

## 15º Congresso de Inovação, Ciência e Tecnologia do IFSP - 2024

### EXPLORANDO REPRESENTAÇÕES CULTURAIS E HISTÓRICAS EM JOGOS COLETIVOS DE MESA

FABIANNE J. SILVA LEITE<sup>1</sup>, LEONARDO ALVES DA CUNHA CARVALHO<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Estudante do Técnico em Informática para Internet Integrado ao Ensino Médio, Bolsista PIBIFSP, IFSP, Campus Avançado São Miguel Paulista, [fabianne.j@aluno.ifsp.edu.br](mailto:fabianne.j@aluno.ifsp.edu.br).

<sup>2</sup> Mestre em Sociologia Política, docente do IFSP, Câmpus Avançado São Miguel Paulista, [leonardo.alves@ifsp.edu.br](mailto:leonardo.alves@ifsp.edu.br).

Área de conhecimento (Tabela CNPq): 7.08.04.03-6 Tecnologia Educacional

**RESUMO:** Este trabalho visa explorar os jogos como manifestações essenciais da condição humana, fundamentais para o desenvolvimento social e cultural. A fim de integrar ludicidade e educação, investiga como podem ser utilizados para ensinar conceitos complexos e enfrentar desafios na prática educativa. Questiona-se de que maneira os jogos de mesa são capazes de influenciar e gerar interpretações da realidade para os jogadores, a partir de suas representações e contextos culturais e históricos. Para este estudo, foram realizadas revisões e análises teóricas sobre cultura lúdica e observações e registros de partidas de estudantes do projeto de ensino *Rolando Dados*, do IFSP – Campus avançado São Miguel Paulista. Durante a primeira fase da pesquisa, as ações dos jogadores revelaram barreiras para a conclusão do objetivo, geradas, principalmente, devido à disputa entre a atenção necessária para a partida e objetos externos, além da presença do observador vista como intimidadora e o desequilíbrio entre o alcance dos objetivos lúdicos e educacionais. Com base nas limitações encontradas, a pesquisa reformulou os objetivos e agora passa a se concentrar na análise dos jogos *Pandemic* e *Plague Inc.*, destacando a necessidade de explorar suas contribuições para o ensino de epidemiologia e saúde pública.

**PALAVRAS-CHAVE:** educação; cultura lúdica; mediações lúdicas; jogos de mesa.

#### EXPLORING CULTURAL AND HISTORICAL REPRESENTATIONS IN BOARD GAMES.

**ABSTRACT:** This work aims to explore gaming as an essential manifestation of the human condition, fundamental to social and cultural development. In order to integrate playfulness and education, it investigates how games can be used to teach complex concepts and face challenges in educational practice. The question is how table games are capable of influencing and generating interpretations of reality for players, based on their representations and cultural and historical contexts. For this study, theoretical reviews and analyzes were carried out on recreational culture and observations and records of games by students from the *Rolando dados* teaching project, at IFSP – São Miguel Paulista Advanced Campus. During the first phase of the research, the players' actions revealed barriers to completing the objective, generated mainly due to the dispute between the attention required for the match and external objects, in addition to the presence of the observer seen as intimidating and the imbalance between the achievement of recreational and educational objectives. Based on the limitations found, the research reformulated its objectives and now focuses on analyzing the games *Pandemic* and *Plague Inc*, highlighting the need to explore their contributions to the teaching of epidemiology and public health.

**KEYWORDS:** education; ludic culture; playful mediations; board games.

## INTRODUÇÃO

Segundo Huizinga (2020) [1938], o jogo é uma manifestação essencial da condição humana e desempenha papel crucial no desenvolvimento social e cultural. Por meio dele os indivíduos tornam-se capazes de adentrar outra realidade, não necessariamente mudando de posição física, mas criando um novo espaço e tempo com outras regras e realidades simbólicas. A partir dessa perspectiva, surge a noção da importância dos estudos que relacionam jogo e cultura, evidenciados pelo conceito de "cultura lúdica". Este aparece como um campo de estudo interdisciplinar, onde podem ser analisadas dinâmicas sociais, políticas e históricas, a maneira como as práticas de jogos e brincadeiras moldam e são moldadas pela cultura, como ela se expressa na construção da identidade individual e coletiva desde a infância e sua contribuição para valores e tradições sociais.

