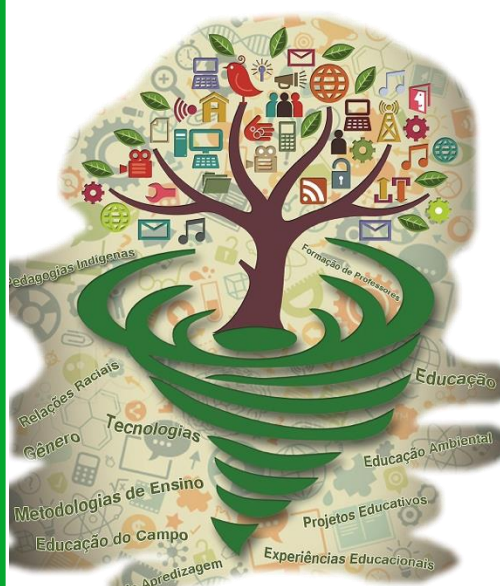


Revista de Comunicação Científica: RCC



ARTIGO

A INCLUSÃO DOS JOGOS DIGITAIS NO CURRÍCULO FEDERAL E DOS ESTADOS DA REGIÃO CENTRO-OESTE DO BRASIL

The inclusion of digital games in the federal curriculum
in Brazil and in the central-western region states of
Brazil

La inclusión de juegos digitales en el currículum
federal y de los estados de la región centro-oeste de
Brasil

Diego Matias Escobar

Mestrando do programa de Pós-Graduação em
Ensino do PPGE/IFMT; Servidor Público Federal.
ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-4179-8896>
E-mail: diegomatias85@gmail.com

Edione Teixeira de Carvalho

Doutora em Ciências da Educação – UFBA, Professora
do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico (IFMT).
Professora do Programa de Mestrado Acadêmico em
Ensino (IFMT/UNIC).
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1208-3961>
Email: edione.carvalho@ifmt.edu.br

Como citar este artigo:

ESCOBAR, Diego, Matias; CARVALHO, Edione
Teixeira de; A inclusão dos jogos digitais no currículo
federal e dos estados da região centro-oeste do Brasil.
Revista de Comunicação Científica RCC – RCC,
Vol. 05, n. 18, p. 134-154, 2025.

Disponível em:

<https://periodicos.unemat.br/index.php/RCC/index>

Volume 5, número 18 (2025)
ISSN 2525-670X



A INCLUSÃO DOS JOGOS DIGITAIS NO CURRÍCULO FEDERAL E DOS ESTADOS DA REGIÃO CENTRO-OESTE DO BRASIL

The inclusion of digital games in the federal curriculum in Brazil and in the central-western region states of Brazil

La inclusión de juegos digitales en el currículo federal y de los estados de la región centro-oeste de Brasil

Resumo

Popularizados nos últimos 40 anos, os *videogames* passaram também a cumprir um papel pedagógico com a inclusão dessa mídia na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). O objetivo deste artigo é demonstrar como ocorreu a inclusão dos videogames na normativa curricular federal e também nos estados da região Centro-Oeste do Brasil para assim, compreender como os jogos digitais são utilizados nas escolas públicas e privadas. Partindo do pressuposto definido por Moran (2000), de que as tecnologias possuem apelo junto aos estudantes, este trabalho dá prosseguimento ao resumo escrito por Escobar e Carvalho (2023) acerca da inclusão de jogos digitais pela legislação de Mato Grosso e pela BNCC. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica nos sites do Ministério da Educação e das secretarias estaduais de educação.

Palavras-chave: Normativas Curriculares; Novo Ensino Médio; BNCC.

Abstract

Popularized over the last 40 years, video games also began to play a pedagogical role with the inclusion of this medium in the National Common Curricular Base (NCCB). The objective of this article is to demonstrate how video games were included in the federal curriculum regulations and also in the states of the Central-West region of Brazil, in order to understand how digital games are used in public and private schools. Based on the assumption defined by Moran (2000), that technologies appeal to students, this work continues the summary written by Escobar and Carvalho (2023) about the inclusion of digital games by the legislation of Mato Grosso and the NCCB. The methodology used was bibliographical research on the scientific articles website of CAPES, the Ministry of Education and the websites of state education departments.

Keywords: Curricular Regulations; New High School. NCCB; Video Game.

Resumen

Popularizados en los últimos 40 años, los videojuegos también comenzaron a desempeñar un papel pedagógico con la inclusión de este medio en la Base Curricular Común Nacional (BCCN). El objetivo de este artículo es demostrar cómo los videojuegos fueron incluidos en las regulaciones curriculares federales y también en los estados de la región Centro-Oeste de Brasil, con el fin de comprender cómo se utilizan los juegos digitales en las escuelas públicas y privadas. Partiendo del supuesto definido por Moran (2000), de que las tecnologías atraen a los estudiantes, este trabajo continúa el resumen escrito por Escobar y Carvalho (2023) sobre la inclusión de juegos digitales por la legislación de Mato Grosso y el BCCN. La metodología utilizada fue la investigación bibliográfica en el sitio web de artículos científicos de la CAPES, del Ministerio de Educación y de los sitios web de las secretarías de educación estatales.

Palabras Clave: Normas curriculares; Nueva Escuela Secundaria; BNCC.

Introdução

A tecnologia, fenômeno comum tanto à escola como para professores e alunos, tem a função imediata de ser atraente ao consumidor quando atua como produto. No entanto, o ato de consumo por sua vez, não se resume à compra de um objeto multimídia como um computador, televisão ou *smartphone*, mas também se caracteriza pelo recebimento da informação veiculada por estas telas. Dessa maneira, enquanto os “objetos eletrônicos de plástico” atraem o desejo do consumidor pelas possibilidades de entrega de entretenimento, a mídia veiculada também é produto com a mesma função de atrair quem a recebe da maneira mais rápida e fácil possível. Assim ocorre com as mídias digitais que atraem, ativamente, consumidores interessados em seu apelo visual e de interação, como no caso dos videogames.

