

Aprendizagem lúdica

Carlos Seabra¹¹

Vivemos num jogo, que é a vida; um jogo não no sentido de manipulação do outro, embora muita gente jogue assim (o jogo do poder, por exemplo, é constituído basicamente de “cartas marcadas”). Podemos pensar no planeta como um tabuleiro, pois ele é todo cheio de “casinhas”, latitudes, longitudes – e nós somos as “peças”. Em parte, herdamos da nossa genética e cultura as regras do jogo; em parte, nós as inventamos, reinventamos e tentamos descobrir que regras são essas.

Jogos e educação nem sempre é uma combinação que dá certo e aparentemente encerra várias contradições (reais) que inviabilizam seu uso prático. Felizmente, com o progressivo abandono da visão taylorista-fordista da educação, baseada em mero ensino, e com o advento da adoção de **metodologias ativas** com foco na aprendizagem, em que o aluno assume um protagonismo cognitivo que permite (e exige) um professor que use sua imaginação pedagógica, que perceba o que se passa na mente de seus alunos, hoje a **aprendizagem lúdica** encontra boas condições de utilização.

O papel do professor ficou mais fácil? Nada disso. Ao contrário do que possa parecer, seus desafios são maiores do que nunca, até porque a sociedade da informação e do conhecimento torna a educação cada vez mais complexa e essencial.

Gamificação é um conceito que está em voga. Embora muitas vezes seja encarada de forma equivocada ou simplista, a gamificação não significa apenas o ato de criar jogos para gerar certas dinâmicas interativas e motivar/engajar seus participantes. É certo que uma ação gamificada (neologismo largamente empregado para o que poderíamos chamar em nosso idioma de “ludificação”), em geral, pressupõe a criação de uma estratégia lúdica, com regras e outros componentes que caracterizam um jogo; porém, além das mecânicas divertidas e estimulantes à participação, obtidas geralmente por meio de pontos para a maioria das ações do usuário, que pode ganhar também

¹¹ Carlos Seabra é editor multimídia, criador de jogos educacionais e de entretenimento, digitais e de tabuleiro, especialista em projetos de tecnologia educacional. Diretor de Desenvolvimento e Projetos da Zoom Education (carlos.seabra@zoom.education).

badges (distintivos, troféus ou medalhas), outro fator importante são as eventuais premiações dos participantes com os melhores resultados. A interação entre os participantes deve sempre ter como objetivo não apenas mesclar a cooperação e a competitividade, mas também dosar os aspectos de sorte (aleatórios) com a estratégia de decisão/construção do jogador (raciocínio).

Para entender de forma mais profunda e significativa a questão da aprendizagem lúdica, é essencial a leitura de um livro muito interessante, *Homo Ludens*, de Johan Huizinga. Nessa obra escrita em 1938 (publicada no Brasil pela Editora Perspectiva), o autor aborda o jogo na história da humanidade, nas relações entre as pessoas; ele mostra como existe algo de jogo em tudo – tanto entre os seres humanos como entre os animais. Quando dois cachorrinhos, por exemplo, estão brigando, na verdade eles estão brincando de brigar e se preparando para futuras disputas pela fêmea, pelo território ou pelo alimento. Segundo Huizinga: “É no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve”.

Jogos são atividades que dão prazer e são, em geral, menosprezados. Isso tem origem na estrutura de nossa educação escolar, que deve ser mudada. O significado grego da palavra “escola” é descanso, folga, ócio, ou seja, um local de alegria. Portanto, isto é o que a escola deveria ser: um local para se ter prazer intelectual, prazer em aprender. A criança que está curiosa para saber o que são aquelas letrinhas que vê aqui e ali, entra na escola e sai dela odiando Machado de Assis. É um jogo que não está dando certo, pois nasceu da construção de competências de outra sociedade, a da mão de obra fabril. Hoje, a escola ainda é taylorista e fordista, os alunos aprendem mais a ter disciplina do que a ter prazer nos estudos. A isso se juntam alguns traços da nossa cultura, que associa o erro ao pecado, e não à formulação de uma hipótese sem sucesso. Errar é parte intrínseca do jogo e da aprendizagem.

Jogos na escola

Para usar jogos de tabuleiro na escola, você precisa selecionar os que se adequem, em função do número de jogadores e, principalmente, da duração de cada partida. Experimente discutir com seus alunos sobre os jogos que eles têm usado e peça que verbalizem o que aprenderam. Eles podem não fazer imediatamente a relação com os conteúdos estudados na escola, mas é muito possível que isso aconteça, pois pode ser muito rica a percepção sobre habilidades e competências desenvolvidas nesses jogos. Faça muitas perguntas e estimule-os a levantar hipóteses.

Acompanhar como seus alunos jogam, perceber seu comportamento, suas estratégias, como lidam com a vitória e com a derrota, certamente será uma oportunidade ímpar para perceber como cada um deles trabalha com a lógica do jogo, que raciocínios tem e como lida com suas emoções.

