

DOI: 10.46943/IX.CONEDU.2023.GT18.010

EM ESTADO DE FLOW NO CÍRCULO MÁGICO: COMO A PSICOLOGIA POSITIVA E A NOVA GERAÇÃO DE JOGOS DE TABULEIRO PODEM DESENVOLVER HABILIDADES SOCIOEMOCIONAIS E ESTRATÉGIAS DE APRENDIZAGEM NAS ESCOLAS

RODRIGO C. BEZERRA

Graduado em Psicologia (UFRN), Mestre em Educação, Especialista em Psicologia Clínica, Pós-Graduando em Metodologias Ativas de Aprendizagem (IMD- UFRN). Pesquisador de Jogos de Tabuleiro Modernos como Objeto de Aprendizagem(AO). Associado a RBAC (Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa) e a Ludus Magisterium (Educadores de Tabuleiro). rodrigopsicologia@yahoo.com.br

RESUMO

Partindo de duas vivências subjetivas do mundo lúdico: o estado de Flow (Fluxo) das investigações da Psicologia Positiva e da formalização do Círculo Mágico do historiador Johan Huizinga(em seu livro Homo Ludens) investigamos de que forma essas experiências gratificantes e engajadoras de flow podem resultar em modos de aprendizagem e exercícios de habilidades socioemocionais no ambiente escolar proporcionando também indicadores de felicidade. Huizinga define o círculo mágico como momento em que o jogo proporciona uma nova dimensão onde a imaginação e a criatividade são desafiadas, contendo regras em comum acordo entre os jogadores. Nele é possível, temporariamente esquecer o mundo real e vivenciar um novo mundo de possibilidades. Jogar por diversão é diferente de fazê-lo com o intuito de avaliar a qualidade e a eficácia do design de jogos. Os jogos de aprendizagem são eficientes quando se deseja imergir o jogador dentro de um determinado conteúdo e de uma experiência, e oferecer-lhe uma vivência abstrata para ensinar-lhe conceitos e ideias. Nesse sentido, os jogos, como qualquer outra solução instrucional, precisam ser desenhados, desenvolvidos e implementados de maneira cuidadosa para facilitar o aprendizado socioemocional. A dimensão ontológica da pesquisa ação é a qualidade da aprendizagem dos alunos

norteada pela BNCC e mediada pela experiência dos jogos de tabuleiro contemporâneos. Nossa dimensão epistemológica e metodológica da pesquisa se utiliza do dispositivo Seminário de Letramento Lúdico e Aprendizagens como um campo formativo do processo de investigação pedagógica dos professores e compõe-se como ferramenta metodológica da pesquisa ação. Estrutura-se como formação continuada na tríade: letramento lúdico, ludicidade e cultura de jogos de mesa modernos na educação básica.

Palavras-chave: Psicologia Positiva, Educação Emocional, Jogos de Tabuleiro Moderno, Aprendizagem Criativa, Habilidades Socioemocionais.

INTRODUÇÃO

E se entrássemos em um mundo lúdico, vasto porém desconhecido para muitos, em que as experiências fossem tão prazerosas que promovessem engajamento e aprendizagens múltiplas? E se tudo fosse analógico por meio de jogos de tabuleiros mediado pela satisfação por relações humanas em que não importassem a idade e que todos por um tempo, suspenderiam suas personas sociais e apenas participassem de uma mágica conexão entre jogadores?! E se o vencer não constituísse o objetivo principal e sim o prazer de conectar-se com outras pessoas em uma prazerosa fluidez social, porque um bom jogo de tabuleiro, em essência, é uma atividade social feita para ser repetida e, cada vez mais necessária, a indispensável qualidade da presença com o outro. Por fim, como uma categoria de jogos de tabuleiro da nova geração, os chamados eurogames, estão revolucionando as experiências dos jogadores?!

Mas quais características definem esses jogos de tabuleiro da nova geração, por que precisamos conhecer o seu potencial, e de que forma esses jogos de tabuleiro modernos promovem novas possibilidades e configurações da experiência do jogar. E, finalmente, por que precisamos conhecer esses jogos de tabuleiro (boardgames) para continuarmos a jogar?! Aqui precisamos trazer a terminologia dos eurogames ou jogos de tabuleiro estilo alemão (germany games) que rompem com uma concepção dos jogos de conflito direto com eliminação de jogadores. Segundo ERWAY(2018) a experiência do pós guerra na Alemanha com o colapso e a destruição inimaginável, foi o fator determinante para não se pensar mais em jogos que tivessem a lógica do “vencedor leva tudo” e que precisassem celebrar algo novo que celebrasse a criatividade em vez da destruição e fortalecessem as habilidades de harmonia interpessoal em no lugar do fomento da discórdia e da feroz competição. São esses conjuntos totalmente diferentes de valores que passaram a orientar os designers de jogos e as novas experiências de gerações de jogadores.

