

## Tupi: O Jogo do Brasil<sup>1</sup>

Ana Beatriz Rabelo Andrade FERNANDES<sup>2</sup>

Patricia Cecilia BURROWES<sup>3</sup>

Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

### RESUMO

O *Tupi* é um jogo de tabuleiro educativo, cujo objetivo central é fazer com que o seu público alvo – alunos cursando ensino fundamental e médio em escolas brasileiras – sintasse interessado em aprender sobre a cultura, a história, a geografia e o funcionamento do Brasil. O projeto propõe uma forma simples, didática e economicamente viável de fomentar não só o interesse pelo conteúdo ministrado em sala de aula dentro do tema proposto, mas também por outros tópicos capazes de ajudar o aluno a entender e a refletir de forma crítica sobre o seu país.

**PALAVRAS-CHAVE:** jogo; lúdico; educação; escola; Brasil.

### 1 INTRODUÇÃO

Vivemos em um tempo que crianças aprendem a dominar certas tecnologias digitais antes mesmo de serem alfabetizadas. Inseridas em uma realidade na qual seus pais e pessoas próximas fazem uso de aparelhos como *tablets* e *smartphones* a todo tempo para desempenhar as mais variadas tarefas, é natural que elas enxerguem nesses instrumentos um encantamento intrínseco, como se fossem objetos mágicos em que se pode fazer qualquer coisa.

Somando esse quadro à imensa variedade de jogos virtuais que se tem disponível para as mais diversas faixas etárias (até mesmo para bebês de 0 a 2 anos), o resultado não poderia ser outro: as brincadeiras de contato físico (com brinquedo e/ou colegas) que faziam sucesso em gerações anteriores, hoje perdem espaço para os meios de entretenimento infantil *touch-screen*, nos quais a interação entre jogo, jogador e, por vezes, outros jogadores, ocorre no mundo virtual a partir do toque em uma tela sensível.

Outro ponto que propicia a substituição das brincadeiras tradicionais por outros formatos é a portabilidade dessas novas tecnologias. Para a criança, *tablets* e *smartphones* representam a possibilidade de carregar consigo diversos jogos em um só. Por isso, é quase uma certeza afirmar que a criança que possui um “brinquedo” como esse o levará para onde ela for, inclusive para a escola.

---

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XXII Prêmio Expocom 2015, na Categoria Produção Transdisciplinar, modalidade Games.

<sup>2</sup> Aluno líder do grupo e estudante do 6º. Semestre do Curso Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, email: b.rabeloandrade@hotmail.com.

<sup>3</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso Comunicação Social, email: patricia.burrowes@eco.ufrj.br.

O fato desses aparelhos estarem cada vez mais presentes em sala de aula deu origem a uma das maiores preocupações que os educadores passaram a ter nos últimos anos: como fazer os alunos da *Geração Touch-Screen* (ROSIN, 2013) se interessarem pela matéria dada em sala de aula enquanto eles têm *tablets* e *smartphones* em suas mochilas em pleno horário escolar?

Essa questão tem sido bastante discutida entre educadores de diversos países, embora não se tenha chegado a um consenso. Alguns acreditam que a solução seja banir o uso desses aparelhos eletrônicos durante as atividades escolares, enquanto outros defendem que é possível aproveitar esses instrumentos para fins didáticos.

Ambas as concepções tomam o uso de *tablets* e *smartphones* durante as aulas como causa do desinteresse pelo conteúdo escolar, enquanto sabe-se que este é um problema muito mais antigo que o surgimento desses aparelhos. Por isso, em oposição a ambas as ideias colocadas, o presente projeto acredita que é preciso deslocar a discussão para uma terceira possibilidade, na qual a didática da matéria escolar em si seja colocada em questão.

## 2 OBJETIVO

O objetivo geral consiste em propor ao sistema educacional brasileiro uma forma simples, didática e economicamente viável de tornar o tradicional método escolar mais leve e atraente para os alunos. É importante ressaltar que o projeto não tem a pretensão de substituir a estrutura didática vigente, e sim de aliar-se a ela a partir da inclusão de uma atividade lúdica de apoio.

