

O uso de jogos na educação em São Paulo sob a ótica da Educomunicação

Title: The educational use of games in São Paulo through the lens of Educommunication

Pedro M. Veiga¹, Richard Romancini²

^{1,2}Escola de Comunicação e Artes – Universidade de São Paulo
Av. Lúcio Martins Rodrigues, 443, Cidade Universitária, CEP 05508-020 – São Paulo – SP – Brazil

pedro.veiga@usp.br, richardromancini@usp.br

Abstract. **Introduction:** This article analyzes, from the field of educommunication, the presence of games in the São Paulo School Curriculum, known as the *Curriculum Paulista*. **Objective:** It seeks to examine how games appear in the document, their frequency, and the proposals outlined for their educational use. **Methodology or Steps:** To this end, the article discusses the literature on games, education, and educommunication, contextualizes the debate on school curricula following the National Education Guidelines and Framework Law, and conducts a document analysis of the *Curriculum Paulista* and the *Planning and Practice Support Material for In-Depth Studies*. **Results:** The information about the presence of games in educational contexts and the analysis of the proposed uses show how the role of games has evolved over time, highlighting certain relationships and connections between educommunication and the proposals found in the curriculum and support material.

Keywords: Educommunication, Games, School Curriculum.

Resumo. **Introdução:** O artigo analisa, a partir do campo da educomunicação, a presença de jogos no *Curriculum Escolar de São Paulo*, o *Curriculum Paulista*. **Objetivo:** Busca verificar como eles aparecem, qual sua incidência e quais são as propostas desse documento para os usos educacionais dos jogos. **Metodologia ou Etapas:** Para tanto, discute-se a literatura sobre as temáticas dos jogos, educação e educomunicação, contextualiza-se o debate sobre os currículos escolares posteriores à Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional e é feita uma análise documental do *Curriculum Paulista* e do *Material de Apoio ao Planejamento e Práticas do Aprofundamento*. **Resultados:** As informações sobre a presença de jogos em contextos educativos e o estudo das propostas mencionadas permitem notar como a presença de jogos mudou ao longo do tempo, evidenciando algumas relações e conexões da educomunicação com as propostas no currículo e no material de apoio.

Palavras-chave: Educomunicação, Jogo, *Curriculum Escolar*.

1. Introdução

A educação foi desafiada a encontrar novos métodos de ensino e práticas pedagógicas para reter a atenção dos estudantes na sala de aula. Com novas mídias e tecnologias se popularizando e democratizando nas mãos de jovens nas escolas, professores e gestores escolares procuram inovar e se reinventar para dar conta de acompanhar tais fenômenos. Neste contexto foi publicado o novo Currículo Escolar Estadual em São Paulo, o Currículo Paulista, alinhado com as diretrizes curriculares comuns da Base Nacional Curricular Comum (BNCC).

Dentre as mídias e tecnologias, o jogo se popularizou em diferentes formas de representação analógicas e digitais, em tecnologias de comunicação portáteis e em plataformas multimídias online. Eles são hoje uma manifestação cultural de massa e estão cada vez mais presentes na rotina de jovens e adultos. Segundo a Pesquisa Games Brasil, 73,9% dos brasileiros têm o hábito de jogar, sendo que 10,2% estão em idade escolar de 16 a 19 anos e as faixas etárias que mais jogam são de 30 a 34 anos e 35 a 39 anos [Go Gamers; Six Group, 2024].

Segundo uma pesquisa do Instituto de Psicologia da USP, hoje, 85,85% dos jovens entre 12 a 14 anos jogam jogos eletrônicos e 28,17% fazem uso “problemático” dos videogames, isto é, ligados a questões de saúde mental e problemas comportamentais. O estudo foi realizado com 3.939 alunos de escola pública no estado de São Paulo e levantou que este uso pode estar associado a sintomas de ansiedade, agressividade, irritação, baixa autoestima, baixa sociabilidade, depressão e outros [Brandão; Sanchez; Galvão; Melo, 2021].