Nessa conjuntura de valores societários os jogos tiveram um fator tão fundamental nisso que até hoje com a maior convenção de jogos do mundo, a Feira de Essen na Alemanha sedia anualmente o Oscar dos Jogos, chamados o prêmio Spiel des Jarhs. O catálogo de premiações ano após anos do Spiel nos convida a experimentar vários tipos de experiências a partir de variadas mecânicas e temáticas, é realmente incrível como o eurogame reflete a exigências de um nova sociedade

e estamos ainda desfrutando a sua era de ouro, iniciada no século XXI (WALLIS, 2022).

Algumas características dos jogos de tabuleiro modernos, notadamente os jogos eurogames, são mobilizadoras de uma aprendizagem criativa e significativa que promovem uma metacognição no ato de jogar, ou seja, um contínuo pensar sobre o pensar, o aprender a aprender constantemente consigo e com os outros jogadores (WOODS, 2012);(SCHELL, 2018).Vale salientar que muitos jogos lançados no exterior tem o processo de serem nacionalmente produzidos por editoras brasileiras que compram seus direitos, assim como existem franquias e editoras transnacionais que lançam simultaneamente em vários países. Abaixo, uma pequena descrição sobre a qualidade dos eurogames em termos de sua nova experiência no campo dos jogos de tabuleiro da nova geração:

- a. Presença de alguns jogos em que os tabuleiros são modulares construídos passo a passo pela ação dos jogadores e não mais trilhas unidirecionais de caminhos padronizados;
- b. Pouco ou nenhum uso de dados que tem relação preponderante do fator sorte no avanço do jogador e, caso o jogo possua dados eles servem para conseguir recursos e/ou otimizar jogadas. Observamos o jogadores, mesmo que não saibam a cada momento pensarem de forma tática e estratégica levando em conta a jogada dos oponentes;
- c. Variedade e composição de mecânicas inovadoras e sistemas variados e múltiplos caminhos para pontuação. Em qualquer jogo bem elaborado o jogador se depara com tomadas de decisões entre um ganho imediato e algo que possa render mais pontos no futuro;
- d. Característica dinâmica de composições de mecânicas e de possibilidades de experiências diferentes de acordo com o número de participantes. A maioria dos eurogames permitem de 1 a 4 jogadores de acordo com algumas adaptações nas regras, incluindo modos de jogar para jogadores iniciantes ou até mesmo regras mais elaboradas para modos de jogar expert.

Nos jogos de tabuleiro modernos uma das características mais apreciadas pelos jogadores, e muito considerada pelos designers, para estabelecer se um jogo é bem feito é a sua rejogabilidade, ou seja a capacidade de atração que o jogo

estimula para que os jogadores possam querer jogá-lo várias vezes, pois a experiência do jogo torna-se diferente a cada vez que você joga. Este aspecto central de um bom jogo está relacionado também a um bom balanceamento e a um elaborado *flavour* sendo este uma harmonia e elegância entre estética, mecânicas, elementos e temáticas do jogo. O sucesso desses fatores consagram os designers e os motivam a produção de jogos de mesma família assim como expansões para os mesmos. Temos como exemplos Azul, Kingdomino, Catan e Ticket to Ride para ficarmos como alguns jogos de tabuleiro de entrada no hobby.

Continuar jogando jogos de tabuleiro pela vida afora, além da infância e adolescência e oportunizando essa experiência para conhecer novas pessoas e ampliar os círculos sociais ainda não é largamente vivenciada pela maioria das pessoas e quando apresentamos os jogos de tabuleiro modernos percebemos que o hobby está conquistando aos poucos o mercado e o interesse das pessoas em geral sem distinção de idade. Um espaço de estaque nesse processo são as luderias em várias cidades que oportunizam a aprendizagem de novos jogos, interação com vários tipos de apreciadores do hobby e a possibilidade de aluguel de boa parte do acervo tornando a experiência dinâmica e rica socialmente.

A globalização dos jogos de tabuleiro modernos pôs em circulação experiências de rejogabilidades e de conexões lúdicas sem precedentes: grandes campeonatos e eventos de feira de jogos com múltiplas premiações e categorias; vários “gamerstube analógicos” que apresentam e ensinam as regras dos novos jogos pelo youtube; a emergência do mundo dos designers de jogos e a profusão de lançamentos e expansões de jogos. Todos esses elementos combinados alçam o hobby para outro patamar.

O estado de Flow de forma mais ampla é um conjunto de aspectos positivos da experiência humana como alegria, criatividade e processo de envolvimento pleno com a vida. O Flow nas atividades mentais deve reunir as mesmas condições que tornam as atividades físicas prazerosas tais como: domínio do sistema simbólico, regras definidas, uma meta a ser alcançada e uma maneira clara de obter feedback (CSIKSZENTMIHALYI, 2020). Todas essas condições estão intrinsecamente presentes e caracterizam a experiência do jogar como diversão mas também, e principalmente, um lazer ativo com engajamento e também como modo de aprendizagem criativa.

