

Jogos de tabuleiro modernos e suas possibilidades no ensino: um minicurso para professores em modalidade remota

Orlando Salvador Neto⁸⁰

Pedro Nogueira de Marins⁸¹

Ralph Ferraz Gomes⁸²

Leonardo Araujo de Abreu⁸³

Resumo

Apresenta-se aqui a experiência de organizar e ministrar um minicurso de formação continuada para educadores no município de Macaé, no estado do Rio de Janeiro, com a proposta de ampliar o repertório lúdico destes profissionais ao apresentá-los aos jogos de tabuleiro modernos e suas possibilidades no ensino. Ofertado na modalidade remota por videoconferência, foram usadas ferramentas de suporte como formulários on-line, e uma plataforma digital de jogos. Os participantes avaliaram positivamente o curso, mostrando a importância e a necessidade de maior debate e discussão deste tema para a ampliação do repertório lúdico dos educadores.

Introdução

Huizinga (2008) afirma que o jogo é fato mais antigo que a cultura humana. E a partir deste é que as sociedades humanas se formam (PRADO, 2018). Tal impacto sobre a cultura humana vem sendo demonstrado em diferentes momentos da história a partir de registros e achados arqueológicos. Um exemplo é o *Senet*, datado de aproximadamente 4.000 anos, no Egito (MARTINS, 2020). Muitos jogos tencionam reunir pessoas para momentos de descontração e diversão, enquanto outros promovem competição. Alguns inclusive possuem um foco mais educacional. Todos estes podem ser utilizados de forma leve, prazerosa e divertida, em um momento de lazer ou em uma simulação de guerra. A

⁸⁰ Doutorando PPGCIAC - Instituto de Biodiversidade e Sustentabilidade - Universidade Federal do Rio de Janeiro - orlando_netto.88@hotmail.com

⁸¹ Mestre em Educação - Universidade Federal Fluminense - pmarins@id.uff.br

⁸² Especialista em Ensino de Ciências - Universidade Federal Fluminense - ralphfgomes@gmail.com

⁸³ Professor adjunto - Instituto de Biodiversidade e Sustentabilidade - Universidade Federal do Rio de Janeiro - leoabreu@gmail.com

humanidade desenvolveu diferentes formas de jogos ao longo de sua jornada, e o ato de jogar oferece oportunidades para a socialização (HUIZINGA, 2008, RIBAS, 2019).

Os jogos permitem criar momentos e simulações da vida real e de situações fantasiosas onde é possível experimentar e arriscar soluções criativas, a partir das regras estabelecidas entre os participantes. Seu uso permite diversos objetivos, sendo possível, aprender com eles avaliando os conflitos e erros que surgem ao longo de suas experiências, tomar atitudes distintas das esperadas na vida real, ou ainda analisar as consequências de determinados atos de forma segura (JARVINEN, 2009).

Os jogos de tabuleiro podem ser divididos de diversas formas. No trabalho atual, foram considerados os seguintes grupos: Milenares ou Clássicos (*Senet, Mancala, Go, Xadrez, Baralho*), Convencionais (produzidos em massa a partir da Revolução industrial) e os Modernos (principalmente os produzidos após o lançamento de *Catan*, em 1995). Esses últimos apresentam características bastante diversas que permitem uma riqueza de experiências aos jogadores, e que se relacionam às regras e mecanismos utilizados, temas e componentes (MARTINS, 2020).

De modo geral, os jogos despertam interesse e promovem engajamento naqueles que participam da partida. Sendo assim, há um interesse crescente na aplicação de jogos nos ambientes de ensino por parte de educadores e estudiosos da área. Juntar um momento de diversão com o ato de aprender é um grande desafio, e os jogos podem ser vistos como uma ferramenta pedagógica lúdica para esta finalidade (ARAUJO, 2017).

A utilização dos jogos de tabuleiro como uma ferramenta pedagógica requer ao profissional da educação que tenha essa intencionalidade, e esteja ciente do seu papel como mediador de tal atividade: conduzir e contextualizar o conteúdo didático aos aspectos de interesse do jogo e à realidade dos estudantes. Sua experiência e contato prévios como jogador podem contribuir positivamente nesse processo e na experiência a ser entregue aos educandos. Como qualquer novo conhecimento, é preciso prática, sendo interessante conhecer e jogar

mais jogos para compreender suas nuances, componentes e mecânicas a serem explorados em sala de aula (PRADO, 2018).

Dentre os tipos de jogos que também são muito utilizados na prática educacional está o RPG (*role-playing game*), jogo que literalmente quer dizer jogo de interpretação de personagens. No contexto escolar, todos estes jogos podem ser associados às habilidades socioemocionais dos indivíduos, já que no ato de jogar é possível absorver informações e desenvolver competências de forma inconsciente e natural. Isso dinamiza a aprendizagem, onde os jogadores podem explorar possibilidades sem o risco da vida real, utilizando seus conhecimentos prévios e fomentando a socialização a partir das ações tomadas nos jogos (HOFFMANN; RUSS, 2012).