A facilidade dessas mídias em serem consumidas, transforma “a lousa, o caderno e, especialmente, o livro em recursos pedagógicos menos atraentes” (Moran, 2000. p. 02) pois estes disputam espaço com uma ferramenta cuja característica basilar é o fato de que nela, o “jogador determina como aprende, afinal é livre para descobrir e criar arranjos de aprendizado que funcione melhor para ele.” (Amorim et al. 2016, p. 94), em oposição aos métodos de ensino tradicional.

Convém apontar que esse apelo, especialmente durante o amadurecimento da indústria de consoles caseiros na década de 1980, esteve bastante voltado aos jovens em idade escolar. Jogos digitais foram popularizados graças a sua distribuição por múltiplos meios: disquetes para computadores pessoais, máquinas localizadas em centros comerciais, consoles caseiros disponíveis em locadoras e consoles portáteis de diversos fabricantes.

Essas variadas formas de distribuição ajudaram a tornar alguns jogos em produtos famosos mundialmente ainda na década de 1980, quando os videogames se tornaram uma indústria tão relevante quanto a fonográfica em número de vendas (World Economic Forum, 2020). No Brasil, a abertura comercial ocorrida pós-ditadura permitiu que aparelhos fabricados nos Estados Unidos e Japão disputassem espaço com consoles fabricados por marcas nacionais, ampliando o acesso do consumidor brasileiro a jogos desenvolvidos para esses dispositivos.

A popularidade dos videogames contribuiu para que se tornassem objeto de estudo. Fonseca, escreveu sobre como jogos eletrônicos podem ser uma “riquíssima

fonte para o professor mediar o processo de ensino-aprendizagem de uma forma prazerosa [...]” (Fonseca, 2005, p. 120). Entretanto, estudava-se também o modo como, apesar da popularidade dessa mídia e da sua capacidade de capturar a atenção das crianças, também se fazia necessário elaborar jogos alternativos fora do ambiente virtual e, além disso, havia o entendimento de que a tecnologia não traria diferença, pois sua utilidade como ferramenta dependeria da maneira como ela fosse apropriada (Moreira Matos e Pereira Fialho, 2004).

Embora esses fossem estudos dissonantes – não por completo, pois ambos trabalhos reforçam o potencial pedagógico das ferramentas tecnológicas - a mera existência dessas discussões demonstra a relevância pedagógica das mídias digitais e, por consequência, dos videogames. Tal relevância culminou na adoção dos jogos digitais pela Base Nacional Comum Curricular - BNCC - em 2017, inclusão que permitiu aos entes federativos adotarem previsão legal similar em suas normativas locais.

Tendo o resumo apresentado por Escobar e Carvalho (2023, p. 15) como ponto de partida, julgamos relevante o objetivo de reunir as normativas curriculares editadas e publicadas pela união e pelos estados da região Centro-Oeste do Brasil para compreender como os jogos digitais estão integrados ao currículo formal das escolas públicas e privadas.

Para alcançar tal objetivo, buscamos responder os seguintes questionamentos: existe previsão para o uso de jogos digitais no currículo federal e nas normativas estaduais? Quando essa previsão passou a existir? Qual foi o primeiro estado a incorporar tais jogos nas normativas curriculares? Havia alguma previsão para o uso de jogos antes dessa mudança?

Evolução da legislação federal acerca dos jogos eletrônicos na educação

Do ponto de vista normativo, o estado brasileiro não faria menção a “jogos digitais” senão quando da instituição da BNCC, em 2017. No entanto, devido à presença indispensável das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs) no cotidiano profissional de grande parte da sociedade, a previsão do uso dessas tecnologias nas normativas nacionais para a educação foi sendo cada vez mais comum. A introdução das tecnologias digitais nas normativas educacionais

ocorreu com a criação do Programa Mais Educação (PME), inicialmente instituído por meio de portaria interministerial, que apresentava a seguinte redação:

O programa será implementado por meio do apoio à realização, em escolas e outros espaços socioculturais, de ações sócio-educativas no contraturno escolar, [...], incluindo perspectivas temáticas dos direitos humanos, consciência ambiental, novas tecnologias, comunicação social, saúde e consciência corporal, segurança alimentar e nutricional, convivência e democracia, compartilhamento comunitário e dinâmicas de redes (Ministério da Educação, 2007).

Publicado na mesma ocasião, o Decreto nº 6.094/2007 implementou o Plano de Metas Compromisso Todos pela Educação que em seu capítulo IV, definiu:

[...] § 4º O Ministério da Educação promoverá, adicionalmente, a pré-qualificação de materiais e tecnologias educacionais que promovam a qualidade da educação básica, os quais serão posteriormente certificados, caso, após avaliação, verifique-se o impacto positivo na evolução do IDEB, onde adotados (Brasil, 2007).

Tal promoção e pré-qualificação deu origem ao Guia de Tecnologias Educacionais, documento para a orientação dos gestores escolares na escolha de quais tecnologias utilizar como ferramenta didática. Enquanto a edição de 2008 do guia apresentava apenas mídias não-eletrônicas, o volume publicado em 2009 incluiu o jogo eletrônico “A Mansão de Quelícera”, como uma das indicações de tecnologias educacionais (Ministério da Educação, 2009, p.39). Outras edições do guia apresentam sugestões de diferentes jogos eletrônicos com finalidades que vão da alfabetização ao ensino de ciências.

