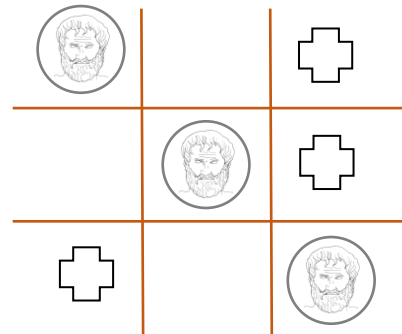


Os jogos, como substrato da cultura lúdica desenvolvida pelo ser humano são capazes de estimular o desenvolvimento, não apenas da psicomotricidade e da socialização, mas também, de uma visão metafórica do mundo, essencial à formação do pensamento estratégico e das virtudes.

Além de considerar a importância da Ludopedagogia e da Ludoterapia, a obra propõe a Ludosofia, atividade que completa e amplia a ação pessoal e social dos jogos na vida de crianças, jovens e adultos, porque parte de uma constatação elementar: jogos permitem aprendizagens integradas e dinâmicas. O autor demonstra a importância dos jogos em nossas vidas a partir da visão da Educação, da Psicologia e da Filosofia, bem como, apresenta os parâmetros essenciais à prática da Ludosofia nos mais diferentes jogos de que dispomos: jogos de mesa e tabuleiro, jogos empresariais, jogos modernos como RPG, na elaboração e criação de novos jogos.



# LUDOSOFIA

A sabedoria dos jogos

Marcos Nicolau



Marcos Nicolau

# **LUDOSOFIA**

A sabedoria dos jogos

2ª edição

MARCA DE FANTASIA

João Pessoa/2018

**Livro produzido pelo Projeto**

**Para ler o digital: reconfiguração do livro na cibercultura**

NAMID - Núcleo de Arte, Mídia e Informação Digital – DEMID/PPGC/UFPB

Copyright © 2011

**Capa e editoração:** Marcos Nicolau

---

N639I

Nicolau, Marcos.

Ludosofia: a sabedoria dos jogos, 2ª edição. 2018

Editora Marca de Fantasia

124 p.

ISBN: 978-85-7999-029-8

1.Jogos.Educação.

---



Editora Marca de Fantasia

Rua Maria Elizabeth, 87/407. João Pessoa/PB – CEP 58.045-180

[www.marcadefantasia.com](http://www.marcadefantasia.com)

Contato: [marcadefantasia@gmail.com](mailto:marcadefantasia@gmail.com)

## Sumário

**Os princípios da Ludosofia / 7**

**O jogo e suas instâncias de saberes / 8**

Capítulo 1

**O sentido do jogo em nossas vidas / 10**

**Das regras às possibilidades criativas / 13**

**Da brincadeira ao jogo, uma cultura lúdica / 16**

**Em busca de uma definição de jogo / 18**

Capítulo 2

**Jogo e educação / 22**

**O jogo como processo pedagógico / 23**

Piaget: as fases mentais do jogo / 28

**Perspectivas do uso dos jogos na escola / 29**

Aplicação da situação-problema / 30

Competição versus cooperação / 33

*O uso de jogos competitivos e cooperativos / 35*

**Teoria dos jogos: um olhar acadêmico-científico / 39**

**Capítulo 3****Jogo e Psicologia / 44****Ludoterapia: o jogo como elemento de ajuda psicológica / 45****Psicodrama: caminho para a liberação espontânea / 47****Práticas de base psicológica com formato de jogos / 50**

Kikologia: o jogo da auto revelação / 50

Neuróbica: exercício para uma mente saudável / 53

**Capítulo 4****Jogo e Filosofia / 57****Conceito de jogo na filosofia ocidental / 58****I Ching, a filosofia oriental em forma de jogo / 62****Capítulo 5****Fundamentos e práticas da Ludosofia / 66****O jogo e seu poder de metáfora / 67****Ludosofia na prática / 70**

Jogos de mesa e tabuleiro / 71

*Pega-varetas / 72**Cartas / 74**Tangran / 77**Xadrez / 80*

Jogos populares / 84

*Barra-bandeira / 84*

Jogos indígenas brasileiros / 87

*Jogo da onça* / 88

Jogos mentais enigmáticos / 89

*A bruxa e o príncipe* / 91

Jogos empresariais e dinâmicas de grupo / 94

*Dinâmica do círculo* / 96

Jogos modernos: RPG / 98

Entrando no jogo: faça a sua metáfora / 102

**Capítulo 6**

**O papel do professor / 104**

**Muito além de jogar: confecção e criação de jogos / 106**

Confecção do Xadrez de origami / 108

Criação de jogos: o desafio de Pandora / 109

**Palavras finais / 114**

**Referências / 117**

**Sobre o autor / 124**

## Os princípios da Ludosofia

Nós, seres humanos, somos a única espécie que constrói conscientemente os próprios ensinamentos. Criamos a cultura e através dela geramos saberes até chegar ao nosso bem supremo: as virtudes. Mas, se sabemos o valor da virtude para a raça humana, por que o mundo é um lugar de tanta estupidez? Talvez porque ainda não tenhamos aprendido a construir e compartilhar os ensinamentos sem egoísmos; a fazer da educação um caminho para formação da consciência do bem. Nossa inteligência, diz Roger Reville, desenvolveu-se mais que nossa sabedoria.

A Educação existe para cumprir esse papel de construção do conhecimento e preparação para a vida. Porém, como fazê-la voltar-se tanto à inteligência quanto à sabedoria é uma questão das mais urgentes. Exige que se desenvolvam práticas pedagógicas que levem em conta aquilo que é próprio de cada cultura, que está disponível em cada comunidade, que está ao alcance das pessoas.

E um desses recursos é o jogo, esse substrato da cultura humana presente em todas as épocas, em todos os lugares, e que empresta seus recursos para todas as áreas. São jogos de todos os povos, egípcios, gregos, romanos; ocidentais e orientais. Jogos de todas as idades, usados por crianças, jovens e adultos no mundo inteiro. Jogos que permitem que se aprendam conteúdos escolares difíceis, que contemplam eficientes tratamentos terapêuticos, mas também que exercitam corpo e mente, virtudes e princípios, se bem utilizados.

Quando juntamos as diversas dimensões humanas representadas pelo jogo é que o percebemos como um caminho promissor entre a performance psicomotora e a instauração das virtudes de que tanto carecemos para ter uma vida comunitária satisfatória - o jogo é capaz de nos proporcionar sabedoria e isso valida a proposta da Ludosofia como uma prática de descobrir nele, ensinamentos significativos.

### O jogo e suas instâncias de saberes

Encontramos no jogo três instâncias de saberes: na primeira instância temos a operacionalidade do jogo em que usamos nossos aparatos manuais, corporais e mentais para desenvolvimento da psicomotricidade, uma inteligência prática que se instaura dentro das regras e dos espaços lúdicos.

Numa segunda instância, vivenciamos as relações socioculturais ao lado das pessoas e dos grupos envolvidos, experimentamos estratégias de convivência e interpretação das regras a partir da linguagem convencionada. O princípio da racionalidade humana é exercitado de forma concreta – a estrutura dos jogos, suas regras e demarcações de espaço e tempo são estabelecidas a partir de uma lógica própria de como o cérebro racional concebe o mundo. Nesse contexto do jogo encontramos a vivência das emoções e sentimentos para lidar com as adversidades em suas alegrias e dissabores, com o intenso exercício da criatividade.

Na terceira instância descobrimos que os jogos são poderosas metáforas interiores e exteriores em que paira a ética proveniente do permanente embate humano entre



o egoísmo e o altruísmo, em que percebemos a trama da vida ocorrer numa rede de eventos e configurações que se renovam continuamente.

A sabedoria sutilmente potencializada em cada jogo proporciona poderosas metáforas que nos conectam de forma lúdica e prazerosa com o instigante processo de aprender de corpo, mente e alma.

Um exemplo oportuno dessa terceira instância está numa alegoria bem conhecida: dois jovens entraram num mosteiro para se tornar monges e certo dia foram surpreendidos pelo mestre no momento em que jogavam damas embaixo de uma árvore: “Perdoe-nos, mestre – desculpou-se um deles - devíamos estar refletindo e meditando sobre nossa existência e estamos aqui, jogando”. Ao que o mestre respondeu: “Não importa se estão jogando, importa saber se estão tirando alguma lição do jogo. Vejam: na dama como na vida, só podemos dar um passo de cada vez. Na dama como na vida, ao darmos um passo errado, não podemos desfazê-lo, mas podemos corrigir o rumo no próximo passo. E na dama como na vida, quando chegamos à nossa meta, a oitava casa do tabuleiro, ganhamos o direito de ir para onde quisermos”.

Desde os jogos de tabuleiro, mesa e campo, passando pelos jogos mentais e de autoconhecimento, até as dinâmicas de grupo e os modernos RPGs, além da prática de criação de novos jogos, a Ludosofia estimula que se estabeleçam ensinamentos específicos e imediatos agregados às percepções mais amplas e profundas do ser.

## Capítulo 1

### O sentido do jogo em nossas vidas

Em todas as ocasiões em que observamos crianças nos seus ambientes naturais, elas estão sempre brincando num permanente jogo de exercícios mentais e corporais - essa faceta dos filhotes de mamíferos em geral tem profundas implicações com o que eles se tornarão quando adultos.

Utilizamos a brincadeira no decorrer de nossas vidas em jogos cada vez mais organizados e complexos. Aliás, os transformamos em mega jogos de escala mundial, como a Copa do Mundo de Futebol, as Olimpíadas entre outros; assim como criamos também torneios curiosos, do tipo: carregamento de mulher em carrinhos de mão, arremesso de celulares etc.

Talvez por isso, Johan Huizinga afirme que o ser humano, por ter sido hábil em desenvolver os jogos, deveria receber, além das definições de *Homo sapiens* e *Homo faber*, a designação de *Homo ludens*.

Mas, qual a contribuição do jogo para o desenvolvimento da civilização, bem como para o nosso amplo sentido de humanidade? Quem nos responde é o mesmo Huizinga (2001, p. 193), ao afirmar que o espírito de competição lúdica é um impulso social mais antigo que a cultura, uma vez que a própria vida está penetrada por ele:

“O ritual teve origem no jogo sagrado, a poesia nasceu do jogo e dele se nutriu, a música e a dança eram puro jogo. O saber e a filosofia encontraram expressão em palavras e formas derivadas das competições religiosas. As regras da guerra e as convenções da vida aristocrática eram baseadas em modelos lúdicos. Daí se conclui necessariamente que em suas fases primitivas a cultura é um jogo”.

O próprio sentido de sobrevivência e adaptação da nossa espécie às adversidades do mundo em que vivemos é proveniente dessa flexibilidade humana de jogar com o perigo, encarando as tragédias e os riscos como um jogo de vida ou morte. É o que afirma Mauriras-Bousquet, ao revelar que as espécies verdadeiramente cosmopolitas que souberam adaptar-se às mudanças climáticas foram as que aumentaram suas possibilidades de sobreviver. Para viver em um ambiente hostil é necessário muita obstinação, empenho, ordem e seriedade por parte de um grupo ou sociedade. Mas essas capacidades, diz a autora, não são suficientes, uma vez que não é a seriedade e sim a brincadeira, a curiosidade, a exploração gratuita enquanto fatores de criação e invenção, que acabam construindo os fundamentos dos mitos e dos ritos da vida em comum.

Jogar é uma atividade natural do ser humano, tanto que ao brincar e jogar durante a infância ficamos demasiadamente absorvidos pela brincadeira de modo a envolvermos plenamente nossos sentimentos e emoções. A prática do jogo, tanto quanto a atividade artística, torna-se elo de integração dos aspectos motores,

cognitivos, afetivos e sociais com o quais estamos envolvidos, a ponto de ordenarmos o mundo ao nosso redor a partir das experiências que nos permitem incorporar valores.

Como esclarecem Rizzi e Haydt (2002, p. 15), o jogo supõe relação social e interação, por isso a prática dos jogos ajuda na formação de atitudes sociais, criando: “respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, iniciativa pessoal e grupal”.

Desses elementos de convivência social proporcionada pelo jogo surge a visão de que, em seu domínio, instaura-se uma ordem específica e absoluta, sendo essa uma outra característica mais positiva ainda, diz com Huizinga, pois ele cria e estabelece ordem. Desse modo, o jogo gera, na confusão cotidiana e na imperfeição do mundo, uma perfeição temporária e limitada. E a falta de obediência a esta ordem estraga o jogo, uma vez que o priva de seu caráter essencial e de todo e qualquer valor que se possa extrair dele.

De fato, na prática do jogo observamos as virtudes e a ética de jogadores que, mesmo tendo oportunidade de burlar as regras, não o fazem, bem como a astúcia daqueles que traem os oponentes ao transgredir as normas em busca de benefícios pessoais: são posturas e atitudes que revelam instâncias da natureza humana com as quais temos de aprender a lidar permanentemente.

Essa possibilidade de oscilação entre um extremo e outro, da compostura à fraude, da liberdade de ação dentro de uma ordem, que ao mesmo tempo promove a

descoberta não só das coisas do mundo, mas de dentro de nós mesmos e na nossa relação com o ambiente que nos cerca torna o jogo uma representação real do universo com sua ordem suprema.

### Das regras às possibilidades criativas

Mas, se o jogo impõe o controle dos impulsos e a aceitação de regras, não haveria o risco de alienação? Antunes (1999) responde que tais regras são estabelecidas pelos que jogam e não impostas por qualquer estrutura alienante:

há profundas interações internas e externas, como no caso das crianças, pois, é brincando com sua espacialidade que ela se envolve na fantasia e cria atalhos entre o mundo inconsciente, onde gostaria de viver, e o mundo real, em que precisa conviver.

Mesmo assim, em meio às regras e convenções de um jogo, como conceber a prática da criatividade? Para abordar a dimensão criativa do jogo é necessário recorrer ao sentido chomskyano da criatividade, apontado por Gilles Brougère. Sentido esse que utiliza as semelhanças entre jogo e linguagem.

Chomsky desenvolveu a tese de que, a partir de palavras e estruturas gramaticais que lhes é conhecida, uma pessoa pode elaborar e pronunciar enunciados inteiramente novos para ela, apesar de terem sido utilizados por inúmeros outros locutores em situações, épocas e lugares diferentes. Ou seja, cada um de nós pode

criar frases em nível pessoal sem que isso signifique uma criação de toda a humanidade. E, de acordo com esse modelo, conforme Brougère (2002, p. 32) “quem brinca se serve de elementos culturais heterogêneos para construir sua própria cultura lúdica com significações individualizadas”.

Na prática dos jogos vemos que a imposição de regras dentro de contextos racionalizados e ordenados exige de cada participante a busca por alternativas, por novas maneiras de fazer. Aqueles que burlam as regras são punidos; aqueles que descobrem modos inusitados de realizar seus objetivos tornam-se memoráveis.

Exemplo disso é o jogo de futebol. Em um ambiente extremamente limitado por regras: várias linhas demarcam os espaços; 22 jogadores que jogam com os pés; o uso das mãos válido apenas para goleiros e para arremesso lateral; impedimentos e faltas desleais punidas por um juiz em tempo real; infrações na área resultam em pênaltis e dezenas de outras normas. Justamente por causa de tanto controle e restrições, o futebol revela a expressão criativa dos craques: jogadores capazes de inventar novos chutes e dribles em situações tão ínfimas de tempo e espaço.

Talvez por isso o jogo seja tão instigante e atraente. Talvez por isso mesmo Huizinga assegure que existe alguma coisa no jogo que transcende as necessidades imediatas da vida. Se todo jogo tem início, desenvolvimento e fim, e se se realiza em um campo previamente delimitado, exige que haja uma ordem absoluta e plena para sua realização; logo, há uma intrínseca relação entre o jogo, a liberdade e a ordem.

No entender desse autor, o jogo permite-nos reencontrar nossa liberdade através de respostas e de procura de novas formas para os desafios da vida, liberando assim, nossa espontaneidade criativa.

No âmbito pessoal, portanto, vamos encontrar o sentido de liberdade que o jogo proporciona, mesmo diante da instauração da ordem que as regras impõem. É o que nos esclarece Bally, ao dizer que o jogo está associado à liberdade porque, quando nós estamos tensos, ficamos presos a uma rigidez corporal e mental, havendo necessidade de relaxamento. Desse modo, o jogo passa a ser, desde a infância, o movimento de liberdade.

O espaço do jogo permite que tanto a criança quanto o adulto realizem tudo quanto desejam, diz Antunes. Isso porque quando entretidos em um jogo, nós nos tornamos quem queremos ser, ordenamos o que queremos ordenar e decidimos sem restrições, para obter a satisfação simbólica do desejo de ser grande ou do anseio de ser livre.

Toda brincadeira, aliás, já vem permeada por uma grande sensação de liberdade e, por isso, é natural que se contraponha à seriedade das posturas frequentemente comuns de certos modelos educacionais. Essa constatação faz Huizinga afirmar que o conceito de jogo é de ordem mais elevada do que o de seriedade, afinal, a seriedade procura excluir o jogo, enquanto que o jogo geralmente inclui a seriedade.

Isso vale para os diferentes tipos de jogos, para as mais variadas atividades humanas porque diz respeito a uma percepção maior da realidade e das coisas do cotidiano. E, tanto nesse contexto imediato de exercício individual de liberdade

quanto no sentido mais amplo de confronto com a vida, o jogo goza de uma reputação significativa no decorrer dos estudos daqueles que o investigaram, conforme Antunes (1999, p. 36-37), pois, foram muitos os pensadores que demonstraram vivo interesse pelo aspecto lúdico e pelo lugar dos jogos e das metáforas, tanto no fenômeno humano quanto na concepção de mundo:

“hoje a maioria dos filósofos, sociólogos, etólogos e antropólogos concordam em compreender o jogo como uma atividade que contém em si mesmo o objetivo de decifrar os enigmas da vida e de construir um momento de entusiasmo e alegria na aridez da caminhada humana”.

Ninguém alcança as virtudes sem uma dose de disciplina e ordem. Como a ordem que a natureza impõe à vida, não para ser seguida e obedecida à risca, mas para ser superada por uma outra ordem, no exercício contínuo de criatividade e evolução.

### **Da brincadeira ao jogo, uma cultura lúdica**

Uma primeira delimitação, portanto, se faz necessária: a diferença entre brinquedo, brincadeira e jogo. Vamos entender primeiramente que o brinquedo difere do jogo uma vez que aquele supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, devido à ausência de um sistema de regras organizadoras.

Ou seja, o brinquedo tem uma dimensão material, cultural e técnica; enquanto objeto é suporte de brincadeira que estimula o imaginário infantil.



Quanto à brincadeira, diz Kishimoto (2002a, p. 21), é “a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo”.

O brinquedo e a brincadeira também têm sua história delineada. Sabemos que os povos antigos como os gregos e os orientais brincavam de amarelinha, empinavam papagaio, jogavam pedrinhas, atividades lúdicas que, segundo Kishimoto (1998, p. 15), crianças de hoje usam da mesma forma, são os chamados, jogos infantis:

“Esses jogos foram transmitidos de geração em geração através de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil. Muitos jogos preservam sua estrutura inicial, outros modificam-se, recebendo novos conteúdos. A força de tais jogos explica-se pelo poder da expressão oral. Enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social”.

Esse processo de transmissão, porém, se dá por influência primeira de uma ação adulta de cultivar a brincadeira, como detectou Walter Benjamin. Qualquer objeto nas mãos das crianças transforma-se em brinquedo, enquanto o brincar faz parte da percepção infantil impregnada pelos vestígios da geração mais velha:

“O brinquedo, mesmo quando não imita os instrumentos dos adultos, é confronto, e, na verdade, não tanto da criança com os adultos, mas destes com a criança. Pois quem senão o adulto fornece primeiramente à criança os seus brinquedos? E embo-

ra reste a ela uma certa liberdade em aceitar ou recusar as coisas, não poucos dos mais antigos brinquedos (bola, arco, roda de penas, pipa) terão sido de certa forma impostos à criança como objetos de culto, os quais só mais tarde, e certamente graças à força da imaginação infantil, transformaram-se em brinquedos” diz Benjamin (2002, p. 96).

A partir da brincadeira constrói-se, pouco a pouco, um processo no qual, antes de ser um lugar de criação cultural, o jogo é um produto dotado de autonomia, conforme Brougère (2002b, p. 23): “o primeiro efeito do jogo não é entrar na cultura de uma forma geral, mas aprender essa cultura particular que é a do jogo”. Esse autor estabelece a hipótese da existência de uma cultura lúdica que consiste num conjunto de regras e significações próprias que o jogador adquire e domina no contexto de seu jogo, pois, ele precisa partilhar dessa cultura para poder jogar.

Considerando que o jogo é algo mais amplo porque tanto o brinquedo quanto a brincadeira podem fazer parte deste – embora nem todo brinquedo e nem toda brincadeira seja um jogo, somos atraídos pela necessidade de compreender a questão: como se caracteriza o jogo, afinal?