De forma mais orgânica, o estado de flow deve ser capaz de propiciar para a pessoa um igual nível de concentração e interação com as oportunidades em

um nível proporcional às próprias habilidades. Este contexto está intimamente relacionado ao sistema de feedback do jogo, a apropriação de suas regras, a fluidez do jogador com as suas mecânicas, elementos e temática. A dinâmica do jogo é mobilizada, a cada momento, pelas motivações extrínsecas, provenientes de fora, ou seja, o sistema de pontuações, o resultado das estratégias e as ações táticas, as recompensas; e as motivações intrínsecas que são mobilizadas pelo sentimento espontâneo de eficiência e prazer que acompanha o comportamento de jogar e estar entre outros jogadores.

Neste sentido, é de fundamental importância estar atento às 24 forças e 6 virtudes expressas nos estudos da Psicologia Positiva e como elas podem ser melhores estimuladas (SELIGMAN, 2003);(SNYDER e LOPEZ, 2009). Para uma melhor explicitação desse campo de forças escolhemos as forças que caracterizam a virtude *sabedoria e conhecimento* tais como: a *curiosidade, abertura mental* (ou *amor pela aprendizagem*) e *criatividade*. Essas três forças do grupo são pilares fundamentais para construir as elaboradas forças de *critério e perspectiva*.

Classificação VIA de Forças Pessoais



Copyright of VIA Classification of 24 VIA Character Strengths
© 2017 VIA Institute on Character (<https://www.viacharacter.org/www/>). All rights reserved.

Copyright in graphic displays of Character Trait Icons
© 2017 Children, Inc. (<http://www.childreninc.org/>). All rights reserved.

Alguns detalhamentos da natureza dessas forças são necessários para o melhor entendimento e, conseqüentemente, para as experiências de designer de aprendizagens com os jogos. Segundo NIEMIC (2019) a criatividade e curiosidade são forças basilares do conhecimento e podem ser estimuladas. A criatividade é

pensar maneiras novas para resolução de desafios e é uma das forças mais comuns em crianças pequenas e estimuladas em ambientes de apoio, informais, abertos e reforçadores. Promove o pensamento divergente que é a possibilidade de gerar múltiplas soluções alternativas em vez de buscar uma única solução “correta”.

A curiosidade tem relação direta com o interessar-se em experiências contínuas por si mesmas, considerando assuntos e temas fascinantes. Segundo várias pesquisas da psicologia positiva, a força de caráter expressa pela curiosidade é uma das 5 forças mais relacionadas à felicidade e satisfação com a vida, sendo também alinhada com a vida de engajamento, conectada com a inteligência, a longevidade, o significado e os bons relacionamentos e por esta razão é uma das 5 forças mais frequentemente endossadas no mundo. (NIEMIEC, 2019).

Importante salientar que a força da curiosidade, assim como todas as outras, precisam estar devidamente “calibradas” em seu estado ótimo, pois no espectro que vai da subutilização dessa força expressa pelo desinteresse ao outro extremo da superutilização pela curiosidade difusa e mal orientada expressa pela indiscrição, ao centro, em sua zona de força adequada, a curiosidade deve também ser uma competência híbrida, ou seja socioemocional e cognitiva, orientada metodologicamente e com intencionalidade pedagógica pelos educadores com questionamentos para dos alunos do tipo: Quando você se sente mais confortável sendo curioso? Em que situações sua curiosidade pode lhe trazer problemas e como você pode lidar de uma maneira melhor com isso?!

É importantíssimo considerar que essas forças vivas não atuam de forma isolada e se reconfiguram nas constantes recombinações com outras forças das 24 expressas pela psicologia positiva. Utilizamos apenas um recorte da virtude Sabedoria e Conhecimento por uma escolha mais diretamente relacionadas a um conjunto de forças que envolvem qualidades cognitivas de aquisição e uso do conhecimento e que sinalizam para os educadores nuances do aprendizado e da compreensão em interface com as pesquisas da psicologia positiva.

Uma das mais imprescindíveis forças para o interesse educacional é, sem sombra de dúvidas, a força do amor ao aprendizado que tem relação a domínio e interesse em novas habilidades, assuntos e conhecimentos por si mesmo relacionados à força da curiosidade, mas vai além disso para descrever a tendência de integrar sistematicamente o que se sabe. Vários estudos da psicologia positiva demonstram que essa força está intimamente associada ao sucesso acadêmico e apoia experiências positivas que predispõem a felicidade e ao bem-estar.

Realmente observar os fenômenos educacionais e a prática pedagógica pelo espiral da aprendizagem criativa é uma maneira incrível de desbloquear habilidades e competências e oportunizar outros canais de expressão dos alunos nessa construção participativa do conhecimento. Dessa forma os 4 os estão inseridos nos vários contextos escolares inclusive no pertencimento simbólico e efetivo do território. Os 4 os expressos pelo **Projeto** como intencionalidade pedagógica, o que põe em movimento da atitude de pesquisador; **Paixão** expressos pela motivação, o propósito e sentido da ação; **Pares** que significa a importância da aprendizagem coletiva e as habilidades socioemocionais envolvidas e finalmente **Pensar Brincando** que significa a assunção de riscos e testar atividades e olhares novos (RESNIK, 2019).