Três anos após a portaria interministerial 17/2007, o Programa Mais Educação foi implementado nacionalmente por meio de decreto presidencial promulgado em janeiro de 2010. Tal decreto mencionou em seu Art.1º, §2º

:

A jornada escolar diária será ampliada com o desenvolvimento das atividades de acompanhamento pedagógico, experimentação e investigação científica, cultura e artes, esporte e lazer, cultura digital, educação econômica, comunicação e uso de mídias, meio ambiente, direitos humanos, práticas de prevenção aos agravos à saúde, promoção da saúde e da alimentação saudável, entre outras atividades. (Brasil, 2010).

A Resolução nº 2, de 30 de janeiro de 2012 da Câmara de Educação Básica do Conselho Nacional de Educação - Resolução CNE/CEB 2/2012 -, documento do Ministério da Educação (MEC) que definiu as diretrizes curriculares para o ensino médio em todo o país, mencionou, de modo bastante amplo que:

Art. 16. O projeto político-pedagógico das unidades escolares que ofertam o Ensino Médio deve considerar: [...]

VIII - utilização de diferentes mídias como processo de dinamização dos ambientes de aprendizagem e construção de novos saberes; (Ministério da Educação, 2012).

Tal resolução seguiu as orientações do Parecer CNE/CEB 5/2011 que menciona em seu item “6. Desafios do Ensino Médio” como as tecnologias da informação e comunicação

[...] modificaram e continuam modificando o comportamento das pessoas e essas mudanças devem ser incorporadas e processadas pela escola para evitar uma nova forma de exclusão, a digital (Ministério da Educação, 2011, p.25).

Apesar do parecer CNE/CEB 5/2011 se referir apenas ao aspecto de “informação e comunicação” das tecnologias digitais, o mesmo documento serve como fonte textual para o referido Art. 16. da Resolução CNE/CEB 2/2012 que inclui a possibilidade do uso de videogames como ferramenta educacional ao mencionar “utilização de diferentes mídias”, ainda que de modo genérico.

Ainda referindo-se ao Programa Mais Educação, o Conselho Deliberativo do Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação editou e publicou a resolução 34/2013, destinando recursos a escolas públicas “municipais, estaduais e do Distrito Federal para que [...] funcionem nos finais de semana, em conformidade com o Programa Mais Educação.” (Ministério da Educação, 2013), fazendo menção de maneira mais específica ao “Uso de Mídias e Cultura Digital e Tecnológica” (Ministério da Educação, 2013). Nota-se que a cada documento editado, a redação das referidas portarias, resoluções e decretos faz menção mais clara ao uso de jogos eletrônicos, ainda que se refira a eles como mídias digitais ou tecnologia educacional.

Novo Ensino Médio e outras alterações na Lei de Diretrizes e Bases da Educação

Apesar de se tratar de normativa basilar da educação brasileira, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) não fez previsão sobre uso de tecnologias quando da sua publicação, há quase três décadas. No entanto, a referida Lei 9.394/1996 sofreu uma das alterações mais significativas após a implementação, em fevereiro de 2017, da Política de Fomento à Implementação das Escolas de Ensino Médio em Tempo Integral, alteração conhecida como Novo Ensino Médio (NEM). Em lugar de nos aprofundarmos neste documento iremos focar nas mudanças provocadas a partir da sua vigência.

A consequência mais relevante para o tema deste trabalho se deu na reformulação do currículo da educação básica nacional por meio da publicação da BNCC. Instituída pela Resolução CNE/CP nº 2, de 22 de dezembro de 2017, o documento padronizador mais recente para todas as etapas da educação básica do país, traz explícito o termo “games” na redação das competências relacionadas à aprendizagem de linguagens e suas tecnologias para alunos do ensino médio. Nesse tópico, o documento reconhece os videogames como produtos da cultura em ambiente digital sobre os quais espera-se que os estudantes possuam visão “crítica, ética e estética” (Ministério da Educação, 2017, p. 489).

Tendo tais alterações em vista, o MEC atualizou, no ano seguinte, as diretrizes curriculares nacionais a fim de que estivessem em consonância com a nova lei, especialmente quanto aos Itinerários Formativos, inovação instituída pelo NEM (Ministério da Educação, 2018, p. 2), sendo que tal normativa prevê que:

Art. 8º As propostas curriculares do ensino médio devem: [...] II - garantir ações que promovam: [...] b) cultura e linguagens digitais, pensamento computacional, a compreensão do significado da ciência, das letras e das artes, das tecnologias da informação, da matemática, bem como a possibilidade de protagonismo dos estudantes para a autoria e produção de inovação; (Ministério da Educação, 2018, p. 5).

Além de incluir como habilidade esperada dos alunos, a capacidade para a

aplicação de diferentes conceitos matemáticos [...] em resolução de problemas e análises complexas, funcionais e não-lineares de análise

de dados estatísticos e probabilidade, geometria e topologia, robótica, automação, inteligência artificial, programação, jogos digitais, sistemas dinâmicos, dentre outros, considerando o contexto local e as possibilidades de oferta pelos sistemas de ensino; (Ministério da Educação, 2018, p. 7).

O mesmo documento ainda define o uso de “diferentes mídias como processo de dinamização dos ambientes de aprendizagem e construção de novos saberes” (Ministério da Educação, 2018, p. 14) como critério a ser considerado pelas instituições que ofertam ensino médio ao atualizarem suas propostas pedagógicas, deixando bastante evidente a previsão para o uso de videogames como mídia de apoio pedagógico.

Mais recentemente, a Estratégia Nacional de Escolas Conectadas, decreto com a finalidade de “articular ações para universalizar a conectividade de qualidade para uso pedagógico e administrativo nos estabelecimentos de ensino da rede pública da educação básica.” (Brasil, 2023), incluiu a seguinte redação à Lei 9394/1996:

XII - educação digital, [...] com o desenvolvimento de competências voltadas ao letramento digital de jovens e adultos, criação de conteúdos digitais, comunicação e colaboração, segurança e resolução de problemas (Brasil, 2023).

