



O JOGO COMO ELEMENTO DE APROXIMAÇÃO DE UM COLETIVO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO PIBID

Luanny Éwellyn Coêlho de Paiva Almeida ¹

Kauane Cavalcante da Silva ²

Luiz Miguel Gonçalves dos Santos ³

Rafael Antonio de Oliveira Sousa ⁴

Gustavo José Silva Lira ⁵

RESUMO

O jogo pode se constituir como instrumento de socialização que favorece aproximações entre seus participantes. Seu caráter lúdico possibilita montar e remontar realidades significativas, explorando e desenvolvendo criatividade, imaginação e interação social. Este relato de experiência apresenta uma vivência ocorrida durante um evento, com a participação de estudantes do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade de Pernambuco (UPE). No tempo livre, os pibidianos organizaram e participaram de jogos, de forma espontânea, como atividade de lazer e integração. A metodologia utilizada baseou-se na observação descritiva das interações. O objetivo foi compreender a relação interpessoal construída a partir dessa vivência lúdica, analisando como o jogo pode se constituir em espaço para o diálogo, a cooperação e a valorização das experiências coletivas. Observou-se que elementos como estratégias de jogo, narrativas compartilhadas e persuasão potencializaram a aproximação entre os participantes. A experiência evidenciou que, mesmo fora de espaços formais de formação, o lúdico pode assumir papel pedagógico, fortalecendo vínculos afetivos e de trabalho. Conclui-se que o jogo, quando inserido de forma espontânea em momentos de convivência, amplia as oportunidades de socialização e integração, contribuindo para a construção de um ambiente acolhedor e colaborativo, com impactos positivos tanto no âmbito acadêmico quanto no pessoal.

Palavras-chave: Jogo, Ludicidade, Socialização, PIBID

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade de Pernambuco - UPE, luanny.ecpalmeida@upe.br;

² Graduanda do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade de Pernambuco - UPE, kauane.csilva@upe.br;

³ Graduando do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade de Pernambuco - UPE, luiz.miguelgoncalves@upe.br;

⁴ Graduando do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade de Pernambuco - UPE, rafael.sousa@upe.br;

⁵ Mestre em Educação Física pelo Programa Associado de Pós-graduação em Educação Física - UPE/UFPB gustavo.jslira@ufpe.br.



INTRODUÇÃO

O jogo é uma das manifestações mais antigas e autênticas da humanidade, presente em diferentes culturas e períodos históricos. De acordo com Huizinga (2017), o jogo antecede a própria cultura e constitui uma forma livre de expressão humana, marcada pela espontaneidade, pela imaginação e pela interação entre os sujeitos. Ortiz (2005), afirma:

O jogo é um fenômeno antropológico que se deve considerar no estudo do ser humano. É uma constante em todas as civilizações, esteve sempre unido à cultura dos povos, à sua história, ao mágico, ao sagrado, ao amor, à arte, à língua, à literatura, aos costumes, à guerra. O jogo serviu de vínculo entre povos, é um facilitador da comunicação entre os seres humanos (p. 9).

Nessa perspectiva, o jogo vai além do entretenimento ou um simples passatempo, ele representa um fenômeno social, enquanto também assume um papel simbólico e educativo com grande relevância para o desenvolvimento humano.

Na área educacional, o jogo se encarrega de um papel essencial como instrumento pedagógico e de socialização. O ato de jogar permite que os indivíduos aprendam uns com os outros, desenvolvendo habilidades cognitivas, motoras e afetivas em um ambiente de respeito e cooperação (KISHIMOTO, 2011). Ao proporcionar momentos de diálogo, o jogo contribui para a construção de um meio coletivo, tornando-se um lugar de promoção a convivência, fortalecendo o sentimento de pertencimento em diferentes contextos formativos.

Brougère (1998) complementa essa perspectiva ao afirmar que o jogo é um espaço simbólico de aprendizagem social, no qual, os sujeitos experimentam papéis, estabelecem regras e constroem significados compartilhados. Assim, o jogo favorece o processo de socialização, estimulando o trabalho em grupo e o reconhecimento do outro como parte do coletivo.

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) é uma política pública voltada à formação inicial de professores nas universidades brasileiras, o qual busca aproximar o licenciando no contexto escolar, oferecendo experiências que integram a teoria e a prática, contribuindo para a construção da identidade docente. O programa tem como finalidade fomentar a iniciação à docência, contribuindo para o aperfeiçoamento da formação de docentes





em nível superior e para a melhoria da qualidade da educação básica pública brasileira. (BRASIL, 2014).

Dentro desse processo formativo, o convívio entre os bolsistas, supervisores e coordenador se torna um espaço de aprendizagem em si, no qual a partilha e o diálogo são tão significativos quanto às práticas pedagógicas desenvolvidas. Nesse contexto, o jogo e as vivências lúdicas podem surgir de forma espontânea, fortalecendo os vínculos e a coletividade.

