

Sessão Técnica I:

Estudos lúdicos e ludificação

28 de novembro, 14h, sala 223 do CTR-ECA-USP

Coordenação: Ernane Guimarães Neto

Os educadores do tabuleiro e suas correntes lúdicas de saberes e fazeres

Arnaldo V. Carvalho¹

Resumo

Jogos de tabuleiro vêm chamando a atenção de um número cada vez maior de educadores. Nos últimos anos, grupos se formaram e articulam discussões e iniciativas, desenvolvendo os saberes docentes acerca da natureza e usos pedagógicos do jogo e do jogar. A pesquisa, em fase inicial, busca compreender melhor os saberes e fazeres dos chamados “educadores do tabuleiro”. Baseia-se em um recorte de grupos e iniciativas sediadas na região metropolitana do Rio de Janeiro, considerando suportes teóricos de distintas áreas de conhecimento, como a Ludologia, a Educação e a Sociologia.

Palavras-chave: jogos de tabuleiro; Educação; Ludologia; identidade docente

Introdução

O jogo de tabuleiro aparentemente acompanha o ser humano desde a sua origem, e é observável nos primeiros vestígios de diversas culturas. Fragmentos de jogos com milhares de anos, e relatos de seu uso entre os antigos gregos, egípcios, chineses e até mesmo entre os indígenas sul-americanos são parte das constantes descobertas de arqueólogos, constituindo inclusive um novo campo de estudo, denominado ludoarqueologia².

Para além de mero entretenimento, o jogo de tabuleiro foi utilizado ao longo da história humana para se alcançar o desconhecido, simular situações cotidianas e trazer novos entendimentos da realidade. Sua principal característica não está no material físico, frequentemente constituído de componentes como tabuleiro, cartas, dados e peões. Está na capacidade de estabelecer regras que funcionam apenas no contexto do jogar.

¹ Graduado em Pedagogia, pesquisador do Grupo de Pesquisa de Saber(es) e Identidades Docentes (GPIDOC) do Instituto Superior de Educação do Rio de Janeiro, coordenador do projeto LabJog.

² CREPALDI, Roselene. *Jogos, brinquedos e brincadeiras*. Curitiba : IESDE Brasil S.A., 2010; LIMA, Mauricio de Araujo. BARRETO, Antonio. *O jogo da Onça*. São Paulo: Panda Books, 2010; FUCHS, Mathias. *Ludoarchaeology*. Games and Culture, Vol. 9. Thousand Oaks: SAGE, 2014.

O impacto disto é a imersão no que o historiador Johan Huizinga denomina de círculo mágico³, traduzível como um dispositivo mental de virtualização, capaz de acionar o chamado pensamento lúdico (que passa por uma combinação entre a capacidade simbólica/representativa e analítica). Esta capacidade impulsiona, através dos tempos, o interesse cultural em torno dos jogos de tabuleiro, e foi se modificando ao longo da história. Isto porque os diversos jogos atendem às demandas próprias dos grupos sociais que os jogam ou elaboram. No presente, os estudos apontam para a formulação de uma nova cultura do jogar, fomentada por uma indústria renovada⁴, pelo papel da Internet na aproximação de contato entre jogadores, por aspectos próprios das chamadas gerações do milênio. Vital para a ampliação deste nicho social, o resultado final transparece no aumento do número de jogadores tanto em família como em eventos⁵.

No Rio de Janeiro, isso é observável pela proliferação de eventos, casas comerciais, projetos e ações sociais que têm no jogo de tabuleiro seu tema. Da mesma forma, o encontro virtual ocasionado nas redes sociais mostra-se cada vez mais intenso.

Se há um fluxo de interesse, sobretudo jovem, em torno de uma atividade lúdica, o educador atento surge para explorar as possibilidades educacionais que o jogo é capaz de oferecer. São os educadores do tabuleiro, participantes das comunidades de jogos e formam redes de intercâmbio e desenvolvimento pedagógico em torno do tema.

