso, anotei as regras e as informações da brincadeira.



Não demorou, comecei a pensar que, talvez, instigados pelo debate sobre os jogos eletrônicos, a “falta de movimentação” e o discurso acachapante do “combate ao sedentarismo”, alguma criança pensou em resolver isso, transformando o “jogo virtual” agora com movimento corporal. Era só uma hipótese.

Durante as aulas, querendo desvendar o mistério do “quem”, “como” e “porquê” essa brincadeira havia sido inventada, perguntei aos alunos e alunas quem havia participado da elaboração da brincadeira. Muitos levantaram a mão, disseram que inventaram a partir do jogo virtual, mas não souberam especificar quem foram os primeiros a jogar, muito menos quem havia inventado as regras. Apontaram umas meninas de uma outra turma muito mais nova de terem criado o jogo ali, mas que a brincadeira cresceu e se modificou muito rapidamente. Eles também criavam regras que mudavam quase todos os dias.

Com medo de parecer que o jogo tinha sido inventado por mim, e assim, logo perderia o efeito de toda discussão de que os jogos eletrônicos pudessem fazer parte dos temas da Educação Física, solicitei à turma que brincasse enquanto alguns deles iam descrevendo e explicando o jogo na linguagem do videogame. Ao começar a brincadeira e ouvir as primeiras falas, percebi que havia algo semelhante ao *RPG* (Role Playing Game) no qual os jogadores interpretam personagens, criando narrativas e enredo, geralmente orientados por um “mestre”. Era mais ou menos assim: um aluno ou aluna ficava no alto da arquibancada de concreto e envia os *mobs* para perseguir os jogadores.

Estes, por sua vez, eram escolhidos no começo, jogavam com seis ou oito ao mesmo tempo, que tinham por objetivo encontrar os itens (espadas de garrafa, armaduras que eram os coletes, armas de madeira etc.), vencer os adversários e, simultaneamente, escapar dos *mobs*.



Naquele dia mesmo, as regras já eram diferentes das regras descritas pelas alunas quando as vi jogarem pela primeira vez. Conforme jogavam, as regras iam ficando cada vez mais elaboradas: as garrafas *pet* marrons eram de madeira, as brancas, de ferro, e as verdes, de diamante. O dano² também mudava conforme as regras originais do *minecraft*, ou seja, espada de madeira pouco dano, de ferro, um dano maior e, de diamante, causava um alto dano. Com o passar das aulas, adicionavam cones como arcos e flechas, petecas como lanças, além de outros materiais. Se um jogador inventasse um objeto e fizesse dele um item, sendo a criação aprovada pelo grupo (o critério era se realmente tinha relação com o jogo oficial), logo se transformava em uma nova prática que os demais tentariam que copiar. Fizemos esse jogo por várias aulas e, quase todos os dias, as regras sofreram modificações.

² Valor do ataque ao adversário. Quanto maior o dano, mais forte e melhor é a arma ou ferramenta.



Após muitas vivências dessa nova maneira de brincar de *minecraft*, destaquei que a produção deles era algo absolutamente rico e importante, que eles não só tinham somente modificado uma prática corporal a partir de suas condições, necessidades e interesses, mas também, criaram algo novo, uma prática corporal que não era mais o *minecraft* eletrônico, mas uma invenção, um novo artefato cultural.

Para finalizar o projeto, retomamos as discussões anteriores, avaliamos o que conseguimos aprender com a experiência do *minecraft*, o que foi possível vivenciar e o que poderíamos retomar. Lembrei que no início da experiência curricular, ainda na fase de mapeamento dos conhecimentos, quando alguns alunos descreveram um aplicativo que baixava e permitia instalar o jogo sem pagar o valor cobrado nas lojas de aplicativos³, alguns disseram que isso era errado, outros disseram que só baixavam os jogos originais. Na época, os alunos que usavam o “esquema” (como eles mesmos chamavam) instalaram o jogo em diversos aparelhos celulares dos colegas. Com dúvidas sobre os efeitos do uso do aplicativo, convidei para um debate na escola duas pessoas ligadas ao assunto. Uma representante da Associação Brasileira das Empresas de *Software* (ABES) e outra da ASL (Associação do *Software* Livre). No dia combinado, apenas o representante da ASL compareceu. Os estudantes haviam preparado algumas questões:

- 1) Você acha certo usar *software* *hackeados*?
- 2) O que é um *software* livre?
- 3) Por que, geralmente, um *software* pirata dura menos e a qualidade é menor do que um original?

³ Naquele dia o valor do jogo em um deste aplicativos era de vinte e quatro reais e setenta centavos (R\$24,70).