O texto integral do decreto contribui com esse artigo na medida em que menciona como a conectividade de estabelecimentos de ensino da rede pública da educação básica contemplará: “c) o acesso a áudios, vídeos, jogos e plataformas de streaming.” (Brasil, 2023), de modo a reforçar, mais uma vez, os videogames como parte da cultura digital mencionada anteriormente. Ainda em 2023, a LDB também acolheu a seguinte redação dada pela Lei 14.533/2023, que instituiu a Política Nacional de Educação Digital (PNED):

Parágrafo único. [...] as relações entre o ensino e a aprendizagem digital deverão prever técnicas, ferramentas e recursos digitais que fortaleçam os papéis de docência e aprendizagem do professor e do aluno e que criem espaços coletivos de mútuo desenvolvimento (Brasil, 2023).

A partir desse levantamento, foi possível organizar e classificar as referidas normativas educacionais, conforme o Quadro 1:

Quadro 1 - Classificação das normativas e menção aos videogames

Ano de publicação	Tipo de documento/publicação	Redação abordando videogames
2007	Portaria interministerial	“novas tecnologias”
2007	Decreto	“tecnologias educacionais”
2009	Livro	“jogo de computador”
2010	Decreto	“cultura digital” e “uso de mídias”
2011	Parecer	“diferentes mídias”
2012	Resolução	“diferentes mídias”
2013	Resolução	“Uso de Mídias e Cultura Digital e Tecnológica”
2017	Resolução	“games”
2018	Resolução	“jogos digitais e “diferentes mídias”
2023	Decreto	“jogos”
2023	Lei	“ferramentas e recursos digitais”

Fonte: Dados da pesquisa, 2024.

Entendendo que esses são os documentos normativos mais relevantes no âmbito federal acerca do tema proposto, prosseguimos à relação das normativas para os estados da região Centro-Oeste.

Normativas curriculares na região Centro-Oeste e Distrito Federal

Por serem entes federativos sem qualquer hierarquia entre si, a apresentação dos documentos curriculares relativos aos estados da região Centro-Oeste do Brasil foi feita em ordem alfabética colocando-os na sequência a seguir:

Atualmente, a normativa vigente para a educação do Distrito Federal (DF) menciona o termo “gameplay” como uma das expressões da cultura juvenil. O

Currículo em Movimento do Novo Ensino Médio, documento editado e publicado pela Secretaria Estadual de Educação do Distrito Federal (SEEDF) menciona como objetivos de aprendizagem das competências de Linguagens e Suas Tecnologias, bem como na competência de Língua Espanhola em Contextos de Cultura Digital, “Avaliar criticamente o processo histórico dos jogos eletrônicos” (Distrito Federal, 2020, p. 75 e 133). Tal redação encontra respaldo nas normativas federais que preveem tais mídias como elementos presentes na cultura cotidiana dos estudantes. Antes desse currículo, o DF havia normatizado as seguintes propostas curriculares, em adequação à normativa federal vigente a cada época: Currículo Experimental da Educação Básica, em 2010, Currículo em Movimento da Educação Básica - Ensino Médio, em 2014 e Currículo em Movimento Ensino Fundamental: Anos Iniciais - Anos Finais, em 2018.

O Currículo da Educação Básica – Ensino Médio – versão experimental, mencionava o aprendizado de “Games” como sendo “articulações pedagógicas lúdicas para o estudo da estética da arte, da comunicação e das novas tecnologias computacionais” (Distrito Federal, 2010), prevendo o uso de videogames como ferramenta pedagógica, em consonância com as publicações do MEC.

Quatro anos mais tarde, a versão oficial do currículo foi instituída pela Portaria 54 de 19 de março de 2014 (Distrito Federal, 2014), passando a se chamar Currículo em Movimento da Educação Básica. Esse caderno normativo, dividido em volumes que tratavam de cada etapa dos anos formativos dos alunos da rede pública do DF, trouxe para o ensino médio, o seguinte objetivo para a área de linguagens: “a) Favorecer práticas sociais e culturais marcadas por diversas linguagens, mídias e tecnologias que constroem a dinâmica da contemporaneidade.” (Distrito Federal, 2014, p. 28). Tal ação é a primeira de várias que buscam, segundo o documento, tornar possível que o estudante participe da sociedade tecnologizada. O Currículo em Movimento ainda menciona como o conteúdo deve favorecer práticas sociais ligadas a “mídias e tecnologias que constroem a dinâmica da contemporaneidade” (Distrito Federal, 2014, p. 29).

Em 2018, a segunda edição do Currículo em Movimento incluiu “games” como conteúdo do 1º bloco do eixo transversal "Letramentos e Ludicidade - Linguagens - Arte: Música", (Distrito Federal, 2018, p. 105) juntamente com outros recursos

tecnológicos como aplicativos, softwares e plataformas digitais, além de mencionar diretamente “jogos eletrônicos” na redação de diversos outros eixos integradores.

O Currículo em Movimento ainda seria atualizado para se adequar às alterações trazidas pelo NEM, conforme mencionado, marcando assim, uma década de evolução na normativa da educação do DF que inclui videogames como ferramenta de apoio didático, os considera parte relevante da vida cotidiana dos estudantes, desde o seu volume experimental.

Goiás

Assim como no DF, o estado de Goiás (GO) também secciona seus currículos por etapa educacional. O documento normativo vigente menciona o uso de “jogos eletrônicos” a partir da primeira etapa curricular quando estabelece como função das instituições de educação infantil:

proporcionarem à criança, desde bebê, que participe de variadas práticas de leituras e de registros, em que tenha possibilidade de expressar opiniões sobre o que gostou ou não, [...] de conversar sobre quais estratégias utiliza para ganhar em jogos eletrônicos, entre outras (Goiás, 2019, p.133 a 134).