O presente trabalho, portanto, tem como objetivo relatar e refletir sobre as vivências ocorridas durante uma viagem formativa de três dias realizada em uma universidade federal no município de Campina Grande-PB, com os bolsistas do PIBID vinculados ao curso de Licenciatura em Educação Física pela Universidade de Pernambuco. Embora o foco do evento não tenha sido a utilização do jogo com ferramenta pedagógica, as interações espontâneas entre os participantes evidenciaram o papel lúdico e da convivência no fortalecimento das relações interpessoais e no desenvolvimento de um coletivo colaborativo.

METODOLOGIA

O presente trabalho caracteriza-se como um relato de experiência, de abordagem qualitativa e caráter descritivo, elaborado a partir das vivências de bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), subprojeto Educação Física da Universidade de Pernambuco (UPE). As atividades foram desenvolvidas em um período de três dias, em um evento proporcionado pela Universidade Federal da cidade de Campina Grande-PB.

Participaram desta experiência apenas os bolsistas, os quais, ao sentir a necessidade de fortalecimento da convivência, buscaram e aplicaram um jogo virtual, promovendo o diálogo e a colaboração, tendo como resultado a aproximação dos participantes em um ambiente descontraído.

O jogo desenvolvido durante o encontro possuía um caráter coletivo e inclusivo, possibilitando a participação de um grande número de pessoas simultaneamente. Sua dinâmica era estruturada de modo que cada participante assumisse um personagem e



desempenhasse ações específicas dentro da narrativa proposta, o que contribuía para que todos fossem ativos na atividade.

O enredo baseava-se na identificação de um ou mais “vilões” ocultos entre os jogadores, o que despertava o interesse e o engajamento do grupo, promovendo interações constantes para a construção de estratégias. Além disso, o jogo continha momentos de votações, nos quais o grande grupo poderia dialogar sobre as ações feitas pelos personagens, visto que se retirassem um inocente, a chance dos vilões ganharem era maior.

Ao fim da estádia do evento, os bolsistas participaram de um momento reflexivo, no qual puderam se reunir para compartilhar as sensações e percepções construídas a partir da vivência proporcionada pelo jogo ao longo dos dias. As discussões evidenciam que a experiência contribuiu significativamente para o fortalecimento do sentimento de pertencimento ao grupo, além de favorecer uma convivência mais próxima, espontânea e confiante entre os participantes.

Os relatos apontaram que, sem a realização do jogo, a interação provavelmente teria ocorrido de forma limitada. A atividade lúdica, portanto, mostrou-se essencial para romper barreiras, estimulando o contato e consolidando os vínculos, tornando a experiência coletiva mais significativa e proveitosa para todos os envolvidos de modo a se inserirem e terem o sentimento de integração aflorado dentro do grupo ao qual estavam inseridos primariamente para a exposição acadêmica de trabalhos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O vínculo é o que dá sentido e significado para experiências emocionais (BION, 1970). A convivência durante o evento favoreceu a criação de vínculos afetivos e colaborativos entre os bolsistas. Ao compartilharem o mesmo espaço para dormir, se alimentar e participar das atividades em conjunto, todos foram desafiados a lidar com diferentes personalidades, rotinas e hábitos. Essa relação oportunizou momentos de aprendizagem além do formal, mas também a relacional.

O jogo emergiu como um importante mediador das relações, ainda que de maneira não planejada. Momentos de descontração, como as partidas e brincadeiras em grupo, favoreceram, de maneira espontânea, a partilha de experiências lúdicas, tornando o ambiente



acolhedor. Ao jogarem, os bolsistas aprenderam uns com os outros, fortaleceram empatia e experimentaram a importância de um coletivo em meio a colaboração, visto que era necessário a comunicação

para que o diálogo ocorresse de forma coerente e o objetivo do jogo fosse alcançado. De acordo com Freire (1996), o diálogo é a condição essencial para a construção coletiva do conhecimento.

Essas interações revelaram características das dinâmicas de grupo fundamentadas por Kurt Lewin (1944), nos quais os bolsistas passaram a se conhecer, negociar regras e modos de convivência. A experiência com o jogo desencadeou um processo de construção de um grupo, onde em meio às partidas, emergiram comportamentos coletivos, como a liderança, cooperação, negociação e escuta. A partir dessa experiência junto ao convívio, os pibidianas e pibidianos começaram a se reconhecer como sujeitos de um mesmo campo de experiências, fortalecendo os vínculos afetivos e colaborativos.

Nessa perspectiva, o grupo não pode ser compreendido apenas como a soma de indivíduos, mas como um conjunto de relações que se estabelecem e se transformam na convivência. Como afirmam Pasqualini, Martins e Filho (2021, p. 165), grupo não é o resultado das psicologias individuais, mas de um conjunto de relações. Tal compreensão permite entender que o jogo atuou como mediador das interações, permitindo que os participantes se reconheçam como parte de um coletivo. Ademais, o jogo não se restringe a um simples momento de lazer (BROUGÈRE, 1998), ele auxilia na construção de uma relação entre sujeitos. O jogo experimentado extrapolou o entretenimento e se tornou um meio de aproximação do grupo.

Seguindo esse cenário, a ideia vigotskiana é reforçada, pois os fenômenos sociais e psicológicos, embora distintos, podem ser interligados, uma vez que as relações sociais fazem parte da constituição do desenvolvimento humano.