A pesquisa procura identificar os profissionais que hoje estão fomentando o jogo na educação, conhecendo seus interesses, dinâmicas e saberes.

Discussão

O trabalho aqui apresentado tem como foco o estudo das redes de “educadores do tabuleiro”, como denominamos aqueles que produzem ou participam de diversificadas

³ HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 1980.

⁴ CARVALHO, Arnaldo V. Rever e Renovar para Inovar: A expansão cultural dos jogos de tabuleiro modernos em compasso com as novas ideias para a educação. *Revista Dashboard Livre*. 2019. In: www.dashboardlivre.com.br/revista/revistaDashboardLivre10_Arnaldo.pdf

⁵ Como exemplo, ver: www.ludopedia.com.br/topico/28711/censo-ludopedia-2018-jogos-e-jogatinas

experiências de ensino-aprendizado utilizando jogos de tabuleiro. O escopo da pesquisa abrange três objetivos iniciais:

- 1) Definir se há e qual seria o perfil desses educadores e suas ações individuais e coletivas no utilizar ou divulgar o jogo de tabuleiro como recurso pedagógico;
- 2) Compreender melhor como os professores têm procurado utilizar tais redes ou desenvolver as suas próprias, na busca de lograr a soma dos potenciais lúdicos e educacionais percebidos no jogo de tabuleiro;
- 3) Mapear a oferta de uma cultura do jogar vinculada à educação, especialmente no ensino público e nas iniciativas sociais.

A proposta se afina com as produções do Grupo de Pesquisa “Infância, Juventude, Educação e Cultura” (GPIJEC)⁶, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Liderado pela pesquisadora Maria Luiza Oswald, o grupo atua em torno do tema da subversão da relação entre conhecimento e poder, procurando observar como tal fenômeno ocorre entre crianças, jovens e professores em suas redes.

Nossa pesquisa pretende, da mesma forma, demonstrar um perfil de resistência e apontar para uma possibilidade de caminho que se soma a outros na busca por uma sociedade mais igualitária. Afinal, o lúdico parece ser “inadequado” à escola pública, quando levamos em conta a lógica dos períodos de governos autoritários no Brasil. Sob esta visão, os investimentos na educação basearam-se historicamente em estímulo ao tecnicismo e ao fordismo na formação dos estudantes, e o menino da escola pública precisa aprender para trabalhar e servir ao capitalismo. Dentre seus discursos, o de que jogar e brincar são coisas de “malandro”, de “vagabundo”. Pobre não joga, pobre não brinca. Pobre trabalha e deve acreditar nisso. Tal fato grita diante de nossos olhos na configuração governamental e social do agora, e os estudos de Marilena Chauí⁷, Circe Bittencourt⁸ e outros autores de

⁶ Ver: <https://www.gpijec.com>

⁷ CHAUI, Marilena. SANTIAGO, Homero (org). Em defesa da educação pública, gratuita e democrática. Escritos de Marilena Chauí, Volume 6. Belo Horizonte: Autêntica, 2018.

⁸ BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. Livro didático e conhecimento histórico: uma história do saber escolar. São Paulo: USP, 1993.

humanas nos ajudam a desvendar os meandros e ocacos do Brasil contemporâneo e sua educação.

A discussão sobre o uso do jogo de tabuleiro pela escola alcança também a dialética materialista que hoje é vital para compreender o livro didático como recurso pedagógico padrão da escola pública brasileira desde o século XIX. A rede pública de educação do Brasil, uma das maiores do mundo, tornou a produção dos livros didáticos um filão de megagrupos privados que exploram o segmento educacional⁹. O jogo de tabuleiro como recurso didático pode se configurar também como uma forma de resistência? Como o jogo enquanto objeto físico e interface geradora de conhecimento poderia representar uma mudança no paradigma das produções de objetos físicos utilizados na educação?

