

## ENSINO ATRAVÉS DO LÚDICO: ELABORAÇÃO E UTILIZAÇÃO DO JOGO DE TABULEIRO EM UMA AULA SOBRE KARL MARX

**Dr. Nei Alberto Salles Filho**  0000-0003-4231-2988

**Esp. Aline Melnyk**  0000-0001-8407-0118

**Esp. Alysson Rafael Ribeiro de Pontes**  0000-0001-5410-9624

**Esp. Carolina Cristine de Goss**  0000-0002-2301-1461

Universidade Estadual de Ponta Grossa

**RESUMO:** O presente estudo tem por objetivo compreender a utilização do jogo de tabuleiro, com uma proposta de ensino/aprendizagem de caráter lúdico facilitando o aprender dos discentes através desta metodologia. Serão descritas as contribuições do jogo de tabuleiro a partir dos conceitos centrais do filósofo Karl Marx. A pesquisa possui caráter qualitativo

(GIL, 2008) sendo desenvolvida pela revisão bibliográfica (SEVERINO, 2007). A pesquisa constatou que é possível aprender e ensinar conceitos teóricos densos através da ludicidade, de forma a deixar o ensino mais leve e acessível ao entendimento dos alunos, desmistificando o engessamento da educação tradicional.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ludicidade; Jogos de tabuleiro; Karl Marx.

## TEACHING THROUGH PLAY: ELABORATION AND USE OF THE BOARD GAME IN A CLASS ON KARL MARX

**ABSTRACT:** The present study aims to understand the use of the board game, with a teaching/learning proposal of a ludic nature facilitating the learning of students through this methodology. The board game's contributions will be described based on the central concepts of the philosopher Karl Marx. The research has a qualitative (GIL, 2008)

character and the methodology used is the bibliographic review (SEVERINO, 2007). The research found that it is possible to learn and teach dense theoretical concepts through ludic, in order to make teaching lighter and more accessible to students' understanding by demystifying the plaster of traditional education.

**KEYWORDS:** Ludic; Board games; Karl Marx.



## 1 APRESENTAÇÃO

A definição de jogo, brincadeira e brinquedo segundo Kishimoto (2011), apresenta algumas dificuldades de compreensão, pois os termos possuem diferentes significados de acordo com o contexto em que são empregados. Segundo a mesma autora, a utilização dos termos de maneira distinta, significa o baixo nível de conceituação que este campo apresenta no Brasil, sendo que, a partir de contextos sociais diferentes, a imagem de jogo é construída à sua maneira, levando em consideração os valores e o modo de vida (KISHIMOTO, 2011).

Deste modo, o contexto e estrutura social herdam uma importância significativa na construção de um jogo, uma vez que este representará a imagem a qual é atribuída pela sociedade presente, possuindo significados distintos de acordo com o lugar e a época.

[...] Se o arco e a flecha hoje aparecem como brinquedos, em certas culturas indígenas representava instrumento para a arte da caça e da pesca. Em tempos passados, o jogo era visto como inútil, como coisa não-séria. Já nos tempos do Romantismo, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança (KISHIMOTO, 2011, p. 17).

Pensando nos diferentes aspectos que envolvem o jogo utilizou-se, no presente estudo, o jogo numa perspectiva pedagógica no processo de ensino e aprendizagem. Pensar no jogo como uma proposta a ser utilizada no meio educacional, é uma das pistas para se alcançar uma metodologia atualizada e coerente, visto que, os estudos sobre a eficácia da ludicidade na aprendizagem estão ganhando força, superando a ideia do “jogo pelo jogo” para observá-lo como um instrumento educacional para a utilização em diferentes faixas etárias.

Para Cordeiro e Barcellos (2015), durante o processo educacional, deve-se considerar que o aluno é o agente da produção do conhecimento e não apenas um receptor passivo. O jogo no ambiente de ensino apresenta aspectos que



contribuem para essa diversidade, pois possibilita a socialização, troca de experiências, cooperação, criticidade, diálogo e proporciona a convivência com regras claras e estabelecidas (CORDEIRO; BARCELLOS, 2015).

Os jogos de caráter educativo são atividades consideradas lúdicas, possuindo objetivos pedagógicos que pretendem desenvolver o raciocínio e a aprendizagem. Muitas vezes, quando se pensa no ensino através do lúdico ou de jogos, acaba-se relacionando o tema apenas com a aprendizagem de crianças. Entretanto, Santos (1997, *apud* BECKEMKAMP, MORAES, 2013, p. 1) discute que “[...] a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem”.

Pensando na importância do aspecto da ludicidade em diferentes idades e mais precisamente na fase adulta, passa-se a discutir algumas possibilidades de utilização dos jogos nesta faixa etária. Como pergunta de partida da presente pesquisa temos: “Qual é a contribuição do jogo de tabuleiro para a apreensão de alguns conceitos teóricos de Karl Marx?”. Diante desta questão, o presente estudo objetiva compreender a utilização do jogo de tabuleiro, como uma proposta de ensino/aprendizagem de caráter lúdico e facilitador da aprendizagem conceitual dos alunos.

