UNIVERSIDADE ESTADUAL DO OESTE DO PARANÁ
CAMPUS DE MARECHAL CÂNDIDO RONDON
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, EDUCAÇÃO E LETRAS
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA – PROEF

RENATO FACENDA

JOGOS "IDEAIS" PARA COMPOR UM AMBIENTE DE JOGOS COGNITIVOS

Produto final apresentado junto ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF, Universidade do Centro Oeste do Paraná – UNIOESTE – Campus Marechal Cândido Rondon, como requisito para obtenção do título de mestre, sob a orientação do professor Dr. Arestides Pereira da Silva Júnior.

MARECHAL CÂNDIDO RONDON - PR
2024

1. Apresentação (ou o que é este material?)

Professor@! Como é difícil falarmos sobre educação, não é? Não se preocupe, eu entendo. Nosso ambiente de trabalho não favorece a reflexão sobre a prática e muitas vezes nem sequer a continuidade de nossos estudos.

Mas vamos lá! O foco deste documento é dialogar sobre o potencial do lúdico como elemento educacional, tendo em vista o entendimento de educação como sendo a possibilidade de alargamento de nossos horizontes, ou seja, um processo "potencializador" de nossa compreensão de mundo, propor algumas questões (organizacionais e reflexivas), que entendemos como válidas para organização de um projeto (ou planejamento) que parte de um ambiente de jogos cognitivos, e apresentar uma relação de jogos que consideramos "ideais" para compor esse espaço.

Temos de destacar que este material é um dos desdobramentos finais (elaboração pedagógica final) da dissertação de mestrado intitulada *"O lúdico como elemento educacional: Jogos Cognitivos no Novo Ensino Médio"*, de autoria de Renato Facenda, professor de Educação Física da rede estadual de Santa Catarina, sob a orientação do professor Dr. Arestides Pereira da Silva Júnior, da Universidade Estadual do Oeste do Paraná – Unioeste, e defendida em junho de 2024.

Portanto, quando nos referimos a "ideal", tomamos como referência uma percepção muito pontual, observada a partir da experiência no campo investigativo. Um dos desafios de cada profissional é encontrar os jogos que melhor funcionam em sua realidade. Desde já fica a provocação! Quais serão os jogos "ideais" para o seu contexto?

1.1 Aproximação com o tema e algumas breves considerações

Em nosso estudo, tratamos da abordagem que os jogos cognitivos[1] vêm, majoritariamente, tendo nos programas de formação continuada, nas falas de gestores e coordenações pedagógicas, além de grande parte da literatura que se debruça sobre o tema. Certamente já ouviste algo como *"Jogos de raciocínio são bons*

[1] Jogos cognitivos são aqueles que envolvem tensões e incertezas, o aspecto lúdico e agonístico, regras, voluntariedade, espaço definido e fuga da realidade, abrangem vivências e experiências em jogos de tabuleiros ou cartas, tradicionais e contemporâneos, jogos de papeis (ou RPGs na sigla em inglês), jogos virtuais, que envolvam componentes individuais ou de colaboração e oposição, em que elementos de estratégia e planejamento sejam predominantes, além de desafios de lógica e percepção (Ramos, 2013).

pois estimulam os alunos na matemática". Visões como essa solidificam a ideia desta modalidade como "ferramenta pedagógica", ou de auto-aprimoramento[2], um mero meio para desenvolver nos alunos capacidades como tomada de decisões, logística, resiliência, engajamento, entre outros, o que compõe um "kit de sobrevivência[3]" para o mercado de trabalho, especialmente no que tange às alardeadas profissões do futuro, o que consideramos uma abordagem reducionista (e utilitarista) do tema.

Temos de falar um pouco sobre o utilitarismo[4], pois precisamos ter clareza de que esta concepção não é "contra" a ampla difusão do saber, pelo contrário! É assim mesmo que a educação é encarada, como um meio de "em larga escala" transmitir os mecanismos de engenharia social neoliberais[5], e também como uma ferramenta a serviço do ganho de produtividade (eficiência) no exercício de uma futura profissão especializada, na direção de formar o ativo humano ideal, e tudo o que isso pressupõe, necessário a manutenção do *status quo* em uma sociedade de consumo; de apertador de parafusos a cirurgiões intracranianos, o que passa a valer é a formação da mão de obra!

