

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL
UNIDADE UNIVERSITÁRIA DE PARANAÍBA CURSO
DE CIÊNCIAS SOCIAIS**

Renato de Almeida Bezerra

**OS VALORES TRANSMITIDOS NA RELAÇÃO ENTRE JOGOS E EDUCAÇÃO,
ANALISADOS PELO ENFOQUE HISTÓRICO-CULTURAL: o caso do Banco Imobiliário.**

**Paranaíba / MS
2017**

Renato de Almeida Bezerra

**OS VALORES TRANSMITIDOS NA RELAÇÃO ENTRE JOGOS E EDUCAÇÃO,
ANALISADOS PELO ENFOQUE HISTÓRICO-CULTURAL: o caso do Banco Imobiliário.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Unidade
Universitária Paranaíba, como exigência parcial para
Conclusão do Curso de Ciências Sociais.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Maria Silvia Rosa Santana

**Paranaíba – MS
2017**

RENATO DE ALMEIDA BEZERRA

Este exemplar corresponde à redação final do Trabalho de Conclusão de Curso apresentado e aprovado para obtenção do título de licenciatura em Ciências sociais pela Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Unidade Universitária de Paranaíba.

Aprovada em 30/11/2017

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a Maria Silvia Rosa Santana (Orientadora)
Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul

Prof. Dr. Geovane Gomes
Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul

Prof^a. Me. Simone Silveira Santos
Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul

Aos meus pais, Péricles e Pedrina

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, sem eles nada seria possível.

À minha orientadora Maria Silvia, por ter me ajudado a desenvolver interesse e compreensão pelo aprender.

À minha namorada Thatielle, que me ajudou de forma decisiva quanto às minhas responsabilidades com a universidade.

Ao Projeto PIBID, por me aproximar com a realidade de um professor.

E a todos os professores que dividiram comigo o seu conhecimento.

RESUMO

Resumo: O presente trabalho em um primeiro momento aborda alguns aspectos em torno de jogos a fim de mostrar que não somente as regras destes são relevantes para os compreendermos, pensare como suas mensagens, que por muitas vezes são subestimadas, são parte indivisível desta atividade, como no exemplo do jogobrasileiro Banco Imobiliário e suas versões. Em um segundo momento considero a importância de como são transmitidas as mensagens destes, e a forma que esta pode ser aproveitada a partir de diferentes concepções pedagógicas, estas que é de relevância lembrar que estão ligadas a maneira que se percebe a sociedade. Por fim, uma vez que o Jogo Banco Imobiliário é descendente de outros, é possível a partir destes, pensar como o pioneiro de sua linhagem, iniciada em 1930 se relaciona com o seu principal tema, o monopólio, que é percebido por muitos como o fim da sociedade, e que por agora já causam injustiças no seio social, como visto na educação brasileira. A análise será feita pelo enfoque histórico-cultural, via método dedutivo e serão utilizando autores como Vygostki e Saviani para demonstrar a importância dos jogos no processo de transmissão cultural.

Palavras-chave: jogos; mensagem; mediação; educação.

ABSTRACT

The present work first deals with some aspects of games in order to show that not only are the rules relevant to understanding them, I will think how their messages, which are often underestimated, are an indivisible part of this activity, as in example of the Brazilian game Banco Imobiliário and its versions. In a second moment I consider the importance of how the messages of these are transmitted, and the form that can be used from different pedagogical conceptions, which it is relevant to remember that they are linked to the way society is perceived. Finally, since the Game Banco Imobiliário is descended from others, it is possible from these, to think how the pioneer of its lineage, begun in 1930 relates to its main theme, the monopoly, which is perceived by many as the end of society, and that for now already cause injustices in the social sphere, as seen in Brazilian education. The analysis will be done by the historical-cultural approach, using a deductive method and will be using authors such as Vygostki and Saviani to demonstrate the importance of games in the process of cultural transmission.

Keywords: games; message; mediation; education.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1 Jogos	11
1.1 Banco Imobiliário	16
1.2 Mediação sob o enfoque histórico-cultural	24
1.3 Educação	32
2. Monopólio	38
2.1 Devemos temer o monopólio?	41
2.2 Governo, o monopólio da força.	46
2.3 História da educação no Brasil	49
CONSIDERAÇÕES FINAIS	53
REFERÊNCIAS	54

INTRODUÇÃO

Trabalho na área de Sociologia da Educação em que se analisará o jogo Banco Imobiliário como elemento de formação educacional e, simultaneamente, fonte de valor moral, especificamente na maneira como glamouriza o sucesso econômico, materializado na ideia do monopólio econômico.

Este trabalho tem como objetivo pensar a importância que tem sido dada para os jogos na educação, qual o seu valor educacional e a importância da mediação no ensino e na formação de conceitos a partir destes.

Após o tardio contato com a Filosofia, por meio do curso de Ciências Sociais, pude me tornar mais atento às contradições da realidade, que antes me pareciam naturais. Desta forma, deixar de ver a sociedade como algo já pronto, no qual minha participação era indiferente, foi a primeira de muitas ideias a serem revistas, assim também como outras, como a ideia de que a educação era algo de vocação natural de poucos, ou que as ideias transmitidas por meio das mídias não são mensagens importantes, são exemplos da necessidade de nos apropriarmos da história e de teorias do pensar para conhecer a realidade.

Assim, em uma aula de Política, quando era estudado o conceito de monopólio, revisando o que eu sabia sobre o assunto, fui remetido a recordações sobre o jogo Banco Imobiliário, jogo que conheci na infância e que há pouco tempo soube que era uma versão do mundialmente conhecido Monopoly (ou seja, Monopólio).

A partir da importante contribuição de autores do enfoque Histórico-Cultural, que vêm produzindo e difundindo os trabalhos da psicologia russa, iniciada por Vigotski, podemos pensar como os jogos, como o Banco Imobiliário, podem ajudar no desenvolvimento individual, uma vez que os consideramos como formas de experimentar a cultura que se pretende transmitir às gerações mais novas, mas que sem serem contextualizados da forma correta podem naturalizar e excitar determinismos sociais.

Atualmente, o trabalho de transmitir a cultura organizada cientificamente e preparar um cidadão para uma sociedade está a cargo do sistema de ensino que, para proporcionar a possibilidade de compreender melhor esta sociedade e preparar as pessoas para um trabalho justo, se utiliza de diversas teorias e técnicas, como a dos jogos. Isso nos levou a pensar até onde estes podem ajudar no desenvolvimento das capacidades, que só se pode dar através da mediação, como quando feito pelo professor.

No primeiro capítulo deste trabalho, apresentamos o jogo Banco Imobiliário e suas implicações no contato com a educação, contextualizando por meio de notícias e teorias, sua importância nos objetivos educacionais e no desenvolvimento pessoal.

Evidenciamos a importância da mediação no processo de aquisição da cultura, refletindo como, através desta, o jogo pode ter um sentido totalmente diferente, como o de demonstrar que diferente do jogo, na vida real não se começa com a mesma quantidade de dinheiro como proposto no Banco Imobiliário.

No segundo capítulo, pensamos como o objetivo final do jogo, monopolizar os recursos a fim de causar a falência dos adversários, é uma realidade que vem sendo a preocupação de filósofos desde a Grécia antiga aos dias atuais, o que se vem sendo feito quanto a sua existência e pensar suas consequências, até seus reflexos na educação brasileira.

1 Jogos

Apontarei alguns fatos que considerarei importantes para demonstrar a relevância dos jogos como o “Banco Imobiliário” e suas mensagens, podemos começar levando em consideração alguns dos seus aspectos fundamentais, como um dos mais antigos da história que se tem notícia, este que possui muita semelhança com o jogo “Monopoly” (o qual trataremos melhor a seguir).

O jogo Ur consiste em um tabuleiro com dados onde os participantes disputam por recursos limitados, permanecendo no jogo enquanto não é levado ao esgotamento destes, e vencendo aquele que acumular mais que os outros. Esta temática se aproxima da essência dos jogos que também trataremos a seguir.

Em 1920, o arqueólogo inglês sir Leonard Wooley encontrou um tabuleiro com peças e dados na cidade de Ur, importante centro da civilização sumeriana, onde hoje fica o Iraque. Wooley descobriu que o jogo havia sido bastante popular entre os nobres, que se desafiavam nas tabernas. A ação da partida é realizada por peças que representam cinco aves (gaivota, corvo, galo, águia e andorinha). Elas sobrevoam o deserto, procurando escapar de animais selvagens, que as observam à espera de um descuido. Durante o percurso, as aves podem parar em oásis para descansar antes de seguir seu caminho (Guia dos curiosos, 2017).

Este fato nos leva a crer que existe algo em comum entre a nossa sociedade e a Suméria, algo que motive as pessoas a jogarem.

Segundo Haydt (2011, p. 129) “O jogo é uma atividade física ou mental organizada por um sistema de regras. É uma atividade lúdica, pois joga-se pelo simples prazer de realizar esse tipo de atividade. Jogar é uma atividade natural do ser humano”.

A importância observada pela autora sobre o jogo na sala de aula, não ajuda a pensar este como um meio de transmissão de cultura, o que parece ser importante em qualquer civilização mesmo que estejam em épocas distantes, provavelmente aquelas pessoas também viam nestes jogos algum potencial para ensinar as próximas gerações, que deveriam aprender e praticar suas regras, e que nossa sociedade por vezes o subestima, quando se pensa, por exemplo, que é uma atividade simples ou natural.

A aplicação dos jogos relacionados à educação difundiu-se mais a partir do movimento da Escola Nova.

Para Haydt (2011, p. 129) “Ao recorrer ao uso de jogos, o professor está criando na sala de aula uma atmosfera de motivação que permite aos alunos participar ativamente do processo

ensino-aprendizagem, assimilando experiências e informações e, sobretudo, incorporando atitudes e valores”.

Esta participação é considerada como fundamentada nos preceitos do desenvolvimento infantil na concepção da Escola Nova, que privilegia como o conteúdo é transmitido a detrimento do que está sendo ensinado.

Todavia, no ano de 1632, Comenius já recomendava em sua obra "Didática Magna" a prática de jogos (HAYDT, 2011).

Uma das principais características da Escola Nova seria esta percepção de que a criança cria em seu processo de aprendizado suas possibilidades de aprender, ou seja, se espera que ela faça parte da construção do seu conhecimento, a partir de seu desenvolvimento biológico natural, das suas próprias possibilidades de aprendizagem.

Assim, aponta Haydt (2011, p.130) “Em 1632, Comenius terminou de escrever sua obra Didática magna, na qual preconizava a utilização de um método "de acordo com a natureza" e recomendava a prática de jogos, por causa de seu valor formativo”.

Não muito distante Rousseau e Pestalozzi pensaram o jogo para o desenvolvimento de aptidões, mas não viam a importância que o meio tem sobre esse.

No século XVIII, Rousseau e Pestalozzi afirmavam que a educação não deveria ser um processo artificial e repressivo, mas um processo natural, de acordo com o desenvolvimento mental da criança e que levasse em consideração seus interesses e suas tendências inatas. Salientaram a importância dos jogos como instrumento formativo, pois, além de exercitar o corpo, os sentidos e as aptidões, os jogos também preparavam para a vida em comum e para as relações sociais (HAYDT, 2011, p. 130).

Aqui podemos ver que desde o início dos estudos da pedagogia, os jogos vêm recebendo atenção como possíveis ferramentas para a educação.

Adiante aborda Haydt (2011, p. 130) “Froebel, que viveu de 1782 a 1852, pregava uma pedagogia da ação, e mais particularmente do jogo. Ele dizia que a criança, para se desenvolver, não deve apenas olhar e escutar, mas agir e produzir”.

Mas será que podemos considerar que o que existe de interesse comum, entre culturas tão distantes, como a suméria e a nossa, vem da própria natureza do homem este desejo pelo lúdico como posto pela autora e outros, esta seria razão suficiente para o utilizarmos na escola, ou seja, seria somente para satisfação e participação de brincadeiras na escola?

A seguir, Haydt (2011, p. 129) afirma que os jogos, como recurso didático, são valiosos pelos seguintes motivos: o primeiro por corresponder “[...] a um impulso natural do aluno, seja

ele criança ou adulto. Neste sentido, satisfaz uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica”.

Esta primeira característica do jogo que autora aponta leva a crer que, em todas as crianças e adultos em certo momento de suas vidas, de forma natural sentem a necessidade do lúdico, ou seja, precisam brincar para aprender como visto anteriormente.

Lúdico é um adjetivo masculino com origem no latim *ludos* que remete para jogos e divertimento. Uma atividade lúdica é uma atividade de entretenimento, que dá prazer e diverte as pessoas envolvidas. O conceito de atividades lúdicas está relacionado com o ludismo, ou seja, atividades relacionadas com jogos e com o ato de brincar

¹

Contrapondo esta visão que privilegia a ideia naturalizante das necessidades humanas, como quando se afirma em que está em si mesmo, a chave de seu desenvolvimento, temos o conceito de imitação, como aponta Vygotsky (1991, p.18):

De acordo com sua visão, a experiência social exerce seu papel através do processo de imitação; quando a criança imita a forma pela qual o adulto usa instrumentos e manipula objetos ela está dominando o verdadeiro princípio envolvido numa atividade particular. Eles sugerem que as ações, quando repetidas, acumulam-se, umas sobre as outras sobrepondo-se como numa fotografia de exposição múltipla; os traços comuns tornam-se nítidos e as diferenças tornam-se borradas. O resultado é a cristalização de um esquema, um princípio definido de atividade. A criança, à medida que se torna mais experiente, adquire um número cada vez maior de modelos que ela compreende. Esses modelos representam um esquema cumulativo refinado de todas as ações similares, ao mesmo tempo que constituem um plano preliminar para vários tipos possíveis de ação a se realizarem no futuro.