Estes números são altos se comparados aos de outros países que tiveram pesquisas semelhantes. Apesar de haver diferenças metodológicas nestes estudos que possam relativizar os dados, os números brasileiros são significativos e não podem ser subestimados, pois evidenciam uma realidade que precisa de intervenção com urgência. Ao comparar dados de outros países com estudos semelhantes, foi notada uma amplitude maior entre o número de jovens que jogam videogames e os que fazem uso problemático deles, sendo: na Noruega, 98,5% e 2,7%; na Hungria, 65,4% e 4,6%; na Finlândia, 92,5% e 9,1%; nos Estados Unidos da América (EUA), 88% e 8,5%; respectivamente. Mundialmente o percentual de jovens que fazem uso problemático dos jogos eletrônicos varia de 1,3% a 19,9% daqueles que jogam ativamente videogames [Brandão; Sanchez; Galvão; Melo, 2021].

O propósito dessa pesquisa é ler, analisar e discutir essa problemática a partir dos conceitos e princípios da Educomunicação como base teórica para intervir nessa realidade e suprir defasagens de métodos de ensino passivos e propostas pedagógicas que não despertam o interesse dos alunos. Pois nesta realidade aparecem as tecnologias de comunicação que são vertentes de uma onda torrencial de informações, que chegam de forma descentralizada e difusa para os jovens. A partir da perspectiva da Educomunicação, uma educação apoiada em novas mídias e tecnologias, com jogos, por exemplo, não pode se resumir apenas a uma leitura crítica e uma educação para melhor

utilizá-los, e sim se apropriar desses meios de comunicação para a aprendizagem, como afirma Ismar Soares (2011) sobre um conceito fundamental da Educomunicação: “Não se trata, pois, de educar usando o instrumento da comunicação, mas de que a própria comunicação se converta em vértebra dos processos educativos: educar pela comunicação e não para a comunicação” [Soares, 2011, p. 23].

O jogo surge então como um artefato para apoiar o processo de aprendizagem, pois além de se fazer presente na realidade da maioria dos jovens em idade escolar, ele também carrega um conjunto de informações e mensagens que podem ser manipuladas e transformadas à medida que se joga. O jogo tem o caráter de interatividade para enfrentar a passividade da sala de aula, logo isto desperta o interesse e expressa as vantagens que este suporte da comunicação pode trazer para a educação. Sobre este tema, Tupy, Schwartz e Soares (2012, p. 48) reforçam que “diferentemente de outras mídias, os videogames não só transmitem mensagens como também permitem a interação e mesmo a imersão lúdica nos conteúdos estilizados”.

Segundo James Paul Gee (2003) jogos são máquinas de aprendizagem porque tornam gamificadas as atividades de ensino através de uma mecânica baseada em tentativa e erro. Os jogos trazem em si um fator motivacional e este é a razão do esforço para se envolver, a motivação é um propulsor de aprendizagem e pode levar as pessoas a investir em novas funções ou identidades [Tupy; Schwartz; Soares, 2012].

A Educomunicação pode contribuir com o uso de jogos na educação porque ele deixa de ser um artefato apenas e passa a ser também um canal de diálogo com a cultura e o conhecimento; veículo de análise e discussão para uma formação crítica; instrumento de “empoderamento” ao introduzir prática ligada à tecnologia, mídia e design; o ensino tangencial que permite aos jogos tratarem questões correlatas às disciplinas estudadas com novos enfoques e interdisciplinaridade [Tupy; Schwartz; Soares, 2012].

É a partir dessa realidade que profissionais da educação têm sido desafiados a darem uma resposta a estes fenômenos e a possibilidade de integrar mídias e tecnologias em atividades pedagógicas e processos de aprendizagem. É neste contexto que este trabalho investigará um desses esforços de atualização pedagógica de natureza institucional: o Currículo Paulista e o material de apoio voltado aos professores e gestores escolares com propostas pedagógicas para os itinerários flexíveis da etapa do Ensino Médio, o Material de Apoio ao Planejamento e Práticas do Aprofundamento. Nele iremos analisar a proposta “Dos jogos de tabuleiro ao RPG” e a “Clubes de e-sports e jogos digitais”.

2. Metodologia

Esta pesquisa adotou a metodologia de pesquisa documental de característica qualitativa, porque essa opção é a mais adequada para aferir como foram feitas as atualizações pedagógicas no currículo escolar e como a presença de jogos aparece na versão mais atual e no material de apoio. Como aponta Gil (2008) estes são documentos

oficiais que não recebem qualquer tratamento analítico e serão lidos e analisados por esta pesquisa. O caráter qualitativo se deve à necessidade de refletir não só as informações dos documentos, mas também o contexto histórico que elas estão inseridas e qual a trajetória histórica que levou até o presente momento.

