

O laço encantado que une os jogos ao ato de pensar

 <https://doi.org/10.56238/sevened2024.026-066>

Maria Aparecida Campos Mamede Neves

Professora Emérita da PUC-Rio; Doutora em Psicologia
PUC-Rio

RESUMO

O objetivo do presente artigo é discutir a importância dos jogos na construção das habilidades e competências essenciais para o desenvolvimento cognitivo reflexivo de crianças e adolescentes, principalmente, entre aquele que vivem no segmento pobre (favelas), não têm o necessário suporte físico/ social para o seu desenvolvimento. Baseia-se em autores como Damasio, Piaget, Huizinga, Pain e em sua experiência de 20 anos de trabalhos com grupos de comunidades carentes do Rio de Janeiro (Brazil) e de vários outros estados do país (sempre apoiada pelo Centro Nacional de Pesquisas [CNPq]). Propõe um modo de usar o jogo de forma lúdica nas salas de aula que leve em conta não apenas jogar, porém, principalmente, refletir sobre as jogadas realizadas e seus efeitos. Faz também uma incursão sobre jogos ancestrais e a importância de sua estrutura e de seu jogar, muito encontrados em jogos atuais, das quais não se tem consciência, bem como seu valor simbólico foi perdido pela maioria nos tempos de hoje, restando apenas ganhar por ganhar, lucrar, vencer.

Palavras-chave: Pensamento e a construção do conhecimento, Aprendizagem, Jogos ancestrais, Taxinomia de jogos.

1 INTRODUÇÃO

Sempre me perguntam porque eu gosto do uso dos jogos com crianças e adolescentes, tanto no cotidiano da escola como em grupos de centros comunitários. Não tem mistério. Porque o jogo, quando bem jogado, é divertido e desenvolve as estruturas mentais! Aliás, parece-me que não paira mais dúvidas da importância do jogar para o desenvolvimento do pensamento humano, e, para isso, pelo menos para os que acreditam na relevância dos estudos em Neurociência, deve-se entender melhor o funcionamento mental.

Assim, acredito que, se as habilidades cognitivas e as formas de estruturar o pensamento do indivíduo são determinadas por fatores congênitos, o seu desenvolvimento e a transformação em competências se dão como resultado das atividades praticadas de acordo com os hábitos sociais da cultura, historicamente datada, em que o indivíduo se desenvolve. Concordo, pois, com Damásio em sua crítica à formulação de William James, quando afirma a restrição das emoções em nível das alterações somáticas, não dando a devida atenção aos processos mentais que provocam a emoção.

Pensar inclui a emoção; a emoção estrutura e altera o pensar.

Percebo com Damásio “ a importância das emoções e dos sentimentos na construção do nosso raciocínio; que elas desempenham um papel muito importante no desenvolvimento do raciocínio e na tomada de decisões Para ter o que chamamos de consciência básica é preciso ter sentimentos. Isto é, é preciso que o cérebro seja capaz de representar aquilo que se passa no corpo e fora dele de uma forma muito detalhada.”¹