- 4) Há quantos anos a ASL existe e para que serve?
- 5) Por que defender o *software* livre?
- 6) Quais problemas para as empresas e para a sociedade são causados por quem usa produtos piratas?
- 7) Por que os preços dos jogos originais não podem ser mais baratos?
- 8) Videogame destravado também é crime?

Sobre as respostas, o representante da ASL procurou demonstrar que a ideia de *software* livre traz consigo uma vontade de democratização do acesso à toda produção científica, artística e cultural da humanidade. E que os direitos autorais eram justos, mas o formato que os regulamenta faz aumentar a desigualdade de acesso e produção de conhecimento entre aqueles que podem pagar os altos valores e aqueles que não podem. Disse também que as empresas possuem diversas formas de obter lucro com os *softwares* sem que precisem cobrar dos usuários, podendo, por exemplo, vender publicidade. Sobre o preço dos jogos originais e consoles, o representante da ASL concordou que os preços muitas vezes são abusivos e que as empresas fazem inúmeras atualizações apenas visando lucro. Também indicou alguns jogos, aplicativos e programas gratuitos, que fazem as mesmas funções que outros que costumamos comprar ou pagar para usar, tais como o *Linux* e o *Crafting* (similar ao jogo *minecraft*, gratuito e muito utilizado pelos estudantes que não conheciam o aplicativo que instalava gratuitamente).

Por fim, viram que a ASL, uma associação internacional, oferece gratuitamente muitos cursos sobre programação, sistemas de informação, tecnologia e outros, que essa é uma forma de retribuir, é o ideal da entidade.

Conclusões Provisórias

O relato de experiência tenta demonstrar as possibilidades de tratar no âmbito da Educação Física os jogos eletrônicos enquanto artefatos culturais, ligados ao conceito de jogo. Em nenhum momento, o objetivo foi desenvolver certas qualidades ou capacidades nos estudantes. Ao contrário, estudamos sua história, suas formas de jogar, comandos, táticas e truques. Problematicamos sua relação com a Educação Física enquanto fenômeno ligado a ludicidade e a diversão. Debatesmos e analisamos o papel da Educação Física e a utilização dos jogos piratas.

Foi bacana observar os estudantes jogando o *minecraft* nas aulas, muitos trocaram informações, ensinaram aos demais os truques, inventaram e construíram objetivos em

grupo e puderam demonstrar o que muitos deles gostam e que fazem muito bem fora do espaço escolar. Sentiram-se ,em muitos casos, contemplados e participantes da *craftagem* curricular.

A brincadeira do *minecraft* correndo pela quadra ou como a denominavam, “da vida real”, foi uma grata surpresa. Vimos que os estudantes se sentiam autores do próprio jogo, dispostos a inventar e reinventar as regras e formas de jogar. A constatação levou-me a pensar que entenderam uma das principais características das brincadeiras e dos jogos: suas regras são produtos de acordos temporários, são absolutamente flexíveis e provisórias, criadas com o único fim de produzir divertimento e lazer.

No fim do trabalho, percebemos em meio à discussão que alguns alunos não estavam mais duvidando que os jogos eletrônicos poderiam ser tematizados na Educação Física, na verdade, pareceu mais uma estratégia para encerrar o projeto que já se alongava do que propriamente colocar em dúvida a função social do componente.

Sobre a utilização de programas, *softwares* e jogos piratas, o debate procurou compreender o viés daqueles que não possuem condições de comprar o jogo, sem, é claro, oferecer respostas moralmente prontas, politicamente corretas, mas que desconsideram o contexto social dos estudantes.

Referências Bibliográficas

BONETTO, P. X. R. B. A “escrita-currículo” da perspectiva cultural de Educação Física: entre aproximações, diferenciações, *laissez-faire* e fórmula. 2016. 365f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

NEIRA, M. G.; NUNES, M. L. F. **Pedagogia da cultura corporal: crítica e alternativas.** São Paulo: Phorte, 2006.

NEIRA, M. G.; NUNES, M. L. F. **Educação Física, currículo e cultura.** São Paulo: Phorte, 2009.

SILVA, T. T. **Documentos de Identidade: uma introdução às teorias do currículo.** Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

SÃO PAULO. **Orientações curriculares e proposição de expectativas de aprendizagem para o Ensino Fundamental: ciclo II: Educação Física / Secretaria Municipal de Educação – São Paulo : SME / DOT, 2007.**

SÃO PAULO. **Direitos de aprendizagem dos ciclos interdisciplinar e autoral:** Educação Física. – São Paulo: SME/ COPED, 2016. – (Coleção Componentes Curriculares em Diálogos Interdisciplinares a Caminho da Autoria); 2016.