Para o desenvolvimento dessa pesquisa foi definido um plano de trabalho com foco na leitura dos documentos do Currículo Paulista, o Material de Apoio ao Planejamento e Práticas do Aprofundamento (MAPPA) e outras bibliografias que apoiam a discussão. A primeira etapa foi a pesquisa e leitura da bibliografia para construir as bases teóricas das áreas de jogos, educação e Educomunicação. Na segunda etapa, a leitura do Currículo Paulista e sua análise como a de outros documentos relacionados, por exemplo a BNCC. Na terceira etapa foi feita uma análise dos materiais de apoio a partir dos conceitos da Educomunicação e quais seus pontos de convergência e divergência, concluindo, também realizamos uma análise crítica das propostas pedagógicas e quais as contribuições que o campo da Educomunicação pode oferecer.

O objeto de estudo desta pesquisa são os componentes do MAPPA, que são propostas pedagógicas para apoiar o desenvolvimento divididos em unidades curriculares propostas pela Escola de Formação e Aperfeiçoamento dos Profissionais da Educação do Estado de São Paulo (EFAPE) para os itinerários formativos. Nestas unidades estão conteúdos que propõem a discussões de temas e fenômenos da atualidade com uma abordagem interdisciplinar, as propostas dos componentes variam entre práticas e teóricas apoiadas por diferentes mídias e tecnologias.

Para esta pesquisa foram selecionados dois componentes a serem analisados, o primeiro “Dos jogos de tabuleiro ao RPG” e o “Clube de e-Sports e Jogos Digitais”, ambos inseridos na unidade curricular “Start! Hora do Desafio!”. A escolha destes componentes relaciona-se ao fato desta pesquisa investigar qual o espaço dos jogos na educação e qual sua contribuição ao processo de aprendizagem. Pretende-se então entender como os jogos aparecem nessas propostas e quais seus objetivos, e verificar se a presença da Educomunicação está nessas propostas e quais conceitos são trabalhados e por fim, discutir quais as contribuições este campo pode dar para aperfeiçoar essas propostas.

3. Leitura e análise do Currículo Paulista e do MAPPA

O Currículo Paulista foi promulgado em 2020 seguindo as diretrizes curriculares da BNCC, publicada em 2018, e do Novo Ensino Médio (NEM), instituído a partir da Reforma do Ensino Médio aprovada também em 2018. O novo currículo escolar do Estado de São Paulo traz mudanças estruturais em comparação com as propostas curriculares anteriores no que diz respeito a sua visão da educação, aos fundamentos pedagógicos e à organização escolar.

Neste documento o eixo central é o Projeto de Vida do aluno, é ele quem irá guiar a trajetória do aluno na etapa do ensino médio e deve alinhar os processos da escola as diretrizes curriculares para oferecer aos estudantes as condições de se

posicionar diante dos contextos e desafios, limites e possibilidades da realidade. Portanto o Currículo Paulista enxerga o jovem como fonte de repertório e iniciativa para seu próprio desenvolvimento, com liberdade para propor e agir o fazem crescer como pessoa e cidadão [Seduc, 2020].

A visão do currículo é de que todo espaço escolar é espaço de aprendizagem; por exemplo, os museus também podem ser ocupados pelos estudantes, sendo reconhecidos como espaços não formais de aprendizagem. Assim o Currículo Paulista assegura que as práticas pedagógicas e a visão ampla acerca de espaços de aprendizagem tenham como eixo central o projeto de vida do aluno. Logo tais práticas devem garantir ao aluno a constituição de uma forte base de conhecimentos, capacidade de não ser indiferente em relação a si próprio e ao outro. O documento afirma que: “não deve haver nenhum tipo de determinismo sobre o que o estudante deve se tornar, uma vez que o desenvolvimento está relacionado ao ato de aprender a ser” [Seduc, 2020, p. 25].

3.1 Resgate histórico da presença de jogos no currículo escolar do Estado de São Paulo

A primeira tentativa de criar uma diretriz curricular comum foi com a aprovação de promulgação da Lei de Diretrizes Básicas (LDB) da Educação Nacional nº 9.394/1996 que previu a criação de um documento nacional comum. Desde a sua publicação o Estado de São Paulo formulou três currículos escolares, o primeiro em 2008, o segundo foi uma versão atualizada do primeiro e publicado em 2011 e por último o Currículo Paulista de 2020.