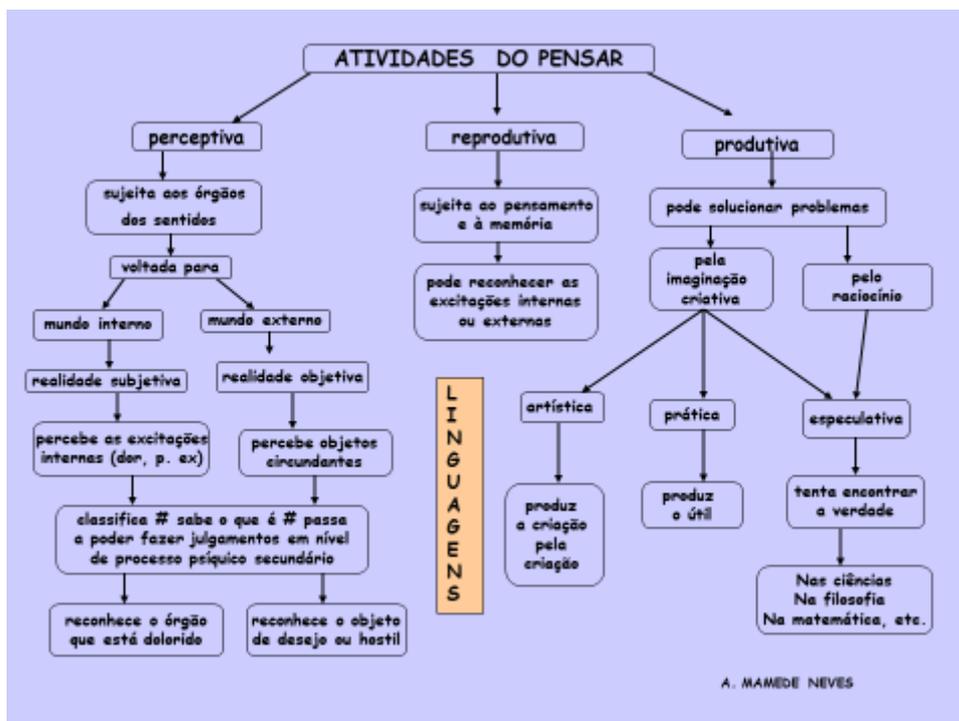
Segundo Damásio, mas não só ele,

“... as emoções foram extremamente bem sucedidas, ao longo da evolução, em nos manter vivos. O medo fez com que nos expuséssemos menos ao perigo e tivéssemos mais chance de sobreviver. A alegria nos deu incentivo para fazer o que precisamos para prosperar: exercitar a mente, inventar soluções para problemas, comer, nos reproduzir, sem falar na culpa que ajuda a manter a conduta de acordo com a convivência em sociedade.

Os sentimentos são, portanto, fundamentais para organizar a sociedade e foram fundamentais para a formação dos sistemas morais. Mas não podemos deixar as emoções sem o freio de uma organização sistêmica que lhe seja superior... e decidir quando uma emoção não é vantajosa. Há um nível básico em que as emoções ajudam, mas há um nível mais elevado em que as emoções tendem ser não as conselheiras, mas as aconselhadas.”

Nesse quesito, foi muito importante, em minha formação, a contribuição da teoria freudiana no que diz respeito ao pensamento:

¹ <https://veja.abril.com.br/ciencia/o-homem-esta-evoluindo-para-conciliar-a-emocao-e-a-razao-diz-antonio-damasio>



O pensamento é, como se pode ver, muito mais do que simples processamento de informações. É, sobretudo, análise, julgamento e crítica e implica articulação permanente entre razão e emoção, um processo dinâmico que, a todo o momento, se depara com a necessidade de escolher entre caminhos de suas redes. Para tal, ele conta com a possibilidade de, após receber a informação, registrá-la, significá-la e armazená-la. Trabalha com representações mentais da realidade externa, visuais, motoras, táteis, linguagem e movimento, organizadas em estruturas de operação capazes de pôr em ação *mecanismos de antecipação*, talvez a característica mais importante do seu funcionamento.

Mas como o pensamento pode ser comunicável? Adotamos a hipótese conceitual de que é através da linguagem que o pensamento se torna comunicável, não importa que forma de linguagem esteja sendo usada. Por consequência, damos suma importância às relações interfuncionais entre pensamento e linguagem, relações essas que não serão entendidas enquanto pensamento e fala forem tratadas como funções isoladas.

Posto isso como pilar para a construção de minhas ideias, mergulho no fascínio que os jogos produzem.

Nesse novo milênio, costumamos dizer que, mais do que nunca, vivemos desafiados por um mundo novo e que isso é consequência, principalmente, das mudanças revolucionárias que a tecnologia proporcionou. Mesmo que o próprio sociólogo Manuel Castells, desde 1999, nos leve por esse caminho, não tenho tanta certeza disso, porque a tecnologia é para hoje o que talvez tenha sido a invenção da prensa para a época em que foi inventada, ou o telefone, quando ligou vozes em tempo real. De qualquer maneira, talvez os jogos, principalmente os eletrônicos, nunca estiveram tão em alta como instrumento escolar, aconselhados para o

melhor desenvolvimento do sujeito, classificado por Y, Z ou sei lá quantas classificações já se fez. Também não sei se é bem assim...

Mamede Maia (2023) levanta, ainda, outra questão interessante: quando falamos de jogar ou de brincar, de que estamos falando? Designam a mesma coisa? Por outro lado, o conceito de jogo é um só? Vemos que distinguir essas questões não é tarefa fácil.

“A concepção do lúdico como jogo se reflete no uso do termo *play* que (por exemplo) Winnicott ([1971] /2005) e Huizinga ([1944] /1980) utilizam em suas respectivas obras. Na tradução brasileira da obra de Winnicott ([1971]/1975), *play* foi traduzido como *brincar*, enquanto na obra de Huizinga ([1944]/2000) foi traduzido como *jogo*².” (c) Por outro lado, se formos à língua alemã, *brincar e jogar* se traduz por *spielen und spielen*, o que mostra a dificuldade da conceituação em outra língua.

Nesse quesito, a riqueza de nosso português nos permite distinguir os dois com palavras diferentes. Vamos usar a palavra *Jogo* que, sendo uma *brincadeira*, *tem regras* que devem ser obedecidas e é *coisa séria* enquanto acontece, ainda que pareça aos olhos de muitos apenas como uma distração, uma perda de tempo ou um momento de relaxamento para depois, sim, se voltar a fazer coisas importantes, ou seja, “estudar” ou “trabalhar”. Nesse ponto, fechamos nossa crença teórica com Huizinga, para mim com sua obra mais detalhada sobre a essência dos jogos.

