

AS OBJETIVAÇÕES DO JOGO NA BNCC: CONSIDERAÇÕES À LUZ DA PERSPECTIVA HISTÓRICO-CULTURAL

Jorge Henrique de Lima Monteiro (PIC/CNPq/FA/Uem), Érica Eliane do Nascimento (PIC/CNPq/FA/Uem), Carlos Henrique Ferreira Magalhães (Orientador),
chfmagalhaes@uem.br

Universidade Estadual de Maringá / Centro de Ciências da Saúde/Maringá, PR.

Área / subárea [CNPq/CAPES](#): 4.09.00.00-2 – Centro de Ciências da Saúde / Educação Física

Palavras-chave: BNCC; Jogo; Psicologia Histórico-Cultural.

Resumo

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) surgiu em 2017 como referência única para nortear o ensino nas escolas do Brasil. Após sua elaboração, muitos pesquisadores iniciaram trabalhos visando compreender e questionar as normatizações exigidas no documento. Esta investigação, sob as lentes do materialismo histórico e dialético, objetivou identificar as contribuições do jogo na BNCC, enquanto mediador do conhecimento, por meio da psicologia histórico-cultural, utilizando a técnica de análise interpretativa hermenêutica-dialética (MINAYO, 1992). Concluímos que há um esvaziamento histórico e referencial do jogo quando objetivado dentro da BNCC, selecionando poucos elementos para a prática escolar desse objeto do conhecimento. Esse esvaziamento pode ter relações com as tendências pós-modernas e políticas neoliberais da educação, as quais constituem os conteúdos para o ensino em sua parcialidade e não na sua totalidade. Acreditamos que políticas educacionais, como a BNCC, corroboram para a desqualificação do professor e para a manutenção de uma sociedade sem conhecimento da realidade, dificultando assim, uma possível transformação social.

Introdução

O presente trabalho parte do pressuposto de que o jogo é uma atividade da cultura corporal com múltiplas determinações, produzido e desenvolvido historicamente, sendo uma prática social que faz uso de aptidões intelectuais e motoras, que precisa ser baseada no que há de mais desenvolvido nas produções humanas (SOARES et al, 1992). Dessa forma, questionamos: qual o papel do professor quando objetivado ensinar o conteúdo “jogo”? Deve ser um facilitador ou mediador entre o aluno e o conhecimento (jogo enquanto elemento da cultura corporal)?

Diante dessas considerações, a presente pesquisa teve como ponto de partida a compreensão do desenvolvimento infantil por meio da psicologia histórico-cultural, sendo o jogo (a atividade da brincadeira) como foco principal,

desencadeando assim, as seguintes questões norteadoras: de que forma, o jogo tem se apresentado enquanto mediador da aprendizagem na Base Nacional Comum Curricular? Quais as teorias pedagógicas que fundamentam o documento BNCC? Como o jogo deve ser utilizado para desempenhar seu papel na aprendizagem, auxiliando no processo de emancipação humana?

Revisão de Literatura

A presente pesquisa teve como método de investigação o materialismo histórico e dialético, verificando as objetivações do jogo, enquanto atividade, na psicologia histórico-cultural. Procedeu-se com a leitura e fichamentos das obras clássicas sobre o jogo, com Johan Huizinga (1872-1945), Daniil Borissowitsch Elkonin (1904-1984) e Alexis Nikolaevich Leontiev (1903-1979), bem como obras sobre a psicologia histórico-cultural. Posteriormente, analisamos o documento da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) por meio da técnica de interpretação do método hermenêutico-dialético (MINAYO, 1992), objetivando uma análise aprofundada do objeto de conhecimento “jogo” na área de Educação Física, presente no documento, a fim de verificar a compreensão de tal objeto e suas determinações para a prática escolar e aprendizagem.

Resultados e Discussão

O psiquismo humano se desenvolve por meio da atividade social, perfazendo-se na mediação, na relação entre sujeitos ou entre sujeito e objeto de sua atividade. Para o desenvolvimento desse psiquismo, a psicologia histórico-cultural compreende que, o desenvolvimento da criança é dividido em estágios, qual cada estágio do desenvolvimento possui uma atividade dominante específica. Um desses estágios é o “jogo de papéis” ou “jogo protagonizado” na idade pré-escolar.

Para o homem adulto, a atividade principal (trabalho), é motivada pela satisfação das necessidades básicas, como alimentação, moradia, higiene e vestuário. Já para as crianças, a atividade principal, em cada estágio de desenvolvimento, possui outras necessidades específicas. O mundo concreto realizado pelos adultos por meio de sua relação com os objetos humanos passa a ser reproduzido pelas crianças nessa atividade. A criança objetiva na sua realidade a realidade observada nos adultos e transfere aquilo que vê para o seu mundo, de maneira consciente e não instintiva “[...] ela se esforça para agir como um adulto” (LEONTIEV, 2006, p. 121). A criança não domina as funções básicas objetivas da realidade dos adultos, como andar de carro, motocicleta ou pilotar um avião, porém, ela utiliza do lúdico (brincar ou em um jogo) para materializar na sua realidade as atividades exercidas pelos adultos, e são essas atividades que condicionam as principais alterações nos processos psíquicos das crianças (LEONTIEV, 2006).