Destarte, podemos dizer que esta concepção de Vygotsky enfatiza a transmissão cultural na formação das necessidades infantis, como quando descreve a importância da imitação. Assim o desenvolvimento para o autor acontece durante a aprendizagem, diferente de considerar o jogo como fruto de um momento que aconteceria de qualquer forma pela ação biológica.

A segunda razão para se utilizar o jogo, segundo Haydt (2011, p. 129), é que ele “Absorve o jogador de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo, pois na situação de jogo coexistem dois elementos: o prazer e o esforço espontâneo”.

O jogo pode acontecer mesmo sem o prazer, como relatado acima, minha experiência do jogo é que este pode ser muito desagradável em certos momentos, levando até mesmo à desistência do ato de jogar. A autora, mais uma vez, naturaliza a formação dos sentimentos

¹Disponível em: <<https://www.significados.com.br/ludico/>> Acesso em: 04 nov, 2017.

em relação ao ato de jogar, tanto no prazer quanto no esforço, o que fica claro quando os coloca como espontâneos.

O terceiro motivo, de acordo com Haydt (2011, p. 129), e este seria o mais significativo para o trabalho escolar com o jogo, é que ele “Mobiliza os esquemas mentais de forma a acionar e ativar as funções psiconeurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento”.

A afirmação posta acima parece beneficiar a ideia da necessidade de estimular o pensamento a partir de diferentes qualidades, mas não parece levar em consideração o que vai ser transmitido ou se este conteúdo é pertinente para o desenvolvimento de conceitos os quais o aluno possa utilizar em suas relações sociais.

E a última razão para Haydt (2011, p. 129): “Integra as dimensões afetiva, motora e cognitiva da personalidade. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, o jogo aciona as esferas motora e cognitiva e, à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva”.

Esta razão apontada por Haydt, não parece motivar nada de diferente do que podemos observar em outras atividades, uma vez que em qualquer ação existirá a integração entre as dimensões afetiva, motora e cognitiva.

Além disso, afirmar que o jogo trabalha em conjunto total entre corpo, mente e emoção, faz com que pareça que qualquer jogo seria passível desta possibilidade, não aponta que o jogo é antes de tudo a objetivação de outra pessoa, ou seja, só irá proporcionar o que lhe foi proposto e quando bem transmitido seu objetivo.

Desta maneira, aponta Haydt (2011, p. 129) “O ser que brinca e joga é também o ser que age, sente, pensa, aprende se desenvolve. Portanto, o jogo, assim como a atividade artística, é um elo integrador entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais”.

Se considerar que jogar é uma arte que desenvolve, poderíamos afirmar que uma pessoa simplesmente jogando, por exemplo, baralho poderia se desenvolver o que não seria verdade uma vez que sem a transmissão dos números e regras, ele nem mesmo poderia compreender o que fazer com aquele monte de papel.

Segundo Haydt (2011, p. 130) “[...] é por meio dos jogos e brinquedos que a criança adquire a primeira representação do mundo e é por meio deles também que ela penetra no mundo das relações sociais, desenvolvendo um senso de iniciativa e auxílio mútuo”.

O jogo que autora descreve acima não pode ser o mesmo que um adulto joga, pois estes contemregas que seria impossível da criança imaginar, estas estão contidas na memória daquilo que se conhece, fruto de um estágio superior na utilização da linguagem. O jogo como aponta a autora para a criança, é um dos focos do trabalho de Vigotski onde este pensa a atividade como única forma da criança aprender a realidade, quando imitar é o único jogo possível.

São duas as possíveis formas de perceber a atividade de jogar, esta pode ser feita com regras como as dos jogos que tratamos neste trabalho e a brincadeira da criança nas fases iniciais do seu desenvolvimento, quando a ação de imitar é considerada como se esta estivesse jogando com a realidade que observa.

Os escritos de Vigotski (2000) e Leontiev (1988) sobre as relações entre o jogo e o desenvolvimento estabeleceram o jogo como uma atividade especial da criança, não só porque permite que ocorram importantes transformações psíquicas no sujeito (plano ontogenético), mas também porque se trata de uma atividade que só pode surgir em um determinado momento da vida em sociedade (plano filogenético) (NASCIMENTO, 2009, p. 294).

O resultado de pensar a utilização do jogo de regras na fase inicial do desenvolvimento da criança, onde só é possível o jogo de imitação é quando se infere que seria possível conseguir um resultado que fica além da capacidade desta, que não pode desenvolver um conceito como faz os adultos.

Com crianças, a utilização dos jogos no ensino torna-se mais imperiosa. Brincando e jogando, a criança aplica seus esquemas mentais à realidade que a cerca, apreendendo-a e assimilando-a. Brincando e jogando, a criança reproduz as suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses. Por isso, pode-se dizer que é através do brinquedo e do jogo que a criança expressa, assimila e constrói a sua realidade (HAYDT, 2011, p. 129).

Estaria à criança transformando a realidade a partir de seus desejos e interesses ou esta estaria através da imitação, repetindo aquilo que é transmitido para ela, reproduzindo o que vê, como as ações dos adultos? Ou seja, a maneira, e o que a criança pensa da realidade, vem do que transmitimos para ela, esta é incapaz por si só de pensar algo além, que seja valioso para sua própria educação.

[...] defendeu que o único bom ensino é aquele que transmite ao aluno aquilo que o aluno não pode descobrir por si só e, dentro desse contexto, defendeu o caráter essencialmente humanizador da imitação, palavra por certo banida de muitos manuais escolanovistas de pedagogia. Vigotski (1993) argumenta que existem muitas idéias errôneas associadas ao processo de imitação (BASTOS, 2007, p. 03).

E é através da imitação que a criança pode se apropriar de funções superiores ao ato do simples imitar.

De acordo com Vygotsky (1991, p. 23) “Uma vez que as crianças aprendem a usar, efetivamente, a função planejadora de sua linguagem, o seu campo psicológico muda radicalmente. Uma visão do futuro é, agora, parte integrante de suas abordagens ao ambiente imediato”.

É possível perceber através da síntese que a autora Hadyt faz acerca de jogos e educação, a tendência à naturalização do desenvolvimento e necessidades da criança, assim o jogo também se torna algo visto como natural. Diferente da maneira que Vigotski traz em seu trabalho que aponta a importância da ação de transmissão cultural para que a criança possa se desenvolver, e nesta senda o jogo faria sentido para educação.

Assim, se pensarmos o jogo como uma ferramenta de transmissão de cultura, onde através da linguagem é possível ter benefícios para o desenvolvimento do campo psicológico, como na “função planejadora” na qual menciona Vygotsky, desta maneira é possível perceber uma significativa importância dos jogos para educação.

Esta contribuição da psicologia Russa não se resume somente ao que compreendemos sobre como se dá o desenvolvimento humano, mas também tem feito com que o que compreendemos quanto à educação seja repensado, como exemplificará logo mais.

1.1 Banco Imobiliário

Tendo em vista a importância da transferência de significados para a aprendizagem, continuarei evidenciando alguns elementos que fazem parte da mensagem que é proposto pelo jogo Banco Imobiliário para então pensarmos qual é a relevância deste para formação de conceitos sobre a realidade, a qual achamos importante transmitir para outras pessoas.

No ano de 1944 chegou no mercado brasileiro o jogo com o nome "Banco Imobiliário"², que continha endereços de bairros nobres de São Paulo como Avenida Paulista, onde as pessoas podiam comprar imóveis (casas, hotéis, prédios) ou companhias de serviços básicos e transporte, passando a ganhar dinheiro a partir de suas aquisições. Ocorre que o jogo veio se transformando com o passar do tempo, contando agora até mesmo com máquina de passar cartão de crédito e calculadora.

² Disponível em :<<http://www.estrela.com.br/banco-imobiliario-grande>> Acesso em: 18 out, 2017

De acordo com Torres (2017)³ “O banco imobiliário é um jogo de tabuleiro criado pela empresa Brinquedos Estrela. Este é um dos jogos de tabuleiro de maior sucesso em vendas na história do Brasil, são mais de 30 milhões de unidades vendidas”.

É difícil de lembrar quando foi a primeira vez que tive contato com o jogo Banco Imobiliário, de tal forma que parece que o conheço desde sempre. Iniciámos o jogo onde era somente preciso dividir o dinheiro em partes iguais, confirmar o montante de cada um, escolher quem seria a pessoa encarregada de fazer as operações do banco e o resto das regras, era esperado que cada um já conhecesse quem não sabia ou não se recordasse, a dúvida seria explicada pelos outros participantes.

Iniciar um jogo sem o mínimo de instruções, neste caso, parece ser instigado por alguns fatos, pelo seu sucesso de vendas pelo Brasil e por este tentar imitar a realidade e suas regras.

Segundo Torres (2017) “É um jogobem simples, mas que pode ajudar bastante na educação, pois nele os jogadores precisam comprar e vender propriedades como bairro, casas, hotéis e empresas”, neste trabalho tento trazer uma ideia geral sobre a importância dos jogos, tentar cobrir a mínima parte sobre o jogo banco imobiliário e suas origens transcendem o objeto deste trabalho, ainda assim trarei de forma resumida um pouco de sua história.

Ainda que não houvesse problema quanto às regras, pensar que é um jogo simples como faz o autor em seu artigo que fala sobre benefícios deste para a educação, parece minimizar suas possibilidades, por exemplo, exceto pelos contatos incertos com o jogo quando era criança, nunca fui capaz de terminar uma partida completa.

Chegar ao objetivo esperado por quem idealizou o jogo, que determina que um dos participantes leve todos os outros à falência, pode levar muito tempo, fato que pode acarretar o desinteresse daqueles que estão jogando, como ocorreu na minha experiência.

Principalmente quando as diferenças se acentuam, geralmente quando as propriedades todas já foram negociadas, limitando uns a ficar vendo os amigos enriquecendo, até quem está ganhando é levado a fadiga quando ao invés de disputar por novas aquisições, somente fica no aguardo de suas propriedades acumularem todo capital do jogo ou as cartas de sorte e revés fazerem alguma diferença.

Como encontrado em cópia do manual original da década de 80, primeira versão do jogo no Brasil, que explica como se vence no jogo, segundo o manual (2017) “OBJETIVO: Tornar-se o mais rico jogador, através da compra, aluguel ou venda de propriedades”.

³A esse respeito, consulte também Torres (2017)

No Manual das versões mais novas são encontradas sugestões de regras mais simples, a fim de agilizar o jogo, um exemplo disso é alterar o curso natural do jogo, impondo um determinado tempo. Ao fim deste, ganha quem tiver mais dinheiro.

REGRAS OPCIONAIS-JOGO CURTO As regras opcionais abaixo podem ser utilizadas da forma como desejar, combinadas ou em parte com o objetivo de tornar o jogo mais rápido e mais ao seu gosto. Divirta-se! Final alternativo: Vence quem tiver mais dinheiro contando a venda de propriedades e imóveis ao banco.- Ao invés de A casas para construir um hotel, você já pode construir a partir da 3ª casa - Bastam apenas 2 Títulos de Posse da mesma cor para começar a construir casas ou hotéis. - São proibidas as hipotecas. Antes de começar o jogo, embaralhe todas as cartas (ou parte delas) e distribua em igual quantidade a cada jogador. As propriedades que os jogadores tiverem interesse deverão ser pagas ao banco pelo valor indicado no tabuleiro -Você pode sair da Detenção após a primeira rodada sem jogar, pagando a fiança ao banqueiro. - Jogo contra o relógio: Determine tempo para o jogo: 1 hora, por exemplo. Ao final deste tempo vence quem tiver mais dinheiro (após a venda de propriedades e casas ao banco) Em caso de empate, decida quem vencerá nos dados (MANUAL, 2017).

Esta mudança na regra, sugerido pelo novo manual do jogo, é somente uma das muitas possibilidades acerca de simplificar o jogo, como o que ocorre nas versões voltadas para o público mais novo, que atende a faixa etária a partir de cinco anos de idade, como informado no manual do jogo voltado para crianças encontrado no site do fabricante Estrela (2017) “O Banco Imobiliário Kids é uma versão do tradicional jogo da Estrela, com modificações na mecânica para adaptar o jogo à divertida turma Disney Junior. Compre e venda as propriedades dos personagens mais famosos da Disney Junior!”

Mudanças como à citada acima não foram às únicas para tentar conquistar mais jogadores, podemos observar diversas destas ocorrendo nas inumeráveis versões do jogo. Para se ter uma ideia, Banco Imobiliário é, na verdade, uma versão brasileira do jogo Monopoly.

Enquanto no mundo real assistimos a fusões de bancos, no mundo dos tabuleiros os bancos se dividiriam. Em 1944, a Estrela começou a vender no Brasil o Banco Imobiliário, jogo de compra e venda de propriedades, originariamente batizado de Monopoly por Charles Darrow, seu criador. Desde outubro passado, porém, a Hasbro, dona do jogo, e a Estrela encerraram a parceria. “Eles decidiram abrir um escritório de importação e distribuir os próprios produtos no Brasil”, diz Aires Fernandes, diretor de marketing da Estrela. A Estrela lançou, então, uma nova versão de seu Banco Imobiliário. Como não há propriedade intelectual de mecânica de jogos, uma simples mudança nas regras altera tudo. “O nosso jogo é inspirado no Monopoly, mas foi brasileiro, tem suas próprias regras próprias”. Livre de qualquer problema legal, a Estrela acredita que a concorrência vai esquentar o mercado. “Vendemos meio milhão de peças todos os anos”, diz Aires. “O Banco Imobiliário é o jogo mais vendido na história do Brasil” (DUARTE, 2009).