O potencial educacional de um jogo é revelado por sua proposta de uso. Por exemplo, um *game* de aviação com pousos e decolagens, navegação por mapas e até mesmo combates, ambientado na Segunda Guerra Mundial, poderá ser usado por diversas disciplinas, como História, Geografia e Matemática.

O segredo do sucesso está na vivência de situações que permitam ao jogador experienciar uma realidade virtual que não deixa de ser real. E é preciso garantir a jogabilidade, o interesse, a interação entre os jogadores, a fim de assegurar que a experiência vivida no jogo possa ser transportada para outras situações, permitindo abordagens conceituais, analogias, teorização dos fatos e processos vivenciados.

Outra possibilidade interessante é você dividir a classe em grupos e encarregar cada equipe de inventar um jogo sobre uma ou mais temáticas que você fornecerá. Discuta com a turma as várias possibilidades: os alunos tanto podem criar um jogo de tabuleiro ou que use cartas especiais como podem planejar um jogo digital. Chegar a um produto acabado e jogável é algo muito difícil, por isso o importante é desenvolver a ideia, planejar os componentes e definir as regras, mesmo que não se chegue ao produto final. Isso é particularmente relevante no caso de jogos digitais, mais difíceis de desenvolver (embora possa ser uma interessante oportunidade de entrar no fascinante mundo da programação, muito facilitada hoje em dia por ferramentas como o Scratch, uma linguagem de programação criada no MIT e disponível gratuitamente).

Também poderá ser uma experiência bastante rica você escolher um jogo digital e projetá-lo na sala de aula, através do projetor multimídia, jogando com a classe toda tomando decisões. Isso pode ser especialmente interessante se você usar jogos de construção e simulação, como *SimCity*, *Civilization*, *The Sims*, *Flight Simulator*, *Theme Park*, *Euro Truck Simulator*, *Poly Bridge*, *Kerbal Space Program* e inúmeros outros.

Você também pode engajar seus alunos na confecção de versões de jogos de tabuleiro em escala maior, usando madeira, impressora 3D etc. Algo bem *maker*. Isso é particularmente interessante de ser feito com jogos clássicos, como Xadrez, Damas, Go, Mancalas, Aduro, Senet...



O entendimento das regras dos jogos, sempre um dos aspectos mais “chatos” no processo de usar jogos de tabuleiro, por exemplo, é uma competência descrita na BNCC (EF04LP13): “Identificar e reproduzir, em textos injuntivos instrucionais (instruções de jogos digitais ou impressos), a formatação própria desses textos (verbos imperativos, indicação de passos a ser seguidos) e formato específico dos textos orais ou escritos desses gêneros (lista/apresentação de materiais e instruções/passos de jogo)”.

O uso efetivo do lúdico na educação está vinculado à necessidade de criar condições e conquistar espaço e tempo. Na prática, o atual esquema educacional impede que professores usem jogos – a não ser em pequenas experiências específicas – na escola. Um professor que usar contínua, consequente e estruturalmente os jogos na educação terá sérias resistências da administração da escola, dos pais dos alunos, de seus pares e muitas vezes até dos próprios estudantes. As possibilidades são inúmeras, o objetivo é desejável e os resultados podem ser relevantes; entretanto, o processo de aplicação não é nada fácil e exige a mudança de inúmeros paradigmas, pois não deve envolver apenas os professores, mas também toda a comunidade escolar.

É preciso que a escola tenha em mente que ser educativa é função dela, e não do jogo. A escola, no entanto, não pode achar que sua função seja ensinar os alunos a buscar entretenimento e prazer nas atividades lúdicas. O uso dos jogos deve ter o propósito de contribuir com o desenvolvimento do intelecto de cada estudante.

O lúdico na relação ensino-aprendizagem

O lúdico não deve estar somente em jogos específicos, mas também pode permear os “algoritmos” das relações de ensino e aprendizagem. Por exemplo, uma prova poderia ser assim: o aluno traz a avaliação para a professora, que lhe diz: “Joãozinho, a primeira questão está certa, mas você foi muito lacônico; peço que você reconsidere e aprofunde um pouco mais a resposta. A segunda está totalmente errada, você deve pesquisar melhor. A terceira está muito boa, até peço licença para usá-la em minhas aulas futuras”; então ela devolve a prova a Joãozinho e, quando ele a trazer pela segunda vez, após os comentários da professora, aí sim a avaliação deverá ser merecedora de nota. Isso é mudar as regras do jogo. Nesse sentido, o raciocínio lúdico é muito importante para entender o mundo. Às vezes, infelizmente, o jogo é usado em um sentido pejorativo, como sinônimo de manipulação. No entanto, a consciência lúdica é mais uma ferramenta para entender a realidade.

