

O uso de jogos de tabuleiro como ferramenta de ensino

The use of board games as a teaching tool

RESUMO

Atualmente, os métodos de avaliação presentes em escolas e universidades assumem que todos possuem o mesmo nível intelectual, aplicando testes que priorizam o potencial lógico-matemático e linguístico, ignorando demais habilidades que indivíduos possam ter. Com a teoria das múltiplas inteligências de Gardner e a abrangência de temáticas dos jogos de tabuleiro, a aplicação dessas ferramentas como forma de aprendizado mostra-se uma solução interessante para esse problema. Com isso, foram realizados eventos mensais, alternando entre os câmpus Londrina e Cornélio Procópio, disponibilizando jogos de tabuleiro ao público. Por meio de um *software* desenvolvido pelos membros do projeto foi realizado o cadastro destes participantes e dos jogos disponibilizados, fornecendo dados suficientes para realização de análises do perfil dos jogadores. Tais dados indicam que jogos com que envolvam habilidades motoras, de curta duração e de rápido aprendizado são os mais procurados durante os eventos.

PALAVRAS-CHAVE: Múltiplas Inteligências. Jogos de tabuleiro. Educação.

ABSTRACT

Currently, the evaluation methods present in schools and universities assume that everyone have the same intellectual level, applying tests that prioritize the logical-mathematical and linguistic potentials, ignoring other skills that individuals may have. With Gardner's theory of multiple intelligences and the range of board game themes, the application of these tools as a form of learning proves to be an interesting solution to this problem. With this, monthly events were held, alternating between the Londrina and Cornélio Procópio campuses, making board games available to the public. Using a software that was developed by a member of the project the registration of these participants and the games available were made, providing enough data to perform analysis of the players' profile. These data indicate that games involving motor skills, short duration and that are fast to learn are the most wanted during the events.

KEYWORDS: Multiple Intelligences. Board games. Education.

Recebido: 19 ago. 2019.

Aprovado: 01 out. 2019.

Direito autoral: Este trabalho está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional.



INTRODUÇÃO

Atualmente a análise da inteligência de um indivíduo é realizada por meio das notas que esse adquire em seu nível de formação. Tanto as escolas quanto as universidades possuem métodos de ensino e de avaliação padronizados para os estudantes, assumindo que os indivíduos são semelhantes intelectualmente.

Assumindo que os seres humanos são iguais, na maior parte das avaliações são aplicados testes que priorizam o potencial lógico-matemático e linguístico, excluindo outras habilidades que os indivíduos possam possuir. Desse modo, com o sistema imposto na educação do país, muitas pessoas acreditam que não terão sucesso por não terem o potencial lógico-matemático e/ou linguístico desenvolvidos suficientemente para serem aprovadas pela sociedade ou ainda se sentem desencorajadas para desenvolver outras habilidades que possuem maior afinidade.

Entre este e outros motivos, Gardner (1995) criou a teoria das múltiplas inteligências, onde a competência cognitiva humana é descrita em termos de um conjunto de capacidades, talentos ou habilidades mentais. Ele ainda reforça que cada indivíduo possui uma mente diferente da outra, cada um tem um potencial diferente para cada tipo de inteligência. Por isso é importante que a educação se adeque de forma a abranger a essas diferenças, e não padronizar o ensino assumindo que os seres humanos tenham o mesmo tipo de mente.

Atualmente são inúmeros os jogos de tabuleiros existentes, que variam em sua mecânica e temática. Com cada jogo é possível trabalhar diversas áreas do conhecimento, desde noções básicas matemáticas a conhecimentos mais aprofundados em meio ambiente, arquitetura, entre outras áreas.

Segundo Silva e Kodama (2004), o aluno tem dificuldade em aprender em vão, assim por meio dos jogos, modificando gradativamente a imagem negativa em aprender, esse se sente motivado a questionar e corrigir suas ações, analisar e comparar diferentes pontos de vista, além de organizar e cuidar dos materiais utilizados. Ou seja, através do jogo o aluno tem interesse em aprender sobre a temática abordada, desenvolvendo o conhecimento necessário para ganhar o jogo.

Ainda Silva e Kodama (2004) afirmam que quando um jogo é inserido no ambiente acadêmico é provável haver maior produtividade, quer na aprendizagem de noções, quer como meios de favorecer processos que intervêm no ato de aprender não ignorando o aspecto afetivo que se encontra no próprio ato de jogar. Além disso, os autores dizem que a atividade lúdica é como um grande laboratório o qual ocorrem experiências inteligentes e reflexivas e essas experiências produzem conhecimento.