A concepção do trabalho se deu a partir da crença de que problemas como o uso indevido de aparelhos tecnológicos em sala de aula são decorrentes de uma questão mais grave e mais antiga: a falta de interesse dos estudantes pela escola. O *Tupi* se propõe a ser uma alternativa capaz de cativar esses alunos por meio de uma atividade didática e, ao mesmo tempo, divertida: um jogo de tabuleiro de perguntas e respostas, no qual para vencer é preciso saber o conteúdo dado em sala de aula.

Para a execução do projeto, delimitou-se um recorte da ideia geral como forma de melhor caracterizar o trabalho em termos de conceito e identidade visual. Por uma questão de preferência da autora, optou-se por tratar de conhecimentos da área de humanas acerca de temas relacionados ao Brasil. Portanto, o objetivo específico do jogo é fazer com que o seu público alvo – estudantes do ensino fundamental e médio de escolas brasileiras – sinta mais interesse em aprender sobre a cultura, a história, a geografia e o funcionamento de seu

país. Entretanto, é válido ressaltar que a ideia geral do projeto abre margem para diversos outros recortes que podem ser explorados em outros trabalhos.

### 3 JUSTIFICATIVA

De acordo com a análise do historiador Johan Huizinga acerca do jogo como fenômeno cultural, um dos aspectos mais marcantes desse artifício é a sua capacidade de absorver inteiramente o jogador. Em um contexto no qual o que se quer é justamente combater o desinteresse, o potencial intenso e fascinante do jogo, conforme descreve Huizinga, apresenta-se como uma alternativa bastante eficaz.

Além disso, levando em consideração que o produto é destinado a crianças e jovens, a escolha do formato de jogo para a sua execução mostra-se ainda mais pertinente. Isso se justifica pelo fato de o indivíduo adulto enxergar o jogo como uma atividade supérflua dentre as muitas que ele pode desempenhar em suas horas de ócio. Indivíduos mais jovens, por outro lado, veem essa atividade com muito mais entusiasmo, pois dentre as suas possibilidades de lazer, o jogo se destaca como uma das alternativas mais atraentes.

O formato de tabuleiro foi escolhido por duas questões centrais. A primeira é a viabilidade econômica que esse padrão permite. Tendo em vista as contingências econômicas que assolam o Brasil, é importante pensar que se o projeto fosse concebido para a plataforma virtual, muito provavelmente abrangeeria apenas alunos de escolas particulares. Esta hipótese dialoga com o segundo motivo pelo qual o formato de tabuleiro fora escolhido: a possibilidade de universalização.

Sabe-se que embora muitos estudantes tenham *smartphones* e/ou *tablets*, há também tantos outros que não os têm. No universo das escolas públicas, essa realidade é ainda mais presente. Por isso, considera-se falha e pouco inclusiva a ideia de aproveitar esses aparelhos para fins didáticos. Nesse contexto, o jogo de tabuleiro surge como uma alternativa capaz de abranger estudantes brasileiros de forma universal, fazendo com que todos possam participar da brincadeira sem colocar em questão a condição financeira de cada um.

Outra vantagem do jogo de tabuleiro é a possibilidade de interação face a face, hoje tão rara de se ver em brincadeiras de criança. O formato articula uma forma de entretenimento jovem que vai além das telas *touch-screen* e, com isso, mostra à geração atual que nem toda diversão é restrita ao mundo virtual. Além disso, por promover a interação presencial entre seus jogadores – no caso de sua aplicação em sala de aula: alunos

da mesma turma –, o jogo de tabuleiro também é capaz de contribuir para o fomento da inclusão e da solidariedade entre os colegas.

#### 4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

O tabuleiro foi construído no programa vetorial *Adobe Illustrator*. A fim de conferir dinamismo ao jogo, optou-se pelo emprego de um percurso circular simples e pouco extenso. Assim, o jogo não se torna cansativo ao chegar perto de seu fim e ganha a possibilidade de ser praticado em curtos períodos de tempo, como costuma ser, por exemplo, o intervalo escolar.

As cores utilizadas, bem como o mapa posicionado ao centro do tabuleiro, remetem ao tema do jogo: Brasil. A fim de atribuir ao projeto um tom de descontração, optou-se pelo emprego de um mapa mais visualmente atrativo do que didático. Por esse mesmo motivo, a paleta cromática não segue as cores exatas da bandeira do país, embora predominem tons de verde, amarelo e azul em sua composição.