Em relação a construção metodológica do presente estudo, entende-se por metodologia, o caminho do pensamento e a prática exercida na abordagem da realidade, que inclui a teoria da abordagem (o método), os instrumentos de operacionalização do conhecimento (as técnicas) e criatividade do pesquisador. (MINAYO, 2009). Ou seja, esta pesquisa tem como pressuposto a abordagem qualitativa (GIL, 2008), e a técnica se pauta na pesquisa bibliográfica, que para Severino (2007, p. 122) é “[...] aquela que se realiza a partir do registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses etc.”.

O jogo de tabuleiro foi uma experiência utilizada durante uma aula<sup>1</sup> com a turma de mestrado do Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais



Aplicadas da Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG), sobre os conceitos centrais do filósofo Karl Marx.

Nesse sentido, utilizamos a ludicidade e o jogo como elementos complementares e relevantes para a abordagem das perspectivas deste autor, uma vez que suas obras são extensas e complexas. Cabe evidenciar que a proposta foi um complemento às discussões feitas com profundidade durante as aulas, por isso, prática na forma de jogo, como a utilização de perguntas e respostas e os conceitos propostos pelo autor, obviamente não esgotam a dimensão ampla dos estudos sobre Marx. A ideia de organizar o jogo foi para estimular o diálogo mais rápido, crítico e também criativo, relacionando os conceitos com as perspectivas dos alunos do mestrado, muitos deles iniciantes nos estudos do autor.

Esta articulação entre os conceitos de Karl Marx e o tabuleiro já foi realizado e construído pelos sociólogos franceses Michel e Monique Pinçon-Charlot<sup>ii</sup>. A partir de um jogo que imita a vida real, e é possível aprender sobre a sociedade em que vivemos e suas regras não ditas (VARÓN, 2020).

A relação entre o jogo e conceitos de autores clássicos é possível, visto que, compreender os conceitos em momentos e espaços lúdicos promove outras formas de relação entre as pessoas e os objetivos de aprendizagem. Nesse caso, o pensamento de Marx traz, simbolicamente, muitas percepções diferenciadas com enfoques conflituosos e preconceitos, que podem limitar ou até causar afastamento de algumas pessoas.

A articulação entre ludicidade, jogo e aprendizagem é muito rica em seu entendimento por parte de crianças e adultos, ou melhor dizendo, a todos que queiram entender e exercitar a ludicidade e a criatividade. Cabe ressaltar que a proposta foi aplicada para pessoas em idade adulta, mas como percebeu-se, a ludicidade está presente nas diferentes faixas etárias da vida, não cabendo apenas às crianças esta vivência.

Para explicar com clareza a presente proposta, foi preciso dividi-la em três momentos específicos, sendo eles: apontar as principais características do ensino



por meio do jogo; ponderar os principais conceitos debatidos por Karl Marx na obra “O Capital”; apresentar o jogo “O Capital” criado para uma aula de mestrado sobre os conceitos de Karl Marx.

## 2 O LÚDICO, A EMPREGABILIDADE DO JOGO E O CAPITAL

O brincar é entendido como a forma do ser humano se expressar e agir. Isso ocorre desde muito cedo através da maturação do ser humano, de forma que as brincadeiras são aprimoradas e ressignificadas de acordo com a fase de desenvolvimento. “Quando o ser humano brinca, ele se vê mobilizado e com as significações que o brincar apresenta, executa as referidas atividades com mais imaginação, emoção, liberdade, diversão” (NATER, 2017, p. 6).

Quando ainda bebê os reflexos apresentados são primitivos e na medida em que a criança se desenvolve, estes reflexos deixam de existir e dão abertura para novas formas de expressão e comunicação. E por que não adquirir conhecimento através do brincar e do jogo na fase adulta?

A ludicidade também é parte importante para compreender conceitos sobre o capitalismo, socialismo, Estado, política, sociedade, divisão de classes e tantos outros temas como estes, os quais emergem das reflexões e teorias de filósofos importantes, muitas vezes acabam se tornando difíceis e desmotivadores na aprendizagem. No entanto, ao empregarmos o jogo nesse desafio de ensinar, damos espaço a novas experiências no meio educacional, transpassando assim as barreiras do ensino tradicional. O sentido de ludicidade aqui se aproxima da flexibilidade pedagógica e não como alegria vazia, uma vez que seu objetivo pedagógico é importante para os alunos (adultos) da pós-graduação.

A obra “O Capital” a qual o jogo foi desenvolvido, trata-se de uma coletânea de livros redigidos pelo pensador Karl Marx, originando desta forma o pensamento socialista marxista. O primeiro livro intitulado *O processo de produção do capital*, foi publicado em 1867 pelo próprio autor, já o livro II *O*



*processo de circulação do capital (1885), livro III O processo global da produção capitalista (1894) e livro IV Teoria do mais Valia (1905), foram publicações póstumas.*

O primeiro livro, traz as questões de mercadoria, valores, troca, produtividade e força de trabalho. Marx defendia que através do fim do capitalismo a classe trabalhadora seria libertada da escravidão trabalhista. Em seu segundo livro, Marx descreve sobre o tempo de circulação do capital, segundo o mesmo o tempo de circulação deveria ser diminuído, visto que, a mercadoria fruto desse tempo seja ela material ou não, não poderia satisfazer individualmente, apenas pelo prazer de posse. O capital não é nada mais do que dinheiro reposto na produção e na circulação para render mais dinheiro (HARVEY, 2005, p. 84).