2 COMO A HUMANIDADE CHEGOU AOS JOGOS? ³

A fascinação por conhecer o que acontecia há milhares de anos atrás movimenta estudiosos e muita coisa tem sido encontrada. Entretanto, como psicopedagoga clínica e pesquisadora, gosto de pensar⁴ que talvez tenha sido o *caminhar pelas trilhas* a primeira manifestação lúdica, o *quasi-jogo*⁵ dos primitivos. Por que a caminhada se dá em espaço tridimensional, bem como as danças e as brincadeiras infantis. É o corpo e com os movimentos do corpo que aquele homem primitivo pode criar e, quando ele conseguiu, desejou deixar registrado o que ele queria, em pinturas rupestres.

Pelas trilhas na natureza, *A CAMINHADA* são como as pegadas ancestrais dos caminhos da Humanidade. Percurso humano e suas vicissitudes em busca de uma meta, em

² Grifos nossos

³ Há dois livros básicos tomados por mim nesse escrito: Grunfeld, Frederic Games of the world, Zurich: UNICEF1975 e Botermans, Jack e outros The world of games, New York: Facts on File Inc., 1989

⁴ Na verdade, quem me introduziu nesse mundo mágico foi uma orientanda de Mestrado da PUC-Rio hoje Professora da UFF, Tania Vasconcellos que fez sua dissertação sobre assunto. Agradecida a ela que foi um verdadeiro Xamã nesse campo, para mim.

⁵ Nos termos propostos pela Física

sincronia com os eventos do céu e da terra, a confrontação da vida real *versus* trajetória da alma após a morte (ou *concomitantemente*).

E não posso esquecer da figura do MESTRE DO JOGO. O Mestre do Jogo cumpre na trilha o papel do *xamã, do aedo, do narrador*. A função do *Xamã* é a de ‘ler’ e traduzir os elementos da natureza e, dessa forma, assegurar a harmonia (cósmica) e o princípio de ordem. Construindo caminhos e guiando os demais jogadores a partir de leituras e interpretações que ele comunica ao grupo, é o *representante da Lei, do equilíbrio cósmico; é o juiz*.

São jogos predominantemente corporais (tridimensionais) a *Caminhada*, que usa o corpo e a natureza, bem como a *Corrida levando uma tora de árvore no ombro* (e fazendo revezamentos). Eu as presenciei ainda na década de 70, na aldeia da tribo dos indígenas Canela, no alto do Rio Corda, Maranhão.

Há também o jogo *Cabra-cega*, originada durante a Dinastia Zhou, da China, perto do ano 500 a.C., popular na Idade Média e na era Vitoriana em que o tato também é trabalhado. Ou o jogo *Cara ou coroa*, surgido na Roma Antiga, conhecido como *NAVIA AUT CAPUT*, “cara ou navio”, referência à moeda que trazia de um lado o rosto do deus da mitologia Janus e, do outro, uma embarcação, que envolve a destreza de jogar para o alto e pegar a moeda.

Como exemplos de caminhada tridimensional que chegaram até nós são o *Labirinto* e a *Amarelinha*.

O *Labirinto*, de tradição grega, sua trama é revelada pelo fio de Ariadne que guia Teseu no percurso de saída e não morre nas mãos do Minotauro. Também pode ser experienciada pelo homem primitivo usando o entorno da Natureza e seu próprio corpo, sendo que, mais tarde, vai ter sua expressão bidimensional.

Guardando forte relação com os labirintos, a *Amarelinha*, encontrada em registros desde a época romana, representa o caminho do homem da terra ao céu e a sua volta à terra; as pegadas, passo a passo, assinalam a trajetória perfeita do ser humano de coração limpo. Diante do traçado riscado, o jogador, saltando com um *único pé*, ou seja, capengando, reconhece que sua alma defeituosa não lhe assegura uma trajetória sem obstáculos da terra até o céu. A *Amarelinha* é jogada com um *marcador* que acrescenta obstáculos ao trajeto, mas que tudo indica representar, simbolicamente, a graça divina.

As *Amarelinhas* fazem referência aos ritos de iniciação, às passagens de uma fase à outra da vida, da iniciação ao conhecimento mágico ou profano.

