

JOGO COOPERATIVO – ENSINO E JOGOS DE TABULEIROS

Rodrigo Janoni Carvalho ¹

RESUMO

Os jogos são considerados um passatempo estimulante e saudável desde a antiguidade não sendo apenas baseados na sorte, mas, pelo contrário, contam com estratégia para alcançar seus objetivos. Tratam-se de fenômenos culturais inerentes ao desenvolvimento e à história humana. Buscando o equilíbrio da função lúdica (diversão e prazer no envolvimento com a imaginação) e a função educativa (compreensão e leitura de mundo), consideramos o uso de jogos como perspectiva de estratégia metodológica que pode ser utilizada como suporte para o desenvolvimento significativo de conteúdos específicos. Nesse trabalho, apresentamos reflexões acerca dos jogos de tabuleiro, suas peculiaridades e potencialidades no âmbito do ensino e da aprendizagem, a partir das análises realizadas no Projeto de Pesquisa "Jogos de tabuleiros modernos como ferramenta pedagógica" desenvolvido na Especialização em Gestão Escolar pela Universidade de São Paulo (USP) e no Projeto de Extensão "Jogo Cooperativo" no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais (IFSULDEMINAS) - Campus Pouso Alegre.

Palavras-chave: Interação; Ensino; Jogos de Tabuleiro.

INTRODUÇÃO

Os jogos de tabuleiros são considerados um passatempo estimulante e saudável desde a antiguidade não sendo apenas baseados na sorte, mas, pelo contrário, contam com estratégia para alcançar seus objetivos. Conforme Huizinga (2019), os jogos são inerentes ao desenvolvimento e à história humana: são fenômenos culturais. O século XX marcou uma onda de jogos de tabuleiros que se caracterizam por duas novidades: valorização da ideia de que podem ser jogados por múltiplos competidores e a fundamentação no processo de tomada de decisões.

Os anos 1990 marcaram a ampliação e a divulgação dos jogos de tabuleiros modernos. Com inspiração em jogos do início do século XX, os jogos contemporâneos buscam resolver duas problemáticas: a) a extrema dependência da sorte na verificação de vencedores (que desestimula a atenção aos pequenos detalhes e o planejamento cuidadoso das ações dos *players* (jogadores); e b) a queda de interesse no jogo com o decorrer da partida, motivada pela eliminação de jogadores ou por colocá-los em situações de (des)vantagem quase impossíveis

¹ Técnico em Educação – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais (IFSULDEMINAS). Mestre em Geografia e Graduado em História pela Universidade Federal de Uberlândia-MG (UFU). Contato: carvalhoufu@gmail.com – rodrigo.carvalho@ifsuldeminas.edu.br.



de serem alteradas, o que prolonga o jogo além de qualquer limite razoável mesmo quando já se tem claramente quem serão os vencedores e os perdedores. Como destaca Souza (2016), a concepção de jogo relativa aos tabuleiros ditos modernos, começa a mudar, a partir da metade da década de 1990², cujo modelo prioriza as escolhas dos jogadores, exigindo estratégia, ao invés de mera sorte, de modo que, a cada turno, o conhecimento consolidado aumenta gradualmente o alcance dos objetivos.

Nesse sentido, os jogos de tabuleiros, nas últimas décadas, enfatizam o caráter da estratégia necessário à resolução, para além do mero aspecto da sorte, bem como tem-se um envolvimento maior dos jogadores motivando a participação até a finalização dos mesmos. Cada jogo possui as suas regras e mecânicas próprias, variando entre partidas solitárias (de um jogador), dois, três, quatro ou até infinitos participantes, sendo possível ainda partidas cooperativas, em que todos alcançam a vitória face aos desafios propostos pelo tabuleiro. Em termos de duração, existem diversas temporalidades, com partidas rápidas de vinte minutos até jogos de longa duração.

A proposta deste trabalho visa analisar as potencialidades do uso dos jogos enquanto recursos didáticos com intuito de verificar a motivação e despertar o interesse dos alunos, favorecer a capacidade de observação, visualizar e concretizar conteúdos de aprendizagem, ilustrar noções mais abstratas e desenvolver experimentações concretas. Ademais, a partir da oferta de bens culturais de acesso restrito, como os jogos de tabuleiros, oportunizamos espaços de contato de jovens e adultos que dificilmente poderiam fazê-lo por conta própria, tendo em vista o elevado custo desses games.

