

## JOGOS DE TABULEIRO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA – REFLEXÕES SOBRE PANDEMIC E STONE AGE

Rodrigo Janoni Carvalho <sup>1</sup>

### RESUMO

Os jogos de tabuleiros baseados na estratégia podem ser considerados importantes fenômenos culturais com potenciais educativos. A partir da busca do equilíbrio das funções lúdica e pedagógica, consideramos o uso de jogos na perspectiva de leitura e compreensão de mundo como recurso didático no desenvolvimento de habilidades. Nesse relato de experiência, apresentamos dois jogos trabalhados no âmbito de um projeto de extensão. O jogo “Stone Age” nos remete à Pré-História possibilitando o trabalho em gestão de aldeias, operacionalização de conceitos históricos e matemáticos e a socialização e interação dos estudantes. O jogo “Pandemic” é baseado na cooperatividade entre todos os jogadores em busca da cura de doenças por todo o globo. O caminho metodológico baseou-se na proposição de estudo dos referenciais bibliográficos pertinentes à temática, assim como a realização de oficinas, em que avaliamos a aplicação dos jogos de tabuleiro como ferramentas pedagógicas. Tem-se que a nossa chave de interpretação se coloca como válida, a partir dos resultados apresentados nas oficinas, sublinhando a relevância do fomento de atividades de ensino e aprendizagem com jogos em interface com a extensão.

**Palavras-chave:** Jogos de Tabuleiro, Recursos Didáticos, Interação, Ensino.

### INTRODUÇÃO

Os jogos são considerados um passatempo estimulante e saudável desde a antiguidade não sendo apenas baseados na sorte, mas, pelo contrário, contam com estratégia para alcançar seus objetivos. No caso específico dos tabuleiros, o século XX marcou uma onda que se caracteriza por duas novidades: valorização da ideia de que se pode jogar por múltiplos competidores e a fundamentação no processo de tomada de decisões. Nesse trabalho, apresentamos o uso de dois jogos de tabuleiros do Projeto de Extensão intitulado “Jogo Cooperativo” desenvolvido no âmbito do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais - Campus Pouso Alegre, em parceria com a Prefeitura Municipal.

O *boardgame* Stone Age (2008) foi criado por Bernd Brunnhofer e lançado no Brasil pela Editora Devir (2015). Compreende a categoria de jogos estratégicos de dados

---

<sup>1</sup> Técnico em Educação – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais (IFSULDEMINAS). Mestre em Geografia e Graduado em História pela Universidade Federal de Uberlândia-MG (UFU). Contato: [carvalhoufu@gmail.com](mailto:carvalhoufu@gmail.com) – [rodrigo.carvalho@ifsuldeminas.edu.br](mailto:rodrigo.carvalho@ifsuldeminas.edu.br).

cuja temática é a pré-história. Suas mecânicas abrangem a alocação de trabalhadores, a coleção de componentes, a seleção de cartas e a rolagem de dados, perpassando a gestão de aldeias em diferentes âmbitos (população, alimentação, construção, plantação, mineração etc.). Os jogadores trabalham a habilidade de administração estratégica de uma aldeia. Nessa abordagem, podemos refletir sobre conceitos históricos e matemáticos na gestão da sociedade humana, pautando-se em cálculos, tomadas de decisões e estratégias baseadas em raciocínio lógico e operacionalização de recursos.

O jogo Pandemic foi criado por Matt Leacock e lançado no Brasil, em 2015, pela Editora Galápagos. Pode ser categorizado como estratégico com a temática ciências, possuindo mecânicas de gestão de mãos, coleção de componentes, cooperatividade, jogadores com diferentes habilidades e movimentos de área. O objetivo maior é a resolução das pandemias expostas no tabuleiro, de modo que as ações individualistas jamais atingem o objetivo final, isto é, salvar a humanidade. De forma mais atual ainda, a pandemia da Covid-19 (2020) se coloca como pano de fundo nessa possibilidade de aprendizagem pelo tabuleiro.

