

Dixit com PlayMeet Game, uma vivência

Suzie Signori⁹³

Resumo

Este breve relato de desenvolvimento e vivência se centra no jogo analógico *PlayMeet*, em específico na versão *Dixit com PlayMeet*, prototipagem e execução configurada para ambiente presencial em sala de aula. Com pressupostos teóricos amparados na Teoria da Modificabilidade Cognitiva Estrutural e ações práticas voltadas a Experiência da Aprendizagem Mediada, o jogo *PlayMeet* se pontua na imersão dos participantes no campo estético da produção visual ocidental e criação de jogos de linguagem.

Palavras-chave: PlayMeet Game; Jogos de Aprendizagem; Experiência da Aprendizagem Mediada

Introdução

PlayMeet é um jogo educativo, analógico, para ser utilizado com tabuleiro ou não, composto em cartas de papel por imagens representativas da produção iconográfica ocidental e releituras sobre estas imagens, por três artistas contemporâneos, em bonecos Playmobil.

O conjunto do jogo é uma dupla homenagem: ao brinquedo da década de 1970 e à produção visual ocidental. A concepção e prototipação, elaborada por Suzie Signori, se ancora na intenção de imersão dos participantes⁹⁴ no campo estético da produção visual ocidental (especificamente Europa e Américas). Créditos especiais aos artistas contemporâneos na releitura das obras em Playmobil: Astrid Koehler; Pierre Adrien Sollier; Richard Unglick.

Playmeet, o jogo dos encontros

Como todo processo de ideação, experimentação e produção de jogos ou experimentação artística, há uma conjunção de necessidades e apreços, agregados às habilidades técnicas,

⁹³ Mestrado em Artes Visuais (UNICAMP/SP), especialização em Monitoria em Artes - Serviço Educativo em Museus (MAC-USP), professora no curso de Publicidade e Propaganda no UNASP-HT - suziesignori@gmail.com.br; suzie.signori@unasp.edu.br

⁹⁴ Optou-se pela denominação de “participantes” ao invés de “alunos”, de “mediador” ao invés de “professor”. E de “encontros” ao invés de “aulas” por se entender que a sala de aula é o espaço de encontro entre indivíduos, seres que por um breve momento na existência passam a descobrir, desvendar juntos, saberes mediados com intencionalidade e onde o “participante” tem a possibilidade de atuar e agir efetivamente.

cognitivas e conceituais dos idealizadores. E *PlayMeet*⁹⁵ não foi diferente. A necessidade pedagógica do projeto é demarcada por uma intencionalidade de aproximação dos participantes ao objeto artístico através da leitura de imagem.

Com um apreço estético e afetivo ao brinquedo Playmobil⁹⁶ e fortuitos encontros - via rede social de compartilhamento de imagens, o *app* Pinterest - com artistas e fotógrafos que faziam uso ou referência dos bonecos Playmobil e Lego em suas obras visuais. Deu-se início à captura dessas imagens e, num processo de entrelaçamento necessidade pedagógica - apreço estético - rede social, foi amalgamado o norteador deste protótipo.



Após uma afinada seleção, o conjunto se definiu com 3 contemporâneos, já citados na apresentação, os quais realizam releituras de produções iconográficas consagradas no mundo ocidental. Definida a primeira proposição de montagem do conjunto visual: imagem referência e releitura, passou-se a manipulação digital em *software* Photoshop/ CorelDraw, com a edição das imagens coletadas e criação de logotipo para o conjunto do jogo.

⁹⁵ Os principais aspectos compositivos do jogo se encontram tabelados no anexo 1 deste documento.

⁹⁶ Playmobil é uma linha de brinquedos criada por Hans Beck (1929 - 2009) em 1974 e vendida mundialmente a partir de 1975. Vale ressaltar o curioso caso de empreendedorismo da marca, que fez uso no momento de crise do conceito KISS (*Keep It Simple Stupid*), mantenha as coisas simples. O texto é de Alberto Valle, da Academia do Marketing: [www.empresenedoresweb.com.br/historia-da-playmobil/](http://www.empresendedoresweb.com.br/historia-da-playmobil/)



Componentes no formato quadrado, com proporção elencada de 7,5 x 7,5 cm. Esta definição advém de uma intenção consciente, em referência à dimensão dos bonecos Playmobil (3 pol/ 7,5 cm).