Assim, através do projeto “O uso de jogos de tabuleiro como ferramenta de ensino” é possível desenvolver as múltiplas inteligências abordadas pela teoria de Gardner (1995), já que há inúmeros títulos de jogos com diversas temáticas e mecânicas.

MATERIAIS E MÉTODOS

Por meio de eventos organizados uma vez ao mês, alternando entre os câmpus Londrina e Cornélio Procópio, foram disponibilizados jogos de tabuleiros cedidos por grupos parceiros para livre utilização do público. Foi fornecido também apoio aos participantes que tinham pouca familiaridade com estes jogos, auxiliando no aprendizado e compreensão, por intermédio de uma equipe com conhecimento para isso.

Para registro dos jogos e participantes, foi utilizado um *software* de gerenciamento de eventos, onde os dados dos alunos matriculados nos câmpus eram armazenados previamente em um banco de dados. Para participantes externos, foi realizada a inscrição no momento do evento. Os dados dos jogos foram coletados através de uma base de dados pública, contendo o nome, descrição, categoria e mecânica.

Com o decorrer dos eventos, a base de dados foi sendo alimentada, atualizando a cada novo semestre. Além do registro de participação, foi obtido o registro dos jogos emprestados, quantas vezes foram solicitados em cada evento e o tempo de duração do empréstimo.

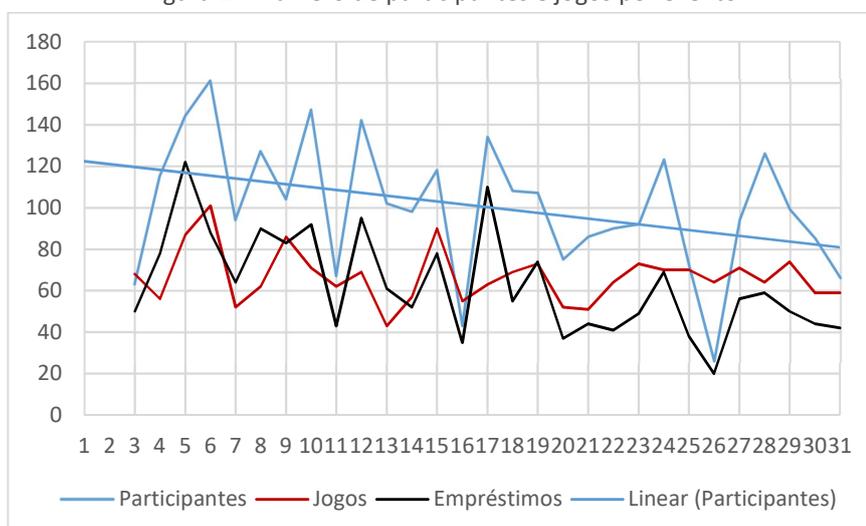
Com isso, obteve-se uma base de dados capaz de fornecer informações suficientes para análises dos participantes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir do *software* de gerenciamento de eventos foi possível retirar dados sobre a frequência com que os jogos são emprestados, quais dias os participantes estavam presentes, quais jogos emprestaram e quantos participantes estavam presentes em cada evento. Os principais dados estão representados neste trabalho.

A Figura 1 apresenta o gráfico com o número de participantes, a quantidade de jogos disponibilizados e o número de empréstimos de jogos.

Figura 1 – Número de participantes e jogos por evento.



Fonte: Autoria Própria (2019).

Pode-se perceber no gráfico que existem flutuações bem significantes no número de participantes e também no número de jogos emprestados, o que faz perfeito sentido. Os valores mais baixos ocorrem em meses de férias como janeiro e julho enquanto os valores mais altos ocorrem no começo dos semestres quando os alunos, que, pela disponibilidade, são o maior público, estão com menos atividades acadêmicas e podem frequentar mais os eventos.

A média de frequência no período é de aproximadamente 100 participantes em cada edição e um desvio padrão de 31, notando-se a inconsistência na frequência pelas flutuações tratadas anteriormente.

Também é possível perceber que com o decorrer dos eventos a linearização dos dados sobre presença de participantes indica uma diminuição do público, onde leva-se a crer que esse valor deve se estabilizar acompanhando o número de jogos disponibilizados.