São considerados válidos, nesta perspectiva, apenas os saberes "mão na massa", com resultado mensurável e quantificável, o saber-fazer técnico, preferencialmente de imediata aplicação, e "inúteis", todos os conhecimentos que potencializam a reflexão e o pensamento crítico, ou seja, toda gama de saberes que denominamos formação integral[6] é relegada a segundo plano.

---

[2] Para Neves, *et al*. (2022), em um modelo social em que a liberdade é convertida em obrigação de desempenho, a constante pressão por aprimoramento de si, ou auto-aprimoramento, impede os indivíduos, que têm medo de "serem deixados para trás", a capitalizar seus atributos pessoais, como aparência, formação, engajamento, capacidades de comunicação, cognitivas, etc.

[3] Libâneo (2016), ao analisar os pareceres de órgãos internacionais como o Banco Mundial e a Unesco, conclui que a formulação de políticas públicas para as nações em desenvolvimento, como a adoção de currículos instrumentais, baseados em competências, apontam para a transformação do papel social da escola, que passa a ser responsável por satisfazer as necessidades mínimas de aprendizagem, no sentido de fornecer conhecimentos úteis, habilidades e valores voltados para empregabilidade, formando um "kit de sobrevivência" para o mercado de trabalho.

[4] No utilitarismo o problema não é a supressão dos saberes, mas a tendência a vê-los somente como ferramentas, ou estoques de conhecimento operatórios utilizáveis para resolver problemas, tratar informações ou implementar projetos, (Laval, 2019).

[5] Para que o projeto neoliberal se estabeleça, segundo Safatle (2022), é preciso que o próprio indivíduo o aceite, o defenda e se identifique com seus ideais. Mais do que uma teoria socioeconômica, o neoliberalismo se estabelece como uma força que recodifica valores, identidades e aspirações, por meio dos quais os sujeitos realmente modificam a si próprios.

[6] Os saberes históricos, artísticos, de problematização das mídias e da tecnologia, de movimento, literários, éticos, culturais, e todos aqueles que, a partir de Saviani (2020), possuem caráter desinteressado e envolvem as formas estéticas e a apreciação das coisas e das pessoas pelo que elas são em si mesmas, sem outro objetivo senão o de relacionar-se com elas.

O cenário parece sinistro, eu sei. Aldous Huxley[7] teria apreciado um bom vislumbre de nossa era! Já outro escritor, este brasileiro, Silvino Santin[8], tem nos ensinado em suas obras que nos momentos de crise é necessário recorrer à nossa ancestralidade, a fim de reencontrar o caminho para o sensível, para preservação do meio de nossa existência, da dignidade e plena realização de seus habitantes. A nosso ver, os aprendizados decorrentes da experiência lúdica apontam nessa direção, na medida que propiciam a formação do símbolo interno[9], que é a libertina capacidade humana de "mexer com a realidade", inverter papeis e contemplar um *"E se assim fosse...",* de se pôr em diferentes papeis e fruir novas e valiosas experiências que não "evaporam" quando voltamos à realidade imediata, mas permanecem, como uma pulguinha atrás da orelha, o que pode potencializar a reflexão sobre a importância de se viver a vida pautada em sentimentos e sensações que nos são caros e significativos, e problematizar o paradigma do consumo como ideal de vida.

[7] Escritor inglês, falecido em 1963, notadamente conhecido por suas obras de ficção ao estilo distopia social hoje consideradas clássicos, mundialmente conhecidos e estudados, em que podemos destacar *Admirável Mundo Novo* (1932), *O tempo deve parar* (1944) e *A ilha* (1962).

[8] Filósofo de formação, Silvino Santin se dedica a temas da Educação Física, principalmente àqueles relacionados aos elementos estéticos e sensíveis da cultura de movimento. *Educação Física: Outros caminhos* (1990), *Educação Física: Da alegria do lúdico à opressão do rendimento* (1994) e *Educação Física: Ética - Estética - Saúde* (1995), são algumas de suas obras.

[9] A formação do símbolo interno é a dimensão essencialmente humana que advém do jogo, a revisão de fatos após o jogado, a subversão da realidade, a fantasia que nos permite debater internamente, revisitar situações inquietantes ocorridas durante o jogo, em busca de novos significados (Freire, 2002).