Como destaca Piaget (1978), os jogos interessam aos adolescentes e adultos por simularem uma nova realidade, impostas por regras específicas, exigindo habilidades em dedução, raciocínio e estratégia. Nessa perspectiva, buscando o equilíbrio da função lúdica (diversão e prazer no envolvimento com a imaginação) e a função educativa (compreensão e leitura de mundo), consideramos o uso de jogos de tabuleiros como perspectiva de estratégia metodológica que pode ser utilizada como suporte para o desenvolvimento significativo de conteúdos específicos.

A discussão proposta se pauta nos trabalhos desenvolvidos no Projeto de Extensão “Jogo Cooperativo – Jogos de tabuleiros modernos e seus similares como ferramenta

² Souza (2016) cita o jogo Catan, criado pelo alemão Klaus Teuber em 1995, lançado pela Grow no Brasil, como marco nessa perspectiva dos jogos de tabuleiros modernos. Apesar de uma mecânica simples, possui inúmeras estratégias e possibilidades, focando na produção de recursos, realização de trocas e comércio e construção de aldeias, cidades, estradas e barcos.



pedagógica”, executado ao longo do segundo semestre de 2019 no âmbito do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais (IFSULDEMINAS) – Campus Pouso Alegre (MG), em parceria com a Prefeitura Municipal de Pouso Alegre. Ademais, aprofundando os fundamentos apresentados na atividade, buscou-se, através do projeto de pesquisa desenvolvido em pós-graduação na Universidade Federal de São Paulo (USP), ampliar a investigação em tela ao longo do ano de 2020.

Um dos grandes desafios dos educadores no século XXI é o de desenvolver o interesse dos alunos sobre os conteúdos abordados em sala de aula. Os alunos de hoje vivem um ambiente cercado de estímulos possibilitados pelo acesso as novas tecnologias, enquanto a abordagem considerada tradicional, centrada em aulas expositivas, continua a ser enfatizada na sala de aula. A utilização de jogos de tabuleiro e a sua interface com os conteúdos curriculares contribui para aumentar o interesse e o foco dos jovens e adultos em idade escolar, além de desenvolver habilidades essenciais para o sucesso escolar. Como indica Araujo (2019), os jogos (educativos ou não), seja no ambiente educacional ou fora, estão, cada vez mais, fazendo parte do universo lúdico de crianças, adolescentes e adultos.

Diante do exposto, essa pesquisa busca refletir a relação entre as dinâmicas presentes nos jogos de tabuleiros e os conteúdos trabalhados nos currículos escolares, verificando a potencialidade em desenvolver o raciocínio lógico-matemático, o estímulo da leitura e o interesse nos currículos, a promoção da socialização e do respeito mútuo; proporcionar maior acesso ao conjunto de bens culturais da sociedade; desenvolver um espírito esportivo-competitivo sadio e possibilitar vivências sociais aos alunos fora do ambiente virtual. Realizamos ainda um percurso teórico enquanto embasamento da investigação, perpassando referenciais acerca do uso de jogos no âmbito educacional.

METODOLOGIA

A pesquisa foi proposta em duas etapas: a) estudo dos referenciais teórico-metodológicos que baseiam a investigação; e b) análise, descrição e aplicação de oficinas de jogos de tabuleiros. Em diálogo com Projeto de Extensão supracitado, executado no Instituto Federal do Sul de Minas Gerais e em parceria com a Prefeitura Municipal de Pouso Alegre, surgiram oportunidades de oficinas para execução dos propósitos da pesquisa. As mesmas foram realizadas durante os anos de 2019 e 2020, em eventos institucionais no Campus Pouso Alegre e no Complexo de Artes e Esportes Unificado (CEU) do município. Entretanto, diante



do quadro de pandemia da Covid-19, a pesquisa foi afetada no aspecto prático quanto à impossibilidade de aplicação de atividades presenciais.