A Criatividade e o Pensamento Crítico vêm ganhando cada vez mais espaço nas discussões sobre o que precisamos desenvolver nos estudantes. Essas duas competências são particularmente relevantes para que cada pessoa possa analisar, filtrar, selecionar e usar informações. Assim, se favorece o estabelecimento de novas conexões entre saberes e criação de diversas possibilidades de uso das informações.

Recentemente, a OCDE (Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico) realçou a importância dessas duas competências. Os resultados de um grande projeto colaborativo sobre o tema, liderado pela organização e que contou com a participação do Brasil, foram apresentados em 2019. Na conferência internacional "Habilidades de Criatividade e Pensamento Crítico na Escola: Avançando a Agenda", foi estabelecido um consenso crescente de que a educação formal deve contribuir com o desenvolvimento intencional da Criatividade e do Pensamento Crítico de estudantes.

Conhecendo-se as características de cada força e virtude, a sua organicidade e interação com as demais podemos intencionalmente utilizar os jogos de tabuleiro modernos para estimular e ter feedback desses elementos. A grande diversidade de elementos, temáticas e mecânicas proporcionam mundos de círculos mágicos suspensos na realidade cotidiana. O boardgamer antes de tudo é um experimentador, em sua arte da descoberta está a abertura mental, a superação da resistência ao novo. Nas luderias a experiência do jogar constantemente está associada ao aprender com alguém e muitas vezes ter a habilidade em ensinar também. Faz parte do hobby esta constante troca de papéis e de variedade de parceiros nos jogos.

O conceito de círculo mágico foi criado pelo filósofo holandês, **Johan Huizinga** em seu já clássico livro *Homo Ludens*, de 1938, uma referência incontornável para

os profissionais das áreas relacionadas ao estudo dos jogos. O livro de tradição antropológica e filosófica estudava mais as experiências lúdicas estéticas e socio-culturais da experiência subjetiva do jogar do que propriamente explorar variedades de jogos de tabuleiro por exemplo. A razão óbvia é que os jogos modernos e o mercado de consumo ainda não existiam. Para HUIZINGA (2019) o jogo é constitutivo da cultura pois é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve.

Johan Huizinga, conceptualizou a dimensão do homo ludens à cultura que de certa forma o precedeu ao homo faber e ao homo sapiens. O jogo, segundo ele, é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico, é uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido que transcende às necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. O círculo mágico é esta experiência em que o encanto e o funcionamento do jogo confere um realidade própria onde as leis, os papéis sociais e os costumes da vida cotidiana perdem validade. Os matizes da vivência do círculo mágico promovida pelos jogos de tabuleiro contemporâneos ou modernos a partir da última década do século XX são influenciados pelo tipo de jogos e suas mecânicas, elementos e temas mas sobretudo por suas regras, ou seja, pelas condições de sua existência de círculo mágico. Podemos apontar que realmente devido a profusão de jogos, poucos campos ainda foram inexplorados. Existem jogos sobre tudo o que nossa imaginação alcançar e atravessando épocas e tempos históricos dos mais diversos assim como cenários futuristas e/ou distópicos.

O Flow e o Círculo Mágico são experiências subjetivas singulares também na medida em que naturalmente se abstrai os papéis sociais e geracionais e entramos no nosso eu lúdico que comporta perfis diferentes de cada estilo de jogador. Considerando que a experiência do jogo e do jogar não é a mesma para todos pois assim como as pessoas não aprendem da mesma maneira, também não jogam da mesma maneira. Enquanto para alguns a vitória é mais importante, para outros o prazer do desafio, de experimentarem diferentes formas de superarem uma meta ou um obstáculo, outros apreciam em primeiro plano o aspecto da interação social (ALVES, 2015). Richard Bartler definiu quatro arquétipos de jogadores de acordo com suas características, preferências de interação e comportamentos, são eles:

- a. **Conquistadores ou Realizadores (Achievers):** são movidos por objetivos no jogo para se destacar dos outros jogadores, geralmente alguma forma

- de acumular pontos – sejam eles pontos de experiência, níveis ou mesmo cupons de desconto),
- b. **Exploradores (Explorers):** são conduzidos pela vontade de descobrir o máximo possível sobre o jogo, incluindo desde o mapeamento da área geográfica até a compreensão da mecânica. Eles são curiosos e vão querer entender o porquê e como cumprir um desafio proposto),
 - c. **Comunicadores ou Socializadores (Socializers):** estão interessados em pessoas, e no que elas têm a dizer. O jogo é apenas um pano de fundo para socializarem com outros jogadores);
 - d. **Predadores (Killers):** são movidos pela vontade de impor-se e para que eles ganhem, alguém precisa perder.

Vale salientar que este tipo de jogador não é tão encontrado na tipologia dos eurogames por que as mecânicas destes não favorecem este tipo de relação em que há exclusão de jogadores no processo do jogo. A experiência com jogos da nova geração abre uma perspectiva de pesquisar como as mecânicas, elementos e temáticas desses jogos podem promover aprendizagens significativas de habilidades cognitivas e socioemocionais. Uma pergunta essencial de partida pode ser feita: O que torna um jogo um objeto de aprendizagem interessante, engajador e criativo, além claro de divertido e prazeroso e como pode promover novas possibilidades de interação, troca e conexões nas escolas?! Nesse sentido o que nos faz eleger o jogo como algo na pauta de nossa cultura de aprendizagem, no status de um bom livro ou um bom filme, e não apenas jogarmos eventualmente e de forma pouco intencional?!