Na sua primeira versão o currículo escolar apresentava poucas menções ao uso de jogos na educação. No texto do Currículo Escolar de 2008 o documento diz que o conhecimento é “tomado com valor de conteúdo lúdico, [...], o conhecimento torna-se um prazer que pode ser aprendido, ao se aprender a aprender” [See, 2008a, p. 8]. Este princípio está relacionado às características do jogo e do ato de jogar. O filósofo holandês Johan Huizinga (2019) diz que o prazer da experiência do jogo não está no resultado e sim ao longo do processo.

Além do documento principal da proposta curricular de 2008 também existem os cadernos do professor por disciplina. As menções ao jogos aparecem de forma esparsa e desconectadas, por exemplo no caderno da disciplina de Inglês os jogos são citados como suporte para a aprendizagem de inglês para o reconhecimento de palavras estrangeiras [See, 2008c, p. 45]. No caderno da disciplina de Matemática o jogo aparece como exemplo de recursos narrativos para a contação de histórias para a construção de significados [See, 2008d, p. 50]. No caderno da disciplina de Língua Portuguesa os jogos não aparecem, mas o documento faz menção ao uso de textos lúdicos não literários, como histórias em quadrinhos e narrativa escolar, e textos lúdicos, como letras de músicas [See, 2008e, p. 61 e 64].

No caderno da disciplina de Educação Física o jogo é citado com diferentes significados, também o “brincar” aparece uma vez e é feita uma diferenciação conceitual entre o significado de jogo e brincar. O documento exemplifica que uma

brincadeira com bola é uma atividade diferente de quando você coloca regras e uma condição de vitória, pois se trata de um jogo com bola [See, 2008f]. A visão da proposta curricular enxerga o jogo como um espaço de interação e atividade corporal, assim como o esporte, cujo objetivo é promover a participação dos alunos nas atividades, manifestações e significados da cultura do movimento [See, 2008f, p. 43].

O currículo escolar de 2011 foi elaborado para atualizar a versão de 2008 das novas áreas de conhecimento que foram implementadas [See, 2011a]. Nessa versão a presença de jogos aumentou em algumas disciplinas, mas ainda desconectadas de uma diretriz comum e transversal às áreas do conhecimento. Na disciplina de Física foi apresentada a possibilidade de ministrar determinados assuntos através dos jogos [See, 2011a, p. 104], e na disciplina de Artes a proposta inclui experimentar processos criativos em diferentes linguagens artísticas com a ludicidade para a experimentação [See, 2011b, p. 206].

Por fim, o Currículo Paulista faz menção aos jogos como recurso interdisciplinar e tanto o jogo quanto a brincadeira são citados como suportes ao ensino dos conteúdos ao longo de todo o documento. A proposta curricular enxerga o jogo de forma a criar espaços coletivos de socialização e diálogo e transmitir conteúdos do currículo [Seduc, 2020].

3.2 Análise do MAPPA

Com o desafio de implementar o Currículo Paulista, promulgado em 2020, em meio a pandemia do Coronavírus, a Secretaria de Educação do Estado de São Paulo (SEDUC) através da EFAPE elaborou o MAPPA para apoiar professores, gestores escolares e profissionais da educação na transição para o novo Currículo Paulista, no contexto do chamado Novo Ensino Médio (NEM).

O NEM promoveu uma reorganização escolar que foi definida como uma flexibilização curricular da educação básica [Seduc, 2020], ele dividiu o Ensino Médio entre a formação geral básica que deve ser ministrada com no máximo 1.800 horas e os itinerários formativos que devem ser ministrados com no mínimo 1.200 horas. A formação geral básica corresponde aos componentes curriculares divididos por áreas do conhecimento alinhados às diretrizes da BNCC, estes são os conteúdos obrigatórios a serem desenvolvidos com os alunos [Seduc, 2020, p. 46-47]. Os itinerários formativos são a novidade proveniente da Reforma do Ensino Médio, eles são itinerários integrativos entre uma, duas ou até três áreas do conhecimento com o objetivo de desenvolver e aprofundar conhecimentos conectados com a realidade e ao mercado de trabalho, por isso os itinerários são divididos entre os formativos e técnicos [Efape, 2021, p. 21]. O material de apoio desenvolveu propostas curriculares para apoiar professores e educadores no desenvolvimento dos intinerários formativos, o MAPPA é dividido entre unidades curriculares que seguem diversos temas da atualidade e cada unidade conta com quatro ou cinco componentes curriculares que podem ser utilizados livremente por professores e gestores escolares.

