

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ**

**DIEGO LOURENÇO PAES**

**JOGOS E EDUCAÇÃO: CAMINHOS PARA  
REDESCOBRIR O PRAZER NO APRENDER**

**MATINHOS**

**2018**

**DIEGO LOURENÇO PAES**

**JOGOS E EDUCAÇÃO: CAMINHOS PARA  
REDESCOBRIR O PRAZER NO APRENDER**

Trabalho apresentado como requisito parcial à conclusão do Curso de Especialização em Alternativas para uma Nova Educação, do Setor Litoral, da Universidade Federal do Paraná.

Orientadora: Pro<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Elsi do Rocio Cardoso Alano

**MATINHOS**

**2018**



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ  
SETOR LITORAL

CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO ALTERNATIVAS PARA UMA  
NOVA EDUCAÇÃO



## PARECER DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Os membros da Banca Examinadora designada pela orientadora Professora **Dra. Elsi do Rocio Cardoso Alano**, realizaram em 29 de junho de 2018 a avaliação do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) do estudante **Diego Lourenço Paes**, sob o título “JOGOS E EDUCAÇÃO: CAMINHOS PARA REDESCOBRIR O PRAZER NO APRENDER.”, sendo quesito parcial para obtenção do Título de *Especialista no Curso de Especialização em Alternativas para uma Nova Educação*, pela Universidade Federal do Paraná – Setor Litoral, tendo sido “APROVADO”.

Matinhos, 30 de junho de 2018.

Dra. Elsi do Rocio Cardoso Alano  
Professora Orientadora

Dra. Lenir Maristela Silva  
Professora Integrante

MSc. Susan Regina Raittz Cavallet  
Professora Integrante

Diego Lourenço Paes  
Estudante

### Conceitos de aprovação

APL = Aprendizagem Plena

AS = Aprendizagem Suficiente

### Conceitos de reprovação

APS = Aprendizagem Parcialmente Suficiente

AI = Aprendizagem Insuficiente

## **Jogos e educação: caminhos para redescobrir o prazer no aprender**

### **RESUMO**

Esse trabalho relata a experiência de formação de um grupo de jogos de mesa, levada a cabo numa escola da rede pública estadual do Paraná, como meio de investigar possibilidades de uso desse tipo de jogo pedagogicamente. As práticas e métodos usuais da educação hegemônica se mostram incapazes de atrair a atenção e o interesse dos jovens, que consideram a escola, e especificamente as práticas em sala de aula, como uma obrigação penosa e desagradável. Tal situação indica a necessidade de se buscar métodos alternativos. Nesse contexto, observamos que o uso de jogos de mesa e dos jogos baseados na representação de papéis (RPG's) se apresentam como ferramentas úteis para auxiliar a introdução de temas de estudo em qualquer área do conhecimento de forma envolvente e desafiadora. Num nível de maior complexidade, a prática de produção de um jogo exige pesquisa mais aprofundada e pode configurar também uma alternativa às práticas hegemônicas.

**Palavras-chave:** Jogos. Educação pública. Alternativas.

### **INTRODUÇÃO**

Em meus primeiros anos como professor de ensino médio na rede pública estadual, ocasionalmente eu perguntava aos estudantes o que eles mais gostavam de fazer na escola. Sempre foi doloroso ouvir uma resposta unânime e quase em tom de obviedade: a única coisa boa da escola é o recreio. É um grande incômodo imaginar que, das mais de quatro horas em que os estudantes permanecem na escola diariamente, apenas 20 minutos são atrativos.

Rubem Alves (2012) utilizava imagens muito didáticas para representar essa especificidade da condição humana, que vem sendo esquecida nas escolas há algum tempo. Ele dizia que o corpo carrega duas caixas, na mão direita uma caixa de ferramentas e na mão esquerda uma caixa de brinquedos. Na primeira

guardamos todos os conhecimentos que são úteis em nossa vida, que utilizamos para atender nossas necessidades básicas e melhorar as capacidades do corpo, na segunda – a caixa de brinquedos – está tudo aquilo que, apesar de não ser útil no mesmo sentido, proporciona alegria: uma música, uma poesia... um jogo! A partir dessa reflexão podemos entender que as salas de aula hoje costumam ser espaços que priorizam quase exclusivamente a caixa de ferramentas, enquanto que o pequeno espaço do recreio é o único livre para o uso da caixa de brinquedos. Trata-se de uma brutal inversão na medida em que percebemos, seguindo o autor, que, enquanto a caixa de ferramentas nos dá *meios* de vida, a caixa de brinquedos nos dá *razões para viver*.