O terceiro livro, não foi finalizado por Marx, mas sim por Engels, através de documentos, manuscritos e apontamentos de Marx. Nesta obra aborda-se de forma concreta o movimento do capitalismo em sua totalidade, através de uma análise dos dois primeiros livros. O quarto livro, concentra-se na ideia de oposição de classes, ou como o autor se refere de antagonismos de classes, entre burgueses e proletariados. De acordo com as análises construídas por Marx é importante considerar que:

O Estado capitalista não pode ser outra coisa que instrumento de dominação de classe, pois se organiza para sustentar a relação básica entre capital e trabalho. Se fosse diferente, o capitalismo não se sustentaria por muito tempo. Além disso, como o capital é essencialmente antagônico ao trabalho, Marx considera o Estado burguês, necessariamente, veículo por meio do qual a violência coletiva da classe burguesa oprime o trabalho (HARVEY, 2005, p. 85).

Essa coletânea em que Marx reflete o capital sobre diversos prismas, evidencia uma verdadeira dialética, ou seja, dentro do sistema capitalista encontramos distintas contradições. A crítica percorre a obra através do capitalismo privilegiado sobre os burgueses. Com o constante desenvolvimento tecnológico a inovação no meio capitalista é inevitável, buscando sempre a expansão de sua produção. A classe burguesa, como denominava Marx, regula



não só a produção como também os pensamentos e ideias de cada época (HARVEY, 2005).

Marx destinou seus pensamentos e reflexões sobre as relações econômicas, especificamente o capitalismo, de onde estabelece conceitos como mais valia, capital constante, capital variável, salário e acumulação primitiva.

O Estado para Marx, é uma das principais estruturas das relações econômicas, o qual se originou pela contradição de interesses, particulares e coletivos. A medida em que o trabalhador através do trabalho cria capital ele acaba se autodominando, ou seja, o ser humano criou o Estado como ferramenta de sua própria dominação (HARVEY, 2005).

Podemos dizer que Marx, de forma complexa, nos abre os olhos para um grande jogo de tabuleiro. Temos as peças de xadrez assim como as peças do capitalismo. Existem as peças chamadas de proletariado que seriam denominados “peões” nas peças do xadrez, que são colocados na linha de frente em situações de combate. São os primeiros a serem eliminados do jogo e possuem o objetivo de defender as peças centrais (rei e rainha), estes que por sua vez poderíamos denomina-los como a classe burguesa, que ficam por detrás dos peões (proletariado) e manipulam o jogo para sua própria proteção. Assim como no jogo, o capitalismo também possui suas regras e estratégias.

Uma das principais características de um jogo são as regras. Os adultos e as crianças jogam a partir do entendimento de regras e consequências, segundo Nater (2017), com o desafio constante do próprio jogo e a incerteza do seu percurso, reforçando o processo de concentração e motivação para o desfecho.

Os jogos com regras podem ser inseridos na vida da criança aproximadamente com 5 anos, entretanto, isso não deve ser entendido que as crianças saberão lidar com as regras com esta idade, elas podem entendê-las mas adaptar sua execução, ou seja, muitas crianças não conseguem lidar, por exemplo, com a perda, modificando as regras para não perder (NATER, 2017, p. 32).

A dificuldade do “perder” pela criança é comum, a criança a partir dos 7 anos de idade já assimila e compreende bem as regras e suas consequências,



porém, pode adaptá-las e flexibilizá-las para seu interesse próprio ou coletivo. Isso não quer dizer que a criança esteja burlando a atividade e sim que ela está se adaptando devido às suas necessidades e decisões, sendo justamente isso o que fazemos cotidianamente na vida adulta.

Os adultos já conseguem assimilar as regras e compreender o jogo indo além do ganhar e perder, aproximando-se de uma aprendizagem significativa. Mediante a isso compreende-se que a ludicidade se torna crucial no desenvolvimento da infância e na vida adulta. É justamente nesse ponto que decidimos explorar os conceitos de Karl Marx através do jogo!

A alegria é a marca registrada da atividade lúdica e o sorriso é o seu emblema. Onde não houver prazer, descontração, um sorriso espontâneo, não haverá a presença da dimensão lúdica. Percebe-se que alegria não é sinônimo de infantilidade, é um estado de espírito presente em qualquer idade (SÁ, 2004, p. 54)

Certamente, os conceitos tratados no jogo proposto, a partir dos conceitos de Marx, não tem nada de “engraçado”. Ao contrário são elementos que tratam sobre a vida das pessoas, sobre a vulnerabilidade econômica e social, sobre dramas de vida, trabalho e família. Por isso mesmo, optamos por, além da discussão teórica do autor, propor um momento de flexibilidade onde os conceitos pudessem ser assimilados de maneira mais flexível.