Os espaços utilizados foram a sala multiuso do complexo educacional municipal, com disponibilização de mesas e cadeiras e a divulgação em redes sociais das oficinas, assim como o Laboratório de Matemática e as salas de aulas do Instituto Federal, com oportunidades de uso durante eventos institucionais e divulgação à comunidade acadêmica. As unidades de análise envolveram a participação de servidores participantes do projeto de extensão e alunos da rede federal, estadual e municipal de ensino.

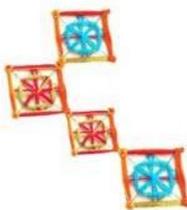
Elencamos os jogos de tabuleiro Ubongo, Pandemic, Stone Age e Twilight Struggle para avaliação das potencialidades pedagógicas, considerando seus pontos fortes de exploração em raciocínio lógico, estratégia, cooperatividade, conteúdos em ciências e humanidades e socialização. A escolha procurou atender jogos que partiram de um nível mais elementar ao mais complexo. Ubongo, por exemplo, é o mais simples, podendo ser utilizado com crianças a partir de oito anos. Os demais são voltados para adolescentes e adultos, aplicáveis a todas faixas etárias. Outra característica quanto à complexidade diz respeito à temporalidade dedicada às partidas, de modo que os jogos mais elementares (Ubongo) podem ser realizados rapidamente; os jogos intermediários (Pandemic e Stone Age) em durações médias; e os jogos mais avançados (Twilight Struggle) possuem partidas mais longas.

Ressalvamos que, ao longo da pandemia, os jogos de tabuleiro adquiriram novos significados, tornando-se parte do convívio entre as pessoas nos momentos de isolamento social, inclusive no tocante à temática em questão, como é caso de Pandemic. Por esse viés, foi possível realizar encontros entre amigos e familiares durante o período, possibilitando a aplicação dos propósitos elencados nessa pesquisa, reforçando os resultados encontrados ao longo das oficinas.

Destacamos ainda que, a partir do detalhamento dessa pesquisa, é possível ampliarmos o rol de opções de jogos de tabuleiro que são passíveis de aplicação no âmbito educacional, verificando até que ponto a investigação é válida, uma vez que, nossa escolha de jogos é apenas uma parcela das opções disponíveis nesse cenário.

REFERENCIAL TEÓRICO

A partir das pesquisas desenvolvidas sobre a teoria dos jogos por teóricos de destaque como Huizinga (2019) e Callois (2017), percorremos a análise de pesquisas desenvolvidas



acerca das potencialidades do uso de jogos no âmbito educacional, com destaque para as investigações elaboradas por Marques (2020), Miranda (2001), Kishimoto (1994), Souza (2016), Araujo (2017) e Vanzella (2016). Baseamos nossas concepções de interação e ensino-aprendizagem a partir de noções elaboradas por Piaget (1978) e Vygotsky (2007).

Pontuamos que os jogos possuem características peculiares, as quais Kishimoto (1994) descreve como pertinentes à “grande família dos jogos”, destacando-se elementos comuns no referencial teórico discutido citado acima, como a liberdade e voluntariedade do jogador na ação lúdica; o prazer; a existência de regras delimitadoras (implícitas ou explícitas); a incerteza dos resultados, tensão e acaso; possui materialidade e imaterialidade (objeto cultural); requer a imaginação e evasão da realidade (absorção do jogador); e a possui contextualização no tempo e no espaço. Destacamos, diante das características trabalhadas, a potencialidade do jogo em suas funções lúdicas e educativa, sublinhando sua peculiaridade como fenômeno cultural.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Propomos a análise de referenciais teórico-metodológicos acerca do uso de jogos na prática docente, associando possibilidades de realização de oficinas em diálogo com projeto de extensão supracitado. Assim, os resultados esperados perpassavam ofertar metodologias de ensino que contribuam no processo de ensino e aprendizagem, discorrendo sobre as potencialidades do uso de jogos de tabuleiros.