O volume dedicado aos anos iniciais do ensino fundamental menciona “jogos eletrônicos” e “tecnologias e recursos digitais” no capítulo da proposta curricular dedicado à arte. Diz o texto que “Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais, como multimeios, animações, jogos eletrônicos [...]” é uma das habilidades que se espera dos estudantes e define as tecnologias digitais como objetos de conhecimento (Goiás, 2019, p.131). Os jogos eletrônicos são mencionados nos capítulos referentes a outras expressões artísticas (dança, música, teatro) e educação física em todas as etapas da educação inicial.

Em linha com as etapas anteriores, o caderno curricular para os anos finais da educação faz menção aos jogos eletrônicos nos capítulos de artes do 6º ao 9º ano do ensino fundamental. O texto destinado ao 6º ano define, assim como o volume anterior, as “tecnologias e recursos digitais” como assunto a ser estudado e a capacidade de “Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais, tais como: multimeios, animações, jogos eletrônicos [...]” (Goiás, 2019, p.146), como habilidade

desejada. O terceiro volume do chamado Currículo Ampliado, também cita o uso de jogos nas seções sobre artes visuais, dança, música e teatro.

Diferentemente dos currículos do ensino fundamental, aprovados pela Resolução nº 08/2018 do Conselho Estadual de Educação/Conselho Pleno (CEE/CP), o currículo do ensino médio foi aprovado e publicado pela Resolução CEE/CP nº 7/2021, passados dois anos da homologação dos documentos anteriores, após consulta pública online. Esse documento menciona “games” na redação dos objetivos de aprendizagem da área de Linguagens e suas Tecnologias (Goiás, 2021, p. 274). O documento também menciona “videogames” como uma das ferramentas que compõem o rol de TDICs e as considera “possibilidade de recurso no processo de ensino e aprendizagem”, em conformidade com a BNCC (Goiás, 2021, p. 322 e 32).

Tais documentos começaram a ser construídos após a implantação do NEM e, pelo que pudemos constatar, foram os primeiros documentos curriculares a trazerem a nomenclatura “videogame” em sua redação em vez de adotar termos mais abrangentes.

Mato Grosso

Homologado em 2018, o Documentos de Referência Curricular (DRC) também está separado em etapas da educação infantil, básica e fundamental (anos iniciais e anos finais). Embora o primeiro caderno não faça referência a tecnologias, o documento da educação básica sugere o uso das tecnologias digitais desde a fase de planejamento pedagógico, por encorajarem experiências ativas de aprendizagem (Mato Grosso, 2018, p. 27). De modo específico, o caderno dos anos iniciais da educação básica relaciona, assim como o currículo goiano, “jogos eletrônicos” como habilidade esperada dos estudantes para o componente curricular “Arte” (Mato Grosso, 2018, p. 88). O documento inclui tal “objeto de conhecimento” em todos os anos iniciais do ensino fundamental ao estimular o uso de videogames como auxílio pedagógico.

O currículo para os anos finais do ensino fundamental também estimula o uso de “infinidade de recursos e mídias” no intuito de capturar o interesse dos estudantes (Mato Grosso, 2018, p. 53) e também apresenta os “jogos eletrônicos” como objetos de conhecimento da unidade temática “Brincadeiras e Jogos” por meio da seguinte

redação no quadro de habilidades esperadas: “[...] Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.” (Mato Grosso, 2018, p. 138) e ainda: “[...] Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos.” (Mato Grosso, 2018, p. 138).

O DRC também reconhece que os jogos eletrônicos devem ser integrados nas práticas de sala de aula graças ao seu apelo e também sugere práticas de gamificação das atividades que utilizam videogames como estímulo ao aprendizado (Mato Grosso, 2018, p. 140). O documento para os anos finais ainda menciona “games” em outros componentes curriculares como objetos de estudo cujos aspectos precisam ser conhecidos ou experimentados pelo estudante (linguagem e música, por exemplo).

Em 2019, a Secretaria de Educação de Mato Grosso (SEDUC-MT) iniciou a elaboração do quinto volume do DRC, homologado pela Portaria 356/2021. Conforme mencionado por Escobar e Carvalho (2023, p. 15) - naquela ocasião, tendo como referência o documento em sua versão preliminar -, o volume mais recente do DRC também cita “jogos eletrônicos” e “games” como objetos de conhecimento em competências para o ensino médio (Mato Grosso, 2021, p. 300 e 311), em consonância ao que foi estabelecido pelo Novo Ensino Médio.

Mato Grosso do Sul

Também o Mato Grosso do Sul (MS) organiza seus documentos curriculares por etapas, mas, diferente dos estados que os separam em quatro partes distintas, o MS agrega os currículos em dois grupos: unidades de ensino infantil e fundamental compõem o primeiro volume, enquanto o segundo é dedicado ao ensino médio. No volume inicial, elaborado pela Secretaria Estadual de Educação (SED-MS), a primeira menção a “jogos eletrônicos” ocorre na descrição das ações relacionadas a práticas de linguagem, sendo que essa indicação é feita como possibilidade de atividade interdisciplinar. O documento também faz menção aos videogames nas habilidades relacionadas à unidade temática Artes integradas como habilidade esperada dos alunos, como objeto de conhecimento da educação física e como parte das ações didáticas da matemática e geografia (Mato Grosso do Sul, 2020, p. 242 a 682).