Trago uma prova do que foi dito de minha experiência pessoal. Quando eu estava no primário me recordo que havia uma regra na escola que eu frequentava: nas sextas-feiras era permitido levar um brinquedo para a escola. A consequência disso era que a sexta-feira era o dia mais esperado da semana. Ninguém queria faltar na sexta-feira, e dava uma sensação triste quando era hora de ir embora. Essa condição tão favorável nos primeiros anos escolares parece se perder na medida em que as crianças avançam nos anos do ensino básico. Isso suscita uma crítica à organização do sistema escolar que divide, classifica, segrega e limita as atividades dos estudantes, tanto no sentido da separação das disciplinas de estudo, quanto no sentido disciplinar do tempo de cada atividade. Essa educação tradicional ignora certos traços do ser humano bem lembrados por Edgar Morin quando diz que

o homem da racionalidade é também o da afetividade, do mito e do delírio (*demens*). O homem do trabalho é também o homem do jogo (*ludens*). O homem empírico é também o homem imaginário (*imaginarius*). O homem da economia é também o do consumismo (*consumans*). O homem prosaico é também o da poesia, isto é, do fervor, da participação, do amor e do êxtase. (MORIN, 2002, p. 58.)

Tendo se esquecido de aspectos essenciais do humano, o ser humano deixou de lado o que há de essencial na educação.

## MEMÓRIA DE VIDA

A área da educação me atraía desde o ensino médio, por conta de experiências um pouco frustrantes com alguns professores, que conseguiam tornar suas aulas tão desinteressantes e entediantes, que me levaram a pensar sobre o sentido da escola na vida dos estudantes e para a sociedade. Foi também, portanto, o início de uma experiência de reflexão sociológica e filosófica. Anos depois eu me veria graduado em filosofia e “pronto” para atuar como professor.

Comecei a atuar na educação em 2012, mas nos três anos anteriores vivi uma experiência significativa trabalhando como educador social no município de Curitiba, no setor da assistência social. Ali, participei do atendimento a grupos de crianças e de adolescentes em atividades de contraturno. Nessa vivência, os esportes, jogos e brincadeiras eram atividades recorrentes, e certamente as preferidas pelos grupos.

Quando comecei a atuar como professor na rede pública do Paraná, me vi diante de um desafio muito maior no trabalho com os jovens de ensino médio. A organização e a estrutura das escolas públicas impunham maiores limitações e dificuldades. De modo geral, a dinâmica entre aulas expositivas e avaliações se afirma a cada momento, e a busca por alternativas a esse modelo geralmente esbarra nas limitações de horários, carência de recursos ou exigências burocráticas. Rubem Alves afirmou, com relação a isso que

Há, nas escolas, uma infinidade de coisas e procedimentos cristalizados pela rotina, pela burocracia, pelas repetições, pelos melhoramentos. (...) [Não] fazemos perguntas sobre o sentido daquelas coisas e procedimentos para a educação das crianças. (ALVES, 2003, p. 19.)

Minha experiência na educação pública tem consistido essencialmente em fazer essas perguntas e buscar alternativas ao modelo posto. Uma busca pontilhada por frustrações, mas na qual os desafios vão se tornando cada vez mais claros e as ideias vão se refinando.

Creio poder citar, como a experiência mais rica de meus primeiros cinco anos como professor, a iniciativa, compartilhada com alguns estudantes, de criação de um jornal estudantil na primeira escola onde atuei. Foi uma experiência muito ampla, que durou dois anos, que buscava o protagonismo dos estudantes, que

acontecia fora dos horários e das atividades obrigatórias da escola e que contou com o apoio de alguns colegas apenas. Um relato detalhado resultaria num trabalho por si só. Para fins desse memorial, quero citar apenas que essa experiência me trouxe uma noção mais completa das contradições com que nos debatemos dentro das escolas hoje, que configuram barreiras tão sólidas e difíceis de romper, e que tornam a experiência escolar mais um caminho de expiação do que de construção em qualquer sentido.