3.2.1 Análise do componente “Dos jogos de tabuleiro ao RPG”

O componente “Dos jogos de tabuleiro ao RPG” propõe a imersão no mundo de jogos de tabuleiro e do RPG com foco no desenvolvimento de narrativas e universos do jogo de RPG. Dentre as atividades do material estão a experimentação de jogos de tabuleiro clássicos, pesquisa sobre a origem e os elementos de jogos de RPG de mesa, reconhecer as dinâmicas e mecânicas bem como a construção de personagens e cenários de jogo, jogar uma sessão de RPG de mesa e analisar a jornada e narrativas do jogo, investigar profissionais da área de design de jogos e suas atribuições e por fim promover uma sessão de jogo de RPG de mesa em um evento agregador com a comunidade escolar [Seduc, 2021a].

O objeto da proposta é o jogo de RPG de mesa, que tem como característica ser um jogo sociável e imaginativo e não depender de artefatos eletrônicos para ser jogado, apenas lápis e papel podem servir para construir personagens e os cenários. Por ser um jogo sociável em grupo, ele carrega um potencial enorme para desenvolver aprendizagem entre educandos ao promover o diálogo, trabalho coletivo e a construção de um universo baseado na interatividade de ação e reação dos jogadores.

A proposta do componente começa com pesquisas realizadas pelos estudantes e depois discutidas em sala de aula com o coletivo, em seguida a realização de sessões de RPG e análise de como elas se desenvolveram e como foram exercidos os papéis e funções pelos alunos. Depois o processo é repetido, mas com mais profundidade e com um público mais amplo, a comunidade escolar. Portanto o componente institui um ciclo para o desenvolvimento das atividades baseado em coleta de informações, discussão, aplicação e experimentação, e a partir da primeira experiência, o ciclo é refeito com maior profundidade, mais complexo e mais atores envolvidos, que acarreta em maior responsabilidade.

O componente reafirma aos educadores e gestores para dar iniciativa e liberdade de ação aos estudantes, e deixa o professor na posição de mediador das dinâmicas para apoiar os alunos [Seduc, 2021a]. Este ciclo é uma experiência rica para o processo de aprendizado, pois está apoiado no trabalho coletivo, diálogo, reflexão e ação por parte dos alunos, logo permite que eles visualizem o que deu certo e o que deu errado durante o desenvolvimento, assim possibilita a reflexão e a correção para novas atividades previstas no componente.

Ao final do componente a última proposta tem como objetivo intervir na comunidade escolar, depois de promoverem sessões de RPG em sala de aula, os alunos são incumbidos da tarefa de promover uma sessão de RPG de mesa com outros alunos. Logo a integração, diálogo e o trabalho coletivo são expandidos para integrar novos sujeitos na atividade, que aumenta ainda mais o engajamento e envolvimento dos alunos com a experiência. Por ser uma atividade de encerramento de ciclo, ela também estabelece uma ponte entre o que é desenvolvimento dentro da sala de aula com aqueles que estão fora da sala de aula, o que cria um laço entre os que estão na sala de aula e os que estão de fora sem envolvimento direto.

3.2.2 Análise do componente “Clube de e-Sports e Jogos Digitais”

O componente “Clube de e-Sports e Jogos Digitais” está inserido na unidade curricular voltada à formação de clubes em torno de alguma mídia. As atividades da proposta pedagógica são a apresentação por parte do professor sobre o que são esportes e e-Sports, pesquisas de campo dos alunos, discussões em grupo, *quizzes*, a formação do clube de e-Sports e ao final os alunos devem se aprofundar e experimentar na criação de jogos em plataformas digitais [Seduc, 2021b].

O componente assume premissas que poderiam ser abertas para o diálogo com os estudantes. Por exemplo, ele afirma que e-Sports, modalidade de competição de jogos eletrônicos, são classificados como esportes, porém isto não é unanimidade e este debate poderia ser levado aos alunos para que eles construíssem uma visão sobre o tema. Em outro momento o texto direciona o conteúdo a ser pesquisado e restringe as possibilidades, pois o componente afirma que a pesquisa e debate devem culminar em determinados assuntos a serem apresentados aos alunos [Seduc, 2021b].