O currículo para o ensino médio também apresenta “jogos eletrônicos” como sugestão didática, desta vez, apenas para o componente “Educação Física”. No entanto, o documento publicado em 2021 inclui “mídias digitais” nas sugestões referentes à geografia, matemática e ciências da natureza e suas tecnologias (Mato Grosso do Sul, 2021, p. 164 a 318). A SED-MS publicou, um ano após o currículo do ensino médio, um caderno de itinerários formativos para essa mesma etapa com sugestões didáticas que mencionam “cultura digital” como objeto de estudo e o termo “diferentes mídias” nas habilidades esperadas dos estudantes em diversos eixos estruturantes (Mato Grosso do Sul, 2022).

Os documentos curriculares do MS, assim como os dos demais estados do Centro-Oeste também foram reformulados para se adequarem ao NEM e apesar de não apresentar o termo “videogame”, mostra-se bem explícito ao sugerir a adoção de diferentes mídias e jogos eletrônicos como recurso didático.

Percurso Metodológico

Conforme definido por Prodanov e Freitas (2013, p. 54), esse trabalho trata-se de pesquisa bibliográfica por se embasar em material já publicado, com abordagem qualitativa, por se predispor a analisar o conteúdo dos documentos normativos publicados acerca do tema elencado.

O estudo se ocupou do levantamento da legislação existente em âmbito federal e dos estados: Distrito Federal, Goiás, Mato Grosso e Mato Grosso do Sul. Tal levantamento pôde demonstrar a progressiva evolução normativa, especialmente da legislação federal, acerca do uso de jogos eletrônicos em sala de aula ou em atividades relativas à escola e ao ensino. Para tanto, foram feitas buscas nos sites do MEC, nos documentos que regulamentam a oferta do ensino básico no Brasil e também naqueles que alteram seus conteúdos, bem como nas publicações que servem como referência curricular, como a BNCC. Para os estados, buscas foram feitas nos sites das secretarias de educação de cada ente federativo mencionado. Além disso, foram usados como fonte de informação, os capítulos que dissertam sobre as bases legais que embasam a edição dos currículos adotados em cada estado.

Nos referidos documentos, foram realizadas buscas por termos que pudessem abarcar o significado de um jogo eletrônico quais sejam: mídias digitais, diferentes

mídias, mídias eletrônicas, games, jogos eletrônicos, jogos digitais, recursos tecnológicos e outras variantes desses termos.

Resultados e discussão

A partir dos documentos consultados, é possível definir o Novo Ensino Médio como marco na previsão dos videogames no currículo formal dos estados da região Centro-Oeste. Embora haja termos que possam ser considerados menções a esse tipo de jogo eletrônico na redação dos documentos federais desde a década anterior à BNCC e à Lei Nº 13.415/2017, a instituição da BNCC provocou a atualização das normativas nas quatro unidades federativas que compõem a região (Quadro 2), uma vez que podemos considerar como exceção, a redação das edições do Currículo em Movimento publicadas pela secretaria de educação do Distrito Federal.

A implementação dos currículos estaduais em prosseguimento à BNCC e ao NEM, alinhou os objetos de estudo de modo a torná-los bastante similares em todos os documentos analisados. Um exemplo dessa similaridade é a previsão do uso de videogames predominantemente nas disciplinas de artes, idiomas (português e língua estrangeira) e na proposta curricular de educação física.

Também é possível observar que apesar das diferentes nomenclaturas, a maioria dos currículos adotou o termo “jogos eletrônicos” em sua redação, diferentemente do que está apresentado na redação da BNCC, que se refere a eles como “games”, um termo que abrange jogos digitais de toda natureza.

Quadro 2 - resumo da redação apresentada nos documentos curriculares por ano, unidade federativa e etapa educacional.

Ano de publicação	Unidade federativa	Etapa educacional	Redação abordando videogames
2010	DF	Ensino Médio	“games”
2014	DF	Ensino Médio	“mídias”, “tecnologias”
2018	DF	Anos Finais	“games”, “jogos eletrônicos”

2018	MT	Anos iniciais	“tecnologias digitais”, “jogos eletrônicos”
2018	MT	Anos Finais	“mídias”, “jogos eletrônicos”, “games”
2019	GO	Educação Infantil	“jogos eletrônicos”
2019	GO	Educação Infantil	“jogos eletrônicos”
2020	DF	Ensino Médio	“gameplay”, “jogos eletrônicos”
2020	MS	Anos Finais	“jogos eletrônicos”
2021	GO	Ensino Médio	“games”, “videogames”
2021	MT	Ensino Médio	“jogos eletrônicos”, “games”
2021	MS	Ensino Médio	“jogos eletrônicos”, “diferentes mídias”

Fonte: Dados da pesquisa, 2024.

Considerações Finais

Notamos também a adoção dos jogos como auxílio didático apenas em disciplinas específicas. Essa aparente restrição pode ser interpretada como conhecimento superficial dessas mídias por parte das equipes elaboradoras dos currículos, uma vez que existem variados temas e tipos de jogos eletrônicos cujos conteúdos podem ser aproveitados em diversas áreas de aprendizado.

Consideramos que a relação de currículos consultada atendeu aos objetivos deste estudo, uma vez que demonstrou atualmente os currículos estaduais e federal

incorporaram o uso de jogos digitais como recurso didático e que tal inclusão passou a ser feita pelas secretarias estaduais de educação após a publicação da BNCC. Também ficou claro que o Distrito Federal foi o ente federativo mais célere a adotar essa nova ferramenta no seu Currículo, inclusive, desde a sua versão experimental, em 2010, quase uma década antes da implementação da Base Nacional.

