



aprendi a aceitar, principalmente quando o oponente faz uma jogada muito boa.” Ela identifica no jogo uma forma de relaxar e dispersar pensamentos. A experiência tem sido tão significativa que ela desenvolveu, em um projeto acadêmico, um jogo de cartas voltado para facilitar a interação de pessoas com transtorno do espectro autista (TEA). “Os jogos mostram que, muitas vezes, você não consegue fazer nada sozinho. Ensina que amizade e interação são muito importantes.”

Jogos como ferramenta de aprendizagem

Se ganhar traz satisfação, perder traz aprendizado. Para Regina Sautchuck, a frustração vivida no jogo é estruturada e segura, contribuindo para a tolerância

à perda e o desenvolvimento da persistência. “O erro dentro do jogo é oportunidade de ajuste de estratégia, não fracasso definitivo. Isso fortalece autoconfiança, capacidade de adaptação e resiliência.”

A potência dos jogos como ferramenta de aprendizagem é a base de um projeto de workshop realizado na Ludoteca BGC. O organizador Murilo Machado explica que a proposta é usar jogos de tabuleiro para debater temas como criatividade, comunicação, trabalho em equipe e até finanças.

Ele cita a revisão sistemática publicada na *Revista Portuguesa de Educação*, que aponta efeitos positivos do uso de jogos no ensino de conteúdos acadêmicos. “O jogo não concorre com métodos tradicionais, ele complementa. Permite experimentar o conhecimento e oferece feedback imediato. Você erra, ajusta e tenta de novo”, conta. “O aprendizado lúdico coloca a pessoa no centro da atividade. Não é ‘o que’ os jogos ensinam, mas ‘como’ ensinam. Permite experimentação prática do conteúdo teórico, liberdade para errar e feedback rápido.”

Nos encontros, o aprendizado acontece de forma orgânica. “Começamos com um jogo quebra-gelo. As pessoas se soltam, o debate flui e nenhum workshop é igual ao outro”, relata.

Brincar na vida adulta

A psicóloga Luciana Santos, que conduz o módulo A importância do brincar nos workshops da Ludoteca, na Asa Sul, reforça que o jogo evidencia características emocionais já existentes. “Se a pessoa tem medo rígido de errar, ela levará isso para o jogo. Mas o tabuleiro oferece um espaço seguro de treino. Com autopercepção e a intenção de aperfeiçoamento, torna-se uma ferramenta valiosa para trabalhar o manejo emocional.”

Luciana diz que existe uma diferença na atenção quando o conteúdo envolve os jogos. “A atenção deixa de ser um esforço passivo e torna-se ativa. Dependendo do objetivo e da mecânica do jogo — seja ela analítica, seja de linguagem — a atenção, a memória e o raciocínio trabalham em conjunto”.

“Na primeira infância, o brincar atua como um laboratório social no qual se desenvolve a resistência à frustração, a alteridade e a empatia. Até na vida adulta o jogo é relevante: em uma mesa de tabuleiro, o sujeito é convocado a utilizar habilidades de socialização e funções executivas, como comunicação, atenção e resiliência, que desenvolveu ao longo da vida”, resume Luciana.

Soft skills em movimento

No módulo conduzido por Mariana Yumi Kobayashi, analista na área de inovação, os jogos são ferramentas para desenvolver competências socioemocionais. “Diferentemente das habilidades técnicas, as soft skills exigem prática e vivência.” Entre as competências

estimuladas estão cooperação, empatia, escuta ativa, negociação, autorregulação emocional, tolerância à frustração, criatividade e adaptabilidade.

Jogos como Bohnanza e Catan evidenciam negociação de recursos. Cooperativos colocam todos contra o sistema — ou todos vencem, ou todos perdem, favorecendo a colaboração e a liderança. “Qualquer jogo pode gerar insights. Durante a partida, percebemos como lidamos com risco, pressão do tempo e escassez de recursos. Com reflexão, a experiência vira ferramenta de autoconhecimento.”

Ela explica que os jogos podem, em vezes, simular situações reais de tomada de decisão. “Tanto na vida real quanto em um jogo, o processo de tomada de decisão envolve observar o cenário, analisar recursos disponíveis, avaliar riscos e, então, escolher a melhor jogada”. A diferença é que, no jogo, as consequências são simbólicas, o que permite experimentar estratégias e aprender com os erros em um ambiente seguro”.

Mariana ressalta que é importante deixar claro que não há soluções mágicas: ninguém domina a escuta ativa após jogar uma única partida. O desenvolvimento socioemocional é contínuo. Assim como na terapia, não se resolvem questões emocionais em apenas uma sessão.

No módulo Jogos e Cultura, o professor Marcello Gomes apresenta o jogo como expressão histórica e identitária. O conteúdo aborda jogos tradicionais de diferentes culturas, evidenciando como cada sociedade imprime valores, estratégias e visões de mundo em suas práticas lúdicas. Jogos africanos e afrocentrados ajudam a discutir ancestralidade, colonização e representatividade.

Ao experimentar dinâmicas como Mancala, os participantes vivenciam estratégias e narrativas que refletem identidades culturais. “A prática cria memórias afetivas e fortalece empatia e consciência crítica.” Marcello explica que o jogar facilita discussões sobre identidade e sociedade. “Ao jogar, os participantes podem perceber como valores, tradições e histórias influenciam comportamentos e escolhas”, justifica.

No módulo Finanças Lúdicas, a educadora financeira Ana Luiza Marinho utiliza jogos para explicar conceitos de economia comportamental. Ela usa metáforas, como a mala que precisa acomodar peças de forma estratégica, para ilustrar o orçamento doméstico. “A consequência da escolha no jogo é imediata. Isso facilita visualizar como decidimos e por que erramos.”

Ela explica que essa modalidade pode ajudar a lidar com conceitos complicados, como questões financeiras. “Dinheiro é um assunto difícil de lidar para muitas pessoas e, em dificuldade financeira, muitos não enxergam solução para os seus desafios. Os jogos permitem lançarmos um novo olhar sobre a mesma situação e, por analogia, a partir deles, falamos sobre dinheiro de uma forma mais leve, lançando um novo olhar sobre desafios financeiros.”

***Estagiária sob supervisão de Sibele Negromonte**