O presente estudo investiga a influência dos jogos coletivos de mesa na construção de representações simbólicas, focando em como essas atividades podem enriquecer o processo educativo. A hipótese central é que jogos de mesa podem ser utilizados como ferramentas eficazes para ensinar e gerar interpretações sobre conceitos culturais e históricos, principalmente no que diz respeito à diversidade humana. Tem-se por objetivo observar e analisar como estudantes do ensino médio interagem com essas representações e identificar como os jogos podem facilitar a aprendizagem de temas complexos, promovendo a compreensão e debates durante as partidas.

## MATERIAL E MÉTODOS

A estratégia metodológica inicial tratou da captação de (re)interpretações acerca de eventos históricos e questões de diversidade cultural entre o grupo de estudantes participantes do projeto de ensino *Rolando Dados*, que funciona como um ambiente autônomo de lazer dentro do espaço escolar – mas fora do tempo da sala de aula (o que gera condições bastante específicas) durante partidas de quatro jogos coletivos de mesa: *Polarizando* (jogo brasileiro que investiga cenário político recente no país, seus conflitos e as percepções que gerou na população), *Pandemic*, *Cangaço* e *Coup*.

Para coletar dados de forma adequada, foram realizadas observações das partidas ocorridas durante os encontros semanais do projeto, com registros contendo a descrição de comentários, jogadas e reações quanto aos elementos apresentados pelos jogos. Posteriormente, ao fim das partidas, em um momento distante dos jogadores, eram escritas descrições gerais e, em seguida, uma breve reflexão pessoal sobre o que foi observado. **Destaca-se que não ocorreram entrevistas individuais com cada jogador** e que a partir das observações foram encontradas limitações que desencadearam um novo rumo para a pesquisa, agora centrada na análise dos jogos *Pandemic* e *Plague Inc.*

Foram também realizadas revisões bibliográficas acerca do tema cultura lúdica, jogos coletivos de mesa e escolarização, juntamente com estudos teóricos individuais e em grupo, em que se destacaram conceitos como dimensões lúdicas e mediações lúdicas, que complexificaram a compreensão de como operacionalizar o uso de jogos em ambientes educacionais.

Com o novo segmento da pesquisa e a inclusão de um elemento digital, houve um estudo sobre o jogo *Plague Inc.* que gerou uma série de reflexões. O artigo "*Uso do Jogo Plague Inc.: uma possibilidade para o Ensino de Ciências em tempos da COVID-19*" (NASCIMENTO, BENEDETTI e SANTOS, 2020) não somente discute a utilização de um jogo digital como objeto educativo, mas também a razão pela qual esse tipo de elemento deve ser implementado no ambiente escolar. Os autores argumentam que a crescente democratização do acesso ao celular e o constante avanço tecnológico que enfrentamos nos últimos tempos, são grandes motivações para que os professores busquem se adequar a novas metodologias e ferramentas de ensino, para que assim, haja maior aproximação do cotidiano e realidade dos alunos (Nascimento, Benedetti e Santos, 2020). Entretanto, torna-se importante discutir até que ponto essa adequação às demandas tecnológicas contemporâneas é necessária e, de certo modo, essencial, como descrito no artigo, visto que os autores assumem posição abertamente favorável como uma premissa não-problematizada e pouco fundamentada teoricamente.

Para além da tradição expositiva, ter aulas com dinâmicas diferentes, incluindo jogos digitais, quebra uma rotina monótona, o que é importante para o ambiente escolar, mas não necessariamente implica em melhor participação e interesse dos estudantes. Isso gera um caminho de escolhas para o professor, que pode optar por planejar e programar uma dinâmica com elementos digitais, mas também pode não utilizar esse tipo de ferramenta. Ao colocar esse tópico em debate, é importante destacar que nem todos os professores têm conhecimento sobre a tecnologia e suas funcionalidades, e até mesmo possuem dificuldades em se adequar a ela, o que também faz a aplicação do "essencial" ser