Gosto de pensar, tomando como base os conceitos epistemológicos de Piaget, a *Amarelinha*, em suas diversas formas, inclusive em espiral, como sendo uma *fase de transição* entre o período sensório-motor e o período simbólico no desenvolvimento infantil; porque representa uma passagem entre o uso do espaço tridimensional, quando desloca seu próprio corpo em caminhadas ou em labirintos reais, para a fase de representação bidimensional, quando segue um caminho que é riscado

no chão. Como o é o *Jogo da velha*, derivado de brincadeiras similares no Egito Antigo (templo de Kurna), com mais de 4000 anos, China antiga, América pré-colombiana e Império Romano. Na Inglaterra do século XIX se popularizou e ganhou esse nome. Deu base ao pioneiro nos jogos digitais: OXO, 1952, um dos primeiros videogames desenvolvidos.⁶

Se acredito no pensamento teórico evolucionista, se considero e constato essa passagem como estruturante no próprio desenvolvimento infantil, concordo que a Humanidade caminhou muito para chegar a esse nível - o registro bidimensional, fruto da compreensão do que acontecia no espaço tridimensional, representando um imenso progresso na evolução. Não se pode perder essa preciosidade!

E o homem não para em seu desenvolvimento. Do riscado no chão, o homem chega à construção do tabuleiro e cujos riscados vão representar as trilhas, como os mapas correspondem a territórios. Já não precisa mais caminhar com os pés, porque se representa por um marcador!

linguagem princípio de ordem.

- Tanto a narrativa mágica que envolve a montanha, bem como a sua redução - aplainamento - nas cartas geográficas compartilharam o sentido de possibilitar o controle em locais onde isso não era possível.

Em síntese, da trilha real a percursos simbólicos, todos os eventos se desenrolam e atendem a um princípio de ordem, que lhes é fundamental e ao desejo de se comunicar que o faz criar a linguagem, da pictórica à sígnica e, principalmente, dos registros dessas representações mentais. Com isso, ele se desprende do real e se adentra pelo simbólico e, mais tarde, ao sígnico. Grande passo para o pensamento humano, muito valorizado pela Epistemologia de Piaget na construção da inteligência na criança.)

Assim, já no espaço bidimensional, os chamados *jogos ancestrais*, ou *jogos de tabuleiro* representam os ritos de iniciação, às passagens de uma fase à outra da vida, e da iniciação ao conhecimento mágico ou profano. Podem contar com o apoio de um *Mestre do Jogo* que tem a função de guiar os passos do grupo. Suas casas especiais e as passagens de um polo a outro correspondem, simbolicamente, à evolução e à preparação do “mago”.

Daqui para frente, proponho ao leitor visitar vários jogos que devem ser introduzidos nos espaços escolares como estruturantes do conhecimento.

⁶ <https://super.abril.com.br/coluna/superlistas/conheca-a-origem-de-6-brincadeiras-populares>

Um jogo importante que se tem registro, o *Mahalila* (*Maha* quer dizer grande e *Lilah*, brincadeira), anteriormente chamado de *Gyan Chaupad* (jogo do conhecimento) é um jogo que, em sua origem, também representa a ascensão do homem ao mundo divino e seus tropeços. Na atualidade, é industrializado como *Escadas e serpentes*.

Outro, talvez dos jogos ancestrais mais significativos, é o Jogo Real de Ur (cidade perto de Bagdá), porque suas regras foram encontradas, escritas numa pedra em linguagem cuneiforme. O Jogo Real de Ur representa o voo de aves por desertos perigosos, com oásis seguros para o pouso. Um exemplar desse jogo acha-se em exposição no Museu Britânico. “O jogo se tornou conhecido na década de 1920 quando foi encontrado pelo arqueólogo Leonard Woolley durante as escavações do Cemitério Real de Ur, uma antiga cidade na Mesopotâmia. Cópias do jogo também foram encontradas no Egito, na Síria e em outras locais do Oriente Médio. Uma cópia do jogo também foi descoberta na Tumba do faraó egípcio Tutancâmon, por volta da mesma época das descobertas de Woolley. As regras do jogo se mantiveram por muito tempo um mistério. Até que na década de 1980 foi feita a descoberta de uma tábua de argila no Museu Britânico, pelo curador Irving Finkel. Nessa tábua (veja abaixo), datada de 177 a.C., um escriba babilônico chamado Itti-Marduk-balatu descrevia as regras do jogo.⁷



Transcrição de Itti-Marduk-balatu. Cerca de 177 a.C. Museu Britânico.
Nº 33333,b tabuinha cuneiforme de argila contendo diagrama explicativo e regras para jogar

Em algum momento ancestral, vão surgir os *dados* que tomarão formatos diversos, podem ser pedaços de madeira em semicilindros que se jogam para o alto e, ao caírem, são consideradas três possibilidades: todos com a face côncava para baixo; todos com a parte plana para baixo ou a combinatória dessas posições. Ou podem ser piramidais, cubos ou outros poliedros. No jogo, as regras são firmadas e seguidas dentro do estabelecido e os dados definem *o ritmo* da caminhada.

⁷ Podemos assistir um partida desse jogo em <https://www.youtube.com/watch?v=WZskjLq040I>, usando uma réplica do Jogo Real de Ur que está exposto no museu e tendo, como um dos jogadores, o próprio Irving Finkel, “tradutor” das regras em linguagem cuneiforme.