Em relação a política educacional vigente da presente análise – BNCC (BRASIL, 2017), verificamos que o documento não compreende o jogo como possibilidade de desenvolvimento psíquico tal qual considera a psicologia histórico-cultural. O documento identifica o jogo dentro da educação física como conteúdo específico, dentro da unidade temática “brincadeiras e jogos” do 1º ao 7º ano do ensino fundamental, não estando presente na educação infantil (período anterior ao ensino fundamental, com crianças de 0 a 6 anos). Sua organização em relação aos

conteúdos é distribuída: (a) para 1º e 2º ano do ensino fundamental – brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional; (b) para 3º ao 5º ano do ensino fundamental – brincadeiras e jogos populares no Brasil e do mundo e brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana; e (c) para 6º e 7º ano – jogos eletrônicos.

A proposta da BNCC para o ensino da unidade temática “brincadeiras e jogos”, baseada por tipologias e classificações, está direcionada para o desenvolvimento de habilidades e competências que, aparentemente, objetivam a inserção das crianças nas diversas relações sociais exigidas para a sociedade de classes. Por meio do experimentar, fruir e recriar, brincadeiras e jogos da cultura popular, indígena e africana (para os anos iniciais do ensino fundamental) e jogos eletrônicos (para os anos finais), a política educacional reduz o elemento histórico constitutivo do jogo para o campo das vivências e experiências cotidianas do senso comum, sem estabelecer conceitos científicos. A forma como os conteúdos estão dispostos no documento e a superficialidade como esses conteúdos são objetivados, pressupõe, em nossa concepção, que a BNCC está fundamentada nas correntes teóricas do construtivismo piagetiano.

Entendemos que o jogo, sob a perspectiva histórico-cultural, deve transcender a esfera produtiva exigida pela sociedade capitalista. A potencialidade do jogo, enquanto atividade dominante da criança pré-escolar, está na dramatização, no conjunto das significações históricas expressas pela sociedade que permitem a criança compreender o ambiente enraizado qual está inserida (PICCOLO, 2010).

Assim, apoiados na psicologia histórico-cultural, acreditamos que os jogos e as brincadeiras deveriam estar presentes como objeto de conhecimento, primordialmente na educação infantil. Para mais, compreendemos que, as brincadeiras e os jogos, na BNCC, para o ensino fundamental, esvaziam e reduzem o trabalho docente para a função de facilitador e não de mediador das condições históricas que cercam tal conteúdo, impossibilitando a superação do conceito cotidiano para a formação do conceito científico pelos alunos. Na medida em que a criança se apropria das relações sociais em que está inserida, ela pode também interiorizar “[...] relações preconceituosas, alienadas, e, diametralmente oposta a qualquer ideia de transformação social” (PICCOLO, 2010, p. 198). Desse modo, quando a atividade não é mediada pelo professor, deixando a criança “fruir, experimentar e recriar”, a criança tende a reproduzir, sem reflexão, os papéis alienados expressos pela sociedade como algo natural ou até mesmo desejado. O jogo, em uma perspectiva histórico-cultural, precisa proporcionar a criança o entendimento da história e suas determinações, o entendimento da realidade que acerca, com a finalidade de que por meio de sua apropriação ocorra uma possível transformação social.

Conclusões

De maneira geral, concluímos com a presente pesquisa que políticas neoliberais tem se apresentado influenciadoras na educação desde 1990, não menos diferente, estando presente na BNCC, esvaziando e limitando o que deve ser apropriado pelos alunos. Além disso, cogitamos que a BNCC colabora para a

manutenção das desigualdades socio, político e educacionais, por não objetivar a totalidade do conhecimento para uma possível transformação da realidade.

Agradecimentos

- Aos colegas do GEPPECC/UEM.
- Aos camaradas de graduação.
- À Universidade Estadual de Maringá.

Referências

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação Infantil e Ensino Fundamental. Versão final. Brasília: MEC, 2017.

LEONTIEV, A. N. Uma contribuição à teoria do desenvolvimento da psique infantil. In: VIGOTSKI, L.S.; LURIA, A.R.; LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 6. ed. São Paulo: EDUSP, 2006. p. 59-83.

MINAYO, M. C. de S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. São Paulo – Rio de Janeiro: HUCITEC-ABRASCO, 1992.

PICCOLO, G. M. O Jogo por uma Perspectiva Histórico-Cultural. **Rev. Bras. Cienc. Esporte**, Campinas, V.31, n.2, p.187-202, janeiro 2010.

SOARES, C. L. et al. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.