PlayMeet se definiu assim, como proposta de um jogo de encontro. Encontro do participante com o objeto estético, com o lúdico. Na intencionalidade de garantir uma inter-relação fluida dos participantes com a aprendizagem.

O conjunto de cartas permite uma variedade de modos de jogar, bem como sua aplicabilidade a diferentes faixas etárias. *PlayMeet* pode ser usufruído do Ensino Fundamental I (EFI) ao Ensino Superior (ES). Suas possibilidades ou modos de jogar transitam dos jogos de tabuleiro tradicionais - como o jogo da velha e o jogo da memória – a outros, não tão comuns, como *Dixit* (*Ludibrie se for capaz!*) e versões inéditas de modos de jogar (*Ache os pares!*, *Descubra os Artistas!*) .

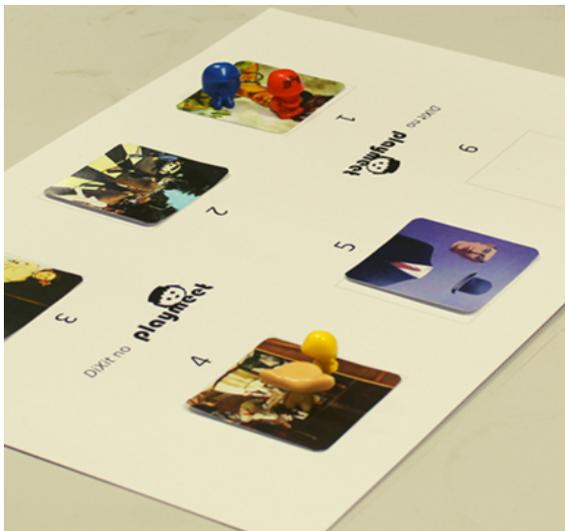
Estas possibilidades de jogos inclusos no *PlayMeet*, sua composição física e regras podem ser apreciadas na íntegra pelo e-book disponível para visualização no link *PlayMeet*⁹⁷. Neste breve relato a atenção se centra no *Dixit* com *PlayMeet*, *Ludibrie se for capaz!*

⁹⁷ <https://drive.google.com/file/d/1ir4iWwnE5fpBI2QfcdeIoG4e2ympOvHs/view>

Dixit com Playmeet, ludibrie se for capaz!

Dixit com PlayMeet é uma das possibilidades de jogo dentro do *PlayMeet*. A arquitetura do jogo é competitivo-colaborativo semelhante ao originário *Dixit*⁹⁸. Para ser jogado em até seis jogadores ou equipes. Tem intuito de trabalhar raciocínio e ativismo poético, rompimento de paradigmas, envolvimento, empenho, criação, flexibilidade, autocontrole e estratégia.

A dinâmica do jogo consiste na distribuição de 6 cartas a cada jogador/equipe, acompanhado de 3 Gogos's⁹⁹ de cor única, cuja finalidade é (1) representar o jogador/equipe, (2) demarcar a pontuação e (3) seleção de carta. Jogado em sentido horário da mesa com tabuleiro das cartas ao centro.



⁹⁸ Sobre o jogo *Dixit*: Os primeiros conceitos para o jogo surgiram em 2002 pelo terapeuta e psiquiatra infantil francês Jean-Louis Roubira. Ele baseou a ideia do *Dixit* em uma brincadeira que costumava fazer com os amigos nos anos 80: uma pessoa escolhia uma palavra aleatória no dicionário e criava uma definição nova para ela, que fizesse sentido de acordo com a sonoridade. Os demais jogadores precisavam descobrir qual era a definição correta. Na versão inicial, já estavam presentes: imaginação, adivinhação e associações – costumeiramente utilizadas em suas sessões de terapia. Lançado em 2008 pela Libellud. Mais informações: www.metropolybar.com.br/dixit-o-estranho-jogo-frances-que-conquistou-multidoes/

⁹⁹ *Gogo's Crazy Bones*, coleção de pequenos brinquedos de plástico ligados a personagens existentes ou inventados. A primeira coleção foi lançada em 1998 pela *Magic Box Int*, com 60 personagens.