Por fim, o último elemento importante a lembrar aqui é o de que essas experiências práticas vieram sempre acompanhadas de leituras e reflexões. Além de Rubem Alves, cheguei a ouvir algumas falas bastante provocativas de José Pacheco, ligado à experiência instigante da Escola da Ponte em Portugal, e que eram capazes de sintetizar uma parte do que eu estava vivendo em minha prática. Pacheco (2009) critica duramente esses “arquipélagos de solidões povoados por rituais vazios de significados”<sup>1</sup> que são as escolas. Os questionamentos atravessam todos os aspectos da vida escolar: o espaço, os exames, as relações pessoais, a hierarquia, as instâncias de poder etc (Pacheco, 2004). Nos termos que utilizamos mais acima, são *meios para o ensino*, cujo uso na prática pedagógica atualmente está completamente desligado das *razões para ensinar*, perderam o sentido. A partir desses questionamentos, a busca por práticas alternativas na educação me trouxe ao litoral do Paraná, onde projetos sob uma perspectiva transformadora buscam se estabelecer ou se manter, como no caso da UFPR Litoral. Foram esses os caminhos que me aproximaram das Alternativas para uma Nova Educação (ANE).

## A VIVÊNCIA NA ANE

José Pacheco (2009) afirma que nas escolas que temos o professor está sozinho, e que isso pode levar a um “mortal sentimento de auto-suficiência”<sup>2</sup>. De fato é um erro imaginar que uma educação transformadora se faz numa situação de isolamento. Na ANE encontrei muitos colegas que, a despeito das especificidades de suas experiências, compartilhavam do sentimento de que a transformação da

---

<sup>1</sup> Pacheco (2009), verbete *educação*. Não cito a página por utilizar uma versão eletrônica da obra cuja paginação não corresponde à versão impressa.

<sup>2</sup> Id., verbete *organização*.

educação é um desafio que precisa ser enfrentado, e também da angústia decorrente das dificuldades desse enfrentamento. Um elemento muito importante nessa vivência foi, certamente, a possibilidade de identificar esse anseio pela transformação da educação, que no ambiente escolar é um sentimento muito raro, presente num grande número de pessoas e expresso numa rede de ações em nível nacional. Assim, a CONANE (Conferência Nacional de Alternativas por uma Nova Educação), cuja terceira edição ocorreu em maio de 2017, apresenta uma miríade de ações de variados portes no sentido do enfrentamento ao modelo tradicional e hegemônico de educação escolar. É nesse sentido que busquei desenvolver um projeto centrado especificamente em um elemento que precisa ser resgatado no trabalho educativo com jovens: o prazer em aprender.

### **Jogos e educação: concepção do projeto**

No início de 2017, ano de início do projeto, eu estava, em muitos sentidos, sozinho na escola: era meu primeiro ano como professor no Colégio Estadual Santo Agostinho, em Curitiba, e eu chegava ali na condição de “não-lotado”, ou seja, não tinha garantia de minha permanência na escola no ano seguinte. Nessas condições, sem conhecer a escola e ainda iniciando o contato com meus colegas, passei a buscar um projeto que não implicasse em grandes interferências nas atividades cotidianas da escola. Uma decisão segura para quem vinha de experiências frustradas no passado.

Enquanto vivia essas contradições profissionalmente, em minha vida pessoal me deparei com uma importante descoberta: jogos de mesa. No ano de 2016, por intermédio de um casal de amigos, pude conhecer alguns jogos que considerei impressionantemente envolventes<sup>3</sup>. Eles se baseavam na estrutura dos RPG's<sup>4</sup>, coisa que eu conhecia muito pouco, mas aquele primeiro contato já abriu meus sentidos para as possibilidades de utilizar jogos como ferramentas no ensino. Era um campo que valia a pena explorar.

---

<sup>3</sup> Entre esses jogos destaco *Game of Thrones: Card Game*, que logrou a façanha de despertar meu interesse pelo seriado de mesmo nome que é sucesso mundial no campo do cinema, coisa que meus amigos não haviam conseguido realizar ao longo de dois anos de convívio.

