

ISSN: 2319-0124

JOGO DE TABULEIRO “7 WONDERS” COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

Ester S. ALMEIDA¹; Rodrigo J. CARVALHO²

RESUMO

Um grande desafio do educador hoje é tornar a aprendizagem dinâmica e atrativa sendo necessário transformar a abordagem tradicional. Promover a construção do conhecimento de forma lúdica é uma estratégia alternativa que possibilita uma aprendizagem mais efetiva graças ao aumento do interesse dos alunos. Nesse trabalho, apresentamos um dos jogos utilizados num projeto de extensão do Instituto Federal. “7 Wonders” remete os jogadores às sete maravilhas do mundo antigo. Através da estratégia, os jogadores produzem recursos, constroem estágios das maravilhas, batalham e realizam comércio entre os vizinhos. O percurso metodológico baseou-se na proposta de estudar os referenciais teóricos pertinentes ao assunto, bem como a realização de oficinas, nas quais avaliamos a aplicação de jogos de tabuleiro como ferramentas educacionais. Verificamos a eficácia do uso de jogos de tabuleiro como ferramenta pedagógica, na medida em que, no desenvolvimento de habilidades táticas e de raciocínio lógico, o aluno pode aprender o conteúdo proposto com maior envolvimento.

Palavras-chave:

Recursos Didáticos; Interação; Ensino; Jogos de Tabuleiro; 7 Wonders.

1. INTRODUÇÃO

O jogo é um fato mais antigo que a própria cultura, nos dizeres de Huizinga (2019). O jogo é algo natural em nossa evolução sendo um comportamento até mesmo observado entre os animais, de maneira muito mais simplória, porém, ainda assim, percebemos facilmente os elementos essenciais do jogo em brincadeiras entre filhotes. Assim, Huizinga (2019) define o ato de jogar como fundamental na descarga de energia vital do indivíduo, assim como satisfação num certo sentido de “imitação” ou emulação de realidade, ou, simplesmente necessidade de distensão.

Os jogos são considerados um passatempo estimulante e saudável desde a Antiguidade não sendo apenas baseados no fator sorte, mas, pelo contrário, exigem estratégia para alcançar seus objetivos. Aliar o ambiente lúdico proporcionado pelos jogos ao aprendizado é uma ferramenta muito poderosa para consolidação do conhecimento.

Os chamados Jogos de Tabuleiro Modernos começaram a se diferenciar dos jogos tradicionais, no final da década de 1990, por possibilitarem um número maior de jogadores e se fundamentarem no processo de tomada de decisões.

Nesse sentido, apresentamos o seguinte relato de experiência resultante de oficinas realizadas com um dos jogos do acervo do Projeto de Extensão “Jogo Cooperativo” no âmbito do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – Campus Pouso Alegre, em parceria com o SAICA (Centro de Acolhimento de Pouso Alegre) e juntamente com a Prefeitura Municipal.

O jogo 7 Wonders (2010) é um *cardgame* criado por Antoine Bauza e ilustrado por Miguel Coimbra, publicado pela Editora Asmodee e lançado no Brasil pela empresa Galápagos. Destaca-se

¹Bolsista Extensionista, IFSULDEMINAS – Campus Pouso Alegre. E-mail: ester.almeida@alunos.ifsuldeminas.edu.br

²Orientador, Técnico em Assuntos Educacionais - IFSULDEMINAS – Campus Pouso Alegre. E-mail: rodrigo.carvalho@ifsuldeminas.edu.br.

como o mais premiado jogo de tabuleiro moderno dos últimos três anos. Com uma mecânica ágil e desafiadora, os jogadores assumem o papel de líderes das principais cidades da Antiguidade, competindo por recursos, poder militar, habilidades comerciais, desenvolvimento social e tecnológico, além de terem a possibilidade de construir suas próprias Maravilhas do Mundo Antigo.

Com o uso do jogo em espaços educacionais, verificamos que é possível desenvolver habilidades como o raciocínio lógico e o relacionamento interpessoal. Além disso, podemos trabalhar o posicionamento estratégico e aprofundar conteúdos relativos à administração sistemática de recursos, conceitos históricos e cálculos matemáticos.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

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. Consoante Carvalho (2020), 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.

3. MATERIAL E MÉTODOS

A abordagem escolhida para implantação do estudo se fundamentou em duas etapas. A primeira consiste no estudo do acervo de jogos do projeto, buscando referenciais teóricos-metodológicos que fundamentem o uso de jogos em sala de aula. A segunda etapa, consiste na elaboração de oficinas didáticas, nas quais os jogos são apresentados e ensinados aos participantes. As oficinas estão sendo realizadas após o retorno gradual das aulas presenciais com a melhoria do quadro pandêmico da Covid-19.

Foram realizados encontros no Campus Pouso Alegre e no Complexo de Artes e Esportes Unificado (CEU) com o apoio da Prefeitura Municipal desde o início do ano de 2022. Assim, pautado no caráter extensionista do projeto, contemplamos alunos e servidores do Instituto Federal, alunos das redes municipal e estadual, assim como moradores do Centro de Acolhimento da cidade, buscando uma maior integração do Campus com a comunidade externa, através da difusão do conhecimento adquirido por meio dos jogos.

Os principais materiais utilizados foram os jogos do próprio acervo pertencente ao Instituto Federal. Os espaços utilizados foram o Laboratório de Matemática do campus e a Sala Multiuso do complexo municipal, onde todas as oficinas foram abertas à comunidade acadêmica externa, comunicadas através das redes sociais do projeto e por meio de folders de divulgação. A escolha do 7 Wonders como objeto desse estudo deve-se à grande aceitação por meio de todos os participantes do projeto, sendo observado um grande interesse por parte dos jogadores das oficinas.

4. RELATO DE EXPERIÊNCIA

O jogo escolhido nessa análise é composto de cartas e tabuleiros individuais, em que cada tabuleiro representa uma maravilha do mundo antigo. 7 Wonders permite que os jogadores explorem os recursos naturais de suas terras fazendo parte da contínua marcha do progresso de cada povo, desenvolvendo suas relações comerciais e demonstrando força militar em um *boardgame* rápido e emocionante.

Ao jogar 7 Wonders, faz-se uma envolvente viagem através das sete maravilhas do mundo antigo: Grande Pirâmide de Gizé; Jardins Suspensos da Babilônia; Estátua de Zeus; Templo de Ártemis; Mausoléu de Halicarnasso; Colosso de Rhodes e Farol de Alexandria. O jogo é executado em três eras, nas quais cada uma conta com uma fase de comércio e aquisição e uma fase de negociação, podendo também construir um estágio da maravilha, isto é, um benefício exclusivo de cada tabuleiro. Por fim, ao terminar cada era, tem-se uma fase de guerra, em que é determinado qual jogador possui maior poderio militar.

As cartas e os tabuleiros do jogo possuem características únicas, de modo que as cartas da primeira era normalmente fornecem recursos mais simples e menos processados como madeira, pedra e argila, possuindo também custos mais acessíveis de três moedas por jogador (recurso adquirido no início). Já as cartas da segunda era desenvolvem recursos já manufaturados como vidro, papiro e tecido. Apresentam também um custo mais elevado. Além das cartas de produção, o jogo também conta com cartas que remetem a localidades comuns da época como aquedutos, tavernas, palácios, estábulos, bibliotecas, dentre outras fornecendo benefícios de pontos por aquisição, moedas, pontos de guerra e pontos de ciência.

O jogo admite dois a sete jogadores. Em cada era os jogadores recebem sete cartas, escolhem uma, e, em seguida, passam o restante para um jogador ao lado. Os jogadores revelam suas cartas simultaneamente, podendo fazê-lo de três maneiras: descartando-a para receber ouro, usando-a para evoluir o seu estágio da maravilha ou usando a carta de fato (para isso deve-se pagar recursos). Algumas cartas não possuem custo sendo possível comprar algum recurso faltante direto do jogador vizinho no momento interação. Com os demais jogadores não é possível negociar, simulando uma característica comum das civilizações antigas, isto é, o comércio ou escambo diretamente de vilarejos ou territórios geograficamente próximos.

Concluída a etapa supracitada, cada jogador escolhe novamente uma das cartas que recebeu de seu vizinho e o processo se repete até que seis cartas sejam utilizadas, ou seja, as cartas rodam entre os jogadores, até acabar todas as mãos de cartas. No fim da respectiva era tem-se um combate entre seus vizinhos. Essa característica pode ser análoga aos acontecimentos históricos tendo em vista que a muitas guerras entre civilizações antigas consistiam em disputas territoriais entre regiões próximas.

A terceira era tem por característica o aparecimento das guildas, cartas que fornecem benefícios de pontuação por realizações específicas, como a dos construtores (atribui pontos por cada construção realizada) ou a dos cientistas (que pontua as cartas de ciência desenvolvidas). O jogo é encerrado após três eras. Em essência 7 Wonders é um jogo de cartas e desenvolvimento civilizatório. Algumas cartas têm efeitos imediatos, enquanto outras oferecem bônus ou atualizações futuras (descontos para compras futuras, força militar para dominar os seus vizinhos ou pontos de vitória).

Pela sistemática do jogo, é sabido quais cartas seus vizinhos possuem (caso o jogador retenha tais informações), podendo imaginar possíveis movimentos futuros a partir do raciocínio estratégico e a previsão de ações defensivas e/ou ofensivas. Nessa perspectiva, tem-se conceitos elementares associados ao uso de 7 Wonders que podem ser trabalhados durante o desenvolvimento das partidas como a produção, a realização de trocas e comércio, o desenvolvimento científico e tecnológico, a estratégia de aumento do poderio bélico, a monetização das trocas comerciais, a construção de monumentos e o investimento de matérias-primas. Por fim, o uso de operações matemáticas é

primordial em todas as ações do jogo, sobretudo cálculos que envolvem soma e subtração, na medida em que o jogador se adequa ao contexto das civilizações antigas e busca elementos que fundamentem e aprimorem a sua tomada de decisões em prol da soberania da civilização que representa.

De modo geral, as oficinas realizadas com o *boardgame* 7 Wonders se mostraram muito produtivas e instigantes, tendo em vista a possibilidade do jogo ser realizado com até sete jogadores, tornando a experiência competitiva de forma saudável. Percebemos também a melhoria tática visível dos participantes ao jogarem mais partidas, desenvolvendo estratégias diferentes como adquirir mais recursos, desenvolver poderio bélico ou investir em conhecimento científico. Notamos ainda o interesse despertado pelos discentes pela temática da Antiguidade possibilitando oportunidades de contextualização histórica de povos que se destacaram nesse período.

5. CONCLUSÕES

O uso do jogo de tabuleiro moderno 7 Wonders em ambientes de aprendizagem se mostrou eficiente, principalmente no que tange o estudo de civilizações antigas, pois de maneira lúdica (com destaque à arte dos tabuleiros e das cartas), o aluno pode conduzir tais civilizações. O comércio e a iminente guerra entre civilizações territorialmente próximas, bem como a importância do avanço científico e tecnológico são temáticas interessantes para a compreensão de sociedades antigas. Além disso, o jogo permite ampliar habilidades em administração de recursos, operações matemáticas, desenvolvimento interpessoal e raciocínio lógico.

Notamos na execução de oficinas que o jogo em si desperta muita curiosidade dos participantes levantando questões acerca da história de cada uma das sete maravilhas do mundo antigo. A sistemática do jogo revela ainda que ao término de cada partida, a organização da pontuação final dos jogadores, marcada pelo somatório de todos os elementos conquistados e recursos de cada civilização, permite também desenvolver capacidades de planejamento, criatividade e gerenciamento.

AGRADECIMENTOS

Agradecimentos a todos os envolvidos no Projeto de Extensão – Jogo Cooperativo, servidores e discentes bolsistas que participam desde 2019.

REFERÊNCIAS

CARVALHO, R. J. **Jogos de Tabuleiros Modernos como Ferramenta Pedagógica**. Piracicaba: USP, 2020.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2019.

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