

“Craftando”⁶⁰ um currículo cultural de Educação Física: uma experiência pedagógica com o jogo Minecraft

Pedro Xavier Russo Bonetto

O tema Minecraft foi selecionado a partir da fala dos alunos da EMEF Desembargador Amorim Lima como forma de reconhecer essa prática corporal enquanto 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 *on-line* para ver 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 atacado pelos *mobs* (monstros); o modo *survival*, em 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 modo *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.

MINECRAFT

20/20 já jogaram

18/20 jogam pelo celular/tablet

10/20 jogam pelo computador

- Minigame: objetivo definido/jogo rápido
ex: SkyWars (8/20)

- Criativo: lugar para construir o que você
quiser. voa e imortal (14/20)

- Survival: não tem itens de graça,
achar os minérios sozinho. Morte de fome,
morte de queda/lava/alagado (etc. leva
danos de monstros.
item?: frango; armadura, espada,
isqueno, tocha, TNT, "blo de fim",
ver o caminho p/ o portal do fim,
onde tem o chefe do jogo. "perca do
ender" teleportar, ovo do ender
dragon" (domar e montar no dragão); etc.

"mode" - modificação do jogo
(baixar)

7/20 já geraram o jogo, mas só de
para gerar em videogame (XBOX, PLAY3 e

APTOID → qualquer jogo paga grátis.

MINECRAFT.NET → BAIXO O APP → GERADOR DE CON
MOJANG (EMPRESA QUE CRIOU) - NOTH (deus d
MICROSOFT COMPROU.

HEROBRINE - PERSONAGEM (ROUPA AZUL E OLHOS
BRANCO) LENDA DE UM GAMER, rouba seus
itens, faz armadilha, faz link te atirar
espada diamante (BIG BERTA) não mata
mas é boa.

tutorial/vídeo (9/20)

online - minigame
offline - sozinho

40 milhões de download 15.0/1.9

Ainda no 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 Noth.⁶¹ 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. Nós 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 jogo, como “baixar e instalar”, ouvindo histórias e assistindo a vídeos na 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 como tema da Educação Física, uma vez que se trata de um jogo. A experiência foi bastante importante, alguns alunos já haviam conversado com a família 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, há importante queima calórica e benefícios relacionados à saúde. As práticas corporais em que 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*,⁶² 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 em uma única definição, mas apresentam um conjunto de características compartilháveis entre 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 da vida cotidiana”.⁶³ Encontraram também a etimologia da palavra **jogo**, que vem do latim *jocus* e significa “brincadeira e divertimento”.

Os estudantes analisaram e discutiram os conceitos e se surpreenderam ao saber que o termo **jogo** é bastante antigo e que muitas pessoas, como pensadores e filósofos, se debruçaram sobre ele. Alguns alunos voltaram a perguntar se a Educação Física não se vinculava à atividade física direcio-

nada 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 video games, 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 video game, 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 do 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 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 “por que” essa brincadeira havia sido inventada, perguntei aos alunos e alunas quem havia participado da elaboração dela. 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 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 da possibilidade 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 *video game*. Ao começar a brincadeira e ouvir as primeiras falas, percebi que havia algo semelhante ao Role Playing Game (RPG), 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 enviava 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 dano⁶⁴ também mudava conforme as regras originais do Minecraft, ou seja, espada de madeira – pouco dano, de ferro – um dano maior e de diamante – 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 copiar. Fizemos esse jogo por várias aulas e, quase todos os dias, as regras sofreram modificações.



Após muitas vivências dessa nova maneira de brincar de Minecraft, observei que a produção deles era algo absolutamente rico e importante, que eles não tinham somente modificado uma prática corporal a partir de suas condições, necessidades e interesses, mas também tinham criado algo novo, uma prática corporal que não era mais o Minecraft eletrônico, e, sim, 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 aplicativos,

⁶⁵ 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 Associação do Software Livre (ASL). 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 a de um original?
- 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) *Video game* 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 a 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 ao lucro. Também indicou alguns jogos, aplicativos e programas gratuitos que têm as mesmas funções que outros

que costumamos comprar ou pagar para usar, como o Linux e o Crafting (similar ao jogo Minecraft, gratuito e muito utilizado pelos estudantes que não conheciam o aplicativo que se 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 à sociedade, que é o ideal da entidade.

Considerações finais

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 à ludicidade e diversão. Debates 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 gostam de fazer e 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 de 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.