O objetivo é de criação, onde cada jogador/equipe cria um slogan, jingle ou frases enigma, com a finalidade de ludibriar os jogadores e atingir a pontuação máxima de 15 pontos. Sua mecânica (regras) é composta por 7 passos:

Passo 1: Seis cartas distribuídas a cada jogador/equipe. Definir o narrador da rodada. Narrador cria um enigma através de um jingle, slogan ou frase relacionado a uma de suas cartas.

Passo 2: Declarado o narrador da rodada, este apresenta o enigma para os demais jogadores/equipes.

Passo 3: Após a apresentação do enigma, cada um dos demais jogadores/equipes selecionam, de seu conjunto de cartas, aquela que mais se aproxima ao enigma, e efetua a entrega discreta da carta selecionada ao narrador.

Passo 4: O Narrador novamente expõe o enigma e distribui aleatoriamente as cartas recebidas no tabuleiro.

Passo 5: Ao seu comando, cada jogador/equipe coloca 1 gogo¹⁰⁰ sobre a carta que supõe pertencer ao narrador. Por fim, o narrador põe seu gogo sobre a carta correta.

Passo 6: Para pontuação: Se todos ou nenhum dos jogadores/equipes acertarem a carta do narrador, ele não recebe pontuação. Se o narrador receber um ou mais votos, mas não todos, recebe 3 pontos. Cada jogador/equipe que escolher a carta correta recebe 2 pontos. O jogador/equipe ludibriar as demais equipes, tendo sua carta escolhida, ao invés da carta do narrador, recebe 1 ponto por equipe ludibriada!

Passo 7: No tabuleiro, em escada cromática crescente de 1-15 pontos, é apresentado o placar. Um gogo representativo da equipe percorre a escala cromática, vence a equipe que mais rápido concluir a escala cromática. Para cada rodada iniciada os jogadores/equipes têm seis cartas.

¹⁰⁰ Cada equipe tem uma cor, portanto a equipe azul tem gogos azuis e a laranja tem apenas gogos laranja.

***Dixit* com *Playmeet*, uma vivência**

Esta possibilidade do *PlayMeet* foi explorada em encontros presenciais finais de semestre, como fechamento da jornada de aprendizagem de conteúdos. Nesta modalidade, foi possível explorar com os participantes, não a aplicabilidade dos conteúdos - explorados em momentos anteriores com o *PlayMeet* (*Ache os Pares!*) – mas, novas disposições ao conteúdo apreendido. Em específico, no contexto da produção criativa na exploração de diferentes habilidades e experiências para a criação de slogan, jingle em tempo mínimo.

Durante o processo, tornou-se perceptível uma frase amplamente utilizada na Educação Infantil: “Brincar é coisa séria!”. O envolvimento no acontecimento do jogo se deu, de tal forma, perceptível nos olhares, na atenção e na imersão. Um conjunto de ações, ou melhor, interações próximas àquilo que Huizinga postula como o ‘círculo mágico’, numa suspensão de tempo-espaço real. Não estavam mais em jogo conteúdo específico ou relação com outras disciplinas,¹⁰¹ mas o simples ato de vivenciar o instante.

***Playmeet*, algumas pontuações**

Quanto a aplicabilidade: das 5 possibilidades criadas para o jogo *PlayMeet*, nos encontros presenciais, no Ensino Superior, fizemos o uso especificamente de duas possibilidades: *PlayMeet*, *ache os pares!* e *Dixit com PlayMeet*. Neste percurso, ao final do semestre, que a proposta foi executada presencialmente (2019 e 2020, pré-Pandemia), o sentimento foi de satisfação: pelos êxitos alcançados, pelo brilho nos olhos acalentados, pelo engajamento na disciplina, pelos afetos que permeiam a relação e se estendem não a um semestre, mas a continuidade da existência.

Quanto aos benefícios apresentados no ato do jogar: (1) a passagem efetiva pelos critérios/tipos de interação, fundamentais na Experiência da Aprendizagem Mediada como: (a) explicitação da intencionalidade, no aceite a ludicidade; (b) reciprocidade profícua, em uma dinamicidade de diálogos intensificadores do significado do objeto artístico em pauta;

¹⁰¹ No caso do Curso de Publicidade e Propaganda, com as disciplinas de: Redação Publicitária, Criação e Direção de Arte.