O acesso precoce, não supervisionado e em excesso de crianças e adolescentes a dispositivos tecnológicos como smartphones e tablets em detrimento da interação com outros indivíduos pode comprometer o desenvolvimento cognitivo, da fala ou de hábitos sociais (DIAS et al., 2013).

Experiências com jogos em ambientes de ensino permitem não apenas a ruptura das barreiras associadas às abordagens tradicionais, como auxiliam no desenvolvimento de habilidades e competências inter e intrapessoais, numa maior aproximação com os educandos, além de estimular o maior protagonismo por parte destes. Sobretudo nos jogos analógicos em que as interações e aproximações sociais não são mediadas por um dispositivo eletrônico ou digital.

Nesse contexto, a oferta de um curso de formação continuada de professores busca introduzir educadores aos jogos de tabuleiro modernos e suas potencialidades no ensino, e também salientar o papel daqueles na mediação desses processos (reconhecer quais as necessidades de seus alunos, quais jogos aplicar em sala de aula, e de que forma). Estimular o contato dos educadores com os jogos de tabuleiro modernos, pode contribuir para formação e ampliação de uma cultura lúdica (BÜRGER; GHISLENI, 2019).

Métodos

Foram ministradas 4 edições (entre junho e julho de 2020) do minicurso de extensão gratuito de formação continuada para profissionais e estudantes da área da educação no município de Macaé/RJ. Para o desenvolvimento, foram utilizadas ferramentas digitais, tanto para o encontro remoto como para hospedagem e compartilhamento dos diversos materiais de apoio disponibilizados aos participantes (pré e pós encontro).

Plataformas do minicurso

Para o minicurso foram utilizadas tanto o Skype (2 edições), como o Google Meet (2 edições). Os links foram enviados aos inscritos no curso por email.

Para todos os inscritos foram encaminhados questionários (Google Forms) para identificação de características do público interessado no minicurso (antes do encontro), e para que os participantes avaliassem o curso (após o encontro).

Disponibilidade de materiais gratuitos

Para cada edição do minicurso, os inscritos tiveram acesso à uma sala na plataforma Google Classroom, onde foram compartilhados diversos arquivos open source e de jogos em formato imprima e jogue (*print and play*, ou PnP), assim como alguns artigos sobre a temática dos jogos na educação, e indicações de vídeos. Parte desse material foi disponibilizada antes do encontro. Os materiais referentes aos jogos (arquivos PnP) foram disponibilizados após o encontro.

Demonstrações dos jogos

O minicurso foi idealizado no formato de um encontro remoto de 3 horas, e mais até 2 horas de atividades não presenciais (consulta ao material de apoio). Na apresentação expositiva foram discutidas a importância da ludicidade e da mediação no ensino, e do repertório lúdico do educador. A apresentação ilustrou ainda as diferenças entre jogos de tabuleiro modernos, convencionais e clássicos. Os RPG também foram abordados. Apesar de a proposta focar nos jogos em formato analógico, para demonstração de alguns jogos foi usada a plataforma Boardgame Arena (BGA, <https://pt.boardgamearena.com>) e o quadro

branco virtual compartilhado (<https://awwapp.com/>). Foi solicitado aos inscritos que tivessem interesse em participar das demonstrações, que realizassem o cadastro gratuito na plataforma BGA.

O jogo demonstrado pelo BGA foi o *Saboteur* (Editora AMIGO), por sua simplicidade de regras e permitir vários jogadores ao mesmo tempo. O jogo demonstrado pelo quadro branco digital foi a versão PDF do *Batalha das Cores* (Editora Fagulha Jogos). Durante a apresentação expositiva sobre o tema, foram demonstrados os jogos *Black Stories*, *Timeline* e *Dixit* (todos esses da Galápagos Jogos), pois podem ser jogados através da apresentação das cartas nos slides exibidos para a interação dos participantes.

RESULTADOS

O curso obteve um total de 87 inscritos. Num momento anterior ao encontro, foi utilizado um formulário para reconhecimento dos interessados. Dentro do universo de 59 respostas, 31 (52%) informaram jogar jogos analógicos (dominó, cartas, tabuleiro) e digitais (*smartphone*, *tablets*, *video games*), enquanto 18 (30%) declararam terem jogado apenas jogos analógicos, e 5 (8,5%), somente digitais. Apenas 5 (8,5%) pessoas informaram não jogar. Aqueles que compareceram aos encontros somaram 33 pessoas (38% dos inscritos).

Após o término do curso, foi solicitado aos participantes que respondessem a um formulário de avaliação. Numa escala entre 1 (ruim) e 5 (ótimo), foram obtidas 20 respostas, com avaliações entre 4 e 5 (4 e 16 respostas, respectivamente).