Outro ponto do componente é que a produção de uma atividade oriunda de uma pesquisa e um debate não seja utilizada na atividade seguinte. As propostas das atividades também não seguem uma ordem lógica: em um momento os alunos se debruçam em pesquisar jogos tradicionais e e-Sports, mas na última atividade eles vão para a área de desenvolvimento de jogos digitais. Não há um ponto de conexão entre as atividades que possam relacionar e aproveitar os conteúdos desenvolvidos, isto perde um grande potencial de aprendizado ao abrir mão de investigar e refletir sobre um fenômeno conectando com diferentes abordagens.

O componente parece não ter um planejamento pedagógico, e sim pequenos planejamentos divididos ao longo de cada atividade, mas que não agregam em um objetivo comum. A sua proposta principal é a formação de clubes de e-Sports, porém em alguns momentos este objetivo não é central no desenvolvimento das atividades, logo elas não se desdobram em atingir o objetivo principal.

4. Conclusão

Esta pesquisa teve como foco a leitura e análise dos documentos do currículo escolar do estado de São Paulo e dos materiais de apoio voltados aos professores e gestores escolares. São diretrizes curriculares comuns para guiar e apoiar o desenvolvimento dos conteúdos dos itinerários formativos dentro das salas de aula, portanto esta pesquisa não aferiu a eficácia dessas propostas na rotina escolar, pois trata-se de documentos elaborados por políticas públicas que, no Brasil, tem um histórico de distanciamento entre o que se discute no âmbito da política e o que acontece na prática na escola.

A escolha de analisar apenas os documentos curriculares foi feita para entender como a política pública tenta absorver, refletir e propor atualizações pedagógicas para o currículo escolar, logo é uma análise de apenas um dos lados, cuja a consequência pode ser enraidecer-se pelas propostas que parecem bem intencionadas e desenhadas na teoria, mas que podem ter resultados reais diferentes e distantes do esperado.

A implementação de um novo currículo escolar bem como novas propostas curriculares, como os itinerários formativos, trazem desafios reais como a resistência institucional, pois o uso de jogos na educação ainda é vista com muito ceticismo; formação de professores, porque no estado de São Paulo são 190 mil educadores [Seduc, 2025], que precisam passar pela atualização pedagógica de um novo currículo e receber apoio formativo para essa implementação; a falta de estrutura das escolas tanto em materiais educacionais quanto em infraestrutura. Para aprofundar a reflexão destes pontos seria necessária uma pesquisa ampla e investigativa de campo que levantasse com profundidade as problemáticas da educação paulista.

A partir das leituras dos currículos escolares de 2008, 2011 e de 2020 foi notado um aumento da presença de jogos tanto no documento principal como nos materiais de apoio. No início a incidência de jogos nas diretrizes comum curricular ficava restrita a disciplina de Educação Física e como suporte do ensino de algum conteúdo em específico. Porém na última versão o Currículo Paulista apresenta jogos como um suporte para apoiar o ensino de todo o conteúdo sendo um recurso transversal, e ele aparece com maior foco no MAPPA com propostas curriculares tendo o jogo como recurso central para promover a aprendizagem, como os componentes estudados nessa pesquisa, “Dos jogos de tabuleiro ao RPG” e o “Clube de e-Sports e Jogos Digitais”.

Esse aumento das propostas pedagógicas apoiadas pelo jogo são fruto da tentativa do currículo escolar de absorver a popularização dos jogos, este movimento vem alinhado a uma das áreas de intervenção da Educomunicação, que é o planejamento e gestão de projetos pedagógicos. Os componentes do MAPPA que foram analisados são bons exemplos para analisar este ponto, por um lado a proposta “Dos jogos de tabuleiro ao RPG” é exemplo de uma proposta pedagógica alinhada com o desenvolvimento de habilidades e conteúdos apoiadas no protagonismo do aluno, no diálogo e no trabalho coletivo para atingir os objetivos colocados. Em contrapartida a proposta “Clube de e-Sports e Jogos Digitais” parece ter sido elaborada para acompanhar um fenômeno ainda recente, mas sem o cuidado de criar as bases para o desenvolvimento de atividades que agregam real valor para os alunos podendo culminar em atividades com uma roupagem lúdica para transmitir conteúdos já previamente estabelecidos e sem espaço para novas contribuições.