O que são habilidades socioemocionais e o que elas se diferenciam das competências cognitivas?! De fato a separação é apenas artificial pois as competências são mobilizadas de forma híbrida afinal afetos e aprendizagem, interesse e motivação são aspectos subjetivos assim como as funções executivas que utilizamos na vida.

Competências Socioemocionais são capacidades individuais que se manifestam nos modos de pensar, sentir e nos comportamentos ou atitudes para se relacionar consigo mesmo e com os outros, estabelecer objetivos, tomar decisões e enfrentar situações adversas ou novas. Elas podem ser observadas em nosso padrão costumeiro de ação e reação frente a estímulos de ordem pessoal e social. Considerando a importância de determinadas competências serem desenvolvidas

no ambiente escolar, ainda que reconhecendo a multiplicidade de modelos e teorias sobre o assunto, atualmente o Instituto adota um modelo que define cinco macro-competências, desdobradas em 17 competências, conforme a figura abaixo:



Fonte: Instituto Ayrton Senna, 2021.

De acordo com as pesquisas do Instituto Ayrton Senna essas são competências socioemocionais que mais influem em 6 aspectos como desempenho escolar, pertencimento escolar, prevenção à violência escolar e ao bullying, promoção de bem-estar e da saúde mental (INSTITUTO AYRTON SENNA, 2021)

Podemos acrescentar dois aspectos, aparentemente relegados na educação formal, que são o devaneio e a imaginação ativa como habilidades que muitas crianças nunca aprendem a usar. Segundo Jerome Singer, psicólogo de Yale, o devaneio não só ajuda a criar ordem emocional compensando na imaginação uma realidade desagradável, mas também permite às crianças (e adultos) ensaiar situações imaginárias de modo que a melhor estratégia para confrontá-las possa ser adotada, considerando alternativas e consequências imprevistas, aumentando a complexidade da consciência.

Alguns jogos de tabuleiro, principalmente da Escola Francesa da editora Libellud, editados no Brasil pela Galápagos no qual o universo Dixit é o seu jogo mais icônico (contando com dezenas de expansões, recentemente incluindo uma

expansão autônoma chamado Stella.) trabalham a imaginação e o devaneio como força motriz de uma mecânica de comunicação interpessoal para a pontuação dos jogadores. Curioso salientar que foi criado por um psiquiatra infantil chamado **Jean-Louis Roubira**. É uma experiência bastante singular do jogar a aprender a comunicar-se por estas nuances imagéticas, além, claro de ser divertidíssimo. Dixit inaugura o elemento artístico e imagético para outras modalidades de jogos tais como: Shadows Amsterdan, Mysterium, One Key.

Um tópico bastante interessante demonstrado quando o jogador entra em Flow com a mecânica do jogo e está imerso na temática e ambientado com os diversos elementos do jogo, como peças e sistemas de pontuação é como se dá as modalidades de estratégias de aprendizagem. Isto relaciona-se também com os tipos de mecânicas empregadas que por sua vez estabelecem como se dará os níveis de comunicação com os demais jogadores.

Muitas questões sobre o aprender e o compreender circulam nessa construção dos saberes. No ensino escolar, durante muitas décadas e até a metade do século XX, era inquestionável a função utilitarista norteadora das aprendizagens fundamentais. Tinha que haver um para quê e como fazer típicas das modalidades pedagógicas da repetição e do acúmulo da transmissão do conhecimento.

Alguns campos do saber e da experiência humana produzem pontos de inflexão e ressignificam tudo o que vem depois e, mesmo, têm o efeito de tornar-se paradigmas que produzem novos sentidos e entendimentos e, a partir daí, nada se parece como antes. Exatamente isso aconteceu com a psicologia positiva aplicada a educação que floresceu na virada do século XX para o XXI e a nova geração dos jogos de tabuleiros, notadamente os chamados eurogames que nasceram, e possuíram status em 1995 com a lançamento do icônico Colonizadores de Catan do designer de jogos Klaus Teuber, falecido neste ano de 2023.

Não por acaso, utilizamos estes dois termos em nosso título: flow e circulo mágico, ou melhor em estado de flow no circulo mágico para dar um sentido recursivo e dialógico saudando um dos mais ativos e influentes pensadores da Educação e, sem dúvida, o mais longo: Edgar Morin, hoje com 102 anos de idade!