Entendemos que este trabalho não dá o tema por encerrado, uma vez que as normativas de qualquer natureza sempre são atualizadas com o passar do tempo. Também sabemos ser possível haver normativas que não tenham sido incluídas aqui por motivos de não apresentarem redação relevante ao tema proposto ou por não serem mencionadas nos documentos oficiais vigentes. Futuros estudos poderão complementar os resultados apresentados e propor novas visões sobre o conteúdo pesquisado, inclusive sob a ótica de outras disciplinas como, por exemplo, o direito, bem como a ampliação do escopo para outras regiões do território brasileiro.

Referências

AMORIM, Myrna Cecília Martins dos Santos; OLIVEIRA, Eloiza Silva Gomes; SANTOS, Joel André Ferreira. Aprendizagem e Jogos: diálogo com alunos do ensino médio-técnico. **Educação & Realidade**, v. 41, n. 1, p. 91–115, 2016. <https://doi.org/10.1590/2175-623656109>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edreal/a/89JDX9dBdtjSnqsnv3TbDkb/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em 08 mar. 2024.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 13 mar. 2024.

BRASIL. Portaria Normativa Interministerial 17/2007. **Institui o Programa Mais Educação, que visa fomentar a educação integral de crianças, adolescentes e jovens, por meio do apoio a atividades sócio-educativas no contraturno escolar**. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=2446-port-17-120110&category_slug=janeiro-2010-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 13 mar. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Guia de Tecnologias Educacionais 2009**. Brasília: Secretaria de Educação Básica, 2009. 170 p. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/guia_tecnologias_atual.pdf. Acesso em: 13 mar. 2024.

BRASIL. Decreto 7.083/2010. **Dispõe sobre o Programa Mais Educação.** Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2010/decreto/d7083.htm. Acesso em: 13 mar. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. Parecer nº 5 do Conselho Nacional de Educação/ Câmara de Educação Básica, de 4 de maio de 2011. **Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio.** Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=8016-pceb005-11&category_slug=maio-2011-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 13 mar. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. Resolução nº 2 do Conselho Nacional de Educação/ Conselho Pleno, de 15 de junho de 2012. **Estabelece as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Ambiental.** Disponível em: http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/rcp002_12.pdf. Acesso em: 13 mar. 2024.

BRASIL. Lei nº 13.415, de 16 de fevereiro de 2017. **Altera as Leis nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, e 11.494, de 20 de junho 2007, que regulamenta o Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação, a Consolidação das Leis do Trabalho - CLT, aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, e o Decreto-Lei nº 236, de 28 de fevereiro de 1967; revoga a Lei nº 11.161, de 5 de agosto de 2005; e institui a Política de Fomento à Implementação de Escolas de Ensino Médio em Tempo Integral.** Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/lei/l13415.htm. Acesso em: 13 mar. 2024.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular - Educação é a Base.** Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf. Acesso em: 13 mar. 2024.

BRASIL. Resolução nº 3 do Conselho Nacional de Educação/ Câmara de Educação Básica, de 21 de novembro de 2018. **Atualiza as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio.** Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=1024-81-rceb003-18&category_slug=novembro-2018-pdf&Itemid=30192. Acesso em 24 de mar 2024.

BRASIL. Decreto 11.713/2023. **Institui a Estratégia Nacional de Escolas Conectadas.** https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2023-2026/2023/Decreto/D11713.htm#art1p. Acesso em: 13 mar. 2024.

BRASIL. Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023. **Institui a Política Nacional de Educação Digital.** Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2023-2026/2023/Lei/L14533.htm#art7. Acesso em: 13 mar. 2024.

DISTRITO FEDERAL. Secretaria de Estado de Educação. **Portaria nº 54, de 19 de março de 2014.** Disponível em: https://www.sinj.df.gov.br/sinj/Norma/76417/Portaria_54_19_03_2014.html. Acesso em: 24/03/2024.

DISTRITO FEDERAL. Secretaria de Estado de Educação. **Currículo da educação básica - versão experimental. 2010.** Disponível em: <https://www.calameo.com/read/002121327a8a0dc73db7b>. Acesso em 20/03/2024.

DISTRITO FEDERAL. Secretaria de Estado de Educação. **Currículo em Movimento - Ensino Médio.** 2014. Disponível em: <https://www.educacao.df.gov.br/wp-conteudo/uploads/2021/07/cirriculo-movimento-ensino-medio.pdf>. Acesso em 20/03/2024.

DISTRITO FEDERAL. Secretaria de Estado de Educação. **Currículo em Movimento - Ensino Fundamental: Anos Iniciais - Anos Finais.** 2ª edição. 2018. Disponível em: https://www.educacao.df.gov.br/wp-conteudo/uploads/2018/02/Curriculo-em-Movimento-Ens-Fundamental_17dez18.pdf. Acesso em 20/03/2024.

DISTRITO FEDERAL. Secretaria de Estado de Educação. **Currículo em Movimento do Novo Ensino Médio.** 2020. Disponível em: <https://www.educacao.df.gov.br/wp-conteudo/uploads/2019/08/Curriculo-em-Movimento-do-Novo-Ensino-Medio-V4.pdf>. Acesso em 20/03/2024.

ESCOBAR, Diego Matias; CARVALHO, Edione Teixeira de. Os Jogos Digitais no Currículo Formal da Educação Brasileira e Mato-Grossense. In: Marcelo Franco Leão. (Org.). **Escrita Científica E Divulgação De Práticas Educativas.** 2023. 1ed. Uberlândia: Edibrás, 2023, v. 1, p. 15-16.

FONSECA, Lázaro Emanuel Souza. Os Jogos Eletrônicos de Simulação: Aprendendo Com o The Sims: Tecnologias Digitais e Novas Ambiências Educacionais. **Revista da FAEBA** 14.23 (2005): 113–121. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/faeba/issue/view/234/133>. Acesso 07 mar. 2024.

