

JOGO DE TABULEIRO PARA A APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA

Viviane Cavalcante Andrade (ProfEPT/IFMT) – viviane.cavalcante@ifmt.edu.br

Juliano Batista dos Santos (ProfEPT/IFMT) – julianojbs@gmail.com

GT 10 - ENSINO, CURRÍCULO E ORGANIZAÇÃO ESCOLAR

Resumo:

Buscando estratégias baseadas em práticas lúdicas, docentes têm cada vez mais utilizado jogos como recurso pedagógico para o ensino e a aprendizagem de história. Nesse sentido, o presente trabalho, que faz parte de uma pesquisa de mestrado, ainda em andamento, do Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) do Instituto Federal de Mato Grosso (IFMT) Campus Cuiabá Cel. Octayde Jorge da Silva, tem o objetivo de apresentar o jogo de tabuleiro *A Corrida do Ouro - O Jogo*. O presente jogo tem como tema a atividade mineradora na América Portuguesa. Possui o formato de trilha, que os jogadores percorrerão realizando a fiação para obterem pepitas de ouro. Dentre os procedimentos metodológicos para entendimento do que é jogo, da sua importância para o ensino de história e para a confecção do material pedagógico, empregamos pesquisas bibliográficas que demonstram a importância dos jogos para o ensino e a aprendizagem.

Palavras-chave: Jogo de Tabuleiro. *A Corrida do Ouro - O Jogo*. Aprendizagem de História. Atividade Mineradora. América Portuguesa.

1 Introdução

O entendimento de que o processo de aprendizagem não é linear e nem rigorosamente racional, possibilita ao professor construir novas estratégias educacionais. “Nesse sentido, a adoção de práticas lúdicas no cotidiano de sala de aula se mostra como um profícuo caminho a ser trilhado por docentes interessados em inovar seus métodos de ensino” (ARAÚJO, 2019, p. 79).

Os jogos tem sido cada vez mais empregados como recursos pedagógicos para o ensino de História. Em vista disso, surge *A Corrida do Ouro - O Jogo*. Jogo de tabuleiro desenvolvido no Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) do Instituto Federal de Mato Grosso (IFMT) Campus Cuiabá Cel. Octayde Jorge da Silva. buscando construir estratégias amparadas em práticas lúdicas, para o ensino de história, e, com o propósito de contribuir para que a aprendizagem de história seja mais interessante, estimulante e significativa.

Deste modo, o presente trabalho tem o objetivo de apresentar o jogo pedagógico acima citado, fruto da pesquisa de mestrado, ainda em andamento.

2 O que é jogo?

Huizinga (2019, p. 35-36, grifo do autor), por exemplo, tenta responder essa pergunta da seguinte forma:

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotada de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida cotidiana’.

Cailllois (2017, p. 42) acrescenta que o jogo é incerto, sendo impossível determinar o resultado antecipadamente; e, improdutivo, “pois não cria nem bens, nem riqueza, nem qualquer tipo de elemento novo; salvo deslocamento de propriedade no interior do círculo de jogadores”.

Para Boller e Kapp (2018, p. 14, grifo do autor), jogo é uma atividade que possui:

um **objetivo**; um **desafio** (ou desafios); **regras** que definem como o objetivo deverá ser alcançado; **interatividade**, seja com outros jogadores ou com o próprio ambiente do jogo (ou com ambos); e **mecanismos de feedback**, que ofereçam pistas claras sobre quão bem (ou mal) o jogador está se saindo. Um jogo resulta numa **quantidade mensurável de resultados** (você ganha ou perde; você atinge o alvo, ou algo assim) que, em geral, promovem **uma reação emocional** nos jogadores.

A definição de jogo vai depender também do sistema linguístico dentro de um determinado contexto social. Cada contexto cria seu entendimento de jogo conforme seus valores e modo de vida, e o expressa por meio da linguagem. A linguagem funciona como expressão da forma que um grupo social vê o mundo. “Enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que nos mostra por que, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas” (KISHIMOTO, 2005, p. 17).

Diante do exposto, é possível perceber que responder à essa pergunta não é algo fácil, pois o termo pode ser compreendido de diversos modos devido a variedade de tipos de jogos e de significados que lhe são socialmente atribuídos. Assim, num esforço para tentar definir o termo jogo, a maioria dos estudiosos do tema, recorrem às suas características mais gerais, ou melhor, recorrem às características que são mais comuns à maioria dos jogos.