Perraudéu aponta que a definição geralmente aceita sobre o que é uma estratégia no campo do ensino aprendizagem consiste em dizer que se trata de uma coordenação de procedimentos, escolhidos em um painel de possibilidades, em razão de uma suposta eficiência e em função de uma dada finalidade. Se acrescentarmos um sistema de pontuação e de feedbacks em uma dada mecânica temos a

“alma” do jogo e o funcionamento de sua experiência de imersão que caracteriza o círculo mágico. A questão é que essa definição supõe

“a concomitância de várias condições, tais como: a lucidez do sujeito sobre a tarefa a ser realizada (conforme o caso, trata-se do professor ou do aluno), a compreensibilidade do objetivo proposto, a capacidade em mobilizar um certo número de procedimentos diferentes e em efetuar uma escolha dentre estes. Uma maneira de fazer que se impõe automaticamente sem alternativas, procedimentos que se mostram impossíveis de serem combinados uns com os outros, em atenção que falha ou um controle que não acontece, todos esses elementos são de natureza a modular, ou mesmo a questionar a ideia de estratégia. Trata-se, portanto, de uma conduta de alto nível, realizada tanto pelo professor quanto pelo aluno, cuja complexidade remete a inúmeros aspectos do ensino aprendizagem.” (PERRAUDEAU, 2009).

METODOLOGIA

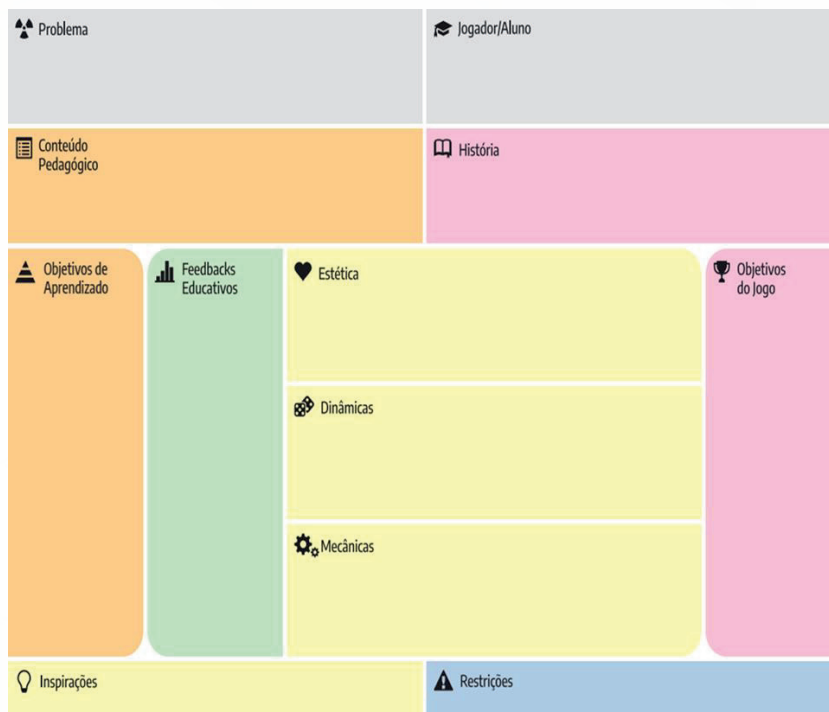
Toda a construção da metodologia da pesquisa considera as características intrínsecas e extrínsecas do jogo de tabuleiro moderno como um objeto de aprendizagem. A grande questão é construir as condições escolares para que o potencial desse objeto de aprendizagem possa conjugar os conteúdos com as habilidades socioemocionais em um contexto de metodologias ativas da aprendizagem.

Nesse sentido nossa pesquisa ação com os educadores ancora-se no instrumento do Seminário de Letramento Lúdico e Aprendizagens que comporta a tríade:

- a. Letramento Lúdico: Basicamente é entender como os designer pensam e criam seus jogos considerando as mecânicas, os temas, elementos e as experiência de jogo e como também possamos contextualizar o uso dos jogos como um designer de experiências de aprendizagens;
- b. Ludicidade: experiências subjetivas e sociais do jogar com os aportes da psicologia positiva e seus indicadores de felicidade e bem estar na oficina de jogos assim como o desenvolvimento das competências socioemocionais apontadas na BNCC.
- c. Cultura de jogos: Como a mudança de paradigma dos jogos de tabuleiro ocorrida em meados dos anos 90, e intensificada a partir da segunda década dos anos 2000, ampliou o movimento do hobby e pode se tornar nos espaços educativos

É importante que os educadores tenham um template para visualizar como determinados tipos de jogos podem promover habilidades, forças da psicologia positiva, os diversos estilos de aprendizagem, competências híbridas socioemocionais e cognitivas além de estimular inteligências múltiplas. Uma das propostas para o designer instrucional de jogos e que pode sugerir inicialmente o alinhamento do propósito educacional com a escolha do jogo de tabuleiro moderno é o ENDO-GDC (TAUCEI,2019). Um jogo educacional endógeno é um jogo onde o conteúdo educacional, ou a mensagem, está imbricado nas suas regras e mecânicas.

Game Design Canvas (GDC) é um framework para rapidamente definir os elementos fundamentais de um jogo. Trata-se de uma ferramenta que permite uma sintetização rápida das ideias que norteiam o jogo a ser desenvolvido, apresentando uma visão geral do mesmo em um único painel. O ENDO-GDC pode ser empregado no design ou na análise tanto de jogos digitais quanto o de jogos não-digitais, como jogos de tabuleiro, de carta e até jogos assemelhados a esporte. Os conceitos utilizados são genéricos e podem ser especializados para qualquer tipo de jogo.