## **METODOLOGIA**

A pesquisa foi proposta em duas etapas: a) estudo dos referenciais teórico-metodológicos que baseiam a investigação; e b) análise, descrição e aplicação de oficinas de jogos de tabuleiros. Em diálogo com Projeto de Extensão supracitado, executado no Instituto Federal do Sul de Minas Gerais e em parceria com a Prefeitura Municipal de Pouso Alegre, surgiram oportunidades de oficinas para execução dos propósitos da pesquisa. As mesmas foram realizadas durante os anos de 2019 e 2020, em eventos institucionais no Campus Pouso Alegre e no Complexo de Artes e Esportes Unificado (CEU) do município. Entretanto, diante do quadro de pandemia da Covid-19, a pesquisa foi afetada no aspecto prático quanto à impossibilidade de aplicação de atividades presenciais. Durante esse período, o projeto de extensão vem realizando divulgações através de redes sociais, com bolsistas discentes dos cursos técnicos integrados, acerca de modos de jogos, dicas e sugestões, a fim de ampliar o alcance da escola e fomentar parcerias futuras com demais instituições de ensino da cidade, prevendo a realização de eventos presenciais com condições sanitárias satisfatórias num futuro breve.

Os espaços utilizados foram a sala multiuso do complexo educacional municipal, com disponibilização de mesas e cadeiras e a divulgação em redes sociais das oficinas, assim como o Laboratório de Matemática e as salas de aulas do Instituto Federal, com oportunidades de uso durante eventos institucionais e divulgação à comunidade acadêmica. As unidades de análise envolveram a participação de servidores participantes do projeto de extensão e alunos da rede federal, estadual e municipal de ensino.

Nesse trabalho, elencamos os jogos de tabuleiro Pandemic e Stone Age para avaliação das potencialidades pedagógicas, considerando seus pontos fortes de exploração em raciocínio lógico, estratégia, cooperatividade, conteúdos em ciências e humanidades e socialização. A escolha procurou atender jogos que atendam diferentes públicos - crianças, adolescentes e adultos. Tratam-se de jogos de com duração e dificuldade intermediárias podendo ser aplicado em qualquer faixa etária, a partir do ensino básico.

Ressalvamos que, ao longo da pandemia, os jogos de tabuleiro adquiriram novos significados, tornando-se parte do convívio entre as pessoas nos momentos de isolamento social, inclusive no tocante à temática em questão, como é caso de Pandemic. Por esse viés, foi possível realizar encontros entre amigos e familiares durante o período, possibilitando a aplicação dos propósitos elencados nessa pesquisa, reforçando os resultados encontrados ao longo das oficinas.

Destacamos ainda que, a partir do detalhamento dessa pesquisa, é possível ampliarmos o rol de opções de jogos de tabuleiro que são passíveis de aplicação no âmbito educacional, verificando até que ponto a investigação é válida, uma vez que, nossa escolha de jogos é apenas uma parcela das opções disponíveis nesse cenário. A disponibilidade de jogos de tabuleiro é cada vez mais ampla permitindo avaliar seus diálogos no âmbito pedagógico.

## REFERENCIAL TEÓRICO

Huizinga (2019) define o jogo enquanto fenômeno cultural – algo inato ao homem lúdico (*homo ludens*), sendo uma atividade ou ocupação voluntária exercida em determinados limites de tempo e de espaço, conforme regras consentidas e obrigatórias. Nesse contexto do jogo, tem-se sentimentos de tensão, alegria e consciência que caracterizam o envolvimento do indivíduo. Consideramos elementares as proposições de Huizinga (2019) no uso do jogo como ferramenta pedagógica.