Só é possível igualar fenômenos psicológicos e não psicológicos na medida em que se ignora a essência de cada forma de atividade, além das diferenças entre suas naturezas e papéis históricos. As distinções entre os instrumentos como um meio de trabalho para dominar a natureza, e a linguagem como um meio de interação social, dissolvem-se no conceito geral de artefatos, ou adaptações artificiais. (VIGOTSKI, 1991, p. 39)





Dessa forma, compreender o grupo individualmente seria ignorar a complexidade das interações humanas, que neste contexto, foram essenciais para a formação de um coletivo colaborativo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência vivenciada pelos bolsistas durante o evento em Campina Grande, demonstrou que a convivência é um dos pilares da formação humana. O encontro mostrou ser mais do que um simples evento formativo, configurando-se como um espaço de partilhas significativas, em que o diálogo e a empatia surgiram de maneira espontânea. Ao vivenciarem o jogo, as pibidianas e os pibidianos reformularam o significado de grupo, compreendendo que a coletividade não se resume à soma de indivíduos, mas que ela se constitui nas interações e no compartilhamento de sentidos (PASQUALINI; MARTINS; FILHO, 2021).

O jogo é um instrumento de aprendizagem e está diretamente ligado ao desenvolvimento do ser humano em uma perspectiva social, criativa, afetiva, histórica e cultural (ALVES; BIANCHIN, 2010). O brincar é um fenômeno social e educativo, que possibilita a comunicação e o desenvolvimento de atitudes cooperativas (BROUGÈRE, 1998). Alves e Bianchin (2010) reafirmam essa compreensão ao falar “[...] quando se trata da educação formal, os jogos podem ajudar a incentivar o respeito às demais pessoas e culturas, estimular a melhor aceitação de regras, agilizar o raciocínio verbal, numérico, visual e abstrato [...]”.

A convivência proporcionada pelo evento reafirmou a importância de espaços educativos que valorizem o sensível, o afetivo e o colaborativo, uma vez que essas dimensões costumam ser negligenciadas no processo de ensino (RIBEIRO, 2010). Conforme Morin (2000):

A compreensão não pode ser quantificada. Educar para compreender a matemática ou uma disciplina determinada é uma coisa; educar para a compreensão humana é outra. Nela encontra-se a missão propriamente espiritual da educação: ensinar a compreensão entre as pessoas como condição e garantia da solidariedade intelectual e moral da humanidade (p. 93).





Assim, a educação deve integrar o conhecimento e a compreensão do outro, pois somente a partir dessa integração, que se torna possível formar sujeitos solidários e conscientes de sua inserção no mundo.

Pode-se afirmar que o jogo, ainda que introduzido de forma espontânea, atuou como elemento articulador dos vínculos, proporcionando momentos de descontração, diálogo e pertencimento. A experiência evidenciou que aprender a conviver é também aprender a educar

e ser educador, pois o fazer docente se constrói na relação um com o outro, utilizando-se da escuta e do lúdico em meio a coletividade.

Vale ressaltar que quanto mais o adulto vivenciar sua ludicidade, maior será a chance desse profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa. Ou seja, a formação lúdica possibilita ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto (ALVES; BIANCHIN, 2010, p. 286).

Desse modo, compreender o papel lúdico na formação docente significa reconhecer que o educador também está em constante aprendizado. A vivência da ludicidade amplia sua sensibilidade, fortalecendo vínculos e promovendo uma prática humanizada, colaborativa e significativa baseada no caráter lúdico e intergeracional do jogo como forma de fortalecimento e construção de um coletivo unido.

REFERÊNCIAS

ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa Alahmar. **O jogo como recurso de aprendizagem.** Rev. psicopedag., São Paulo , v. 27, n. 83, p. 282-287, 2010.

BION, W. R. **Experiências com grupos: os fundamentos da psicoterapia de grupo.** Rio de Janeiro: Imago, 1970.



BRASIL. Ministério da Educação. Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID. Brasília: MEC/CAPES, 2014.

BROUGÈRE, G. **A criança e a cultura lúdica**. Revista da Faculdade de Educação, São Paulo, v. 24, n. 2, p. 103-116, jul./dez. 1998.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011. p. 12-43.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a Educação Infantil**. Pro-posições, São Paulo, v. 6, n. 2 (17), p. 46-63, 1995.

LEWIN, K. **The dynamics of group action**. Educational Leadership, v. 4, p. 195-200, 1944.

MORIN, E. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

ORTIZ, J. P. **Aproximação teórica à realidade do jogo**. In: MURCIA, J. A. M. (org.). Aprendizagem através do jogo. Porto Alegre: Artmed, 2005. p. 9-28.

PASQUALINI, J. C.; MARTINS, F. R.; FILHO, A. E. **A “dinâmica de grupo” de Kurt Lewin: proposições, contexto e crítica**. Estudos de Psicologia, v. 26, n. 2, p. 161-173, 2021

RIBEIRO, M. L. **A afetividade na relação educativa**. Estudos de Psicologia, Campinas, v. 27, n. 3, p. 403-412, 2010.





VIGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**; 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.
IX Seminário Nacional do PIBID