RESULTADOS E DISCUSSÃO

Acredito que tudo possa ser transformado a partir da cultura escolar e da posição insubstituível do professor como pesquisador e não apenas restrito a cumprir a missão de um profissional conteudista. Claro que os desafios são enormes, mas a fragmentação das disciplinas e o trabalho isolado dos profissionais precisam ser ressignificados para ampliar os espaços da aprendizagem para além da sala de aula e a necessidade e possibilidade de transdisciplinaridade de muitos conteúdos através do imenso potencial dos jogos de tabuleiro da nova geração.

É preciso construir uma sequência logicamente ordenada que, inevitavelmente, inicie com a possibilidade de conhecer os mais variados estilos de mecânicas, elementos e temáticas de jogo de tabuleiro contemporâneos. Com esta aquisição das diversas experiências do jogar se constrói repertório lúdico, na prática e na experimentação para em seguida fundamentar a familiarização de um letramento lúdico com a finalidade de proporcionar a educadores um projeto de letramento lúdico pedagógico. O letramento lúdico implica em uma terminologia própria e uma ambientação da experiência do jogar no círculo mágico de cada jogo. É um universo da nova geração de jogos analógicos de tabuleiro que foram profundamente se transformando a partir da segunda metade dos anos 1990 e que notadamente tem como eurogames um dos gêneros mais proeminentes no qual se reconhece mecânicas, temáticas e subjetividades da dinâmica da experiência do jogar.

Segundo Carvalho (DEVIR, 2022) o conjunto de saberes sobre jogos não torna um sujeito ludicamente letrado como um professor, assim como é impossível um educador compreender as subjetividades, abstrações e codificações dos jogos de tabuleiro sem o necessário letramento contínuo e dinâmico devido a grandes quantidades de novos jogos postos em circulação no mercado. Então conectar e saber utilizar pedagogicamente a linguagem lúdica e os saberes com ela envolvida é uma premissa dos educadores envolvidos com jogos de tabuleiro: mais do que um letramento lúdico ele precisa avançar para um letramento lúdico pedagógico articulando as necessidades e desafios da vivência escolar. O desconhecimento de outras alternativas de mecânicas é a principal dificuldade dos educadores implementarem o uso de jogos na escola e quando o fazem fica muito restrito a jogos de perguntas e respostas associado ao avanço em trilhas (GERONIMO, 2020).

A utilização dos jogos na educação não é algo recente mas comporta algumas concepções ainda tradicionais quanto a quais tipo de jogos são utilizados e,

consequentemente, a definição do que se pretende que os estudantes aprendam. Nesse sentido quase que inteiramente os tipos dos jogos são jogos educativos, ou seja, com objetivo didático explícito de promover ou apoiar a aprendizagem de conteúdos curriculares. Dito de um modo mais direto são jogos pensados a partir de conteúdos escolares. É por esta parceria com os educadores que as questões da pesquisa também são reformuladas a partir da prática docente, pois a formulação das hipóteses depende de uma grande variedade de fatores tais como a problemática teórica na qual se movem os pesquisadores, o quadro de referência cultural dos participantes, os insights imprevisíveis surgidos na prática ou na discussão coletiva, as analogias e outros problemas anteriormente encontrados, etc. (THIOLLET, pag. 65)

Estabelecer as habilidades realmente essenciais por etapa, área ou componente. Isso pode ser um trabalho realizado pela equipe escolar, levando em consideração que o objetivo principal do desenvolvimento das competências específicas é o desenvolvimento das competências gerais. Sejam aprendizagens essenciais para a compreensão de conceitos mais complexos na mesma área; sejam habilidades e competências que se conectem com outras áreas e possibilitem melhor compreensão delas;

O jogo é o espaço onde se encontram todos os elementos que propõe a neuroeducação: oferece desafio, desejo contínuo de superação, feedback imediato, recompensas e, sobretudo, alto conteúdo emocional.

“Quando alguma coisa é um desafio para nós, quando desperta nossa curiosidade e nos emociona, permitimos a ativação da amígdala, uma parte do sistema límbico que ativa a secreção de dopamina. Esta é um neurotransmissor que melhora o rendimento da área pré frontal, consequentemente melhorará também os processos de atenção, os quais possibilitam a aprendizagem. Este é o tipo de experiência positiva que o cérebro gosta de repetir constantemente em sua busca permanente por experiências satisfatórias” (DEVIR,2016).