3 Por que utilizar jogos nas aulas de história?

Convencer os professores sobre a relevância do jogo no desenvolvimento humano não é difícil. Porém, convencê-los sobre essa relevância para a aprendizagem, é bem mais complexo. Para muitos professores existe uma contradição entre estudar e brincar. Por isso mesmo, nas práticas pedagógicas atuais há uma carência de brinquedos e de momentos de brincadeiras nas escolas. Só se brinca se restar tempo ou no recreio. Nas raras ocasiões em que são propostas, as brincadeiras acontecem separadamente das atividades escolares, e são mais comuns em escolas de educação infantil. Em classes de ensino fundamental, por exemplo, estas atividades costumam não serem bem vistas, já que os estudantes estão ali para "aprender, não para brincar" (FORTUNA, 2000, p. 3).

Mesmo com a resistência de alguns docentes, propostas com atividades lúdicas como auxiliares no processo de ensino e de aprendizagem vem crescendo nas séries finais da educação básica.

Para os discentes, a aprendizagem de história pode ser um processo desinteressante e enfadonho por se tratar de conteúdos bastante complexos e separados de suas realidades temporal e espacialmente. Uma das estratégias de aprendizagem possíveis, é a utilização de jogos nas aulas (PEREIRA, GIACOMONI, 2018).

O emprego de jogos nas aulas de história é interessante pois: auxilia na compreensão de conceitos e dos processos históricos; possibilita uma fuga da realidade¹, mas sem separar-se dela; desenvolve a criatividade e a imaginação; oportuniza interação social entre os integrantes de um grupo, criando vínculo entre eles; possibilita troca de saberes; estimula a empatia; favorece o respeito às regras; cria a impressão de um espaço livre de regras e obrigações; requer destreza, concentração, intuição e cooperação (PEREIRA, GIACOMONI, 2018; MEINERZ, 2018; GIACOMONI, 2018; JUCHEM, PEREIRA, 2018; ANDRADE, 2007).

O uso de jogos nas aulas de história é interessante, também, porquanto, ao sentirem-se livres

[...] da avaliação dos adultos, e da punição no caso do fracasso, os alunos aderem seriamente ao jogo e a suas regras com o propósito e a expectativa de cumprir as metas. Esta adesão torna a ação pedagógica possível, faz com professores e alunos envolvidos no mesmo projeto, na mesma sintonia falem a mesma linguagem, aquela estabelecida pelas regras do jogo (ANDRADE, 2007, p. 103).

¹ Essa fuga da realidade permite a imersão num mundo que é exclusivamente do jogo, criando o que Huizinga (2019) chama de círculo mágico do jogo. O professor pode criar um mundo que se relacione com período histórico estudado, proporcionando ao estudante uma "viagem histórica".

Contudo, não podemos pensar que a utilização do jogo como método pedagógico virá suprir todas as necessidades do ensino de história, garantindo um aprendizado completo todas as vezes que for empregado. Na verdade, nenhum método tem essa capacidade. Mas, ele possui grandes potencialidades, especialmente, se somado à outras ações pedagógicas (PEREIRA, GIACOMONI, 2018; MEINERZ, 2018).

Na sequência apresentamos o jogo de tabuleiro *A Corrida do Ouro - O Jogo*, que foi criado para ser aplicado em cursos técnicos integrados ao ensino médio, podendo também, ser usado no ensino médio regular ou nas séries finais do ensino fundamental.

4 Jogo para compreensão da atividade mineradora na América Portuguesa

O jogo que lhes mostramos é um tabuleiro de mesa, no formato de jogo de trilha. Desenvolvido com o propósito de ser utilizado nas aulas de história para aprender de um jeito lúdico e mais descontraído sobre a Atividade Mineradora na América Portuguesa e as transformações econômicas, políticas, sociais, culturais, religiosas ou territoriais por ela provocadas na colônia.

Tem como objetivo, facilitar a aprendizagem de conteúdos conceituais, factuais e atitudinais. Os conteúdos conceituais e factuais são aqueles relativos ao conhecimento histórico, e os conteúdos atitudinais relacionam-se a constituição de condutas como respeito às regras e colaboração. Podendo ser utilizado pelos docentes em atividades de revisão, fixação dos conteúdos, sondagem de conhecimento e para avaliação da aprendizagem.

É um jogo de competição e colaboração. A competição se dá entre as equipes e a colaboração entre os componentes de cada equipe. Devendo ser jogado presencialmente. Para jogá-lo é necessário um mediador e a formação de três até seis grupos. Cada grupo deve ter no mínimo dois e no máximo cinco jogadores.