### Em busca de uma definição de jogo

O sentido etimológico da expressão *jogo* pertence ao latim *jocu*, cujo significado é gracejo, no sentido de divertimento, brincadeira e passatempo com regras pré-estabelecidas. Mas Antunes chama a atenção para o fato de que a palavra também

significa balanço, oscilação, astúcia, ardil, manobra e, por isso, todo jogo é uma metáfora da vida por conter díspares ingredientes da própria convivência social.

Entretanto, a palavra tem aplicações muito diversificadas em diferentes culturas e em diferentes contextos. Brougère (1998, p. 14) adverte que “Basta considerar a diversidade dos fenômenos denominados ‘jogo’, mesmo sem evocar os empregos derivados ou metafóricos (tal como o jogo de uma engrenagem). O que há de comum entre duas pessoas jogando xadrez e um gato empurrando uma bola, entre dois peões pretos e brancos em um tabuleiro e uma criança embalando uma boneca? No entanto, o vocábulo é o mesmo”.

Essa tarefa de definição tornar-se árdua principalmente quando se percebe que um mesmo comportamento pode ser visto como jogo ou como não-jogo. Citando Brougère e Henriot, Kishimoto (2002a) afirma que o jogo pode ser visto sob três aspectos: como o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, dando-se significados aos vocábulos a partir de analogias (o *jogo* da política); como um sistema de regras no qual se identificam estruturas sequenciais (uma partida de futebol); e como um objeto em que o jogo se materializa no conjunto de peças de um tabuleiro, fabricadas a partir de qualquer material.

No contexto da Ludosofia, porém, estamos tratando do jogo como uma atividade lúdica que tem uma delimitação de tempo e espaço já historicamente determinados e que pode ser definida a partir de peculiaridades devidamente sistematizadas.

Nesse sentido, conforme demonstram vários estudiosos, uma importante característica do jogo é a capacidade de absorver os jogadores de maneira intensa e total, realizando-se num clima de arrebatamento e entusiasmo. E neste envolvimento emocional, neste poder de fascinação, reside a própria essência do jogo, com a predominância de uma atmosfera de espontaneidade.

Embora existam regras a serem seguidas, o participante poderá contar com uma ampla gama de alternativas de atuação que dependerá de sua disposição e criatividade. Ao mesmo tempo em que, limitação de tempo e de espaço são fatores importantes, pois, por um lado, o jogo inicia-se num determinado momento e continua até que se chegue a um certo fim; por outro, o jogo se realiza dentro de uma área previamente delimitada quer seja imaginária ou não.

Outro fator importante no jogo é a possibilidade de repetição da atividade. A partida pode ser executada novamente a qualquer momento ou em períodos determinados, processando-se de acordo com as regras e convenções determinantes daquilo que “vale” dentro do mundo temporário por ele circunscrito e aceitas pelos jogadores.

Mas, é possível estabelecer critérios para identificar os traços dos jogos na infância? Kishimoto (2002a) demonstra que sim ao citar os estudos realizados por Christie. Esses traços podem ser designados da seguinte forma:

*Não-literalidade*: as situações de brincadeira caracterizam-se por um quadro no qual a realidade interna predomina sobre a realidade externa. (o ursinho de pelúcia, por exemplo, pode servir como filhinho para as crianças);

*Efeito positivo:* o jogo infantil é normalmente caracterizado pelos signos do prazer ou da alegria, entre os quais o sorriso.

*Flexibilidade:* as crianças estão mais dispostas a ensaiar novas combinações de ideias e de comportamentos na brincadeira, do que em atividades não-recreativas.

*Prioridade do processo de brincar:* enquanto a criança brinca, sua atenção está concentrada na atividade em si e não em seus resultados ou efeitos. O jogo educativo, utilizado em sala de aula, muitas vezes, desvirtua esse conceito ao dar prioridade ao produto, à aprendizagem de noções e habilidades;

*Livre escolha:* o jogo infantil só pode ser jogo quando escolhido livre e espontaneamente pela criança. Caso contrário é trabalho ou ensino;

*Controle interno:* no jogo infantil, são os próprios jogadores que determinam o desenvolvimento dos acontecimentos. Quando o professor utiliza um jogo educativo em sala de aula, de modo coercitivo, não oportuniza aos alunos liberdade e controle interno. Predomina, nesse caso, o ensino, a direção do professor.

Analisando todos esses aspectos que se entrelaçam e se completam podemos considerar que os fatores básicos de um jogo são: espaço, tempo, objetos, regras e participantes movidos pelo sentido da ludicidade, do prêmio ou da superação. Portanto, o que é o jogo senão o lugar onde a cultura humana reproduz a trama da vida para experimentar razão, emoção e criatividade.

## Capítulo 2

### Jogo e educação

Se o processo de aprendizagem contínua e sistematizada é característica do ser humano e a brincadeira é uma atividade que, desde a mais tenra infância, permite o aprendizado para a vida na sociedade, podemos deduzir que a educação lúdica é o caminho mais promissor para uma pedagogia de sucesso.

A partir dos estudos de Jerome Bruner sobre o período de oportunidades e exploração a que estivemos submetidos desde a época dos ancestrais mais remotos, Kishimoto (2002b, p. 140) acrescenta que o jogo, ao ocorrer sem a força das pressões, em atmosfera de familiaridade, segurança emocional e ausência de perigo proporciona condições para a aprendizagem das normas sociais em situações de pouco risco. A atividade lúdica oferece oportunidades para a experimentação de comportamentos que, em situações normais, nem seriam tentados pelo medo do erro e da punição.

Mas, ao enaltecemos o jogo, valorizando demasiadamente suas formas criativas e prazerosas no processo educativo, não corremos o risco de supervalorizar as dinâmicas e métodos em detrimento dos conteúdos? Na verdade, responde Macruz (2001), o que devemos valorizar é o espaço educativo como lugar de encontro, onde

as pessoas possam ter acesso a experiências significativas, bem como a relações intensas e a novos valores. Afinal, todos nós, pais e professores, já percebemos que muitos jogos permitem que conteúdos aparentemente chatos sejam bem aceitos pela motivação de métodos interativos, por exemplo.

Voltando-nos ao contexto mais geral, podemos constatar que a prática da educação é muito anterior ao pensamento pedagógico, pois esse pensamento surge com a reflexão sobre a prática educacional, a partir da necessidade de sistematizá-la para obtenção de determinados objetivos. Porém, no desenrolar da história da educação já devidamente compilada por um número sem fim de autores e estudiosos, interessa-nos conhecer como se dá o uso dos jogos, cujo processo está profundamente enraizado no nosso modelo educacional. Tão enraizado que sustenta até mesmo todo o sistema de avaliação: desde as primeiras séries do primeiro ao terceiro grau de ensino, prevalece um sistema avaliativo cujos testes e exames são de múltiplas escolhas. Em muitos casos, como nos exames pré-universitários, os alunos aprendem, inclusive, o jogo da probabilidade, marcando as respostas em seqüências que permitem uma maior possibilidade de acertos.

### O jogo como processo pedagógico

Das tribos mais primitivas às primeiras civilizações, o ser humano percebeu a necessidade de sistematização do ensino como forma de repassar o legado de sua cultura às gerações vindouras. Dos egípcios antigos à peculiar cultura dos maias, os

povos usavam os jogos como forma de repassar aos mais jovens as normas e os padrões de condutas sociais.

Mas foi em culturas sábias como a Grécia Antiga, que se percebeu claramente o papel do jogo no contexto da aprendizagem escolar.

Para Platão, por exemplo, a fase inicial da infância deveria ser ocupada com jogos educativos, praticados conjuntamente por meninos e meninas em espaços apropriados para eles. O filósofo grego acreditava que todas as crianças deveriam estudar matemática através de atrativos em forma de jogos porque assim os problemas elementares de cálculos não teriam apenas aplicações práticas, mas atingiriam um nível superior de abstração.

Entretanto, nesse período e durante a Idade Média, poucos avanços educacionais ocorreram, pois, o jogo, de acordo com Kishimoto (2002b), era visto como recreação: desde os tempos antigos aparece como relaxamento diante das atividades que requerem esforço físico mental, conforme registraram Sócrates, Aristóteles, Sêneca e Tomás de Aquino. Durante a Idade Média, o jogo foi pré-conceituado de “não sério” devido sua associação com o jogo de azar que se praticava naquela época. Conforme a autora, a partir do Renascimento, reconhecido como um período de *compulsão lúdica*, o jogo serviu para divulgar princípios de moral, ética, além de conteúdos de história, geografia entre outras disciplinas.

Portanto, a partir dos anos de 1500 em diante que os humanistas começaram a ter uma visão nova de educação e a ideia de aplicar os jogos ao processo educacional consolidou-se séculos mais tarde, por força do movimento da Escola Nova com a



adoção dos “métodos ativos”, como podemos compreender, a partir de Almeida, Rizzi e Haydt, Duflo e Kishimoto.

Rabelais, que viveu entre 1494 e 1553, aconselhava a que se ensinasse às crianças por meio dos jogos e em 1632, Comenius concluiu sua obra *Didactica Magna*, através da qual apresentava sua concepção de um método “de acordo com a natureza”, recomendando a prática de jogos, devido ao seu valor formativo.

Certos tratados sobre a educação das crianças tinham feito considerações a respeito, como, por exemplo, a obra *De pueris instituendis*, de Erasmo (1469-1536). Na concepção de Erasmo, o jogo pode ter função educativa mesmo que seja utilizado como o açúcar que envolve o medicamento para dissimular seu amargor. Ao agir assim, o professor baseia-se em um conhecimento pedagógico mais salutar, evitando o uso da coerção e do autoritarismo.

Para Rousseau - que viveu de 1712 até 1778 -, envolvidas nos jogos, as crianças sofrem sem queixas e mesmo rindo, coisas que nunca sofreriam de outra maneira sem abrir um berreiro e derramar lágrimas. Pestalozzi, no início do século seguinte, dizia que a escola é como uma sociedade, na qual o senso de responsabilidade e as normas de cooperação são suficientes para educar as crianças, sendo o jogo um fator decisivo que enriquece o senso de responsabilidade e fortifica a cooperação.

Com Froebel, porém, ainda no século XIX, fortaleceram-se os métodos lúdicos na educação, ao se compreender que o bom educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover a educação para as crianças; este filósofo afirmava que a melhor forma de conduzir a criança à atividade, à auto expressão e à socialização seria por meio dos jogos. Concebia o jogo nessa idade como o produto

mais puro e mais espiritual do ser humano, capaz de influenciar, inclusive, essa sua futura espiritualidade.

A orientação pedagógica, como bem sabemos, exige a adoção de princípios psicológicos porque é aí que estão presentes questões que discutem a função do jogo na educação. E desde Froebel, a importância do jogo é indicada tanto pela ação livre e espontânea da criança quanto pela ação orientada por adultos. Ou seja, a concepção froebeliana, já naquela época, via nos jogos dois modos de uso: o primeiro, como fim em si mesmo, no sentido de proporcionar auto expressão e espontaneidade; o segundo, como meio de ensino, em que se buscam resultados.

Froebel não foi o primeiro a analisar o valor educativo do jogo, mas foi pioneiro em incluí-lo como parte essencial do trabalho pedagógico a partir do momento em que criou o jardim de infância com uso dos jogos e brinquedos em 1837. Anteriormente, concebiam-se três relações entre jogo infantil e educação: recreação, uso do jogo para favorecer o ensino de conteúdos escolares e diagnóstico da personalidade infantil ou mesmo como recurso para ajustar o ensino às necessidades da criança. Entretanto, influenciado pelo consistente movimento da época em favor do jogo, Froebel compreende que este resulta em benefícios intelectuais, morais, físicos, podendo ser fator significativo do desenvolvimento integral dos alunos.

Historicamente, após esse período e já entrando no século XX, o jogo livre foi adotado pela psicologia funcionalista de Dewey, dentro do já citado movimento da Escola Nova, sendo responsável pela divulgação do jogo como recurso ao ensino de

conteúdos escolares. Para Dewey, uma vez que as referências abstratas não correspondem aos interesses da criança, é o jogo que se apresenta como o ambiente natural dela. Por sua vez, Leif e Brunelle procuraram características da atividade lúdica nos jogos de todas as idades, descobrindo sua ação de libertação de preconceitos e da má interpretação diante da vida. Enquanto isso, Wallon procurava remontar as “fontes” por meio da natureza dos jogos, bem como o sentido epistemológico do jogo, com relação às formas mais sublimes de apropriação da cultura, de conhecimento e de relação com o próximo.

Entusiasmado pelo processo lúdico na aprendizagem, Piaget concordava que os jogos não eram apenas uma forma de desafio ou entretenimento para gastar a energia das crianças. Eram sim, maneiras de fortificar o desenvolvimento intelectual. Os jogos pré-operatórios, por exemplo, utilizados antes mesmo do período escolar, serviam tanto para o desenvolvimento do instinto natural quanto para representar simbolicamente todo o conjunto de realidades vivenciadas pela criança.

Em sua concepção, Piaget considerava que o jogo se torna significativo à medida que a criança se desenvolve: através da livre manipulação de materiais variados ela reconstrói os objetos e os reinventa. Desse modo, é jogando e crescendo na convivência de jogos educativos que as crianças assimilam realidades intelectuais que, sem essas práticas, permanecem de fora da inteligência infantil.

## Piaget: as fases mentais e o jogo

Piaget verificou a existência do impulso lúdico já nos primeiros meses de vida do bebê, desdobrando-se em duas outras fases do desenvolvimento humano, explicam Rizzi e Haydt (2002). Cada uma dessas categorias corresponde às três fases do desenvolvimento mental do ser humano, constituindo-se uma classificação genética baseada na evolução das estruturas.

A primeira delas corresponde ao *jogo de exercício sensório-motor* e, embora os exercícios sensório-motores constituam a forma inicial do jogo na criança, eles não são específicos dos dois primeiros anos ou da fase de condutas pré-verbais. Reaparecem durante toda a infância e mesmo no adulto, sempre que um novo poder ou mesmo uma nova capacidade são adquiridos.

A segunda dessas categorias, o *jogo simbólico*, vai dos dois aos seis anos de idade. O jogo simbólico desenvolve-se a partir dos esquemas sensório-motores que, à medida que são interiorizados, dão origem à imitação e, posteriormente, à representação. É o transporte a um mundo de faz-de-conta, que possibilita à criança a realização de sonhos e fantasias, revela conflitos interiores, medos e angústias, aliviando a tensão e as frustrações.

A terceira, corresponde ao *jogo de regras*, que se desenvolve na fase dos 7 aos 12 anos de idade. Os jogos de regras são jogos de combinações sensório-motores tais como corridas, jogo de bola ou intelectuais, em que se usa o xadrez, as cartas, havendo competição dos indivíduos e regulamentados por códigos transmitidos de geração em geração ou por acordos momentâneos.

As razões que levam os educadores a recorrerem ao jogo como recurso no processo de ensino e aprendizagem são amplas, podendo ser assim resumidas: o impulso natural que satisfaz a necessidades interiores das tendências lúdicas; a atitude de jogo caracterizada por dois elementos, o prazer e o esforço espontâneo; a situação de jogo que mobiliza os esquemas mentais, pois, sendo uma atividade física e mental, aciona e ativa as funções psiconeurológicas. Logo, o jogo integra as várias dimensões da personalidade em seus aspectos afetivo, motor e cognitivo.

### **Perspectivas do uso dos jogos na educação**

Na escola, o jogo é atividade livre dos estudantes nos espaços fora da sala de aula, adequados ao ambiente. Mas, dentro da sala é o professor quem estabelece sua prática, no mais das vezes, para ajudar na compreensão dos conteúdos e em muitos casos porque aprendeu que se trata de um recurso atraente, que contribui para a atenção e o envolvimento dos alunos.

Entretanto, do ponto de vista pedagógico e científico podemos demarcar os objetivos através dos quais os jogos são aplicados e estudados nas escolas de primeiro, segundo e terceiro graus.

No contexto escolar os professores costumam fazer uso dos jogos para estimular o uso da *situação-problema* em que se exige do aluno o exercício de habilidades intelectuais e corporais. Há também sua aplicabilidade para provocar *competição* com intuito de motivar as conquistas, bem como, jogos de *cooperação* para exercício da sociabilidade.

Na universidade, além dessas práticas, estuda-se o processo de ensino e aprendizagem em suas diferentes perspectivas de acordo com o curso em questão. Por isso, interessa-nos a compreensão de um dos estudos mais instigantes sobre esse tema: *a teoria dos jogos*. Nunca o jogo foi pesquisado com tanta cientificidade, chegando a ser motivo, inclusive de um Prêmio Nobel.

### Aplicação da situação-problema

Uma bola pendurada por um barbante preso em uma haste de madeira é levantada para, depois de solta, balançar como um pêndulo. No trajeto da bola estão colocados em pé, nove pinos que serão derrubados pelo vai e vem da bola. Dependendo do ângulo ou da posição, a bola pode derrubar todos os pinos ou apenas alguns, havendo assim, contagem dos pontos de cada jogador.

Durante a prática desse jogo os alunos devem resolver várias questões sobre a quantidade de pinos derrubados, a melhor posição para soltar a bola, o mapeamento dos movimentos e como devem ser registrados nos cadernos, além da elaboração de novas proposições que cada aluno pode fazer para os colegas responderem.

Esse é um exemplo de uma situação-problema gerada com uso de jogos e apresentada por Macedo, Petty e Passos (2000). O jogo aqui descrito é o Quilles, um precursor do boliche que surgiu na Europa no século XII e foi trazido para a América no século XVIII por colonos holandeses.

Porém, são muitos os tipos de jogos de tabuleiro ou de campo que podem servir de base para que professores estabeleçam problemas apropriados às suas disciplinas. A situação-problema é uma instância de avaliação que o participante faz de si mesmo, da sua capacidade de solucionar o problema, bem como, da sua habilidade de ajudar o grupo a encontrar respostas satisfatórias.

Trata-se de um recorte que o professor faz de determinadas posições ou movimentos de um jogo, proporcionando a reflexão e o aperfeiçoamento dos esquemas utilizados pelas crianças, cujos desdobramentos são as capacidades de saber dizer, saber fazer, tomar decisões, correr riscos, antecipar, encontrar razões ou regularidades, ou seja, aprender de maneira muito mais autônoma.

Para jogar e enfrentar situações-problema, as crianças precisam ser ativas e estarem envolvidas nas atividades, bem como no relacionamento com as pessoas e os objetos envolvidos, tornando-se muito mais cooperativas e responsáveis,

explicam Macedo, Petty e Passos (2000, p. 6-7): “Os jogos funcionam em uma estrutura de projeto em que propósitos, recursos, processos de resultados articulam-se no contexto das regras, do tabuleiro e das peças, da organização das jogadas, nos desafios, nos desfechos e nas encruzilhadas que enredam e dão sentido ao jogo”. Assim, as regras tornam-se “jogos de linguagem” que estabelecem uma vida comum devidamente regulada por convenções organizadoras da convivência no contexto dos jogos.

Na aplicação prática, conforme ainda os autores supracitados, leva-se em conta as seguintes características: as situações-problema são elaboradas a partir de momentos significativos do próprio jogo; apresentam um obstáculo ou representam alguma situação de impasse, exigindo decisão sobre qual a melhor ação a ser realizada; favorecem o domínio cada vez maior da estrutura do jogo; por fim, têm como objetivo promover a análise e o questionamento sobre a ação de jogar, ocasião em que o fator sorte perde relevância diante das jogadas por ensaio e erro.

Desse modo, a atividade parte do princípio de que há um problema a ser resolvido cuja solução proporciona um aprendizado. Isso exige do professor um planejamento cuidadoso, desde a escolha do jogo envolvido, passando pelas diretrizes que são dadas aos alunos até a certeza de que os resultados são significativos para o contexto pedagógico. Isso implica avaliação, não só das respostas alcançadas, mas também das dificuldades enfrentadas durante o processo.



## Competição versus cooperação

Vivemos em um mundo demasiadamente competitivo e, durante toda a nossa formação educacional, temos de lutar por vagas, superar concorrentes. É como um jogo permanente a ser jogado através de regras que nem sempre concordamos serem as mais justas.

Talvez por isso, muitos de nós aprendam rápido a tirar proveito da inocência dos adversários e, até mesmo, a burlar certas normas para chegar na frente. Essa situação sempre se contrapõe a outra condição que nos permitiu evoluir e a adaptarmo-nos tão bem às adversidades: a cooperação.

A Sociobiologia tem procurado estudar esse permanente embate entre egoísmo e altruísmo. De fato, o egoísmo sempre foi importante para que o indivíduo conseguisse sobreviver, conseguindo o necessário para seu sustento. Mas, diante da sua prole, e mesmo, dentro de comunidade que vive em ambientes inóspitos, o ser humano desenvolveu o espírito de solidariedade, entendendo rápido que sua sobrevivência dependia da sobrevivência do grupo ao qual pertencia.

A inteligência coletiva depende da integração harmônica desses elementos relativos à sociedade: a cooperação e a competição. A aquisição e o compartilhamento dos conhecimentos necessitam, o tempo todo, de um trabalho competitivo de confronto de ideias, aliado cooperativamente a uma troca de informação e *feedback*.

O jogo, como um elemento participativo dessa evolução, revela bem a faceta da busca individual pela sobrevivência na luta com um competidor, mas também da união de uma equipe em torno de um objetivo comum que garante a vitória de todos.

Assim, tanto os jogos competitivos quanto os jogos cooperativos ganham relevância no contexto da formação humana; tudo depende, como se sabe, da maneira como são conduzidos e encarados.

Como uma metáfora da vida, é importante perceber que o jogador não tem diretamente um adversário diante de si a derrotar, mas ele joga contra as adversidades. É como se estivesse sendo colocado à prova pelo destino, necessitando superar os desafios e as dificuldades através de ações e alternativas. Vencer o adversário é superar os obstáculos.

E, do outro lado, há alguém que também aprende com a derrota e se prepara melhor para as adversidades. Ao mesmo tempo em que nós derrotamos o adversário ensinamos a ele como nos derrotar da próxima vez, por isso é preciso que procuremos melhorar sempre, aprimorando e desenvolvendo novas estratégias.

Ao seu modo, muitos jogos permitem que sejam jogados de forma cooperativa ou de forma competitiva, dependendo da predisposição dos jogadores. Quem joga Frescobol, por exemplo, sabe que pode haver numa partida a alta competitividade de bolas que são batidas com força para dificultar a rebatida do oponente ou o objetivo dos dois pode ser o de manterem a bola permanentemente em jogo sem deixar que ela caia. A queda da bola significa a derrota de ambos.

A postura mais comum que tem sido adotada diante dos confrontos competitivos para motivar os jovens aprendizes é a do prazer pela participação, como nos esclarecem Albigenor e Rose Militão (2000, p. 27). “Mesmo tendo o caráter competitivo e que, ao final, tenha que se anunciar vencedores e perdedores, todos saem ganhando pela experiência vivenciada. É, também, papel do facilitador criar uma forma de ‘trazer’ os perdedores para o clima do ‘importante é competir’”.

Essa premissa bastante antiga parece não convencer os participantes de competições, principalmente quando estas se tornam atividades profissionais. É importante colocar em pauta o fato de que, quando o jogo se insere em eventos profissionais de grande porte, entra em questão as vultosas somas investidas, os anos de treinamento com aparatos caros, exigindo esforços sobre-humanos que nem todos podem realizar.

### *O uso de jogos competitivos e cooperativos*

No contexto da educação, crianças e jovens, como seres em formação aprendem que o sentido de participar dos jogos, mesmo mediante as derrotas, faz parte de algo muito maior em suas vidas para a qual é necessário treinamento.

No entender de Héctor Civitate (2003, p. 6) treinamos primeiro para desenvolver a personalidade no sentido de prepará-la justamente para a cooperação e a

competição. Mas, alerta para a escolha entre as duas modalidades de jogos, uma vez que em muitos profissionais predomina a ideia de que os jogos cooperativos são melhores para a formação dos envolvidos: “A decisão do profissional sobre a aplicação de um ou outro tipo de jogos deveria, no nosso entender, ser influenciado pelas reais características da comunidade na qual exerce seu trabalho, porém, resulta relativamente claro que a aplicação de uma só tendência de radicalização vai corresponder a uma realização de duvidosos resultados”.

Essa observação é bastante pertinente porque se os jogos cooperativos devem ser considerados como uma atitude lúdica de formação e prevenção, os jogos competitivos constituem uma atividade lúdica de correção. A partir dessas considerações, portanto, precisamos conhecer melhor os aspectos de desenvolvimento e aprendizagem envolvidos em ambas as modalidades.

Através dos jogos as crianças aprendem a conviver e a respeitar as outras pessoas, bem como as diferentes culturas, afirma Jorge Batllori. Ao participarem de jogos cooperativos elas alcançam objetivos comuns, aprendem a trabalhar em equipe e a partilhar distribuição de tarefas, sem jogar contra ninguém, mas sim com alguém.

Na vivência do jogo, as características da personalidade em seu conjunto de temperamento e caráter vêm à tona. Ficam visíveis, portanto, os componentes do temperamento humano, vinculados a fatores genéticos ou influenciados por elementos ambientais. Isso permite que o profissional envolvido possa fazer um trabalho corretivo naqueles casos em que essa intervenção se faz necessária. “Assim, - diz Civitate (2003, p. 5) - se o jogo tem a virtude de permitir o desenvolvimento de diferentes capacidades sociais, motrizes, cognitivas,

expressivas, afetivas, filosóficas etc., nos permite também, de forma muito objetiva, agir sobre as deformações da conduta social”.

Podemos enumerar, com este autor, as vantagens propiciadas pelos jogos Cooperativos. Estes geralmente evitam o confronto ao desenvolver atividades onde não há vencedores ou perdedores. Desse modo, estabelecem os benefícios da cooperação e fortalecem a capacidade de compreender e adotar formas de ajuda mútua e de complementação altamente positivos diante da vida cooperativa de uma comunidade. São ainda pródigos em ajudar a superar a discriminação e criar uma consciência ativa sobre as limitações de cada um dos participantes.

Ao revelar a existência da diversidade humana, quer seja física ou de pensamento, os jogos cooperativos incrementam nas crianças a tolerância e o espírito democrático, a partir, inclusive, da compreensão de que as limitações individuais podem fazer parte de características diferenciadoras do grupo em busca de estratégias capazes de superar dificuldades e adversidades.

Os jogos competitivos, por sua vez, com sua prática de determinar diferenças entre ganhadores e perdedores, frequentemente provocam o desejo de transgredir as regras, de jogar sujo, e, como é comum, de acusar de limitações ou ineficiência os participantes da equipe perdedora. Nesse contexto, geralmente estabelecem-se as discussões e os conflitos que levam muito mais ao constrangimento do que à superação e ao aprendizado pela derrota.

Para Civitate (2003, p. 7-8), “São precisamente dessas dificuldades e das condutas que elas geram, que os jogos competitivos podem cimentar a base de uma educação ligada à realidade, às verdadeiras características do educando, que assim expõe, com certa nitidez, as variáveis de conduta que correspondem a fatores contrapostos: honestidade – desonestidade; fortaleza – debilidade; respeito – desrespeito; aceitação – rejeição da derrota, agressividade – moderação etc”.

Não é sem razão que este autor assegura que nos jogos competitivos, se por um lado, a tarefa de educar é muito mais difícil, por outro, pode se tornar bastante fecunda à medida que o profissional envolvido possa trabalhar diretamente com os problemas de personalidade que surgem durante as atividades. As crianças terão a oportunidade, nesses casos, de aprender a usar cada vez mais a ética e a lidar com os confrontos de forma mais natural.

De fato, para Huizinga, embora o jogo enquanto tal esteja para além do domínio do bem e do mal, o elemento de tensão lhe confere um certo valor ético, na medida em que são postas à prova as qualidades do jogador: sua força e tenacidade, sua habilidade e coragem e, igualmente, suas capacidades espirituais, bem como sua “lealdade”. Lealdade porque, apesar de seu ardente desejo de ganhar, deve sempre obedecer às regras do jogo.

Tanto os jogos cooperativos quanto os competitivos proporcionam ganhos essenciais à formação dos participantes. A busca pela harmonia que surge durante os jogos cooperativos é tão importante quanto a oportunidade de correção de condutas e tendências socialmente indesejáveis nas práticas dos jogos competitivos.

## Teoria dos jogos: um olhar acadêmico-científico

O jogo é um contributivo tão importante para a cultura humana que o matemático John Nash, aquele do filme *Uma mente brilhante*, chegou a ganhar o prêmio Nobel de economia por sua Teoria dos Jogos. E como teoria, o jogo é tema de amplos estudos em muitas universidades famosas dos EUA e da Inglaterra.

No filme, Nash é instigado a participar do jogo da sedução a uma das frequentadoras do bar da Universidade de Princeton, mas ao invés de tentar a façanha, ele tem a tão procurada ideia original de estabelecer regras para um jogo onde todos os participantes pudessem sair ganhando.

Remontando um pouco na história, a Teoria dos Jogos já existia, desenvolvida pelos cientistas John Von Neumann e Oskar Morgenstern, durante a Segunda Grande Guerra. A grande área de interesse de Von Neumann com essa Teoria foi a que trata dos “jogos de soma zero”, quando a vitória de um jogador implica obrigatoriamente na derrota do outro. Nesse caso, não há possibilidade de colaboração entre os participantes. Mais particularmente, porém, seu estudo voltou-se para aqueles jogos em que podiam ocorrer as trapaças, o blefe, as pequenas táticas de dissimulação, a desconfiança e a traição. Para ele, esses jogos tinham muito mais a ver “com a vida real”, porque se aproximavam do comportamento das pessoas em suas relações de interesse no dia-a-dia.

Segundo o físico brasileiro Clemente Nóbrega, a Teoria dos Jogos é, sobretudo, um estudo de estratégias que envolve o que cada jogador tem de fazer para obter o resultado que lhe convém. Nesse contexto entram diversas situações, como por exemplo: o bater de pênalti se contorce todo para que o goleiro acredite que ele vai chutar a bola em determinado canto, e então, chutar no outro. O goleiro também faz a mesma coisa, simulando que vai se jogar para um lado, jogando-se para o outro no qual o bater chutou a bola. É o blefe como parte das estratégias do jogo.

E que vantagens podemos apreender da Teoria dos Jogos? Segundo o professor Ronaldo Fiani (2004), da UFRJ, a Teoria nos permite compreender, pelos menos teoricamente, o processo de decisão dos agentes que interagem em um jogo, bem como, a desenvolver a capacidade de raciocinar estrategicamente sobre as possibilidades dessa interação que, nem sempre é intuitiva.

Por isso tornou-se um ramo da matemática utilizado pela economia, cuja pretensão é descrever e prever o comportamento. Muitas decisões dependem das expectativas que se tenha sobre o comportamento dos demais agentes econômicos.

Para poder deduzir boas estratégias sob diferentes hipóteses quanto ao comportamento do resto dos agentes, a Teoria dos Jogos analisa vários aspectos: as consequências das estratégias disponíveis, as possíveis alianças entre “jogadores”, o grau de compromisso dos contratos, e o grau em que cada jogo pode se repetir, proporcionando a todos, informações sobre os diferentes estratagemas em busca dos melhores resultados.



Os matemáticos chamam a esses resultados preferenciais de *utilidade*. Utilidade é tudo aquilo que os jogadores querem no fundo de suas almas. Não o que eles dizem que querem, mas o que eles querem mesmo, instintivamente. Aquilo que “quanto mais eu tiver, melhor”, conforme explica Poundstone citado Nóbrega (1998, p. 91): “Pense na utilidade como sendo pontos que você tenta acumular. Se você joga pôquer valendo palitos de fósforos, por exemplo, e tenta ganhar o maior número de palitos possível... – então a utilidade é a quantidade de palitos que você acumula. Quando se joga por dinheiro, ele é a utilidade. Quando um jogo é jogado com o objetivo único de ganhar, então o mero fato de vencer confere utilidade”.

A Teoria dos jogos tem sido trazida por muitos estudiosos para as situações reais, principalmente no plano organizacional, em que se envolvem interesses dos funcionários e das equipes. Como, dentro das organizações ou entre elas existe muita competitividade, procura-se compreender os comportamentos humanos em diferentes situações de conflitos desses interesses, buscando-se maneiras de acentuar as cooperações.

Nestes casos, o objetivo é demonstrar aos envolvidos que, num primeiro momento, ao satisfazer desejos pessoais, ele pode sair ganhando. A médio ou longo prazo, entretanto, há um grande prejuízo para o grupo no qual ele está inserido, podendo provocar perdas e danos incalculáveis – principalmente quando se leva em conta que os danos podem ser tanto de ordem material quanto de ordem pessoal: a perda da credibilidade.

Desde o estudo do comportamento da economia, decisões sobre a divisão equitativa de propriedades, a distribuição de poder nos trâmites legislativos, nos problemas de governo e nas decisões individuais, as aplicações da Teoria de Jogos são muito variadas e levam em conta aspectos éticos.

E, justamente por envolver questões complexas e subjetivas nas disputas, como os princípios, os sentimentos e as emoções humanas, a Teoria dos Jogos requer estudos que vão muito além da aplicabilidade da matemática.

A matemática da Teoria dos Jogos trata rigorosamente de conflitos reais, mas não dá garantia de sucesso, só dá a garantia da lógica. Infelizmente, sucesso e lógica não andam necessariamente juntos. E levar em conta o ser humano como ele realmente é, implica considerar tanto sua emoção quanto outros aspectos subjacentes. Afinal, para Nóbrega (1998, p. 71), “Se a Teoria dos jogos tem na base o interesse dos jogadores em maximizar o ganho pessoal, também é verdade que há nos jogos humanos algo que vai além desse puro interesse. Tem de haver, ou a vida em sociedade seria impossível”.

A partir dos ensinamentos provenientes dessa Teoria, o físico aponta as lições que devem ser tiradas para que possamos utilizar os jogos em nossas vidas com melhor proveito: a) devemos evitar entrar em jogos de soma zero, ou seja, não devemos ser invejosos e não se preocupar com o que os outros estão ganhando, mas tratar de ganhar o que puder; b) ações consistentes no dia-a-dia valem mais que mil discursos; c) nunca seja o primeiro a trair; d) jamais deixe passar uma traição em branco; e) recompense a cooperação no ato, puna a traição também no ato; f) não queira ser excessivamente inteligente. “Inteligência” excessiva é uma praga; g) se

for traído, retalie logo, mas depois esqueça. Esqueça mesmo. Não deixe que os ecos da recriminação mútua se propagem. Eles destroem qualquer relação; h) alongue a sombra do futuro, crie as bases para relações que durem muito; i) avalie seu sucesso inicial. Não se deslumbre com ele, certifique-se de que ele não está apoiado na fraqueza dos outros.

Como nem sempre é apenas o divertimento que atrai os jogadores de diferentes idades, essa dimensão estratégica e racional da Teoria dos Jogos exige o exercício das emoções e o discernimento dos valores pessoais.

E os aspectos aqui apresentados servem não apenas para aplicação dos jogos já explorados na educação, mas também para a criação de novos jogos que venham a contemplar toda a complexidade das capacidades humanas referentes à razão, emoção e valores. Afinal, as estratégias de vida do indivíduo devem levar em conta os seus princípios éticos e morais. Princípios estes, importantes demais para serem deixados de lado pela escola.

## Capítulo 3

### Jogo e psicologia

A Psicologia desenvolveu-se a partir da Biologia e da Filosofia ainda no século XIX com o objetivo de se tornar uma ciência que descreve e explica nosso modo de pensar, sentir e agir, ou seja, o comportamento e o processo mental. Como o jogo envolve tanto o comportamento humano quanto os processos mentais, logo haveria de ser foco de interesse da Psicologia.

Mas, essa relação tem implicações históricas e científicas relevantes, a partir da abordagem científica da criança que não foi resolvida, conforme explica Brougère, pela visão romântica em voga no século XVIII, de saber para que serve o jogo ou por que a criança joga.

A Psicologia seguiu em busca de respostas para questões como essas, a partir da valorização e do reconhecimento do jogo, que tem sentido numa atividade “natural” e espontânea do ser humano. Ao mesmo tempo em que havia uma valorização do jogo, por parte do movimento da Escola Nova, como instrumento pedagógico, começava a haver um interesse da Psicologia pela representação que o jogo passava a ter na vida de crianças e adolescentes.

São as descobertas de Piaget e de outros estudiosos que popularizam a ideia de que o jogo tem participação fundamental nos processos mentais das crianças.

Por isso, interessa-nos aqui duas abordagens que colocam o jogo no centro de concepções importantes do ponto de vista da Psicologia: a Ludoterapia, em que brincadeira e jogo estabelecem relações terapêuticas, e o Psicodrama, com modelos teatrais e jogos dramáticos que permitem liberação espontânea do indivíduo. Além dessas abordagens, escolhemos dois exemplos práticos atuais baseados em conceitos psicológicos que privilegiam a forma do jogo para permitir o exercício do autoconhecimento e da melhoria da performance mental: a kikologia e a neuróbica.

### **Ludoterapia: o jogo como elemento de ajuda psicológica**

As brincadeiras e os jogos vivenciados pelas crianças criam uma energia tão positiva e vibrante que lhes permitem aflorar sentimentos e emoções de forma plena e espontânea. Psicanalistas perceberam, então, que neste momento abria-se uma grande janela para compreensão de distúrbios que afetavam o espírito infantil de suas mentes, bem como as dificuldades de enfrentar a realidade à sua volta. Surgia assim, uma atividade terapêutica hoje conhecida como Ludoterapia.

Tudo se inicia quando a Psicanálise, cujos fundamentos foram principiadados por Freud, teve dificuldade de realizar um tratamento psicanalítico mais satisfatório com crianças. Segundo Arminda Aberastury (1982), quando os analistas tentaram aplicar em pacientes infantis o método criado por Freud para tratamento de adultos

deparam-se com obstáculos difíceis de serem superados, como, por exemplo, a impossibilidade de conseguir da criança associações verbais.

O tratamento infantil foi viabilizado, primeiro a partir dos estudos de Sophie Morgenstern, na França e em seguida por novas propostas desencadeadas pelos estudos conflituosos realizados por Ana Freud e Melaine Klein, em Viena na década de 1920 em diante.

Em meio a discordâncias conceituais, as duas psicanalistas deflagram trabalhos clínicos utilizando-se de atividades lúdicas em que a brincadeira e os jogos infantis se transformam num veículo para que se estabeleça uma relação terapêutica. O uso desses elementos infantis foi essencialmente importante porque substituíam as sessões de terapias centradas no discurso entre paciente e terapeuta. Esse uso da brincadeira como forma de auto-regulação saudável vivida pela criança foi idealizada pela Psicanálise, com as ideias de Winnicott, o psicanalista e pediatra que consolidou a ludoterapia.

A diversificada experiência de Winnicott com as crianças e seus familiares, aliada a uma enorme capacidade de acompanhar os pequenos em seus mundos de fantasia sem pré-julgamentos, foram fatores importantes para o sucesso terapêutico. Seu trabalho consistiu em revisar os estudos de Melaine Klein, levantando considerações sobre a construção de um falso *self* como o motor das patologias psíquicas.

Mas, não foi só no contexto da Psicanálise que houve esse passo importante. A escola existencial-humanista de Carl Rogers, com uma terapia centrada na pessoa, deu impulso à psicoterapia não-analítica com crianças. A Ludoterapia surge então

como um termo dessa abordagem, desdobrada em várias linhas de psicoterapia infantil, analíticas e não-analíticas, tais como: psicodrama com crianças, gestalt-terapia infantil, psicanálise infantil etc. O aspecto comum é que, em todas elas, o trabalho com crianças é predominantemente realizado através de jogos e brinquedos.

Enfim, o papel do terapeuta consiste em, através dos jogos e brinquedos, permitir que a criança coloque para fora os diversos problemas internos, seus medos e ansiedades. Ao ficar perceptível o que está acontecendo com ela, será possível ajudá-la a reconstruir maneiras de superar o que a aflige, bem como a lidar satisfatoriamente com a nova situação.

### **Psicodrama, caminho para a liberação espontânea**

Uma outra abordagem que também utiliza jogos para trabalhar as expressões internas das pessoas é o psicodrama. Teve início quando o jovem médico Jacob Levy Moreno, nas primeiras décadas do século XX, voltou-se para os problemas das relações mais profundas e significativas entre os seres humanos.

Um dos principais estudiosos da obra de Moreno, Jonathan Fox, diz que esse médico, que adorava música e teatro, discordou da Psicanálise de Freud porque não aceitava o distanciamento que o terapeuta mantinha com o paciente. Deitado no divã, o paciente era inferiorizado em sua condição distante e neutra.

Moreno compreendeu que as pessoas de um modo geral perdiam a espontaneidade e a criatividade por causa do cerceamento criado por valores e regras sociais, a que chamou de *conservas culturais*. Na sua concepção, a espontaneidade era o fator essencial para uma vida mais saudável e plena porque permitia a liberação de sua capacidade criadora.

Fox (2002, p. 17) explica que, desinteressado tanto da multidão quanto do indivíduo, Moreno escolheu o caminho do meio, “focalizando o pequeno grupo, que analisou e tratou de acordo com uma sofisticada teoria dos processos grupais, denominada sociometria. Ele transpôs, assim, a linha entre a sociologia e a psicologia e foi um pioneiro no desenvolvimento da abordagem grupal de problemas de organização social e saúde mental”.

Essas considerações são corroboradas pelas observações de Carl A. Whitaker, no prefácio à obra de Fox (2002, p. 10), ao afirmar que Moreno descobriu praticamente sozinho o poder e o significado do momento, do aqui-e-agora e do encontro espontâneo-criativo. Ao usar os modelos teatrais, como a inversão, o jogo e a simulação de papéis, bem como o alter ego, iniciou o desenvolvimento de sua teoria da encarnação e da encenação. “Também escreveu extensivamente sobre o esforço de grupamento, a triangulação, os subgrupos, a alienação e a dominação; o uso do universo social; o trabalho; os jogos; a aprendizagem; a cidadania; e os conceitos de átomo social e espaço social”. Assim, para Whitaker, Moreno foi singular e pioneiro no desenvolvimento do conceito de paciente como co-terapeuta e não como vítima, transformando a teoria da espontaneidade em uma teoria de ação.



No entender de Whitaker, aquele que conduz o jogo é responsável pela ética de seu uso, para que o indivíduo envolvido possa expressar livremente as criações de seu mundo interior a partir de um papel que está sendo representado e pela produção de uma fantasia ou atividade corporal.

Segundo o psicólogo clínico e psicodramatista Ronaldo Yudi Yozo, Moreno afirma que o jogo é a resposta de um indivíduo ante uma situação nova e a nova resposta a uma situação velha, pois o homem a bloqueia em função das regras e normas sociais geradores dos condicionamentos que o impossibilitam de criar.

Um fator relevante no jogo dramático, continua Yozo, é a forma de comunicação. Estamos habituados e condicionados a verbalizar, a racionalizar nossas emoções. Com o jogo dramático podemos utilizar a comunicação não-verbal, propiciando uma leitura mais precisa do indivíduo.

Dada a relação do psicodrama com o momento cultural a qual estão envolvidos os indivíduos, hoje sua prática tem outras dimensões, espalhadas pelo mundo inteiro.

## Práticas atuais de base psicológica com formato de jogos

### Kikologia: o jogo da auto revelação

Em meio à multidão de testes e jogos que surgiram nas últimas décadas com intuito de proporcionar autopercepção, a Kikologia pode ser demonstrada como um proveitoso exemplo.

O nome já soa engraçado e, talvez por isso, supere aquele ranço comumente presente nas linhas acadêmicas de psicoterapias. É uma prática proveniente do Japão e constitui, de fato, um jogo agradável e divertido no sentido de proporcionar um autoconhecimento, mesmo que não de todo verificável.

Trata-se do jogo da auto revelação, como denominam seus autores, Tadashito Nagao e Saimu Saito. E Nagao (2001, p. 11) confirma a proposta diferenciada da prática: “O nosso plano era o de criar um jogo em que as pessoas se imaginassem em situações cotidianas não usuais e respondessem a questões simples. As respostas são interpretadas a partir de uma perspectiva psicológica e nos dizem alguma coisa sobre o modo como a mente funciona”.

Podemos ter uma ideia de como esse jogo se desenrola com a explicação de um dos muitos testes apresentados pelo livro dos autores. Um texto explica a situação, seguido de opções de escolha da resposta: “Um dia, de repente, um pássaro azul entra voando pela janela do seu quarto e você o captura. Alguma coisa em relação a

esse pássaro perdido o atrai e você decide ficar com ele. Mas para sua surpresa, no dia seguinte o pássaro mudou de cor – de azul para amarelo! Na noite seguinte, este mesmo pássaro especial muda de cor novamente – na manhã do terceiro dia ele está vermelho vivo e no quarto dia completamente preto! Qual será a cor do pássaro quando você acordar no dia seguinte?

- O pássaro não mudou de cor; ele continua preto.
- O pássaro voltou à sua cor original, azul.
- O pássaro tornou-se branco.
- O pássaro tornou-se dourado.”

A partir da escolha, é feita uma revelação sobre nossa provável maneira de pensar e agir que, geralmente, é fiel ou próximo ao que realmente somos. Sua reação a esta situação mostra como você responde às dificuldades e incertezas da vida real. Os que dizem que o pássaro permaneceu preto, têm visão pessimista; os que dizem que o pássaro voltou a ficar azul, são otimistas práticos; aqueles que acham que o pássaro se tornou branco são calmos e decisivos quando pressionados; e os que acreditam que o pássaro tornou-se dourado podem ser descritos como destemidos. Todas essas respostas vêm com maiores esclarecimentos por parte dos autores.

Para Nagao e Saito, não existem tantas formas assim que nos ajudem a explorar e a entender o mundo interior e os jogos psicológicos são uma dessas poucas maneiras criadas para, não só nos ajudar a desenvolver uma visão interior, mas também afiá-la.

A Psicologia ajuda-nos a compreender a mente, mas como é sempre constituída de vocabulário específico e pressupostos científicos, como qualquer ciência, requer muita dedicação a partir de um árduo trabalho de análises e definições. A Kikologia, mesmo sendo um jogo baseado na Psicologia, apresenta-nos uma abordagem muito divertida e de fácil aplicação, permitindo que cada um de nós possa conhecer mais o encoberto mundo da nossa mente.

É importante observar que, como dizem os autores, podemos discordar da interpretação da resposta de um teste se ela nos parecer absurda ou estranha porque isso faz parte do jogo. Entretanto, na maioria das vezes, nós nos surpreendemos com a precisão das respostas ou como elas refletem a verdadeira personalidade de cada um de nós.

Parece haver apenas uma regra básica a ser cumprida na Kikologia: falar a primeira coisa que vier à cabeça sem tentar prever uma resposta. Quanto mais honesta a pessoa for consigo mesma, maior o número de acertos sobre sua própria personalidade. Aliás, quando alguém tenta manipular a melhor resposta por conveniência, não está apenas se enganando, está revelando quem realmente é.

### Neuróbica: exercício para uma mente saudável

Com a proposição de que os anos de 1990 seriam a década do cérebro, nunca se estudou tanto este órgão humano e nunca se publicou tantas obras contendo orientações de como estimular e prolongar sua vida útil.

Neste jorro de estudos, vimos surgir atividades como a Neuróbica, um conjunto de posturas e ações lúdicas, muitas delas, dispostas como um verdadeiro jogo que podemos fazer com nossa mente para torná-la mais versátil, saudável e criativa, apresentadas por Lawrence Katz e Manning Rubin.

E mesmo que a Neuróbica não pareça um jogo no seu sentido imediato, inúmeras das suas práticas, quer seja individual, quer seja em parceria, têm regras, deliberações e desafios a serem superados, como ocorrem nos jogos tradicionais.

Ou seja, se encarado como um jogo, eles cumprem muito bem esse papel, atendendo ao nosso objetivo principal que é o de resgatar o lúdico em atividades divertidas que exigem o conjunto de exercícios necessários ao melhor desempenho do corpo e da mente, bem como a alegria da conquista pelo resultado satisfatório de superação de adversidades.

Sabemos que a capacidade mental, da mesma forma que a força física, deve ser desenvolvida com o exercício. É certo que cada um de nós tem predisposições

mentais que nos conduzirão produtivamente pela vida afora, mas se pudermos exercitar nossa mente, desenvolveremos por mais tempo nossos mecanismos cognitivos. Essas considerações são corroboradas por diversos outros autores e nos ajudam a entender melhor porque a neuróbica pode ser eficiente.

Ninguém espera que, com determinados exercícios mentais venha a se tornar uma pessoa de capacidade mental excepcional, mas com certeza contribuirá com a obtenção de melhores resultados diante de desafios e adversidades que se colocarão no decorrer da existência. “Nossa capacidade de raciocínio é – diz Jorge Batllori (2003, p. 10) -, de forma geral, maior do que suspeitamos, e, quando a exercitamos, comprovamos com grata surpresa que chegamos muito mais longe do que imaginávamos”.

E o jogo é uma dessas maneiras fundamentais de fazer a mente ir além daquilo que ela está acostumada a fazer. Para Marise Jalowitzki, durante a vivência do jogo acionamos livremente a “parte meio esquecida” de nossas emoções, ativando o hemisfério direito. O processo de aprendizagem se efetiva então quando passamos a rever o que, de fato, aconteceu a partir das ações que estivemos desenvolvendo.

Katz e Rubin partiram de bases científicas para desenvolverem os exercícios estabelecidos pela Neuróbica. Os autores perceberam que as pesquisas mais recentes sobre o cérebro apontam para novos métodos de estímulo que podem ser incorporados às atividades diárias a fim de criar e manter as conexões cerebrais. E propõem que, se adotarmos essas estratégias, poderemos até aumentar a capacidade do nosso cérebro de lidar com os declínios na agilidade mental decorrentes da idade.

As atividades da Neuróbica podem ser usadas em qualquer idade, mas, segundo os autores, são extremamente importantes quando empregadas mais amplamente na fase adulta, ocasião em que ocorrem acomodações na nossa maneira de ser que acarretam dificuldades de memória e lentidão natural do raciocínio.

A certeza de que eram práticas pertinentes surgiram para Katz e Rubin (2000, p. 16) quando, em 1998, uma equipe de cientistas americanos e suecos comprovou pela primeira vez que novas células cerebrais são geradas nos adultos. “Durante muito tempo pensou-se que as dendrites só podiam crescer no cérebro das crianças. Mas trabalhos mais recentes comprovaram que neurônios velhos podem desenvolver dendrites para compensar as perdas”. É através dessas dendrites que os neurônios recebem informações dos demais.

Katz e Rubin desenvolveram um programa de exercícios que oferece ao cérebro experiências fora da rotina ou inesperadas, usando várias combinações de seus sentidos – visão, olfato, tato, paladar e audição -, além do “sentido” emocional. Estimula padrões de atividade neural que cria mais conexões entre diferentes áreas do cérebro e faz com que as células nervosas produzam nutrientes naturais do cérebro, as neurotrofinas, que podem aumentar de maneira considerável o tamanho e complexidade das dendrites das células nervosas. As neurotrofinas também tornam as células ao redor mais fortes e resistentes aos efeitos do envelhecimento.

Há uma diferença, conforme os autores em relação aos demais tipos de exercício cerebral que envolvem quebra-cabeças, palavras cruzadas, exercícios de memória e outras espécies de testes porque

“... os exercícios da Neuróbica usam os cinco sentidos de novas maneiras, a fim de aumentar o impulso natural do cérebro para formar associações entre diferentes tipos de informações. As associações (juntar um nome e um rosto, ou um aroma a um alimento, por exemplo) são os blocos que constroem a memória e a base da maneira como aprendemos”. (KATZ e RUBIN, 2000, p. 17)

Um exemplo de como funciona a Neuróbica, apresentado por estes autores: se você tem que ir ao supermercado fazer compras a partir de uma lista feita pelo seu parceiro ou parceira, então peça que a lista seja feita de forma inusitada com itens como: “É mais ou menos como uma bola de futebol americano, geralmente de cor amarela com a parte interna macia e branca”. Esse jogo divertido acaba sendo uma prática para ambos, porque o primeiro precisa buscar formas diferentes de descrever os produtos e o segundo vai em busca de relações com os produtos dispostos no supermercado.

É nesse contexto que aparece a riqueza de muitos tipos de jogos para o estímulo da vitalidade cerebral: memorização de nomes, posições e estruturas que mudam a cada etapa ou partida; busca de percepção ou uso diferente dos objetos e materiais que fazem parte de certos jogos; experimentação constante de novas formas de agir e pensar para obtenção de resultados satisfatórios.



## Capítulo 4

### Jogo e filosofia

Explicar ou definir o conceito de filosofia é sempre a simplificação de uma das mais antigas ciências criadas pelo ser humano. Sua origem remonta à Grécia antiga e, como já se sabe, significa “amor à sabedoria”.

Com o passar dos séculos, explica Jay Stevenson (2002), inúmeras ciências foram surgindo e exigindo que a Filosofia tomasse posição mais clara, abrangendo três ramos que podem ser pensados separadamente, mas que funcionam em conjunto: ontologia - estudo do ser ou da existência; epistemologia - estudo do conhecimento; ética - estudo de como agir pessoalmente.

A designação *Ludosofia* adotada nesta obra não ocorre por acaso, afinal, muitos filósofos, em determinada época, ousaram tecer um olhar filosófico sobre os jogos. E aqui podemos conhecer melhor algumas reflexões sobre o jogo a partir da filosofia ocidental de Leibniz, Pascal, Rousseau, Kant e, principalmente, Schiller, bem como, demonstrar uma prática da filosofia oriental aprimorada por Confúcio na qual o jogo é a estrutura que rege um dos principais livros do Taoísmo.

## Conceito de jogo na filosofia ocidental

A Filosofia é uma disciplina que tem por vocação ajudar-nos a compreender a nós mesmos e o mundo que nos cerca. Por sua vez, não é difícil ver que sempre encontramos o jogo ao nosso redor e que nós próprios frequentemente jogamos, em sentido verdadeiro ou figurado, ou que, de todo modo, brincamos bastante desde a infância. A relação entre ambos, jogo e filosofia, nesse caso, pode ser compreendida com Colas Duflo (1999, p. 11), para quem, “Desse ponto de vista, parece que essa é uma realidade que nos interessa e, talvez, para responder ao imperativo ‘conhece-te a ti mesmo’, é preciso também saber o que é o jogo, por que jogamos e o que somos para assim sermos capazes de jogar. Por isso, a questão do jogo não é totalmente estranha à preocupação filosófica”.

Indo mais além na questão, Duflo argumenta que se a Filosofia é um estudo sério, então, nada tem a fazer com o jogo, devendo deixar um domínio tão fútil ao não-sábio. A menos que seja questionado todo o esquema no qual se apoia essa discriminação, que possamos conceber, por exemplo, que a criança seja digna de interesse, que o jogo não se opõe necessariamente ao sério, nem se assimile diretamente aos prazeres do corpo e que, enfim, possamos imaginar que uma atividade que não é, propriamente dita, nem bela, nem virtuosa, nem útil – encontrando-se, portanto, fora das grandes categorias que servem para classificar e avaliar o homem em seus atos – seja, no entanto, necessária para definir o humano.

Na história dos jogos, há um momento importante em que alguns filósofos buscaram compreender essa dimensão humana. Notadamente porque era uma época em que o jogo tomava rumos inebriantes para jogadores que ganhavam fortunas ou perdiam tudo numa única noite. Para Duflo o Século XVIII não foi somente o Século das Luzes. Mereceria, também, com todo o direito, ser chamado de o *Século do Jogo*. Entre esses filósofos destacam-se Schiller, Pascal, Rousseau, Kant e Leibniz.

Leibniz, nascido em 1646 e morto em 1716, concebia o jogo como uma escola, pois pressupõe e estimula a atenção, qualidade essencial do espírito inventivo. Para ele, o risco, que constitui boa parte do prazer lúdico, obriga precisamente a presença de espírito e o desenvolvimento da arte das combinações. Em suma, ao impor um trabalho de pensamento, o jogo ensina a pensar. Nas próprias palavras de Leibniz, citado por Duflo (2000, p. 24): “Aprovo muito que se exercite nos jogos de raciocínio, não por eles próprios, mas porque servem para aperfeiçoar a arte de meditar”.

Se o jogo se presta a tudo isso, é, em primeiro lugar, porque conseguiu interessar o jogador. O prazer lúdico faz com que o indivíduo que se deixa levar faça cálculos que não seriam feitos por si mesmo. Leibniz está bem consciente de que começava a história da estimativa matemática dos acasos nas questões dos jogadores. O prazer é um estímulo e, dessa forma, as adivinhações matemáticas, com seu aspecto mágico, extraordinário despertam a atenção e levam a tentar adivinhar a astúcia. Afinal, os jogos transformam cálculos, ressaltando-se úteis, em matemáticas divertidas.

O pensamento de Pascal abriu um amplo espaço à idéia de jogo, desempenhando um lugar crucial tanto no desenvolvimento de seu pensamento científico quanto no universo de sua apologética. Seu pensamento concebe o jogo sob três formas: como problema matemático, como revelador moral e como paradigma.

Rousseau mostra como o jogo ganhou dignidade filosófica, afirmando seu valor educativo ao aliar o prazer ao constrangimento e a liberdade à lei, com a feliz espontaneidade, exprimindo-se sob a condição de uma livre aprovação e de uma submissão autônoma às regras, trazendo em si implicações políticas e morais.

Por sua vez, introduzindo a noção de jogo em uma catacrese que desempenhava um papel maior no desenvolvimento e nas questões da *Crítica da faculdade de julgar*, Kant deu a essa temática certa legitimidade que evitava a desqualificação a priori de seu uso no discurso racional e permitia, assim, os estudos futuros desenvolverem-se com essa precaução estratégica.

Vemos em Kant que o tema do jogo na Filosofia renova-se ao produzir uma real mudança conceitual na análise do fenômeno lúdico como parte do desenvolvimento humano. A partir da sua citada *Crítica*, escrito em 1791, essa questão adquire um novo sentido, que orientará Schiller e toda a filosofia que virá depois dele. Em sua Antropologia sob um ponto de vista pragmático, o jogo aparece como registro simultâneo do tempo, sinal, manifestação e tomada de posse por si da humanidade da criança. Kant mostra, ainda, o jogo em sua relação essencial com a sociabilidade e com a comunicação.

Mas, são as *Cartas sobre a educação estética do homem* de Schiller que têm um lugar fundador na história da noção de jogo em Filosofia. Elas foram redigidas entre

setembro de 1794 e junho de 1795, ano em que foram publicadas na revista criada por Schiller e Goethe: *Lês Heures*.

Segundo Duflo (1999, p. 65), compreenderemos o lugar do tema em Schiller como uma tendência humana ao jogo, não como resultado de uma observação empírica, de uma antropologia pragmática ou de uma fenomenologia do agir humano, mas sim, como conclusão da exploração do problema da divisão do ser humano, a partir de uma antropologia pura, entre razão e sensibilidade.

“Os exemplos anteriores mostraram que a noção de jogo tem vocação intrínseca para nomear um ponto de encontro, um espaço teórico de cruzamento, entre preocupações científicas e uma intenção ética, na filosofia de Pascal, mas também, e talvez mais profundamente, entre os dois domínios em que o homem, segundo a antropologia kantiana, cinde-se, do racional e do sensível, do empírico e do inteligível. Essa capacidade do tema do jogo para descrever um ponto de unificação possível, Schiller vai assumi-la totalmente e levá-la a um grau até então inigualável”.

Nesse sentido, para Schiller, o jogo é vetor de harmonia, portanto de beleza e de equilíbrio, tanto para o físico quanto para o espiritual no homem. E, enquanto o exercício e o trabalho são disciplinares e analíticos, o jogo é síntese livre. Nas próprias palavras de Schiller citado por Duflo (1999, p. 75):

“A beleza que existe na realidade equivale à tendência ao jogo que existe na realidade, mas do mesmo modo o ideal de beleza que a razão constrói impõe o ideal de uma tendência ao jogo que o homem deve ter presente na mente em todos seus jogos”.

É inegável a importância do tema do jogo que Schiller vincula a uma antropologia, a partir do encerramento que o próprio Duflo faz em seu capítulo sobre o assunto. Confirmando que o jogo é sinal de humanidade e que, no jogo, o homem é, sem coerção, totalmente homem, Duflo (1999, p. 77) apresenta a frase através da qual Schiller se resume e que deveria marcar para sempre a história da noção de jogo na Filosofia e além dela: “o homem não joga senão quando na plena acepção da palavra ele é homem, e não é totalmente homem senão quando joga”.

### **I Ching, a filosofia oriental em forma de jogo**

É curioso como esse jogo milenar aparece geralmente entre práticas esotéricas ou como um jogo de adivinhação. Talvez porque tenha sido utilizado como oráculo desde a Antiguidade. Mas, de acordo com seus estudiosos, o *I Ching – o livro das mutações*, mais antiga obra chinesa, pode também ser considerada a mais moderna. Nas últimas décadas esse livro tem causado muita influência, tanto na Psicologia quanto na literatura ocidental, justamente porque sua filosofia coincide com as concepções do mundo de hoje, e tem sido usada frequentemente na exploração do inconsciente individual e coletivo das pessoas.

Acredita-se que o I Ching tenha surgido entre os séculos de 1150 e 249 antes de Cristo e originou as duas vertentes da filosofia chinesa, o Confucionismo e o Taoísmo, dando ênfase ao aspecto dinâmico dos fenômenos a partir da transformação incessante de todas as coisas e situações.

A mais consistente tradução desta obra para o Ocidente, feita pelo sinólogo alemão Richard Wilhelm, teve o prefácio do reconhecido estudioso do inconsciente coletivo humano, Carl Gustav Jung, para quem o I Ching leva em consideração a oculta qualidade individual existente nas coisas e nos homens e também no nosso próprio inconsciente.

Antes de entender como se joga é fundamental que se tenha uma compreensão de como se constitui o I Ching. Trata-se de um composto de 64 hexagramas, figuras compostas por seis linhas com duas variantes: uma linha inteira e outra linha partida, dispostas alternadamente, conforme exemplos a seguir.



Cada hexagrama é composto por dois trigramas contendo suas respectivas designações, seguidas de textos que os explicam. Tais textos falam do significado da figura, realizam um julgamento, explicam a imagem formada e traçam o que quer dizer cada uma das linhas.

Para jogar, inicia-se com uma questão, um dilema, um problema que se está enfrentando. A formulação da pergunta tem um papel decisivo no êxito ou no fracasso da compreensão da consulta. Por isso, a primeira grande dificuldade enfrentada é saber com clareza e precisão o que buscamos ou o que nos angustia.

Havia todo um ritual antigo para se fazer efetuar perguntas, usando incensos e jogando 49 varetas, cujas configurações indicavam os hexagramas. No ocidente o jogo tem sido feito com o uso de três moedas em que cara ou coroa representam a linha inteira e a linha entrecortada. Depois de jogar as moedas e montar o hexagrama vamos à leitura dos textos para obtenção de nossa possível resposta.

Um dos casos mais interessantes que pudemos vivenciar foi o de uma secretária que estava tendo conflitos diários com seu chefe. Todos os dias havia um confronto de palavras e opiniões desgastantes para ela. Até que resolveu consultar o I Ching. Depois de formular a questão de como enfrentar aquele conflito e de jogar as moedas, foi conduzida a um dos muitos hexagramas que falam do conflito entre o grande e o pequeno, sempre em sentido metafórico. Por exemplo: o trovão e a montanha, a água e a terra.

A partir da leitura cuidadosa, a secretária percebeu que quanto mais prova dava seu superior, mais ira e oposição atraía sobre si mesma. Portanto, deveria controlar seus ânimos temporariamente, esfriando o conflito e colocando-se num lugar de humildade para passar despercebida. Em pouco tempo o desentendimento do chefe ocorreu com um outro colega do mesmo nível hierárquico que conseguiu removê-lo para um setor mais apropriado. Essa lição transformou-a mais tarde numa gerente muito mais conscienciosa de suas atitudes para com os chefes e subordinados. Mas, cumpre também a função de mostrar como o processo do jogo já constitui por si só uma metáfora de como a vida se configura em termos de uma trama aparentemente aleatória.



Os chineses sempre o jogaram a partir dos seus conjuntos de crenças e de suas percepções do mundo que são, inclusive, completamente diferentes da nossa visão ocidental. Mas, sabemos que os textos dos hexagramas correspondem às revelações sobre a natureza humana diante de situações que são universais no contexto da natureza. No fundo, o livro parece nos revelar a busca de um equilíbrio comportamental que se desdobra no milenar uso do bom senso diante de crises e instabilidades.

Sobre o Livro das mutações, Jung termina seu prefácio à obra de Wilhelm (1984) fazendo uma contundente observação: “O I Ching não oferece provas nem resultados; não faz alarde de si nem é de fácil abordagem. Como se fora uma parte da natureza, espera até que o descubramos. Não oferece nem fatos nem poder, mas, para os amantes do autoconhecimento e de sabedoria – se é que existem -, parece ser o livro indicado. Para alguns, seu espírito parecerá tão claro como o dia; para outros, sombrio como o crepúsculo; para outros ainda, escuro como a noite. Aqueles a quem ele não agrada não têm por que usá-lo, e quem se opuser a ele não é obrigado a achá-lo verdadeiro. Deixem-no ir pelo mundo para benefício dos que forem capazes de discernir seu significado”.

A importância do I Ching aqui se dá não somente porque é baseado nos moldes de um jogo, mas principalmente porque fornecerá ensinamentos e reflexões proveitosas para a prática de outros jogos.

## Capítulo 5

### Fundamentos e práticas da Ludosofia

Nós, seres humanos, passamos por três etapas distintas, da infância à vida adulta, análogas ao processo de apropriação que fazemos ao jogo. Na parte inicial da infância desenvolvemos a coordenação motora, aprendendo a falar, a andar e interagir com o meio ambiente; em seguida desenvolvemos a socialização, assimilando as regras de convivência e estabelecendo os relacionamentos necessários para o exercício das aptidões. A entrada na vida adulta é a terceira etapa em que demonstramos nossa personalidade e caráter, a partir de uma visão de mundo confiável às virtudes.

Essa analogia baseia a Ludosofia, uma vez que os jogos proporcionam relações apropriadas a essas etapas de motricidade, socialização pelas regras e percepção ética de mundo. É no contexto dessa terceira etapa que a Ludosofia propõe que, no jogo, há uma sabedoria a ser vivenciada como forma de estabelecer a relação plena entre a compreensão de nós mesmos e a construção da realidade que nos cerca. Para isso, é necessário que se perceba a dimensão do jogo como uma metáfora das forças do universo em sua contínua interação com todos os elementos da existência.

Somos partes e partícipes de uma mesma verdade muito maior que a nossa compreensão racional pode conceber, representada pela infinidade de manifestações físicas, biológicas e culturais. E somente pela beleza das metáforas conseguimos desvelar aos poucos os significados de uma existência em direção a um sentido pleno da nossa condição humana. Afinal, como disse o neurofisiologista Karl Pribram, talvez a realidade não seja aquilo que vemos com os olhos.

### O jogo e seu poder de metáfora

Uma das tarefas centrais do desenvolvimento nos primeiros anos de vida de cada indivíduo é a construção dos sistemas de representação, tendo papel-chave neste processo a capacidade de “jogar com a realidade”, explica a professora da Faculdade de Educação da USP, Marina Célia Moraes Dias. É neste sentido que o jogo simbólico constitui a gênese da metáfora, permitindo a própria construção do pensamento e a aquisição do conhecimento: “O ser humano é um ser sensível que, diante do mundo busca significações, o que torna seu pensamento dinâmico por excelência; e é a metáfora, com suas múltiplas possibilidades de combinação, que possibilita a mediação entre realidade e pensamento”. (DIAS, 2002, p. 47)

Tanto o pensamento quanto a linguagem, metafóricos por natureza, são respectivamente recriados a partir de condições internas e resultam de interações complexas com a realidade física e social. Por isso, a imaginação criadora na criança surge em forma de jogo, instrumento primeiro de pensamento no

enfrentamento da realidade. É um jogo sensório-motor que se transforma em jogo simbólico, ampliando as possibilidades de ação e compreensão do mundo: “O conhecimento deixa de estar preso ao aqui e agora, aos limites da mão, da boca e do olho e o mundo inteiro pode estar presente dentro do pensamento, uma vez que é possível ‘imagina-lo’, representá-lo com o gesto no ar, no papel, nos materiais, com os sons, com palavras”, explica Dias (2002, p. 52).

O jogo, quer seja de tabuleiro ou de campo, como a dinâmica de grupo, por exemplo, é uma matriz como as muitas que a mente usa para entender a realidade. Do mesmo modo que vivenciamos cotidianamente condutas, escolhas, ações, embates, conflitos, também é assim no jogo.

Logo, se pudermos tornar essa relação perceptível aos jogadores, à medida que se aprimoram na arte do jogo vão associá-lo à vida pessoal, aos contextos da mente, mas também ao mundo em volta. Ou seja, desse espaço micro, passa-se a uma visão macro a partir das interfaces mentais que transformam linguagens digitais, como a linguagem verbal, em analógica, como a linguagem visual presente nos gestos e expressões, por exemplo, e vice-versa.

A maneira como nós, seres humanos, adquirimos a capacidade de abstração no processo de evolução do pensamento ao qual estivemos submetidos nos dá pistas sobre nossa capacidade metafórica. Segundo o físico Fritjof Capra, se colocarmos um copo dentro de uma tigela e uma cereja dentro do copo, facilmente poderemos observar que a cereja, uma vez dentro do copo, também se encontra dentro da tigela. Esse tipo de inferência, um argumento desenvolvido pelos gregos, pertence à lógica aristotélica e se chama de “silogismo”, cujo exemplo mais conhecido é:

“Todos os homens são mortais. Sócrates é homem. Logo, Sócrates é mortal”. O argumento parece conclusivo, explica Capra (2002, p. 77), “porque, como nossa cereja, Sócrates está dentro do ‘recipiente’ (categoria) dos homens e os homens estão dentro do ‘recipiente’ (categoria) dos mortais. Projetamos nas categorias abstratas nossa imagem mental dos recipientes e usamos a experiência corpórea que temos desses recipientes para raciocinar sobre as categorias”.

Significa dizer que, quando projetamos a imagem mental de um recipiente sobre o conceito abstrato de uma categoria, a estamos utilizando como uma metáfora. É esclarecedor saber, não apenas que é assim que se forma nosso pensamento abstrato, mas, como comprovaram as ciências da cognição, que a maior parte dos pensamentos humanos é metafórica.

“As metáforas possibilitam que nossos conceitos corpóreos básicos sejam aplicados a domínios abstratos e teóricos. Quando dizemos ‘Acho que não peguei essa ideia’, usamos a nossa experiência corpórea de pegar um objeto para raciocinar sobre a compreensão de uma ideia”, arremata Capra (2002, p. 77).

Através da linguagem, transformamos aspectos da nossa realidade material em conceitos e abstrações que vão compor nosso pensamento e nossa visão de mundo. É o que pode ser comprovado quando delimitamos certas palavras do nosso vocabulário na tentativa de encontrar sua origem etimológica. Vamos descobrir que muitas das ações, abstratas até, surgiram do nome de objetos e coisas que tinham formato ou uso similar. Exemplo: Rouco e Resende (2003), ao falarem do contexto organizacional da expressão “grupo”, lembram que essa palavra vem do italiano

“gropo”, que quer dizer “nó”; por sua vez, esta vem da palavra germânica “Krupa”, que quer dizer “massa arredondada”. De fato, quando nos referimos a um conjunto coeso de pessoas, fechamos a mão em punho dando-lhe formato de nó ou massa arredondada, como que, tentando recuperar a forma que deu origem à palavra.

É desse modo que funcionam também os jogos quando nos envolvem de corpo inteiro. Formam verdadeiras matrizes em nossos pensamentos. Mas não são diagramas estáticos, ao contrário, traduzem-se em atitudes e posturas carregadas de significados, envolvem nossas emoções, mexem com o metabolismo do nosso corpo, fazem-nos refletir sobre as virtudes ali envolvidas e nos permitem o importante amadurecimento para as coisas da vida.

### **Ludosofia na prática**

Que jogos se prestam mais à prática da Ludosofia? Em princípio, todo e qualquer jogo permite uma percepção da vida em sua dimensão metafórica, embora alguns sejam mais versáteis em revelar visões sistêmicas fáceis de serem compreendidas. Por isso, procuramos abordar aqui uma variedade de exemplos que nos permitam contemplar diferentes perspectivas da realidade interna e externa da natureza humana. Nosso objetivo é o de estabelecer diretrizes e não fórmulas, para que se possa desenvolver analogias propícias a esses e outros jogos.

Para possibilitar uma compreensão didática do uso dos jogos, delimitamos os exemplos em categorias que facilitam seu uso de acordo com o interesse dos educadores, quer sejam pais, professores ou outros profissionais. Desse modo, temos os *jogos de mesa e tabuleiro*, nos quais se incluem pega-varetas, cartas, tangran e xadrez; *jogos populares e indígenas*, dentre estes, barra-bandeira e jogo da onça; *jogos mentais enigmáticos*, com alegorias como, A bruxa e o príncipe; *jogos empresariais e dinâmicas de grupo*, representados pelo Jogo do círculo; e *jogos modernos*, do tipo RPG.

### Jogos de mesa e tabuleiro

Para detalhar os *jogos de mesa e tabuleiro*, teríamos que fazer uma lista sem fim. Esses tipos de jogos - desde o mais simples como o jogo da velha, passando pelo imprevisível pega-varetas, pelos tradicionais jogos de damas e de cartas, até o instigante jogo de xadrez -, representam toda a capacidade humana em expressar sua destreza intelectual a partir de elementos bastante simples.

O mais instigante deles, sem dúvida, é o xadrez. Tão antigo quanto a habilidade de pensamento lógico da nossa espécie, dada a grande possibilidade de estratégias, tem sido importante aliado na construção do pensamento abstrato, autocontrole, pensamento estratégico e matemático, além de ser profundamente disciplinador.

Embora existam os jogos de mesa criados no século XX e produzidos em larga escala pela indústria com o intuito de entreter a família, como War, Banco

imobiliário, O jogo da vida, Detetive, Máster, Imagem e ação entre outros, os antigos jogos ainda se fazem muito presente junto as atuais gerações, dado o fascínio que exercem em crianças e adultos

Vamos demonstrar exemplos de quatro desses jogos tradicionais, cada um com suas peculiaridades e lições a revelar: pega-varetas, cartas, tangran e xadrez.

### *Pega-varetas*

Um jogador pega 40 varetas entre as mãos, todas unidas na vertical. De repente, as varetas são soltas e rolam umas sobre as outras até ficarem em repouso. Elas formam um sistema aparentemente caótico de varetas entrelaçadas. Como retirar cada vareta, uma a uma, sem mexer ou balançar qualquer outra?

O jogador que não tem boa coordenação motora ou mexe na vareta errada faz outras varetas tremerem e, assim, dá a vez ao jogador seguinte, ou seja, é neutralizado momentaneamente. Trata-se de um exercício de paciência em que é preciso uma ação de cada vez no melhor ponto de manipulação do conjunto de varetas e que proporciona a possibilidade de entender o mundo como um sistema integrado e interdependente.

Não por acaso escolhemos esse jogo para ser o primeiro, porque representa a mais elementar relação que podemos ter com um sistema que, como dissemos, apenas na aparência é caótico - afinal, essa é a configuração espontânea que a natureza do



mundo permite a um conjunto de hastes longas e delgadas quando liberadas ao seu próprio preso e na interação de umas com as outras. Um conjunto de pedras ou de folhas secas se configuraria ao seu modo, conforme sua natureza: peso, posição, ação do vento e gravidade. São movimentos naturais regidos por leis intrínsecas ao universo.

O que para nós é caos, para a natureza é a possibilidade natural das coisas se configurando no espaço/tempo de que dispõem; e sobre a qual vamos querer agir conforme nossa maneira de ver. Para agir corretamente, porém, necessitamos conhecer o sistema, observando sua estrutura e analisando a relação dinâmica entre suas partes.

Retirar uma vareta sem afetar as demais exige que a puxemos pelo ponto certo, que pode ser na sua ponta ou no seu meio, dependendo de onde ela se apóia sobre as outras. Levamos em conta seu peso e o movimento que fará ao ser mexida. Às vezes é preciso usar uma segunda vareta, dando maior precisão ao movimento de suspendê-la. E como fazer o mesmo no nosso relacionamento com as pessoas que nos rodeiam ou com o ambiente que estamos sempre a modificar para nossa vivência diária? Os outros, pessoas, animais, plantas e objetos se configuram conforme uma lógica que nem sempre é a que temos, e teimamos em agir sobre eles a partir de nossos interesses – quando os resultados não são os esperados costumamos colocar a culpa neles.

O pega-varetas é uma excelente oportunidade para introduzir aprendizagens nessa visão de que os sistemas naturais têm sua própria lógica de configuração e que devemos procurar essa percepção de sistemas dentro de sistemas interagindo

permanentemente até alcançar as virtudes dessa relação. Senão, vejamos: quando um técnico de futebol mexe na sua equipe de maneira errada, geralmente é um desastre. Os jogadores têm habilidades que se complementam e a retirada de um lateral, por exemplo, afeta a forma como o time joga, pois é uma vareta que sustenta outras e que acabam rolando; nenhum médico cirurgião faz a retirada de parte de um órgão doente para salvar uma pessoa sem saber exatamente qual a relação dele com os demais. O médico examina o fluxo sanguíneo, a rede de artérias e de nervos, enfim, a maneira como todo o sistema vai ser afetado para causar o mínimo de danos ao paciente.

A percepção de como um sistema funciona e das consequências de ações erradas nos fomenta uma responsabilidade ética advinda da consciência de que, como diz Ortega y Gasset, somos parte de tudo o que encontramos.

### *Cartas*

Há um preconceito natural por parte de muitos quanto ao uso do jogo de cartas e é fácil entender porque: os filmes sempre mostram o jogo envolvendo cassinos e trapaças. No entanto o próprio jogo de pôquer, comum nesses filmes, tem sido motivo de estudos por parte dos teóricos da Teoria dos jogos.

E certos pais e professores ainda acreditam que é evitando que os jovens joguem cartas que impedirão que se tornem viciados. Esse desvio vai acontecer com qualquer outra atividade caso o jovem não tenha uma correta formação de caráter

em casa e na escola. O que ele aprende e pratica num ambiente propício ao altruísmo e aos bons princípios fortalece sua formação e sua autonomia.

Portanto, nas cartas do baralho encontramos uma dimensão promissora ao aprendizado e às descobertas da vida. Essa dimensão está contida, por exemplo, no tradicional jogo conhecido como Biriba, Canastra ou Pif-paf, em que cada um dos quatro jogadores recebe nove cartas distribuídas de forma aleatória.

O objetivo do jogador é montar uma sequência a cada três cartas, soltando-as sobre a mesa até que, no final tenha formado as três sequências com as nove cartas. No decorrer do jogo, cada jogador retira uma carta do bolo de cartas ou apanha a carta que o jogador anterior descartou.

Esse jogo de cartas já contém metáforas importantes desde o começo. O jogo tem início quando todos os jogadores recebem um número igual de cartas: assim como na vida, todos nós nascemos geralmente com as mesmas condições biológicas básicas. Só que, como nas cartas, alguns recebem um jogo melhor articulado que já dá pequenas vantagens, enquanto outros recebem condições desfavoráveis. Entretanto, com o passar do jogo, é a estratégia de cada um, o modo como vai montando seu jogo ou desenvolvendo suas habilidades que faz a diferença no final. Uns recebem vantagens, mas acabam estragando-as, outros recebem desvantagens, mas aprendem a transformá-las em oportunidade.

Para desenvolver suas estratégias, é necessário que o jogador aprenda a perceber padrões – essa força de auto-organização própria da natureza para gerar novas espécies. Pela configuração das cartas, pode-se montar trincas de um mesmo naipe em sequências numéricas que vão de 1 a 14, incluindo a possibilidade de se usar o Ás no começo ou no final equivalente a um ou a catorze; ou pode-se estabelecer trincas com três cartas do mesmo valor com naipes variados.

Diferentemente do pega-varetas, o jogo de cartas não é um sistema estático em que se pode observar as relações entre as partes com precisão. Há um fluxo de ações e reações movido pela retirada e liberação de cartas que se desdobra em cada lance a partir da observação do jogador. E mesmo com a designação dada a cada carta, seu valor é conferido pela possibilidade que ela permite de formar sequências. Nesse sentido, a carta de valor numérico mais baixo, pode ser aquela que dá a vitória ao jogador.

Desse modo, as sequências de trincas podem ser criadas e recriadas pelo jogador à medida que as novas cartas vão surgindo na partida, tal qual ocorre no processo natural em que a natureza cria e recria novas espécies. Eis, portanto, uma das importantes analogias desse jogo com a vida real em que os conceitos ecológicos permitem a compreensão de como os ecossistemas vivem em total interdependência. Existe uma cadeia de interação entre os seres vivos, muito dinâmica e muito mais profunda do que a gente imagina. Por exemplo, aquilo que é dejetado para uma espécie é alimento para outra; o que o passarinho expele contém sementes que levam espécies de plantas para lugares distantes, e assim por diante.

Todos os seres vivos são membros de comunidades ecológicas ligadas umas às outras numa rede complexa e, para Capra (2002), quando essa percepção ecológica profunda se torna parte de nossa consciência cotidiana, emerge um sistema de ética radicalmente novo.

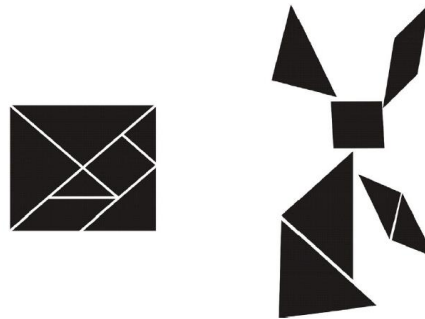
A compreensão de que somos parte interatuante de um sistema vivo complexo e dinâmico em que nossas ações provocam reações em cadeia, nos faz refletir sobre nossa condição no mundo e nosso papel no processo de evolução. Tudo o que fazemos provoca alterações no devir daqueles com os quais convivemos. E, assim como observamos as cartas que os jogadores ao nosso lado estão pegando e liberando, também somos observados e provocamos reações.

O objetivo do jogo, para nós é vencer a partida chegando primeiro à composição sequencial de três trincas. O objetivo da natureza no processo de evolução também é chegar às melhores configurações que resultem em espécies capazes de sobreviver dentre as demais. Mas, do mesmo modo que a manipulação genética por parte do ser humano de forma antiética pode gerar aberrações, a trapaça no jogo demonstra no jogador a ausência de virtudes essenciais à sua convivência social. Ser honesto no jogo é, antes de tudo, ser honesto consigo mesmo.

### *Tangran*

Conta a lenda que um rei pediu a um sábio para viajar pelo mundo e desenhar numa tábua tudo o que visse de interessante. Ao retornar, o sábio deixou a tábua cair e

esta se quebrou em sete pedaços. Reconstruir a tábua, portanto, era reconstruir o mundo... Eis o Tangran, um jogo em que cada peça tem peculiaridade de forma e tamanho e por isso é capaz de recriar uma infinidade de figuras.

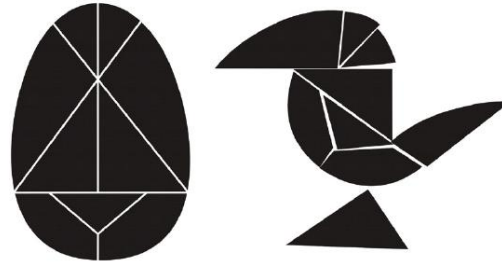


Muito utilizado por alguns professores nas aulas de geometria, o Tangran pode ser manuseado por um jogador solitário ou por grupos interessados em competir pela formação do maior número de representações. E as possibilidades são tantas que existe na China uma enciclopédia escrita por uma mulher há mais de 100 anos contendo seis volumes para comportar as 1700 formas já encontradas pela configuração das chamadas “sete peças da sabedoria”.

Mais uma vez encontramos uma referência direta à capacidade humana de tornar palpável uma importante analogia com a percepção de mundo proporcionada pela física moderna: o universo conhecido é composto dos mesmos elementos que se fragmentam e se unem constantemente para formar a matéria de que são feitas as manifestações de seres e coisas. Ser e não ser, vida e morte são diferentes estágios dessa relação entre ordem e desordem intercaladas pelo caos.

Sempre que for preciso construir uma nova figura será necessário desconstruir a anterior, passando-se pelo momento de incerteza e desorganização que as peças separadas provocam. E cada nova etapa é um momento de criação... de uma nova forma, de uma nova existência a partir dos fragmentos do que existia antes.

Átomos e moléculas integram e desintegram continuamente as expressões do universo durante os instantes, os séculos e os milênios que se sucedem, em combinações que nunca terminam. Do mesmo modo, a riqueza desse jogo é inesgotável, primeiro porque pode-se buscar categorias de formas a serem criadas: tipos de pessoas, animais, veículos, flores, armas, embarcações, construções; segundo, porque é possível construir novos tangrans com formatos diferentes. Este outro modelo, criado pelos irmãos engenheiros Otto e Gustav Lilienthal, em 1879, dá origem a belos pássaros.



A busca pela beleza e pela simplicidade das formas faz do tangran um excelente exercício para aquele que olha o que todo mundo olha e vê o que ninguém vê.

### *Xadrez*

Nenhum outro jogo consegue representar tão bem a trama da vida como o xadrez. Talvez por isso, passem-se séculos e séculos, e o xadrez continua fascinando pessoas de todas as idades.

Jogar xadrez pode ser uma diversão simples e descompromissada entre dois amigos, mas também pode ser um embate complexo como as partidas registradas pelos grandes mestres. A partida pode durar minutos ou mesmo anos, sem que se



perca a empolgação. Os jogadores podem estar presentes ou distantes quilômetros um do outro, correspondendo-se por qualquer meio. Assim como se pode jogar até sem tabuleiro, num confronto mental em que cada jogador anuncia sua jogada verbalmente e mantém a imagem do jogo na mente.

Nenhum outro jogo permite que se exercite com tanta presteza o autocontrole, a disciplina, as estratégias e o raciocínio lógico. O xadrez, inclusive, exige que o enxadrista use tanto o processo de pensamento paralelo, próprio da habilidade do cérebro humano em fazer analogias, quanto o processo serial de calcular, no qual os computadores são bem mais pródigos.

Segundo Edward Lasker, a invenção do xadrez é atribuída a Sissa, um jovem brâmane na corte do rajá indiano Balhait. O rei havia pedido ao sábio que criasse um jogo capaz de demonstrar o valor de qualidades como prudência, diligência, visão e conhecimento, opondo-se, nesse sentido ao ensinamento fatalista de jogos decididos na sorte.

Nessa história contada pela primeira vez há mil anos, Sissa apresentou ao rei um tabuleiro de xadrez com peças não muito diferentes das que usamos hoje.

Em prefácio à sua obra *História do xadrez*, Lasker (1999, p. 11-12) - que não deve ser confundido com o famoso campeão mundial, o alemão Emanuel Lasker -, apresenta um depoimento oportuno sobre a representação que o xadrez pode ter na vida das pessoas.

“Certa vez perguntei a diversas pessoas eminentes porque eram apaixonadas pelo xadrez. Dois conhecidos líderes comerciais deram-me respostas quase idênticas. Disseram que era porque o xadrez limitava o elemento de sorte e acentuava a importância do planejamento. Um músico escreveu que para ele o xadrez era como a própria vida: ensinava-o a coordenar a razão com o instinto. Um matemático apreciava o elemento estético do jogo, encontrava numa série de movimentos sutis a mesma emoção que um belo teorema.

Um famoso filósofo admitiu que seu gosto pelo jogo envolvia um paradoxo. Teoricamente um filósofo podia admirar o xadrez porque ele nada deixa à sorte, porque nele a razão e a lógica triunfam. No entanto, repetidas vezes, depois de ter feito o máximo para encontrar o lance mais vigoroso, seu próprio raciocínio demonstrava-se indigno de confiança. Sua conclusão era a de que gostava do xadrez por suas incertezas. Para ele o jogo tinha o encanto do imprevisto”.

Encontramos no xadrez inúmeras analogias com nossas vidas. Do mesmo modo que ocorre com as damas, só se faz uma jogada de cada vez; não se volta uma jogada errada, mas se corrige o rumo na próxima; ao se chegar à oitava casa do tabuleiro, ocorre a promoção - mas aqui há uma diferença com relação ao jogo de damas: pode-se ser promovido a dama, torre, bispo ou cavalo. E nisso já reside uma importante metáfora.

Malba Tahan (1999, p. 155), em seus *Contos e lendas orientais* narra a história de um filósofo do Cairo que jogava xadrez com um amigo comerciante árabe e este perguntou sobre o encontro que o filósofo tivera com um ministro. O filósofo contou

da aspereza com que fora tratado pelo ministro sem o menor motivo para tal. Fora amigo de infância do ministro e com ele sempre tivera bom relacionamento. Agora na condição de ministro, o tratara com descaso e arrogância descabida.

Aproveitando que estavam a jogar xadrez, o filósofo mostrou ao amigo como aquele jogo permite compreender e tirar ensinamentos daquela fatídica situação dizendo que o ministro havia alcançado a oitava casa da vida, a casa que muda quem a ocupa.

Diante da incompreensão do amigo, o filósofo mostra-lhe o peão no tabuleiro. É a peça mais fraca do jogo do xadrez e nada vale diante das outras. Durante o decorrer da partida, o insignificante peão vai avançando de casa em casa, protegido pelo rei, sob o amparo da dama, auxiliado pelos bispos, vai avançando no tabuleiro sempre adiante. Para salvá-lo outros peões são sacrificados. O rei leva xeques e a dama com seu prestígio, corre de um lado para outro, fugindo dos cavalos inimigos e desviando-se das torres atacantes. Quando consegue chegar à oitava casa do tabuleiro o peão é premiado a transformar-se em dama, torre, bispo ou cavalo. “O que ocorre com os peões - continua o filósofo - acontece precisamente com os homens no imenso tabuleiro da vida. Aquele que é feliz sobe, faz carreira.”

Por fim, o filósofo aconselhou que, se o amigo um dia amparado pela sorte, sob a ajuda dos amigos ou às custas de esforço próprio conquistasse o lugar na oitava casa da vida, procurasse obter a dignidade poderosa da dama. Se isso não for possível, torne-se um bispo. Ou mesmo, sendo torre, afaste-se da falsidade e se torne leal aos companheiros. Mas que evitasse transformar-se num cavalo porque “bem triste é o destino daquele que se converte em besta na oitava casa da vida!”.

O xadrez resume bem a estratégia de batalhas, o papel das diferenças numa tarefa coletiva, as ações integradas e um número sem fim de analogias da vida cotidiana.

### Jogos populares

Alguns dos *Jogos populares* mais conhecidos são: baleado, labirinto, garrafão, barra-bandeira, amarelinha, bola de gude: nesses jogos as crianças têm contato com regras e normas que disciplinam suas posturas corporais e mentais. São jogos simples que estimulam a preparação do corpo e da mente para as regras; simulam até mesmo o jogo competitivo que elas vão vivenciar no decorrer de suas vidas.

### *Barra-bandeira*

É fascinante observar meninos e meninas brincando de barra-bandeira, não só pelo grau de diversão que o jogo permite, mas, principalmente, pela dinâmica que ali se desenvolve. Além de exigir habilidades físicas, o jogo requer um alto grau de percepção de cada um para que possa cumprir o seu papel designado pelas diferentes situações. Em certos momentos é necessário um bom plano de fuga e simultaneamente, uma eficiente estrutura de defesa.

Aparentemente simples, a barra-bandeira requer estratégias complexas e exige poder de decisão e agilidade por parte dos integrantes de cada equipe. Joga-se com

duas equipes separadas por uma linha, como numa quadra em que a linha divisória delimita o território de cada equipe. Não há um número pré-definido de integrantes para o jogo, a regra básica é que cada equipe deve ter o mesmo número de participantes, número esse que deve ser proporcional ao espaço utilizado.

O objetivo de cada uma das equipes é invadir as fronteiras inimigas, pegar uma bandeira simbólica que está em determinado ponto lá atrás e voltar para seu território sem ser tocado por nenhum dos oponentes. Caso seja tocado, o integrante fica imóvel no lugar, a espera que um outro integrante entre e, na passagem para pegar a bandeira, toque nele, libertando-o.

Porém, quando o invasor passa para o ponto da bandeira, pode ficar imune lá atrás das linhas adversárias, só podendo ser tocado quando tentar retornar para seu espaço. Isso permite que várias integrantes de uma mesma equipe passem para esse ponto e, juntos, planejem uma estratégia para confundir as linhas inimigas, permitindo que, aquele que segura o objeto-símbolo da bandeira, consiga retornar sem ser pego, contando com o sacrifício dos outros que se deixam aprisionar. Enquanto isso, os integrantes que ficaram em seu campo formam a defesa para que o adversário não consiga pegar a bandeira primeiro.

O jogo permite a percepção de que, nos momentos difíceis é preciso ter nervos, saber esperar a hora certa, enxergar e agir quando a oportunidade surge. Além de aprender a contar com a equipe, dependendo dela para o sucesso da missão e sacrificando-se por ela, para que todos sejam bem-sucedidos. Nessa situação, a vitória de um é a vitória de todos. Quando alguém cruza a linha com a bandeira, todos os companheiros são libertados e participam do mérito da vitória.

Essas virtudes de um bom guerreiro são encontradas naquele que apresentamos como um dos mais importantes e antigos livros da cultura chinesa, o I Ching. Afinal, as situações que se colocam à natureza humana são universais.

Nos hexagramas 39 e 60, respectivamente intitulados *Obstrução* e *Limitação*, há trechos que dizem: “Quando um perigo ameaça, não se deve avançar às cegas, o que só conduziria a confusões. A atitude correta consiste em recuar temporariamente, não para desistir da luta, e sim para esperar o momento próprio à ação”; “Em geral é preferível desviar-se da obstrução, tentando superá-la pelo caminho de menor resistência. Há, entretanto, condições que exigem que se vá ao encontro do obstáculo, mesmo que dificuldades sobrevenham uma após a outra – é quando o dever o impõe. Nesse caso não se é livre para escolher segundo uma vontade própria, mas se é forçado a enfrentar o perigo em defesa de uma causa superior”; “Quando chega o momento de agir é necessário se proceder com rapidez. A água, num lago, primeiro se acumula sem transbordar, mas quando ele estiver cheio, sem dúvida encontrará uma saída. O mesmo ocorre na vida humana. A hesitação é benéfica enquanto o momento de agir ainda não chegou, e nociva se prossegue após ele ocorrer. Uma vez que os obstáculos para a ação foram removidos e um homem, ansioso, ainda hesita, comete erro que tende a provocar desastre, pois perde sua oportunidade”.

Enfim, o jogo de barra-bandeira dá aos jovens participantes o ensinamento peculiar de que nossas vidas se regem por ações coletivas em torno de objetivos comuns e que, a vitória final, muitas vezes depende de uma sequência de vitórias e derrotas.

Houve o momento para cada um ser uma simples isca ao adversário ou guardião da sua bandeira, bem como, para ser o herói que trouxe a conquista.

### Jogos indígenas brasileiros

O jogo está presente na cultura dos índios brasileiros com um vigor peculiar e sua prática estende-se a homens e mulheres, crianças e idosos.

Pesquisadores brasileiros, liderados pelo estudioso de jogos indígenas, Maurício Lima, encontraram 45 tipos de jogos utilizados pelos índios, sendo que dez deles são praticados por indígenas norte-americanos e pelo menos um, o jogo da onça, teria vindo dos incas, no Peru, com variações que remontam à Índia e à China.

À medida que se conhecem os jogos percebe-se que contemplam estratégia, sorte, raciocínio e habilidade; todos feitos com materiais retirados da natureza, tais como, sementes, fibras de árvores, folhas, frutos e resinas naturais.

Os jogos conhecidos por indígenas de toda a América são: cama-de-gato, jogos de varetas, bilboquê, perna-de-pau, pião, zunidor, arma de pressão, flecha e arco, lançador de bolas e peteca.

Entre os jogos peculiares de algumas tribos brasileiras está o *sucuri*. Praticado pelos índios Bororos, essa atividade lúdica consiste em traçar um rastro no chão, como aquele deixado pela cobra e nele as crianças têm de andar sobre uma perna só sem se desviar.

Outro exemplar interessante é o *tidymure*, um jogo parecido com o boliche praticado somente pelas mulheres. Monta-se uma pista retangular no meio da aldeia e em cada ponta da pista, como se fossem os pinos, coloca-se uma vareta de bambu com uma semente de milho. As índias usam a fruta do marmeleiro tal como se faz com as bolas do boliche.

Também faz parte do leque de jogos dos índios brasileiros uma espécie de bumerangue jogado pelos Mayoruna, e ainda, um quebra-cabeça usado pelos Kanela, tradicional de outras culturas indígenas de vários continentes. Entre todos, escolhemos o jogo da onça, especialmente porque, ao reproduzir uma caçada de cães a uma onça, sugere metáforas de trabalho em equipe.

### *O Jogo da Onça*

Esse jogo, que exige raciocínio e estratégia, já era conhecido nas cidades brasileiras e pelos pesquisadores, mas eles não sabiam até que ponto era jogado pelos índios. Encontraram-no em várias aldeias de norte a sul do país.

Consiste em um tabuleiro desenhado no chão com graveto, sobre o qual se colocam 14 pedrinhas ou sementes que representam cachorros e uma que representa a onça a ser caçada pelos cães. Enquanto um jogador tentar acuar a fera num canto e aprisioná-la, o outro procura fazer com que a onça capture cinco cachorros para vencer o jogo. A captura de um cachorro é feita quando a onça consegue saltar sobre ele para uma casa vazia.



A atividade com esse jogo pode começar sobre uma folha em branco, como fazem os índios desenhando o território no chão com um graveto. É nele que vai acontecer a caçada e no qual se pode planejar as estratégias. Para os índios, quando a onça é uma ameaça às crianças da aldeia é necessário caça-la. Mas, trata-se de um animal esperto que pode matar os cães e escapar do cerco dos caçadores.

O trabalho em equipe fica bem evidenciado porque um cão sozinho é presa fácil, porém, apoiado pelos demais não permite que a onça encontre espaço para onde saltar. E se observamos o traçado do jogo vamos perceber que, na vida, também temos delimitações a seguir, sendo necessária a ajuda das pessoas do nosso convívio para vencer adversidades.

A pesquisa de Mauricio Lima e seus colaboradores demonstrou tamanha importância que virou documentário de 30 minutos e uma versão industrial do *Jogo da Onça* foi doado para uma infinidade de escolas públicas espalhadas pelo país. O projeto de revitalização dessa importante cultura indígena pode ser conhecido com mais detalhes no site [www.jogosindigenasdobrasil.art.br](http://www.jogosindigenasdobrasil.art.br).

### Jogos mentais enigmáticos

Quando é que se abre a porta *aberta*? A pergunta parece absurda uma vez que não se pode abrir uma porta que já está aberta. Mas, como se trata de um jogo mental a partir de um jogo de palavras que funcionam quando é pronunciado e não escrito como está aí, somos informados de que existe uma resposta racional.

Fazer perguntas absurdas ou que aparentemente não têm respostas é uma tradição antiga que tem como modelo os famosos *Koans* do Zen Budismo. Exigem dos participantes uma percepção mental própria dos processos criativos em que é necessário mudar de paradigma de pensamento. Partem do princípio anunciado por muitos filósofos de que, quanto mais lógico se é, mais erros se comete. Afinal, o raciocínio lógico facilmente se prende a paradigmas mentais e fica girando em círculos como se só houvesse resposta naquele contexto.

O Zen é uma forma de Budismo muito difundido no Japão a partir do século XII e cujas raízes estão na China e na Índia. A prática do Zen é feita através da meditação chamada de *zazen*, e dos *koans*, a busca de solução para frases aparentemente sem sentido. Exige uma procura intuitiva de resposta que pode levar anos de meditação. Um exemplo muito conhecido de koan: que som faz quando você bate palmas com uma mão só?

Guardadas as devidas proporções, o jogo mental que citamos no início não tem essa proposição existencial dos koans, mas exige a percepção de que, as soluções para muitos dos nossos problemas existem e são até elementares se soubermos, primeiro, olhar para o problema, e sem seguida, flexibilizar o pensamento para descobrir novas perspectivas.

A expressão *aberta*, pronunciada pegada, consiste em duas partes: abrimos a porta a *Berta*, quando Berta bate na porta. Aqui existe uma importante lição: muitas vezes, a solução está no próprio problema.

Também existem jogos mentais sob a forma de longa narrativa. Geralmente são alegorias cuja trama leva a um enigma de dimensões pessoais importantes.

Tais histórias compõem metáforas através das quais o subconsciente humano lida com valores éticos e morais profundamente arraigados em nosso ser. São princípios que norteiam o surgimento das virtudes ao agir na estrutura em formação da psique de crianças e adolescentes. Como já relatamos em outros estudos, uma metáfora pode não ser real, mas é verdadeira porque, como ocorre nas alegorias, fábulas e parábolas, nos permite ter uma visão integral, ampla e profunda de uma verdade que nos habita e para a qual só tínhamos acesso de forma fragmentada: “Esse repositório da sabedoria popular acumulada durante séculos e que passa de geração a geração, de cultura a cultura, faz as nossas mentes perceberem, num ápice, a revelação de uma profunda verdade” (NICOLAU, 1998, p. 97-98).

Dos exemplares que recolhi ao longo desse estudo, creio ser este o que melhor exemplifica a percepção das virtudes através de jogos mentais enigmáticos:

### *A bruxa e o príncipe*

Um jovem príncipe Arthur foi surpreendido pelo monarca do reino vizinho, enquanto caçava furtivamente em um bosque. O Rei poderia tê-lo matado no ato, pois tal era o castigo para quem violasse as leis da propriedade. Contudo comovido ante a juventude e a simpatia de Arthur, o monarca lhe ofereceu a liberdade desde que, no prazo de um ano trouxesse a resposta a uma pergunta difícil.

A pergunta era: *o que realmente as mulheres querem?* Semelhante pergunta deixaria perplexo até o homem mais sábio e ao jovem Arthur pareceu impossível respondê-la. Contudo aquilo era melhor do que a morte, de modo que regressou ao seu reino e começou a interrogar as pessoas.

A princesa, a rainha, as prostitutas, os monges, os sábios, o palhaço da corte, enfim, todos. Mas ninguém soube dar uma resposta convincente. Porém alguns o aconselharam a consultar a velha bruxa do pântano, porque somente ela saberia a resposta. O preço seria alto, já que a bruxa era famosa em todo o reino pelo exorbitante preço cobrado pelos seus serviços.

Chegou o último dia do acordo e Arthur não teve mais remédio senão recorrer a feiticeira. Foi até o pântano fazer a consulta. A bruxa aceitou dar-lhe uma resposta satisfatória, com uma condição: primeiro teria que aceitar o seu preço. Ela queria casar-se com Gawain, o cavaleiro mais nobre da mesa redonda e o mais íntimo amigo de Arthur. O jovem a olhou horrorizado: era feíssima, tinha um só dente, desprendia um fedor que causava náuseas até a um cachorro, fazia ruídos obscenos. Nunca havia topado com uma criatura tão repugnante.

Acovardou-se diante da perspectiva de pedir a um amigo de toda a sua vida para assumir essa carga terrível. Não obstante, ao inteirar-se do pacto proposto, Gawain afirmou que não era um sacrifício excessivo em troca da vida de seu melhor amigo.

No dia prescrito, diante do Rei e de toda a sua corte, a bruxa, de sabedoria infernal, respondeu a questão: “O que realmente as mulheres querem é serem soberanas de suas próprias vidas!”

Todos souberam no mesmo instante que a feiticeira havia dito uma grande verdade e que o jovem Rei Arthur estaria salvo. Assim foi. Ao ouvir a resposta, o monarca vizinho lhe devolveu a liberdade. Porém, que bodas tristes foram aquelas. Toda a corte assistiu e ninguém se sentiu mais desgarrado, entre o alívio e a angústia, do que o próprio Arthur.

Gawain, entretanto, mostrou-se gentil e respeitoso. A velha bruxa usou de seus piores hábitos, comeu sem usar talheres, emitiu ruídos e um mau cheiro espantoso.

Chegou a noite de núpcias. Quando Gawain aguardava sua esposa na cama, ela apareceu como a mais linda e charmosa mulher que um homem poderia imaginar. O cavaleiro ficou estupefato e perguntou o que havia acontecido. A jovem respondeu com um sorriso doce, que como ele havia sido cortês com ela, a metade do tempo se apresentaria com aspecto horrível e a outra metade com aspecto de uma linda donzela. Então ela lhe perguntou: Qual ele preferiria para o dia e qual para a noite?

Que pergunta cruel. Gawain se apressou em fazer cálculos: poderia ter uma jovem adorável durante o dia para exibir aos seus amigos e a noite na privacidade de seu quarto uma bruxa espantosa ou, quem sabe, ter de dia uma bruxa e uma jovem linda nos momentos íntimos de sua vida conjugal. Você, caro leitor, o que teria preferido? Qual a opção teria escolhido? A escolha que fez Gawain está adiante, porém, antes tome sua decisão. É muito importante que seja sincero com você mesmo.

O nobre Gawain respondeu que a deixaria escolher por si mesma. Ao ouvir a resposta ela anunciou que seria uma linda jovem de dia e de noite, porque ele a havia respeitado e permitido ser dona de sua vida.

## Jogos empresariais e dinâmicas de grupo

Um dos principais objetivos dessa prática de jogos através de dinâmicas é justamente criar uma representação metafórica para que os participantes possam vivenciar situações que simulam o dia-a-dia da organização.

Os aspectos emocionais envolvidos, os sentimentos que se experimentam em meio à tensão e ao esforço físico ou cognitivo costumam mexer com o metabolismo e com a percepção de mundo.

Existe uma imensa variedade de jogos empresariais que vão se adequando aos diferentes momentos do processo de aquisição de experiências necessárias ao conjunto de pessoas de um mesmo setor ou de diferentes áreas da empresa. Alguns jogos servem inicialmente para integração de grupos, desinibição pessoal, outros, para percepção da realidade, criação de espírito de equipe, pensamento estratégico, quebra de paradigmas etc.

Essas dinâmicas procuram ensinar que a vida é um imenso e complexo jogo em que vencem os que superam a si mesmo e ajudam aos outros a serem também vencedores; os que construíram toda uma reputação de ética e sinceridade. Enfim, todos os que, ganhando ou perdendo em diferentes momentos, aprendem a tirar lições da experiência compartilhada tornam-se competentes para contribuir com o desenvolvimento da organização em meio às turbulências sociais e mercadológicas.

Segundo Albigenor e Militão (2000, p. 27), durante a atividade do jogo, “as pessoas são elas mesmas, demonstram a maneira como reagem e interagem em situações da vida real, o que pode ser utilizado pelo facilitador em discussões posteriores. Em trabalhos de formação de equipes e que envolvam aspectos emocionais, o resultado é maravilhoso”.

Atualmente é amplamente reconhecida a importância da dinâmica de grupos no que se refere ao desenvolvimento dos valores individuais e coletivos dentro de um determinado segmento social, porque permite a busca do autoconhecimento, da responsabilidade, da confiança mútua, da integração grupal, da cooperação, da polidez, da benevolência, da capacidade de liderança, de decisão e de iniciativa. Nesse contexto, diz Simão de Miranda (1996, p. 13), o jogo se confunde com o trabalho historicamente, por isso as dinâmicas permitem uma interrelação:

“A relação que há entre jogo e trabalho é indissolúvel, bastando notar o comportamento de nossos ancestrais primitivos. As atividades laboriosas como a caça e a pesca adquiriam característica de jogo. A Dinâmica de Grupos vem também revestida do modelo lúdico para, a partir daí, atingir os domínios afetivo, cognitivo e psicomotor dos integrantes do grupo”.

### *Dinâmica do círculo*

Estivemos aplicando ao longo dos anos uma infinidade de dinâmicas em situações as mais variadas: dentro das próprias empresas com seus ambientes restritos, em fazendas com morros e florestas; dinâmicas de curta duração e dinâmicas que duram o dia inteiro; com uso de equipamentos e apetrechos pessoais. Mas, a que escolhemos para servir de exemplo à funcionalidade desses jogos empresariais é uma dinâmica simples que exige grande poder de cooperação e envolvimento de seus participantes: a dinâmica do círculo.

As pessoas são colocadas em círculo com todas elas de mãos dadas e voltadas para dentro. Cada uma deve memorizar quem está segurando sua mão esquerda e quem está segurando sua mão direita. Em seguida o facilitador pede que desfaçam o círculo e comecem a andar aleatoriamente naquele espaço restrito de modo que se misturem uns aos outros.

A um novo comando do facilitador, todos param no lugar onde estão e a partir daí procuram dar as mãos novamente a cada uma das pessoas com quem estavam interligadas antes. Caso a pessoa esteja afastada, pode-se fazer uma aproximação procurando sair do lugar o mínimo possível.

O resultado, como podemos perceber é um emaranhado de gente com mãos e braços que se entrecruzam, num verdadeiro nó. A partir daí o grupo precisa desfazer o nó sem que ninguém solte as mãos em momento algum para voltar a situação



anterior do círculo. Tal como acontece no cotidiano das organizações, às vezes as coisas se complicam em crises que envolvem a todos.

Se cada pessoa estiver segurando as mesmas mãos da situação inicial, sem engano, com certeza o nó pode ser desfeito, exigindo muita paciência, percepção do sistema e diálogo constante.

Na prática dessa dinâmica percebemos que o sucesso da empreitada depende, primeiro de que o grupo tenha certeza dos laços que o interligavam, com relacionamentos significativos. Pois caso alguém tenha trocado de mão com outro, o nó jamais será desfeito. Ou seja, não havia um relacionamento sólido ali e este foi facilmente esquecido. Por outro lado, se o grupo ficar agitado e quiser agir desordenadamente pode machucar as pessoas e romper os laços.

Isso nos mostra uma importante metáfora: quando um grupo se torna unido com relacionamentos sólidos, transforma-se numa equipe; uma equipe é capaz de enfrentar qualquer complicação, toda e qualquer situação de crise se estiver bem unida; essa união permite que haja diálogo e paciência para que as pessoas pouco a pouco ordenem suas ações no sentido de fazer a equipe toda agir para sair da complicação.

Trata-se de um contexto peculiar porque a solução não depende de posições de hierarquia por parte dos integrantes. Quem sabe mais pode estar numa situação de aperto sem poder ver ou fazer nada; somente os que ficaram em situações privilegiadas podem observar o sistema e conduzi-lo à solução. Ou seja, o jogo

relativiza os cargos, torna a todos iguais e deixa o grupo nas mãos dos que vão poder mostrar seu valor naquela situação.

### Jogos modernos: RPG

O RPG conquistou adeptos rapidamente no mundo inteiro por um motivo especial: neste jogo o participante pode ser guerreiro, mago, elfo, feiticeiro, druida, ogro ou qualquer outro personagem para vivenciar missões intrigantes que vão se desenrolando criativamente dentro de uma trama conduzida pelo mestre. E pode ser jogado de modos os mais diversos: em cima de uma mesa com um território desenhado sobre um mapa em que se manipulam cartas contendo as imagens dos personagens – essas cartas podem ser substituídas por bonecos de plástico; também pode ser jogado de modo presencial, em um ambiente de verdade com os participantes fantasiados ou ainda por computadores, como jogo eletrônico, nos quais os jogadores, em diferentes terminais habitam idêntico ambiente no ciberespaço para cumprir as missões que lhes são designadas. Portanto, é um jogo coletivo em que participam quatro, cinco, seis ou mais jogadores.

Existem diferentes padrões de RPG e os participantes são envolvidos por um narrador denominado mestre que tem como função mantê-los enredados na história. O mestre é conhecedor das regras e de muitas histórias, e as vai relatando, estimulando a participação dos demais. Segundo Kasuko Kojima Higuchi (2000, p. 177): “A participação nesse jogo de representação é sempre única, singular, pela

existência de muitas variáveis: a história não está acabada, o desempenho do narrador e as escolhas dos demais participantes interferem no seu encadeamento. Ao contrário da narrativa tradicional, a aventura de RPG é um esqueleto, um esquema sobre o qual mestre e jogadores desenvolvem sua própria história”.

Sigla em inglês de “Role-Playing Game”, o RPG nasceu nos Estados Unidos por volta de 1974, como um meio-termo entre jogos de guerra altamente especializados e jogos familiares simples, destacando-se pela arte de se contar e participar de narrativas. O primeiro jogo de RPG lançado no mercado foi Dungeos & Dragons, seguido por outros jogos de ambientação fantástica medieval, influenciados especialmente pela mitologia nórdica como **O Senhor dos Anéis**, de Tolkien.

Existem aventuras de RPG cujo universo ficcional provém de filmes como Guerra nas Estrelas e Jornada nas Estrelas, de histórias em quadrinhos ou mesmo de livros históricos. Muitas outras, porém, são acompanhadas de volumosos livros ilustrados contendo em detalhes, lendas, vestimentas, armas, características e habilidades de cada um dos inúmeros seres que podem habitam a aventura.

O jogador deve constituir a vida do seu personagem, imaginando com detalhes como era sua vida pregressa, de onde veio, que habilidades aprendeu, definindo até mesmo o caráter e o temperamento dele. E pode também criá-lo em associação com outros personagens, complementando seus poderes e artimanhas. O poder das habilidades e forças desses personagens é estabelecido por pontos a serem utilizados no enfrentamento de obstáculos. Quando há impasses, estes são

resolvidos na sorte, pelo uso de dados diferentes dos tradicionais cubos, em forma de triângulo ou duplo triângulo cuja pontuação vai de 04 a 20 pontos.

Um dos aspectos pedagógicos mais trabalhados pelo RPG é a situação-problema relatada anteriormente, uma vez que todos os envolvidos deparam-se com circunstâncias para as quais precisam achar soluções, geralmente de forma cooperativa. Também são evidenciadas qualidades como imaginação e criatividade, além de permitir analogias com o cotidiano e com os contextos disciplinares os mais diversos.

Dependendo das diretrizes convencionadas pelo grupo de jogadores, experimentam-se as atitudes e posturas próprias das virtudes humanas, pelo caráter de fundo moral e ético que as histórias que movimentam o jogo proporcionam. Desse modo, um professor pode estabelecer missões de salvamento, pesquisa, resgate, exploração, ações empreendedoras ou mesmo aventuras que exigem qualidades humanas indispensáveis a indivíduos ou equipes na vida real.

O mais interessante no RPG é o fato de, por entre as regras, cada jogador ter a liberdade de conduzir seu personagem criativamente. Assim como na vida, vivemos sob a delimitação das regras, normas e leis, podendo ser punidos quando as transgredimos. Mas, é por entre as imposições desse regramento ou por causa dele, que podemos descobrir formas inusitadas de ser e agir – a nossa liberdade está em podermos pensar e sentir de modo único. Um pensamento original pode gerar comportamentos novos, fora do que as regras determinam.

Ao escolhermos como personagem de nossa vivência no RPG, um druida, por exemplo, temos que pensar como ele, com seus recursos e suas condições. Saímos daquilo que somos e pensamos com as possibilidades do que estamos sendo. E essa nova percepção nos faz encarar as regras sob outros ângulos, sob diferentes pontos de vista. Envolvermos sentimentos, imaginação e uma nova racionalidade: um druida pode transformar-se em um animal que voa e ver o ambiente a partir de outras perspectivas – o que eu veria lá do alto se olhasse para dentro das muralhas de um castelo? Que ser teria mais habilidade para penetrar em um ambiente vigiado por guardas sem ser visto?

Aliando os recursos de todos os demais jogos aqui apresentados: o tabuleiro ou mapa sobre a mesa, as cartas ou bonecos como um baralho ou um xadrez; os enigmas mentais; a vivência pessoal e física dos jogos populares ou das dinâmicas empresariais; e ainda a dinâmica dos jogos eletrônicos modernos, o RPG apresenta-se como uma das representações mais completas para estimular nos jogadores a experiência mais próxima da realidade, mesmo sendo uma metáfora.

O uso de computadores para esses jogos é relevante. Não por acaso, os pilotos de aviões e naves espaciais, os exércitos modernos e muitos outros profissionais como médicos cirurgiões já usam a simulação do virtual como a melhor maneira de adquirirem habilidades físicas e mentais para a realização de seus trabalhos. E se isso for feito como um jogo, também vivenciarão muitos dos sentimentos que lhes serão exigidos na prática. Isso faz do RPG uma boa metáfora da vida na forma de jogo.

### Entrando no jogo: faça a sua metáfora

Eis um desafio para você: estabelecer metáforas entre um jogo de mesa bem conhecido, o *dominó*, e a vida real. Primeiro adote os procedimentos elementares tais como: listar as observações das regras e posturas que o jogo exige para, em seguida, buscar as analogias.

Quer seja jogando de fato ou mentalizando uma partida do início ao fim anote todas as observações que puder sobre as regras, os procedimentos, as posturas de cada jogador: como o jogo se inicia? O que acontece em cada etapa? Quais as estratégias utilizadas? Como se configurou o desfecho da partida?

À medida que descreve os acontecimentos do jogo você pode ir comparando com a realidade em que vive: as dificuldades encontradas no dia a dia, as formas de superação que possíveis ou inventadas. Faça analogias e procure apontar as lições que o *dominó* proporciona aos participantes.

O *dominó*, em sua forma tradicional tem início com as 28 pedras viradas para baixo sendo mexidas e embaralhadas sobre a mesa. Cada um dos 4 jogadores pode escolher 7 delas para compor seu jogo. Desse modo, tal qual o Baralho, cada pode começar sua vida sendo favorecido com um bom jogo ou com desvantagens. Vencer ou não vai depender de como articula seu conjunto de pedras no desenrolar da partida e, muitas vezes, de um pouco de sorte.

O jogo todo é baseado em uma matemática aparentemente elementar, uma vez que as pedras têm pontos de um a seis a serem combinados em cada uma das duas pontas. Mas, assim como os gregos descobriram na natureza, a trama de configurações numéricas de uma partida permite inúmeras possibilidades: quantas pedras de certo tipo eu tenho, quantas estão no jogo, quem pode estar com as demais depois que um ou outro jogador passou?

Os cálculos exigem muito mais do que contas simples; os resultados formam um conjunto de informações que nortearão as decisões dos jogadores a todo instante.

Ganha a partida aquele que primeiro soltar a última pedra do seu jogo. Porém, há uma outra possibilidade de vitória, mesmo para quem veio com o jogo muito ruim: *trancar* o jogo, fechando as duas pontas – nesse caso, ninguém tem mais pedras para jogar e todos estão com peças nas mãos. É feita a contagem dos pontos e quem tiver uma pontuação menor vence.

As metáforas podem ser assim resumidas: há uma matemática subjacente no *dominó* como na vida: precisamos levar em conta os cálculos das dívidas, dos dias que faltam, das calorias nos alimentos, de quanto poupar, das ações dos outros para não sermos surpreendidos. Cada passo deve ser bem calculado. Por sua vez, nem sempre a qualidade do que se tem é determinante para vencer. O bom jogo pode ser facilmente superado quando se *tranca* a partida. Nesse caso, vale mais que a superioridade material de alguns, a possibilidade de se encontrar alternativas para surpreender com jeito. É assim na natureza, é assim no *dominó*.

## Capítulo 6

### O papel do professor

Para que a prática da Ludosofia seja bem-sucedida, o papel do professor é fundamental, não só pelo sentido de orientação e de motivação junto aos participantes, mas, principalmente pelo estímulo para que eles vislumbrem suas próprias descobertas. Em alguns casos, o professor sabe previamente o que os jogos podem proporcionar em termos de resultados acadêmicos; em outros, ele deve ser capaz de permitir que os próprios participantes descubram percepções novas que vão ser compartilhadas com os demais.

Conforme Antunes (1999, p. 12), o professor deve ser esse profissional que acredita no poder de transformação das inteligências, “que desenvolve os jogos com seriedade, que estuda sempre e se aplica cada vez mais, desenvolvendo uma linha de cientificidade em seu desempenho, mas que essa linha não limita sua sensibilidade, alegria e entusiasmo”.

Este autor afirma que uma nova mentalidade de que o ensino deve se basear no interesse do aluno pelo assunto proporcionou uma revisão no material pedagógico a ser utilizado em sala de aula e cada estudante, com suas diferentes características de aprendizagem tornou-se um desafio à competência do professor. Desse modo, o



professor passou a desenvolver situações estimuladoras e eficazes, gerando interessantes experiências e descobertas que motivam o aluno a estudar mais. É nesse contexto que o jogo adquire espaço como a ferramenta ideal de aprendizagem do aluno: “O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem”, explica Antunes (1999, p. 36).

Somente um professor consciente de todo esse processo perceberá que a criança precisa de ajuda para aprender a vencer, sem ridicularizar e humilhar os derrotados e, dizem Rizzi e Haydt, para saber perder esportivamente, sem se sentir diminuída ou menosprezada. O espírito de competição deve ter como tônica o desejo do jogador de superar a si próprio, empenhando-se para aperfeiçoar cada vez mais suas habilidades e destrezas. Afinal, a situação de jogo deve constituir um estímulo desencadeador do esforço pessoal tendo em vista o auto aperfeiçoamento.

Não basta, apenas, o professor levar os jogos para a sala de aula e distribuir com seus alunos. Para que haja uma aprendizagem significativa, o jogo não pode ser usado de forma aleatória, sem planejamento. É necessário que o professor faça uma cuidadosa seleção, subordinando-os a um programa de aprendizagem a ser cumprido. Em síntese, esclarece Antunes (1999, p. 37), “jamais pense em usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos, e jamais avalie sua qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar”.

Para usar os jogos no contexto educacional, o professor deve levar em conta alguns outros aspectos essenciais: o jogo precisa ter a capacidade de se constituir em um fator de autoestima do aluno, pois, jogos fáceis demais causam desinteresse e jogos de desafios, que estão fora do alcance da sua cognição, frustram os alunos. É preciso criar as condições psicológicas favoráveis. O jogo jamais pode surgir como “trabalho” ou estar associado a alguma forma de sanção. Por outro lado, além das condições ambientais, tais como, organização, higiene, espaço etc., o professor precisa considerar que, depois de iniciado, o jogo não deve ser interrompido sob pena de criar insatisfação e descrédito.

Porém, para ir além desse contexto e ampliar sua dimensão filosófica, cabe ao professor perceber primeiro como o jogo se adequa ao momento pedagógico – disciplina, faixa etária dos alunos etc.; em seguida, que percepções de mundo a prática vai proporcionar. Usando o prazer da diversão como estímulo inicial, o professor deve conferir as etapas envolvidas no jogo, desde os exercícios de motricidade, passando pela socialização e pelo desempenho cognitivo até chegar ao plano da percepção metafórica da realidade com o envolvimento consciente da ética e das virtudes.

### **Muito além de jogar: confecção e criação de jogos**

Antes, durante e depois do jogo são instâncias nas quais se configuram a prática permanente da Ludosofia: confeccionar um jogo antigo ou criar um jogo novo, jogar e refletir sobre as lições de vitória, derrota ou cooperação mútua.

Corroborando com os demais autores de que é muito mais fácil e eficiente aprender por meio de jogos, Maria da Glória Lopes confirma que isso é válido para todas as idades, desde o maternal até a fase adulta. Essa autora é uma das que reforça a importância não só do jogar, mas também do processo de preparação dos jogos: “O jogo em si possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito ativo do processo, e a confecção dos próprios jogos é ainda muito mais emocionante do que apenas jogar”. (LOPES, 2001, p. 23)

A proposta é bastante pertinente: ir além do jogo, do ato de jogar para o ato de preparar e confeccionar o próprio jogo antes de experimentá-lo, ampliando assim a capacidade do jogo em si a outros objetivos que permitam o desenvolvimento de habilidades e potencialidades, mas, que também ajudam na terapia de distúrbios específicos de aprendizagem. Em cada atividade de preparação e confecção de um jogo há um vantajoso trabalho que integra diferentes áreas do desenvolvimento infantil dentro de um processo muito mais vivencial, confirma Lopes (2001, p. 48): “Durante o processo que envolve a confecção e o jogo, surgirão situações inesperadas, pois cada momento é único e possui características próprias. A partir daí o professor poderá ter novos objetivos a alcançar, criando muitas possibilidades para ampliar os recursos mediante a confecção de jogos”.

Escolhemos duas experiências significativas para demonstrar a dimensão da Ludosofia nesses aspectos. A primeira diz respeito à confecção de um jogo tradicional a partir de uma técnica igualmente tradicional: o xadrez de origami; a segunda demonstra a criação de um jogo usado como dinâmica de grupo no âmbito de uma organização, nos moldes de um RPG.

## Confecção do xadrez de origami

A antiga arte oriental das dobraduras é um desafio para mãos e cérebro. O papel aberto, em sua forma original, é sempre um convite à transformação permitida pela sua versátil maleabilidade. Pode-se imitar de tudo: bichos, objetos, letras, pessoas etc.

Confeccionar um completo jogo de xadrez com tabuleiros e peças passa a ser, portanto, uma instigante atividade que exige planejamento, disciplina e técnica. E tudo começa com a demonstração do facilitador sobre as origens e evolução do xadrez no sentido de envolver tanto os que já conhecem o jogo quanto os que vão se interessar pelo seu aprendizado.

Uma grande equipe pode confeccionar os vários jogos para que todos os seus integrantes o pratiquem ou duas equipes podem confeccionar conjuntos de peças os mais originais que, no tabuleiro, vão se diferenciar, não só pela cor, mas pelo formato peculiar de cada uma das peças - peão, bispo, cavalo, torre, dama e rei - que compõem as dezesseis de cada jogador.

Estudos sobre o tipo e tamanho do papel a ser utilizado, o formato e a geometria das dobraduras que resultarão nas representações das peças, o tamanho dos quadrados que comporão o tabuleiro, o equilíbrio e o peso das peças para que se sustentem de pé, devem fazer parte de um projeto meticulosamente planejado no qual a participação de cada integrante possa a ser proveitosa.

Terminada a confecção das peças e tabuleiros, vêm as lições do jogo já devidamente demonstradas anteriormente no item sobre o xadrez. Após todo o processo ficarão, com certeza, lições bem maiores de uma atividade que envolveu cooperação e competição, habilidades e virtudes, racionalidade e emotividade.

### Criação de jogos: o desafio de Pandora

Criamos este jogo para ser aplicado como dinâmica empresarial, baseado no sistema do RPG e na Teoria dos Jogos. Vem sendo utilizado junto a organizações que querem transformar grupos em equipes. E sua aplicação pode ser feita dentro de ambientes os mais diversos onde haja espaço para interação e esforço do grupo.

O jogo parte do seguinte princípio: como todas as formas de vida do planeta, criamos os agrupamentos para viver, crescer e produzir. No contexto da cultura humana, com o passar do tempo aparecem os problemas que impedem o grupo de agir plena e satisfatoriamente. Os conflitos são inevitáveis e, não sabendo como lidar com eles, as organizações enfrentam dificuldades que atrapalham o seu crescimento. O que o grupo deve fazer para eliminar esses males e se tornar uma equipe? Que posturas devem ser cultivadas para que se permita a revelação das qualidades e virtudes de cada integrante em torno da harmonia sistêmica que faz qualquer equipe ser vitoriosa nos seus empreendimentos?

Uma etapa importante é a apresentação do Mito de Pandora: conforme a Mitologia Grega, antes de ser preso, Prometeu deixou com seu irmão, Epmeteu, uma caixa

que continha todos os males que poderiam enlouquecer o homem, pedindo-lhe que não permitisse a ninguém se aproximar dela.

Quando os homens começaram a devastar a Terra, com intuito de castigá-los os deuses se reuniram e criaram a primeira mulher, deram a ela o nome de Pandora e a incumbiram de conquistar o guardião da caixa. Pandora seduziu Epmeteu e depois que ele adormeceu, foi até a caixa e a abriu; dela saíram males como doenças, mentira, inveja, discórdia, morte - foi tão assustador que ela teve medo e fechou-a antes que sáísse o último dos males, o mal que acabaria com a esperança. Por isso, até hoje, o mundo padece dessas mazelas, mas tem esperança de eliminá-las.

Portanto, o objetivo do jogo é fazer o grupo vivenciar experiências e situações reveladoras das mazelas humanas que o aflige: egoísmo, discórdia, desânimo, conformismo, arrogância, para que possam ser recolhidas de volta à caixa e permitam a expressão das virtudes apropriadas à instauração do verdadeiro espírito de equipe. São estabelecidas etapas com desafios a serem vencidos e a cada dificuldade superada o grupo recebe e guarda as peças que representam as mazela.

Os desafios propostos são escolhidos de acordo com o ambiente, as características do grupo, o tempo disponível etc. Em um ambiente de pouco espaço pode-se propor atividades com cadeiras, caixas de papelão, garrafas pets; no ambiente externo, usam-se os recursos naturais, com cordas, bastões etc., contanto que se envolvam esforços físicos e mentais da equipe de forma cooperativa. As habilidades e capacidades exercitadas nessa dinâmica são: visão sistêmica de cultura

organizacional; fluidez de comunicação pessoal e organizacional; aprendizagem dinâmica pela socialização de ideias; liderança e coordenação de ações integradas; praticidade e espírito de equipe.

A atividade começa com uma dinâmica que permite trazer à tona o grau de individualismo existente dentro grupo. A partir desta constatação é fornecido o desafio inicial para realização da primeira etapa, que tem como objetivo superar o egoísmo.

*Egoísmo* é um apego exagerado aos próprios valores e interesses; envolve o individualismo, atitude que revela pouca ou nenhuma solidariedade, bem como a busca de viver exclusivamente para si. Ao cumprir esta etapa o grupo discute sobre o *Altruísmo*, que é o amor desinteressado ao próximo; inclinação de natureza instintiva que faz o ser humano preocupar-se com o outro; abnegação, superação das tendências egoísticas da personalidade; *Solidariedade*.

Guardado o egoísmo na caixa, o grupo recebe o segundo desafio, uma tarefa que geralmente provoca discórdia por exigir várias opiniões e pontos de vista diferentes.

A *Discórdia* é um desacordo que atrapalha o que estava planejado; desavença, conflito entre duas ou mais pessoas por falta de concordância a respeito de algo, rompimento de relações. Realizada esta etapa o grupo descobre que precisou de *Comunhão*, que vem a ser a sintonia de sentimentos, de modo de pensar, agir ou sentir, identificação. Comunhão está na origem primeira da palavra *Comunicação*, base do diálogo.

Depois que a peça da discórdia vai para a caixa, chega a hora da terceira tarefa, a superação do *Desânimo*, que vem a ser desestímulo, prostração, esmorecimento, desalento, falta de ânimo e de coragem. Para superação dessa mazela o grupo percebe que foi necessário estímulo, motivação, impulso. *Estímulo* é incentivo que desperta o ânimo e o brio de, é o *Encorajamento*; a pessoa empenha-se para que algo seja criado, promovido e dê certo.

Terminados os comentários sobre essa virtude e recolhida a peça do desânimo à caixa, chega a vez do desafio de superação do conformismo.

*Conformismo* é uma atitude ou tendência de aceitar uma situação incômoda ou desfavorável sem questionamento nem luta; passividade; resignação, submissão à vontade de alguém ou ao destino. No lugar dele temos *Evolução*, *Crescimento*, enfrentamento da situação para mudá-la. O resultado é a aprendizagem pelo conhecimento que gera movimento e provoca mudanças.

Repetidos todos os procedimentos anteriores de discussão sobre a conquista dessa nova virtude e guardado o conformismo na caixa, chega a etapa de superação da *Arrogância*.

Ser arrogante é atribuir a si mesmo poder ou privilégio; caráter de quem, por suposta superioridade moral, social, intelectual ou de comportamento, assume atitude de prepotência ou de desprezo com relação aos outros. Sua identificação e retorno à caixa significam: *Simplicidade*, ausência de complicação; qualidade ou caráter daquele que é sincero; *Franqueza*, *Humildade* e *Espontaneidade*.



Por fim, para lacrar a caixa o grupo recebe uma última e árdua tarefa em que vai mostrar todo o espírito de união construído até o momento. O fechamento definitivo da caixa revela *Consciência*: sentido ou percepção que o ser humano possui do que é moralmente certo ou errado em atos e motivos individuais; conjunto de ideias, atitudes e crenças de um grupo de indivíduos, relativamente ao que têm em comum e ao mundo que os cerca. A consciência leva à *Maturidade*, condição de pleno desenvolvimento, de plenitude em arte, saber ou habilidade adquirida. É aquilo que resulta do espírito de equipe: uma inteligência superior que sabemos ser a mais avançada da nossa espécie, mas que ainda não aprendemos como mantê-la de forma permanente entre nós.

## Palavras finais

Houve uma época em que, para a ciência, o universo era simples como as engrenagens de uma máquina e nossas vidas regidas por leis elementares. Mas, com o advento da Psicologia e da Física Quântica, esse paradigma simplista foi substituído por uma visão mais complexa da realidade. Para o pensador francês Edgar Morin (2007, p. 13), a complexidade é “efetivamente o tecido de acontecimentos, ações, interações, retroações, determinações, acasos, que constituem nosso mundo fenomênico”.

Na impossibilidade de ver e compreender essa realidade de maneira direta e objetiva recorreremos permanentemente às metáforas, porque são capazes de desvelar os processos subjacentes aos sistemas atuantes no universo. E o jogo, fruto da cultura lúdica que permeia toda a civilização humana mostrou-se um exercício metafórico por excelência.

Além disso, baseados na instigante concepção de complexidade de Morin encontramos também nos jogos as instâncias de construção da realidade humana: informação, conhecimento e sabedoria. Na prática dos jogos, nós, seres humanos obtemos múltiplas informações sobre nossa cultura; organizamos essas informações e elaboramos conhecimentos que nos fazem refletir para adquirir sabedoria.

Como se consolida essa sabedoria senão pelas virtudes que exercitamos no calor dos embates e desafios que a trama dos jogos nos impõe?

No jogo como na vida, saber ganhar e saber perder já é uma virtude. Mas, de que virtudes estamos falando? Das que nos tornam mais humanos, com certeza – aquelas que nos trazem o verdadeiro sentido de humanidade: a justiça, a humildade, a coragem, a boa-fé, a fidelidade, a tolerância, a prudência, o humor, a misericórdia.

Se as virtudes, como acredita André Comte-Sponville, podem ser ensinadas muito mais pelo exemplo, que outro lugar senão no jogo cabem os exemplos de todas essas virtudes, com tanta eloquência e vivacidade: no jogo com a família, no jogo com os amigos, no jogo da escola... em todo e qualquer ambiente em que se joga com alegria e prazer.

Parafrazeando Comte-Sponville, podemos dizer que a *justiça* é o que nos faz ser justos conosco e com os outros, mesmo quando ninguém está olhando. Nesse caso, roubar no jogo é roubar a nós mesmos porque não há mérito na vitória. A *humildade* é a consciência de tudo o que não somos; é jogar o jogo com os pés no chão para poder confiar no que se é verdadeiramente.

A *coragem* é o que nos faz enfrentar um oponente mais forte com a confiança de que podemos encontrar seu ponto fraco; é a força que nos permite pensar melhor sem a instabilidade do medo ou a insensatez da covardia. A *boa-fé* nos proporciona convicção baseada na crença de que estamos fazendo o melhor - a convicção de que há em nós uma vitória muito maior a ser conquistada.

A *fidelidade* é a essência do espírito de equipe; é vestir a camisa, jamais pelo avesso só porque a equipe perdeu; quem é fiel no jogo, é capaz de ser fiel para toda a vida. A *tolerância* é uma regra natural do jogo; sem ela, mesmo a vitória pode ser uma grande derrota: o que se ganha é o desprezo; com ela, o respeito às diferenças é o que dá valor à conquista e o que nos torna respeitados.

A *prudência* é útil para quem sabe medir os riscos e os perigos; ser prudente no jogo é ousar dentro dos riscos que se conhece, mas sem deixar de ousar. O *humor* é capaz de revelar o quanto estávamos enganados sobre nós mesmos, o quanto precisamos rever nossas posturas; é o desarme da seriedade que nos oprime.

A *misericórdia* nos permite usar a vitória ou a derrota para libertarmo-nos de ser mesquinhos; com o jogo podemos aprender a ser verdadeiramente misericordioso tanto com a dor de quem derrotamos quanto com a arrogância de quem nos venceu.

Enfim, o jogo como metáfora da vida proporciona o pleno exercício das virtudes humanas, essa é a proposta da Ludosofia.

## Referências

ABERASTURY, Arminda. **Psicanálise da criança: teoria e técnica**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1982.

ALBIGENOR & MILITÃO, Rose. **Jogos, dinâmicas & vivências grupais: como desenvolver sua melhor “técnica” em atividades grupais**. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2000.

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 10. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2000.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

\_\_\_\_\_. **Manual de técnicas de dinâmica de grupo de sensibilização de ludopedagogia**. 21. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

BATLLORI, Jorge. **Jogos para treinar o cérebro**. São Paulo: Madras, 2003.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2002.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

\_\_\_\_\_. **Brinquedo e cultura**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

\_\_\_\_\_. "A criança e a cultura lúdica". *In*: Kishimoto, Tizuko Morchida (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

CAPRA, Fritjof. **As conexões ocultas: ciência para uma vida sustentável**. São Paulo: Cultrix, 2002.

\_\_\_\_\_. **A teia da vida: uma nova compreensão científica dos sistemas vivos**. São Paulo: Cultrix, 2002.

CITELLI, Adilson (Coord.) **Outras linguagens na escola: publicidade, cinema e tv, radio, jogos, informática**. São Paulo: Cortez, 2000. (Coleção aprender e ensinar com textos; v. 6).

CIVITATE, Héctor. **505 jogos cooperativos e competitivos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2003.

COMTE-SPONVILLE, André. **Pequeno tratado das grandes virtudes**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

DIAS, Marina Célia Moraes. “Metáfora e pensamento: considerações sobre a importância do jogo na aquisição do conhecimento e implicações para a educação”. In: Kishimoto, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 6 ed. São Paulo: Cortez, 2002.

DUFLO, Colas. **O jogo**: de Pascal a Schiller. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

FIANI, Ronaldo. **Teoria dos jogos**: para cursos de administração e economia. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004.

FOX, Jonathan. **O essencial de Moreno**: textos sobre psicodrama, terapia de grupo e espontaneidade. São Paulo: Agora, 2002.

FREIRE, Laudelino. **Grande e novíssimo dicionário da língua portuguesa**. 2. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1954.

GADOTTI, Moacir. **História das ideias pedagógicas**. São Paulo: Ática, 1993.

GONÇALVES, Ana Maria e PERPÉTUO, Susan Chiode. **Dinâmica de grupos na formação de lideranças**. 5. ed. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2000.

HIGUCHI, Kasuko Kojima. RPG: o resgate da história e do narrador. In: **Outras linguagens na escola**: publicidade, cinema e tv, rádio, jogos, informática. CITELLI, Adilson (Org.) São Paulo: Cortez, 2000. (Coleção aprender e ensinar com textos).

HOUAISS, Antônio. **Dicionário Houaiss de língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

JALOWITZKI, Marise. **Manual comentado de jogos e técnicas vivenciais**. 3. ed. Porto Alegre: Sulina, 2002.

KATZ, Lawrence C. e RUBIN, Manning. **Mantenha o seu cérebro vivo: exercícios neuróbicos para prevenir a perda de memória e aumentar a agilidade mental**. Rio de Janeiro: Sextante, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 4 ed. Petrópolis, RJ: 1998.

\_\_\_\_\_. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2002a.

\_\_\_\_\_. O jogo e a educação infantil. In: **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2002a.

\_\_\_\_\_. (Org.) **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002b.



\_\_\_\_\_. “Froebel e a concepção de jogo infantil”. *In*: Kishimoto, Tizuko Morchida (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002b.

\_\_\_\_\_. “Bruner e a brincadeira”. *In*: Kishimoto, Tizuko Morchida (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002b.

KNAPPE, Pablo Población. **Mais do que um jogo: teoria e prática do jogo em psicoterapia**. São Paulo: Agora, 1998.

LASKER, Edward. **História do xadrez**. 2. ed. São Paulo: IBRASA, 1999.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 4 ed. São Paulo: Cortez, 2001.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli e PASSOS, Norimar Christe. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

MACRUZ, Fernanda de M. S. et ali. **Jogos de cintura**. 4 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

MARINA, José Antonio. **A teoria da inteligência criadora**. Lisboa: Editora Anagrama, 1995.

MIRANDA, Simão de. **Oficina de dinâmica de grupos para empresas, escolas, grupos comunitários**. Campinas, SP: Papyrus, 1996.

- MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**. 3. ed. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- MOYLES, Janet R. **Só brincar: o papel do brincar na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2002.
- MYERS, David. **Introdução à psicologia geral**. Rio de Janeiro: LTC Editora, 1999.
- NAGAO, Tadashiko e SAITO, Isamu. **Kikologia**. O jogo da auto-revelação: descubra sua verdadeira personalidade. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.
- NÓBREGA, Clemente. **O glorioso acidente: a ciência e o acaso da mente** Rio de Janeiro: Objetiva, 1998.
- \_\_\_\_\_. Tudo está em jogo: a fascinante teoria dos jogos usa a solidez da matemática para compreender e antecipar o insólito e imprevisível comportamento humano. In: **Superinteressante**. Edição 175, abril de 2002, p. 68-73.
- NICOLAU, Marcos. **Razão & criatividade: tópicos para uma pedagogia neurocientífica**. João Pessoa: Ideia, 2007.
- \_\_\_\_\_. **Manual de sobrevivência do professor moderno ou a arte de transformar conflitos em aprendizagem**. 2 ed. João Pessoa: Idéia, 2002.
- \_\_\_\_\_. **Dezcaminhos para a criatividade**. João Pessoa: Ideia, 1998.

\_\_\_\_\_. **Educação criativa:** ensinando a arte de aprender e aprendendo a arte de ensinar. 2 ed. João Pessoa: Ideia, 1997.

\_\_\_\_\_. **Introdução à criatividade.** 2 ed. João Pessoa: Idéia, 1994.

PENROSE, Roger. **A nova mente do rei:** computadores, mentes e as leis da física. 2 ed. Rio de Janeiro: Campus, 1993.

RÊGO, Rogéria Gaudêncio do e RÊGO, Rômulo Marinho do. **Matematicativa.** João Pessoa: Editora Universitária da UFPB/INEP, Comped, 2000.

RIZZI, Leonor & HAYDT, Regina Célia. **Atividades lúdicas na educação da criança.** 7 ed. São Paulo: Ática, 2002.

ROUCO, Juan José Maré & RESENDE, Marisa Seoane. **As estratégias lúdicas.** Rio de Janeiro: Editora Petrópolis, 2003.

SCHILLER, Friedrich. **A educação estética do homem.** 4. ed. Trad.: Roberto Schwarz e Márcio Suzuki. São Paulo: Iluminuras, 2002.

STEVENSON, Jay. **O mais completo guia sobre filosofia.** 3. ed. São Paulo: Mandarin, 2002.

TAHAN, Malba. **Contos e lendas orientais.** Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.

THAGARD, Paul. **Mente:** introdução à ciência cognitiva. Porto Alegre: Artmed, 1998.

VILA, Magda & FALCÃO, Paula. **Focalização de jogos em T&D.** Rio de Janeiro: Qualitymark, 2002.

YOZO, Ronaldo Yudi K. **100 jogos para grupos:** uma abordagem psicodramática para empresas, escolas e clínicas. 2. ed. São Paulo: Agora, 1996.

WILHELM, Richard. **I ching:** o livro das mutações. São Paulo: Pensamento, 1984.

### Sobre o autor

**Marcos Nicolau** é pós-doutor em Neurociência Cognitiva (UFPB) e em Comunicação (UFRJ). Doutor em Letras e Mestre em Educação. Especialista em Metodologia da Comunicação e Graduado em Jornalismo. Autor, entre outros, dos livros: **Introdução à criatividade** (1994). **Educação criativa:** ensinando a arte de aprender e aprendendo a arte de ensinar (1997); **Dezcaminhos para a criatividade** (1998); **Manual de sobrevivência do professor moderno** ou como transformar conflitos em aprendizagem (2001); **Razão & criatividade:** tópicos para uma pedagogia neurocientífica (2007); **Metaciência na prática:** para lidar com a pesquisa científica (2017).