O jogo de mesa é uma das atividades grupais que mais favorece a intercomunicação e diálogo intensos; requer múltiplas ações para trocar, solucionar, negociar e chegar a um acordo. Para atingir o objetivo do jogo a linguagem é essencial, ativando assim, os processos de escuta ativa e de expressão oral significativos. Um dos pilares da educação infantil é adquirir habilidade linguística suficiente para compreender o significado do texto. O processo é iniciado na educação infantil,

é aprimorado nos anos iniciais do fundamental e cada vez mais aprofundado nos ciclos seguintes. Neste sentido, o desenvolvimento da área verbal está implícito em cada jogo de mesa, pois em todos há a necessidade de se ler e compreender as regras para poder jogar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O sentido do jogar que propomos deve ser um ato intencional, pedagogicamente construído em um design de aprendizagem. A pesquisa encontra-se na fase exploratória no sentido de consolidar os jogos de tabuleiro modernos como objeto de aprendizagem no campo de pesquisa, de estabelecer um diagnóstico sobre como os jogos (de qualquer tipologia) se articulam na educação da determinada instituição de ensino e quais são os principais desafios enfrentados e como planejar e executar as ações. Portanto o processo de legitimação do objeto de aprendizagem passa por apropriações simbólicas e também estruturais considerando e ampliando vários espaços de aprendizagem na escola e qualidade de interações que ainda não são validadas como aprendizagem como o jogar.

A necessidade de integrar as competências socioemocionais com as competências cognitivas em atividades que não sejam apenas conteudistas e tradicionais. Este é um desafio que não é fácil pois a nova geração de jogos de tabuleiro, a despeito de sua evolução e grande variedade, ainda encontra gargalos e filtros para acessar um público mais amplo e que sobretudo não tem grandes estímulos de jogos analógicos. O espaço potencial da escola se constitui como uma possibilidade para ressignificar e revestir de importância de conhecimento os jogos de tabuleiro modernos. Educadores podem ter a chance de experimentar a função de designers de aprendizagem com o devido letramento lúdico, utilizando os jogos no planejamento, monitoramento e execução de planos de desenvolvimento de habilidades e competências utilizando-se esse suporte educacional tão envolvente e rico como os jogos de tabuleiro da nova geração utilizando a tecnologia mais escassa nos dias de hoje: a presença autêntica e física do outro.

REFERÊNCIAS

ALVES, F. **Gamification:** como criar experiências engajadoras. 2 ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.

BEZERRA, R. C. **A educação imaginada:** jogos de mesa contemporâneos para novas estratégias de aprendizagem. Vivências didáticas: Metodologias Aplicadas em ensino aprendizagem. Rio de Janeiro(RJ) Editora e-publicar, 2021.

BOLLER, Sharon e KAPP, Karl. **Jogar para aprender:** tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes. São Paulo: DVS Editora, 2018.

CSIKSZENTMIHALYI, M. **Flow:** a psicologia do alto desempenho e da felicidade. Rio de Janeiro: Objetiva, 2020.

DEVIR ESCOLAS. **Neuroeducação e Jogos de mesa.** São Paulo, 2016.

DEVIR ESCOLAS. **BNCC e Jogos de Mesa.** São Paulo, 2018.

ERWAY, S. **Loving Eurogames:** A Quest for the well played game. Carnation(USA): Griffin Creak Press, 2018.

GERONIMO, R.R. e GATTI, D.C. **Jogos de Tabuleiro e ensino:** em busca de interfaces. Revista Eletrônica Ludus Scientiae, Foz do Iguaçu, v.4, n.1, p.36-48, jan/jul, 2020.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens.** São Paulo: Perspectiva, 2001.

INSTITUTO AYRTON SENNA. **Competências socioemocionais:** a importância do desenvolvimento e monitoramento para a educação integral. São Paulo, 2021. Disponível em: <https://institutoayrtonsenna.org.br/app/uploads/2022/11/instituto-ayrton-senna-avaliacao-socioemocional.pdf> Acesso em: 20 nov. 2023.

LIMA, Laise(org.). **Jogos de Tabuleiro na Educação.** São Paulo: Devir, 2022.

NIEMIEC, R. **Intervenções em forças de caráter:** um guia de campo para praticantes. São Paulo: Hogrefe, 2019.

PERRAUDEAU, M. **Estratégias de Aprendizagem:** como acompanhar os alunos na aquisição dos saberes. Porto Alegre: Artmed, 2009.

RESNIK, M. **Jardim de Infância para a vida toda:** por uma aprendizagem criativa. São Paulo: Penso Editora. 2017.

SCHELL, J. **The Art of Game Design:** A book of lenses. Burlington (USA): Elsevier, 2008.

SELIGMAN, M. **Felicidade Autêntica.** Rio de Janeiro: Ponto de Leitura. 2003.

SNYDER, C. R.; LOPEZ, S. J. **Psicologia positiva:** uma abordagem científica e prática das qualidades humanas. Porto Alegre: Artmed, 2009.

TAUCEI, B. **ENDO-GDC:** Desenvolvimento de um Game Design Canvas para Concepção de Jogos Educativos Endógenos. Diss. de maestr. Rio de Janeiro, Brasil: Programa de Engenharia de Sistemas e Computação, COPPE/UFRJ, 2019.

THIOLLENT, M. **Metodologia da Pesquisa Ação.** 18ª ed. São Paulo: Cortez, 2011.

WALLIS, J. **Everybody Wins:** Four decades of the greatest board games ever made. New York(USA): Aconyte Books, 2022.

WOODS, Stewart. **Eurogames:** The Design, Culture and Play of Modern European Board Games. North Carolina (USA): Macfarland Publishers, 2012.