O jogo é composto por 1 tabuleiro²; 1 manual de instruções; 6 peões ou marcadores; 1 dado de 6 faces; 60 cartas com perguntas, sendo, 30 de múltipla escolha e 30 de verdadeiro ou falso; 18 cartas *Sorte ou Azar?*; 16 cartas *Curiosidades*; e, 500 pepitas de ouro, que podem ser miçangas, botões, grãos de milho ou outro pequeno objeto dourado.

² O design gráfico do tabuleiro e dos demais elementos do jogo foi criado pela Villas Boas Comunicações de Cuiabá sob minha orientação.

Antes de iniciar o jogo deve-se escolher um discente para ser o mediador. Ele será responsável por: fazer a leitura do manual de instruções para todos, retirar as cartas e lê-las em voz alta para todos durante o jogo e controlar o pagamento e o recebimento das pepitas de ouro.

Em seguida, é preciso organizar os grupos. Esses deverão escolher seu representante, o qual, será responsável por jogar o dado e responder as questões em nome do grupo. O representante precisa dialogar com o grupo para, em conjunto, definirem as respostas e as estratégias que irão adotar. É importante fazer um rodízio do representante, devendo ser um por vez. Os membros das equipes devem se organizar de modo que todos participem.

Na sequência, faz-se necessário organizar o tabuleiro. Abra-o sobre uma mesa, coloque as cartas nos locais indicados e os peões de cada equipe devem ser posicionados na casa *Início* (Cf. Figura 1).

Ainda antes do jogo, é preciso estipular a ordem em que os grupos jogarão. Para tal, os representantes das equipes lançam o dado, aquele que obter o maior número será primeiro. Caso mais de um grupo obtenha o número mais alto, deverão lançar o dado mais uma vez. Essa ação deve ser repetida até que haja o desempate. A primeira equipe a jogar será aquela que tirou o maior número, seguida daquela que está à esquerda, e assim por diante.

4.1.2 Início do jogo

Todas as equipes iniciarão o jogo em São Sebastião do Rio de Janeiro. Cada uma, na sua vez, jogará o dado e caminhará com seu peão pela trilha conforme o número tirado.

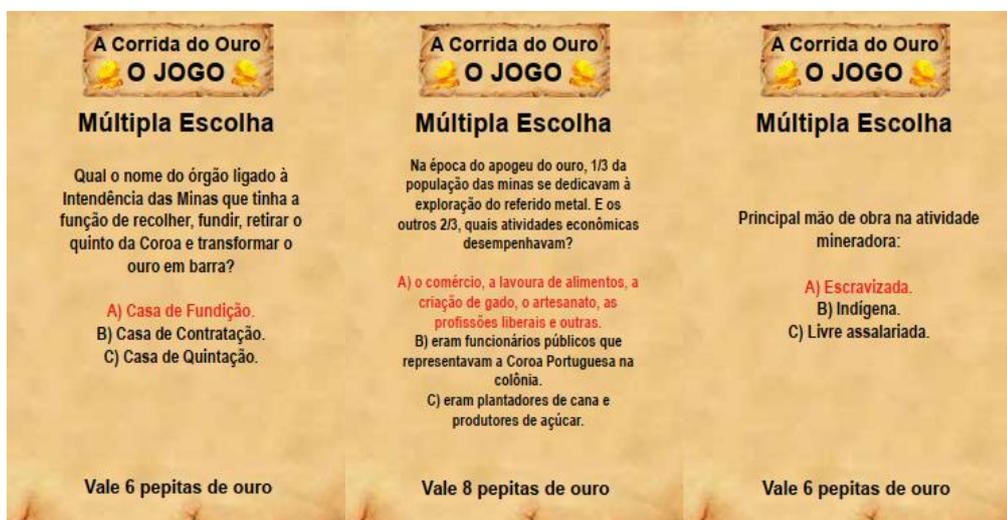
A primeira decisão que deverão tomar é de qual caminho seguir, pois, a trilha se bifurca logo no começo. Há um caminho que passa pela Vila de Nossa Senhora dos Remédios de Paraty (atual Paraty-RJ), e outro que vai diretamente para Minas Gerais. Esse é um momento que os estudantes deverão ser estrategistas, pois, a opção do caminho pode influenciar no resultado final. O caminho que passa por Paraty dá condições para as equipes conquistarem mais pepitas de ouro. Se pensarmos que o objetivo do jogo é alcançar a maior quantia de pepitas de ouro, esse caminho é mais aconselhável.

4.1.3 Movimentando o peão

Ao se movimentarem pela trilha do tabuleiro, os jogadores poderão cair nas seguintes casas: *?*, *Sorte ou Azar?*, *Curiosidades* e *Casa de Fundação*. Vamos à explicação de cada uma delas:

Quando o jogador cair na casa retratada pelo ponto de interrogação, o mediador retirará uma carta com pergunta do monte e fará sua leitura. A equipe, por meio de seu representante, deverá respondê-la. A questão poderá ser de múltipla escolha, com 03 alternativas, ou de verdadeiro ou falso.

Figura 2 – Exemplos de cartas com perguntas de múltipla escolha



Fonte: Elaboração própria, 2021.

Figura 3- Exemplos de cartas com perguntas verdadeiro ou falso



Fonte: Elaboração própria, 2021.

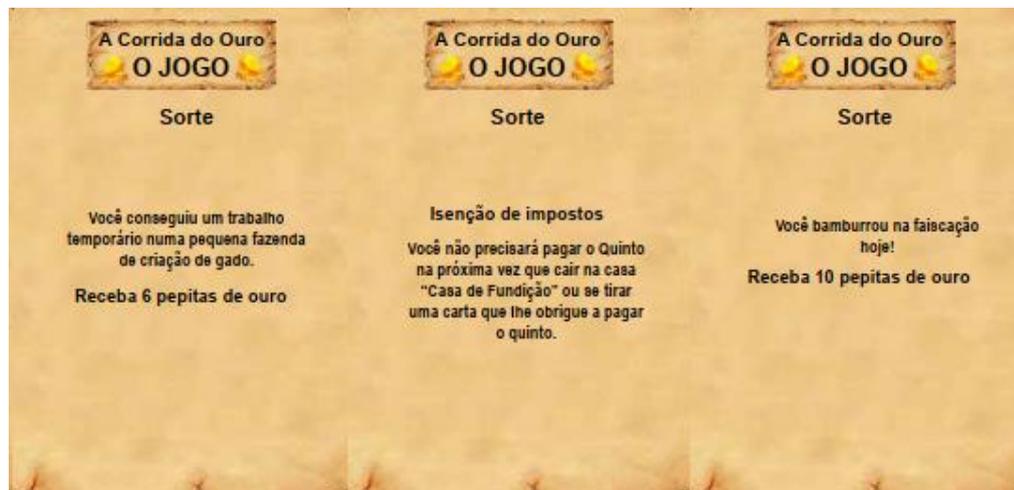
Figura 4 – Verso das cartas com perguntas



Fonte: Elaboração própria, 2021.

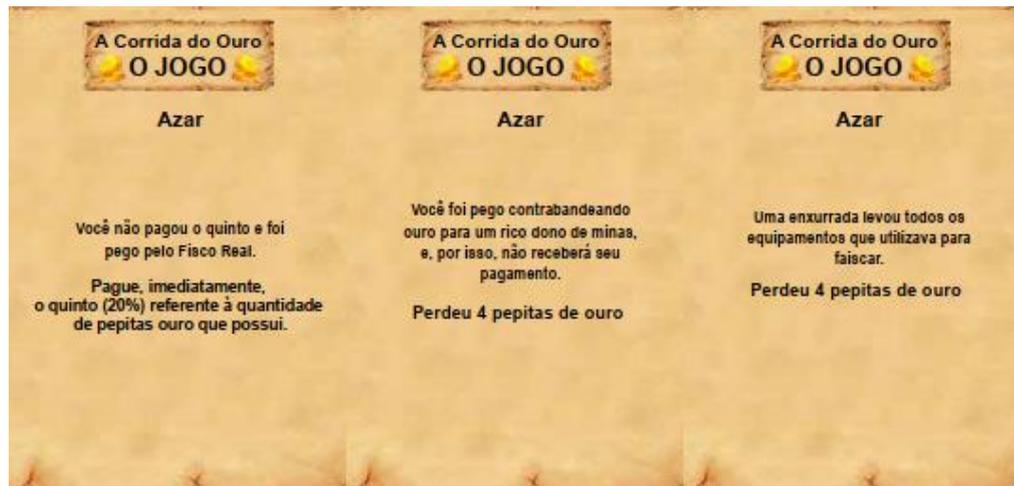
Ao cair na casa *Sorte ou Azar?*, o mediador puxará uma carta do monte e a lerá. Nela pode conter algo que signifique sorte ou azar para o grupo. Após a leitura a carta deve retornar ao monte, sendo colocada debaixo das demais, exceto aquelas que podem ficar sob posse da equipe para ser usada em outros momentos do jogo.

Figura 5 – Exemplos de cartas *Sorte*



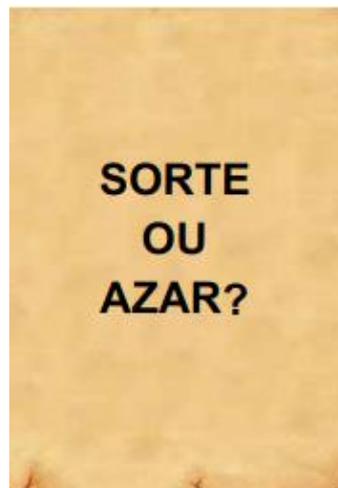
Fonte: Elaboração própria, 2021.

Figura 6 - Exemplos de cartas *Azar*



Fonte: Elaboração própria, 2021.

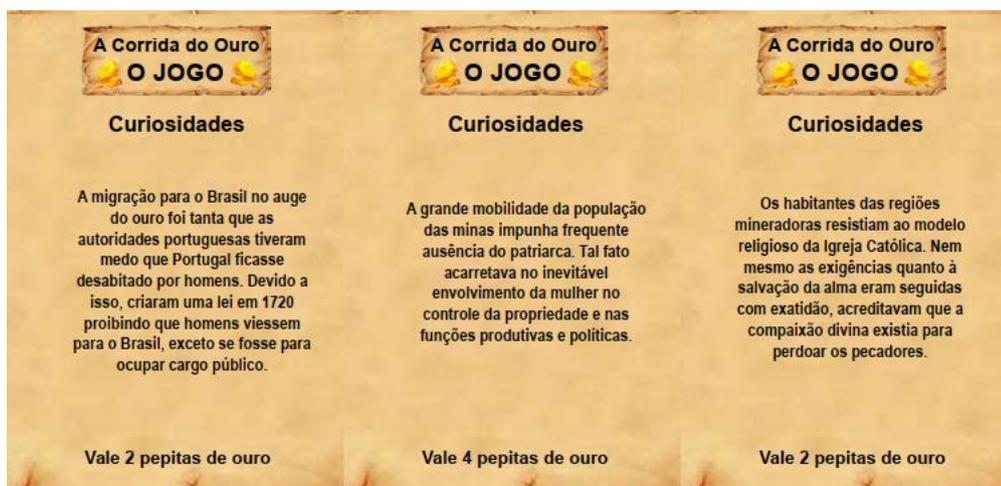
Figura 7 – Verso das cartas *Sorte ou Azar?*



Fonte: Elaboração própria, 2021.

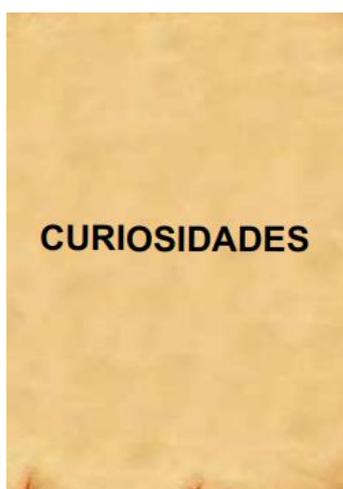
Na casa *Curiosidades*, o mediador retirará a carta do monte e fará sua leitura. Nela há alguma curiosidade sobre o período da mineração no Brasil Colonial e uma recompensa que será dada ao grupo que nela cair.

Figura 8 – Exemplos de cartas *Curiosidades*



Fonte: Elaboração própria, 2021.

Figura 9 – Verso das cartas *Curiosidades*



Fonte: Elaboração própria, 2021.

A *Casa de Fundição* é uma casa na qual o jogador que nela cair precisará pagar de imediato o Quinto (20%) referente à quantidade de pepitas de ouro que a equipe possuir. Caso a quantidade de pepitas de ouro a serem pagas como imposto não dê um número inteiro, faz-se o arredondamento por aproximação.

Vale ressaltar que a carta a ser retirada pelo mediador será sempre a primeira do monte. E no caso daquelas com perguntas, a resposta correta estará destaca em vermelho.