<sup>4</sup> Sigla da expressão em inglês *role playing game*, que se refere a um tipo específico de jogo, jogado com dados, no qual os jogadores são envolvidos numa narrativa imaginária e assumem o papel de personagens que juntos buscam um objetivo. Envolve elementos de literatura e drama.



De fato, os jogos têm a vantagem de já estarem muito presentes na cultura dos jovens, e mesmo de muitos adultos hoje em dia. Indicadores mostram, por exemplo, que há mais de dez anos os jogos eletrônicos movimentam mais dinheiro anualmente no mundo do que os filmes de Hollywood<sup>5</sup>. Em qualquer escola é fácil encontrar um bom número de jovens que se dedicam a explorar o mundo dos *video games* e dos jogos *on-line*.

O ramo dos jogos de mesa (*tabletop games*)<sup>6</sup>, por outro lado, vem crescendo nos últimos anos. Em 2015, a produção e venda desse tipo de jogo somou US\$1,2 bilhões apenas nos EUA e Canadá (MARTIN, 2017). Em 2016 o valor global das vendas de jogos de mesa atingiu US\$9,45 bilhões (HUTCHINS, 2017). O número estimado de títulos de jogos disponíveis no mercado já chega a 89 mil (HUTCHINS, 2017)! Há jogos dos mais variados temas, para diferentes idades e, cada vez mais, voltados ao entretenimento familiar. Trata-se, portanto, de um verdadeiro universo em expansão a ser explorado.

Para além disso, os jogos nos colocam numa posição ativa, de tomada de decisões, elaboração de estratégias e superação de obstáculos que está muito distante da tradicional passividade idealizada pela educação hegemônica. Nesse sentido, Kipman lembra que

não se deve cair na armadilha que consiste em querer ensinar a quem tem necessidade de descobrir, de mostrar a quem gostaria de desvendar, de demonstrar a quem desejaria ser surpreendido. (KIPMAN, 2012, p. 459.)

Os jogos, desse modo, correspondem bem ao grau de desafio e de novidade buscado pelos jovens, nem sempre nos melhores lugares.

Com essas possibilidades em mente, elaborei a seguinte proposta de projeto: formar, na escola, um grupo de cerca de 10 estudantes que se interessassem por jogos de mesa e que se reunissem periodicamente, em contraturno, para experimentar diferentes jogos e, numa etapa final, encarassem a tarefa de criar um jogo inteiramente novo, com uma temática relacionada à escola.

---

<sup>5</sup> Em 2017 a soma de dinheiro em vendas no mercado de jogos eletrônicos ultrapassou os US\$90 bilhões.

<sup>6</sup> Essa “categoria” inclui os RPG de mesa, que utilizam dados, mapas e tabelas; *card games*, centrados no uso de cartas; *wargames*, com uso de miniaturas e tabuleiros, ou jogos que mesclam esses diferentes elementos.

Esse grupo seria formado por estudantes com idade a partir de 13 anos<sup>7</sup>. O objetivo seria ter em mãos um jogo finalizado, pronto para ser jogado. A expectativa, contudo, recaía mais sobre o processo de produção do jogo. Eu esperava que, no esforço de produzir um bom jogo, os estudantes pudessem se sentir estimulados para a pesquisa e viessem a aprender mais sobre o tema que eles mesmos selecionariam.

Uma importante questão a ser respondida durante a concepção do projeto estava relacionada com os tipos de jogos a serem focalizados. Não seria mais certo trabalhar com jogos eletrônicos, já que esses são muito mais difundidos entre os jovens do que os jogos de mesa? Escolhi os jogos de mesa por dois motivos: (a) a dificuldade de uso de recursos tecnológicos no espaço da escola pública, onde raramente temos computadores ou outros aparelhos disponíveis e em boas condições de uso para os estudantes, o que certamente importaria dificuldades, e, (b) as limitações de meus próprios conhecimentos sobre jogos eletrônicos, o que tornaria inviável a produção de um jogo. Por outro lado, percebi que a escolha pelos jogos de mesa teve um lado positivo: os próprios estudantes conheciam pouco sobre esse universo, e isso tornou a experiência mais interessante para eles.

O projeto, assim elaborado, foi apresentado à direção da escola, foi bem recebido e teve início em agosto de 2017, com a garantia de durar até o ano seguinte.

### **Implementação: o grupo de jogos**

Os primeiros encontros contaram com a participação de aproximadamente 8 estudantes, número adequado, já que a maioria dos jogos disponíveis é indicada para cerca de cinco jogadores no máximo. Para garantir a participação de todos, eu participava apenas como orientador, enquanto que alguns estudantes jogavam em duplas (duas pessoas controlando apenas um personagem). Os encontros foram pensados para acontecer a cada duas semanas, mas desde o início os estudantes insistiram para que o grupo se encontrasse semanalmente. Eles estavam certos, pois numa frequência menor não teríamos tido encontros suficientes. Assim, logo

---

<sup>7</sup> Idade definida tendo como base a classificação etária de alguns jogos.

passamos a nos encontrar semanalmente, o que exigiu uma pesquisa mais intensa a respeito de possíveis jogos para o grupo.

Os encontros serviram, antes de tudo, como espaços de lazer e socialização, com um clima bastante informal e livre de muitas das exigências que são comuns no ambiente escolar. Aliando isso a um número pequeno de participantes, havia condições para que conhecêssemos melhor uns aos outros, falando sobre nós, nossas experiências e pensamentos. Verificamos que os jogos são um ótimo instrumento no sentido de introduzir temas de conversação. Frequentemente os estudantes relacionavam o tema dos jogos ou alguma situação específica de jogo a algum elemento de sua experiência pessoal – um filme que assistiu, um livro que leu, um jogo de video game, ou mesmo um acontecimento de sua vida. Por essa característica, os jogos podem ser poderosos instrumentos para introduzir um tema de estudo ou motivar os estudantes a conhecer mais. No apêndice elaboramos uma pequena tabela com sugestões de jogos de tabuleiro que podem ser utilizados com pequenos grupos para introduzir o estudo de diferentes temas no ensino médio.

Savi e Ulbricht (2008), ao citar os benefícios proporcionados pelos jogos digitais no ambiente escolar apontam que esses jogos: (a) apresentam um alto efeito motivador, (b) a partir de elementos gráficos e manipulação de objetos, atuam como facilitadores do aprendizado, (c) contribuem para o desenvolvimento de habilidades cognitivas ao exigirem a elaboração de estratégias para a resolução de problemas, (d) propiciam o aprendizado por descoberta, possibilitando a experimentação e a tomada de decisão em condição de segurança, (e) permitem que o jogador experiencie outras identidades, podendo, por exemplo, se colocar no papel ativo de um personagem médico, artista, etc e (f) oportunizam a socialização entre os jogadores. Acreditamos, a partir da experiência desenvolvida, que todos esses benefícios, em maior ou menor grau, também podem ser proporcionados pelo uso de jogos de mesa na educação.

### **Última fase...**

A fase final do projeto consistiu em planejar e produzir um jogo de tabuleiro a partir de um tema de estudo escolhido pelos próprios estudantes. Iniciamos essa fase no mês de novembro de 2017. O tema escolhido em comum acordo foi a

segunda guerra mundial, e a partir daí começamos a definir os elementos do jogo que deveriam ser construídos. A necessidade de pesquisa mais aprofundada se tornou evidente, sobretudo devido à complexidade do jogo que estávamos elaborando. Os primeiros passos haviam sido dados e tínhamos um esboço ainda bastante impreciso daquilo que buscávamos. Confesso que os limites do que eu mesmo conhecia a respeito da segunda guerra dificultaram a orientação da atividade (teria sido um momento propício para algumas aulas de história...). Mas, antes que pudéssemos ter avançado mais, as férias de dezembro interromperam os encontros, que só foram retomados em março de 2018.