Assim, temos que o Banco Imobiliário é uma versão do jogo Monopoly, distribuído primeiramente em parceria entre a empresa criadora com a brasileira Estrela. Nesta pesquisa não

foi possível encontrar declaração oficial do porque o jogo não foi simplesmente traduzido, rumores indicam que fora influenciado pelo momento econômico brasileiro, mas, diferentemente das outras versões, a brasileira é a única que muda o nome original que significa Monopólio, o mais próximo possível do objetivo do jogo, para outro.

No site brasileiro do fabricante original do jogo, assim o nacional é possível encontrar somente uma breve descrição do jogo, segundo o site da empresa Hasbro⁴“O jogo original de compra e venda de propriedades mais vendido no mundo! “Agora com o *Speed die*, que acelera o jogo e o deixa mais dinâmico!”E mais uma vez fica evidente a preocupação com o tempo do jogo”.

Então podemos pensar o Banco Imobiliário como um jogo derivado de outros que, assim como este, apresenta um tema em comum, neste caso, a competição que gira em torno da monopolização de recursos e que na maioria das vezes tenta se aproximar o máximo da idealização do capitalismo, mas também existem outras versões que podem passar outras mensagens.

Podemos pensar que cada jogo apresenta uma mensagem, uma intenção, com importância cultural para ser transmitida, onde é possível perceber como não se trata somente de praticar as regras propostas por um jogo, mas também de dar vida a interpretações da realidade. Seguirei mostrando algumas versões do jogo onde só o tema é diferenciado, mas mantem as mesmas regras.

Monopólio de ouro



(Fonte:<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/09/10-versoes-de-banco-imobiliario-mais-legais.html>).

⁴Disponível em:<<https://www.hasbro.com/pt-br/product/monopoly-game:8EE05CCF-6D40-1014-8BF0-9EFBF894F9D4>> Acesso em: 21 nov, 2017.

Nesta versão foi usado ouro 18 quilates, é versão mais cara do jogo, estimada em U\$2 milhões (aproximadamente R\$3,4 milhões).

Monopólio com pagamento via cartão de crédito



(Fonte:<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/09/10-versoes-de-banco-imobiliario-mais-legais.html>).

Versão lançada em 2005 com parceria da empresa de cartão de créditos Visa, não possui dinheiro, que foi substituindo pelo crédito e um fato incessante é que nesta versão o dinheiro não acaba.

Monopólio inspirado no modo comunista

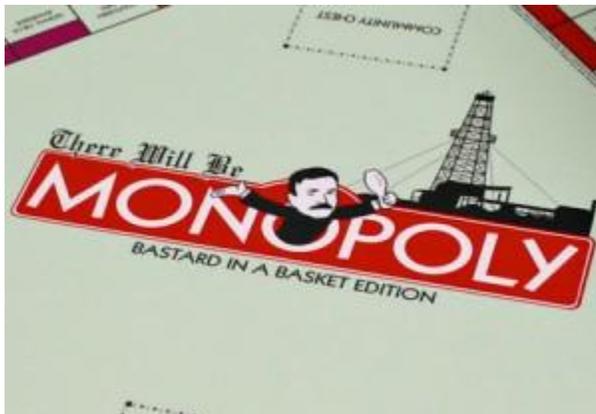


(Fonte:<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/09/10-versoes-de-banco-imobiliario-mais-legais.html>).

Versão comunista. Criado por Karol Madaj e alguns funcionários de um Instituto de Pesquisa da Polônia, a versão comunista tem como principal objetivo fazer com que os jogadores consumam itens de primeira necessidade e sendo comprados apenas em estatais, desse modo à disseminação do modo de economia polonês seria muito melhor explicado às crianças, neste trabalho não foi possível fazer um pesquisa exclusiva para cada versão destes jogos, mas com certeza esta merece

atenção, pela descrição da matéria fica difícil de pensar quais problemas estão sendo pensados além do consumo citado acima.

There Will Be Monopoly, mais uma versão inspirada em um filme



(Fonte:<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/09/10-versoes-de-banco-imobiliario-mais-legais.html>).

Esta versão tem sua temática voltada ao monopólio do petróleo.

Versão para iPad



(Fonte:<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/09/10-versoes-de-banco-imobiliario-mais-legais.html>).

Versões online deste tipo de jogo têm sido criadas para diversas outras plataformas como computadores e celulares além de versões para tablete como a citada acima, neste trabalho não pretendo trabalhar as inúmeras possibilidades que existem em tona de jogos eletrônicos, mas as mensagens que esses trazem também me interessam para futuros estudos.

O maior Monopólio do mundo



(Fonte:<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/09/10-versoes-de-banco-imobiliario-mais-legais.html>).

Nesta as pessoas são as peças do jogo, com dados gigantes, aqui ir para cadeia é menos abstrato, uma vez que pode se sentir o impedimento da vontade de ir para onde quiser. Este é um exemplo que o jogo passa a ser mais do que o exercício de regras, são formas de conhecer e experimentar de forma controlada a realidade.

E por fim temos o precursor destes jogos. O jogo Monopoly, recebeu seu nome depois dos fabricantes terem comprado a patente e alterado o nome original “Land Lord Game”(jogo do Lorde da terra), este inventado e patenteado em 1904 por Elizabeth Magie.

Monopólio com tabuleiro circular



(Fonte:<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/09/10-versoes-de-banco-imobiliario-mais-legais.html>).

Com a foto acima podemos ver como era a versão de Charles Darrow, criada em 1933 copiando o original “Land’s Lord”, e vendida em 1934 para Hasbro.

A história do jogo “Land’s Lord”, é um exemplo especial destes jogos, não somente por ser o primeiro entre eles mas também para pensar qual mensagem sua autora pretendia passar. Magie recebeu de seu pai, anti monopolista o livro “Progresso e Pobreza” do autor Henry George, onde encontrou inspiração para suas convicções acerca dos direitos de propriedade da terra, bem como suas consequências e a necessidade de conscientização deste por todos.

Quando Henry George falava sobre pobreza, ele o fazia com conhecimento de causa. A maior parte de sua vida ele passou na pobreza, como um marinheiro mal pago ou um assistente de tipografia, antes de tornar-se o mais bem sucedido economista de sua época. Em 1879, George, um economista autodidata, publicou seu livro “Progress and Poverty”, o qual se tornou rapidamente num best-seller e foi traduzido para quase todas as línguas. Mais do que isso, o livro incitou em todo o mundo a criação de movimentos de reformas sociais chamados de “Georgistas”⁵.

Esta versão anterior com dois conjuntos de regras fazia com que as pessoas conhecessem o lado do livre comércio e outro onde ninguém detém o direito de propriedade de terras a fim de evitar o monopólio como pensado no livro de “Progresso e Pobreza”.

A idéia central do livro era que todas as formas de impostos estão inclinadas a suprimir o crescimento e ferir os interesses dos mais pobres. Um elevado imposto sobre os rendimentos, por exemplo, produziria desemprego. Dessa maneira, somente um imposto sobre a terra deveria ser estipulado, como “taxa única”. A posse da terra, argumentava George, da mesma maneira que os economistas “Ricardianos”, não eram propriedades “normais”. A terra existia em quantidade limitada, criava uma renda que não era merecida, fazia os seus proprietários explorarem todos os outros, e levava ao monopólio. Em resumo, era a verdadeira causa de toda a pobreza existente e por isso deveria ser vigorosamente taxada ⁶.

Este livro “Progresso e Pobreza” teve significativa importância, visto que pensa a desigualdade oriunda da exploração desempenhada pelos proprietários de terras, e sugere que solução seria a de estipular uma taxa única sobre a propriedade, assim impedindo o monopólio.

Embora fosse um ardoroso reformista social, George tinha muito pouco em comum com os socialistas e Marxistas daquela época. Ele acreditava firmemente que o comércio livre era o melhor meio para tirar as massas da pobreza. Seus princípios liberais tornaram-se mais evidentes em seu vigoroso trabalho “Protection or Free-Trade”, escrito em 1886. Ele pensava que a introdução de uma “taxa única” libertaria o comércio das amarras

⁵ **Henry George.** Disponível em: <<http://www.ffn-brasil.org.br/novo/PDF-ex/Pensadores/HenryGeorge.htm>> Acesso em: 20 nov, 2017.

⁶ **Henry George.** Disponível em: <<http://www.ffn-brasil.org.br/novo/PDF-ex/Pensadores/HenryGeorge.htm>> Acesso em: 20 nov, 2017.

artificiais e do monopólio. Uma taxa de terra, assim acreditava ele, seria neutra ou até mesmo benéfica para o mercado. Muitos economistas de hoje são céticos a respeito destas idéias. Uma alta taxa sobre terras não aproveitadas poderia distorcer a distribuição da terra em um país, mas certamente seria menos distorcido do que a maioria das taxas alternativas⁷.

O imposto sugerido ou taxa única, libertária o comércio das amarras artificiais do monopólio, ou seja, seu caráter é de reforma e não de revolução uma vez que mantém o mesmo sistema econômico baseado no acúmulo de capital, esse tipo de visão também costuma ser alvo de críticas daqueles que o um livre mercado só se efetiva na ausência de qualquer regra.

E diante as inúmeras versões, as quais carregam diferentes mensagens, só o manual do jogo não é o bastante para pensar em todas as contradições de temas como o “Monopólio”.

1.2 Mediação sob o enfoque histórico-cultural

Após refletirmos quanto à importância que os jogos têm, como na transmissão cultural, é que estes não têm valores sozinhos, ou seja, não se dá de forma natural como se é levado a acreditar por vezes, qual seria uma forma ideal de utilizar o jogo como ferramenta para aprendizagem? Somente ler o manual bastaria?

Como visto acima Magie tinha a intenção de alertar sobre os males do monopólio, em seu jogo existiam duas formas de vencer, uma onde todos ganhavam, e outra que todos perdiam com exceção de um, mas não teve êxito, sua obra depois de comprada, não transmite mais a mensagem pretendida pela criadora sendo mantida somente a última idealizada, que agora tende a parecer com o livre comércio.

Mas o que faltou para o objetivo de Magie ser concluído? Neste caso, a mensagem não sofreu uma alteração em si, mas sim foi fragmentada, poderíamos até ter outro jogo contendo as regras que foram removidas, mas não causaria a reflexão proposta pela autora que via que sua obra causaria reflexão uma vez que traz duas faces da contradição causada pelo monopólio.

Agora trago matériascomposiçõescontroversasque pensam o monopólio em nossa época atual, estas foram apresentadas por duas agênciasde notícias diferentes, onde a primeira tratou o tema de forma fragmentada dividindo este em dois e divulgando em épocas diferentes, já a

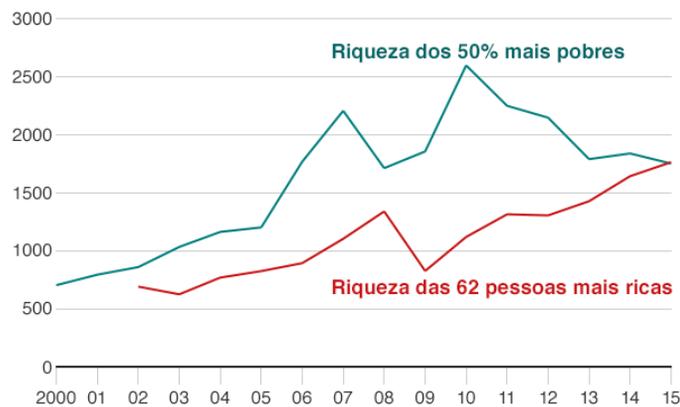
⁷Henry George. Disponível em: <<http://www.ffn-brasil.org.br/novo/PDF-ex/Pensadores/HenryGeorge.htm>> Acesso em: 20 nov, 2017.

segunda agência traz as mesmas discussões, mas desta vez os fatos em torno da questão são relacionados e brevemente mediados por interlocutor que os criticam.

No ano de 2016 foi publicada uma notícia da BBC (British Broadcasting Corporation) com a manchete “1% da população global detém mesma riqueza dos 99% restantes, diz estudo⁸”, esta também traz em seu subtítulo a seguinte frase “ Oxfam⁹ fez apelo a líderes reunidos em Fórum Econômico Mundial de Davos para que discutam e adotem medidas contra desigualdade”, e demonstra o progresso do monopólio com a seguinte ilustração.

As 62 pessoas mais ricas do mundo possuem mais riqueza do que os 50% mais pobres

Riqueza total em bilhões de dólares



Fonte: Oxfam/Forbes

BBC

Fonte: https://ichef.bbci.co.uk/news/ws/624/amz/worldservice/live/assets/images/2016/01/18/160118103323_world_wealth_disparity_624_portuguese.png

A ONG inglesa além de verificar que a riqueza do 1% vem aumentando, cobra que os governantes tomem atitudes quanto à diferença entre salário mínimo e o que é pago para executivos, direitos trabalhistas iguais entre mulheres e homens, restrição ao lobby, redução do preço dos medicamentos e impostos pela riqueza e não impostos pelo consumo.

Nesta matéria fica clara a preocupação de uma ONG, ou seja, pessoas organizadas não ligadas ao governo, e que através de seus estudos que evidenciam a necessidade de se tomar medidas quanto ao desenvolvimento do monopólio a fim de deter seu progresso.

⁸ REUBEN, Anthony. **1% da população global detém mesma riqueza dos 99% restantes, diz estudo**. Disponível em: <http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2016/01/160118_riqueza_estudo_oxfam_fn> Acesso em: 18 Out, 2017.

⁹ Organização não-governamental britânica

Como em um dos conjuntos de regras do jogo “Landlord Game”, a matéria tenta ensinar as pessoas, a partir de uma pesquisa, que o avanço do monopólio está em nível alarmante e que medidas como reformar direitos e deveres devem ser tomadas a fim de detê-lo.

Em outra oportunidade vemos que a mesma agência de notícias, descreve exemplos da vida real, dicas sobre como se tornar bilionário e até participar do ranking dos mais ricos do mundo.

Também no ano de 2015, a BBC publicou uma notícia com a manchete “*Manual de economista revela segredo do sucesso de bilionários*”¹⁰, esta traz consigo uma imagem com várias embarcações de luxo com a seguinte transcrição: “Eliminar a concorrência e usar dinheiro alheio em investimentos são alguns dos truques para ganhar muito dinheiro”¹¹.



(Fonte: http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2015/07/150708_economista_super_ricos_cc)

Esta matéria acima ilustra como podemos chegar a pensar o monopólio de forma benéfica, quando descreve os tópicos do manual, colocado como dica para tornar-se um bilionário, exaltando seu modo de vida com embarcações luxuosas como na foto descrita acima.

No site da BBC é possível se ler 3 de 7 tópicos do livro que na matéria é descrito como “truques dos super ricos” e o primeiro deles traz no título: “1. Escolha uma área onde você possa estabelecer um monopólio”, onde descreve com o exemplo das telecomunicações do México, como um homem permaneceu por cerca de 5 anos como o mais rico do mundo (hoje ocupando o

¹⁰BBC. **Manual de economistas revela segredo do sucesso de bilionários**. Disponível em: <http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2015/07/150708_economista_super_ricos_cc> Acesso em: 18 Out, 2017.

¹¹https://ichef.bbci.co.uk/news/ws/660/amz/worldservice/live/assets/images/2015/07/08/150708140913_sp_barcos_montecarlo_624x351_thinkstock.jpg

segundo lugar) e traz uma foto do mexicano com a descrição: “Mexicano Carlos Slim tornou-se homem mais rico do mundo com monopólio de telecomunicações no México”.

Ou seja, podemos só pensar em vencer sem considerar as consequências dos nossos atos para sociedade, como quando se joga sem a apropriação dos conceitos de forma correta, com símbolos que estão desconectados da sua ação ou fragmentados.

Em uma terceira notícia escrita apresentada no site do *The New York Times*¹² *Wealth Secrets of the One Percent,* by Sam Wilkin (Segredos de riqueza do um por cento", de Sam Wilkin). As duas informações noticiadas pela BBC são minimamente contextualizadas, levando em consideração na crítica de Wilkin ao apresentar o Manual, relatando algumas contradições sobre as dicas deste.

Podemos pensar que algo semelhante aconteceu no jogo “Land Lord Game” onde Magie desenvolveu dois conjuntos de regras, mas um deles foi retirado da versão de Monopoly, sua mensagem também foi fragmentada quando esta parte foi removida, não muito diferente do efeito que acontece na matéria.

Concluindo então, que como aconteceu no jogo pioneiro, e nos exemplos das matérias acerca das riquezas, é possível a mesma mensagem ser entregue de forma fragmentada, onde vemos está apresentando somente parte do fato, sem apresentar qualquer possível consequência e temos outra onde às mesmas mensagens foram apresentadas por um mediador, o autor neste caso que discutiu as possíveis contradições do Manual em questão.

Uma mensagem fragmenta pode ser quando esta não leva em consideração as contradições das questões que levanta, ou quando não proporciona a transferência de conhecimento através da linguagem, por não proporcionar ligação do símbolo com a ação praticada na atividade.

[...] a capacitação especificamente humana para a linguagem habilita as crianças a providenciarem instrumentos auxiliares na solução de tarefas difíceis, a superar a ação impulsiva, a planejar uma solução para um problema antes de sua execução e a controlar seu próprio comportamento. Signos e palavras constituem para as crianças, primeiro e acima de tudo, um meio de contato social com outras pessoas. As funções cognitivas e comunicativas da linguagem tornam-se, então, a base de uma forma nova e superior de atividade nas crianças, distinguindo-as dos animais (VYGOTSKY, 1991, p. 23)

¹²BURROUGH, Bryan. **Wealth Secrets of the One Percent,** by Sam Wilkin. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2015/08/02/books/review/wealth-secrets-of-the-one-percent-by-sam-wilkin.html>> Acesso em: 18 Out, 2017.

E os símbolos que trazem no manual do jogo, por si não ajudam a compreender o problema proposto pela atividade, quando a criança domina a leitura, poderá aprender a instruções para a execução da tarefa, o que leva a um exercício sem objetivo, o qual se espera ser motivado pelo suposto prazer “natural” de jogar e superar os adversários.

Por meio da análise realizada por Shapiro e Gerke acerca do desenvolvimento do raciocínio prático em crianças, alicerçado sobre os experimentos e estudos de Kohler¹³, estes passaram a afirmar que alguns pensamentos das crianças se assemelham com os pensamentos dos adultos, todavia outros se diferem, bem como “ênfatizam o papel dominante da experiência social no desenvolvimento humano” (VYGOTSKY, 1991, p. 18).

Desta maneira fica evidente que o jogo como o Banco Imobiliário, só pode contribuir na educação quando existe também contribuição para sua formação, ou seja, é transmitido experiências culturais para este, o que é dominante no desenvolvimento humano.

Se a existência humana não é uma dádiva natural, mas tem que ser produzida pelos próprios homens, sendo, pois, um produto do trabalho, isto significa que o homem não nasce homem. Ele se forma homem. Ele não nasce sabendo produzir-se como homem. Ele necessita aprender a ser homem, precisa aprender a produzir sua própria existência. Portanto, a produção do homem é, ao mesmo tempo, a formação do homem, isto é, um processo educativo. A origem da educação coincide, então, com a própria origem do homem (SAVIANI, 2015, p. 34).

Outro exemplo da importância da mediação é pensar a trajetória de distribuição destes jogos, ou seja, de como estes chegaram até, como é o caso da versão criada para comemorar as Olimpíadas no Rio de Janeiro.

Notícia publicada pelo portal UOL¹⁴ foi sob a manchete “*Rio cria versão do jogo Banco Imobiliário*” e como subtítulo “*Jogo cita as ocupações policiais em favelas do Rio e as operações da Lei Seca efetuadas na cidade*”, como itens que integram o jogo.

Esta versão do Banco Imobiliário é vendida normalmente como qualquer versão com a diferença que esta também foi distribuída no ensino público.

Como retratado acima, as ocupações de favelas do Rio é algo que se deve ser explicado devido à sua complexidade e importância na sociedade, assim como devemos nos ater que em outros Estados, crianças que joguem esta versão precisam de informações adicionais para

13 Köhler, Wolfgang. **Intelligence in apes**. In MURCHINSON, C. (org.). *Psychologies of 1925*. Worcester: Clark University Press, 1926. pág. 145-161. (Conferência pronunciada na Clark University em 30 de abril de 1925).

¹⁴UOL. **Rio cria versão do jogo Banco Imobiliário**. Disponível em: <<http://noticias.band.uol.com.br/noticias/100000577122/rio-cria-versao-do-jogo-banco-imobiliario.html>> Acesso em: 18 out, 2017.

formar conceitos, pois o mesmo não se depara com possíveis fatos novos, distante da realidade que vivem.

A matéria continua abordando acerca da edição especial produzida pela Estrela, sobre o valor pago para a produção, bem como as características especiais do jogo.

Nessa notícia o referido jogo tem origem devido à iniciativa do então prefeito Eduardo Paes¹⁵, esta versão proposta pelo mesmo, menciona as obras e ações realizadas pelo prefeito do Rio de Janeiro, tendo como custo R\$ 1 milhão pela produção de 20 mil unidades.

Este é exemplo de Questões como estas que vão além do jogo, que também precisam de mediação, como por exemplo para entender que depois de recebido o jogo, este seria retirado.

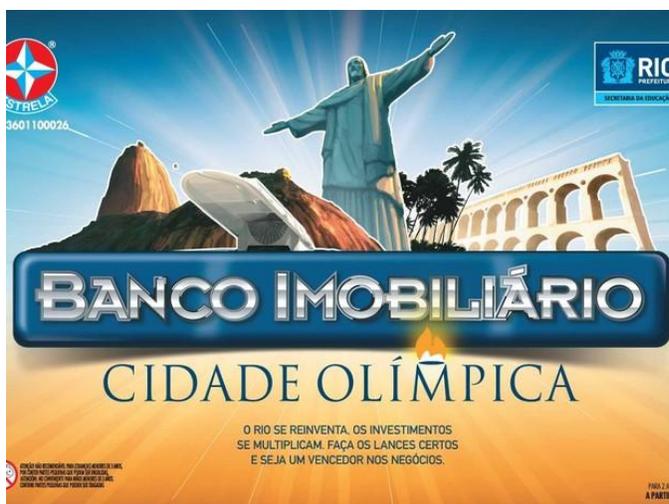
Notícia publicada na Folha de São Paulo tem como manchete “*Promotora investiga 'Banco Imobiliário' comprado pela Prefeitura do Rio*¹⁶”, evidenciando que após a compra dos jogos fora feita denúncia pelo Ministério Público a fim de apurar irregularidades na compra dos jogos pela Prefeitura do Rio de Janeiro, além do que foi citado acima, o jornal "Folha de São Paulo", continua com uma breve descrição da edição do Rio de Janeiro, batizada de Banco Imobiliário “Cidade Olímpica”.

Na notícia houve menção de que as regras continuavam as mesmas, embora os endereços tenham sido alterados para localidades do Rio de Janeiro, além de outras características a fim de favorecer uma campanha política.

Seguirei retratando as contradições encontradas na versão especial do jogo: localidades encontradas no original como a substituição de Ipanema e Morumbi por Porto Maravilha e Centro de Operações Rio; agora a capa possui o logotipo da prefeitura do Rio; a modificação de cartas como a citada pelo site onde contém realizações da administração do governo do estado do Rio de Janeiro, de Sérgio Cabral (PMDB), mas que deixa de fora obras importantes de outras administrações, exemplificadas pelas “Linhas Vermelha e Amarela” e a “Cidade da Música”.

¹⁵ Período de gestão: **2009-2012** e reeleito para o seu segundo mandato no período de **2013-2016**.

¹⁶ Folha de São Paulo. **Promotora investiga 'Banco Imobiliário' comprado pela Prefeitura do Rio**. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/poder/2013/02/1237961-promotora-investiga-banco-imobiliario-comprado-pela-prefeitura-do-rio.shtml>> Acesso em: 18 out, 2017.



Fonte: <http://g1.globo.com/rio-de-janeiro/noticia/2013/02/banco-imobiliario-com-obras-da-prefeitura-do-rio-gera-polemica.html>.

E a mediação no jogo deve ser apresentada com riqueza de significados, por meio de um professor que o problematize, a fim de desenvolver o senso crítico dos alunos em questões como porquê de nestes jogos que tentam imitar o capitalismo, o que cabe a todas as versões do jogo citadas aqui citadas, os jogadores começam com o mesmo valor?

O controle da atividade da criança não é visto pela psicologia histórico-cultural como uma espécie de mal inevitável ao processo escolar, mas sim como algo indispensável à elevação da criança a níveis superiores do seu desenvolvimento psíquico. Em termos pedagógicos, ao invés de termos educadores preocupados em não interferir negativamente num desenvolvimento que ocorreria de forma ótima se não fosse necessária a aprendizagem escolar, temos, na ótica da Escola de Vigotski, educadores voltados para o conhecimento de como produzir esse desenvolvimento ótimo, que não é o ponto de partida do ensino escolar, mas sim o ponto de chegada que se quer atingir. Existe nessa postura a nítida influência da concepção de Marx sobre o vir-a-ser histórico da vida em sociedade. Para Marx a construção histórica da liberdade humana é a construção de uma sociedade na qual os homens controlem as relações sociais ao invés de serem por elas dominados como se fossem forças naturais superiores à vontade humana (DUARTE, 1996).

Tirando o jogador que manipula o banco, ao iniciarem jogos, uma quantia é paga, considerada a quantidade mínima para que possa começar o jogo. Ela é distribuída por todos de forma igual. Esta contradição é algo que parece ter passado despercebido nestes jogos, enquanto o objetivo é o extremo da desigualdade, o monopólio.

Provavelmente não seria possível jogar imitando a desigualdade do capitalismo, começar com valores desiguais ficaria evidente demais, o quanto é irracional tal injustiça para alguém

querer participar de tal proposta ao não ser que, por algum fator não haja experiência cultural o suficiente para compreendê-la.

A produção da existência implica o desenvolvimento de formas e conteúdos cuja validade é estabelecida pela experiência, o que configura um verdadeiro processo de aprendizagem. Assim, enquanto os elementos não validados pela experiência são afastados, aqueles cuja eficácia a experiência corrobora necessitam ser preservados e transmitidos às novas gerações no interesse da continuidade da espécie. O homem é, pois, um produto da educação. Portanto, é pela mediação dos adultos que num tempo surpreendentemente muito curto a criança se apropria das forças essenciais humanas objetivadas pela humanidade tornando-se, assim, um ser revestido das características humanas incorporadas à sociedade na qual ela nasceu (SAVIANI, 2015, p. 34).

Desta forma, sem as devidas mediações, maquia-se a realidade, dando a falsa impressão que quaisquer pessoas possuem chances de se tornar alguém bem-sucedido, atribuindo ao desempenho individual ou mesmo à sorte, sua sobrevivência.

Em suma, para se tornar atual à sua época o indivíduo necessita se apropriar do conjunto das objetivações humanas que configuram o contexto da atualidade. E isso não ocorre simplesmente, digamos assim, por osmose. Podia antes ocorrer por processos espontâneos. Mas na contemporaneidade já se incorporaram ao modo de vida humano elementos formalmente construídos e sistematicamente elaborados que exigem, também, processos formais e sistemáticos de aquisição. É esse fato histórico que converteu a escola na forma principal e dominante de educação (SAVIANI, 2015, p. 34-35).

Deixando-nos a questão, se seria possível, um dia o capitalismo ser tão justo quanto sugere o jogo, de forma a permitir que as pessoas comecem suas vidas com as mesmas chances, ou não seria justamente assim que este consegue força para se manter?

Esta é a importância da mediação, pois evita que determinismos sociais sejam transmitindo, impedindo as novas gerações terem acesso ao que já foi feito quanto a problemas do presente.

Na condição de forma principal e dominante de educação, a escola veio a assumir no campo pedagógico papel equivalente ao assumido pelo capital na esfera econômica. Parafrazeando a frase de Marx (1973, p. 236) “o capital é a força econômica da sociedade burguesa que tudo domina”, podemos dizer que a escola, na sociedade atual, é a força pedagógica que tudo domina. Por isso, embora a renda fundiária tenha precedido historicamente ao capital, “não se pode compreender a renda imobiliária sem o capital. Mas podemos compreender o capital sem a renda imobiliária” (MARX, 1973, p. 35).

Este posicionamento sobre a importância da experiência cultural contra uma suposta adaptação natural no tratamento do jogo para educação, esta ligada diretamente com a compreensão que se tem das práticas educacionais.

Se a existência humana não é uma dádiva natural, mas tem que ser produzida pelos próprios homens, sendo, pois, um produto do trabalho, isto significa que o homem não nasce homem. Ele se forma homem. Ele não nasce sabendo produzir-se como homem. Ele necessita aprender a ser homem, precisa aprender a produzir sua própria existência. Portanto, a produção do homem é, ao mesmo tempo, a formação do homem, isto é, um processo educativo. A origem da educação coincide, então, com a própria origem do homem (SAVIANI, 2015, p. 34).

Restando pensarmos que ensinar a jogar não é somente transmitir regras e se assegurar que as mensagens que estão ali sejam transmitidas, mas é também mostrar a potencialidade política do que se esta sendo ensinando.

1.3 Educação

Contínuo, demonstrando como o jogo contém informações que vão muito além de sua aparência e manual de instruções, este contém conceitos que somente a experiência cultural pode significar, esta experiência deve ser transmitida, como por exemplo, o que faz o professor a partir da sua formação educacional.

Apesar de não ter jogado Banco Imobiliário na escola, me recordo que entre outros jogos e brinquedos existiam dois exemplares na biblioteca, assim como hoje existe um na biblioteca da Unidade de Paranaíba da UEMS, universidade onde estudo. Ao tentar entender o porquê aquele jogo estava entre outros jogos e brinquedos na escola pública em que estudei, pesquisei possíveis compras pelo Estado destes jogos, e qual seria a justificativa pedagógica para o investimento.

Das diversas experiências encontradas com o jogo na escola, nenhuma é relevante ao seu carácter social, a não ser a que foi explicitada acima pelo governo do Rio de Janeiro, mas que como visto resultou na retirada dos jogos. Algumas abordagens pensam como este jogo pode contribuir em aulas de matemática, economia ou mesmo geografia, mas nada que leve a pensar as características semelhantes à realidade ou criticá-las.

Para continuar a pensar essa possível contribuição do jogo na educação partirei por fazer uma conceituação da mesma, como sua definição.

Segundo Haydt (2011, p. 11) “O termo educação tem sua origem no verbo latino *educare*, que significa alimentar, criar, que significa fazer sair, conduzir para fora. O verbo latino expressa, nesse caso, a ideia de estimulação e liberação de forças latentes”. Esse verbo expressa, portanto, a ideia de que a educação é algo externo, concedido a alguém”.

Ou seja, pelo próprio significado de educação é difícil que o jogo ou seus conceitos possam ser aprendidos por natureza, assim como também não acontece na educação, seu objetivo é sempre o de transmitir algo.

Assim concebida, a educação é uma manifestação da cultura e depende do contexto histórico e social em que está inserida. Seus fins variam, portanto, com as épocas e as sociedades. "Não há grupo humano, por mais rudimentar que seja sua cultura, que não empreenda esforços, de um ou de outro tipo, para educar suas crianças e seus jovens". Em resumo, a educação, como fato social, possibilita que as aquisições culturais do grupo sejam transmitidas às novas gerações, contribuindo, assim, para a subsistência do grupo como tal (HAYDT, 2011, p. 11).

Logo acima temos uma forma de perceber a educação de forma Funcionalista, ou seja, uma concepção que pode estar ligada a forma de ver a sociedade como fazia Durkheim, que descreve estes “fatos sociais” como tendo função para manutenção da sociedade.

“Eis portanto uma ordem de fatos que apresentam características muito especiais: consistem em maneiras de agir, de pensar e de sentir, exteriores ao indivíduo, e que são dotadas de um poder de coerção em virtude do qual esses fatos se impõem a ele. Por conseguinte, eles não poderiam se confundir com os fenômenos orgânicos, já que consistem em representações e em ações; nem com fenômenos psíquicos, os quais só têm existência na consciência individual e através dela. Esses fatos constituem portanto uma espécie nova, e é a eles que deve ser dada a qualificação de sociais.” (DURKHEIM, 2007, p.2)

Assim para Durkheim a educação seria um destes fatos sociais, seu papel seria de ensinar regras, ou seja, teria a função antes de qualquer coisa de manter a sociedade unida ainda que pela coesão como visto acima.

Nos dizeres de Haydt (2011, p.11) “A palavra educação tem sido utilizada, ao longo do tempo, com dois sentidos: social e individual”. A educação no sentido social, para a autora, ocorre quando há uma “ação” das gerações adultas em relação às gerações jovens. Assim pontua Haydt (2011, p. 11) “Do ponto de vista social, é a ação que as gerações adultas exercem sobre as gerações jovens, orientando sua conduta, por meio da transmissão do conjunto de conhecimentos, normas, valores, crenças, usos e costumes aceitos pelo grupo social”.

Aqui temos uma ideia de educação onde existe uma transferência de valores entre gerações. Acima, vimos exemplos que mostram como é impossível ter algum conhecimento que

não tenha sido transmitido por gerações passadas, mas para ser educação estes não podem ser qualquer mensagem, devem ser selecionada partindo do princípio que são importantes.

Já no que diz respeito ao sentido individual, aborda Haydt (2011, p. 11) “Do ponto de vista individual, a educação refere-se ao desenvolvimento das aptidões e potencialidades de cada indivíduo, tendo em vista o aprimoramento de sua personalidade”.

Quando percebemos a sociedade esta é internalizada de forma que desenvolve as aptidões necessárias que participe da mesma, essa personificação do exterior pode conter um desejo de ganhar que sem as barreiras das contradições pode tomar conta da razão.

A convergência dos aspectos sociais e individuais talvez seja um dado fundamental ao qual os novos educadores devam dedicar maior atenção". Enquanto a educação pode se processar tanto de forma sistemática como assistemática, o ensino é uma ação deliberada e organizada. Ensinar é a atividade pela qual o professor, através de métodos adequados, orienta a aprendizagem dos alunos (HAYDT, 2011, p. 12).

O ensino como descrito acima traz uma visão a fim de manter a sociedade da forma que se encontra e se diferencia quando o que está sendo aprendido foi organizado de forma a conseguir um efeito desejado, porque se objetivou a superar um problema, como os da própria sociedade.

Aqui devemos considerar a diferença que existe entre imitar os interesses da sociedade, estes que podem não representar o interesse do povo e o desenvolvimento que proporciona a imitação da cultural que esta sendo transmitida, como quando através da imitação e técnicas nós a aprendemos.

Segundo Vygotski¹⁷ (1993 *apud* DUARTE, 1996):

Na velha psicologia e na consciência cotidiana arraigou-se a idéia de que a imitação constitui uma atividade puramente mecânica. Desse ponto de vista, uma solução que a criança não consegue de modo independente somente pode ser considerada como não demonstrativa, não sintomática do desenvolvimento do intelecto da criança. Considera-se que se pode imitar tudo o que se queira. O que hoje sou capaz de realizar imitando não diz nada em favor de minha inteligência e, por conseguinte, não pode caracterizar em absoluto o desenvolvimento da mesma. Porém esse ponto de vista é errôneo. Na psicologia atual, pode considerar-se estabelecido que a criança somente pode imitar o que se encontra na zona de suas possibilidades intelectuais próprias. (...) Para imitar é preciso ter alguma possibilidade de passar do que sei ao que não sei. (...) A imitação, se a interpretamos no sentido amplo, é a forma principal na qual se leva a cabo a influência da instrução sobre o desenvolvimento.

¹⁷ VYGOTSKI, L.S. **Obras escogidas II**. Madrid, Centro de Publicaciones del M.E.C. y Visor Distribuciones, 1993.

Uma vez que é possível imitar uma técnica com precisão também podemos pensar diversos usos para esta, a partir de nossas necessidades, desta forma a humanidade vem desenvolvendo técnicas e conceitos como o monopólio, e sua contínua transmissão vem garantindo o desenvolvimento da sociedade e através deste processo o ser humano aprende e também se desenvolve pelo trabalho.

Para Saviani (1984, p. 01) “Sabe-se que a educação é um fenômeno próprio dos seres humanos”, e diferentemente dos outros animais que conseguem se adaptar à realidade da natureza, tendo sua existência garantida pela mesma, com o homem é diferente, pois este tem a necessidade de produzir continuamente sua própria existência.

Através da definição de Demerval Saviani, podemos perceber que ser educado não é uma questão de se adaptar ao meio, assim como os animais também conseguem, mas sim criar nossa realidade, ou seja, podemos superar as regras que foram impostas há muito por poucos, por exemplo, não devemos nos adaptar ao trabalho, como acontece em jornadas longas e repetitivas, ao invés disso podemos transformar este em outro trabalho que deveria ser pensado por aqueles que o executam em virtude do seu bem estar e desenvolvimento.

Para tanto, em lugar de se adaptar à natureza, ele tem que adaptar a natureza a si, isto é, transformá-la. E isto é feito pelo trabalho. Portanto, o que diferencia o homem dos outros animais é o trabalho. E o trabalho se instaura a partir do momento em que seu agente antecipa mentalmente a finalidade da ação. Conseqüentemente, o trabalho não é qualquer tipo da atividade, mas uma ação adequada a finalidades. É, pois, uma ação intencional (SAVIANI, 1984, p. 01).

Demonstrarei a diferença nos conceitos quanto ao significado da educação, como visto antes na educação basicamente funcionalista, em detrimento a uma que conceba o trabalho como o elemento mais importante do desenvolvimento humano.

Adiante, pontua Saviani (1984, p. 01) “Dizer, pois, que a educação é um fenômeno próprio dos seres humanos significa afirmar que ela é, ao mesmo tempo, uma exigência de e para o processo de trabalho, bem como é, ela própria, um processo de trabalho”.O autor continua mostrando como o conceito de trabalho é importante para se entender o objetivo da educação.

É possível perceber a diferença que existe em uma concepção que visa à importância do trabalho em uma concepção individualista e meritocrata que através do conceito de adaptação, acaba sendo também uma proposta de se adaptar ao capitalismo. Já o enfoque histórico cultural

supera esta concepção minimalista do trabalho que tende a pensar este de forma fragmentada da sua essência.

Todavia, vale mencionar que quando o autor afirma que a educação é um fenômeno próprio dos seres humanos, bem como um processo de trabalho, quer dizer que se trata de um “trabalho não-material”, assim aponta Saviani (1984, p. 01) “Obviamente, a educação se situa nessa categoria do trabalho não-material, importa, porém, distinguir, na produção não-material, duas modalidades”.

Em seguida Saviani aprofunda o conceito sobre educação e trabalho mostrando a produção não material em dois momentos desta.

A primeira refere-se àquelas atividades em que o produto se separa do produtor como no caso dos livros e objetos artísticos. Há, pois, nesse caso, um intervalo entre a produção e o consumo, possibilitado pela autonomia entre o produto e o ato de produção. [...] A segunda diz respeito às atividades em que o produto não se separa do ato de produção. Nesse caso, não ocorre o intervalo antes observado; o ato de produção e o ato de consumo se imbricam. [...] É nessa segunda modalidade do trabalho não material que se situa a educação (SAVIANI, 1984, p. 01).

Além do caráter de trabalho empregado à educação por Saviani, continuo com a contribuição de Aranha para presamos um possível vínculo da educação ao interesse de governos.

A educação não pode ser compreendida à margem da história, mas apenas no contexto em que os homens estabeleceram entre si as relações de produção da sua própria existência. [...] é impossível separar a educação da questão do poder: a educação não é um processo neutro, mas se acha comprometida com a economia e a política de seu tempo (ARANHA, 1990, p. 50).

Mas uma vez que esta submetida ao possível interesse de governos como visto acima como pode evitar este determinismo social, ou seja, como podemos ter o poder de escolher seguir as orientações de um governo que possa estar corrompido pelos interesses diferentes dos da maioria?

Um exemplo do conceito acima apresentado, seria uma atividade como o jogo Banco Imobiliária ser introduzido em escolas públicas para pensar em possíveis contradições em torno da história do monopólio em nossa sociedade, de forma crítica a fim de desenvolver conceitos ou ser simplesmente comprado para atender o interesse de poucos que objetivaram algo diferente do que aconteceria, se seu potencial fosse investigado por pesquisadores da área de educação.

Não se deve considerar que a educação é só uma transmissão banal, visto que, nos dizeres de Aranha (1990, p. 52) “Por isso, a educação não de ser considerada apenas um simples veículo

transmissor, mas também um instrumento de crítica dos valores herdados e dos novos valores que estão sendo propostos. A educação abre espaço para que seja possível a reflexão crítica da cultura”.

Assim continuaremos a pensar quais possíveis influencias poderiam sofrer a educação da parte do governo como no Brasil, sigo com este tema mais afrente.

2. Monopólio

Quando se joga Banco Imobiliário, ainda que tenha o mesmo objetivo do seu precursor “Monopoly” (monopólio), nunca pensei sobre o que seria monopólio, isto é, esperava vencer e acumular riquezas, nada além disso. Aquela atividade ficou longe de conter o conceito que traz a versão da Hasbro, quando onde o nome do jogo explícita seu objetivo, ocorre que ao realizar ligações entre a atividade e o seu símbolo, esta possibilita construir uma ideia que utilizaria tanto no jogo quanto em minhas relações sociais.

Considerando a importância que os jogos têm na educação de uma pessoa, e que o jogo não é desconectado da realidade, ou seja, são transmitidos valores que foram eleitos como importantes e perpetuam entre gerações, e outras culturas, vou tentar contextualizar com algumas discussões acerca do conceito de monopólio.

A etimologia da palavra monopólio tem origem grega, sendo o monopólio= *lat.* Monopólio dal gr. Monopólio composto di *mònos/s/ solo* e *pòlion vendita* da *POLEIN vendere*¹⁸(do grego monos, um / polein, vender) e segundo o dicionário Collins¹⁹ a palavra monopólio significa “exclusivo controle do suplemento da produção ou serviço em um mercado”, curioso que em diversos sites que trazem definições, o termo também é relacionado ao jogo de tabuleiro.

A seguir partirei com as definições que conceituam monopólio, primeiramente sob o prisma de economistas, promovendo sempre que possível um paralelo entre as regras do jogo Banco Imobiliário e as definições encontradas sobre monopólio.

De acordo com Mankiw (2009, p. 314) “Uma empresa é um monopólio se é a única vendedora de seu produto e se seu produto não tem substitutos próximos”.

Um exemplo pontual para pensarmos a questão do monopólio são as questões que giram em torno da empresa Microsoft, seu proprietário também permaneceu no “ranking” entre os homens mais ricos do mundo enquanto sua empresa também é responsável por vários jogos eletrônicos.

¹⁸ BONOMI, Francesco. **Vocabolario Etimologico della Lingua Italiana Tutti i diritti riservati**. Disponível em: <<http://www.etimo.it/?term=monopolio>> Acesso em: 18 Out, 2017.

¹⁹“**exclusive control of the market supply of a product or service**”. Disponível em: <<https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/monopoly>> Acesso em: 18 nov, 2017.

Se você tem um computador pessoal, ele provavelmente utiliza alguma versão do Windows, o sistema operacional vendido pela Microsoft Corporation. Quando a Microsoft projetou a primeira versão do Windows, há muitos anos pediu e recebeu do governo um copyright, que dá a Microsoft direito exclusivo de produzir e vender cópias do sistema operacional Windows. Assim, se alguém quer comprar uma cópia do sistema, não tem muita escolha a não ser dar a Microsoft os cerca de \$ 50 que a empresa decidiu cobrar pelo produto. Dizemos que a Microsoft detém o monopólio do mercado de Windows (MANKIW, 2009, p. 313).

Assim, o contrato que existia entre a Estrela e a fabricante Hasbro, como citado antes, onde ficava acertado que somente a empresa brasileira venderia esse jogo no Brasil, sendo permitido o registro como sua propriedade enquanto durasse o contrato.

Quanto às regras, no jogo uma vez adquirida uma propriedade, esta só é passível de perda em caso de negociação com outros jogadores, também é possível revender para o banco em caso de necessidade, pois neste o valor que será pago pelo banco é o descrito no cartão.

Prossegue Mankiw (2009, p. 313) “Em comparação, um monopólio como o da Microsoft não tem concorrentes próximos e, assim, pode influenciar o preço de mercado de seu produto. Enquanto uma empresa competitiva é uma tomadora de preços, uma empresa monopolista é uma formadora de preços”.

Aqui apontarei uma diferença marcante no jogo em detrimento da realidade, os preços dos serviços estão pré-estabelecidos, ou seja, não é possível ser um formador de preço, pois o valor a ser pago por um participante que caia em uma propriedade sua está em cartões.

Assim, para que haja o monopólio é necessário que seja criada a denominada *barreira à entrada*, considerada como a causa fundamental dos monopólios por manter um vendedor no mercado impedindo que outras empresas possam competir (MANKIW, 2009).

Como visto acima, a barreira à entrada são os impedimentos que o monopólio estabelece para inviabilizar a competição dos demais no mercado.

Desta forma, segundo Mankiw (2009, p. 314) “As barreiras à entrada, por sua vez, têm três origens principais”, sendo elas, “[...] **1)** Um recurso-chave é exclusivo de uma única empresa; **2)** o governo concede a uma única empresa o direito exclusivo de produzir um determinado bem ou serviço; **3)** os custos de produção tornam um único produtor mais eficiente do que um grande número de produtores” (MANKIW, 2009, p.314, **grifo nosso**).

Vale ressaltar que no Banco Imobiliário ao jogar os dados é possível cair em um espaço do tabuleiro onde duas situações são possíveis, esta casa tem um proprietário e você deverá pagar

uma taxa por estar utilizando e a outra é, quando não seja de ninguém tal propriedade, é passível de compra.

Segundo Mankiw (2009, p. 315) “A maneira mais simples pela qual um monopólio pode surgir é uma única empresa ser proprietária de um recurso-chave”. A primeira barreira possível é, quando uma pessoa ou empresa detém um recurso que os outros não possuem, podendo assim determinar o valor do produto ou serviço.

No jogo também só existe uma propriedade de cada, assim não existe opção de concorrência entre os mesmos serviços, como as barreiras utilizadas pelo monopólio para impedir a competição.

Um exemplo dessa barreira é: imagine que em uma pequena cidade do Velho Oeste haja um mercado de venda de água. Caso os moradores possuam poços artesianos em funcionamento o preço de um galão de água custará o bombeamento de um galão adicional, agora se somente uma pessoa possui um poço esta poderá cobrar o preço que quiser pela água, pois detém o monopólio do recurso-chave, no caso, a água (MANKIW, 2009, p. 315).

Não muito distante do que temos no jogo, serviços básicos como o prestado pela companhia de água que pode ser comprada e além de outras como energia, serviços aéreos, marítimos, comunicação e etc., assim toda vez que alguém cair nessa casa, deverá pagar uma taxa, para o proprietário o que seria referente ao uso destes serviços.

Segundo Mankiw (2009, p. 316) “Em muitos casos, os monopólios surgem porque o governo concede a uma só pessoa ou empresa o direito exclusivo de vender algum bem ou serviço. Às vezes, o monopólio decorre da influência política de quem quer ser monopolista”.

Ainda que em momentos do jogo exista menção ao governo, em cartas do tabuleiro “sorte ou revés” não são feitas relações entre este e as propriedades do disputadas.

Adiante aponta Mankiw (2009, p. 316) que os reis “concediam licenças exclusivas de comércio aos aliados”. Ocorre que, em outros casos, como o do governo, este “[...] concede um monopólio porque isso é visto como de interesse público”.

Nos jogos mencionados, é a sorte que define quem pode comprar as propriedades através dos dados.

Por exemplo, o governo norte-americano concedeu monopólio a uma empresa chamada Network Solutions, Inc., que mantém a base de dados de todos os endereços de Internet terminados em.com, .net e .gov, com base na crença de que esses dados precisam ser centralizados e abrangentes (MANKIW, 2009, p. 316).

Neste caso acima o governo em detrimento de um serviço concede a uma empresa o monopólio visando uma possível melhora na qualidade do serviço, esta é como se fosse a segunda barreira como mencionado no tópico anterior, será também utilizada para pensarmos a responsabilidade do governo e o seu papel na questão.

Por fim, temos a terceira origem, chamada por Mankiw (2009) de “monopólios naturais”, uma indústria é considerada como um monopólio natural desde que seus custos de produção tornem um único produtor mais eficiente do que vários produtores.

Esta característica poderia ser utilizada, como justificativa no manual do porque temos uma companhia para cada serviço, automaticamente nos remeteria a pensar a semelhança com o que se encontra em algumas empresas de prestação de serviços básicos.

Um exemplo de monopólio natural está na distribuição de água. Para levar água aos moradores de uma cidade, uma empresa precisa construir uma rede de tubulações. Se duas ou mais empresas competem na prestação desse serviço, cada empresa teria que pagar o custo fixo da construção da rede. Assim, o custo total médio da água é menor se uma só empresa supre o mercado (MANKIW, 2009, p. 316).

Assim, pelas definições acima, seria muito difícil pensar o Banco Imobiliário de maneira desconexa dos seus conceitos, se o mesmo trouxesse o símbolo ligado à ação como faz seu precursor. Sua idealizadora esperava isso e mais, tentava alertar sobre as consequências do monopólio as qual acreditava que deveriam ser detidas, através da mensagem do seu jogo.

2.1 Devemos temer o monopólio?

Mas seriam essas preocupações relevantes para os dias de hoje, como estaríamos pensando esses problemas que Magie tentava nos prevenir através de seu jogo, ou seja, será que estamos imersos em uma era monopolista, e esta já tem influenciado diretamente nossa sociedade? Partirei a seguir abordando estudos recentes que tratam sobre o monopólio que foram transmitidos nas seguintes matérias.

Segundo a material em inglês “America Has a Monopoly Problem”—A América tem um problema de monopólio - e é enorme O vencedor do Prêmio Nobel argumenta que uma economia dominada por grandes corporações falhou com os muitos e enriqueceu os poucos. Por Joseph E. Stiglitz (2017) América sofre de um enorme problema de monopólio.

Ainda que pareça evidente porque houve tanta consideração acerca do monopólio ser uma ameaça, não podemos esquecer que enquanto sua definição não parece ser tão divergente,

não acontece o mesmo quanto às suas consequências, ainda temos diversas discussões, como os descritos no *Capital* do século XXI por Piketty.

Olhando em retrospectiva, é fácil rir desses profetas da desgraça. Contudo, é importante perceber que as transformações econômicas e sociais em curso no final do século XVIII e no início do século XIX eram bastante impressionantes, para não dizer traumáticas. Na verdade, a maioria dos observadores da época — e não apenas Malthus e Young — tinha uma visão um tanto sombria, apocalíptica até, da evolução da distribuição da riqueza e da estrutura social no longo prazo. Esse era especialmente o caso de David Ricardo e de Karl Marx, sem dúvida os dois economistas mais influentes do século XIX. Ambos defendiam a visão de que apenas um pequeno grupo social — os proprietários de terra para Ricardo, os capitalistas industriais para Marx — se apropriaria de uma parte crescente da produção e da renda.

Para Piketty (2014, p.38), o problema do monopólio seria uma “imperfeição do mercado” que deve ser combatido.

O autor percebe que o monopólio é um elemento estranho ao que se compreende sobre o livre mercado, causando a imperfeição deste e que não devemos confundir renda de renda como a conseguida pelo monopólio.

É particularmente interessante notar que a palavra “renda” muitas vezes é utilizada nos nossos dias num sentido completamente diferente, a saber, para designar uma imperfeição do mercado (“a renda de monopólio”) ou, de maneira mais geral, toda renda indevida e injustificada, qualquer que seja sua natureza. Em alguns momentos, quase temos a impressão de que a renda tornou-se sinônimo de mal econômico por excelência. A renda é a inimiga da racionalidade moderna e deve ser atacada por todos os meios e sobretudo por uma concorrência sempre mais pura e mais perfeita (PIKETTY, 2014, p. 535).

Compreendo que com o texto acima o autor pretende demonstrar, que nem toda forma de acúmulo de capital é prejudicial, mas que existe uma renda fruto do monopólio que deve ser combatida.

Assim aponta Piketty (2014, p. 536) “O problema desse uso é muito simples: o fato de o capital produzir rendas, que seguem o sentido original do que chamamos neste livro de 'renda anual produzida pelo capital', não tem estritamente nada a ver com o problema da concorrência imperfeita ou da situação de monopólio”.

Piketty aponta a renda anual produzida pelo capital como algo que segue o sentido original.

Nesta senda para Piketty (2014, p.560) “Com bastante frequência, o debate público mundial sobre as fortunas se reduz a algumas afirmações peremptórias — e muitas vezes arbitrárias — sobre os méritos comparados de tais e tais pessoas”.

Assim o autor mostra, como comparações entre milionários é uma forma de tentar justificar desigualdades por um regime democrático.

Por exemplo, é muito comum hoje opor o líder mundial da fortuna em 2013, Carlos Slim — magnata mexicano do mercado imobiliário e das telecomunicações, de origem libanesa e volta e meia descrito nos países ocidentais como alguém que deve sua fortuna às rendas de monopólio obtidas por intermediações do governo de seu país (sabidamente corrupto) — ao líder mundial anterior e ele, Bill Gates²⁰, revestido de todas as virtudes do empreendedor modelo e cheio de méritos. Em alguns momentos, temos quase a impressão de que Bill Gates em pessoa inventou a informática e o microprocessador, e que ele seria dez vezes mais rico se tivesse recebido integralmente sua produtividade marginal e o valor correspondente à sua contribuição pessoal para o bem-estar no mundo (felizmente, as boas pessoas do planeta puderam se beneficiar das generosas externalidades). Sem dúvida, esse verdadeiro culto é explicado pela necessidade incontrolável das sociedades democráticas modernas de dar um sentido às desigualdades (PIKETTY,2014, p. 561).

Aponta que novas prestações de serviço podem criar novos monopólios, como na terceira barreira ao monopólio, que descrevemos acima, como uma tecnologia em uso, que teria custo alto para ser implementada onde outra igual a fim de concorrer com a primeira, inviabiliza seu investimento.

Logo, vemos a abordagem de Piketty (2014, p. 561) “Contudo, me parece que Bill Gates também se beneficiou com uma situação de quase monopólio sobre os sistemas operacionais (o mesmo vale para muitas das fortunas construídas pelas novas tecnologias, das empresas de telecomunicação ao Facebook)”.

Este tipo de monopólio de se desfaz ou passa para mão de outra empresa, quando uma nova tecnologia substitui a anterior, por trazer mais lucro, e onde é, possível a criação de um novo monopólio.

Por outro lado, imagino que essas contribuições tenham se apoiado no trabalho de milhares de engenheiros e pesquisadores em eletrônica e informática fundamental, sem os quais nenhuma invenção nesse campo teria sido possível, mas que não patentearam seus artigos científicos (PIKETTY, 2014, p. 561).

²⁰ Presidente da Empresa ‘Microsoft’

Aqui vemos uma justificativa apontada pelo o autor para que alguns tenham o lucro tão alto, pois diferente de outros, não houve a patente em seus trabalhos como acontece na primeira barreira de impedimento descrita por Mankiw.

Sugere Piketty, que devemos mudar o foco, deixando de pensar como se deu o processo de monopólio, como nos casos citados para a necessidade de encontrar maneiras de controlá-los.

Mais do que entrarmos em considerações sobre a hierarquia moral da fortuna, que muitas vezes se resume, na prática, a um exercício de ocidentocentrismo, parece-me mais útil tentar compreender as leis gerais que costumam governar as dinâmicas patrimoniais, para além das considerações pessoais, e imaginar modos de regulação — sobretudo fiscal — que se apliquem a todos da mesma maneira, sejam quais forem as nacionalidades em jogo (PIKETTY, 2014, p. 561).

Piketty assim sugere a criação de um imposto para regulação fiscal, comum a todas as nações para impedir o livre comércio.

Seria assim possível Marx e outros estarem errados em suas previsões quanto ao monopólio e o comportamento do capitalismo ou suas mensagens podem terem sido fragmentadas também, como aconteceu com a obra de Magie, removendo parte dos seus trabalhos?

De acordo com Lênin (2011), quando Karl Marx escreveu “O Capital”, os economistas entenderam que a livre concorrência era uma “lei natural”.

Entende-se neste trabalho, como livre concorrência/mercado a proposta do neoliberalismo, que defende a ausência de regulação da parte do governo, uma vez que a economia estaria seguindo seu fluxo natural.

Mas seria possível controlar o monopólio através de regulamentações como impostos sem mudar todo o sistema econômico o qual Marx demonstra ser o problema?

Todavia foi por meio da análise histórica e teórica do sistema capitalista de Marx, que restou evidenciado que a livre concorrência ocasiona, segundo Lênin (2011, p. 124) “[...] a concentração da produção, e que a referida concentração, num certo grau do seu desenvolvimento, conduz ao monopólio”.

Ou seja, o livre mercado levaria ao monopólio, este que podemos entender como maior ameaça ao livre comércio. A contradição apontada na ideia acima, trata-se de um problema onde o livre comércio cria o monopólio, enquanto o mesmo gera força suficiente para acabar com aquilo que foi que o criou, ou seja, o próprio mercado, uma vez que acaba com as chances de concorrência pela força de uma empresa monopolista tem diante de outras empresas menores.

Agora o monopólio se tornou um fato. Os economistas publicam montanhas de livros em que descrevem as diferentes manifestações do monopólio e continuam a declarar em coro que “o marxismo está refutado”. Mas os fatos são teimosos - como afirma o provérbio inglês - e quer o queiramos ou não, é preciso tê-los em conta. Os fatos demonstram que as diferenças entre os diversos países capitalistas, por exemplo no que se refere ao protecionismo ou ao livre câmbio, apenas trazem consigo diferenças não essenciais quanto à forma dos monopólios ou ao momento do seu aparecimento, enquanto que o aparecimento do monopólio, como consequência da concentração da produção, é uma lei geral e fundamental da presente fase de desenvolvimento do capitalismo (LÊNIN, 2011, p. 124).

Lênin afirma que é quando o capitalismo está passando por momentos de desenvolvimento econômicos, o que seria seu auge, e justificativa em detrimento a outros possíveis, é quando são criados os monopólios, o que no próximo momento vem a ser o problema para um contínuo crescimento.

Nesse sentido, aponta Lênin (2011, p.126) que “[...] os principais períodos da história dos monopólios podem se resumir do seguinte modo: Décadas de 1860 e 1870, período de grande desenvolvimento da livre concorrência. Os monopólios não constituem mais do que germes quase imperceptíveis”. Trata-se, portanto, de um momento anterior ao surgimento dos monopólios como conhecemos.

Por conseguinte, o segundo período apontado por Lênin (2011, p. 126) “Após a crise de 1873, longo período de desenvolvimento dos cartéis, no entanto eles ainda constituem apenas uma exceção. Carecem ainda de estabilidade, representando ainda um fenômeno transitório”.

O autor também afirma como estes períodos transitórios acontecem.

E por fim, o último período para Lênin (2011, p. 127) “Expansão de fins do século XIX e crise de 1900 a 1903: os cartéis tornam-se uma das bases de toda a vida econômica. O capitalismo transformou-se em imperialismo”.

No tocante como visto acima, o monopólio pode se exibir em distintos momentos e em diferentes épocas, como em sua atual apresentação que esta muito próxima fase do imperialismo que também não foge muito ideia proposta por esses jogos, como quando no final somente uma pessoa ganha.

Vale lembrar que no jogo assim como para a formação do monopólio existe a presença determinante do banco.

Monopólio, eis a última palavra da “mais recente fase de desenvolvimento do capitalismo”. Mas se não levamos em consideração o papel dos bancos, apenas teremos

uma noção extremamente insuficiente, incompleta, reduzida, do efetivo poderio e do papel dos monopólios (LÊNIN, 2011, p. 137).

O jogo brasileiro poderia ter algum tipo de atenção especial na parte que é atribuído ao banco, o que poderia justificar a diferença de Monopoly, mas isso não acontece, e como em outras versões o banco não pode influenciar ou vencer o jogo,

Podemos percebermos que o monopólio pode ser tanto de interesse da maioria quanto a materialização da vontade de poucos, este é influenciado diretamente pelo governo. Qual seria o papel deste quando existe tanta diferença entre eles, como será visto a seguir?

2.2 Governo, o monopólio da força.

Como visto acima os conceitos apresentados acerca de monopólio, com destaque a segunda barreira de Mankiw, somando a notícia da BBC, sobre o 1% das pessoas terem a metade do que a humanidade produz e outras questões discutidas aqui já levantadas, se faz útil pensarmos mais a fundo a participação do governo.

Por Estado se deve entender um empreendimento institucional de caráter político no qual — e na medida em que — o aparato administrativo apresenta com sucesso a pretensão de um monopólio da coerção física legítima, em vista da atuação dos ordenamentos²¹.

Como posto por Weber no texto acima, não existe um concorrente para as decisões tomadas por um governo dentro de um país, ou seja, não há concorrência quanto ao poder deste.

Assim, partirei apresentando a definição e alguns conceitos sobre governo, para podermos pensar qual seria sua possível atuação na questão do monopólio.

Governo- palavra de origem grega que nos chegou através da expressão latina gubernare. Significa, nas suas origens, dirigir um navio, aguentar o leme. Daí a metáfora da nau do governo e a imagem do governante como timoneiro e homem do leme. São Tomás de Aquino, bem antes dos sistémicos, como Karl Deutsch, falarem de uma pilotagem do futuro, já referia que governar é conduzir para um determinado fim, como quem pilota um navio tendo em vista a chegada a um determinado porto.²²

²¹ WEBER, M. **Economia e sociedade**. Milano Comunità, 1961, vol. I, p. 35.

²² MALTEZ, José Adelino. **Centro de Estudo do Pensamento Político**. Disponível em: <http://www.iscsp.ulisboa.pt/~cepp/indexfro1.php3?http://www.iscsp.ulisboa.pt/~cepp/conceitos_politicos/governo.htm> Acesso em: 18 jul, 2017.

Com esta definição de governo, o papel da tripulação parece ficar subjugada a habilidade de uma única pessoa, não é difícil de acontecer uma vez que existem diversas formas de governos.

Por governo entende-se as determinações regulares de políticas, decisões e assuntos de Estado pelas entidades oficiais no âmbito do aparelho político. A política diz respeito aos meios pelos quais o poder é usado para influenciar as intenções e o conteúdo das atividades governamentais. A esfera do político pode ir além do âmbito das próprias instituições de Estado (GIDDENS, 2008, p. 424).

Na definição acima, o governo se baseia na regulamentação dos direitos e deveres entre governante e governados.

Podemos pensar como governo, a partir dos pensamentos de Platão, este que é influência importante sobre esses conceitos acima apresentados, este pontuou que “A punição que os bons sofrem, quando se recusam a agir, é viver sob o governo dos maus”.

Ouseja, não basta esperar o comandante dar ordens enquanto não chegamos ao nosso destino, devemos ajudar na manutenção da viagem, assim como pensar seu destino, ou regulamentações e direitos como visto acima, não somente aguardar as ordens nos dadas.

Mas Platão também acredita que participar da política ativamente, requer consciência da finalidade daquilo que se está fazendo.

Nesse sentido aponta Pessanha²³ (2004 *apud* COSTA, 2008):

Platão compreende que o desejo de atuar politicamente deve passar primeiro por um processo iluminador e purificador do tipo socrático. Antes de agir, é necessário ter consciência da finalidade da ação. Para agir com retidão e justiça, é preciso, antes, saber o que é justiça; saber o que é essa medida padrão, essa justa medida capaz de medir as ações morais ou políticas, individuais ou coletivas, e revelar se elas são realmente justas²⁴.

Quanto a afirmação acima pode ser aproximada da necessidade que existe em possuir elementos culturais suficientes para que se possa proferir julgamentos adequados, contendo o maior número de percepções quanto a suas contradições em nossa sociedade diante de tal transmissão de conhecimentos.

Os governos possuem diferentes formas de organização, e o Estado pode ser mais ou menos aberto à participação de seus governados, um governo onde a participação da população é

²³ PESSANHA, José Américo. Platão e as idéias. In: *Curso de Filosofia: para professores e alunos dos cursos de segundo grau e graduação*. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

²⁴

limitada ou mínima, entendemos este como um Estado autoritário, e quando temos uma participação aberta para qualquer cidadão, então chamamos de governo democrático.

No tocante, apresentarei algumas formas de governos buscando estabelecer proximidade com a questão dos “monopólios”.

Podemos ver essa distinção entre monarquia e aristocracia no que se dá a divisão do poder de decisão.

Segundo Platão (2017, p. 207) a monarquia e a aristocracia funcionam da seguinte forma “[...] se surgir entre os governantes um homem só que se distinga, chamar-se-á monarquia; se forem mais, aristocracia”.

Estes conceitos se aproximam das discussões do monopólio, quando podemos pensar que o capital e o poder, que se concentra na mão de poucos e que estes podem influenciar a democracia de governo, o transformando em uma oligarquia uma vez que as decisões serão tomadas e voltadas também ao benefício de poucos.

É bastante distinta da aristocracia, assim o pensador divide a oligarquia em quatro espécies, a primeira espécie, para Aristóteles (2006) “[...] é aquela em que as magistraturas são dadas às grandes riquezas. Excluem-se os pobres, embora sejam maioria, mas quem quer que tenha alcançado o grau de riqueza prescrito é apto para os cargos”.

Nesta passagem acima do texto, sobre o pensamento aristotélico, fica evidente como o poder político vem sendo influenciado pelo econômico.

Em sequência temos a segunda espécie que aponta Aristóteles (2006) “A segunda espécie é aquela em que os proprietários são minoria, mas mais ricos do que os da precedente. Sendo mais poderosos, querem também ter mais autoridade”.

Deste modo, a segunda espécie de oligarquia demonstra que os proprietários, sendo estes uma minoria, são mais ricos do que os da magistratura e por isso são mais poderosos e autoritários

Na terceira espécie, a oligarquia ocorre por meio da hereditariedade, em que os filhos passarão a serem os sucessores da riqueza deixadas pelos seus pais. E a quarta espécie de oligarquia segundo Aristóteles (2006) “[...] é aquela em que ocorrem as mesmas coisas, mas dominam os magistrados e não a lei”.

Neste caso acima, podemos perceber que a oligarquia poderia ocorrer por meio da hereditariedade, bem como o que acontece com os monopólios quando passados de pai para filho.

Prosseguindo, de acordo com Aristóteles (2006) a República é a forma de governo na qual se reúnem dois regimes, sendo eles, a oligarquia e a democracia.

Assim, traçando um paralelo em relação ao tipo de governo existente no Brasil, este é considerado como republicano, ou seja, de acordo com Aristóteles há uma cisão entre a democracia e a oligarquia, todavia vale mencionar que as oligarquias podem colaborar na questão da formação dos monopólios.

Ademais pontua Aristóteles (2006) “Chamamos comumente "republicanas" as formas que se inclinam para a democracia e "aristocráticas" as que tendem para a oligarquia, porque é mais comum encontrar saber e conhecimento entre os ricos”.

Percebemos que o autor acima apontava que o conhecimento estaria concentrado na mão de poucos, o que não é muito distante do que vivemos atualmente.

Por fim temos a democracia, está segundo Aristóteles (2006) “Não se deve, como costumavam fazer certas pessoas, definir simplesmente a democracia como o governo em que a maioria domina. Nas próprias oligarquias e em qualquer outra parte, é sempre a maioria que se sobressai”.

Desta forma vimos que democracia não é o governo onde a maioria domina, visto que em qualquer outra parte a maioria é a que sempre sobressai.

Adiante, como visto não podemos definir a democracia como um governo em que domina a maioria, assim aponta Aristóteles (2006) “Portanto, deve-se antes chamar democracia o Estado que os homens livres governam, e oligarquia o que os ricos governam. O acidente faz com que o número seja maior ou menor, sendo o comum que o maior número seja o dos homens livres e o menor, o dos ricos”.

Sendo assim de tão relevância a participação democrática como acontece no Brasil?

2.3 História da educação no Brasil

Agora podemos prosseguir pensando dois conceitos que refleti nesse trabalho se relacionado. Como no caso de diversas parcelas da sociedade organizadas em volta de seus interesses, muitas vezes comerciais somente, disputarem o rumo da educação sem levar em consideração todo o trabalho científico produzido por pensadores sobre a educação e seu rumos no Brasil.

O golpe militar não foi um golpe somente de militares visto que havia uma parcela mais rica que conseguia impor suas vontades, com ou sem ajuda dos militares, por ora discordaram dos militares enquanto mudavam aquilo que era determinado pela oligarquia de coronéis.

Segundo Romanelli (1986, p. 50) “O 'Estado Novo' que daí surgiu foi um golpe não só nos dois movimentos políticos acimareferidos,mas também nos interesses latifundiários. A maioria da burguesia, no entanto, recebeu o golpe com simpatia”.

No entanto, o Estado Novo teve como apoio às forças armadas que deram a Getúlio Vargas poderes para remanejar a estrutura do Estado que vinha reivindicando a Revolução de 1930.

De acordo com Romanelli (1986, p. 50) “A política liberal do Governo é substituída por um dirigismo estatal, que favoreceu a indústria”.

Neste impasse, podemos perceber que e a substituição realizada pelo Governo ao favorecer a indústria proporcionou a crescente participação da população nacional nas decisões políticas e econômicas governamentais, mas para a educação sobrou o papel de preparar mão de obra com a mínima qualificação para operar máquinas.

Aponta Ianni²⁵ (1971 *apud* ROMANELLI, 1986 p. 53-54):

Segundo esse sociólogo, “é no século XX que o povo brasileiro aparece como categoria política fundamental. Em particular, é depois da Primeira Guerra Mundial — e em escala crescente a seguir — que os setores médios e proletários urbanos e rurais começam a contar mais abertamente como categoria política. Por isso, pode verificar-se que a “revolução brasileira”, em curso neste século, é um processo que compreende a luta por uma participação cada vez maior da população nacional no debate e nas decisões políticas e econômicas.

Diante desta contribuição de Romanelli, evidencia-se o momento histórico que viveu o Brasil, onde o fim de relações de poder e o estabelecimento de novas permitiam alguma participação do povo e que para essa acontecesse era necessário o mínimo de compreensão destes mecanismos propostos, o que como vimos vem da transmissão cultural, o que deve ser o objetivo da escola em detrimento da vontade de poucos de transforma a população e força motriz de suas indústrias.

Destarte, pontua Romanelli (1986, p. 60):

A Revolução de 30, resultado de uma crise que vinha de longe destruindo o monopólio do poder pelas velhas oligarquias, favorecendo a criação de algumas condições básicas para a implantação definitiva do capitalismo industrial no Brasil, acabou,

²⁵ IANNI, Octávio. **O Colapso do Populismo no Brasil**. 2.ª ed. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1971,223 p.

portanto, criando também condições para que se modificassem o horizonte cultural e o nível de aspirações de parte da população brasileira, sobretudo nas áreas atingidas pela industrialização.

É válido ressaltar que houve alguma evolução na educação que passara de quase nenhuma, onde a maioria era educado fora do país para alguma, mas que somente uma parte teve a chance dessa participação causada pela tardia Revolução Industrial Brasileira.

Mas, assim como a expansão capitalista não se fez por todo o território nacional e de forma mais ou menos homogênea, a expansão da demanda escolar só se desenvolveu nas zonas onde se intensificaram as relações de produção capitalista, o que acabou criando uma das contradições mais sérias do sistema educacional brasileiro. Sim, porque, de um lado, iniciamos nossa revolução industrial e educacional com atraso de mais de 100 anos, em relação aos países mais desenvolvidos, de outro, essa revolução tem atingido de forma desigual o próprio território nacional (ROMANELLI, 1986, p. 60).

Assim podemos pensar que a educação brasileira vem sendo influenciada e até mesmo direcionada para o trabalho fabril sem perspectiva de desenvolvimento pessoal, uma vez que fica evidente que está ligada aos interesses da Revolução Industrial em que suas consequências ainda reverberam nos dias atuais.

Pontua Romanelli (1986, p. 61-62) “O sistema escolar entrou não só a sofrer as influências do contexto, como a refletir o aprofundamento das contradições entre os aspectos modernos assumidos pelo desenvolvimento e o ainda persistente arcaísmo de certas facções das elites dominantes e até de parte da estrutura sócio-econômica que permanecia inalterada”.

Estes pontos que permaneceram inalterados como colocados acima nos faz considerarmos que ainda existe muita tensão por parte de camadas sociais em volta dos rumos da educação no Brasil.

Nesta senda, se o capitalismo industrial teve grandes avanços, aponta Romanelli (1986, p. 62) “[...] de outro, o latifúndio persiste e, com ele, toda a gama de situações culturais e de valores próprios da aristocracia rural decadente e da ignorância das massas”.

A autora acima realça uns destes pontos que permaneceram inalterados pelo processo de industrialização brasileira, como o que ocorreu na área rural.

Podemos assim concluir que a influência do monopólio econômico se encontra como parte da história da realidade brasileira e uma das suas consequências pode ser percebida na educação brasileira.

Desta forma, podemos pensar a unanimidade de utilizar jogos na educação, todavia como este é somente uma ferramenta o que se espera como resultado estará ligado diretamente com a sua concepção educacional e essa por último o seu direcionamento objetivo, como para atender a demanda de trabalho influenciada pelo desenvolvimento tecnológico ou para o desenvolvimento individual a partir da apreensão da cultura por meio da mediação.

Interesses como os vistos acima de partes que representam a sociedade continuam em conflito, como quando pensada a influência da tecnologia para a mediação na transmissão de conteúdos, o EAD (Educação à Distância) ainda que se utilize das melhores técnicas de transmissão de mensagens pode limitar a capacidade de comunicação que presencialmente transcende.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluo então que por meio deste trabalho, que os jogos podem sim trazer benefício à educação, desde que, como em qualquer outra atividade, esta seja mediada a fim de transmitir a cultura mais elaborada de modo a desenvolver o conhecimento acerca da realidade vivida e não como já suposto, como ferramenta para o desenvolvimento das habilidades naturais. Ao mediar esta cultura, o adulto atribui significado aos símbolos e regras ali presentes no jogo, assim, com sua experiência cultural, é capaz de até mesmo trazer significados diversos para um mesmo símbolo.

Não desconsiderando a importância de se compreender o manual de instruções, mas uma vez que este pretende imitar a realidade deveria trazer o mínimo de sua complexidade e contradições, a fim de evitar a naturalização de determinismos sociais beneficiados por um sistema econômico que, ao contrário do jogo que divide o dinheiro entre seus jogadores de forma igualitária a fim de evitar desvantagens, explora estas e luta para mantê-las.

O tema do jogo aqui apresentado, monopólio, é uma destas controvérsias que não podem ser tratadas como algo banal, suas consequências afetam a política e resultam em disputas onde se visa a vantagem de poucos em detrimento de muitos, como as que ocorrem no Brasil e influenciam o rumo da educação.

REFERÊNCIAS

ADLER, Mortimer J. **A arte de ler**. Disponível em: < <http://lelivros.com/book/baixar-livro-a-arte-de-ler-mortimer-j-adler-em-pdf-epub-e-mobi/>> Acesso em: 20 out, 2017.

ARANHA, Maria Lúcia de Arruda. **Filosofia da Educação**. 2.ed. São Paulo: Moderna, 1990.

ARISTÓTELES. **A Política**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BASTOS, Ivanilda Maria e Silva et al. A Contribuição de Vygotsky e Wallon na compreensão do desenvolvimento infantil. **Periódicos UDESC**, Santa Catarina, 2007.

BBC, Brasil. **Monopoly**: como jogo inventado para denunciar os males do capitalismo teve efeito oposto. Disponível em: <<http://www.bbc.com/portuguese/vert-cap-41043786>> Acesso em: 18 nov. 2017.

DURKHEIM, **As Regras do Método Sociológico**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

DUARTE, Newton. **A Escola de Vigotski e a educação escolar**: algumas hipóteses para uma leitura pedagógica da Psicologia Histórico-Cultural. São Paulo: USP, 1996. V.7.

DUARTE, Marcelo. **Monopoly x Banco Imobiliário**. Disponível em: <<http://guiadoscuriosos.uol.com.br/blog/2009/03/21/monopoly-x-banco-imobiliario>> Acesso em: 18 nov. 2017.

GIDDENS, Anthony. **Sociologia**. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3114970/mod_resource/content/1/Anthony_Giddens_Sociologia.pdf> Acesso em: 19 out. 2017.

Guia dos Curiosos Comunicações. **Jogo real de ur**. Disponível em: <<http://guiadoscuriosos.uol.com.br/categorias/3833/1/jogo-real-de-ur.html>> Acesso em: 18 nov. 2017.

HAYDT, Regina Célia Cazaux. **Curso de didática geral**. 1.ed. São Paulo: Ática, 2011.

MANUAL. **Banco Imobiliário**. Disponível em: <<http://estrela.vtexcrm.com.br/DynamicForm/GetFile?dataEntityInstanceId=CM-43424ce2-5c28-11e7-9538-0a960573f014&fileName=Manual%20Banco%20Imobili%C3%A1rio%2080.pdf>> Acesso em: 15 nov. 2017.

MANKIW, N. Gregory. **Introdução à economia**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

NASCIMENTO, Carolina Picchetti et. al. **O jogo como atividade**: contribuições da teoria histórico-cultural. Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional (ABRAPEE), v. 13, jul./dez., 2009, p. 293-302.

LÊNIN, Vladimir Ilitch. **O imperialismo: etapa superior do capitalismo.** Apresentação: Plínio de Arruda Sampaio. Campinas: FE/UNICAMP, 2011.

LIBÂNEO, J. C. **Didática.** Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/0B1Cd9oH5xwRWRG5NdmZ2ck5JM3M/view>> Acesso em: 15 out. 2017.

PIKETTY, Thomas. **O Capital no século XXI.** Rio de Janeiro: Intrínseca, 2014.

PLATÃO. **A República.** Disponível em: <<https://iedamagri.files.wordpress.com/2016/02/platao-a-republica.pdf>> Acesso em: 15 out. 2017.

ROMANELLI, Otaíza de Oliveira. **História da Educação no Brasil.** 8. ed. Petrópolis: Vozes, 1986.

SAVIANI, Dermeval. **Sobre a natureza e especificidade da educação.** Brasília: INEP, n. 22, jul./ago.1984.

_____. **O CONCEITO DIALÉTICO DE MEDIAÇÃO NA PEDAGOGIA HISTÓRICO-CRÍTICA EM INTERMEDIAÇÃO COM A PSICOLOGIA HISTÓRICO-CULTURAL.** Germinal: Marxismo e Educação em Debate, Salvador, v. 7, n. 1, p. 26-43, jun. 2015.

TORRES, Taíza. **Banco Imobiliário: 7 benefícios do jogo na educação.** Disponível em: <<https://canaldoensino.com.br/blog/banco-imobiliario-7-beneficios-do-jogo-na-educacao>> Acesso em: 18 out. 2017.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. **A formação social da mente.** 4.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.