4.1.4 Final do jogo

Para finalizar o jogo, deve-se repetir as jogadas conforme a ordem dos grupos até todos cruzarem a linha de chegada, que é em Vila Real do Senhor Bom Jesus de Cuiabá. A equipe que cruzar primeiro a linha de chegada recebe 6 pepitas de ouro; a que chegar em segundo, recebe 4; e a que chegar em terceiro, recebe 2. Os demais não recebem nada.

Para determinar o vencedor, soma-se as pepitas de ouro de todos os grupos. Aquele que tiver a maior quantidade é consagrado campeão. Finalizando assim a partida.

4.1.5 Final Alternativo

Todos sabemos que um jogo de tabuleiro pode durar horas. Contudo, uma aula tem um período limitado. Caso o professor tenha apenas uma aula de 50 minutos pode jogar, mesmo sabendo que possivelmente não terá tempo para todos atravessarem a linha de chegada. Neste caso, uma proposta alternativa para finalizar o jogo, é estabelecer um tempo, que pode ser 35/40 minutos. Depois disso, soma-se as pepitas de ouro e o grupo que tiver acumulado o maior número é o vencedor, com isso, finalizando o jogo.

5 Considerações finais

Tendo como referência a pesquisa bibliográfica realizada, podemos atestar que jogos utilizados como recurso pedagógico para o ensino de história apresenta grande potencialidade, especialmente entre os jovens, por trazerem uma linguagem que faz parte de seu cotidiano e por criar a impressão de um espaço livre de regras e obrigações, mesmo os jogos sendo repletos de regras.

O jogo apresentado, faz parte da pesquisa de mestrado intitulada *O jogo de tabuleiro como estratégia para a aprendizagem de história no Ensino Médio Integrado*, foi aplicado e avaliado por docentes de história do IFMT. Porém, não foi possível apresentar neste texto os resultados, pois a análise dos dados ainda se encontra em andamento. Contudo, as sugestões para melhoria do jogo já foram levantadas e as correções realizadas para que pudéssemos apresentá-lo como material pedagógico.

Faz-se necessário ainda, realizar uma pesquisa com estudantes para averiguar se o jogo realmente pode contribuir para a aprendizagem sobre a Atividade Mineradora na América Portuguesa.

Para finalizar, deixo aqui o link onde disponibilizarei o jogo após a defesa do mestrado:
<https://drive.google.com/drive/folders/1-XMmo8AhoJFMBYae54cto7zsjemP0PUK?usp=sharing>.

Referências

ANDRADE, Débora El-Jaick. O lúdico e o sério: experiências com jogos no ensino de história. **Revista História & Ensino**, Londrina, v.13, p. 91-106, set. 2007.

ARAÚJO, Rodrigo Cardoso Soares de. “Nunca foi tão divertido descascar batatas”: os jogos como possibilidade a ser explorada no ensino de história”. **Revista História, histórias**, Brasília, v. 7, n. 13, p. 78-94, jan./jun. 2019.

BOLLER, Sharon.; KAPP, Karl. **Jogar para Aprender**: tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem. Tradução: Sally Tilleli. São Paulo: DVS, 2018.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Tradução: Maria Ferreira. Petrópolis: Vozes, 2017.

FORTUNA, Tânia Ramos. Sala de aula é lugar de brincar? *In*: XAVIER, M. L. M.; DALLAZEN, M. I. H. (org.) **Planejamento em destaque**: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000. Disponível em: https://brincarbrincando.pbworks.com/f/texto_sala_de_aula.pdf. Acesso em: 29 de julho de 2020.

GIACOMONI, Marcello Paniz. Construindo jogos para o Ensino de História *In*: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. (org.). **Jogos e ensino de história**. Porto Alegre: UFRGS, 2018. cap. 6, p. 87-112.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução: João Paulo Monteiro. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

JUCHEM, Henry; PEREIRA, Nilton Mullet. Sobre o uso de jogos no ensino de história. **Revista Brasileira de Educação Básica**, Belo Horizonte, v. 3, n. 7, p. 1-13, 2018.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. *In*: KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2005. cap. 1, p. 13-43.

MEINERZ, Carla Beatriz. Jogar com a História na sala de aula. *In*: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. (org.). **Jogos e ensino de história**. Porto Alegre: UFRGS, 2018. cap. 5, p. 73-86.

PEREIRA, Nilton Mullet.; GIACOMONI, Marcello Paniz. Flertando com o Caos: os jogos no Ensino de História. *In*: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. (org.). **Jogos e ensino de história**. Porto Alegre: UFRGS, 2018. cap. 1, p. 9-18.