Em contraponto, os jogos de tabuleiro como objetos de consumo individual mostram-se caros e, desse modo, possuem um perfil elitista, não estando de fácil acesso às camadas populares. Ao levarem o jogo para a escola, os educadores do tabuleiro enfrentam o tema com consciência? É possível observar um esforço inicial pela democratização da interface lúdica dos jogos de tabuleiro na aproximação do conhecimento pelos estudantes?

Finalmente: a lógica do jogo enquanto objeto físico a ser consumido individualmente por um indivíduo pode ser subvertida a uma lógica do coletivo, onde o mesmo jogo será jogado por grupos diversos, tornando-se acessível e com vantagens em relação a outras mídias e interfaces educativas?

Metodologia

O estudo deste objeto de dissertação se dá na combinação de estudo teórico com pesquisa de campo. A pesquisa de campo deverá ocorrer por um período de seis a nove meses; o investimento é na observação das posturas, interações, estratégias e reflexões dos professores que utilizam jogos de tabuleiro como recurso pedagógico. Norteiam esta etapa

⁹ CASSIANO, Célia Cristina de Figueiredo. O mercado do livro didático no Brasil: da criação do Programa Nacional do Livro Didático (PNLD) à entrada do capital internacional espanhol. Tese de doutorado. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2007; LELLIS, Marcelo: Sistemas de ensino versus livros didáticos: várias faces de um enfrentamento. Associação Brasileira dos Autores de Livros Educativos.

os fundamentos da etnometodologia de Harold Garfinkel¹⁰ e a não dissociação entre o sujeito de pesquisa e o pesquisador. Está prevista a elaboração de entrevistas e utilização de formas de registro em áudio, vídeo e fotografia.

Optamos por um recorte geográfico em nosso estudo: a região metropolitana do Rio de Janeiro. Além desse, colheremos dados mais largos em redes virtuais, mais especificamente a comunidade Ludopedia e os três maiores grupos de ludoeducadores reunidos no Facebook. A escolha também procura se afastar de grupos que trabalham tópicos específicos de educação, geralmente relacionados às disciplinas específicas, aproximando-se de correntes interdisciplinares de professores do tabuleiro. Além da pesquisa *in loco*, dados serão coletados por meio de formulários lançados nas redes sociais do recorte escolhido.

No campo teórico, será feito um levantamento de dados acerca das correntes de saber e fazer dos professores do tabuleiro, em especial a utilização dos jogos em ambiente escolar. As informações serão provenientes da revisão de artigos e de entrevistas diretas com professores. A ideia é que a análise dos dados seja primordialmente de natureza qualitativa, e para tanto nos apoiaremos:

- a) Na fundamentação ludológica proposta por autores como Huizinga, Caillois, Zimmerman e Sutton-Smith;
- b) Na análise crítica social dos jogos de Mary Flanagan;
- c) Nos fundamentos sociológicos de Stuart Hall, Michel de Certeau, Zygmunt Bauman e Manuel Castells;
- d) Nos autores clássicos e contemporâneos de educação, teoria do ensino e aprendizagem, como Lev Vigotski, A. S. Neill, Antoni Zabala, Benedict Carey e David Ausubel;
- e) Nas contribuições filosóficas às ciências humanas de Walter Benjamin e Mikhail Bakhtin.

¹⁰ GARFINKEL, Harold. Estudos de etnometodologia. Petrópolis: Vozes, 2018.

Todavia a natureza da análise esteja projetada para ser de cunho predominantemente qualitativo, é provável que haja análise, elaboração e lançamento de alguns números elucidativos (como a estimativa de professores proponentes e número de alunos envolvidos, tempo investido com os jogos nas estratégias pedagógicas etc.). O período planejado para a análise de dados e produção de resultados é estimado em um ano.