O jogo possui estreita relação com a cultura, podendo ser caracterizado como um fenômeno antropológico e social. O mesmo possui características próprias que representam a cultura em que está presente, não somente a cultura em si, mas também crenças, ritos, credos e costumes. Levar em consideração a realidade pertencente a cada aluno, seu contexto e suas experiências, tornam-se fatores essenciais para a construção social. Considera-se desta forma que o indivíduo (crianças, jovens, adultos e idosos) podem aprender se divertindo. O lúdico sendo trabalhado de forma planejada e estruturada pelo professor, transforma o ensino tornando-o ainda mais eficaz e compreensível.



## 3 KARL MARX E SEUS PRINCIPAIS CONCEITOS

Um dos autores fundamentais da sociologia é Karl Marx, que junto a Max Weber e Émile Durkheim são considerados o tripé da sociologia. Karl Marx é de grande importância no meio acadêmico pelas suas extensas obras e por seus inumeráveis defensores e reformuladores de seus conceitos e visão de mundo, entre eles: Antonio Gramsci, Erick Hobsbawm, David Harvey entre tantos. Cabe frisar que Karl Marx nasceu em 1818 e faleceu em 1883, já Max Weber nasceu em 1864 e faleceu em 1920 e por fim Émile Durkheim nasceu em 1858 e faleceu em 1917. Este estudo limita-se a abordar algumas questões da robusta e complexa obra de Karl Marx, visto que, não cabe nesse momento aprofundamento completo de sua obra.

Marx foi um grande pensador do século XIX, vivenciou de perto o avanço do capitalismo e seus meandros do modo das relações de trabalho. Escreveu vários livros no decorrer de sua vida, entre eles um dos mais importantes *O Capital*, sendo que “O capital não estuda a história da luta de classes, mas procura deslindar as articulações do modo de produção capitalista como um todo” (GIANNOTTI, 2013).

Mesmo com várias críticas ao longo dos anos, o livro permanece como um dos estudos mais claros sobre capitalismo em desenvolvimento e as contradições que geravam pobreza e miséria no mesmo sistema. A crítica mais evidenciada por Marx era a relação do modo de produção que pauta a vida de todos, ou seja, a reprodução da vida cotidiana depende das mercadorias produzidas mediante o sistema de circulação de capital, que tem a busca de lucro como seu objetivo direto e socialmente aceito (HARVEY, 2005).

Porém o lucro não é distribuído igualmente entre o capitalista e o proletário, o primeiro compra os direitos relativos à força de trabalho para obtenção do lucro, e o segundo são aqueles que vendem direitos relativos à força de trabalho para viver (HARVEY, 2005). Essa relação é desigual, sendo o



capitalista aquele que detém o monopólio dos meios de produção, em contrapartida o proletário detém a força de trabalho, é nesta relação que Marx esclarece que ocorre uma exploração do trabalho vivo. Este termo exploração do trabalho vivo denota uma condição moral, que trata o trabalho vivo como fator reificado da produção e condição técnica, ou seja, a mão de obra gere mais na produção do que obtenha através da troca da sua força de trabalho como mercadoria (HARVEY, 2005)

Marx recebeu grande influência de Hegel (nascido em 1770 e falecido em 1831), com relação a dialética (tese + antítese = síntese) e ampliou o conceito introduzindo a noção de práxis (ação - reflexão - ação). Com o passar dos anos, o Marx se desvincilhou desta filiação, pois Hegel dizia que a sociedade era movida, transformada e influenciada pelas ideias/ideologia e Marx argumentava que isto seria uma consciência equivocada, fantasmagórica, afirmando o que de fato move e transforma a sociedade é o materialismo, expresso na relação dos homens com força produtiva e as lutas de classes, como os verdadeiros caminhos da sociedade para se movimentar e evoluir.

Marx provoca os filósofos, ele evidencia que a filosofia se limita a interpretar o mundo de várias maneiras, quando era preciso transformá-lo (GORENDER, 2013). Lutando pela transformação da vida na sociedade, pagou caro sendo expulso de vários países onde residia, por criticar os modelos econômicos e sociais vigentes. Ainda vale ressaltar que a interdisciplinaridade de Marx, influenciou vários autores no decorrer dos anos, pois vários leram sua obra *O Capital*, de acordo com Gorender (2013, p. 46):

O capital constitui, por excelência, uma obra de unificação interdisciplinar das ciências humanas, com vistas ao estudo multilateral de determinada formação social. Unificação entre a economia política e a sociologia, a historiografia, a demografia, a geografia econômica e a antropologia.

O livro passou por várias áreas do conhecimento sob várias perspectivas de compreensão em diferentes aspectos da civilização, Marx tinha muita facilidade em compreender as problemáticas de sua época em diversas áreas. Um grande



amigo de Marx foi Friedrich Engels (nascido em 1820 e falecido em 1895), jovem e filho de um dono de fábrica de tecidos em Manchester. Mesmo sendo da classe burguesa o jovem Engels não gostava da situação dos operários da fábrica de seu pai, pois ocorreram vários acidentes de trabalho, exploração dos operários e até a presença de crianças que exerciam atividades laborais nas fábricas, em especial para a limpeza das peças das máquinas.