<https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/almanaque/10-brinquedos-e-jogos-do-egito-antigo.phtml>
<https://apaixonadosporhistoria.com.br/texto/77/o-jogo-real-de-ur>

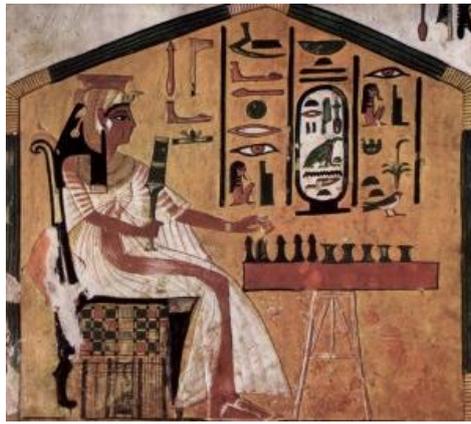
A entrada dos dados no jogo passou a dar como maior força o fator “ sorte” e isso, de certa forma, levou à competição, fazendo os jogadores esquecerem a magia do ato de jogar, suas possibilidades, e focarem apenas no prazer de ganhar, de conquistar o prêmio, portanto, saindo da motivação intrínseca para a motivação extrínseca, pela qual o único prazer está na recompensa. Lembro aqui uma curiosidade: enquanto o xadrez, jogo hoje muito considerado pelo desenvolvimento do raciocínio que exige, foi proibido, em priscas eras, pela Igreja Católica, enquanto teve os dados incluídos em suas partidas. Somente após ter caído em desuso a utilização dos dados, foi considerado benéfico.

Aliás, pessoalmente, como resultado de minhas pesquisas com grupos de jovens na maioria pertencentes a comunidades, também vi o quanto é importante, no ponto de vista psicopedagógico, os *jogos sem a primazia dos dados*, jogos que aguçam o intelecto, levam o jogador a ver *o erro* como uma via que, se naquele momento não deu certo, deve ser avaliada porque não deu certo e, mais ainda, se o dará em outras circunstâncias.

Pensar que o pensamento se revela como uma rede, sendo “mantido na trilha” pelo controle da percepção seletiva ligada à realidade; que o hipertexto eletrônico está construído a sua semelhança, são pontos fundamentais como um guia para jogar com crianças e jovens, nós adultos que somos, nesse campo do lúdico e, mais ainda, no campo eletrônico, muita vez sendo mais aprendentes que ensinantes.

Mas, voltemos aos tipos de jogos antigos

Um exemplo também interessante de jogo ancestral de trilha é o *Senet*. Remonta ao Antigo Egito, cerca de 4000 anos atrás. Representa a viagem da “alma” pelas terras do outro mundo, a sua luta contra as forças do Mal e os inimigos de Osíris, o deus dos mortos. O êxito no jogo é o sucesso da alma em sua difícil trajetória rumo à vida eterna.



Esposa de Ramsés II, jogando SENET(Gravura pintada em sua Tumba)⁸

Seguindo as pegadas do desenvolvimento epistemológico de Piaget, passar do conceito de medição simples, *medição linear*, ou do acurar apenas a percepção de formas tridimensionais (como o Jogo de Cabra Cega) para o *conceito de área* faz pensar nos *jogos de território ou de estratégia*, que requerem, dos jogadores, outras competências muito mais complexas. Nesses jogos, a conquista de território ou de bens é o objetivo. Dentre eles, destaco a importância do *Mancala*, de origem africana, considerado também um dos mais antigos do mundo, com evidências arqueológicas que datam de milhares de anos e que se pode construir fazendo buracos na terra ou esculpir na pedra, separando-se os territórios, o seu e de seu vizinho.



<https://www.zmescience.com/science/news-science/macala-boards-africa-ancient/>

Representando a sementeira e a colheita, as sementes são distribuídas pelos buracos e o jogador só pode colher no campo do outro, o que ensina a ser dádivo e não acumular tudo para si. No *Mancala*, o poder e a riqueza precisam circular, decidindo-se a liderança pela sua habilidade em jogar, ou seja, prevendo onde vai colher mais, não prendendo o jogo (avaro) e sabendo colher com generosidade. Esse é um jogo em que valores morais podem ser construídos, o que o faz, para mim, um dos grandes jogos ancestrais para ser usado na Educação, além das estratégias mentais que ele desenvolve, se o jogador deseja tirar o maior proveito de colheita em suas jogadas.

⁸ <https://vestibulares.estrategia.com/public/questoes/Pintura-mural-tumulo29db1fef7a/>

Considero ainda, dentre muitos e apenas como exemplos, *quatro jogos ancestrais* interessantes para o desenvolvimento do pensamento reflexivo:

- *Petteia*, jogo ancestral grego significando *aka polis* (polis, cidade, cidades ou seixos), usa pedras de cores diferentes, inicialmente alinhadas em lados opostos. O objetivo do jogo é fazer o vencedor é capturar as pedras do adversário pela sua imobilização entre duas pedras suas. Foi Platão que o denominou de Petteia, em sua obra *A República*, quando compara as vítimas de Sócrates a maus jogadores de Petteia, encurralados e incapazes de se movimentar por meios inteligentes.



- *Seega*, ainda muito jogado na Somália, cuja origem é atribuída ao Egito. Vários tabuleiros foram encontrados gravados em pedra em escavações arqueológicas, aproximadamente de 1300 anos A.C. Com partidas curtas, apresenta muitas possibilidades para o desempenho estratégico.



<https://smoraes2000.wixsite.com/simonemoraes/seega>

- *Morris* é um jogo com registros que datam de 1440 AC. Sua diagramação foi encontrada esculpida em rochas da Idade do Bronze da Irlanda, antiga Troia, no Sri Lanka. Precursor do Jogo da Velha, sempre que um jogador forma uma linha

de três, pode remover uma das peças do seu adversário do tabuleiro. O primeiro jogador que perder duas peças perde o jogo.



Sobre o *Morris*, “a natureza estratégica do jogo fez dele não apenas uma fonte de entretenimento, mas também uma ferramenta para ensinar táticas e estratégias militares. A sua importância na cultura medieval é ainda destacada pela sua inclusão em vários documentos e tratados históricos.”⁹ ¹⁰ Um tabuleiro, esculpido em uma tábua de argila, foi descoberto enquanto uma equipe de especialistas vasculhava uma câmara secreta ligada ao Castelo de Vyborg, situado na cidade histórica homônima na Rússia, possivelmente validando sua antiguidade. “Visto que a construção do castelo foi erguida no século XIII, é possível concluir que a tábua remonta à Idade Média — mais uma prova de que o jogo é um dos mais antigos que existem. Vale a pena lembrar que outros tabuleiros do tipo já foram encontrados no Egito e na China.”¹¹



- *Alquerque* (também chamado *alquerque*) é um jogo de tabuleiro de estratégia, que conhece 3 variedades clássicas: o alquerque dos três, o alquerque dos nove e o alquerque dos doze. As duas primeiras variantes são as mais antigas e serão oriundas do Oriente Médio, sendo que os seus precursores históricos vieram do Antigo Egito. O *alquerque* dos doze já era jogado na Europa do século XIII, porque já lhes foram encontrados registros.¹²

⁹ <https://shivarnaturals.com/pt/historia-do-jogo-nove-mens-morris/>

¹⁰ <https://smoraes2000.wixsite.com/simonemoraes/seega>

¹¹ <https://www.megacurioso.com.br/artes-cultura/109211-jogo-de-tabuleiro-medieval-e-encontrado-por-arqueologistas-em-cidade-russa.htm>

¹² <https://pt.wikipedia.org/wiki/Alquerque>



Foi este jogo que serviu de base ao jogo das Damas e do Fanorona, jogo nacional de Madagáscar. Há registros em 1283 reinado de Afonso X de Castela das três formas de jogá-lo.



Aliás, esta iluminura¹³ acima, mostrando o *Alquerque sendo jogado*, foi extraída da excepcional obra executada por ordem do rei Afonso X de Castella: *Libro de acedrex, dados e tablas*, reunindo os jogos que, em seu tempo, eram conhecidos. De inestimável valor, seu original faz parte do acervo do Palácio do Escorial, Espanha.¹⁴ Esse jogo é excelente para ser usado com a intenção psicopedagógica de promover o inverso da ação. Por quê? Porque o jogador pode aprisionar a peça do adversário também por afastamento, exigindo uma operação mental inversa a que está acostumado.

- *Hnefatafl ou Tafl ou Tablut* é o nome genérico de uma família de jogos de ancestrais de origem VIKING (celtas??), jogados em tabuleiro enxadrezado ou gradeado com duas equipes com forças desiguais.¹⁵

¹³ O termo iluminura é geralmente empregue para designar todo o conjunto pictórico de caráter decorativo ou ilustrativo que acompanhava os textos dos códices e dos livros manuscritos do período medieval.

¹⁴ <https://pt.wikipedia.org/wiki/Alquerque>

¹⁵ <http://ift.tt/2xJgEKI>

É exatamente essa defasagem entre as duas equipes que o torna interessantíssimo, porque se a missão da corte do Rei é defendê-lo, os outros devem atacá-lo segundo algumas regras.



Como se pode observar, entrar nesse mundo dos jogos antigos de tabuleiro é entrar numa rede de informações que não se esgotam. Aqui, tivemos a única pretensão de trazer alguns exemplares, apenas para mostrar ao leitor como os jogos podem desenvolver competências importantes para o pensamento reflexivo, condizentes com todas as etapas do desenvolvimento humano, desde o sensorial, passando pelo figurativo e chegando ao hipotético-dedutivo, se tomarmos a classificação de Piaget sobre a gênese do pensamento humano; do pensamento observador, prático, cogitativo ao crítico, se adotarmos a classificação de Freud.

Na verdade, nesses mais de 30 anos trabalhando com jovens e jogos, pude observar que um bom jogo ancestral encanta crianças e adolescentes de qualquer extrato social, pelo seu inusitado, pelo fascínio de suas trajetórias, levando-os a gostar de usá-los, e, principalmente, porque abrem portas para o entendimento da linha de tempo cronológica, senão também a compreensão das permanências e mudanças; o respeito às regras estabelecidas; a compreensão da geografia, o valor da antropologia, das ciências naturais, da matemática; os elementos civilizatórios dos povos que, se nos parecem primitivos, têm tanto a nos oferecer com suas culturas e convenções; povos que, se desapareceram há milhares de anos, seu legado chega até nós e faz-nos ter respeito pelos seus saberes, vindo muitas vezes de continentes hoje martirizados e corroídos pelo desprezo dos chamados países desenvolvidos.

Num jogo, há um mundo a ser explorado e seremos nós, os professores, os xamãs dos jovens aprendizes.

3 A MINHA EXPERIÊNCIA

Terminando o muito que tentei concentrar numa *gota*, pelo fascínio que esse tema me provoca, deixo com o leitor uma taxionomia que construí para a escolha dos jogos (já

eletrônicos, na época) que ia usar em minha prática, levando em conta, principalmente, as competências que queria desenvolver.



A combinação das todas essas variáveis, submetidas ao tanto que exigem do *pensamento crítico* nos termos propostos por Freud, permitiu criar uma trama que facilita o professor perceber a complexidade maior ou menor do jogo, que competências ele requer, se é adequado ou não para aquele perfil de aluno ou grupo. Juntamos ainda, para construí-la as recomendações de Piaget – *fazer para compreender, para depois, compreender para fazer* – às de Polya (1957) – “ *a aprendizagem por solução de problemas é o melhor modo de se aprender* – e Vergnaud (2000) quando aponta para a construção dos *campos conceituais* Daí a pesquisa ter caminhado para uma composição gráfica que atendia ao propósito buscado e que se mostrou muito valiosa quando aplicada e avaliada em diversos grupos.



Reafirmo, tendo por base os resultados de minhas investigações realizadas, que o jogo, exigindo mais ou menos reflexão crítica e nunca jogado ao acaso pelo sabor dos dados (sorte), é um instrumento poderoso de aprendizagem, porque, colocando foco nas possibilidades, nos caminhos, pode se revelar frutífero e, o que é melhor, muito interessante para quem o joga, como uma rede que leva a outra rede, que leva a outra rede..., sendo “mantido na trilha” pelo controle da percepção seletiva ligada à realidade,

Ostrower (1998) nos ajuda a compreender essa complexidade quando a define como um alto nível de organização de um fenômeno: “ (...) um modo específico pelo qual se interligam os componentes, estabelecendo-se um equilíbrio dinâmico – um equilíbrio ativo, nunca passivo ou mecânico. Em vez de uma combinação de fatores aleatórios e desconexos (...), lidamos com configurações que apresentam um alto grau de integração coerente.” (p. 197) Para a autora, dessa integração de múltiplos componentes surgem novas totalidades, cujo caráter é “qualitativo, não-quantitativo, fundamentando-se em processos recíprocos e reiterativos, isto é, não-lineares e, por isso mesmo, nem sempre mensuráveis, previsíveis ou programáveis. Trata-se, então, da produção de sínteses sucessivas, que resultam de “processos de transformação e não de somatório, o que as torna irreversíveis a um estado anterior, ou irredutíveis aos componentes anteriores” (p. 197-1)

Com uma taxionomia escupida e tendo como base os aportes das teorias Freudiana e Piagetiana quanto aos tipos de pensar, pude chegar à construção de uma *matriz* que me norteou na *condução das oficinas de jogos*, inspirada nos tipos de pensamento de Freud e nas propostas de Piaget, Polya e Vergnaud, nas quais a solução de problemas é considerada a melhor via de aprendizagem; o lúdico é o melhor parceiro.

Essa taxionomia, mais tarde, a ofereci, junto com Guia Prático (do qual o gráfico abaixo pertence) a colegas professores do Fundamental 1 e de Comunidades que, como eu, queriam trabalhar com jogos de forma séria, mas sem perder a ludicidade do ato de jogar, como aliás devem sempre ser considerados.