Consoante Marques (2020), os jogos possuem duas funções: lúdica (propiciar diversão, prazer, entretenimento, envolvimento e imaginação) e educativa (há conteúdos que completam o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão da realidade). Verificamos que os jogos de tabuleiros perpassam a esfera do entretenimento, sendo, também, ferramentas pedagógicas. Constituem possibilidades de ampliação do nosso mapa mental enquanto fenômenos culturais localizados no tempo e no espaço com representações e impressões da realidade.

O equilíbrio das funções lúdica e educativa é o objetivo de um jogo didático ou educativo, isto é, num cenário de desequilíbrio pode ocorrer a prevalência da ludicidade ou promover apenas o ensino (destoando a importância do lúdico na aprendizagem). A partir dessa perspectiva, a ludicidade representa a possibilidade de integração do pensar, agir e sentir. Assim, partimos dessas noções na construção de um referencial teórico-metodológico que fundamentou a proposição de oficinas validando as potencialidades didáticas dos jogos Stone Age e Pandemic.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo Stone Age (2008) foi criado por Bernd Brunnhofer e lançado no Brasil pela Editora Devir em 2015. Compreende a categoria de jogos estratégicos de dados cuja temática é a pré-história. Suas mecânicas abrangem a alocação de trabalhadores, a coleção de componentes, a seleção de cartas e a rolagem de dados, perpassando a gestão de aldeias em diferentes âmbitos (população, alimentação, construção, plantação, extração de minérios etc.). Os jogadores trabalham por eles mesmos, sendo um jogo que depende da habilidade de administrar sua aldeia de forma mais eficiente que os demais “*players*”. Podemos trabalhar conceitos relativos à História, Administração e Economia na gestão da sociedade humana.

Os jogadores devem sobreviver às intempéries da Idade da Pedra (Stone Age) trabalhando em diferentes frentes (caça, coleta, agricultura, fabricação de ferramentas, metais), reunindo recursos suficientes para crescer a população. Joga-se com até 10 membros para cada tribo em três fases (primeiro – dispõem-se os indivíduos em regiões do tabuleiro que podem trazer benefícios naquela rodada; segundo – ativa-se cada uma das escolhas por ordem de preferência; e terceiro – dispõe-se alimentação necessária para

sobrevivência da população), podendo avançar no desenvolvimento civilizatório ou retroceder, inclusive com a perda de aldeões.

Uma vez mais, nos encontramos num cenário de dificuldades para a humanidade, embora, nesse momento, num contexto passado em que temos as primeiras formações ou aldeamentos. Diferentemente de “Pandemic”, nesse *boardgame*, cada jogador age por si mesmo, sendo fundamental a sua habilidade na gestão civilizatória contando pontos ao final, conforme a sua atuação. Os jogadores vivem os tempos antepassados recolhendo madeira, quebrando pedras, extraindo ouro de rios, produzindo argila ou fabricando ferramentas.

Stone Age pode ser jogado de 2 até 4 pessoas podendo durar de 1 até 3 horas. Há uma série de figuras de ferramentas numeradas de 1 a 4, funcionando com elementos importantes que amenizam a sorte dos dados e auxiliam na busca de recursos. Há também 7 dados numéricos (6 faces de 1 a 6). Existem também diversos recursos (madeira, tijolo, pedra, ouro e alimentos) representados por itens próprios. O jogo ainda propicia uma série de cartas que são essenciais para o conjunto final formado que decidirá o vencedor, apontando pontos acumulados e multiplicadores da marcação de vitória. Tem-se também cartas de tecnologia (com fundo verde) que auxiliam no avanço em agricultura, números de domicílios, total de ferramentas ou quantitativo de trabalhadores.

Figura 1 – Stone Age



Fonte: Dados da pesquisa (2021).