questionado. Sob outra perspectiva, devido ao frequente contato que os jovens têm com o mundo virtual, se desligar e enxergar outras maneiras de ganhar e produzir informação tornam-se relevantes, e isso pode justamente ser ensinado pelos professores a partir de aulas expositivas e também dinâmicas, que não dependem unicamente de jogos digitais, como por exemplo debates, rodas de conversa, experimentos, visitas a espaços externos à sala de aula, produção e construção de conteúdo informativo, entre outros. Por conta disso, ressalta-se que sim, os jogos podem ser ferramentas para mudanças no modo de ensino, e essa pesquisa busca entender de que maneira isso pode ocorrer, mas que não necessariamente eles são de uso obrigatório ou essencial para a existência da educação e a melhora dela.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir do livro de Huizinga (2020) [1938] e do artigo das autoras Altarugio e Locatelli (2017), é possível considerar oito dimensões para definir a cultura lúdica e suas características. São elas a social, a cultural, a educacional, a livre e espontânea, a temporal e espacial, a diversão e prazer, a imaginária e a reguladora. Para a compreensão dos resultados e melhor entendimento dos problemas encontrados, destacam-se as duas últimas dimensões apresentadas. A imaginária refere-se a oportunidade do indivíduo imaginar, fantasiar e se distanciar da realidade, criando uma esfera temporária e autônoma de ação. Nesse espaço, a liberdade de errar e recomeçar é valorizada. Diferente da vida cotidiana, que se concentra na satisfação imediata de necessidades e desejos, o jogo é desinteressado e se realiza por si mesmo, proporcionando satisfação através da própria experiência. Já a reguladora diz respeito ao guia de regras que, apesar de serem flexíveis, são fundamentais para controlar os impulsos dos participantes quanto à vontade de trapacear e garantir o entendimento e divertimento de todos. Afinal, ao quebrar regras, o jogador rompe e ameaça o mundo imaginário e o seu distanciamento da realidade, implicando na insatisfação dos outros participantes.

Em estudo, os autores Grillo, Rodrigues e Navarro (2020) também apontam para atributos semelhantes, descrevendo a existência das regras, objetivos e linguagens próprias do lúdico como algo essencial para esse distanciamento do mundo, onde tudo é puramente transformado pela criatividade e fantasia. Entretanto, eles apresentam um aspecto ainda mais importante: os sentidos atribuídos ao jogo e as brincadeiras por cada indivíduo de maneira pessoal, demonstrando que cada um carrega dentro de si uma interpretação única. Essas interpretações podem variar por diversos fatores, sejam eles sociais, econômicos, culturais, educacionais, políticos ou até mesmo criativos. Porém, todos exigem atenção dos jogadores para que seja possível a construção de uma percepção sobre o que está sendo apresentado na partida.

Diante da metodologia aplicada durante a primeira fase da pesquisa, as ações dos jogadores foram interpretadas como barreiras para respostas efetivas à pergunta inicialmente proposta. **A coleta de dados e sistematização para análise de resultados se viu prejudicada e, como já explicado, optou-se por formular outra pergunta, abordar outro objeto e pensar novas hipóteses, ainda no entrecruzamento entre cultura lúdica e educação, mas sem o viés de observação participante. No decorrer das partidas, observou-se clara disputa entre a atenção dos jogadores e elementos externos, especificamente o uso de celulares.** Em um mundo em que a economia da atenção é um campo de disputas mediado pela tecnologia isso é esperado, principalmente quando considerada a realidade em que os jovens vivem e o fato de o projeto não ocorrer durante aulas, mas em um espaço autônomo na escola, em horário fora da grade curricular – o que gera menos coerções institucionais. Por conta disso, tornou-se um desafio conquistar a concentração dos participantes para as diversas camadas de experiências presentes nos jogos.

A disputa pela concentração desencadeou uma série de problemas, principalmente para quem realizava a observação participante. Em muitos casos, o único momento em que cada jogador participava ativamente do jogo era durante o próprio turno – porém em pouco tempo, o engajamento se esvaía novamente. **No que diz respeito à pergunta de pesquisa, o caráter educativo dos jogos era claramente posto em xeque a partir dos dados obtidos na fase exploratória da coleta de dados empíricos.** Isso gerava uma clara falta de interesse sobre os elementos culturais dos jogos e as mensagens que eles passavam, inibindo a expressividade de comentários e reflexões que iam além das estratégias durante a partida, demonstrando somente a ânsia pela vitória e fim do jogo e pondo em xeque o caráter educativo que a pesquisa buscava prospectar.