Em relação a estes trabalhadores, chamados de reservas latentes, mulheres e crianças, trabalhadores de setores não capitalistas, e o crescimento populacional proporcionam fontes alternativas de força de trabalho excedente (HARVEY, 2005). A partir destas observações, Engels estudou muito a situação dos proletários indo a campo, observando a vida dos operários, suas condições de moradia, articulou seus estudos com o de Marx, em que eles debatiam e criticavam o filósofo Proudhon (nascido em 1809 e falecido em 1865), considerado um dos idealistas do anarquismo e que havia escrito a obra *Filosofia da Miséria*. Marx e Engels responderam com outro livro, intitulado *Miséria da Filosofia*.

O mirante epistemológico de Marx, a partir das questões da sociedade capitalista de seu tempo, foi fundamental para a construção de seu método de análise, o Materialismo Histórico Dialético, sendo que a sociedade é baseada na relação materialista de produção, e essa relação é contraditória. Para Marx, os trabalhadores devem transformar a sua realidade através da luta de classes. O que iria novamente de encontro ao que Hegel dizia, que a sociedade é pautada na ideologia, Marx falava que o materialismo é o que está em jogo na sociedade. Não é o Estado, como pensava Hegel, que cria a sociedade civil: ao contrário, é a sociedade civil que cria o Estado (GORENDER, 2013).

Na perspectiva de Marx, ainda devemos entender os conceitos de Estrutura/Infraestrutura e Superestrutura, a primeira tem relação de produção entre os patrões (proprietários) e trabalhadores, que vendem a sua força de trabalho, sendo a sociedade capitalista definida pela produção. Já a segunda o que está em torno da sociedade (Ideologia, Cultura, Relações sociais). Nesse caminho, Marx ainda relaciona ao capitalismo o conceito de fetichismo,



caracterizando-se quando vemos a mercadoria final e não observamos as relações de produção envolvidas no produto, exemplo ainda presente no século XXI: Quantas pessoas estiveram envolvidas na produção de um aparelho celular? Houve trabalho escravo ou trabalho infantil? Apenas compramos os produtos sem nenhuma noção da relação de trabalho, deixando de lado os processos sociais envolvidos na criação e elaboração dos produtos?

Por fim, outro conceito estabelecido por Marx é o de Mais-valia. Marx relatava que os trabalhadores eram explorados, um exemplo seria que os operários trabalhavam oito horas diárias, porém seis horas de trabalho já pagavam seu salário e o restante de duas horas, “o lucro”, ficaria nas mãos dos donos dos meios de produção, ou seja, os burgueses.

A influência de Marx em autores contemporâneos é marcante. Um deles é Zygmunt Bauman (nascido em 1925 e falecido em 2017) evidenciando que as pessoas estão se tornando “coisas”, utiliza a metáfora de recomodificação ou comodificação, que seria a transformação das pessoas em mercadorias, ou seja, o consumidor ao consumir não é mais apenas o ato de suas necessidades básicas. Bauman é o teórico da “modernidade líquida”, que revisita a discussão de Marx. No sentido mais metodológico, outro autor que enfatiza o método de Marx é Gil (2008, p. 22):

Quando, pois, um pesquisador adota o quadro de referência do materialismo histórico, passa a enfatizar a dimensão histórica dos processos sociais. A partir da identificação do modo de produção em determinada sociedade e de sua relação com as superestruturas (políticas, jurídicas etc.) é que ele procede à interpretação dos fenômenos observados.

Com isso, vemos como as ideias de Karl Marx são ainda muito presentes na atual conjuntura, mesmo com releituras e redimensionamentos. Ao mesmo tempo, são ideias que vem, muitas vezes, apoiadas no senso comum e no absoluto desconhecimento da vasta obra do autor. Portanto, nosso objetivo é contextualizar Marx no conjunto de teóricos da sociedade no recorte de uma disciplina de mestrado, o que nos fez pensar outra forma de tratar os conceitos



para mobilizar o grupo no aprendizado. Salientamos que grande parte dos alunos não possuía leituras anteriores e sistematizadas sobre o autor.

## 4 O CAPITAL: JOGO DE TABULEIRO

O jogo de tabuleiro com conceitos da obra de Karl Marx foi proposto como atividade complementar na disciplina de Epistemologia, do mestrado em Ciências Sociais Aplicadas, na Universidade Estadual de Ponta Grossa- UEPG. O processo foi organizado em dois momentos, o primeiro consistiu na exposição da biografia e dos principais conceitos de Marx. No segundo momento, os alunos foram divididos em grupos com até seis pessoas que puderam experimentar a atividade de tabuleiro sobre os conceitos anteriormente tratados.

Para iniciar a atividade, foi solicitado que os mestrandos se dividissem em grupos. Em seguida, foi distribuído a cada grupo um tabuleiro com o jogo, impresso em folha de tamanho A4 além de seis pinos coloridos, dois dados e trinta cartões com perguntas e respostas. As regras do jogo foram encaminhadas imediatamente ao celular dos participantes. O número de jogadores pode variar entre dois e seis participantes e o objetivo principal é “conquistar o capital”, ou seja, chegar até a última casa do tabuleiro. No jogo, os jogadores são divididos em duas equipes: Burguesia e Proletariado. Em caso de número ímpar, obrigatoriamente deve haver mais proletários do que burgueses.