Nesse sentido, faz-se necessário percorrermos a discussão teórica relativa ao jogo. Vanzella (2016) sublinha que os jogos de tabuleiros possuem duas dimensões: a materialidade (peças, tabuleiro etc.) e a imaterialidade (imaginação), cujas características permeiam a existência de regras, incerteza nos resultados e representação da realidade. Com base na imaterialidade, podemos considerar os jogos como objetos culturais, bem como objetos da história por seu aspecto de registro ou “ponto de entrada” para decifrar sociedades.

Huizinga (2019) define o jogo enquanto fenômeno cultural – algo inato ao homem lúdico (*homo ludens*), sendo uma atividade ou ocupação voluntária exercida em determinados limites de tempo e de espaço, conforme regras consentidas e obrigatórias. Nesse contexto do jogo, tem-se sentimentos de tensão, alegria e consciência diferente do cotidiano (envolvimento do indivíduo).

O lúdico enquanto princípio formativo nas práticas pedagógicas elucidada a abrangência ressaltada por Huizinga (2019), isto é, originado do latim *ludus*, compreende uma série de jogos,



recreações, competições e representações, de modo que os jogos possuem significativo cunho estético. Como ressalva Luckesi (2004), a atividade lúdica propicia a sensação de liberdade, estado de plenitude e de entrega total. Assim, acreditamos na potencialidade do aprendizado a partir de práticas prazerosas baseadas em jogos, funcionando como recurso de formação e autodesenvolvimento.

No contexto do jogo, há uma ordem específica e absoluta, na qual ele cria ordem e é ordem, ressalta Huizinga (2019), pautando ritmo e harmonia. A tensão para o autor compreende o esforço de levar o jogo até o final, significando incerteza e acaso, o que confere valor ético, na medida em que põe à prova as habilidades do jogador (força, tenacidade, coragem, lealdade etc.), obedecendo às regras previamente estabelecidas. Logo, as regras são necessárias e devem ser evidentes. Como destaca Huizinga (2019), todo jogo tem as suas regras que determinam o que é válido dentro do mundo temporário criado, sendo absolutas e indiscutíveis. As regras, nos jogos de tabuleiro modernos, também são denominadas como mecânicas, sendo definições do fluxo da partida e os principais mecanismos de funcionamento do jogo (Souza, 2016).

O uso de games como estratégia de ensino apresenta potencialidades pedagógicas visando minimizar a falta de interesse dos alunos nos conteúdos do ensino regular, aproveitando, diante das novas gerações, a proximidade desses indivíduos com o mundo dos jogos desde a infância. O objetivo é fornecer um suporte pedagógico enquanto alternativa complementar ao ensino favorecendo a aprendizagem (Melo, 2015). Assim, pensamos que o uso de recursos didáticos, como os jogos de tabuleiros, constitui alternativas motivacionais no contexto escolar, permitindo a recompensa dos atores, a interatividade, a resolução de problemas, a simulação de contexto, bem como o trabalho em equipe.

Consoante Marques (2020), os recursos didáticos possuem diferentes objetivos e quando utilizados de maneira adequada possibilitam motivar e despertar o interesse discente; favorecer o desenvolvimento e a capacidade de observação; aproximar o aluno da realidade; visualizar e concretizar conteúdos de aprendizagem; oferecer informações e dados; ilustrar noções mais abstratas; permitir a fixação da aprendizagem; desenvolver experimentação e contato direto, de modo que a eficácia depende da interação com os alunos. Destaca-se ainda que os recursos didáticos podem estimular a atenção, a percepção, o interesse, a participação e a cooperatividade.

Nessa perspectiva, conforme sublinha Marques (2020), os jogos possuem duas funções: lúdica (propiciar diversão, prazer, entretenimento, envolvimento e imaginação) e educativa (há algum conteúdo que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão



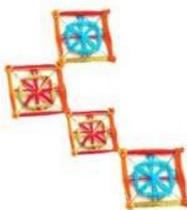
da realidade). Verificamos, a partir dessa investigação, que os jogos de tabuleiros escolhidos são muito mais que games, perpassando a esfera do entretenimento, sendo, também, ferramentas pedagógicas. Estes constituem possibilidades de ampliação do nosso mapa mental do mundo sendo fenômenos culturais localizados no tempo e no espaço, cujas representações e impressões da realidade se fazem presentes em sua construção material e imaterial.