O erro é lúdico também. *Master Mind* é um jogo internacionalmente conhecido, lançado no Brasil como *Senha*. Você coloca uns pinos coloridos, e o adversário tem que adivinhar a ordem deles. Conforme ele põe pinos coloridos, você responde colocando pininhos pretos ou brancos indicando se é a cor certa no lugar certo ou no lugar errado. Nesse sentido, a melhor resposta que você pode ter, quando você formula a sua hipótese, é o outro dizer que você errou tudo, pois assim você já descarta de cara aquelas cores todas. É a melhor coisa, a melhor informação que poderia haver, porque do erro advém a informação. É na escola que se forma uma série de conceitos, e acabamos carregando isso, por exemplo, do errar como um sinônimo de pecar. Isso também tem a ver com a cultura industrial, porque o operário que está na linha de montagem, como Charles Chaplin em *Tempos Modernos*, não pode errar, pois seu erro vai atrapalhar a esteira de montagem. Errar é um luxo impensável na sociedade industrial, mas, na sociedade da informação e da comunicação, o erro deve ser entendido enquanto estratégia de descoberta.

Vivendo outras realidades

Quem, ao jogar *War*, já não foi um grande general que arrasou continentes? No fundo, aquele sujeito é o maior pacifista do mundo, incapaz de matar uma mosca. Faz parte do processo civilizatório viver coisas que você não é, até para saber que não quer ser. Quando você lê um romance passado na Bessarábia, pode achar que foi ótimo ler o livro, mas não pretende ir passar suas férias lá. Quando joga um joguinho em que você é um grande assassino nas catacumbas de determinado planeta, você descarrega toda uma energia. Isso não é barbárie. Barbárie é um sujeito no boteco da esquina quebrar uma garrafa e espetar a garganta do outro, assassiná-lo porque estava um pouco alto e o alvo disse que torcia para o time que ele odeia. Processo civilizatório é o sujeito dar vazão a toda essa carga primitiva e agressiva em processos criativos, seja na arte, seja na música. Beethoven, por exemplo, teve uma severa depressão por causa da surdez progressiva e chegou a pensar em suicídio; só que usou essa “noite negra da alma” para produzir sinfonias fantásticas. Já Van Gogh ficou louco e mobilizou sua insanidade para criar pinturas magníficas.

Quando alguém está jogando xadrez, acha que isso é civilizado e não percebe que representa uma agressão recíproca, porque se trata do simulacro de uma batalha. Entretanto, o xadrez mudou também ao longo do tempo. Por exemplo, o xadrez que acabei de mencionar, nasceu como *chaturanga* na Índia; ele era um jogo para quatro pessoas, característica dos jogos indianos. Quando foi para os países árabes, o xadrez virou *shatranj* e passou a ser jogado por duas pessoas; em vez de ter dois reis no exército, passou-se a ter um vice-rei. Só quando o xadrez veio para o Ocidente é que o



vice-rei passou a ser chamado de rainha. Quanto ao elefante: quando o jogo veio para o Ocidente, a estilização das duas orelhas do animal fazia lembrar a mitra do bispo; então, ele passou a ser chamado de bispo. E, quando no xadrez ocidental o peão chegava à última fileira, ele ficava lá parado esperando ser comido. Foi preciso vir a Revolução Francesa para mudar o papel do peão no xadrez. Só depois disso é que o peão na última linha foi promovido a uma peça nobre.

Assim, não se assuste com os jogos que seus alunos ou filhos usam. No entanto, é bom você acompanhá-los, jogar junto ou assistir e conversar, para perceber os processos mentais e emocionais, as formas de resolução de problemas que eles usam e, eventualmente, detectar fatores que possam ser motivo de preocupação.

Nesse sentido, as redes sociais (Facebook, Instagram, Twitter e mesmo os grupos de WhatsApp etc.) são um grande jogo em que as pessoas são personagens. Mesmo quando o sujeito pretende ser o que não é, no fundo ele é. Aquilo que você quer ser é parte daquilo que você é. Então, quem afirma que quer ser médico, de alguma forma, já é um pouquinho médico. Só pelo fato de querer ser, ele já passa a ser. É como Fernando Pessoa já dizia em seu poema “Autopsicografia”: “O poeta é um fingidor. / Finge tão completamente / que chega a fingir que é dor / a dor que deveras sente”.

O que desejo apontar é que inventar histórias, imaginar situações, posicionar-se no lugar de determinados personagens, tudo isso tem um enorme potencial a ser usado na educação, seja por meio de jogos de tabuleiro ou digitais, seja por meio da montagem de peças de teatro, da produção de vídeos no YouTube ou da criação de cenários para projetos de programação e interação com robôs.

Um bom início é a escola ter uma brinquedoteca ou ludoteca, cujo acervo também poderá ser discutido com os alunos.

Quero finalizar citando Jean Piaget: “O jogo é um tipo de atividade particularmente poderoso para o exercício da vida social e da atividade construtiva da criança”.