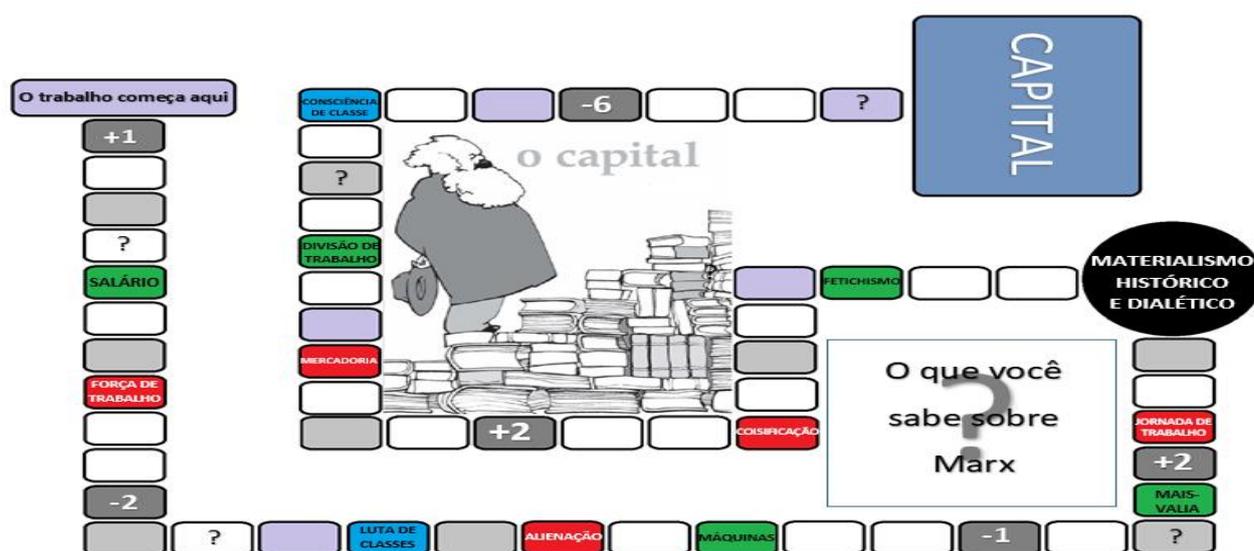
Para definir a classe, os jogadores devem lançar o dado e, em ordem decrescente, cada jogador escolhe a equipe. Para representar os jogadores, foram confeccionados pequenos “peões” com papéis coloridos. A burguesia era representada pelas cores: azul, vermelho e verde e proletariado: laranja, amarelo e roxo. Os burgueses e proletários iniciam o jogo posicionados na área chamada: “O trabalho começa aqui”. Cada jogador pode lançar o dado uma vez por rodada, avançando as casas condizentes ao valor apresentado pelo dado.



Existem duas formas de vitória: vitória individual e vitória de classe. A primeira delas, corresponde ao primeiro “peão” que chegar ao “capital”, este é considerado o vencedor individual, independente de qual classe pertence. Já a vitória de classe ocorre quando todos os “peões” de uma mesma classe chegam ao “capital”. Para que ocorra a vitória, é preciso que o número de casas até o “capital” seja exato ao número tirado no dado, se o valor do dado for maior, o “peão” deve permanecer na mesma casa que estava. Por exemplo, um “peão” está à duas casas do “capital”, o jogador só vencerá o jogo se retirar o número dois ao lançar o dado.

Para facilitar a visualização e o entendimento do jogo, na figura a seguir está apresentado o tabuleiro elaborado para o jogo.

**Figura 1:** Tabuleiro do jogo "O Capital".



**Fonte:** os autores.

Como é possível verificar na figura 1, o jogo possui 60 casas desde a primeira delas “o trabalho começa aqui” até a casa final “capital”. Durante o percurso, observa-se que existem três tipos de casas consideradas “especiais” que correspondem a ações extras a serem realizadas durante o jogo.



As casas com valores numéricos, receberam o nome de “valorização do capital”. Foram cinco casas com essa característica, sendo elas: “+1”, “-2”, “-1”, “+2” e “-6”. Quando o jogador chegar a essa casa, deve obrigatoriamente mover seu “peão” correspondendo ao número apresentado, se a casa for positiva (+), o “peão” avança as casas, se for negativa (-) o “peão” retorna.

Outras casas consideradas especiais, foram marcadas com um ponto de interrogação “?”. Estas foram denominadas “O que você sabe sobre Marx?” e aparecem cinco vezes no tabuleiro. Ao se posicionar nesta casa, o jogador deve responder “sim” ou “não” sobre uma pergunta relacionada ao autor. Se errar a resposta, o jogador deve voltar o mesmo número de casas que avançou, caso acerte, o jogador permanece na mesma casa. Para esta regra, foram confeccionados pequenos cartões com curiosidades e dados apresentados durante a parte expositiva da aula. Os trinta cartões ficam posicionados no espaço do tabuleiro demarcado como “O que você sabe sobre Marx?”.

As demais casas especiais, foram representadas por algum conceito utilizado por Marx. Cada uma delas, apresenta uma consequência a ser seguida, de acordo com a classe que pertence. Estas casas totalizam treze conceitos ao longo do tabuleiro. Para facilitar a visualização, serão apresentadas no quadro a seguir, os conceitos que cada casa representa, a mensagem apresentada no jogo, sobre o conceito e a consequência para cada classe.