Este problema de formulação fica evidente quando vemos como são desenvolvidos os temas da autonomia e protagonismo dos estudantes, que são princípios básicos da Educomunicação. No primeiro componente a autonomia e o protagonismo são condições sem as quais não existe desenvolvimento da atividade, logo a produção e o trabalho ficam a cargo dos alunos enquanto o professor fica na posição de mediador. No segundo conteúdo, a autonomia e o protagonismo só são mencionados quando as práticas para a atividade já estão decididas e o resultado foi previamente definido. Enquanto o componente “Dos jogos de tabuleiro ao RPG” propõe atividades para o enfrentamento da verticalidade da sala de aula e sua passividade com dinâmicas baseadas na horizontalidade, diálogo e pró-atividade dos alunos, o outro componente “Clube de e-Sports e Jogos Digitais” reforça essa passividade e verticalidade apoiadas na figura do professor que diz o que será discutido e quando, sem espaço para os alunos

que podem se sentir desmotivados e não se engajarem no projeto. Como notam Bürger e Ghisleni (2019, p. 4), “fomentar a possibilidade de unir os princípios educomunicativos aos jogos educativos ou até mesmo a gamificação pode ser um caminho para horizontalizar a sala de aula, quebrando o sistema verticalizado que é vigente na atualidade”.

Sob a perspectiva da Educomunicação a ideia de formação de clubes no componentes “Clube de e-Sports e Jogos Digitais” tem um potencial enorme em promover o diálogo, horizontalidade e a construção de um ecossistema comunicativo que integra comunicação e educação utilizando-se do jogo de forma criativa e democrática. Este é outro importante conceito para a Educomunicação, o ecossistema comunicativo, porque é neste espaço que a Educomunicação busca criar ambientes de aprendizagem mais abertos, colaborativos e participativos. Porém para isso se tornar realidade é fundamental o planejamento e a gestão da comunicação, que são uma das áreas de intervenção da Educomunicação, pois a “gestão da comunicação no espaço educativo, voltada para o planejamento, execução e realização dos processos e procedimentos que se articulam no âmbito da comunicação/educação/cultura, criando ecossistemas comunicativos” [Soares, 2011, p. 26].

Portanto as relações entre jogos, educação e Educomunicação são muitas e têm uma gama de possibilidades através da dialogicidade, autonomia, mediação tecnológica, letramento lúdico, protagonismo e coletividade, preconizando ações voltadas ao planejamento, gestão e implementação para criar ecossistemas comunicacionais em processos educativos [Tupy; Schwartz; Soares, 2012].

Segundo Mario Kaplún (2011, p. 183) “educar-se é envolver-se em um processo de múltiplos fluxos comunicativos”. Portanto existe um caminho a ser construído pela Educomunicação para explorar todo o potencial do uso de jogos na educação, pois há espaço para o aprimoramento dos planos pedagógicos e superar as dificuldades enfrentadas pelas instituições de ensino. A valorização da coletividade em detrimento do individualismo, o reforço dos laços de convívio cotidiano para enfrentar a verticalidade e a passividade da transmissão de conhecimento para um espaço que tenha prática ativa de seus atores sociais [Veiga, 2024].

As propostas curriculares do MAPPA foram analisadas em sua totalidade no Trabalho de Conclusão de Curso “Jogos na Educação: Uma análise do Currículo Paulista” do autor Pedro Veiga apresentado em 2024 na Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, nele foi possível aprofundar as análises do Currículo Paulista e relacionar as propostas do MAPPA com o campo da Educomunicação e refletir quais contribuições a Educomunicação e os educadores podem dar para a elaboração de propostas pedagógicas como os componentes do MAPPA.

5. Referências bibliográficas

Bürger, C. A. C.; Ghisleni, T. S. (2019) “Education and games: educommunicative analysis on the implementation of games in teaching environments.” In Research,