2. Atenção aos preparativos: O Jogo está prestes a começar!

A experiência no campo investigativo comprovou que várias características próprias da esfera lúdica se fazem presentes em um ambiente de Jogos Cognitivos, a saber; a voluntariedade, evasão da vida real, tensão, discussão de regras, gratuidade desvinculada de qualquer interesse que não seja o próprio jogo, transgressão no sentido de repensar as ações, invenção de novas formas de jogar, fortalecimento dos laços entre as pessoas, relação espaço-temporal, etc. Entendemos que tais condições podem se constituir como chaves de (re)leitura da realidade, na medida que estimulam a imaginação, criatividade e sensibilidade, capacidades que nos permitem simbolizar.

Com relação ao papel da Educação Física diante deste fenômeno, consideramos que os desafios da área não se distanciam dos da educação brasileira em geral, a experiência no universo investigativo, de uma forma mais ampla, indica que a influência neoliberal no currículo afeta a disciplina de forma sensível. Neste contexto, os Jogos Cognitivos, a partir de uma abordagem que privilegie o lúdico, podem se constituir como foco de resistência a este movimento.

Desta forma, pontuaremos a seguir alguns elementos, talvez básicos, mas ainda assim relevantes, a serem considerados na elaboração de um projeto em Jogos Cognitivos, que privilegie a experiência lúdica:

- Existe um espaço apropriado? O ideal é uma sala em que os jogos podem lá mesmo serem armazenados, expostos e experienciados. Mas sabemos que não é bem assim, a precariedade da infraestrutura das nossas escolas públicas é tema de debates há muito tempo. Então, o primeiro passo é averiguar quais ambientes estão disponíveis.

- Não é recomendado espaços a céu aberto. Uma ventania repentina pode estragar a aula! Mas a experiência é válida se quiser arriscar!

- A turma é grande? Há jogos “cativantes” para todos? Uma estratégia possível é dividir a turma em grupos e em diferentes espaços. Por exemplo: Jogo de voleibol na quadra. Arremesso de basquete na cestinha fixada no canto do ginásio e uma bancada de jogos cognitivos. Qual é sua preferência para hoje?

- Cabe ao professor “conduzir o baile” para que os alunos experienciem uma variada gama de jogos. Vamos imaginar um diálogo:

  João – Professor, vou jogar dobble hoje.

  Professor – Homem do céu, pensei que ia te ver no xadrez. Que tal? Bora lá, o Adair já tá te esperando na mesa.

- Possivelmente haverá dúvidas do tipo *“Mas como explorar o lúdico nos jogos cognitivos?”*. Car@ professor@, o lúdico é uma força da natureza, talvez uma constante no universo, é um dos elementos primordiais na elaboração da cultura, tu não irás explorá-lo, organize o espaço e oportunize aos alunos jogar, o lúdico se impõe, como uma fremente necessidade.

- Ao professor cabe a clareza de que, em essência, o jogo é a materialização do lúdico. Porém, temos de atentar para o fato de que as palavras são construções históricas dotadas de significado, e o termo “jogo” tem adquirido sentidos consideravelmente diversos, dessa forma, o aprofundamento teórico em torno do tema é crucial. Recomendo começar pela obra clássica de Johan Huizinga *“Homem Ludens”.* Mas tem outras que também foram essenciais amadurecer a noção de jogo e lúdico presente nesse estudo:

Figura 1 – Obras que tratam do lúdico

Fonte: Acervo do próprio autor, 2024.

3. A diversão está na mesa: Jogos Cognitivos “ideais” para o Novo Ensino Médio

Neste tópico apresentamos um total de dezoito jogos (de cartas, eletrônicos e de tabuleiros). **Quatorze deles integram a categoria que denominamos “*top*”**, que a partir da pesquisa de campo e da experiência docente, observando critérios como o quão cativantes são para os alunos, consideramos ideais para compor um ambiente de jogos cognitivos no Novo Ensino Médio. Há também **três menções honrosas**, que são jogos possíveis de se adquirir por preços mínimos ou mesmo fabricar na escola – O que pode vir a ser tema para um próximo estudo! – e **um coringa**; *pau-para-toda-obra*, que nenhum estudante costuma recusar.