A figura de um chefe tribal representa quem é o jogador da rodada. Cada um possui um tabuleiro individual para organização das conquistas e dos recursos, com espaços destinados a ferramentas, cabanas, referenciais valorativos etc. O tabuleiro amplo, para além dos tabuleiros individuais, constitui todo o cenário de ação, em que se alocam as cartas, os recursos, as ferramentas etc. Cada jogador escolhe uma cor, recebe um tabuleiro complementar individual, todos elementos e 12 itens de comida, distribuindo as marcações de pontuação e agricultura. Como ressaltamos, existem três fases de ação: alocação,

resolução das ações e alimentação da população. O desenvolvimento do jogo se dá com a execução das ações por cada jogador, buscando recursos e evoluindo a população de seu aldeamento. O jogo finaliza com término de cartas, assim, a pontuação é calculada vencendo quem tiver mais pontos. O game exige um esforço de abstração e imaginação do cenário de adversidades em tempos pré-históricos, permitindo tal tarefa se tornar mais prazerosa a partir do *boardgame*, sobretudo para faixas etárias de ensino fundamental, onde inicialmente há os primeiros contatos com o estudo desse período formativo da humanidade.

O nomadismo marcou os primórdios da vida humana, sendo um elemento presente no jogo ao escolhermos onde colocar nossos trabalhadores em diferentes áreas do tabuleiro. Os alimentos é uma dessas áreas e representa a necessidade de manutenção da espécie, sendo necessário a cada rodada. Isto pode ser tornar um ponto de tensão, caso o jogador não alimente sua aldeia, pois a falta de comida implica na eliminação de aldeões, exemplificando as dificuldades de vida na Idade da Pedra<sup>2</sup>.

Um outro conceito trabalhável nessa temática é o comunismo primitivo<sup>3</sup>, isto é, tudo que era conquistado na Idade da Pedra era fruto da coletividade, sendo exemplificado em Stone Age em momentos em que tentamos adquirir recursos. As chances de êxito surgem quando são destinados mais trabalhadores para as atividades, e, assim, os recursos são utilizados para melhorias da aldeia. Outro elemento daquele contexto são as ferramentas que representam possibilidades de aumento da produção, elucidando as dificuldades de caça, por exemplo, sem o auxílio de instrumentos. Elementos como construções e cartas de civilização representam ainda a complexificação surgida após a sedentarização da humanidade, com a instalação de cidades e o uso de tecnologias.

O trabalho em sala de aula acerca da pré-história pode apresentar dificuldades de abstração dos alunos, face à conceitos e práticas bastante distantes da realidade contemporânea, de modo que Stone Age pode auxiliar nesse aprendizado. Questões sobre sedentarização, agricultura, domesticação de animais, uso de ferramentas e de recursos

---

<sup>2</sup> Período da Pré-História designado pelo uso de ferramentas de pedras, considerada a tecnologia mais avançada naquele momento, desde o início do surgimento do homem até a Idade dos Metais, em que surgem tecnologias mais avançadas baseadas em cobre, bronze e ferro. Tradicionalmente, a Idade da Pedra é dividida no Paleolítico (ou Idade da Pedra Lascada) marcada pelo nomadismo e a caça-coleta; e o Neolítico (ou Idade da Pedra Polida), caracterizado pela revolução sedentária pautada na agricultura e pecuária.

<sup>3</sup> Karl Marx (1818-1883), no Manifesto do Partido Comunista, define o comunismo primitivo como uma organização em que o trabalho era realizado para supressão das necessidades imediatas do grupo, sem preocupações com o acúmulo de riquezas, a terra pertencia a todos e não existia escravidão, no contexto das sociedades pré-históricas.

naturais perpassam a dinâmica do tabuleiro. Consoante ao uso de jogos, entendemos que outros recursos didáticos complementam a prática docente, sendo que os filmes também podem ser bastante elucidativos nesse contexto.<sup>4</sup> Stone Age apresenta facilidade por suas regras, profundidade temática e arte detalhada, facilitando a exploração das temáticas históricas apresentadas, em conjunto com conhecimentos matemáticos e de gestão.