- Society and Development, [S. l.], v. 8, n. 4, p. e4684900. DOI: <https://doi.org/10.33448/rsd-v8i4.900> Abril de 2025.
- Chagas Brandão, L.; Sanchez, Z. M.; Galvão, P. P. O. de; Silva Melo, M. H. da. “Mental health and behavioral problems associated with video game playing among Brazilian adolescents.” in Journal of Addictive Diseases, [S. l.], v. 40, n. 2, p. 197-207, 2022. DOI: <https://doi.org/10.1080/10550887.2021.1971941>
- Efape. (2021) Formação Projeto de Vida e o Novo Ensino Médio. Disponível em: <https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/wp-content/uploads/2021/01/Forma%C3%A7%C3%A3o%20de%20Professores_Projeto%20de%20Vida%20e%20Novo%20Ensino%20Medio_Parte%201.pdf?t=1613415775>. Abril de 2025.
- Gee, J. P. “What video games have to teach us about learning and literacy.” New York: Palgrave/Macmillan, 2003.
- Gil, A. C. Métodos e técnicas de pesquisa social. 5 ed. São Paulo: Editora Atlas, 2008.
- Go Gamers; PGB (2024) Pesquisa Games Brasil. São Paulo, SP. 2024.
- Huizinga, J. (2019) “Homo ludens: o jogo como elemento da cultura”. São Paulo: Ed. Perspectiva.
- Kaplún, M. (2011) “Processos educativos e canais de comunicação.”, In Educomunicação: construindo uma nova área do conhecimento, organizado por Adilson Citelli e Maria Cristina Castilho Costa. São Paulo. Ed. Paulinas. p. 175-186..
- Seduc. (2020) “Currículo Paulista: etapa ensino médio.” Organizado pela Coordenadoria Pedagógica da Secretaria de Educação (COPED) e União dos Dirigentes Municipais de Educação do Estado de São Paulo (UNDIME). São Paulo.
- Seduc. (2021a) “Start! Hora do Desafio- Linguagens e suas Tecnologias e Matemática e suas Tecnologias.” in Material de Apoio ao Planejamento e Práticas do Aprofundamento (MAPPA). Unidade Curricular 1. Org. Coordenadoria Pedagógica da Secretaria de Educação (COPED) e Coordenadora Viviane Pedroso Domingues Cardoso. São Paulo.
- Seduc. (2021b) “Start! Hora do Desafio- Linguagens e suas Tecnologias e Matemática e suas Tecnologias.” in Material de Apoio ao Planejamento e Práticas do Aprofundamento (MAPPA). Unidade Curricular 2. Org. Coordenadoria Pedagógica da Secretaria de Educação (COPED) e Coordenadora Viviane Pedroso Domingues Cardoso. São Paulo.
- Seduc. (2025) “A Secretaria”. Secretaria de Educação do Estado de SP. Disponível em: <<https://www.educacao.sp.gov.br/institucional/a-secretaria/#:~:text=S%C3%A3o%20190%20mil%20professores%20e%205%20mil,que%20se%20agrupam%20em%2015%20Polos%20Regionais>>. Julho de 2025.

See. (2011a) “Currículo do Estado de São Paulo: Ciências da Natureza e suas tecnologias.” Coordenação geral, Maria Inês Fini. Coordenação da área, Luis Carlos de Menezes. 1a ed. São Paulo.

See. (2011b) “Currículo do Estado de São Paulo: Linguagens, códigos e suas tecnologias.” Coordenação geral, Maria Inês Fini. Coordenação da área Alice Vieira. 2a ed. São Paulo.

See. (2008a) “Proposta Curricular do Estado de SP.” São Paulo.

See. (2008b) “Proposta Curricular do Estado de São Paulo: Biologia.” Coordenação geral, Maria Inês Fini. São Paulo.

See. (2008c) “Proposta Curricular do Estado de São Paulo: Inglês.” Coordenação geral Maria Inês Fini. São Paulo.

See. (2008d) “Proposta Curricular do Estado de São Paulo: Matemática.” Coordenação geral, Maria Inês Fini. São Paulo.

See. (2008e) “Proposta Curricular do Estado de São Paulo: Língua Portuguesa.” Coordenação geral, Maria Inês Fini. São Paulo.

See. (2008f) Proposta Curricular do Estado de São Paulo: Educação Física. Coord. Maria Inês Fini. São Paulo.

Soares, I. de O. “Educomunicação: um campo de mediações.” In Educomunicação: construindo uma nova área do conhecimento, organizado por Adilson Citelli e Maria Cristina Castilho Costa. São Paulo. Ed. Paulinas. p. 13-29.

Tupy, F.; Schwartz, G.; Soares, I. de O. (2012) “Educomunicação e Videogames: uma abordagem de interface aplicada para Gestão.” Proceedings of XI SBGames, Brasília. <<https://www.sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/gamesforchange/g4c-10.pdf>>. Abril de 2025.

Veiga, Pedro M. (2024) “Jogos na Educação: Uma análise do Currículo Paulista”. Orientador, Profº Richard Romancini. 93 p. Graduação em Licenciatura em Educomunicação, Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo.