

TABULEIRO COM HISTÓRIA

Tags: *design de games gamificação história jogos*

Prática elaborada por Carlos Teles e Daniel Martins, do NAVE Rio

Presente nas seguintes metodologias: *Gamificação; Experimentação; Aprendizagem por Projetos; Storytelling*

PLANO DE VOO

Valendo-se de jogos de tabuleiro e de cartas como plataforma e linguagem de ensino, essa prática tem por objetivo instigar os estudantes na busca pelo conhecimento da História. A proposta é aproximar os alunos da disciplina e também engajá-los na resolução de problemas e desafios de outras áreas. O



Estudantes no NAVE Rio participam das atividades propostas pela prática Tabuleiro com história

Tabuleiro com História traz uma experiência imersiva de aprendizagem a partir de jogos encontrados no mercado ou criados pelos próprios estudantes e professores.

No cerne de sua proposta está a ideia de que a ampliação dos recursos narrativos proporciona cenários de aprendizagem, dando concretude a conceitos históricos que podem parecer abstratos à primeira vista. Além disso, estimula a pesquisa dos estudantes em um processo educativo **tangencial**: a curiosidade e o interesse despertados pelos jogos levam os alunos a estudar o tema com mais autonomia.



“Já surgiram jogos sobre piratas, mitologia, máfia italiana. O importante é mostrar aos jovens como seus interesses estão inseridos em contextos históricos abordados em sala de aula, criando essas pontes”, diz Carlos Teles, professor idealizador.

PILOTANDO:

- **Contextualize:** o primeiro passo é uma aula expositiva sobre a temática que será trabalhada por meio da prática. A apresentação do conteúdo pode ser feita por meio de um filme, seguido de um debate, ou, então, através de uma atividade de pesquisa e posterior compartilhamento de informações. O importante é que os estudantes sejam contextualizados e assimilem as informações essenciais para que possam criar suas próprias oportunidades de aprendizagem enquanto jogam.
- **Selecione os jogos:** com a temática definida, escolha jogos de tabuleiro ou de cartas que dialoguem com a História. O desejável é que esses jogos apresentem diversidade em termos de plataforma, abordagens e mecanismos de jogabilidade. Além de jogos de tabuleiro, também existem muitos outros em versão gratuita para smartphones e para computadores. Para a temática da colonização ou de formação das sociedades, por exemplo, é possível trabalhar com os jogos Colonizadores de Catan, Carcassonne, 7 Wonders e Citadels.

“A sociedade precisa parar de ver o jogo como um passatempo, uma perda de tempo, pois suas potencialidades para reflexão e aprendizagem são enormes. Tivemos um jogo com o tema da identidade de gênero que gerou um movimento empático importante na escola”, diz Daniel Martins, professor idealizador.

- **Prepare o espaço:** o professor deve criar um ambiente favorável e descontraído para que as trocas aconteçam. Portanto, aconselha-se intervir na disposição das carteiras, ensaiando novos **formatos** como pequenas rodas no chão, além da ocupação de outros espaços como corredores, pátios e refeitório.
- **Divida a turma:** como o número de alunos de uma sala geralmente ultrapassa o de jogadores indicados, é recomendado dividir a turma em diferentes grupos, e cada grupo fica com um jogo. Lembrando que é sempre bom combinar diferentes perfis de aprendizagem e habilidades no trabalho coletivo.
- **Alunos jogam livremente:** este é o momento em que o educador sai de cena. Os estudantes devem interagir entre si e jogar livremente, sem intervenções ou direcionamentos por parte do professor. É esta experimentação e protagonismo que vão levar os estudantes a identificar conteúdos e criar pontes entre aquilo que estão desempenhando nos jogos e seus conhecimentos de História e outras disciplinas.
- **Troca dos jogos:** como cada grupo inicia a atividade com um jogo diferente, o professor pode sugerir que, ao fim de cada rodada, eles troquem de plataforma, permitindo que todos os alunos experimentem todos os jogos. Dependendo da complexidade dos jogos, isso pode ser feito em mais de uma aula.
- **Avaliação:** os formatos podem ser vários, como produção de textos, debates coletivos, apresentações por parte dos estudantes, mas a atividade de avaliação deve possibilitar que

os alunos demonstrem as conexões percebidas entre aquele universo apresentado pelos jogos e os conhecimentos adquiridos na disciplina de História.

- **Caminho inverso:** a prática fica ainda mais interessante quando o percurso é feito no sentido contrário; isto é, quando os alunos são incentivados a construir seus próprios jogos ou outro artefato lúdico ou gamificado, tendo como premissa um tema da disciplina de História ou de qualquer área do conhecimento. Nesse processo, o papel do professor é o de orientar as pesquisas e a construção dos jogos. Outra questão que pode ser orientada e avaliada pelo educador é a jogabilidade e outros pontos próprios da arquitetura dos jogos, que relacionam pensamento lógico, exercício da linguagem e outras habilidades fundamentais para serem trabalhadas.

EQUIPAGEM:

Equipagem

Banco de jogos de tabuleiro, com indicações de faixa etária, temáticas trabalhadas e avaliações dos usuários.

Escola digital

Plataforma que reúne grande variedade de recursos educacionais abertos, incluindo jogos digitais gratuitos, organizados por área do conhecimento, temática e faixa etária.

NOAS

Biblioteca desenvolvida a partir de recursos em software livre desenvolvido por educadores que organiza um conjunto de aplicativos e jogos em relação à etapa escolar e área do conhecimento.