**Quadro 1:** Casas especiais com conceitos de Marx.

CASA	BURGUESIA	PROLETARIADO
SALÁRIO: Chegou a hora de pagar!	Volte 4 casas.	Avance 2 casas.
FORÇA DE TRABALHO	Sua fábrica contratou mais empregados, jogue novamente o dado.	Você utilizou toda sua força de trabalho, volte 2 casas.
LUTA DE CLASSES	A disputa está acirrada, escolha um jogador para trocar de posição com você no tabuleiro.	
ALIENAÇÃO: O produto de trabalho está pronto!	Você enriqueceu com a venda dos produtos, avance 3 casas.	O trabalho por hoje terminou, mas amanhã você volta a trabalhar! Fique uma rodada sem jogar para descansar.
MÁQUINAS	Você gastou com a compra de máquinas, volte 3 casas.	Sua (seu) esposa (a) e filho foram contratados para trabalhar com você!



		Avance 2 casas.
MAIS-VALIA	Seus empregados estão fazendo todo o trabalho, fique uma rodada sem jogar.	Você precisou dobrar a jornada de trabalho, jogue novamente o dado.
JORNADA DE TRABALHO: Será implantado o sistema de revezamento, haverá trabalho noturno e trabalho diurno.	A produção vai aumentar! Avance 2 casas.	Trabalho, trabalho e mais trabalho! Volte 4 casas.
MATERIALISMO HISTÓRICO DIALÉTICO E	A sociedade é baseada na relação materialista de produção, e essa relação é contraditória. Todos tentam transformar a sua realidade através da luta de classes. Como a luta de classes é constante, volte ao início do jogo.	
FETICHISMO	Apenas a mercadoria final importa para você, volte 2 casas até a mercadoria ficar pronta.	Você e mais 4 pessoas atuaram na produção do produto! Avance 4 casas.
COISIFICAÇÃO: Parabéns! O capitalismo tornou o operário em mercadoria vendável.	Avance 2 casas.	Volte 3 casas.
MERCADORIA	Mão de obra barata, obteve um ótimo lucro! Avance 4 casas.	O preço da mercadoria não interfere o seu salário! Volte 2 casas.
DIVISÃO DE TRABALHO	Toda dinâmica de produção foi alterada, sua empresa está em etapa de adaptação, volte 3 casas para ver se está tudo certo.	Você se especializou em uma etapa! Avance 2 casas.
CONSCIÊNCIA DE CLASSE	Escolha um companheiro de sua classe para avançar 3 casas.	

**Fonte:** os autores.

A proposta de utilização dos conceitos em meio ao jogo, foi de retomá-los, devido a “consequência” gerada, poder refletir sobre eles durante o jogo. A utilização dos termos conceituais teve como proposta adaptar seu significado, para que este representasse algo que pudesse contribuir com alguma das classes. Isso pode ser verificado tomando como exemplo a “força de trabalho” ao qual concedeu-se o direito de a burguesia jogar novamente o dado, pois sua empresa teria contratado mais funcionários. Por sua vez, o proletariado teve que retornar duas casas, pois sua força de trabalho havia acabado.



Entende-se que a maioria dos conceitos, tendem a beneficiar a burguesia, segundo a teoria de Marx, mas foram adaptados para que o jogo pudesse ser mais competitivo. Um exemplo foi o conceito “salário”, que foi utilizado tendo uma consequência favorável ao proletariado. Mesmo assim, o próprio desenvolvimento do jogo e a discussão dos conceitos serviram de base para o aprofundamento conceitual. Este foi um ponto essencial para a aprendizagem, a discussão e tentativa de apreensão dos elementos básicos da discussão de Marx.

Na sequência e a partir da tabela é possível verificar que algumas casas apresentam a mesma consequência para ambas as classes, são elas “luta de classes” e “consciência de classe”, representadas no tabuleiro (Figura 1) pela cor azul clara e “materialismo histórico e dialético” representada em uma casa em forma de círculo na cor preta. Os outros dez conceitos, apresentavam “consequências” que poderiam ajudar ou atrapalhar cada uma das classes. As casas que contribuíram para o avanço da burguesia e o retorno do proletariado eram: “força de trabalho”, “alienação”, “jornada de trabalho”, “coisificação” e “mercadoria”. Estas casas apresentavam no tabuleiro a cor vermelha. Por sua vez, as casas que faziam a burguesia retornar e o proletariado avançar eram as seguintes: “salário”, “alienação”, “máquinas”, “fetichismo” e “divisão de trabalho”. Estes conceitos estavam apresentados em casas com a cor verde no tabuleiro.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo do presente estudo foi compreender a utilização do jogo de tabuleiro como uma proposta de ensino/aprendizagem de caráter lúdico e facilitador do aprender dos alunos da pós-graduação (mestrado) dentro de temas complexos. Verificou-se que o jogo pode ser utilizado em diferentes espaços, sendo a universidade, um desses possíveis locais. Através dele é possível ocorrer a sociabilidade, diferenciação entre o real e o imaginário, tomada de decisões, o contato com regras e a fixação do conteúdo ministrado.