GOIÁS. Resolução nº 08 do Conselho Estadual De Educação De Goiás/ Conselho Pleno, de 06 de dezembro de 2018. **Aprova o Documento Curricular da Educação Infantil e Ensino Fundamental para o Sistema Educativo de Goiás.** Disponível em: https://normativasconselhos.mec.gov.br/normativa/view/mpb-008-2018_60d999a14b95b.pdf?query=ensino%20m%C3%A9dio. Acesso em 24/03/2024.

GOIÁS. Resolução nº 07 do do Conselho Estadual De Educação De Goiás/ Conselho Pleno, de 07 de outubro de 2021. **Estabelece normas para oferta do Ensino Médio no âmbito do Sistema Educativo do Estado de Goiás com vistas à implementação da Lei n. 13.415, de 16 de fevereiro de 2017 e aprova o Documento Curricular para Goiás - Etapa Ensino Médio.** Disponível em:

<https://goias.gov.br/cee/wp-content/uploads/sites/20/2023/10/2021-07-cp-resolucao.pdf>. Acesso em 24/03/2024.

GOIÁS. Secretaria Estadual de Educação. **Volume I: Educação Infantil - Documento Curricular para Goiás - Ampliado**. 2019. Disponível em: <https://site.educacao.go.gov.br/files/documentos/PEDAGOGICO/Vol%20I%20Educao%20Infantil.pdf>. Acesso em: 24/03/2024.

GOIÁS. Secretaria Estadual de Educação. **Volume II: Ensino Fundamental Anos Iniciais - Documento Curricular para Goiás - Ampliado**. 2019. Disponível em: <https://site.educacao.go.gov.br/files/documentos/PEDAGOGICO/Vol%20II%20Anos%20Iniciais.pdf>. Acesso em: 24/03/2024.

GOIÁS. Secretaria Estadual de Educação. **Volume III: Ensino Fundamental Anos Finais - Documento Curricular para Goiás - Ampliado**. 2019. Disponível em: <https://site.educacao.go.gov.br/files/documentos/PEDAGOGICO/Vol%20III%20Anos%20Finais.pdf>. Acesso em: 24/03/2024.

GOIÁS. Secretaria Estadual de Educação. **Volume IV: Ensino Médio - Documento Curricular para Goiás - Ampliado**. 2021. Disponível em: <https://site.educacao.go.gov.br/files/documentos/PEDAGOGICO/DCGOEM%202021.pdf>. Acesso em 24/03/2024.

LIBÂNEO, José Carlos. **Democratização da Escola Pública. A Pedagogia Crítico-Social dos Conteúdos**. 19. ed. São Paulo: Loyola. 2003.

MATO GROSSO. Secretaria Estadual de Educação. **Documento de Referência Curricular para Mato Grosso - Concepções para a Educação Básica**. 2018. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/12ldfeadygzglyA2FnyYB0tpHZiYSJw9p/view>. Acesso em 27/03/2024.

MATO GROSSO. Secretaria Estadual de Educação. **Documento de Referência Curricular para Mato Grosso - Ensino Fundamental Anos Iniciais**. 2018. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1z9YmiOIRBNYVpExlK6yfACoA99wvK-cW/view>. Acesso em 27/03/2024.

MATO GROSSO. Secretaria Estadual de Educação. **Documento de Referência Curricular para Mato Grosso - Ensino Fundamental Anos Finais**. 2018. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1pSppruO-tS9-puiU-IL01llcavKCJye5/view>. Acesso em 27/03/2024.

MATO GROSSO. Secretaria Estadual de Educação. **Documento de Referência Curricular para Mato Grosso (DRC/MT) - Ensino Médio**. 2021. Disponível em: <https://sites.google.com/view/novo-ensino-medio-mt/drcmt-em-documento-homologado>. Acesso em 27/03/2024.

MATO GROSSO DO SUL. Secretaria de Estado de Educação - SED-MS. **Currículo de Referência de Mato Grosso do Sul - Educação infantil e ensino fundamental**. 2020. Disponível em: <https://www.sed.ms.gov.br/wp-content/uploads/2022/01/Curriculo-Novo-Ensino-Medio-v1.1.pdf>. Acesso em 28/03/2024.

MATO GROSSO DO SUL. Secretaria de Estado de Educação - SED-MS. **Currículo de Referência de Mato Grosso do Sul - Ensino Médio**. 2021. Disponível em: <https://www.sed.ms.gov.br/wp-content/uploads/2022/01/Curriculo-Novo-Ensino-Medio-v1.1.pdf>. Acesso em 28/03/2024.

MATO GROSSO DO SUL. Secretaria de Estado de Educação - SED-MS. **Itinerários Formativos - Unidades curriculares do Núcleo integrador do Ensino Médio**. 2022. Disponível em: <https://www.sed.ms.gov.br/wp-content/uploads/2022/02/IF-UC-do-Nucleo-Integrador.pdf>. Acesso em 28/03/2024.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos Tarciso; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus, 2000.

MOREIRA MATOS, Elizete Lúcia; PEREIRA FIALHO, Francisco Antonio. Tecnologias Além do Virtual. **Revista diálogo educacional** 4.13 (2004): 147. <https://doi.org/10.7213/rde.v4i13.7058>. Disponível em: <https://periodicos.pucpr.br/dialogoeducacional/article/view/7058>. Acesso em 07 mar. 2024.

PRODANOV, Cleber; FREITAS, Ernani. **Metodologia do Trabalho Científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico**. 2. ed. 2013.

WALLACH, Omri. The history of the gaming industry in one chart. **World Economic Forum**, 2020. Disponível em: <https://www.weforum.org/agenda/2020/11/gaming-games-consels-xbox-play-station-fun/>. Acesso em: 07 mar. 2024.

Recebido: 16/01/2025

Aprovado: 10/02/2025

Publicado: 30/04/2025