A dinâmica de perguntas e respostas foi escolhida, principalmente, por ser capaz de atribuir ao jogo a habilidade de testar os conhecimentos de seu público alvo. Isso porque o *Tupi* foi projetado para instigar uma competição saudável pelo saber. O objetivo do jogo é chegar à capital do país (Brasília, representada pela última casa) e, para isso, é preciso responder a diversas perguntas ao longo do percurso. Quanto mais questões corretas o jogador responder, mais chances ele tem de ser o vencedor da partida. Logo, quanto mais conhecimento o aluno tiver, mais chances ele tem de vencer. Sendo assim, pode-se dizer que o *Tupi* é um jogo que instiga o aluno a buscar conhecimento.

Por esse motivo, o conteúdo escolar acerca do tema proposto (Brasil) foi colocado como prioridade na formulação das questões do jogo. Dentre as cinco categorias de perguntas, três tratam de matérias que fazem parte do currículo escolar: história, geografia e artes. As duas categorias restantes abordam assuntos que não são necessariamente abordados em sala de aula: esportes e política.

É importante lembrar que, além de seu objetivo geral de servir como apoio ao sistema educacional brasileiro, o *Tupi* tem um objetivo específico: fazer com que o seu público alvo sinta mais interesse em aprender sobre a cultura, a história, a geografia e o funcionamento de seu país. Em uma nação na qual o esporte é um elemento de cultura tão presente como é o caso do Brasil, um projeto com a pretensão de abordar questões culturais não poderia deixar de tê-lo como um de seus tópicos.

A categoria *política*, segunda e última categoria extracurricular do jogo, tem como objetivo central abordar o funcionamento da política no Brasil. Na concepção da autora, a existência dessa categoria é tão fundamental para a concretização da proposta do *Tupi*, quanto deveria ser para o currículo escolar desde o início do ensino fundamental ao fim do ensino médio.

Tendo em vista que o aluno que está hoje cursando o ensino fundamental no Brasil será obrigado a votar em poucos anos, instigá-lo a saber como funciona o sistema político brasileiro é uma urgência que até então não tem sido tratada no ambiente escolar. No ensino médio a falta de conscientização política mostra-se ainda mais alarmante, pois muitos alunos já estão aptos ao voto e não se sentem capazes de exercê-lo.

É importante ressaltar que o *Tupi* não tem a pretensão de suprir essa deficiência, entretanto, o projeto atribui à *política* o mesmo peso que às demais categorias, buscando, assim, mostrar que este assunto merece tanto espaço quanto qualquer outro no currículo escolar.

## **5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO**

O *Tupi* é um jogo de tabuleiro concebido para fins educativos cujo objetivo central é fazer com que o seu público alvo – alunos cursando o ensino fundamental e médio em escolas brasileiras – sintam-se interessados em aprender sobre a cultura, a história, a geografia e o funcionamento do Brasil. Trata-se de uma proposta simples, didática e economicamente viável de fomentar não só o interesse do aluno pelo conteúdo escolar que trata sobre o Brasil, mas também por outros tópicos capazes de ajudá-lo a entender e a refletir de forma crítica sobre o seu país. O presente trabalho, como projeto piloto, é composto por um protótipo de tabuleiro e uma amostra de 40 perguntas.

O jogo tem início na região Norte e seu objetivo é chegar a Brasília, representada pela última casa do tabuleiro. Para chegar lá, o jogador percorre um caminho no qual ele deve responder a diversas perguntas dentro das categorias propostas. A dinâmica é simples: quanto mais questões o aluno acertar, mais chances ele tem de chegar ao fim do jogo antes dos demais participantes.

A fim de abranger o maior número de alunos possível, as regras do jogo foram pensadas para serem pouco complexas e, até certo ponto, flexíveis. O percurso do tabuleiro é circular e composto por 32 casas, divididas em cinco grupos de seis casas mais as casas “início” e “fim”. Os grupos correspondem a cada uma das cinco regiões brasileiras e

marcam o caminho que o jogador deve percorrer para chegar à região Centro-Oeste, onde está localizada a capital federal (começa na região Norte, passa pela Nordeste, Sudeste, Sul e, por fim, Centro-Oeste). Entretanto, é importante ressaltar que a divisão em regiões em nada interfere no andamento do jogo, foi adotada apenas para fins didáticos e de caracterização do projeto.

O jogo é iniciado quando o primeiro participante lança um dado de seis faces, que determinará quantas casas ele irá avançar. O número sorteado no dado pode levar o jogador a seis tipos diferentes de casas: cinco de perguntas e uma especial.

As casas de perguntas têm sempre uma categoria a qual se referem, identificada por sua inicial. Ao cair em uma casa de pergunta, o jogador deverá responder a uma das cartas referente à categoria dessa casa. Cada categoria tem o seu bolo de cartas. A carta da vez deve ser retirada de seu bolo de forma aleatória, por outro participante do jogo ou pela professora da turma. É importante que o aluno que está respondendo à questão não veja sua carta, pois ela contém pergunta e resposta.

As casas especiais podem fazer o participante avançar ou recuar no percurso. São identificadas por um sinal de adição ou subtração e mais o número um ou dois. Isso significa dizer que essas casas podem fazer com que o aluno recue ou avance uma ou duas casas. O participante que cair em uma casa especial deverá obedecer ao que ela propõe e responder a uma questão referente à nova categoria que avançar ou retroceder lhe colocará.

Se o participante responder à sua pergunta corretamente, ele poderá lançar o dado mais uma vez e responder a outra questão. Entretanto, para o jogo funcionar de forma dinâmica, o aluno poderá responder a apenas duas questões seguidas. Mesmo acertando a segunda questão, ele deverá passar a vez para o próximo participante.

Para vencer o jogo, o participante deverá responder a uma questão referente à categoria da última casa de pergunta: política. Optou-se por estabelecer essa regra para fazer com que o aluno tenha que responder corretamente a pelo uma questão sobre o funcionamento político do Brasil, assunto tão pouco estudado e, ao mesmo tempo, de extrema relevância para o desenvolvimento do jovem como cidadão.

Essas são basicamente as regras do jogo. É preciso que haja no mínimo dois participantes para a brincadeira acontecer, entretanto, não foi estabelecido um número máximo de jogadores. Esta flexibilidade se dá devido ao fato de o *Tupi* poder ser executado com até seis participantes individuais ou até seis equipes, formadas pelo número de pessoas que os jogadores julgarem pertinente.

## 6 CONSIDERAÇÕES

Conforme apresentado, o *Tupi* é um jogo de tabuleiro que se propõe a ser um aliado do sistema educacional vigente. A proposta atribui uma nova dimensão ao estudo de certas disciplinas visando, sobretudo, resgatar o interesse dos alunos pelo ambiente escolar. Ressalta-se novamente, que o projeto não tem a pretensão de substituir a metodologia pedagógica apresentada atualmente nas escolas brasileiras. Pelo contrário, seu mérito é justamente contribuir para o melhor desenvolvimento do modelo em vigor.

Além de colaborar para a superação do já citado desinteresse dos estudantes pelo conteúdo dado em sala de aula, o jogo é capaz de despertar a atenção do aluno a questões fundamentais para o entendimento e percepção crítica de seu próprio país. Questões estas que irão refletir direta e indiretamente no exercício de sua cidadania. Isso, aliado à promoção de um ambiente físico de interação entre crianças hoje tão habituadas à diversão pelo meio virtual, confere ao *Tupi* pertinência notável no momento atual da educação no Brasil.

É válido destacar, por fim, que o formato de jogo de tabuleiro foi escolhido, sobretudo, para atribuir viabilidade econômica à implementação do projeto até mesmo em instituições de ensino com infraestrutura básica e sem acesso a tecnologias. Por isso, além de ser uma forma bastante interessante de unir o lúdico ao conteúdo escolar, o *Tupi* mostra-se como uma alternativa possível de tornar a educação escolar brasileira mais interessante de imediato, sem a necessidade de grandes planejamentos financeiros.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2014. p. 3 – 31.

KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a educação infantil**. In: KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1996. p. 106 – 128.

ROSIN, H. **The touch-screen generation**. Washington: The Atlantic, 2013. Disponível em: < <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/2013/04/the-touch-screen-generation/309250/>>. Acesso em: 01 maio 2015.