Não é nossa intenção, neste espaço, apresentar meios didáticos para “ensinar” os jogos cognitivos listados. Para nós existe uma clareza: **Para além do aprendizado decorrente do “jogo em si”, suas regras, táticas e ações, existe um elevado potencial que advém da experiência de jogar**. Além disso, quase todos os jogos são autoexplicativos ou fáceis de entender, lembre-se: Não há necessariamente apenas um jeito “certo” de jogar, se tem sorrisos, se a tensão pelo resultado está no ar, se os jogadores parecem envolvidos por uma “aura mística”, é porque estamos no caminho certo.

3.1 O *“top”* quatorze de nossas preferências

Figura 2 – Bomberman 5

Fonte: Acervo do próprio autor, 2024.

Bomberman 5

Um super game de estratégia para SNS, que pode ser emulado em notebook. Suporta até 5 jogadores em modo “batalha”. Os desafiantes se enfrentam em uma arena interativa, explodindo barreiras para coletar itens que lhe conferem montarias, movimentos especiais e bombas mais poderosas.
Também há o modo história, para dois jogadores, que percorrem mundos repletos de desafios e ao final um *“boss”* que não é mole não.
É um sucesso absoluto nas aulas, já cativei muito aluno que “não gostava de EF” com esse jogo.
O investimento em joysticks vale completamente a pena!

Combate

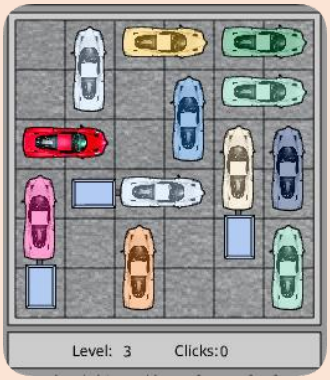
Simula uma batalha entre dois exércitos equivalentes em um tabuleiro aberto. Envolve o arranjo (secreto) inicial das peças, que são representadas por patentes militares, artilharia e o “sinistro” espião, e posteriormente, em turnos alternados, o movimento estratégico das tropas. O objetivo declarado é capturar a bandeira adversária.

Os jogadores estudam os movimentos adversários, traçam planos, blefam, provocam, tentam espiar

Figura 3 – Combate

Fonte: Estrela.com.br, 2024.

Figura 4 – The garage man



Fonte: Quickflashgames.com, 2024.

The garage man

É um jogo simples e desafiador, que pode ser acessado de qualquer tablet, celular ou notebook. O objetivo é manobrar os veículos, que vão apenas para frente e para trás, a fim de retirar o carro vermelho pela porta da garagem. E a exigência vai crescendo no decorrer das fases!
O legal é que basta surgir um desafio mais forte que alguém chegará no lado para ajudar!

O jogo dispõe de diferentes versões. Aqui você encontra uma bem legal:
www.quickflashgames.com/games/the-garage-man/

Pumpkin Solitaire Game

É um jogo eletrônico de desafio, de entendimento simples, já que basta agrupar caveiras da mesma cor para eliminá-las e abrir espaço para as vindouras. É um jogo individual, mas que costuma “chamar a atenção” dos colegas.
O interessante aqui é a possibilidade dos alunos discutirem a melhor jogada, e pode acreditar, eles discutem e até se exaltam!

Acesse aqui:
https://www.quickflashgames.com/games/pumpkin-solitaire/

Figura 5 – Pumpkin Solitaire Game

Fonte: Acervo do próprio autor, 2024.

Figura 6 – Dobble

Fonte: Mundogalapagos.com.br, 2024.

Dobble

Com suas cartas de formato característico e original, é um sucesso absoluto! O jogo é competitivo e exige percepção rápida, iniciativa e análise de múltiplos fatores. Pode ser jogado de diferentes formas, aqui vale a imaginação! O que estará sempre presente é a capacidade de reconhecer padrões, todas as cartas têm alguma figura em comum, essa é a chave!
A imersão em Doubble é completa, ao iniciar uma partida se esquece de tudo a sua volta, o jogo fica melhor com 4 ou 5 participantes e a recomendação é: **Tenha mais de um, pois os alunos irão "brigar" pelo potinho.**

Fireboy & Watergirl

Trata-se de um jogo eletrônico de desafio para dois jogadores, em que ambos têm de cooperar para vencer a dificuldade imposta por cenários bem cativantes e intuitivos. Por exemplo, o *Fireboy* tem de puxar a alavanca que abre uma porta, enquanto a *Watergirl* desvia o feixe de luz que abre o caminho para a fuga dos dois. É um grande sucesso, os alunos adoram! É recompensador vê-los traçando planos conjuntos para superar um obstáculo específico, há muita interação e sem dúvida: fuga da realidade!

Várias versões do jogo podem ser acessadas em: **https://gameforge.com/**

Figura 7 – Fireboy & Watergirl

Fonte: Gameforge.com, 2024.

Figura 8 – Taco Gato Cabra Queijo Pizza

Fonte: Papergames.com.br, 2024.

Taco Gato Cabra Queijo Pizza

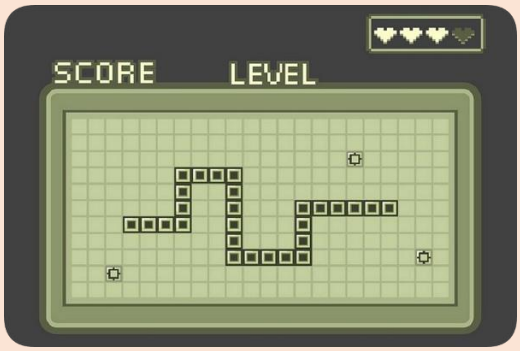
Tão bom quanto Doubble e ainda mais interativo! Taco Gato Cabra Queijo Pizza é um jogo de grupo, em que os participantes, às escuras, jogam uma carta de sua mão no centro da mesa e, seguindo a ordem, têm de nomear uma das seguintes figuras "taco", "gato", "cabra", "queijo" ou "pizza", quando a carta coincide com a fala, deve-se bater na mesa o mais rápido possível.
Ah, e ainda tem as cartas com movimentos especiais! Basta o jogo iniciar e a tensão domina o ambiente – Pode ser a próxima carta! – Ah, e se ameaçar perdeu!

Snake (Jogo da cobrinha)

Quem nunca? É um clássico que amolece até corações de pedra. Tem muitas versões que podem ser desfrutadas. É nostalgico, intuitivo e cativante. Seu aluno não aceita sair do celular? Pois bem. Faça do jogo da cobrinha um tema de aula. Estabeleça metas ou organize competições, deixe as risadas brotarem!

Olha a dica! Tem uma versão bem legal que pode ser acessada em:
www.coolmathgames.com/0-snake

Figura 9 – Cobrinha



Fonte: Acervo do próprio autor, 2024.

Figura 10 – Cubo Mágico

Fonte: Acervo do próprio autor, 2024.

Cubo mágico

É um jogo tridimensional composto por faces de cores diferentes, divididas em partes de tamanhos iguais. As linhas e colunas devem ser giradas para que as faces combinem. Essencialmente é um jogo individual, mas chama a atenção e envolve os que desejam “opinar” sobre os próximos movimentos.
Recomendo uma experiência pedagógica: Espalhe alguns Cubos Mágicos pelo local de aula e observe o que acontece.

Pokemmo

Pokemon é um fenômeno desde os anos 90! Os alunos adoram. Já tive aluno que “teimava” que queria jogar poke (emulado no smartphone) invés de fazer a aula. Em meus primeiros anos como professor, organizei uma liga pokemon em minha escola, com absoluto sucesso. Pokemmo emana todo esse potencial. Jogo de aventura e estratégia (seguindo a linha das versões clássicas), que consiste em captura, cruzamentos e treinamento de pokemon, ao longo de uma jornada repleta de desafios!
Ah! E Pokemmo tem um excelente sistema PvP!

O download para PC e Android pode ser feito aqui: https://pokemmo.com/pt-BR/

Figura 11 – Pokemmo

Fonte: Acervo do próprio autor, 2024.

Figura 12 – Mico

Fonte: Acervo do próprio autor, 2024.

Mico

Me recordo de meu irmão me ensinando a jogar Mico quando eu tinha 6 ou 7 anos! E ainda hoje diverte muita gente. O jogo consiste em formar (pegando às cegas cartas das mãos adversárias) os casais de animais. Porém, o Mico não tem “Mica”.Quem tem esse alegre macaquinho em sua mão deve distrair os demais para, sorrateiramente, passá-lo adiante.
O jogo é repleto de minúcias psicológicas, como blefe, disfarse e dissuasão. Excelente para seu ambiente de jogos!

Xadrez

O maior dos clássicos. É um jogo de estratégia onde cada jogador assume o papel de um imperador no comando de seu exercido numa batalha representada por 16 peças em um tabuleiro de 64 casas. Uma dica: Monta dois tabuleiros em uma mesa próximo ao seu espaço de aula. Certamente algum aluno demonstrará interesse. Aí que a diversão começa.

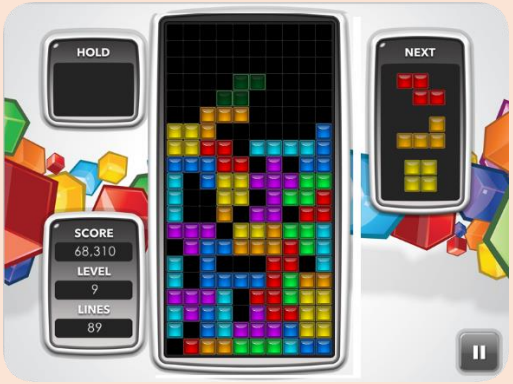
Outra possibilidade é o xadrez online. Tem uma partida emocionando te aguardando aqui:

http://www.xadrezonline.net/

Figura 13 – Xadrez

Fonte: Acervo do próprio autor, 2024.

Figura 14 – Tetris



Fonte: Acervo do próprio autor, 2024.

Tetris

Mais um clássico dos anos 90! Tetris era o sucesso dos primeios “Brick Games”. Consoles portáteis baratinhos que até nós, crianças de bairro pobre, com alguma insistência podíamos ter.
O jogo consiste em encaixar os blocos de diferentes formas que vão caindo, para isso o jogador pode girá-los e manobrá-los para buscar a melhor posição. As linhas perfeitas que são formadas se desintegram, transformando-se em pontos. Ao somar certa quantidade de pontos, o nível sobe e a velocidade do jogo aumenta!

Nesse site tem tudo sobre o Tetris! Inclusive a versão clássica jogável online:
https://tetris.com/

Magic the Gauthering

Magic é um “must”. Não é um jogo exatamente “simples”. Trata-se de um RPG de cartas (cujo visual é incrível) de estratégia baseado em turnos. Cada jogador representa um planeswalker (mago) e faz uso de um deck (grimório), em desafios de magia que envolvem feitiços, encantamentos e invocações de criaturas.

As regras do jogo são complexas e decorre tempo até o domínio.Recomendo começar pela versão virtual. Cujo download pode ser realizado aqui: https://magic.wizards.com/pt-BR/mtgarena

Figura 15 – Magic the Gauthering

Fonte: Magic.wizards.com, 2024.

3.2 Três jogos “baratinhos” ou de “Fabricação caseira!”

Figura 16 – Torre

Fonte: Paisefilhos.ind.br, 2024.

Jogo da torre

O jogo da torre, também conhecido como Jenga, Caiu Perdeu, Equilíbrio e outros, consiste em um edifício de 60 andares construído com paralelepípedos de madeira ou MDF entrelaçados. A cada rodada o jogador deve retirar uma peça da base e pôr encima da torre, mantendo o cuidado para não a derrubar.
Os alunos adoram! A disputa fica emocionante a medida em que a base fica defasada, podendo ruir a qualquer momento!

Não é um jogo caro, mas você pode fabricar ele! Basta lixar uma madeira comprida (pode ser pinus), com aproximadamente 2 cm de largura, 1,5 cm de profundidade, e serrá-la em peças de 6 cm!

Nesse link há mais instruções de como jogar: https://www.youtube.com/watch?v=XdAZBWadnjU

Reversi

É um clássico jogo de estratégia que pode ser elaborado com tampinhas de garafa pet fixadas uma nas outras com cola de artesão, de modo que as faces fiquem com cores opostas, por exemplo, um lado vermelho, o outro azul.

Reversi é comumente jogado no tabuleiro de Xadrez, oito casas por oito, e sua dinâmica envolve capturar as peças adversárias posicionando, em turnos alternados, uma de suas peças adjacente às do oponente, sendo que ao término vence quem tem mais casas sobre seu domínio.

Para fabricar use a imaginação, você irá ocupar 64 tampinhas de cada cor: basta prender uma na outra!

Neste site há mais informações sobre o jogo: www.coolmathgames.com/pt-br/blog/como-jogar-estratégia-e-noções-básicas-de-reversi

Figura 17 – Reversi

Fonte: Acervo do próprio autor, 2024.

Labirintos

Elaborar labirintos era um dos meus passatempos prediletos no sexto ano. Ah. Como passa rápido!

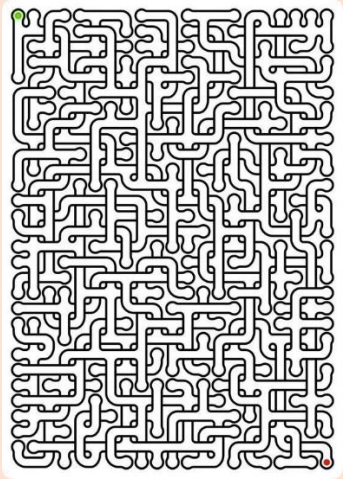
Atualmente inúmeros modelos podem ser encontrados na internet.

Basta imprimi-los e deixar que os alunos os explorem. Prefira modelos que tragam desafios extras, como portais, necessidade de localizar itens, túneis, etc. (eram assim os que eu elaborava!).

Uma parcela significativa de seus alunos apenas quer sentar, esquecer de tudo, enquanto foca em um desafio como esse. Talvez mesmo o professor precise de um momento assim, concorda?

No br.pinterest.com você pode encontrar modelos absolutamente incríveis!

Figura 18 – Labirintos



Fonte: Br.pinterest.com, 2024.

3.3 Um coringa para todas as ocasiões

Figura 19 – Uno

Fonte: Acervo do próprio autor, 2024.

Uno

Uno é o queridinho da galera. Ideal para todas as ocasiões, jogo simples, regras versáteis, bastante interatividade. No Uno o jogador tem por objetivo baixar todas as suas cartas, alertando “Uno” quando lhe restar apenas uma, para isso, tem que fazer combinações de cores e números com aquelas lançadas na pilha pelos demais.

Uno é um jogo baratinho e fácil de encontrar, qualquer vendinha tem! Como dito, as regras são negociáveis, deixe os alunos à vontade para bolar novas formas de jogar, discutir “Digamos que vale isso, ou aquilo...”.

4. Considerações Finais

Para existir diálogo sobre educação, é necessário que uma base de consenso – como por exemplo, o papel da escola nas sociedades democráticas – seja forte o suficiente para servir de ponto de partida. Essa base, em muitos casos, parece não estar consolidada. É importante frisar que a educação com viés utilitário não é exclusividade da rede pública de Santa Catarina, mas parece constituir uma política de estado. O Brasil, como nação, através de um intrincado sistema político, principalmente em momentos de fragilidade institucional, optou pelo modelo neoliberal, exigência de órgãos internacionais (FMI, Banco Mundial, Unesco, etc.) e deliberados em convenções como a de Dakar, Nova Delhi e Jomtien (Libâneo, 2016). Esse exposto é tratado de forma mais densa na dissertação que originou esta elaboração final, onde também abordamos os pressupostos da agenda neoliberal para educação e o que isso significa para vida das pessoas.

Afora este cenário desafiador, em trabalho de conclusão de curso, no ano de 2007, intitulado *"Princípios de referência para a construção de um projeto curricular para o ensino dos esportes na Educação Física"*, Corrêa e Facenda tratam da possibilidade do "agir docente entre as linhas do currículo oficial", nas inúmeras brechas teóricas, em prol de uma educação que, a partir de um processo de apreciação dos conhecimentos estéticos, éticos, reflexivos e históricos, entrelaça os saberes sistematizados da ciência e da cultura com os saberes populares, em uma relação dialética, abrindo a possibilidade dos sujeitos se constituírem como autores de sua história, na medida que passam a melhor compreender os elementos de sua situação. O que entendemos como um dos princípios fundamentais da emancipação.

Este estudo caminha neste mesmo sentido. Aqui apresentamos, na contramão de grande parte da literatura que se dedica ao tema, que majoritariamente trata os jogos cognitivos como ferramentas de suporte pedagógico, a possibilidade da educação a partir da experiência do lúdico, da imersão no mundo da imaginação, que não entendemos como simplesmente "fuga da realidade", mesmo que "só" isso já constituísse um potencial a ser melhor estudado, mas sim como próprio alicerce para nossas ações na existência material.

Neste documento expomos algumas considerações preliminares, que ao primeiro ver podem parecer bem básicas, muito no sentido de compartilhar experiências pessoais vivenciadas no âmbito de uma escola pública, na cidade de

Chapecó, que servem como primeiros passos para se pensar um espaço de jogos cognitivos. Posteriormente apresentamos dezoito jogos que consideramos interessante dispor ao elaborar um projeto neste sentido. Esses jogos compõe uma brinquedoteca variada no sentido de diferentes experiências cognitivas, sejam com jogos eletrônicos, de estratégia e desafio, seja com cartas, de percepção e interação, além de jogos de tabuleiro, dos clássicos até um título mais recente.

Estes jogos podem oferecer uma forma de quebrar a relação de produtividade que está implícita na atual configuração do ambiente escolar, como uma estrutura de refúgio que oportuniza os sujeitos a vivenciar seu mundo imaginário, que ao se manifestar de forma intensa durante o jogo, produz marcas que, mesmo após o término da partida, ficam gravadas e se enraízam em suas histórias de vida.

Mas e aí, professor@, os jogos apresentados são mesmo os “ideais”? Usarias os mesmos ou tem melhores sugestões? Com toda certeza inúmeros bons jogos cabem nas premissas apresentadas. O espaço não nos permitiu uma lista maior. Infelizmente, neste plano tudo é um recorte e cada escolha representa uma renúncia. Ou como diz um excelente professor (e pessoa), com quem tive o prazer de conviver de forma mais próxima (ao menos no sentido material) na época da graduação – Um estudo é um dispositivo que trata de duas grandezas que se articulam entre si: continuidade e profundidade.

5. Referências

CORRÊA, M.; FACENDA, R. **Princípios de referência para a construção de um projeto curricular para o ensino dos esportes na Educação Física.** Monografia (Conclusão do Curso de Educação Física) Universidade Comunitária Regional de Chapecó – Unochapecó, 2007.

FREIRE, J. B. **O jogo: entre o riso e o choro**. Campinas, SP: Autores Associados, 2002.

HUIZINGA, J. 1993. ***Homo ludens*: o jogo como elemento da cultura.** 4. ed. São Paulo: Perspectiva.

LAVAL, C. **A Escola não é uma empresa: o neoliberalismo em ataque ao ensino público.** Tradução de Mariana Echalar. - 1 ed – São Paulo. Boitempo, 2019.

LIBÂNEO, J. C. ***School educative aims and internationalization of educational policies: impacts on curriculum and pedagogy. European Journal of curriculum studies***, v. 03, p. 444-462, 2016.

NEVES, A. *et al.* **A psiquiatria sob o neoliberalismo: da clínica dos transtornos ao aprimoramento de si.** In. SAFATLE, V.; SILVA JUNIOR, N; DUNKER, C. (orgs.); Neoliberalismo como gestão do sofrimento psíquico. 1.ed.; 3. reimp. Belo Horizonte: Autêntica, 2022, p. 125 – 175.

RAMOS, D. **Jogos Cognitivos Eletrônicos na Escola:** exercício e aprimoramento dos aspectos cognitivos. In: SEMINÁRIO JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO, 9., 2013, Salvador. Anais. Salvador: 2013. P. 1-9.

RETONDAR, J. J. M. **Teoria do jogo: a dimensão lúdica da existência humana.** 2.ed. 2. reimp. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2021.

SAFATLE, V.; SILVA JUNIOR, N; DUNKER, C. (orgs.); **Neoliberalismo como gestão do sofrimento psíquico.** 1.ed.; 3.reimp. Belo Horizonte: Autêntica, 2022.

SANTIN, S. Educação Física: **Da alegria do Lúdico à opressão do rendimento.** 3ª edição ampliada, Porto Alegre: EST Edições, 2001.

SAVIANI, D. **A educação musical no contexto da relação entre currículo e sociedade.** Revista HISTEDBR online, n 1, 2000. Disponível em: <http://www.histedbr.fae.unicamp.br/reder2.html>. Acesso em: 30 abr. 2023.