Diante do exposto, o uso de atividades lúdicas em sala de aula propicia cinco fenômenos diretamente ligados à aprendizagem, de modo que os jogos surgem como ferramenta de auxílio no ensino (Miranda, 2002):

1. Cognição – formação de conceitos, imaginação, vocabulário, resolução de problemas, pensamento lógico, capacidade de abstração, percepção, exercício da linguagem (intermedia o ensino e a aprendizagem como veículo de conhecimento), comunicação (enriquece linguagem), desenvolve inteligência e personalidade (fundamentais para construção do conhecimento), exercício do intelecto (consoante Piaget (1978) – habilidades em observação, atenção, memória, imaginação, vocabulário);
2. Socialização – valioso instrumento nas atividades lúdicas coletivas, conduzido pelo professor e monitores, normatizado por regras, num simulacro da vida em grupo (a interação social contribui na construção da personalidade);
3. Afeição – articular a cognição abrindo caminhos na sensibilidade e no aperfeiçoamento intelectual, desenvolvimento da estima dos envolvidos pela simpatia e empatia, estreitamento de laços de amizade – o contexto propicia a aprendizagem quando alunos estão mais sensíveis ao processo educativo;
4. Motivação;
5. Criatividade – ferramenta de resolução de problemas aproximando situações reais, transmitindo conhecimentos, associando noções prévias e construindo novos conceitos.

A partir dos apontamentos, consideramos a discussão proposta acerca do referencial teórico-metodológico como uma das etapas dos resultados encontrados na pesquisa, fundamental para embasamento da mesma, assim como a análise e execução de ações consoante o projeto de extensão realizado.

O Projeto de Extensão “Jogo Cooperativo – Jogos de tabuleiros modernos e seus similares como ferramenta pedagógica”, em parceria com a Prefeitura Municipal de Pouso Alegre, contou com diversos encontros entre os técnicos em educação do instituto e alunos de



diferentes escolas. Foram realizados cinco encontros nos espaços citados (no próprio campus e no centro de esportes e artes da prefeitura) com apoio e cobertura do setor de comunicação do IFSULDEMINAS e da Superintendência de Cultura do Município de Pouso Alegre. Os eventos ocorreram em 05/06/2019, 27/07/2019, 31/08/2019, 28/09/2019 e 26/10/2019, contando, respectivamente, com 12, 05, 17, 20 e 05 participantes.

O público-alvo nessas ações foram servidores e alunos das esferas federal, estadual e municipal, contando com a participação de alunos de bairros carentes de infraestrutura e ressaltando o papel de acesso a bens culturais de elevado valor como fundamento do projeto de extensão. Os jogos adquiridos compõem atualmente o patrimônio da escola e estão a disposição das atividades das Coordenações de Extensão e de Ensino, inclusive foram utilizados nessa pesquisa. Trata-se de um patrimônio disponível para renovação do projeto (conforme apoio concedido novamente durante o primeiro semestre de 2020 pela reitoria da instituição), para uso de demais campus da instituição e parcerias com o Município.

Os eventos institucionais também permitem a execução de oficinas junto à comunidade, oportunizando a socialização enquanto os interessados conhecem a escola, como, por exemplo, no Dia da Cultura Nerd, no IF Aberto, na Feira de Livros e em outros eventos, em que coordenamos os jogos de tabuleiros e incentivamos a participação de alunos de outras escolas. Verificamos que, ao longo dos encontros realizados, houve participação ativa, com incentivo à autonomia, relatos de melhoria no desempenho escolar dos indivíduos e no convívio social e a socialização entre a comunidade interna e externa, destacando as potencialidades pedagógicas que detectamos nessa pesquisa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo das oficinas executadas no projeto supracitado, notamos que os jogos, utilizados como recursos didáticos, permitem ampliar o aprendizado discente fornecendo espaço para reflexões, discussões e socializações. Notamos que a oportunidade de ofertar bens culturais a alunos de comunidades desprovidas de infraestrutura, acentuou o teor extensionista da instituição, uma vez que os jogos de tabuleiro não são de fácil aquisição. Além disso, percebemos que os alunos de diferentes escolas se interessaram ainda mais em fazer parte do Instituto Federal, verificando que a existência de projetos, tal como o Jogo Cooperativo, e infraestrutura e cursos ofertados que possuem um diferencial na formação.