**Havia, portanto, o que podemos chamar de “excesso de ludicidade” e diversão e a falta do aspecto educacional.** Ambas as vertentes são importantes, entretanto devem coexistir no espaço-tempo para que a ludicidade educacional exista, o que é justamente um dos objetivos do projeto Rolando Dados. **Durante a pesquisa, foi possível notar que isso não estava ocorrendo de maneira eficiente, trazendo questões relevantes para refletirmos sobre qual o caráter educativo dos jogos e mesmo acerca da validade da gamificação como estratégia a ser adotada sem a devida criticidade no ambiente escolar.**

Essa constatação foi trazida para os responsáveis pelo projeto *Rolando Dados*, que buscam agora reformular estratégias de funcionamento do projeto para lidar melhor com a economia da atenção durante as partidas e para pensar como negociar de forma mais adequada ludicidade e formação educativa dos/das participantes. **Assim como a reformulação dos caminhos da pesquisa pode ser considerada um resultado de seu próprio processo, o feedback para o projeto de ensino e sua consequente mudança de rumos seria outro – um tanto inesperado, mas interessante.**

## CONCLUSÕES

A partir de todos os problemas expostos, uma nova forma de organização foi considerada para as duas vertentes do projeto. Para o projeto de ensino analisado na presente pesquisa foram adotadas reuniões mensais, com momentos de discussão e reflexão pré-partida, para que os jogadores sejam introduzidos aos jogos com visões mais profundas, para além somente de engajar-se em ganhar ou perder. Também serão analisadas possibilidades de mediações lúdicas e mudanças de regras para melhor adaptação e evolução das atividades.

Por outro lado, a pesquisa seguirá um novo caminho, baseado na análise de dois jogos: *Pandemic* e *Plague Inc.* Ambos tratam de questões relacionadas à saúde pública e epidemiologia, porém carregam suas singularidades. *Pandemic* é um jogo de tabuleiro cooperativo, onde cada jogador possui uma especialidade e, juntos, devem erradicar quatro vírus que estão se espalhando pelo mundo. *Plague Inc* é um jogo digital e individual, em que o jogador deve disseminar uma doença até que todos os humanos sejam extintos. O objetivo da pesquisa é compreender de que maneira esses jogos podem ser utilizados como ferramentas educativas para gerar percepções sobre epidemiologia e saúde pública e também como constituem um documento cultural de nossas preocupações enquanto sociedade, visto que o assunto “pandemia” tornou-se preocupação ao menos implícita para governantes e populações. Para isso, serão feitas uma série de análises que incluem: estudos teóricos sobre cada um dos jogos, verificação de objetivos educativos e a participação de especialistas no desenvolvimento deles, buscar quais os conceitos apresentados e como isso ocorre, se há a necessidade de mediações para cunho educativo, entre outras.

## CONTRIBUIÇÕES DOS AUTORES

FJSL contribuiu para a análise de dados, pesquisa, aplicação da metodologia e redação.

## REFERÊNCIAS

ALTARUGIO, . H.; LOCATELLI, . W. **Concepções e percepções de licenciandos sobre atividades lúdicas em sala de aula.** Revista Eletrônica Ludus Scientiae, [S. l.], v. 1, n. 1, 2017. DOI: 10.30691/relus.v1i1.726. Disponível em: <https://revistas.unila.edu.br/relus/article/view/726>.

GRILLO, . M; RODRIGUES, . S; NAVARRO, . R. **Cultura Lúdica: uma revisão conceitual à luz das ideias dos intelectuais dos estudos de jogo, cultura de jogo e cultura do lúdico.** Revista Arquivos em Movimento, [S. l.], v. 15 n. 2, 2020. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/am/article/view/27838>.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** 9. ed. São Paulo, Perspectiva, 2020. 285 p. Tradução de João Paulo Monteiro.

NASCIMENTO, F. G. M. do; BENEDETTI, T. R.; SANTOS, A. R. dos. **Uso do Jogo Plague Inc.: uma possibilidade para o Ensino de Ciências em tempos da COVID-19 / Use of the Pest Game Inc.: a possibility for Science Education in the days of COVID-19.** Brazilian Journal of Development, [S. l.], v. 6, n. 5, p. 25909–25928, 2020. DOI: 10.34117/bjdv6n5-156. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/9772>.