Foi precioso para mim e toda a equipe comprovar o quanto quebram-se barreiras ao estimularmos o jogo pelo jogo, as conquistas de auto superação, a formação de duplas com seus constituintes com diferentes desempenhos e, conseqüentemente o estímulo ao respeito pelas diferenças, ser o mestre que não sabe tudo e pode aprender com sua classe foram as aprendizagens que levei para a vida.

Em 2019, em plena pré-pandemia, no encerramento das pesquisas entrelaçadas entre *Jovens e Jogo*, a competente equipe de pesquisadores interinstitucionais e eu concluímos que, ao invés de trabalhar com os jogos eletrônicos, era melhor conduzir os aprendentes pelo mundo dos jogos ancestrais, porque dali eles chegariam, talvez melhor do que conosco, aos jogos atuais eletrônicos.



A essência está na magia do jogo ancestral! Foi nesse mundo que eu mergulhara... Rio de Janeiro, abril de 2024.

AGRADECIMENTOS

Pelos anos de estudos de nosso Diretório Jovens em Rede, foram muitos os colegas, orientandos, bolsistas de graduação do CNPq, líderes de Comunidades do Rio de Janeiro que tornaram possível chegar aonde chegamos. Meu agradecimento a todos representados na inestimável contribuição das Dras. em Educação Stella Maria de Azevedo Pedrosa da UNESA, que me acompanhou com sua equipe nas oficinas de jogos e foi fundamental no momento de análise dos dados, e Ana Valéria de Figueiredo da UNESA e UERJ, nas publicações dos achados. Sem elas, certamente ficaria a meio do caminho.



REFERÊNCIAS

<https://veja.abril.com.br/ciencia/o-homem-esta-evoluindo-para-conciliar-a-emocao-e-a-razao-diz-antonio-damasio/> capturado em 20/04 / 2024

<https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/almanaque/10-brinquedos-e-jogos-do-egito-antigo.phtml>

<https://apaixonadosporhistoria.com.br/texto/77/o-jogo-real-de-ur>

Botermans, Jack e outros *The world of games*, New York: Facts on File Inc., 1989

Castells, Manuel. *A sociedade em rede*. São Paulo paz e terra 2000

Damasio, Antônio R. *O erro de Descartes: emoção, razão e o cérebro humano*. 3 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2012

Damasio, Antônio R., *O mistério da consciência*, Companhia das letras, 2000

Damasio, Antônio R. *E o cérebro criou o homem*, 2009 São Paulo, Companhia das Letras 2011

Damasio, Antônio R. *_Sentir e saber : as origens da consciência*, Edição Português, 2022

Freud, S. Projeto para uma psicologia científica. In: FREUD, S. Edição Standard Brasileira das obras completas de Sigmund Freud. Rio de Janeiro: Imago, 1969.

Grünfeld, Frederic *Games of the world*, Zurich: UNICEF 1975

Huizinga, J. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 1996.

James, William. “O que é uma emoção?” *Clínica & Cultura*. v. II, n. I, jan-jun 2013, 95-113.

Mamede-Neves, Maria Aparecida *Criando Jogos Digitais: Espaço lúdico de construção do pensamento reflexivo projeto de pesquisa apoiado pelo CNPq, Diretório de Pesquisa *Jovens em jogo**, Rio de Janeiro: PUC-Rio. 2017.

Mamede-Neves, M. A. C. *Knowing how we think and learn: a key competence in teaching*. 4th Atee Winter Conference - Proceedings. The professional development of bringing together teachers educators policy, practice and research. Coimbra: Pantone , 2012. v. 1

Mamede-Neves, M. A. C. *Values or technological efficiency: what is essential in a pedagogical project?*. In: Boufooy-Bastick, Béatrice. (Org.). *The International handbook of cultures of teacher education: comparative international issues in curriculum and pedagogy*. 1ed. Estrasburg: Analytrics, 2012, v. 1, p. 01-912.

Maia, Maria Vitória Mamede e Miyata, Edson Seiti *Pensando o Lúdico Nas Visões Psicanalítica e Sócio-Histórica: um encontro de Winnicott com Huizinga* IN: Pinheiro de Almeida, Marcos Teodorico *O game em jogo [livro eletrônico]: diálogos e reflexões sobre a ludicidade do jogar na era digital* / -- Fortaleza, CE: Instituto Nexos, 2021.

Ostrower, Fayga *Criatividade e processo de criação*, Rio de Janeiro Vozes 2009

Paín, S. *Subjetividade e objetividade: relações entre desejo e conhecimento*. São Paulo: CEVEC, 1996.



Piaget, Jean Formação do símbolo na criança, Rio de Janeiro: LTC , 2010

Piaget, Jean O nascimento da inteligência na criança, Rio de Janeiro: Guanabara, 1987

Piaget, Jean, Fazer e compreender. São Paulo: Edusp,1978

Vergnaud. Gerard. La théorie des champs conceptuels. Recherches en Didactique des Mathématiques, 10 (23): 133-170, 1990