Verificamos o potencial pedagógico dos jogos de tabuleiro, destacando pontos fortes como a aprendizagem prática (com maior retenção), a reflexão em equipe, o trabalho cooperativo, o desenvolvimento do pensamento e do raciocínio lógico, a consolidação de noções geoespaciais (localização, direção, latitude, longitude), processos de regionalização, características de países e cidades, a formação de sociedades humanas, o desafio diante de pandemias, o enfrentamento de superpotências etc. Nessa escolha, podemos trabalhar conceitos relativos à matemática, história, geografia, política, gestão, administração, economia, geometria, dentre outros. Sublinhamos que, nessa prática lúdica, devemos proporcionar ao público-alvo experiências para além da memorização de conteúdos, possibilitando a transformação do estado passivo do indivíduo para um agente ativo, de modo que o uso de jogos de tabuleiros é um caminho interessante nessa construção.

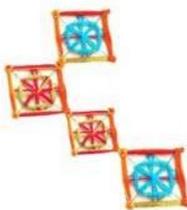
É possível, ainda, dialogarmos com outros recursos didáticos e fontes de pesquisa incrementando a prática docente, como filmes acerca das temáticas trabalhadas, assim como a proposição de debates e seminários, a elaboração de materiais didáticos pelos próprios alunos, assim como o uso dos próprios jogos de tabuleiros como fontes, a partir das suas materialidades, compostos por cartas com informações, fotos e artes que envolvem o jogador. Portanto, o jogo pode ser um recurso didático que, além de propiciar uma excelente experiência lúdica, permite práticas educativas. Destacamos que os jogos cooperativos são uma oportunidade ímpar para executar a cooperatividade desenvolvendo habilidades de trabalho em equipe, estabelecendo nexos com pandemias vivenciadas na humanidade, como, por exemplo, a partir do jogo Pandemic. Abrem-se caminhos, portanto, para valorizar habilidades e competências essenciais no século XXI, como a cooperatividade, a resolução de conflitos e o raciocínio lógico. Em suma, a partir das funções lúdica e pedagógica, sublinhamos as potencialidades do uso de jogos de tabuleiro no ambiente escolar, envolvendo os alunos em processos de aprendizagem mais significativos, através de estratégias que favorecem a colaboração entre os discentes, a relação professor-aluno e a aprendizagem pautada em projetos.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, R. C. S. "Nunca foi tão divertido descascar batatas": os jogos como possibilidade a ser explorada no ensino de História. **Revista História**, n. 7, p. 78-94, 2017.

CALLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 9ª ed. rev. e atual. São Paulo: Perspectiva, 2019.



KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. **Perspectiva**, Florianópolis, n. 22, p. 105-128, 1994.

MARQUES, R. N. **Recursos Didáticos de Apoio ao Professor**. Piracicaba: USP-Esalq, 2020.

MELO, R. **Projeto leva jogos de tabuleiro para alunos em escola: 'Aprendemos mais'**. 2015. Disponível em <http://g1.globo.com/bahia/game-bahia/2015/noticia/2015/05/projeto-leva-jogos-de-tabuleiro-para-alunos-em-escola-aprendemos-mais.html>. Acesso em 02 jun. 2020.

MIRANDA, R. N. No fascínio do jogo, a alegria de aprender. **Linhas Críticas**, n. 8, p. 21-34, 2001.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho imagem e representação**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

SOUZA, J. L. Resenha do jogo Twilight Struggle: A Guerra Fria, 1945-1989. **Giramundo**, Rio de Janeiro, v. 3, p. 123-126, 2016.

VANZELLA, L. C. Jogos de tabuleiro: análise na perspectiva histórica. In: KISHIMOTO, T. M.; SANTOS, M. W. **Jogos e Brincadeiras: tempos, espaços e diversidade**. São Paulo: Cortez, 2016.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.