Esse período ocasionou um afastamento entre os estudantes, agravado pelo fato de um dos participantes ter mudado de escola e ter deixado de frequentar os encontros. Isso ocasionou uma reconfiguração do grupo, e a consequência foi que abandonamos aquela ideia inicial e resolvemos trabalhar sobre uma outra ideia: *um jogo que simulasse a passagem de estudantes pelo ensino médio*. Como o objetivo era colocar os jogadores diante de situações que representassem problemas reais, vivenciados por estudantes de ensino médio na escola pública, os participantes puderam se envolver e contribuir com várias ideias para enriquecer o jogo. Além disso, esse trabalho oportunizou um bom número de debates e troca de experiência entre os estudantes, na medida em que decidíamos incluir determinadas representações no jogo. Por exemplo: no jogo criado, cada personagem que um jogador pode controlar possui um diferente nível de renda familiar, uns são mais pobres do que outros, e isso influencia no grau de facilidade que o jogador terá para atingir o objetivo de se formar no ensino médio (em geral os personagens com maior renda terão maiores chances de cumprir o objetivo). Esse aspecto do jogo gerou um debate entre os estudantes a respeito de em que medida o nível de renda realmente influencia o desempenho escolar “na vida real” (ótima ocasião para uma aula de sociologia). A produção do jogo, portanto, ofereceu inúmeras oportunidades de reflexão sobre diferentes aspectos do tema selecionado, no caso, o ensino médio na escola pública.

Nessa etapa, buscamos realizar aquilo que Frosi e Schlemmer (2009) chamam de *balanceamento do jogo*. Consiste em ajustar as regras e outros elementos do jogo para que ele se torne atrativo, nem tão fácil, nem tão difícil, pois em ambos os casos levariam à perda de interesse por parte dos jogadores. Podemos citar como princípios de balanceamento que utilizamos em nossa criação:

- a) *justiça*, que consiste em equilibrar a quantidade de recursos disponíveis entre os jogadores;
- b) *desafio/sucesso*, que consiste em equilibrar o nível de dificuldade, para que o jogo não se torne nem frustrante, nem entediante;
- c) *escolhas significativas*: as escolhas que o jogo coloca devem ter um impacto real no seu andamento;
- d) *habilidade/sorte*: no caso de jogos educacionais, é importante que o sucesso no cumprimento dos objetivos dependa menos da sorte e mais das habilidades e capacidades do jogador.
- e) *competição/cooperação*: os jogos de mesa geralmente estão em um dos dois polos, mas podem mesclar ambos<sup>8</sup>;
- f) *curto/longo*: o tempo de duração deve ser compatível com a experiência que se deseja proporcionar, novamente evitando frustração ou tédio;
- g) *Imaginação/detalhe*: o jogo deve trazer elementos que estimulem a imaginação dos jogadores, ampliando a possibilidade de imersão (nos jogos de mesa geralmente são elementos gráficos e, sobretudo, elementos de narrativa).

Para balancear, em todos esses aspectos, o jogo que estávamos criando, foram necessários vários testes e sucessivas modificações nas regras e em determinados elementos do jogo (cartas, tabuleiro etc).

Na etapa final o projeto contava com a participação constante de apenas três estudantes. No entanto, consideramos a experiência bem sucedida, pois o esforço dos dois últimos meses resultou no protótipo de um jogo para quatro jogadores, que simula diversas situações a que estão sujeitos os jovens que passam pelo ensino médio na escola pública, como por exemplo o convívio com a violência urbana, a dificuldade de estabelecer relações na escola, o cansaço de ser um estudante que trabalha ou o desafio de lidar com professores mais rigorosos. Potencialmente, o jogo pode ser um instrumento para debater com os próprios estudantes, que ingressam no ensino médio, suas perspectivas para enfrentar esses anos de estudo dentro da escola.

---

<sup>8</sup> No nosso caso específico pensamos em criar um jogo cooperativo, mas acabamos chegando à conclusão de que a melhor representação da experiência dos estudantes que atravessam o ensino médio seria a de um ambiente competitivo... infelizmente!

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em um ano de funcionamento o grupo de jogos se reuniu diversas vezes com a finalidade principal de se divertir. Nesses encontros pudemos conhecer jogos que despertaram grande interesse, além de nos conhecermos melhor uns aos outros, verificando a enorme capacidade que os jogos de mesa apresentam de serem instrumentos de socialização. Finalmente, resultou desse período um jogo que foi inteiramente concebido e desenvolvido pelo grupo, e que se encontra em fase final de produção. Considero que a experiência só estará completa depois que o jogo estiver impresso numa forma esteticamente atrativa, quando poderá ser doado à escola como um gesto de retribuição pelo acolhimento ao projeto.