Resultados esperados

Neste estudo, será possível trabalhar hipóteses como a de que um renovado interesse pelo jogo de tabuleiro pode funcionar como contramovimento humano às redes relacionais virtuais. Ao indagar o que os jovens e educadores engajados no tema estão buscando, pode-se compreender mais a necessidade primordial humana do contato proporcionado pela experiência do jogar. Em consequência, o fato pode apontar para uma “subversão ao eletrônico”: o *game* (jogo digital), que envolve um distanciamento entre os participantes, tornou-se mais lucrativo que o cinema e assumiu o *mainframe* do lúdico entre os nativos digitais.

De outra parte, os resultados podem firmar evidências de que, no cenário do jogo de tabuleiro, a idade dos jogadores, suas trajetórias e títulos perdem importância. Se fato, a pesquisa reforça a hipótese de que o jogo de tabuleiro pode reforçar um novo tipo de relacionamento jovem-adulto e professor-aluno, marcado por maior horizontalidade. Há uma expectativa de encontrarmos perfis de educadores entre os grupos estudados - naturalmente, recortes mais específicos poderão ser necessários, caso as redes estudadas mostrem-se mais complexas do que o esperado.

Sem desejar reduzir o espectro de novas perguntas e hipóteses que surgem quanto mais a pesquisa se desenvolve, pretendem-se indicar caminhos para a reflexão sobre até que ponto o jogo de tabuleiro e o lúdico têm potencial na aprendizagem, sua avaliação e repercussões; perceber quais são as possibilidades e estratégias utilizadas pelos educadores do tabuleiro, no tocante à oferta do jogo para suas turmas; como promovem interação do jogo com outras mídias (como o livro ou a Internet) no processo pedagógico; e como eles utilizam o

jogo no subsídio de conteúdos, na medida em que se observa uma atração mais espontânea entre o aluno e o lúdico.

Referências

- BENJAMIN, Walter. **Reflexões Sobre a Criança, o Brinquedo e a Educação**. São Paulo: Duas Cidades, 2009.
- BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Livro didático e conhecimento histórico: uma história do saber escolar**. São Paulo: USP, 1993.
- CARVALHO, Arnaldo V. Rever e Renovar para Inovar: A expansão cultural dos jogos de tabuleiro modernos em compasso com as novas ideias para a educação. **Revista Dashboard Livre**. 2019. In:
www.dashboardlivre.com.br/revista/revistaDashboardLivre10_Arnaldo.pdf
- CASSIANO, Célia Cristina de Figueiredo. **O mercado do livro didático no Brasil: da criação do Programa Nacional do Livro Didático (PNLD) à entrada do capital internacional espanhol**. Tese de doutorado. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2007.
- CHAUÍ, Marilena. SANTIAGO, Homero (org). Em defesa da educação pública, gratuita e democrática. **Eseritos de Marilena Chauí**, Volume 6. Belo Horizonte: Autêntica, 2018.
- CREPALDI, Roselene. **Jogos, brinquedos e brincadeiras**. Curitiba : IESDE Brasil S.A., 2010.
- FERRAÇO, Carlos Eduardo. SOARES, Maria da Conceição Silva Soares. ALVES, Nilda. **Michel de Certeau e as pesquisas nos/dos/com os cotidianos em educação**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2018.
- FUCHS, Mathias. Ludoarchaeology. **Games and Culture**, Vol. 9. Thousand Oaks: SAGE, 2014.
- GARFINKEL, Harold. **Estudos de etnometodologia**. Petrópolis: Vozes, 2018.
- HUIZINGA, Johann. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- LELLIS, Marcelo. **Sistemas de ensino versus livros didáticos: várias faces de um enfrentamento**. Associação Brasileira dos Autores de Livros Educativos.

- LIMA, Mauricio de Araujo. BARRETO, Antonio. **O jogo da Onça**. São Paulo: Panda Books, 2010.
- PRODANOV, Cleber Cristiano. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.
- STUART HALL. **A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo**. Educação & Realidade, Porto Alegre, v. 22, nº 2, p. 15-46, jul./dez. 1997.
- WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações filosóficas**. São Paulo: Nova Cultural, 1990.