

ONDE ESTÁ CARMEN SANDIEGO: A PROCURA POR NOVOS DESAFIOS NA HISTÓRIA

Ana Luiza de Vasconcelos Marques

Graduanda do curso de História e Licenciatura Plena – UEPB

aniiiinha@msn.com

Waldeci Ferreira Chagas - Orientador

Professor da Universidade Estadual da

Paraíba

Palavras-chave: ensino de história, novas linguagens, educação.

LUDICIDADE, APRENDIZADO E EDUCAÇÃO.

A ludicidade está associada ao divertimento, ou seja, é uma necessidade humana e independe de idade. O desenvolvimento do aspecto lúdico na perspectiva educacional facilita a aprendizagem, o desenvolvimento social, cultural e pessoal, bem como auxilia no processo de comunicação, expressão e construção do conhecimento. As atividades lúdicas podem ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer dinâmica que possa envolver relações interpessoais e sensitivas.

Os educadores devem enfatizar as metodologias que sejam representadas através do “brincar”, pois alicerça no aprender do jogo, da brincadeira, da fantasia e do encantamento. A sala de aula pode ser um lugar de brincar, contanto que o professor consiga conciliar os objetos pedagógicos com a construção do saber. Para isso é necessário encontrar as funções pedagógicas e ligá-las ao desenvolvimento da subjetividade, despertando o lado autônomo e criativo dos alunos.

Antes de o educador escolher o objeto lúdico pelo qual pretende trabalhar é preciso analisar e perceber como poderá favorecer e acrescentar na educação do indivíduo. Segundo Lopes é importante que o educador ao escolher o jogo, tenha definido os objetivos que pretende alcançar, como também, saiba escolher aquele mais adequado para atender as demandas de aprendizagem de seus alunos. Também é necessário compreender a relação afetivo-emocional da brincadeira ou jogo, seu caráter psicológico, além dos mecanismos da linguagem, percepção e aprendizagem.

No desenrolar da brincadeira os estudantes envolvem-se no jogo e sentem a necessidade de compartilhar com o outro suas emoções, seu raciocínio e suas habilidades. O conhecimento passa a ser construído pelas relações interpessoais e por trocas recíprocas da ação do sujeito com o objeto do conhecimento. Dessa forma, segundo Piaget, o conhecimento se constrói na interação do sujeito com o objeto fruto de seu interesse.

O envolvimento nas atividades lúdicas exige exploração de linguagens e posteriormente o conhecimento das linguagens pelos quais os estudantes se expressam. A linguagem lúdica é produzida de forma espontânea e produz conhecimento de forma prazerosa e sem pressão. Para Vygotsky, a linguagem se constitui no mais importante instrumento do pensamento que medeia as relações cognitivas, afetivas, sociais e culturais, entre outras. É por meio desse sistema simbólico que o indivíduo traduz sua leitura de mundo, estabelecendo elos entre suas questões subjetivas, ressignificadas a partir de sua imersão no universo da linguagem, emitindo sinais de sua percepção do ambiente.

A leitura é uma das atividades fundamentais para o aprimoramento da linguagem. Rer histórias é algo que se alia ao brincar, na medida em que as palavras são intensificadas e exploradas repetidamente, gerando significados. Ao usarem a abordagem da história os alunos reproduzem o discurso falado, ou melhor, fazem o uso da linguagem interativa. Ao ler, o estudante exercita a imaginação e a criatividade, estimula suas sensibilidades visual e auditiva e aprimora sua capacidade comunicativa.

A linguagem é uma forma de dialogar, sinalizar algo, de interrogar, afirmar e interpretar o contexto, podendo ser manifestada não só por meio da leitura, como também pela escrita, imagem, gestos e comportamento. Quando a linguagem é usada de forma simples, acessível e ao mesmo tempo educativa, divertida e vibrante, torna-se mais assimilável e persuasiva. Portanto, é preciso que o educador assuma um currículo que privilegie as condições facilitadoras de aprendizagens, utilizando assim uma linguagem lúdica.

Na busca por novas teias de ensino, encontramos o lúdico como colaborador na qualidade do ensino-aprendizagem, no qual o mesmo atribui ao encontro de necessidades e interesses dos alunos. Vale ressaltar que as atividades lúdicas contribuem na maneira de ser, de estar, de pensar e de encarar os espaços educativos, bem como de relacionar-se com os alunos. Cabem a nós, educadores, incentivarmos o uso da ludicidade na sala de aula, pois quanto mais espaço lúdico proporcionarmos, mais alegre, espontânea e efetiva será a aula.

O brincar deve ser transformado em trabalho pedagógico para que os educadores experimentem como mediadores, o saber atrelado ao desejo e prazer na aprendizagem.

OS JOGOS DE TABULEIRO

Os jogos surgiram nas primeiras cidades da Antiguidade, nas regiões do antigo Egito e da Mesopotâmia (atual Iraque) e mais tarde em outros lugares do mundo antigo, tais como China, Índia, Japão, Pérsia, África do Norte e Grécia. Através de escavações arqueológicas foram encontrados objetos e desenhos que parecem ser ou fazer referência a jogos de tabuleiro. Jogos clássicos como o Xadrez, Ludo, Damas, Sobe e Desce e Go (ou *Wei Ki*) são “ancestrais” de uma longa evolução dos jogos da Antiguidade. Para a professora Lynn Alves:

A presença dos jogos na história da humanidade tem início com a própria evolução do homem, antes até de serem estabelecidas normas e regras de convivência, às quais os sujeitos se adaptavam ou propunham outros encaminhamentos que atendessem às suas demandas. Os rituais da caça e da guerra tinham um caráter lúdico, de entretenimento, de força e de poder.

Desde a Antiguidade, os jogos foram usados como instrumento para propagar a aprendizagem. Aristóteles, por exemplo, relacionava o estudo ao prazer e os professores de sua época já utilizavam os “jogos didáticos” no estudo da filosofia e matemática. Ao classificar os vários aspectos do homem, Aristóteles dividiu-os em *homo sapiens* (homem que conhece e aprende), *homo faber* (o que faz e produz) e *homo ludens* (o que brinca, o que cria).

Plantas de templos, cidades e claustros sagrados do Período Antigo provam que os jogos de tabuleiro podem ter sido derivados a partir dessas plantas. Um exemplo é a Capital real de Chou (China antiga) que teria o formato de um tabuleiro composto por 64 quadrados e a Planta da cidade de Thamugadi (atual Timgad, Argélia), construída por romanos nos séculos II, a partir de uma grade de 12 por 12 quadrados.

A transição entre os jogos clássicos e contemporâneos se deu com o advento da Revolução Industrial, invenção de máquinas e mecanismos facilitadores do trabalho, os jogos começam a surgir em grande escala. Assim, após o lançamento do *Jogo da Vida* (1860), vários jogos como: *Banco Imobiliário* (1935), *Combate* (1947), *Palavras Cruzadas* (1948), *Detetive* (1949) e *War* (1959) surgiram como instrumentos pedagógicos na Indústria dos Jogos.

Aproximadamente na década de sessenta, os tabuleiros passaram por uma evolução. Os tabuleiros ganharam designers mais aperfeiçoados e várias companhias dedicadas exclusivamente aos jogos de tabuleiro começaram a surgir. O período de 1960 a 1980 ficou conhecido como a época de ouro dos Wargames e dos Jogos de Estilo Americano devido principalmente à influência de guerras como a Guerra Fria. Tais jogos se caracterizavam pelas longas partidas e pelo uso de regras que requerem atenção do jogador.

Em 1980, a indústria eletrônica cresceu e tomou o espaço dos jogos de tabuleiro com o lançamento de videogames e outras diversões eletrônicas. Somente na década de noventa, os jogos de tabuleiro ganharam força com o lançamento na Alemanha de *Os Descobridores de Catan*. A partir daí, os Jogos de estilo europeus começaram a entrar no mercado de Jogos, eclodindo uma nova febre no mundo dos Jogos de Tabuleiro. E assim, jogos de diferentes estilos para todos os gostos e idades foram fabricados e aperfeiçoados, preenchendo prateleiras até os dias de hoje. Não é por acaso que as empresas de jogos infantis e de entretenimento investem, cotidianamente, em diferentes artefatos que possam seduzir as crianças, os adolescentes e até os adultos para o prazer de jogar.

ASPECTOS EDUCACIONAIS NOS JOGOS DE TABULEIRO

Os jogos representam a força da cultura dos povos. Do mundo Antigo aos dias atuais proporcionam tensão e alegria, propõem obstáculos a serem superados e são intensos e fascinantes. Esse fascínio é a palavra-chave para despertar o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo dos sujeitos, integrando assim o indivíduo ao meio. Dessa forma, o jogo nasce na gênese do pensamento, atua na descoberta de si mesmo e ainda induz a ação de experimentar, criar e de transformar o mundo.

As regras, as disputas dos participantes e os movimentos no tabuleiro constroem diversidade, apresentam elementos como contraste, tensão, variação, solução e união, bem como efetuem conceitos e transmitam valores. Os jogos acentuam uma poderosa rede de comunicação entre pessoas de todas as classes, visto que o fácil acesso, a linguagem simples, direta e lúdica permite até que conceitos complexos sejam assimilados por crianças, jovens e adultos de forma eficaz e divertida.

Numa visão geral, os jogos de tabuleiro buscam a dominação através da conquista de peças ou de territórios. Na maioria dos jogos a inteligência e a sorte são

requisitos indispensáveis para a eliminação do adversário e vitória no jogo. Entretanto, em algumas situações, o que conta é o misto da rapidez e raciocínio do jogador.

Todo jogo tem o seu significado e geralmente uma contribuição ao jogador. Coordena a mente, atribui estratégias, desperta a criatividade, permite decisões e possibilita escolhas. As ações do jogador são caracterizadas pela personalidade do próprio sujeito:

O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa,

A proposta dos jogos de tabuleiro como processos educativos nas salas de aula, nos remete a pensar numa ação que considere unir os laços entre a escola, o lazer e a educação como um dos caminhos para um ensino inovador e inteligível. Os jogos dinamizam e rompem com as aulas monótonas, chatas e exaustivas, oferecendo maior espaço para as narrativas entre professor e aluno, otimizando as relações interpessoais de ambos na sala de aula. Todavia, para que os jogos sejam favoráveis ao ensino, o professor deve ficar atento ao conteúdo presente nestes jogos, buscando, sobretudo uma análise crítica. Caso o uso do jogo seja propício ao contexto da sala de aula, o professor ainda deve saber como utilizá-lo, pois embora o mesmo faça uso de recursos didáticos mais avançados, a aula pode continuar desinteressante e cansativa.

Algumas instituições tentam controlar a conduta humana, através de padrões e normas rigorosas, estabelecendo barreiras nas relações aluno-professor. As aulas de história, por exemplo, nas escolas tradicionais fazem o uso apenas do livro didático e do exclusivismo do quadro e giz, distanciando os educadores de outras possibilidades de ensino, além do contato mais próspero com o alunado. Com isso, alguns utilizam o livro didático como verdade absoluta, bem como transmitem o conteúdo de forma monóloga, não incentivando a participação e a opinião dos alunos na sala de aula.

Com o surgimento de novas abordagens historiográficas como a Nova História, um leque de fontes foi aberto, indo além dos documentos oficiais. Com o aumento das fontes utilizadas na pesquisa histórica, o professor tem a disposição outros objetos de estudo além do livro didático, adaptando-os aos conteúdos e empregando diferentes metodologias de ensino e pesquisa nas salas de aula. Entretanto, como foi citado em parágrafos anteriores, muito embora o professor tenha muitas ferramentas na sala de aula, o mesmo necessita saber como manejá-las na sala de aula e harmonizá-las aos conteúdos.

O professor deve adaptar-se as mudanças e inovações, visto que vivemos numa civilização que caminha para o progresso, alterando gradativamente a forma humana de viver. Sendo assim, as instituições de ensino não podem ficar alheias e estáticas as mudanças, e muito menos esquecer a relação com a realidade social:

[...] o ensino deve procurar adaptar a matéria de estudos às necessidades atuais da vida individual e social do aluno, partindo de seus interesses e experiências.

O professor deve ter cautela na seleção, organização e apresentação dos conteúdos, visto que há conteúdos que não condizem com a realidade do aluno. Os jogos de tabuleiro estimulam não só a diversão, atenção, raciocínio e aprendizado, como também despertam as subjetividades no alunado.

Desta forma, vêem-se de maneira positiva o uso dos jogos nas instituições de ensino nos horários de aulas, como técnicas educativas e como materiais de apoio pedagógico, aprimorando e diversificando o modo de apresentação dos conteúdos. O uso dos jogos de tabuleiro é essencial como artefato de ensino, pois a partir dos conteúdos e nas ações presentes neles, caracterizam um currículo cultural que educa quem joga. Permite liberdade de ação, naturalidade e, conseqüentemente, prazer por ser uma atividade tida como “diferente” e “nova” em relação ao cotidiano rotineiro das aulas expositivas e lineares nas instituições mais tradicionalistas:

Evidentemente que a experiência do aluno constitui o material base para a organização de tudo o mais; mas se quisermos tirar partido dela é preciso que “do exterior, de fora” alguma coisa se introduza de autenticamente diferente, de verdadeiramente novo. Conhecimentos novos, (...) e ao mesmo tempo uma atitude nova que é vontade de abrir, de alargar a experiência, relacionando-a com outras experiências e com a experiência de outros.

Os jogos didáticos ampliam experiências e contribuem para o desenvolvimento do raciocínio e do interesse pelo social e individual, permitindo maior índice de aprendizagem ao realizarem atividades lúdicas e competitivas. Além dessas contribuições, o uso do jogo na sala de aula ajuda no aspecto disciplinar como um envolvimento maior entre os alunos e o professor, havendo divertimento e construção do conhecimento, bem como fortifica as relações interpessoais dos últimos na sala de aula, quebrando com os paradigmas tradicionalistas que separam o aluno do professor.

ONDE ESTÁ CARMEN SANDIEGO: UM DIALOGISMO ENTRE EDUCAÇÃO, DIVERSÃO E AVENTURA

O jogo de tabuleiro intitulado de *Onde está Carmen Sandiego* não surgiu por acaso. *Carmen Sandiego* é protagonista de uma série de jogos eletrônicos de cunho educativo, além de desenhos, jogos didáticos e uma série de produtos que viraram uma mania principalmente entre crianças, adolescentes e jovens. Carmen Sandiego é uma personagem de ficção bastante misteriosa, uma ladra que captura tesouros de valores inestimáveis e esconde-se em diversas partes do mundo. A vilã é fruto do trabalho de Gene Portwood e Lauren Elliot, que criaram juntos um jogo dinâmico no qual o mesmo estimula o aprendizado da história e geografia.

A *Broderburn Software* trouxe à luz ao projeto de Portwood e Elliot, ou seja, o jogo eletrônico *Where in the World is Carmen Sandiego?* (1985). O jogo é de fácil assimilação, bem como possui gráficos e linguagens simples. Antes de iniciar as missões do jogo é preciso cadastrar-se numa agência de detetives e em seguida seguir as informações da Interpol (Organização Internacional de Polícia Criminal). A partir dessas informações, a missão do jogador é desvendar as pistas e enigmas para obter um mandato de prisão, capturar o responsável pelos crimes e devolver o tesouro roubado para o local o qual pertence. Mas, para conseguir as pistas e solucionar o caso é necessário viajar para diferentes lugares do planeta é preciso responder algumas perguntas relacionadas à história e geografia. Nesse processo, além do jogador aprender sobre as referentes disciplinas, o mesmo toma conhecimento das características de muitos países do mundo.

Com o sucesso de *Where in the world is Carmen Sandiego?*, outras versões do jogo foram lançadas durante a década de 80 como: *Where in the USA is Carmen Sandiego*, *Where in the World is Carmen Sandiego Jr. Detective Edition*, *Where in Time is Carmen Sandiego*, *Word Detective*, *Math Detective* e *Where in Space is Carmen Sandiego*. Nos anos 90, a *The Learning Company* resolve comprar a *Broderburn Software*, no entanto, o jogo prossegue com a mesma premissa, ou seja, enfocando educação, diversão e aventura. O Brasil não ficou de fora dessa mania, sendo assim, a série de jogos de *Carmen Sandiego* foi traduzida e é bastante vendida no país, além de ser utilizada em muitas aulas de informática.

Nessa empreitada, Carmen Sandiego ganhou espaço na televisão, exibindo desenhos animados como *Where in the World is Carmen Sandiego* (1991) e *Where in Time is Carmen Sandiego* (1996) baseando-se na mesma idéia das séries dos jogos de computador. Para a alegria dos fãs, o sucesso de Carmen Sandiego não parou por

ai. A empresa *Grow Jogos e Brinquedos S.A.* anunciou o jogo de tabuleiro: *Onde Está Carmen Sandiego?* (1996), adaptado para o Brasil, do original *Where in The World is Carmen Sandiego?* (1985). O jogo de tabuleiro apresenta a mesma idéia do original, ou seja, capturar o (a) criminoso (a), prendê-lo (a) e recuperar os itens valiosos que foram roubados. Todavia, no caso do jogo de tabuleiro, são itens de importância geográfica ou histórica, como o monte Everest ou a linha do Equador. *Onde Está Carmen Sandiego* apresenta dois objetivos: a priori deve-se descobrir qual foi o capanga de V.I.L.E (*Villan's International League of Evil*) que roubou o item valioso, através da coleta de pistas. Após conseguir as pistas, o jogador deve alcançar o esconderijo do(a) criminoso(a) para vencer o jogo. Todavia, para as ações dos jogos há um conjunto de regras.

Antes de ler as regras é importante ficar atento quanto à idade recomendada do jogo e o número de participantes. O jogo classifica a participação do jogador a partir dos 12 anos e enumera de 2 a 6 participantes. Com relação a essa questão Piaget efetua algumas abordagens, relacionando-as na idéia de regras fundamentadas com a idade:

Ao compararmos o comportamento das crianças de 11 ou 12 anos com o dos pequenos, encontramos-nos, portanto, em presença de um novo tipo de estrutura social: o respeito mútuo fundado sobre a autonomia dos iguais engendra a reciprocidade e a obediência mais profunda às regras, enquanto que o respeito unilateral fundado sobre a heteronomia dos pequenos em relação aos grandes apenas mantém uma obediência superficial.

Segundo Piaget, desde a idade de 11 ou 12 anos, a criança torna-se capaz de *self-government* a margem da vida escolar. Sendo assim, é natural que a escola possa utilizar esse progresso da cooperação para dela tirar vantagens educativas que a coerção e o respeito unilateral não permitem. Desta forma, acompanhando a abordagem de Piaget, é preferível que os participantes do jogo *Onde Está Carmen Sandiego?* crianças que apresentem idade igual ou acima dos 11 ou 12 anos. Todavia, não é necessário seguir fielmente as regras impostas no jogo de tabuleiro, entretanto, se alguma alteração for feita é aconselhável que haja ainda uma associação comunicável ao jogo e que tenha um viés pedagógico. O que estamos prezando na idade recomendada ao jogo são fatores como o respeito mútuo, a reciprocidade e a compreensão do raciocínio ao jogo. Quanto a quebra da padronização das regras, vai depender da criatividade e originalidade dos professores e alunos, na construção de novos direcionamentos para o jogo.

O número de jogadores também fica a critério do educador, entretanto, como o máximo de jogadores permitidos são 6, o indicado para evitar maiores atritos é selecionar 6 representantes e dividir os estudantes em grupos (o número de grupos vai depender da totalidade dos alunos na sala de aula). Porém, deve-se ter cuidado na escolha dos representantes. É interessante selecionar os alunos na sorte (ex: joga-se o dado e o aluno que tirar o número maior é tido como o representante), na votação consensual da turma ou até mesmo no decorrer do jogo efetuar uma espécie de rodízio entre os alunos, ou seja, para que em cada rodada um jogador diferente seja o representante do grupo. Essas são apenas sugestões, visto que cada professor tem seu modo de organizar o jogo de acordo com a sala de aula.

Um dos elementos de maior consideração no jogo é o tabuleiro, até por que o último é o responsável pela ilustração nas caminhadas ao objetivo do jogo. Ao visualizarmos, perceberemos de antemão o mapa mundial composto por países e algumas capitais, além de apresentar alguns rios e mares. Desta forma, ao observar o mapa, o aluno percebe o mundo a sua volta, exercita na construção do seu imaginário, como também identifica os territórios e desenvolve capacidades relativas à representação do espaço. Além dessas percepções, o professor pode aproveitar o ensejo para fazer uma “ponte” com algum conteúdo que tenha trabalhado recentemente, utilizando o mapa como um guia ilustrado na aula de história. O tabuleiro também expõe alguns pontos turísticos, sendo assim, o professor pode discorrer sobre os últimos e discutir com os alunos sobre a importância deles para a História. Além disso, o jogo permite que o aluno construa uma abordagem historiográfica através da percepção da pluralidade de territórios no mapa e suas contribuições histórico-geográficas, como também a diversidade étnica, cultural e religiosa dos povos. O professor pode aproveitar a “deixa” do jogo para debater questões como disputas e formações territoriais, bem como discutir sobre os conceitos de identidade, religião, cultura e arte.

No jogo, cada jogador controla dois personagens: 1 detetive e 1 agente secreto. É interessante mostrar a diferença entre o detetive e o agente secreto, como também argumentar a característica investigativa de ambos, traçando um viés com a história. No decorrer do jogo, é preciso que o agente secreto movimente-se para chegar ao ponto turístico e finalmente pegar a pista. Mas, a movimentação no tabuleiro só é permitida se o jogador responder corretamente a uma pergunta. O jogador a esquerda daquele que vai jogar pega a primeira carta de perguntas e lê em voz alta a questão para o jogador. Em primeiro lugar pensemos na leitura em voz alta como um exercício para a linguagem oral, no qual o alunado ainda pratica a fonética. Em segundo, percebemos o uso da concentração e do raciocínio do jogador para

acertar a questão e movimentar-se no jogo. Se o estudante responder corretamente, poderá mover seu agente secreto ou o seu detetive 5 casas em qualquer direção que ele escolher: horizontalmente, verticalmente ou diagonalmente. Caso não saiba a resposta, ele pode tentar respondê-la através da opção de múltipla escolha. Embora a questão seja respondida incorretamente, os jogadores, no geral, despertam a curiosidade atrelada à vontade de saber. Quando o jogador que leu a pergunta informa a resposta, os jogadores prestam atenção para quando forem questionados novamente com a mesma interrogativa, possam respondê-la corretamente e movimentarem-se melhor no jogo. Vale ressaltar que são 700 perguntas que enfocam História e a Geografia de diferentes países de modo absorvente e divertido, ou seja, além do jogo trabalhar a interdisciplinaridade, visa o processo de desenvolvimento de capacidades físicas, intelectuais e morais do aluno. Mas, o professor deve ficar atento em algumas questões, visto que a história e a geografia mundial não são estáticas e que se alteram frequentemente. Desta forma, podemos levar em consideração a necessidade do professor estar sempre atualizado, acompanhando as mudanças mundiais em termos históricos, políticos e sociais, rendilhando posteriormente novos conhecimentos com os alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Discorrer sobre jogos didáticos como artefato no ensino de história não é uma tarefa fácil, principalmente diante de uma sociedade demarcada por uma narrativa moderna, que embora enfatize a percepção de progresso, legitima uma história ainda linear, racionalista e antropocêntrica e, sobretudo, homogeneizadora. Os avanços tecnológicos para as narrativas identitárias tradicionais são escatológicas, sendo assim, procuram criar mecanismos de defesas para resistir às inovações pedagógicas na educação, objetivando a padronização de conjunturas conservadoras nas instituições de ensino. Entretanto, apesar dos jogos contribuírem para o ensino-aprendizagem, não podemos generalizá-los como um objeto solucionável para esse conceitualismo tradicionalista. Para o jogo romper com esses preceitos, é preciso atingir os objetivos da disciplina, buscar a compreensão e participação do aluno, possibilitando a apreensão dos conteúdos de história e posicionando o aluno frente aos conhecimentos de forma construtiva e lúdica. O ideal é selecionar cautelosamente os jogos, analisá-los, e perceber se há em sua contextualização um elo aos conteúdos de história, visto que não basta utilizar novos recursos se o conteúdo continuar nas margens do ensino e o professor não se manter atualizado.

O jogo de tabuleiro – *Onde Está Carmen Sandiego?* – não só quebra com o continuísmo dogmático de uma educação pausada no livro didático, como também instaura uma linguagem de fácil assimilação, auxiliando no processo de comunicação, expressão e construção do conhecimento. A partir do jogo, os alunos organizam-se, analisam as jogadas e aplicam o aprendizado. Enquanto tentam capturar um dos capangas, os estudantes desenvolvem a atenção, raciocínio e por ora a dedução para movimentarem-se no jogo. Além disso, os estudantes aprendem a identificar pontos turísticos, ler mapas e informações sobre conquistadores e civilizações antigas na História. A partir desses elementos, o professor pode abordar questões historico-geográficas tais como: posição geográfica, clima, vegetação, civilização, cultura, religião, etnias, etc.

Apesar da escassez das fontes e da visão crítica de alguns autores sobre a importância dos jogos no âmbito educacional, conseguimos perceber a importância dos jogos de tabuleiro, usando-os como ferramenta no processo ensino-aprendizagem em diversas maneiras na sala de aula, estimulando a eficiência do aluno e complementando algumas aulas de história de forma criativa, educativa e divertida.

NOTAS