Entende-se que a utilização do lúdico, como proposta de ensino, contribui para a ruptura dos valores de um ensino tradicional e rígido, gerando uma adaptação do ensino e novas possibilidades e ferramentas para o mesmo. É importante destacar que as etapas formais (seminário, apresentação teórica, exposição dialogada) foram mantidas, mas, ao mesmo tempo, outra dinâmica foi introduzida.

Constatou-se que o legado de Karl Marx junto a sociologia é de fundamental importância, mas também requer grande esforço para o entendimento de seus conceitos centrais. Seus estudos correspondem a uma profunda crítica acerca dos sistemas econômicos e sociais do século XIX. Sua obra intitulada “O capital” serve como base de diversos estudos até os dias atuais, pois como bem pudemos refletir, nossa atual conjuntura ainda permanece refém de um sistema capitalista injusto, desigual e profundamente excludente.

O jogo de mesmo nome, desenvolvido com os conceitos Karl Marx e aplicados durante uma aula de Epistemologia do Mestrado em Ciências Sociais Aplicadas, teve o intuito de utilizar-se dos conceitos do autor e reproduzir, por meio de um jogo de tabuleiro a luta de classes e a permanente pirâmide social. Notamos que a partir desta proposta pedagógica, o grupo de mestrandos pode debater, dialogar, interpretar criativamente, divergir e aprofundar o entendimento dos diversos conceitos propostos.

A partir disso, conclui-se que a proposta de atividade “O Capital” pode ser considerada uma possibilidade, na qual assuntos complexos podem ser tratados pedagogicamente sem perder seu significado central, para ser melhor entendidos por meio do jogo e de atividades lúdicas, rompendo com as barreiras do ensino tradicional, mesmo no espaço da pós-graduação.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo**: a transformação das pessoas em mercadorias. Tradução: Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.



BECKEKAMP, Daiana.; MORALES, Marcos. A utilização dos jogos e brincadeiras em aula: uma importante ferramenta para os docentes. **EFDeportes.com, Revista Digital**. Buenos Aires, a. 18, n. 186, 2013. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd186/jogos-e-brincadeiras-em-aula.htm>. Acessado em: 15 Jan. 2020.

CORDEIRO, Karolyna Maciel dos Santos.; BARCELLOS, Warllon de Souza. O uso de jogos pedagógicos na educação de jovens e adultos. **Revista Científica Interdisciplinar**. n. 4, v. 2, p. 222-234. 2015.

GIANOTTI, José Arthur. **Considerações sobre o método**. In: Karl Marx. O capital. São Paulo: Boitempo, p. 86-108, dez. 2013.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. - São Paulo: Atlas, 2008. 206 p.

GORENDER, Jacob. Apresentação. In: Karl Marx. **O capital**. São Paulo: Boitempo, p. 20-55, 2013.

HARVEY, David. **A produção capitalista do espaço**. 2. ed. São Paulo, Annablume, 2006. 251 p.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011. 183 p.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. O desafio da pesquisa Social. In: MINAYO, M. C. S (Org.). **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. 28. ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

MARX, Karl. **O Capital**. São Paulo: Boitempo, 2013.

**Karl Marx, Émile Durkheim e Marx Weber clássicos da sociologia documentário**. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=eOzR7PuWvcU>. Acessado em: 19 de Abr. 2019.

NATER, Elisabeth. **Jogos, brinquedos e brincadeiras**. 1. ed. Curitiba: São Braz, 2017. 41 p.

SÁ, Neusa Maria Carlan. **O lúdico na ciranda da vida adulta**. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos. São Leopoldo, p. 266, 2004.



SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico**. 23. ed. ev. e atual. São Paulo: Cortes, 2007. 304 p.

VARÓN, Paloma. **Jogo de tabuleiro critica o capitalismo e democratiza teorias de Marx e Bourdieu**. Disponível em:

<https://www.rfi.fr/br/fran%c3%a7/20200114-jogo-de-tabuleiro-critica-o-capitalismo-e-democratiza-teorias-de-marx-e-bourdieu?fbclid=IwAR3slvRjLA8EukBnke6LFMrrFA73RfagzYVh17LfvdFBgrwS9Zv6eRvS118>. Acessado em: 15 Jan. 2020.

Recebido em: 10-05-2021

Aceito em: 14-06-2021

---

<sup>i</sup> A atividade em questão foi aplicada na aula intitulada de “Epistemologia e Método nas Ciências Sociais”, no Programa de Pós Graduação em Ciências Sociais Aplicadas da Universidade Estadual de Ponta Grossa. Esta disciplina é obrigatória no mestrado e doutorado, sendo essencial aos recém pesquisadores (mestrandos) e os que já tem uma certa bagagem na pesquisa (doutorandos).

<sup>ii</sup> Jogo de tabuleiro critica o capitalismo e democratiza teorias de Marx e Bourdieu. Disponível em:<<https://www.rfi.fr/br/fran%c3%a7/20200114-jogo-de-tabuleiro-critica-o-capitalismo-e-democratiza-teorias-de-marx-e-bourdieu?fbclid=IwAR3slvRjLA8EukBnke6LFMrrFA73RfagzYVh17LfvdFBgrwS9Zv6eRvS118>>. Acessado em: 15 Jan. 2020.