O jogo “Pandemic” (2008) foi criado por Matt Leacock e lançado no Brasil, em 2015, pela Editora Galápagos. Pode ser categorizado como estratégico com a temática ciências, possuindo mecânicas de gestão de mãos, coleção de componentes, cooperatividade, jogadores com diferentes habilidades e movimentos de área. Apresenta o trabalho em equipe como elemento-chave, portanto, é um boardgame que exige a cooperatividade, isto é, o trabalho conjunto de todos jogadores *versus* o tabuleiro.

O empenho de todos é a essência para resolução do game, logo não é individualizado/competitivo entre os jogadores e, sim, entre todos e o jogo montado. O objetivo maior é a resolução das pandemias expostas no tabuleiro, de modo que as ações individualistas jamais atingem o objetivo final, isto é, salvar a humanidade. Nessa perspectiva, o contexto do jogo compreende a eclosão de 4 doenças virulentas, simultaneamente, em todo planeta. O autor não nomeia as doenças, ficando a liberdade de escolha/associação com epidemias reais. Os jogadores devem buscar o combate das respectivas doenças assumindo o papel de especialistas que devem tratar os focos e pesquisar a cura.

Os personagens disponíveis compreendem 7 perfis: o médico (remove doenças com mais facilidade que os demais); o especialista em operações (constrói centros de pesquisa); a cientista (habilidades para cura); o especialista em planos de contingência (reutiliza cartas de apoio de eventos); a pesquisadora (facilidades em troca de cartas); o agente de viagens (promove movimentos dos peões) e a especialista em quarentena (previne surtos epidêmicos). O jogo é difícil exigindo a cooperação entre cada um dos personagens elencados na rodada. Tratam-se de sete perfis, todavia a dinâmica do game se apresenta apenas para 2, 3 ou 4 jogadores. O interessante é que existem diversas possibilidades de equipes no combate das pandemias.

---

<sup>4</sup> Podemos citar dois filmes que tratam dessa temática. A Guerra do Fogo (*Quest of Fire*) (1981) ambienta a Europa paleolítica abordando a luta pelo controle do fogo pela humanidade. *Alpha* (2018) apresenta um jovem ferido durante uma caçada que precisa sobreviver em paisagens selvagens e encontrar sua tribo. Cf. A Guerra do Fogo (*La Guerre du feu*). 1981. Direção de Jean-Jacques Annaud. International Cinema Corporation (ICC), Ciné Trail, Belstar Productions See, França, Canadá, Estados Unidos. *Alpha*. 2018. Direção de Albert Hughes. Studio 8, Columbia Pictures. Estados Unidos, China e Canadá.

Figura 2 – Pandemic



Fonte: Dados da pesquisa (2021).

O tabuleiro apresenta, ainda, diversos grandes centros demográficos mundiais em todos os continentes, predominando uma das quatro epidemias em quatro divisões regionais (a doença amarela se apresenta na América Latina, parte dos Estados Unidos e África; a preta na África, no Oriente Médio e no subcontinente indiano; a vermelha na Ásia e na Oceania; e a azul na América Anglo-saxônica e Europa). O Brasil é representado pela cidade de São Paulo. Os elementos geográficos são estimulados com a disposição de cada metrópole no mapa, bem como informações específicas como o tamanho populacional.

A dinâmica do jogo de tabuleiro compreende a distribuição de cartas de metrópoles para cada participante, um rol de ações a cada rodada (se locomover entre cidades, tratar populações infectadas, descobrir curas, construir centros de pesquisa), assim como a infecção das cidades e a compra de novas cartas. Compõem ainda o contexto, cartas de eventos que auxiliam cada especialista, cubos de doenças em cada uma das quatro cores, centros de pesquisa que podem ser construídos e onde são realizadas as curas, peões para cada “player”, marcadores de surtos epidêmicos e de níveis de epidemia. O jogo se inicia em Atlanta (Estados Unidos) onde se localiza a sede do (CDC) “*Centers for Disease Control and Prevention*” – Centros de Controle e Prevenção de Doenças.

Em suma, existem diversas situações contra os jogadores, em prol do tabuleiro/pandemias e somente uma circunstância favorável à conclusão, isto é, a cura das epidemias. Caso a pilha de cartas de metrópoles/eventos finalize todos perdem o jogo, da mesma forma que incidam oito surtos ou todos os cubos de uma doença sejam utilizados. Como indicado, existem ainda cartas de epidemia que intensificam ainda mais a propagação de doenças pelo tabuleiro.

Diante do exposto, cada jogador assume um papel único dentro da equipe devendo planejar estrategicamente a combinação das habilidades de todos, a fim de curar todas pandemias e, obviamente, vencer o jogo salvando a humanidade, numa corrida contra o tempo. Caso contrário, as doenças se espalhem em níveis incontroláveis, além da recuperação, ou se decorrido bastante tempo, todos perdem. Sem coordenação, o “*game over*” (fim de jogo) é questão de tempo. O jogo desperta essencialmente o trabalho em equipe favorecendo as relações interpessoais. Portanto, a cooperatividade e a socialização são pontos fortes. Ademais, propicia o impulso ao conhecimento na busca pelas curas, a criatividade, o divertimento, a consciência espacial e a leitura de mundo.

As dinâmicas distópicas sobre pandemias permeiam livros, filmes e jogos de tabuleiro e digitais, sendo experiências culturais, como o “Pandemic”, que permitem compreenderem melhor conceitos relativos às ciências. A intenção na criação do jogo implica no trabalho em equipe de forma emocionante, não especificando quais seriam as doenças, embora tenha sido produzido entre as epidemias de Sars (2003) e H1N1 (2009). De forma mais atual ainda, a pandemia da Covid-19 (2020) se coloca como pano de fundo nessa possibilidade de aprendizagem pelo tabuleiro. O quadro pandêmico alavancou as vendas de Pandemic (superando inclusive as vendas de final de ano – período de maior procura) pela atualidade da temática, bem como pelo momento de distanciamento social e reclusão, surgindo como alternativa de entretenimento (Lafloufa, 2020).

Por mais que jogo não traga diretamente epidemias explícitas, podemos associar processos relativos às ciências e à medicina, como endemia, pandemia, prevalência e incidência<sup>5</sup>, às diversas doenças que ameaçaram a existência humana. A peste bubônica é considerada, historicamente, a causadora da Peste Negra, que massacrou a Europa no século XIV e pode ter matado cerca de 100 milhões de pessoas. A varíola acompanhou a humanidade por mais de 3 mil anos e foi erradicada em 1980. A cólera transmitida pelo consumo de água e alimentos contaminados ainda mata milhares de pessoas na atualidade. A Gripe Espanhola (o conhecido [H1N1]) pode ter matado cerca de 50 milhões de pessoas

---

<sup>5</sup> A incidência diz respeito à taxa de manifestação de uma determinada doença sendo mensurada desde o surgimento; é calculada pelo número de novos casos dividido pelo número de pessoas em risco, contando apenas com novos casos; é analisada quando se estuda a causa e o efeito da epidemia. A prevalência compreende o número de casos de uma doença numa determinada população durante o período de tempo, medindo a proporção da população que já tem a doença. É mensurada pelo número de indivíduos afetados dividido pelo total de pessoas, contando com todos os casos. É utilizada para estimar o ônus de uma epidemia. Um surto generalizado de qualquer doença, por exemplo, pode ter tido alta prevalência e incidência num ano base “x” e ter sido contido nesse período; no ano seguinte, a incidência, portanto, será baixa, embora a prevalência ainda permaneça elevada, pois o tratamento pode levar mais tempo passando para o período seguinte.

em 1918). A gripe suína, também H1N1, causou uma pandemia em 2009 matando milhares de pessoas. Podemos citar ainda o Ebola que assola, sobretudo, os países africanos ainda hoje. Por fim, a Covid-19 (*Coronavirus Disease 2019*) é a doença altamente infecciosa, causada pelo novo coronavírus da síndrome respiratória aguda grave [SARS-Cov-2], que transformou mundialmente o cotidiano da humanidade, contando com milhões de contaminados ao longo de 2020 em todo o planeta.

Além disso, de forma complementar, o uso de outros recursos didáticos elucida a prática docente. Quanto à temática das pandemias, podemos citar duas referências importantes: o filme *Contágio* (2011) que teve um repentino aumento no interesse na explosão de casos do novo coronavírus; e a recente série documental *Pandemia* (2020), da “Netflix”, que apresenta diversos cenários de combate aos vírus da gripe e ações para evitar epidemias globais.<sup>6</sup>

Ao longo das oficinas executadas no projeto supracitado, notamos que os jogos, utilizados como recursos didáticos, permitem ampliar o aprendizado discente fornecendo espaço para reflexões, discussões e socializações. Notamos que a oportunidade de ofertar bens culturais a alunos de comunidades desprovidas de infraestrutura, acentuou o teor extensionista da instituição, uma vez que os jogos de tabuleiro não são de fácil aquisição. Além disso, percebemos que os alunos de diferentes escolas se interessaram ainda mais em fazer parte do Instituto Federal, verificando que a existência de projetos, tal como o Jogo Cooperativo, e infraestrutura e cursos ofertados que possuem um diferencial na formação.

Verificamos o potencial pedagógico dos jogos de tabuleiro elencados, destacando pontos fortes como a aprendizagem prática (com maior retenção), a reflexão em equipe, o trabalho cooperativo, o desenvolvimento do pensamento e do raciocínio lógico, a

---

<sup>6</sup> O diretor de *Contágio* (2011), Steven Soderbergh, procurou retratar os desafios na contenção de uma pandemia mortal, apresentando, além de entretenimento, informações sobre os entraves de doenças que se espalham rapidamente. Apesar das limitações, o filme busca ser realista baseando-se em paradigmas da ciência, com esforço em demonstrar o impacto das transmissões em tons didáticos, comparando outras doenças, explicando modelos epidêmicos e cuidados higiênicos. Trata ainda de questões políticas evidenciando que, muitas das vezes, a epidemia da desinformação é tão ruim quanto à doença em si. O próprio diretor afirma, em entrevista, que há um paralelo entre desinformação e doença, de modo que as duas coisas se espalham juntas (Lafloufa, 2020). Cabe a nota que muito se assemelha o modo pelo qual alguns países (e condutas irresponsáveis de lideranças) vêm enfrentando a pandemia da COVID-19, em que, infelizmente, a epidemia da desinformação é tão contagiosa quanto à doença e seus drásticos números de infectados e mortos. Cf. *Contágio* (*Contagion*). 2011. Direção de Steven Soderbergh. Warner Bros., Emirados Árabes Unidos e Estados Unidos. A série *Pandemia* (2020), da “Netflix”, exalta o trabalho de cientistas e médicos ao redor do mundo, demonstrando desafios e esperanças diante de surtos. O documentário foi produzido em 2019, meses antes da divulgação do novo coronavírus, porém lançado nesse ano, sendo bastante atual sublinhando a importância da ciência. Cf. *Pandemia: Como prevenir uma Epidemia* “*Pandemic: How to prevent an Outbreak*” (2020). Netflix. Estados Unidos.

consolidação de noções geoespaciais (localização, direção, latitude, longitude), processos de regionalização, características de países e cidades, a formação de sociedades humanas, o desafio diante de pandemias etc. Nessa escolha, podemos trabalhar conceitos relativos à matemática, história, geografia, política, gestão, administração, economia, geometria, dentre outros. Sublinhamos que, nessa prática lúdica, devemos proporcionar ao público-alvo experiências para além da memorização de conteúdos, possibilitando a transformação do estado passivo do indivíduo para um agente ativo, de modo que o uso de jogos de tabuleiros é um caminho interessante nessa construção.

Pontuamos que os jogos possuem características peculiares, as quais Kishimoto (1994) descreve como pertinentes à grande família dos jogos, destacando-se elementos comuns no referencial teórico discutido (Huizinga (2019), Caillois (2017), Kishimoto (1994), Marques (2020), Miranda (2002), Vanzella (2016), Araujo (2019) e outros), como a liberdade e voluntariedade do jogador na ação lúdica; o prazer; a existência de regras delimitadoras (implícitas ou explícitas); a incerteza dos resultados, tensão e acaso; ser improdutivo (não gera bens nem elementos materiais); possui materialidade e imaterialidade (objeto cultural); requer a imaginação e evasão da realidade (absorção do jogador); e a possui contextualização no tempo e no espaço. Pontuamos, diante das características trabalhadas, a potencialidade do jogo em suas funções lúdicas e educativa, sublinhando sua peculiaridade como fenômeno cultural.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A partir da chave de interpretação proposta, isto é, a análise do uso de jogos de tabuleiros como ferramenta pedagógica, verificamos as potencialidades desse recurso didático. O jogo pode ser um recurso didático que, além de propiciar uma excelente experiência lúdica, permite práticas educativas. Destacamos que os jogos cooperativos são uma oportunidade ímpar para desenvolver habilidades de trabalho em equipe. Abrem-se caminhos, portanto, para valorizar habilidades e competências essenciais no século XXI, como a cooperatividade, a resolução de problemas e o raciocínio lógico. A partir das funções lúdica e pedagógica, sublinhamos as contribuições do uso de jogos de tabuleiro no ambiente escolar, envolvendo os alunos em processos de aprendizagem mais significativos, através de estratégias que favorecem a colaboração entre os discentes, a relação professor-aluno e a aprendizagem pautada em projetos.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, R. C. S. "Nunca foi tão divertido descascar batatas": os jogos como possibilidade a ser explorada no ensino de História. **Revista História**, n. 7, p. 78-94, 2017.

CALLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 9ª ed. rev. e atual. São Paulo: Perspectiva, 2019.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. **Perspectiva**, Florianópolis, n. 22, p. 105-128, 1994.

LAFLOUFA, J. **Como os jogos de tabuleiro, filmes e games falam dos desafios de uma pandemia**. Disponível em <https://tab.uol.com.br/noticias/redacao/2020/04/16/como-jogos-de-tabuleiro-e-games-podem-elucidar-os-desafios-de-uma-pandemia.htm>. Acesso em 03 jun. 2021.

MARQUES, R. N. **Recursos Didáticos de Apoio ao Professor**. Piracicaba: USP-Esalq, 2020.

MELO, R. **Projeto leva jogos de tabuleiro para alunos em escola: 'Aprendemos mais'**. 2015. Disponível em <http://g1.globo.com/bahia/game-bahia/2015/noticia/2015/05/projeto-leva-jogos-de-tabuleiro-para-alunos-em-escola-aprendemos-mais.html>. Acesso em 30 mai. 2021.

MIRANDA, R. N. No fascínio do jogo, a alegria de aprender. **Linhas Críticas**, n. 8, p. 21-34, 2001.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho imagem e representação**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

SOUZA, J. L. Resenha do jogo Twilight Struggle: A Guerra Fria, 1945-1989. **Giramundo**, Rio de Janeiro, v. 3, p. 123-126, 2016.

VANZELLA, L. C. Jogos de tabuleiro: análise na perspectiva histórica. In: KISHIMOTO, T. M.; SANTOS, M. W. **Jogos e Brincadeiras: tempos, espaços e diversidade**. São Paulo: Cortez, 2016.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.