

Fernando Tsukumo é biólogo, professor e criador da plataforma [Sua Vez](#), que alia educação e jogos de tabuleiros.

Todos os jogos são educativos?

Entendo que qualquer jogo pode ser educativo. Gosto sempre de dar um exemplo de um jogo em que uma das mecânicas é você subornar o agente da fronteira com itens que são contrabandeados. O jogo em si tem tudo pra dar errado se apenas o jogo é dado e nada é contextualizado. Mas no momento em que se faz a discussão acerca do que é feito no jogo e como isso se relaciona com a corrupção no nosso país, tudo fica mais interessante e o jogo passa a provocar reflexões sobre as ações que praticamos e que podem ser danosas. No final das contas, a reflexividade que o professor traz para a mesa é o que torna o jogo educativo e não o jogo em si. Não é possível se ter qualquer atividade que se garanta sozinha; a mediação é sempre fundamental. No final, nem todo jogo educativo é divertido, mas todo jogo divertido pode ser educativo.

De que forma os jogos de tabuleiro podem servir como ferramenta pedagógica? Quais são as habilidades socioemocionais desenvolvidas pelos jogos?

Se pensarmos que jogos de tabuleiro são sociais, o próprio ato de se sentar em volta da mesa para interagir, provocar situações e recortes que são retirados de nossa realidade, qualquer habilidade socioemocional pode ser trabalhada dentro de um jogo. Negociação, Empatia, Comunicação, Esportividade são apenas algumas das que podemos mencionar, mas, de novo, qualquer habilidade pode ser trabalhada.

Quais jogos você indicaria para o professor utilizar em sala de aula. Por quê?

Sugiro que ele brinque, jogue, conheça novos jogos e pense como aquele jogo poderia ser usado em alguma atividade. Quanto mais ele fizer isso, mais ele vai ter a oportunidade de usar jogos em suas práticas do dia a dia. Não acredito muito em jogos feitos especificamente para ensinar conteúdos. Acredito sim num bom planejamento do professor, sendo que os jogos de tabuleiro são apenas uma das ferramentas. Para isso, é necessário que o professor tenha realmente tempo para se preparar e planejar. E, a partir disso, estabelecer conexões e criar pontes, com boas lentes sobre um dado aspecto, conhecimento, habilidade.

Cada jogo tem um objetivo, conforme suas regras. Mas, na sua amplitude, a finalidade dos jogos é a diversão?

Acho que pode ser uma delas, mas limitar o jogo a apenas isso é deixar de lado a maior parte do seu potencial. Tudo na vida pode ser encarado sob a perspectiva do jogo e tudo o que acontece no jogo pode ser levado pra sua vida. E vamos lembrar que vários jogos não são divertidos, mas ainda assim, são muito lúdicos. Uma final de campeonato não tem nada de divertida, mas se você perguntar àqueles que esteja participando dessa final, todos eles estão extremamente engajados por conta do desafio contido nela. Jogos têm que ser desafiantes, te levar a querer ser o melhor, a ser mais incrível do que você normalmente é. E aí temos o grande potencial de crescimento das pessoas, é poder do Lúdico!

Todo jogo tem de ter um ganhador?

Não, não precisa. Mas a pergunta acho que seria ainda antes disso. Importa se há um ganhador ou não no jogo? É claro que todos gostamos de ganhar, mas acho que o foco está errado. A jornada é tão ou mais importante que o final, e se você percebe isso, encarando que é a jornada e não o final, que é o como e não o que e que é o quem e não o onde, tudo ganha um sentido maior. “No jogo o objetivo é ganhar, mas é o objetivo que é importante, não ganhar”. Junte isso tudo com a perspectiva do aprendizado e tudo valerá a pena. Erros nunca foram tão valorizados como fonte de aprendizado como hoje. Mesmo em ambientes corporativos, os erros são visados como a grande fonte de se colher mais informações. E junto, a escola também está incorporando cada vez mais isso. Não é espetacular?