(c) significação (*Ache os Pares!*) e ressignificação do objeto no percurso final do semestre (*Dixit com PlayMeet*); (2) a exploração das habilidades sócio-emocionais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), como: a autogestão, consciência social e relações sociais; (3) aproximação eficaz aos pilares da UNESCO (Conhecer-Fazer-Conviver)

Quanto às restrições: a inviabilidade de transposição do jogo para o ambiente virtual, demarcada pela urgência deste meio nos tempos de pandemia, se fez uma constante nestes últimos meses. Ante este novo quadro alguns questionamentos se pontuam: Como estabelecer a vivência usufruída presencialmente no ambiente virtual de aulas síncronas? Como criar laços de afetos e engajamento neste novo ambiente? Como transitar o conceito do jogo para o ambiente virtual? Certamente neste emaranhado de novas necessidades estão os desafios!

Referências

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo:

Perspectiva, 2018 (8ed.)

KAPP, Karl M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

MENTIS, Mandia (coordenação). **Aprendizagem Mediada dentro e fora da sala de aula**.

Programa de Pesquisa Cognitiva, Divisão de Educação Especializada da Universidade de Witwatersand, África do Sul. São Paulo: Instituto Pieron de Psicologia Aplicada, 1997.

UNGLICK, Richard. **Adventures in History**. Germany: Casterman Editions, 2011.

VIANA, Ysmar; MEDINA, Maurício Vianna Bruno et TANAKA, Samara. **Gamification,**

Inc : como reinventar empresas a partir de jogos / Ysmar Vianna ... [et al.]. — 1. Ed. — Rio de Janeiro: MJV Press, 2013. ISBN 978-85-65424-09-7 (e-book).

Anexo I

<i>PLAYMEET</i> (cinco jogos em um case)	
CONCEPÇÃO E PROTOTIPAGEM	Suzie Signori
CONCEITO	Gênero do Jogo: Analógico (cartas e tabuleiros) Cartas em papel 230grs Frente colorida e verso em preto e branco com logotipo do jogo
	Softwares para Criação: Photoshop e Corel Draw
	Público-Alvo: Ensino Fundamental, Médio e Superior
	Propósito: Educacional/ Cultural
	Panorama Temático: Produção Visual Ocidental
OBJETIVO PEDAGÓGICO	Engajamento e apreciação de imagem
HABILIDADES SOCIO-EMOCIONAIS	Rompimento de paradigmas; colaboração; empatia; respeito; autocontrole; auto-gestão; consciência social.
MECÂNICA e DINÂMICA DO JOGO	As mecânicas (regras), dinâmicas (como ganhar) e sistemas de pontuação dos 5 jogos componentes do <i>PlayMeet</i> se encontram e-book PlayMeet
ELEMENTOS DO JOGO	65 cartas correspondendo a 30 duplas ou trios (com 7,5 x 7,5 cm dimensão original de um boneco <i>Playmobil</i>) 1 Tabuleiro: Jogo da Velha (Frente) e Jogo da Memória (verso) 1 Tabuleiro de pontuação (47,5 x 29 cm) 1 Tabuleiro Dixit (29 x 47,5 cm) 4 Bases circulares referente aos 3 Artistas Contemporâneos e <i>PlayMeet</i> (19 cm de diâmetro) 20 <i>Gogo's</i> cores variadas 1 <i>Case</i> de Tecido Reutilizado (33 x 19 cm fechado; 33 x 49 cm aberto)
CRONOGRAMA DE DESENVOLVIMENTO	<i>PlayMeet</i> , concepção, pesquisa e criação em janeiro/2019 para inicialmente para MAC (Movimentos Artísticos e Culturais), disciplina integrante ao curso de Publicidade e Propaganda do UNASP-HT Aplicação semestral fev a jul/2109 (UNASP-HT) e fev a mar/2020 (período reduzido devido à pandemia. UNASP-HT) Aplicação em encontros informais 2019 (Espaços Culturais)