

## Educação em jogo: características do jogo presentes em práticas educativas

Lincoln Aguiar Santos  
Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Bahia, Brasil  
Endereço eletrônico: linksakai@hotmail.com

Marília Flores Seixas de Oliveira  
Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Bahia, Brasil  
Endereço eletrônico: mariliaflores@uesb.edu.br

1561

**Palavras-chave:** Educação. Práticas educativas. Jogo

### INTRODUÇÃO

Este trabalho é parte da pesquisa de mestrado que venho desenvolvendo junto ao Programa de Pós-Graduação em Letras: Cultura, Educação e Linguagens / PPGCEL/UESB, na temática da “pedagogia da imaginação” (Calvino, 1990) e dos jogos de *Role Playing Game* (RPG). No recorte aqui apresentado, propomos uma breve investigação acerca das noções de “jogo” como cultura a partir das teorias de Huizinga (2019) e Caillois (2017), ao tempo em que as relacionamos com a Educação, sugerindo novo ponto de vista no campo da formação humana. Tal relação é feita a partir dos escritos de Freire (2015) acerca dos saberes necessários ao professor para a prática educativa.

Para Huizinga (2019) o jogo pode ser definido da seguinte forma:

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”. (Huizinga, 2019. p. 35-36).

Já neste ponto podemos relacionar tais características com outras atividades humanas além do jogo, como a música ou direito. Porém, quando Caillois (2017) propõe uma revisão destas características, as divide em seis pontos definidores para esta prática:

**Realização:**



**Apoio:**



1º) trata-se de uma atividade livre, sem obrigatoriedade da participação do jogador; 2º) é separada, ou seja: se desenvolve em limites de espaço e tempo pré-definidos; 3º) é incerta, pois não se consegue definir, de antemão, qual resultado trará; 4º) não produz bens, apesar de poder transferi-los; 5ª) pode ser regrada por um regimento diferente do padrão instituído na realidade cotidiana, mas baseada nela; 6º) pode, ao contrário disto, ser fictícia, a ponto de suas regras alcançarem uma realidade completamente diferente da vida cotidiana ou, até mesmo, uma irrealidade (Caillois, 2017. p. 42).

Para o presente trabalho, levamos em consideração as revisões propostas por Caillois (2017), sem deixar, contudo, de discutir as teorias bases para elas na obra de Huizinga (2019). A partir dessas características sugerimos questionamentos como: Quais características do jogo coadunam com o processo educativo? Poderíamos considerar a educação e os espaços educativos enquanto jogos presentes na cultura humana?

## **METODOLOGIA**

Nesta análise, propõe-se uma comparação das características apresentadas e discutidas por Caillois (2017) – e sua revisão da obra de Huizinga (2019) – às práticas e elementos comuns de uma sala de aula. Portanto, a pesquisa segue uma linha qualitativa, a partir de análises bibliográficas dos escritos destes dois teóricos do jogo.

O material base é composto pelos livros “*Homo Ludens*”, de J. Huizinga (2019) e “*Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*”, de R. Caillois (2017). Sugere-se, assim, uma breve conceituação do jogo enquanto cultura, seguido da busca pelas semelhanças entre suas características e aquelas comuns aos espaços de educação. Para dar embasamento a este último ponto, será utilizado o livro “*Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*”, de Paulo Freire (2015).

Importante frisar a consciência de que esta discussão é gerada com um caráter embrionário. De fato, definir características comuns a todas as salas de aula e às práticas docentes requereria um escopo de pesquisa maior do que o possível. Por isso, a escolha em basear as comparações e reflexões a partir das ideias de Freire (2017) é específica da proposta deste resumo expandido.

**Realização:**



**Apoio:**



## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Quando tratamos do jogo como elemento cultural, é necessário entender a cultura do ponto de vista de suas qualidades lúdicas, afinal, a ludicidade é fundamental para a criação e manutenção dos processos sociais.

A concepção que apresentamos [...] é que a cultura surge sob a forma de jogo, que ela é, desde seus primeiros passos, como que “jogada”. [...] Não queremos com isso dizer que o jogo se transforma em cultura, e sim que em suas fases mais primitivas a cultura possui um caráter lúdico, que ela se processa segundo as formas e o ambiente do jogo. (Huizinga, 2019. p. 59)

Desta maneira, o elemento lúdico do jogo é parte fundamental e característica das formas como as culturas se expressam. Segundo Huizinga (2019), é através – e não a partir – do jogo que há o entendimento da formação da cultura.

Apoiado nesta consideração, Caillois (2017) propõe pensar o “espírito do jogo” como elemento essencial à cultura, porém, atribuindo brinquedos e jogos em si a “resíduos de cultura”.

O espírito do jogo é essencial à cultura, mas jogos e brinquedos, ao longo da história, são realmente os resíduos dessa cultura. Sobrevivências incompreendidas de um estado envelhecido ou empréstimos feitos a uma cultura estrangeira e que acabam privados de seu sentido naquela onde foram introduzidos sempre aparecem independentemente do funcionamento da sociedade na qual são observados. (Caillois, 2017. p. 107)

Para o autor, portanto, os jogos são estes “resíduos” de cultura que possuem, em si, o “espírito do jogo”. A este espírito, Caillois (2017) dá o nome de “*paidia*”, definindo-a como “o vocábulo que abarca as manifestações espontâneas do instinto de jogo [...]” (Caillois, 2017. p. 69). Aqui, a “*paidia*” é entendida como ação desordenada, desregrada, e natural humana: o desejo expresso do jogo. A partir do momento em que ela vai encontrando suas regras e ordenações acordadas entre pares, ganha um outro nome: “*ludus*”, elemento que organiza o desejo primitivo e o padroniza para caber em formas definidas de jogo. Por este motivo, a cultura e o jogo estão intrinsecamente conectados.

Realização:



Apoio:



[...] o que chamo de *ludus* representa, no jogo, o elemento cujo alcance e fecundidade culturais aparecem como os mais extraordinários. [...] ao disciplinas a *paidia*, [o *ludus*] trabalha indistintamente para dar às categorias fundamentais do jogo sua pureza e sua excelência. (Caillois, 2017. p. 76)

Isto posto, busquemos encontrar características do jogo, enquanto elemento cultural, nos campos educativos. Reconhecer-se em estado de jogo é importante para entender como aprender o que se propõe a ser aprendido. Seguindo, assim, as seis características pontuadas por Caillois (2017), comparemo-las às ideias de Freire (2015) sobre os saberes necessários a uma prática educativa, levando em consideração o jogo enquanto elemento cultural da sala de aula.

Primeiro ponto: o jogo é uma atividade livre. Assim como o jogador é livre para escolher participar do jogo ou não, o espaço educativo prevê-se de livre acesso ao educando. Ao mesmo tempo, fato é que o professor deve saber gerenciar a liberdade e a autoridade da sala de aula, afinal, segundo Freire (2015) “a liberdade amadurece no confronto com outras liberdades, na defesa de seus direitos em face da autoridade dos pais, do professor, do Estado” (Freire, 2015. p. 103). Para o autor, uma coisa não existe sem a outra, portanto, no jogo da sala de aula, a liberdade existe – apesar de estar sempre em equilíbrio com o dever.

Segundo ponto: o jogo é uma atividade separada do cotidiano. No caso dos espaços de educação, pode-se dizer quase o mesmo, porém, os detalhes são paradoxais. Ao mesmo tempo em que estes espaços possuem um tempo e espaço separados da vida fora deles, existe o fato de que, a sala de aula, é em si o cotidiano do estudante. Portanto, esta característica do jogo, no jogo da educação, parece não se encaixar bem.

Terceiro ponto: o resultado do jogo é incerto. Na educação, saber lidar com o processo de incerteza é prática essencial do professor e do educando. Um experimento sempre parte de um lugar incerto, e o jogo de aprender não prevê, necessariamente com exatidão, tudo o que acontecerá. Menos ainda o jogo de ensinar. O professor, para Freire (2015) é um ser inacabado que necessita ter consciência de seu inacabamento em sala de aula. Um “aventureiro responsável” (Freire, 2015. p. 48)

Realização:



Apoio:



Quarto ponto: o jogo não produz bens materiais, mas os desloca. Fato interessante acerca da educação é que a sua prática, em si, não produz nenhum bem tangível, porém, o conhecimento desenvolvido pode ser utilizado para a produção destes bens.

Quinto e sexto pontos: o jogo pode ser regrado ou fictício. Acreditando nos pensamentos de Freire (2015), é certo afirmar que, para a educação, o jogo é quase sempre regrado. Predominam diversas possibilidades e caminhos para a prática educativa, cabendo ao professor estudá-los a fundo e combiná-los com os interesses de seus educandos. Aqui podemos, inclusive, citar uma ligação com a primeira característica: a liberdade de escolher as regras do jogo de aprender.

1565

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar de possuírem algumas semelhanças às características do jogo como elemento cultural, a educação e os espaços educativos não poderiam ser considerados jogos, apesar de serem parte deles – por fazerem parte da cultura. Cabe uma nova revisão, agora tendo como objeto de pesquisa o ato de ministrar uma aula. Em futuras propostas, pretende-se desenvolver a investigação a partir deste novo ponto de vista.

## REFERÊNCIAS

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem.** Tradução de Maria Ferreira. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2017.

CALVINO, I. **Seis propostas para o próximo milênio: lições americanas.** Tradução de Ivo Barroso. São Paulo, SP: Companhia das Letras, 1990

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** 51ª ed. Rio de Janeiro, RJ: Paz e Terra, 2015.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** Tradução de João Paulo Monteiro. 9ª ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 2019.

Realização:



Apoio:

