

Momento lúdico: um experimento que traz o lúdico ao ensino acadêmico

Moment of play: an experiment that brings playfulness to academic teaching

Momento lúdico: un experimento que lleva la lúdica a la enseñanza académica

Juliana Barbosa e Queiroz¹

Thiago F. Sant'Anna²

1 Mestra e Doutoranda em Arte e Cultura Visual UFG, Especialista em Gestão Pública, Membro dos Grupos de Pesquisa Cultura Visual, e JOGAART - Grupo de Pesquisa em Jogos, Audiovisual, Arte e Tecnologia. 12^o Colocada no Desafio LED – Pela Educação (2023). Pesquisadora na área de jogos educacionais e jogos de tabuleiro, graduada em Design de Comunicação pela Pontifícia Universidade Católica de GO PUC GO. Servidora Pública pela UFG, Diretora da Publicidade Institucional UFG e Diretora de Comunicação da Associação de Egressos da UFG. Lattes - <http://lattes.cnpq.br/8007589914804649> Orcid - <https://orcid.org/0000-0001-6264-6163> e-mail: juqueiroz@ufg.br

2 Thiago F. Sant'Anna é graduado em História e Serviço Social pela Pontifícia Universidade Católica de Goiás, possui o Doutorado em História pela Universidade de Brasília, na Área de Concentração em Estudos Feministas e de Gênero; e Pós-Doutorado em Arte e Cultura Visual pelo Programa de Pós-Graduação em Artes e Cultura Visual, da Faculdade de Artes Visuais, da Universidade Federal de Goiás, onde atua como professor do quadro permanente. Também é professor do Programa de Pós-Graduação em Mestrado Profissional em Estudos Culturais, Memória e Patrimônio, vinculado à Universidade Estadual de Goiás/Campus Cidade de Goiás. e-mail: thiagof.santanna@ufg.br Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9735682996647548> Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-9197-668X>

RESUMO

Neste artigo, relata-se o “Momentos Lúdicos” para o ensino acadêmico interdisciplinar, na qual utiliza-se como base o jogo de tabuleiro “*Mental Blocks*”. Para tanto, esse jogo foi aplicado em cursos de Design Gráfico, Engenharia Civil e Engenharia Ambiental. Diante disso, foi necessário enfatizar neste estudo a importância da adaptação das regras do jogo para, assim, atender às características de cada público-alvo, revelando que a ludicidade enriquece a experiência educativa, mas exige que se leve em consideração as particularidades dos alunos. Como suporte metodológico, utilizou-se da pesquisa-ação participante, de modo que o estudo tivesse um aspecto colaborativo. Sendo assim, no artigo em questão, destaca-se o papel do docente como mediador entre teoria e prática, proporcionando *insights* valiosos para a integração do lúdico no ensino e inspirando futuros desenvolvimentos pedagógicos.

PALAVRAS-CHAVE

Jogos de tabuleiro; Pedagogias Visuais; Lúdico; Educação; Interdisciplinar.

ABSTRACT

This article reports on “Playful Moments” for interdisciplinary academic teaching, based on the board game “*Mental Blocks*”. The game was used in Graphic Design, Civil Engineering and Environmental Engineering courses. It was therefore necessary to emphasise in this study the importance of adapting the rules of the game to suit the characteristics of each target audience, revealing that playfulness enriches the educational experience, but requires taking into account the particularities of the students. Participatory action research was used as methodological support, so that the study had a collaborative aspect. The article thus highlights the role of the teacher as a mediator between theory and practice, providing valuable insights for integrating play into teaching and inspiring future pedagogical developments.

KEY-WORDS

Board games; Visual Pedagogies; Playfulness; Education; Interdisciplinary.

RESUMEN

Este artículo informa sobre “Momentos lúdicos” para la enseñanza académica interdisciplinar, basados en el juego de mesa “*Bloques mentales*”. El juego se utilizó en los cursos de Diseño Gráfico, Ingeniería Civil e Ingeniería Medioambiental. Por lo tanto, fue necesario destacar en este estudio la importancia de adaptar las reglas del juego a las características de cada público objetivo, revelando que la lúdica enriquece la experiencia educativa, pero exige tener en cuenta las particularidades de los alumnos. Como soporte metodológico se utilizó la investigación-acción participativa, de modo que el estudio tuvo un aspecto colaborativo. El artículo destaca así el papel del profesor como mediador entre la teoría y la práctica, aportando valiosas ideas para integrar el juego en la enseñanza e inspirar futuros desarrollos pedagógicos.

PALABRAS-CLAVE

Juegos de Tablero; Pedagogías Visuales; Lúdico; Educación; Interdisciplinario.

Toda pesquisa ou investigação deve partir de dados empíricos, de uma inspiração teórica, calcada em objetivos e hipóteses norteadores, de caminhos metodológicos, mesmo quando o pesquisador se propõe a estudar fatos sociais concretos da realidade ou imaginários. Diante disso, ressaltamos que há também a possibilidade de se operar com métodos lúdicos nas salas de aula como evidenciaremos nesta pesquisa. Segundo Andrade (2016), em sua tese de doutoramento, artefatos culturais podem ser utilizados como recursos pedagógicos, de modo a ampliar a reflexão crítica e a problematizar as questões sociais e culturais dos discentes. Esse movimento é conceituado pela autora como uma pedagogia cultural – um conjunto de técnicas e estratégias discursivas voltadas para a produção de conhecimento e de subjetividades. Outro ponto relevante dessa pedagogia é o contexto onde as pesquisas em estudos culturais são realizadas, pois é fundamental permitir que os pesquisadores compreendam as relações entre cultura, poder e conhecimento em determinado contexto onde sua pesquisa está sendo realizada.

Essa construção reflexiva possibilita aos pesquisadores a problematização de suas questões e os conceitos utilizados em suas pesquisas, tornando-se traço essencial para a produção de conhecimento crítico e reflexivo. Andrade (2016), nessa direção, não traz no seu conceito o termo pedagogia visual, mas é possível sugerir que a pedagogia visual é uma abordagem pedagógica que utiliza a imagem como recurso educacional, técnico e estratégico, seja ela estática ou em movimento, voltada para formar saberes, possibilitar domínio de conhecimentos, governar comportamentos e constituir sujeitos.

O conceito de pedagogia visual aqui apresentado foi arquitetado dentro da pedagogia cultural. Com isso, a pedagogia visual é conceituada por Andrade (2016) como uma abordagem pedagógica que busca estimular a percepção visual dos estudantes, desenvolver a capacidade de análise crítica de imagens e promover a compreensão de conceitos e ideias por meio de recursos visuais. Além disso, essa percepção, definida por Hernández (2020), é construída em conjunto com o conceito de cultura visual, o que contribui para contextualizar os efeitos do olhar e, mediante práticas críticas apoiadas pelas experiências que alteram como e o que vemos nos conforma, nos faz ser o que os outros querem que sejamos e poder elaborar respostas não reprodutivas frente ao efeito desses olhares.

Hernández (2020) subsidia ainda que, em termos das contribuições para a Educação das Artes e da Cultura Visual, o projeto das pedagogias culturais tem como objetivo a construção de maneiras de aprender que contribuam para criar uma narrativa para a Escola, na qual se propiciem situações e experiências em que os discentes possam aprender a estabelecer vínculos entre imagens, objetos, artefatos relacionados com as experiências culturais do olhar e em busca de colocá-los em relação com seus contextos de produção, distribuição e recepção, além de com as experiências dos sujeitos. Assim sendo, no ensino acadêmico, buscamos, à luz de um trabalho articulado com orientador e orientanda, fomentar pesquisas que abrigassem as ideias norteadoras como jogos, lúdico e ensino acadêmico. As problemáticas que levantamos ao estudar o material textual foram: qual a metodologia utilizada para

uso de jogos no ensino? Como a cultura visual ou as pedagogias visuais podem ser exploradas para enriquecerem o aprendizado dos alunos de múltiplas disciplinas? Como as tecnologias educativas podem ser utilizadas para melhorar o processo de ensino-aprendizagem?

Essa busca, a partir de nossas pesquisas, respondeu a algumas dessas problemáticas, mas também nutriu algumas dúvidas. Dentre elas, por exemplo, nos pautamos em Moreira et al. (2019) e Wiertel (2016), os quais concluíram que os jogos compreendem um método inovador no ensino, promovendo um ambiente sensível capaz de estimular o aprendizado de forma lúdica e desafiadora. Ademais, Soares; Garcez (2017) e Batista et al. (2020) destacam a importância do uso das atividades lúdicas em uma abordagem geral, porém, nenhum dos autores apresenta uma metodologia específica para a utilização dos jogos de tabuleiro em sala de aula de maneira acadêmica.

Dessa maneira, tivemos o *insight*³ de desenvolver um experimento, em que se utilizaria de uma estratégia, a qual envolvesse os estudantes e o lúdico. Começamos esse estudo em busca de experimentar uma metodologia que intitulamos de “Momentos lúdicos” que segue uma abordagem interdisciplinar, pois procuramos examinar como a potencialidade da pedagogia visual é demonstrada por meio de “Momentos Lúdicos” ao envolver os estudantes através das visualidades presentes nos jogos e que podem proporcionar um auxílio no ganho de conhecimento e de cultura. Manuseamos, portanto, dentro desse espaço universitário, uma dinâmica que relacionou jogos e conteúdos acadêmicos.

Em vista disso, iniciamos o processo de aplicação dessa metodologia, utilizando técnicas de pesquisa-ação participante inspirada em Peruzzo (2006). O intuito foi o de construir um relato colaborativo que envolvessem os estudantes. Dito com outras palavras, uma experiência casual que nos provocou, posteriormente, a reflexão sobre a importância do processo de aprendizado. Assim, a nossa ação motivante para o lampejo desse momento foi uma interação com uma das estagiárias da pesquisadora de jogos da área educacional e também idealizadora dessa metodologia. Essa estagiária, Daniele, em meio aos seus exercícios juvenis, reproduziu uma imagem que conjurou memórias e questionamentos da época de formação acadêmica da pesquisadora/idealizadora de jogos, a qual já havia concluído sua formação há muito tempo. Aquela imagem causou um cintilar e nos fez maturar uma abordagem pedagógica que poderia ser usada por docentes.

Ao refletirmos sobre nossa jornada acadêmica, percebemos que nossos questionamentos e nossas indagações não eram exclusividade do período de formação acadêmica da tal pesquisadora. Constatamos, portanto, que, vinte anos após o contato dela com o conteúdo de desenho projetivo, as interrogações continuavam as mesmas. Perante isso, resolvemos combinar elementos lúdicos de jogos, como o “*Mental Blocks*”⁴, com os conceitos tradicionais de desenho projetivo.

3 *Insight* é a compreensão de uma causa e efeito específicos dentro de um contexto particular.

4 Jogo de quebra-cabeça em que os jogadores têm o objetivo de completar um quebra-cabeça 3D usando blocos de espuma de grandes dimensões.

Essa abordagem foi introduzida a estudantes de Design Gráfico, Engenharia Civil e Engenharia Ambiental, o que os permitiu explorar a aplicação prática de conhecimentos teóricos, estimulando uma compreensão mais profunda dos princípios subjacentes.

À vista disso, utilizamos da criatividade de Juliana que é criadora de jogos educacionais e fizemos adaptações nas regras do jogo "Mental Blocks" para diferentes contextos educativos, considerando algumas particularidades de cada disciplina e o perfil dos estudantes. Com isso, no curso de Design Gráfico, a metodologia proposta visava aprimorar a compreensão tridimensional do jogo por meio da montagem de quebra-cabeça e representações bidimensionais. Já na Engenharia Civil, a introdução da competição como elemento motivador levou os estudantes a colaborarem intensamente na solução dos enigmas propostos. Assim sendo como pode ser observado no Diagrama 1 abaixo onde apresentamos a proposta de adaptação das regras originais criadas por Sawyer; Gilmour (2016).

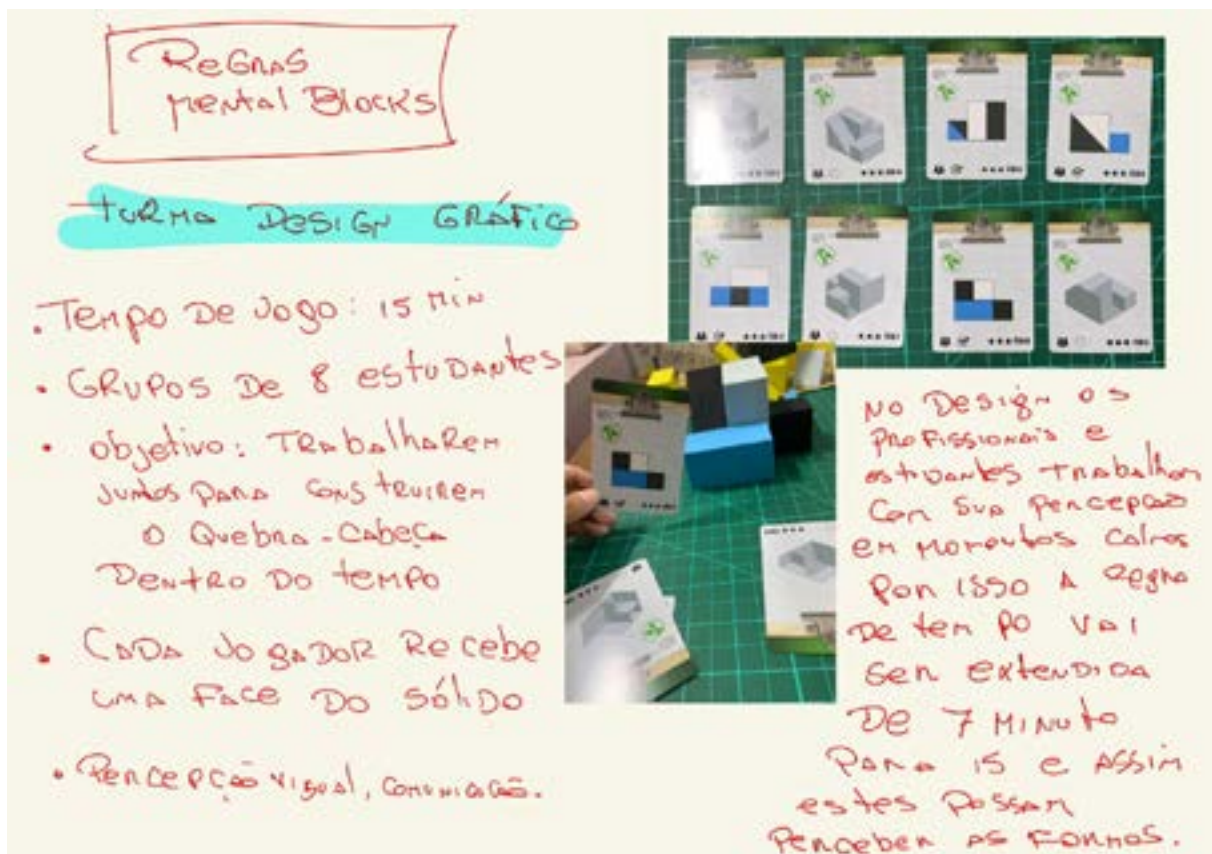


Fig. 1 - Mudança de Regras para serem aplicadas ao curso de Design Gráfico - Arquivo pessoal dos Autores

Durante a experiência, revelou-se a importância de se considerar as especificidades de cada público-alvo. Enquanto a competição se mostrou eficaz para estudantes de Engenharia Civil, a mesma abordagem não obteve sucesso com alunos de Engenharia Ambiental, sinalizando para a necessidade de flexibilidade e adaptação na implementação de estratégias lúdicas ao público e contexto em que serão aplicadas.

Sendo assim, no estudo foi ressaltada a importância de criarmos abordagens flexíveis e sensíveis ao contexto dos estudantes bem como ao conteúdo, com o intuito de se integrar momentos lúdicos ao ensino acadêmico. A análise das interações entre estudantes, conteúdo acadêmico e jogos demonstrou que, embora a ludicidade possa enriquecer a experiência educativa, é fundamental considerar as características individuais dos alunos para alcançar os melhores resultados. Além disso, a partir da pesquisa, pudemos destacar o papel do docente como mediador entre a teoria e a prática, buscando estratégias criativas que ampliem a compreensão e o engajamento dos estudantes em ambientes educativos, de modo a buscar unir as pedagogias visuais, a cultura visual e as experiências com os jogos.

Momentos de insight

O momento lúdico começou a ser pensado em um dia tranquilo de trabalho quando Juliana que é pesquisadora de jogos educacionais estava em atividade laborativa na Universidade e não tinha demandas a cumprir. Após isso, sua estagiária abriu espaço para produzir uma atividade que a professora tinha passado para os estudantes treinarem em casa. Nesse momento, enquanto ela fazia sua atividade, a pesquisadora foi conversar com seus colegas de trabalho e algum tempo depois quando voltou à sua mesa se deparou com a imagem da Figura 2 retratada abaixo.

Para nós essa imagem não era apenas uma composição de sólidos 3D⁵ que alguns sujeitos sinalizam como formas variadas ou cubos. Pelo contrário, a representatividade visual dessa imagem, vislumbrada pelo olhar da pesquisadora de jogos da área educacional, foi muito além de um entrelaçado de sólidos e formas ao refrescar memórias juvenis, funcionando como o famoso *DeLorean*⁶ o que a levou às lembranças de vinte anos atrás. As sensações que as memórias da pesquisadora provocaram foram interessantes, pois ela passou a sentir até o peso da prancheta portátil tridente⁷ que carregava pelos corredores da universidade. Porém, em meio ao refrescar das suas recordações, percebemos que, como já faziam há vinte anos, a menina ali sentada a sua frente também se questionava se o exercício era realmente necessário para sua futura profissão, a de designer gráfica.

5 Os projetos 3D também mostram o volume e a profundidade em um projeto. A modelagem de operações de sólido tridimensional, muitas vezes, começa com a criação de um esboço bidimensional, o que define uma parte da forma de sua peça.

6 Dispositivo usado para viajar no tempo na trilogia de filmes "De Volta para o Futuro". A máquina está baseada em um automóvel DMC DeLorean de 1981; é pilotada pelo Doutor Emmett Brown, seu inventor, ou Marty McFly, seu amigo. Doutor Brown a classifica como sua invenção mais bem-sucedida. No segundo filme, o carro possui a capacidade de voar.

7 Prancheta para Desenho com Régua Paralela - Para facilitar o transporte e proteger a régua paralela, o conjunto vem acondicionado em estojo plástico polionda com alça para facilitar o transporte.

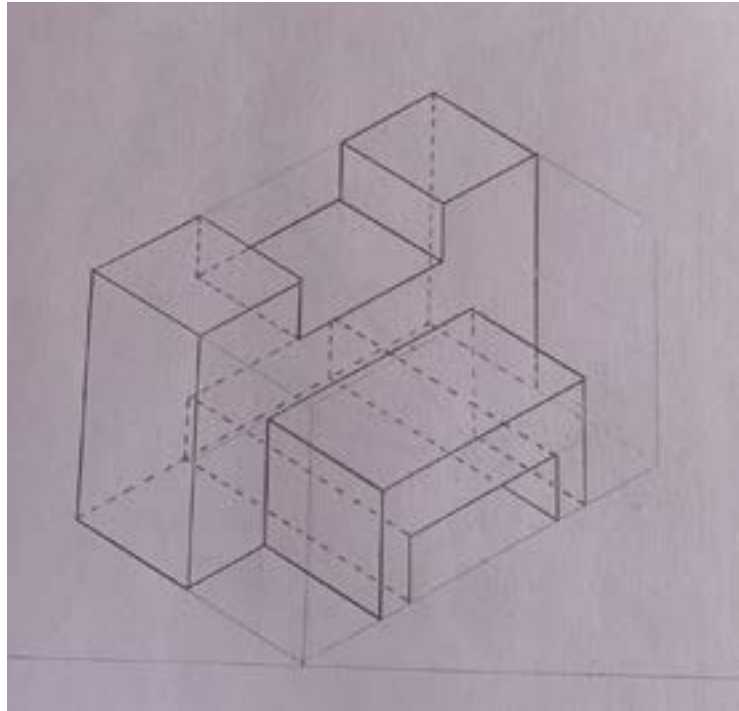


Fig. 2. *Composição de sólidos 3D – 2023 - Autora: Daniele Zezuino*

Questionamo-nos como se fosse há vinte anos: qual a importância de ter conhecimento de projeção de perspectivas? Por que precisamos saber desenhar algo em 3D e depois entender as suas vistas como sendo superior, lateral direita e esquerda? Afinal, em busca de nos tornar profissionais em designer gráfico, em que poderemos trabalhar com desenvolvimento de logotipos de produtos, embalagens, *branding* de marcas⁸, transformaríamos ideais em algo visual e chamativo, principalmente trabalharíamos com impressos. Assim, o que percebemos é que, há vinte anos, qualquer experiência como discente era tão ou mais questionadora quanto hoje.

Diante disso, para responder a essas perguntas que se movimentavam de forma cíclica na mente da pesquisadora de jogos educacionais enquanto cursava a graduação, rememoremos aquela prancheta portátil mencionada anteriormente, pois iremos contar sua história na perspectiva da designer gráfica e não apenas idealizadora.

Quando estamos projetando, temos a tendência de voltar à prancheta metafórica, o que fez com que àquela lembrança da época de graduação, a qual não era apenas uma nostalgia momentânea, acendesse na memória da idealizadora. Essa prancheta metafórica é qualquer lugar de livre acesso para desenhar, e cada designer tem o seu. O da pesquisadora, por exemplo, foi um caderno sem pauta, para que o desenho fosse livre, de modo a tornar possível a construção de esboços e ideias, além da possibilidade de retomar o desenho sempre que percebêssemos algum erro que precisasse ser corrigido e observado. Nessa fase, experimentar encaixes não deve ser dispensável, assim como formatos e novos cortes e, para que essas experimentações

⁸ Processo estruturado de gestão, de construção da imagem e de valor de marca. Tem como objetivo trabalhar com diferenciais intangíveis, para, assim, agregar valor à marca.

funcionem, precisamos fazer esboços 3D e muitas vezes imaginar como serão as faces bidimensionais.

Quando trazemos a narrativa para o presente, a pesquisadora tem se aventurado bastante na criação de embalagens, por possibilitar uma dedicação também à pesquisa de design de jogos. Além disso, se percebe que todo esse conhecimento que foi adquirido há vinte anos foi crucial para projetar as caixas para os jogos. Durante esse momento de projeto, foi planejado economia de papel, com aproveitamento de insumos de impressão, e formas interessantes de acomodar todos os componentes que pretendemos entregar para o usuário daquele jogo que estamos levando para o mercado. Ademais, foi planejado um visual criativo e chamativo para aquele jogo.

Dessa maneira, observe abaixo a Figura 3, a qual ilustra as embalagens que foram projetadas. Nesse conjunto de imagens, nota-se desde os esboços 3D, a vista superior destes e a embalagem final que foi desenvolvida e pensada com o intuito do usuário sentir como se estivesse abrindo uma pamonha⁹. Na imagem à esquerda, pode ser observado um desenho de rascunho de linhas pretas, mas que procura retratar a forma tridimensional da pamonha e como ela se comporta em sua vista superior. Na imagem central, observa-se quatro caixas em vista superior comum, com acabamento que lembra uma madeira e palha de milho e algumas palavras escritas. Já na imagem à direita, identifica-se novamente as quatro caixas, mas também uma quinta, sendo esta aberta e com seu conteúdo exposto, em que se observa algumas cartas e um papel impresso com diversas ilustrações.



Fig. 3. Orientanda – Processo de desenvolvimento de embalagem de jogo de cartas: do esboço ao produto que chegou ao mercado - 2023

No momento em que as lembranças invadiram, se percebeu que os vinte anos que separavam a vida acadêmica e a atuação em estágio supervisionado da pesquisadora de jogos da área educacional em nada mudaram a metodologia de introdução desse conteúdo para os futuros designers. Nessa conjuntura, lembramos que na Ludoteca¹⁰

9 Pamonha é um quitute brasileiro, comum nos estados do Nordeste e ainda em Goiás, Mato Grosso, Minas Gerais, Paraná, Rondônia, São Paulo e Tocantins. Provavelmente, descende da culinária indígena.

10 Coleção particular ou pública de jogos de tabuleiro.

de jogos particular dessa pesquisadora havia um que possivelmente poderia ser utilizado em conjunto ao conteúdo proposto, para que, assim, pudéssemos envolver os discentes.

Sendo assim, ao manusear o jogo intitulado “*Mental Blocks*”, tivemos outro *insight* esse jogo poderia fomentar a interação dos discentes com os formatos, uma vez que nele existem blocos 3D em diversos formatos de espuma em grandes dimensões. Com isso, buscaríamos perceber se os estudantes criaram uma maior interação com o conteúdo após a aplicação do jogo. Para tanto, iremos relatar as nossas percepções em relação à aplicação dos momentos lúdicos possibilitados pelo jogo.

A primeira experimentação

Depois do insight: dito anteriormente, contactamos com a docente responsável, Nayara Araújo de Assis¹¹, pela matéria de Desenho Projetivo e relatamos a ela sobre a ideia de aplicar o jogo juntamente ao conteúdo dessa matéria. Ela concordou e ficou bem animada em aplicarmos o experimento em conjunto. Logo, no dia 21 de julho de 2023, em uma turma de Design Gráfico, iniciamos a aplicação da metodologia “Momentos Lúdicos”.



Fig. 4. Pesquisadora - Fotos da primeira aplicação – 2023

11 Possui graduação em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Estadual de Goiás, faculdade finalizada no segundo semestre de 2014 e graduação obtida em 2015. Prestou serviços de arquitetura, urbanismo, paisagismo e instalação artística à Prefeitura Municipal de Padre Bernardo- Go. Tem experiência em projetos de loteamentos urbanos, projetos arquitetônicos, projetos de arquitetura de interiores, projeto de paisagismo, instalações artísticas e acompanhamento de obras. Atua como professora universitária na Universidade Paulista de Goiás e no Centro Universitário UniAraguaia. Concluiu mestrado no primeiro semestre de 2019 pelo programa de pós-graduação Projeto e Cidade da Escola de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás.

Quem observa a Figura 4 acima pode não perceber o impacto visual e sentimental que esse grupo de três imagens tem sobre nós, a pesquisadora Juliana e o seu orientador Thiago, ela designer e ex-estudante do mesmo curso que aqueles ali presentes, e ele, Thiago, docente permanente do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual. Afinal, vinte anos após a formação da pesquisadora de jogos educacionais, nós nos questionávamos sobre a importância de aprender desenho projetivo. Hoje, no entanto, além de compreendermos o motivo de ter aprendido essa modalidade de desenho, conseguimos pensar em uma metodologia que pudesse ajudar os docentes na aplicação do conteúdo e a promover um ganho de intimidade dos discentes com esse conteúdo, tanto na atividade lúdica quanto na formal.

Portanto, em duas imagens, visualizamos os discentes reunidos em torno de uma mesa, os quais manuseiam os blocos de espuma. Cada jogador recebeu uma face da solução bidimensional do quebra-cabeça que juntas formam a solução tridimensional. Como a carta não deve ser revelada para os colegas, notamos na imagem uma das discentes encobrendo a carta ao mesmo tempo que ela a descreve para o grupo. Além disso, identificamos na imagem outros estudantes organizando os blocos e seguindo as instruções dos colegas. Assim, por meio dessas imagens, podemos perceber que se trata de um jogo cooperativo, em que o intuito de todo grupo é a montagem final do quebra-cabeça.

Após essa aplicação, a qual foi bem-sucedida, combinamos com a docente mais três aplicações da metodologia, sendo elas em turmas de discentes de Engenharia Civil e Ambiental.

Multiversos das experimentações dos momentos lúdicos

Durante a aplicação da metodologia entre os estudantes do curso de Design Gráfico, usamos a regra tradicional do jogo "*Mental Blocks*" que, segundo Sawyer; Gilmour (2016), trata-se de um jogo cooperativo, limitado ao tempo que é determinado pela quantidade de jogadores, sendo a duração delimitada entre 7 e 10 minutos. Porém, realizamos algumas adaptações a essa regra, por exemplo, os quebra-cabeças mais complexos de serem montados teriam a duração de até 15 minutos e os mais simples até 12 minutos para as suas montagens.

No decorrer da experimentação, todos os discentes foram divididos em grupos de oito. A docente propôs que estes, ao final da montagem do quebra-cabeça, escolhessem um ponto de vista do desafio, o fotografassem e, assim, desenhassem as vistas (frontal, lateral e superior). O objetivo, com essa atividade complementar, era que os estudantes percebessem que um mesmo objeto pode ser visto de diversas formas, dependendo de quem está olhando. Com isso, esperávamos que o exercício, em conjunto com a aplicação do jogo, trouxesse uma maior proximidade do discente com o desenho projetivo e expandisse sua compreensão de como poderia aplicar aquele conhecimento em sua vida.

Além dessa experimentação relatada, houve outras em diferentes cursos, o próximo foi com o de Engenharia Civil. Nesse sentido, conforme Souza (2023), no Brasil, a Engenharia Civil é o 5º curso mais concorrido, que nos fez subentender que a aplicação do jogo seria feita com discentes muito competitivos. Com base nisso, Huizinga¹² (2019) afirma que o ato de jogar é entrar no círculo mágico, mas a pesquisadora de jogos da área educacional, como designer de jogos e com liberdade poética para transpor essas arestas de Huizinga (2019), criou novas adaptações às regras do jogo. Então, quando chegamos à sala, contamos para os alunos que eles seriam divididos em grupos de cinco pessoas e que iriam competir para que todos ali pudessem presenciar a equipe vencedora da atividade. Ao escolher o quebra-cabeça para cada grupo, separamos os mais complexos.

Após a aplicação do jogo, chegamos à conclusão que a competitividade dos estudantes de Engenharia Civil deixou a experiência com o jogo mais desafiadora, o que gerou um resultado bastante robusto. A cada rodada os grupos de discentes estudaram um método para ampliar a comunicação e a construção do quebra-cabeça, com o intuito de diminuir o tempo. A inserção da disputa fez os estudantes organizarem os sólidos por tipos e categorias. Instintivamente, eles dividiram os sólidos em categorias, para que, na hora da montagem, o raciocínio da equipe fosse facilitado. Na figura 4, pode-se observar os sólidos organizados por categorias, tamanhos e cores, o que possivelmente ocorreu, para auxiliar os alunos com a velocidade da montagem. Em consequência disso, eles montaram, em apenas 5 minutos, um dos quebra-cabeças mais complexos.

Todavia, foi observado no experimento que nem sempre a competitividade é um elemento positivo no ambiente lúdico pois, na última aplicação requisitada pela docente foi em uma turma do curso de Engenharia Ambiental. Como vínhamos, por meio deste projeto, de uma aplicação de sucesso com as turmas da Engenharia Civil, julgamos, erroneamente, que naquele curso os discentes também seriam nutridos pela disputa. No início, alguns pareciam animados com o formato competitivo, porém, a pressão do combate levou a primeira equipe a ficar quase sessenta minutos tentando finalizar o enigma até desistirem. Por fim, entregamos um novo desafio mais simples e neste a equipe levou cerca de 30 minutos. O outro time montou um outro quebra-cabeça e levou cerca de 15 minutos.

Desse modo, após a aplicação com discentes de três cursos distintos, utilizando duas adaptações das regras, concluímos que, do ponto de vista da pesquisadora de jogos da área educacional, efetuiu-se o reconhecimento antecipado das características dos discentes de Design Gráfico¹³ e de Engenharia Civil para que se propôs-se a adaptação da metodologia, a qual foi bem sucedida. Porém, com estudantes do curso de Engenharia Ambiental, não houve esse reconhecimento antecipado, mas sim um

12 Historiador e linguista holandês, reconhecido como um dos mais influentes pensadores da história da cultura moderna. Autor de uma das obras essenciais para os pesquisadores de jogos de tabuleiro "Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura".

13 A construção do método de aplicação com os estudantes de Design Gráfico foi delimitada pelo fato da pesquisadora ter sido estudante do curso, tendo capacidade técnica para entender quais metodologias mais usuais poderiam funcionar melhor com aqueles discentes.

aproveitamento do método aplicado ao curso que julgamos trazer um significado semelhante, o que ocasionou em uma falha na aplicação da metodologia com esse grupo de alunos. Esse equívoco nos fez refletir sobre a afirmação de Freire (2019) de que os saberes e as nuances dos discentes são muito importantes, portanto, não adianta apenas propor algo sem levá-las em consideração. Posto isto, para que possamos ampliar essa experimentação, com o objetivo de construir uma tese bem desenvolvida a partir destes outros jogos, devemos sempre dar importância às matizes e às sutilezas dos saberes e dos conhecimentos de quem está participando da experiência com esses jogos.

Conclusão

Deste modo, buscamos, por meio de um relato de experiência, apresentar os primeiros movimentos do desenvolvimento de uma metodologia que, até o momento, intitulamos de “Momentos Lúdicos”, na qual utilizamos das perspectivas das pedagogias visuais e das culturas visuais aliada ao ensino acadêmico. Com tal metodologia, buscamos, por meio dos jogos de tabuleiro, potencializar o aprendizado dos discentes. Assim, a partir da experiência com a aplicação dessa metodologia bem como pelas leituras que tratavam sobre ela e que embasaram a pesquisa, constatamos que não havia tantos estudos que se debruçassem e utilizassem desse sistema específico. Diante dessa lacuna identificada, tentamos integrar a estratégia do experimento à pedagogia visual e à cultura visual, com o objetivo de envolver os estudantes e explorar as suas potencialidades.

No artigo apresentamos resultados diretamente conectados com os objetivos da pesquisa que visa integrar o lúdico com o ensino acadêmico ressaltando as características individuais de cada grupo de estudantes. A adaptação das regras do jogo “Mental Blocks” com intuito de atender as características específicas de cada público foi estratégica para atingir o objetivo de respeito aos saberes dos discentes. Além disso, a observação das interações entre estudantes, conteúdo acadêmico e jogos revelou a importância de considerar as particularidades individuais dos alunos para otimizar os resultados da aprendizagem, o que também está diretamente relacionado aos objetivos da pesquisa. Por fim, o uso do jogo e a observação das interações entre estudantes, conteúdo acadêmico e jogos revelaram a importância de considerar as particularidades individuais dos alunos para otimizar os resultados da aprendizagem.

Durante o experimento, utilizamos a metodologia de pesquisa-ação participante aplicada com estudantes de diferentes cursos, como Design Gráfico, Engenharia Civil e Engenharia Ambiental. Durante a prática, foram usadas adaptações das regras do jogo “Mental Blocks” para atender às características específicas de cada público-alvo. O uso do jogo e a observação das interações entre estudantes, conteúdo acadêmico e jogos revelaram a importância de considerar as particularidades individuais dos

alunos para otimizar os resultados da aprendizagem. Em suma, apresentamos neste artigo calcado em um relato de experiência, um recorte do momento do insight inicial que motivou a pesquisa de doutorado da idealizadora dos jogos da área educacional, no qual buscamos a integração do lúdico com o ensino acadêmico, ressaltando a importância da adaptação e da consideração das características individuais de cada grupo de alunos.

Referências

ANDRADE, Paula Deporte de. **Pedagogias Culturais** - uma cartografia das (re)invenções do conceito. Porto Alegre: [S.N.], 2016.

BATISTA, Rômulo Jorge et al. **Método tradicional e estratégias lúdicas no ensino de biologia para alunos de escola rural do município de Santarém-PA**, p. 1–18, 2020.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. 59ª ed. Rio de Janeiro | São Paulo: [S.N.], 2019.

HERNÁNDEZ, Fernando. **A cultura visual como um convite à deslocalização do olhar e ao reposicionamento do sujeito**. [S.L.: S.N.], 2020.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: O jogo como elemento da cultura**. 1. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

MOREIRA, Marília et. al. **Tecnologias Educativas no Processo Formativo: discurso dos acadêmicos de Enfermagem**. p. 1–7, 2019. Disponível em: [HTTPS://DOI.ORG/10.5205/1981-8963-V13I01A234817P155-161-2019](https://doi.org/10.5205/1981-8963-V13I01A234817P155-161-2019). Acesso em: 17/09/2023.

PERUZZO, Cicilia Maria Krohling. **Observação participante e pesquisa-ação**. Métodos e Técnicas de pesquisa em Comunicação. 2ª ed. Curitiba: Atlas, 2006. p. 125–145.

SAWYER, Micah; GILMOUR, Jonathan. **Mental Blocks - The Game of Puzzling Perspectives**. [s. L.: s. N.], 2016.

SOARES, Márlon Herbert Flora Barbosa; GARCEZ, Edna Sheron da Costa. Um estudo do estado da arte sobre a utilização do lúdico em ensino de Química. **Revista Brasileira De Pesquisa Em Educação Em Ciências**, 17(1), 183–214. <https://doi.org/10.28976/1984-2686rbpec2017171183>

Submissão: 30/10/2023

Aprovação: 14/11/2023