Os dados coletados também mostram o número de empréstimo de um determinado jogo e o tempo total de empréstimo desde maio de 2017. A Tabela 1 apresenta aos cinco jogos com maior número de empréstimo.

Tabela 1 – Jogos com maior quantidade de empréstimo

Nome do jogo	Número de empréstimos	Tempo decorrido em horas
Gravity Maze	72	57:42
Jenga Tetris	67	29:03
Jenga	55	36:08
Vudù	54	58:04
Black Stories	44	34:00

Fonte: Aatoria Própria (2019).

A Tabela 2 apresenta os cinco jogos com maior tempo de empréstimo decorrido, em horas, desde maio de 2017.

Tabela 2 – Jogos com maior tempo decorrido de empréstimo

Nome do jogo	Número de empréstimos	Tempo decorrido em horas
Vudù	54	58:04
Gravity Maze	72	57:42
Dungeon Fighter	35	54:41
Survive	35	50:14
Takenoko	35	43:09

Fonte: Aatoria Própria (2019).

Pode-se perceber que os jogos com maior número de empréstimos são categorizados como individuais, motores e com tempo de duração médio de 15 minutos.

Já os jogos com maior tempo decorrido de empréstimo, pode-se verificar que são jogos categorizados como cooperativos e com tempo de duração médio de 40 minutos.

Acredita-se que a quantidade de empréstimos indique que jogos com uma curva de aprendizado rápida despertam mais interesse nos participantes, além do tempo de duração.

Apesar dos jogos com maior número de empréstimos sejam indicados para um baixo grupo de jogadores, nos eventos, os participantes buscavam jogar com um número maior do que o sugerido, mostrando que o fator individual do jogo não influencia na escolha do participante.

CONCLUSÃO

A aplicação dos jogos de tabuleiro no meio acadêmico possibilitou, além de um espaço de desconpressão, o desenvolvimento das inteligências de Gardner e a coleta de informações relevantes para a elaboração e levantamento do perfil dos participantes, concluindo que jogos que envolvam habilidades motoras, de curta duração e rápido aprendizado são os mais jogados durante nossos eventos.

Por fim, entende-se que um levantamento de dados mais abrangentes envolvendo as demais especificidades dos participantes e dos jogos podem fornecer resultados mais esclarecedores. Portanto, para futuros trabalhos, pretende-se ampliar a coleta e o cruzamento de dados, a fim de entender melhor o perfil dos participantes.

REFERÊNCIAS

CAROLEI, P.; BRUNO, S.; EVANGELISTA, H. **Framework para construção de escapes pedagógicos**. PBL. Anais...Santa Claro, California, USA: 2018

FERRANTE, W. G.; ENSINO. **ENSINO DE CONCEITOS DE ASTROBIOLOGIA E EVOLUÇÃO ESTELAR POR MEIO DE UM JOGO DE TABULEIRO**. [s.l.] UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ, 2018.

FORTALEZA, SANDRA MARIA; CONSOLARO, MARINA MANCINI. **ESTIMULAÇÃO DAS MÚLTIPLAS INTELIGÊNCIAS POR MEIO DE JOGOS EDUCATIVOS EM CRIANÇAS DA 3a. SÉRIE**. In: PINHO, S. Z.; SAGLIETTI, J. R. C. (Eds.). *Cultura Acadêmica*. São Paulo: Núcleo de Ensino, 2007. p. 646–658.

GARDNER, Howard. **Inteligências múltiplas: a teoria na prática** / Howard Gardner; Tra. Maria Adriana Veríssimo Veronese. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

SILVA, A. F. da; KODAMA, H. M. Y. (2004). **Jogos no ensino da matemática**. In: **Bienal da Sociedade Brasileira de Matemática**, 2, 2004, Salvador. Anais eletrônicos... Salvador: PUC, 2008. Disponível em: http://www.pucrs.br/ciencias/viali/tic_literatura/jogos/OF11.pdf. Acesso em: 19 ago. 2019.

STRAPASON, P. R. **O USO DE JOGOS COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA NO 1o ANO DO ENSINO MÉDIO.** [s.l.] UNIFRA - Centro Universitário Franciscano, 2011.

AGRADECIMENTOS

Os autores agradecem o financiado parcial do trabalho pela Fundação Araucária. Também agradecemos todo o empenho e trabalho desenvolvido pelos membros do LUDICO.