

CAPÍTULO 10

A TEORIA DOS JOGOS E O DIREITO: APLICABILIDADE DE JOGOS ENVOLVENDO CRÍTICA E JUSTIÇA SOCIAL



<https://doi.org/10.22533/at.ed.6331424261210>

Data de aceite: 24/01/2025

Paulo Márcio Souza Souto Paiva

Graduando em Direito pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul - UFMS
<http://lattes.cnpq.br/4265974842350735>
<https://orcid.org/0009-0001-6645-3577>

Muryel Furtado Barros

Docente de Biologia pelo Instituto Federal de Mato Grosso do Sul
<http://lattes.cnpq.br/4374283430213244>

RESUMO: O presente trabalho aborda as disparidades econômicas e sociais vivenciadas por afrodescendentes, indígenas e outras comunidades marginalizadas no Brasil, destacadas por dados do IBGE (2022) e da OIT (2022). Tais estatísticas evidenciam as desigualdades econômicas e a ausência de políticas públicas que promovam inclusão e equidade social. À luz dessas informações, reflete-se sobre a importância de estratégias educativas, como o uso de jogos, para conscientizar sobre os impactos do racismo estrutural e fomentar o aprendizado de direitos humanos, com ênfase nos direitos dos povos tradicionais e comunidades afrodescendentes. Este trabalho propõe um jogo educativo como ferramenta pedagógica, capaz de aliar diversão e aprendizado,

sensibilizando a sociedade e incentivando ações proativas em defesa dos direitos das populações vulneráveis.

PALAVRAS-CHAVE: Decolonialidade; Racismo; Direitos Humanos; Metodologias ativas;

INTRODUÇÃO

Dados impactantes divulgados pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2022) destacam as notáveis disparidades econômicas existentes entre afrodescendentes e brancos em nossa sociedade. Além disso, informações fornecidas pela Organização Internacional do Trabalho (OIT, 2022) revelam que os salários das pessoas indígenas representam apenas 33% do rendimento auferido por pessoas não indígenas. Desse modo, esses números alarmantes sublinham a amplitude das desigualdades econômicas e a ausência de políticas públicas que persistem na nossa sociedade que promovam a igualdade e a inclusão social.

Nesse sentido, essas estatísticas reveladoras e relatórios contundentes, como os apresentados, lançam luz sobre a urgente necessidade de conscientização e mudança em relação ao racismo sistêmico e as consequências das violações de direitos e a importância da equidade e da justiça social. (HUMAN RIGHTS WATCH, 2023).

Diante desse fato, evidencia-se que a nossa cultura social se baseia em representações simbólicas coletivas que são continuamente moldadas pelos indivíduos por meio de suas interações com a realidade física e social (HUIZINGA, 2014). Portanto, na área da educação, reconhecemos que o uso de jogos pode ser um recurso eficaz para ressaltar conceitos importantes durante um processo de aprendizagem significativo, ao mesmo tempo em que favorece a retenção do conteúdo. No entanto, é fundamental que esses jogos mantenham um equilíbrio entre suas funções lúdicas, associadas à diversão e ao prazer, e suas funções educativas em direitos humanos, especialmente focando nos direitos dos povos tradicionais, indígenas e comunidades afrodescendentes (KISHIMOTO, 2016).

Desse modo, o objetivo deste trabalho, sobre o jogo educativo envolvendo a problemática abordada, tem como objetivo primordial sensibilizar a sociedade sobre as implicações do racismo estrutural e as persistentes disparidades raciais. Assim, tornando-se ferramenta para o ensino, enquanto ferramenta para a compreender melhor as dinâmicas do racismo estrutural e a importância de atuar de forma proativa na defesa dos direitos das populações marginalizadas.

DESENVOLVIMENTO

O desenvolvimento do jogo educativo seguiu um rigoroso processo metodológico. Iniciamos com uma pesquisa e estudo aprofundados para embasar nossos conceitos, com base em artigos científicos e acadêmicos. Em seguida, avançamos para a etapa de design e desenvolvimento do jogo, utilizando os insights obtidos na pesquisa para criar um jogo de tabuleiro educativo, as cartas e regras.

Desse modo, este jogo foi cuidadosamente projetado para integrar dados reais, destacando a persistência do preconceito e da desigualdade social de forma impactante, apresentado na (Figura 1). Nesse sentido, na figura apresenta as quatro nações do jogo dentre elas: Oceano, Ar, Terra e Mata com cada nação possuindo suas características próprias como a cultura, religião e a população que se tornam composição do tabuleiro.



Figura 1: Jogo de tabuleiro desenvolvido.

Fonte: Autor Próprio (2024)

O jogo educativo desenvolvido apresenta quatro nações e envolve quatro jogadores com a inversão de papéis. A proposta é que determinadas nações sejam condicionadas a ganharem o jogo possuindo maiores privilégios nas cartas, condicionando e tendendo a jogatina para que algumas peças consigam ter maior triunfo. Para chegar a esse fim, as sociedades mais favoráveis pelo jogo, apropriam-se de recursos, tecnologias, e destroem a cultura das nações menos favorecidas pelo jogo. Essa abordagem é fundamentada em evidências empíricas e tem como objetivo proporcionar uma experiência de aprendizado impactante, fomentando empatia e compreensão das profundas desigualdades raciais que persistem como legado do processo de colonização.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Nesse sentido, evidenciamos que o jogo é uma das formas mais elevadas de pesquisa a tornando mais didática e de melhor compreensão, assim, fundamenta-se o impacto das peças personalizadas do jogo, bem como o tabuleiro desenvolvimento (Figura 1), que acrescentam um valor único à estratégia geral de conscientização dos jogadores (HUIZINGA, 1938). Estas peças, apresentadas na (Figura 2), permitem que os participantes se identifiquem com os personagens e situações apresentadas, tornando o jogo mais envolvente.

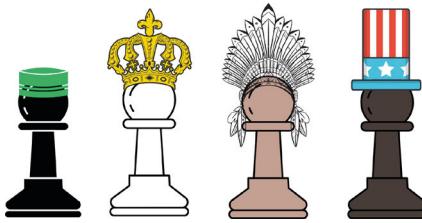


Figura 2: Peças personalizadas.

Fonte: Autoria Própria (2024)

Em consonância, para uma integração maior de valores no jogo, foram desenvolvidas cartas que apresentam condições que tendem a que algumas sociedades dentro do jogo ganhem créditos, recursos, e culturas se apropriando de outras sociedades, podendo variar de acordo com a coloração da carta. Diante disso, as regras presentes nas cartas podem ser mais brandas, médias ou severas, isto é, vermelhas, amarelas e azuis respectivamente. Ademais, em outras cartas, dependendo da sorte do jogador, apresentam dados e estatísticas, em fontes primárias, referentes ao racismo e preconceito presente nos dias atuais.

Cartas azuis			Cartas amarelas			Cartas vermelhas			
Oceano	Ar	Terra	Oceano	Ar	Terra	Oceano	Ar	Terra	Mata
ganha 5 créditos culturais	ganha 3 créditos culturais	Perde 5 créditos culturais	Perde 5 créditos culturais	ganha 2 créditos culturais	ganha 1 créditos culturais	perde 2 créditos culturais	perde 2 créditos culturais	Anda 5 casas	Anda 3 casas
Ganha 5 créditos de recursos naturais	Ganha 3 créditos de recursos naturais	Perde 5 créditos de recursos naturais	Perde 5 créditos de recursos naturais	Ganha 2 créditos de recursos naturais	Ganha 1 créditos de recursos naturais	perde 2 créditos de recursos naturais	perde 2 créditos de recursos naturais	Decide se anda 3 casas ou Terra e Mata voltam 1 casa	Decide se anda 2 casas ou Oceano e ar
Ganha 5 créditos de indivíduos	Ganha 3 créditos de indivíduos	Perde 5 créditos de indivíduos	Perde 5 créditos de indivíduos	Ganha 2 créditos de indivíduos	Ganha 1 créditos de indivíduos	perde 2 créditos de indivíduos	perde 2 créditos de indivíduos	Decide se fica parado e Terra e Mata andam 2 casas ou anda 1 casa	Decide se fica parado e todas as outras andam 2 casas ou andam 3 casas para trás
Informações: cartas com dados da autalidade	Decide destruir todos os créditos de 1 elemento de recursos naturais Terra ou Mata	Decide se perde 1 crédito de indivíduos ou se anda 2 casas para trás							

Figura 3: Exemplo de carta do jogo.

Fonte: Autor próprio (2024)

O projeto também incorporou metodologias ativas, como a inversão de papéis, permitindo que os jogadores se tornem independentes no processo de aprendizado. Isso envolveu os participantes de maneira reflexiva e impactante, levando a uma maior compreensão das complexas questões sociais abordadas no jogo. Em um contexto em que a sensibilização sobre preconceito e desigualdade social é de extrema importância, nosso resumo se destaca como uma resposta impactante e inovadora, com potencial para educar e promover mudanças positivas significativas na sociedade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em um mundo em crescente conscientização sobre preconceito e desigualdade social, um jogo educativo enriquecido com metodologias ativas, notadamente a inversão de papéis, emerge como uma ferramenta poderosa para promover uma compreensão mais profunda das complexas dinâmicas sociais que permeiam nossa sociedade. O engajamento ativo dos jogadores na reflexão sobre questões sociais críticas é fundamental para estimular uma mudança de perspectiva e fomentar a aplicação e a eficácia das leis nacionais e internacionais de proteção dos direitos dos povos tradicionais.

Além disso, o compromisso contínuo do projeto em busca de melhorias é notável. A visão de desenvolver uma plataforma de ensino para professores representa um passo importante para ampliar o alcance e o impacto desse projeto educacional. Ao capacitar educadores com ferramentas que abordam o preconceito e a desigualdade, o projeto torna-se um agente multiplicador, capaz de atingir um público mais amplo e contribuir para uma transformação mais profunda em nossa sociedade.

Em resumo, o jogo educativo desenvolvido é um exemplo inspirador de como a educação pode ser uma poderosa aliada na luta contra o preconceito e a desigualdade. Ao proporcionar uma experiência de aprendizado imersiva e reflexiva, incorporando metodologias ativas, este projeto destaca-se como um valioso recurso para promover uma sociedade mais justa, inclusiva e consciente das questões raciais e sociais que a afetam, explorar e refletir sobre a importância dessas legislações e as lacunas que ainda existem na sua implementação.

REFERÊNCIA

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. [S. I.: s. n.], 1938.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 2016

OIT. **OIT: Baixa proteção social e invisibilidade estatística aumentam a vulnerabilidade de 55 milhões de pessoas indígenas na América Latina e no Caribe**. [S. I.], 15 dez. 2022. Disponível em: https://www.ilo.org/brasil/pt/noticias/WCMS_864199/lang-pt/index.htm#:~:text=De%20acor%20com%20os%20dados%20dispon%C3%ADveis%2C%2016%25%20dos,a%2033%25%20do%20recebido%20pelas%20pessoas%20n%C3%A3o%20ind%C3%ADgenas. Acesso em: 23 set. 2023.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

HUMAN RIGHTS WATCH. **Brasil convida mecanismo da ONU para o combate ao racismo na atuação policial: Reformas na polícia podem salvar vidas**. [S. I.], 20 abr. 2023. Disponível em: <https://www.hrw.org/pt/news/2023/04/20/brazil-invites-experts-help-promote-racial-equality-policing>. Acesso em: 9 set. 2023.

IBGE. **Síntese de Indicadores Sociais**. [S. I.], 15 fev. 2022. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/estatisticas/multidominio/condicoes-de-vida-desigualdade-e-pobreza/9221-sintese-de-indicadores-sociais.html>. Acesso em: 9 set. 2023.