Discussão

Dentre os vários impactos da pandemia da COVID-19, a oferta de um curso sobre jogos de tabuleiro em um formato à distância se mostra particularmente desafiadora. Nesse cenário, a utilização de ferramentas digitais que permitam a interação entre as pessoas ofereceu aos participantes uma experiência, ainda que limitada, com os jogos analógicos. É válido apontar ainda que tanto a abordagem em relação aos jogos de tabuleiro modernos quanto os jogos mostrados eram desconhecidos da maioria dos participantes do minicurso.

A demonstração de jogos que tivessem interação, mesmo de forma remota, foi preconizada, assim os participantes poderiam minimizar o efeito distância e participar de forma integral na atividade proposta. Isso também permitiu, nesse primeiro momento, que o encontro não se restringisse ao formato de uma aula expositiva.

Muitos dos participantes expressaram surpresa com a quantidade e diversidade de jogos, suas diferentes temáticas e mecânicas passíveis de serem exploradas e utilizadas em sala de aula de forma quase integral, sem precisar de modificações nos jogos. Foi destacado também o impacto positivo de “apropriação” do jogo, tanto por parte do educador (e sua intenção pedagógica), como também por parte dos educandos (no desenvolvimento de habilidades e competências).

A possibilidade de criação de jogos por parte dos estudantes foi discutida por alguns dos participantes. Apesar de não ser a proposta deste minicurso, houve consenso quanto à importância dessa abordagem na promoção do letramento lúdico tanto para professores como para os alunos. Dessa forma, os educadores poderão buscar associações entre os objetivos pedagógicos (e a intencionalidade na aplicação dos jogos), o seu repertório lúdico, e o contexto dos estudantes.

Quanto à demonstração dos jogos na plataforma BGA, também ficou evidente a não familiaridade com o formato *online* pela maioria dos participantes. Entretanto, tanto os comandos básicos como as regras do jogo Saboteur foram explicados aos participantes e procedeu-se à partida. Os diferentes objetivos dos jogadores, de acordo com seus papéis (ocultos dos demais jogadores), permitiram uma experiência inédita aos participantes.

Portanto, a utilização de ferramentas online para desenvolvimento de projetos ou atividades com jogos analógicos como os de tabuleiro é viável. Há a necessidade de preparo prévio dos organizadores em relação às abordagens e plataformas a serem utilizadas, além de conhecimento e domínio dos jogos a serem demonstrados. Devem ser considerados tanto o perfil do público-alvo como a sua familiaridade com as tecnologias a serem usadas nesse formato remoto.

Foram obtidos diferentes *feedbacks* para futuras edições, com temas envolvendo jogos e sugestões dos mais indicados para determinada(s) disciplina(s), o que mostra que o minicurso tem um grande potencial a ser explorado (e eventualmente expandido) em uma região (interior do estado do RJ) que apresenta poucos conteúdos de educação continuada na área de jogos.

Esse minicurso de formação continuada para professores (e licenciandos) ofereceu um primeiro contato para muitos destes com os jogos de tabuleiro modernos. Espera-se que essa experiência possa contribuir não apenas na construção de um repertório lúdico desses educadores, como também permita a eles diversificarem a experiência na sala de aula com seus educandos. Seja pelas diferentes formas de construção do saber, seja pela experiência com o lúdico no ambiente de ensino e aprendizagem.

Referências

- ARAÚJO, J. C. L. O lúdico através dos tempos: hipermediação e remediação aplicadas aos jogos modernos. **I Colóquio Mídia Cotidiano e práticas lúdicas**. Rio de Janeiro p. 49-66, dez. 2017.
- BÜRGER, C. A. C.; GHISLENI, T. S. Education and games: educommunicative analysis on the implementation of games in teaching environments. **Research, Society and Development**, [S. l.], v. 8, n. 4, p. e4684900, 2019.
- DIAS, S. I., Correia, S., Marcelino, P. Desenvolvimento na primeira infância: características valorizadas pelos futuros educadores de infância, **REVEDUC Revista Multilíngue de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de São Carlos** v7, n3, 2013.
- HOFFMANN, J., & Russ, S. Pretend play, creativity and emotion regulation in children. **Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts**, 6(2), 175, 2012.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o Jogo como Elemento na Cultura** (1938). São Paulo: Perspectiva, 2008.
- JARVINEN, AKI. **Games without frontiers: Methods for Game Studies and Design**. Doctoral dissertation study for Media Culture University of Tampere, Finland. 2007.

MARTINS, M. **Revista Nova Escola**, acessado em 05/09/2020 em:

<https://novaescola.org.br/conteudo/18856/jogos-de-tabuleiro-que-vao-muito-alem-da-historia>

PRADO, L. L. Jogos de tabuleiro modernos como ferramenta pedagógica: Pandemic e o ensino de ciências. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, Foz do Iguaçu, v. 02, n. 02, p. 26-38, jul./dez. 2018.

RIBAS, N.L. **Jogos de tabuleiro movimentando a escola**. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, p. 76, 2019.