Estou ciente das grandes limitações que essa experiência ainda apresenta no sentido de trazer uma alternativa concreta para a transformação ampla da escola. Makarenko (Capriles, 1989, p. 154) já observou que nenhum método pode ser elaborado tendo como base a simples relação entre professor e aluno, mas deve ser elaborado tendo como base a ideia de organização da escola e do coletivo. Dessa forma, o uso dos jogos como elemento transformador na educação continua fortemente condicionado às possibilidades de transformação do uso do espaço escolar e das relações entre as pessoas dentro da escola. Enquanto uma transformação nessas dimensões não é possível ali, reproduz-se seguidamente o mesmo desafio: como aplicar jogos na metodologia de trabalho em sala de aula? Especificamente na educação pública, onde os recursos são escassos, como atender turmas de duas, três ou quatro dúzias de estudantes usando jogos?

A partir da experiência do grupo de jogos aqui relatada, acredito que é possível enfrentar esse desafio e que há elementos essenciais para isso na estrutura dos RPG's: a imersão num universo narrativo, o papel ativo do jogador ou do grupo de jogadores, na solução de problemas e na superação de desafios colocados pela narrativa e, a capacidade de que as decisões tomadas interfiram na linha narrativa são ingredientes que, bem trabalhados, podem trazer, em qualquer disciplina, novas possibilidades ao trabalho na sala de aula contribuindo para sua transformação e, desse modo, para a superação de práticas anacrônicas e frustrantes da educação tradicional e hegemônica.

## APÊNDICE – SUGESTÕES DE JOGOS RELACIONADOS A CONTEÚDOS DO ENSINO MÉDIO

Nome do jogo	Tema relacionado	Disciplina
7 Wonders	Civilizações da antiguidade	História
Agrícola	Ambiente rural	Geografia
Cyclades	Mitologia e antiguidade grega	Filosofia e história
Dominant Species	Teoria da evolução	Biologia
Evolution: the Origin of Species	Teoria da evolução	Biologia
Merchants & Marauders	Mercantilismo e grandes navegações	História
Modern Art	Artes plásticas	Artes
Robinson Crusóé	Literatura estrangeira	Língua portuguesa
Rock and roll manager	Música e cultura de massa	Artes
Tokaido	Ética	Filosofia
Twilight struggle	Guerra fria	História e geografia
Zombicide: Black Plague	Idade média	História

## REFERÊNCIAS

ALVES, Rubem. *A caixa de brinquedos*. In: ALVES, Rubem. **Sete vezes Rubem**. Campinas, SP: Papirus, 2012. Página 498-500.

\_\_\_\_\_. *Não esqueça as perguntas fundamentais*. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 25 de fevereiro de 2003, Caderno Sinapse, página 19.

CAPRILES, René. *Makarenko: O nascimento da pedagogia socialista*. São Paulo: Scipione, 1989.

FROSI, Felipe O.; SCHLEMMER, Eliane. *Jogos Digitais no Contexto Escolar: desafios e possibilidades para a Prática Docente*. Disponível em: <http://www.sbgames.org/papers/sbgames10/culture/full/full13.pdf>. Acessado em 20 de julho de 2018 às 21:25.

HUTCHINS, Robert. *Dice Age: The unstoppable momentum of the board games industry*. Revista **Toy News**. Publicado em 26 de setembro de 2017. Disponível em <https://www.toynews-online.biz/marketing/dice-age-the-unstoppable-momentum-of-the-board-games-industry>. Acessado em 20 de julho de 2018 às 20:32.

KIPMAN, Simon-Daniel. *Conduas viciantes e miragens adolescentes*. In: MORIN, Edgar. **A Religação dos saberes. O desafio do século XXI**. 10ª edição. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2012. Páginas 454-459.

MARTIN, Tim. *How board games became a billion-dollar business*. Revista **New Statesman**. Publicado em 23 de janeiro de 2017. Disponível em <https://www.newstatesman.com/culture/games/2017/01/how-board-games-became-billion-dollar-business>. Acessado em 20 de julho de 2018 às 20:05.

MORIN, Edgar. *Os sete saberes necessários à educação do futuro*. 6ª Edição. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2002.

PACHECO, José. *Pequeno dicionário de absurdos em educação*. Porto Alegre: Artmed, 2009.

\_\_\_\_\_. *Sozinhos na escola*. Portugal: Suplegraf, 2004.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania R. *Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios*. **Revista Renote: Novas Tecnologias na Educação**, UFRGS, v.6, n. 1, 2008.