

# Jogo de Tabuleiro Educacional Sobre Povos Incas e Espanhóis, “Entre Guerras”

Ana Luiza Garcia   Danilo Oliveira   João L.G Coppi  
Luan M.A Silva   Marcela P. Rossini   Mariani M. Bento

Faculdade de tecnologia de São Paulo (FATEC) – Ourinhos/SP, Brasil

## Resumo

Uma maneira de diferenciar o ensino é aliá-lo a tecnologia utilizando recursos como jogos no processo de ensino-aprendizado. Os jogos educacionais podem se tornar um forte aliado dos docentes em sala de aula, bem como auxiliar os discentes em tomadas de decisões e realizações de tarefas. Este trabalho tem como objetivo desenvolver um jogo de tabuleiro educacional para computadores, com o propósito de ser um facilitador no processo de ensino dos povos Incas e Espanhóis, relacionados com as matérias didáticas de história, geografia e matemática lecionadas no quinto ano do ensino fundamental. O jogador deverá utilizar seu raciocínio lógico e os conhecimentos adquiridos em sala de aula para completar o jogo.

**Palavras-chaves:** Jogo de tabuleiro educacional, Incas, Espanhóis, multidisciplinar

### Authors' contact:

{nanagarcia.garcia@gmail.com,  
danilo\_de\_oliveira@outlook.com.br,  
joao\_coppi@hotmail.com,  
luan-msilva@hotmail.com,  
marcelapenteado@yahoo.com,  
mariane Bento@hotmail.com}

## 1. Introdução

A tecnologia está presente em toda parte e é desenvolvida para suprir necessidades existentes ao nosso redor, auxiliar na execução de tarefas e complementar o ensino, entre outras inúmeras finalidades. O emprego da tecnologia, como instrumento de ensino e aprendizagem está em processo de crescimento, podendo assim ajudar cada vez mais os discentes e docentes.

Moraes [2008, p.19] relata que “O computador é um instrumento multifuncional que pode executar programas, como imagens, sons, animações e textos, de modo interativo e pode contribuir significativamente para as práticas pedagógicas”.

Nesse contexto o uso de ferramentas digitais inseridas na área educacional tem como objetivo ajudar na assimilação de conteúdo, em sua formação profissional e desenvolver seu senso crítico junto à sociedade. As ferramentas auxiliaadoras como softwares

educacionais têm como objetivo aguçar a capacidade do aluno em resolver situações cotidianas e atividades escolares. Com a inserção da tecnologia no ambiente escolar, os alunos que não tem um contato direto com a tecnologia passam a ter oportunidade de usufruir dessas ferramentas para aumentar sua gama de conhecimento de maneira dinâmica e simples.

Teixeira e Brandão [2003] afirmam que a utilização do computador na educação só faz sentido na medida em que os professores o concebem como uma ferramenta de auxílio as suas atividades didático-pedagógicas, tornando o processo ensino-aprendizagem uma atividade inovadora, dinâmica, participativa e interativa.

Os métodos de ensino muitas vezes devem ser reavaliados. É preciso inovar, e o uso de ferramentas educacionais enriquece cada vez mais o conteúdo, fazendo com que o aluno tenha prazer em aprender. E segundo a teoria de Huizinga [2008], o jogo constitui uma preparação do jovem para tarefas sérias que mais tarde a vida exigirá.

O jogo “Entre Guerras” visa atrair a atenção dos alunos de forma cativa e divertida, podendo ser usado como complemento nas aulas de história auxiliando na assimilação do conteúdo, pois o jogo trará questões envolvendo crenças, costumes, ferramentas de trabalho, armas e os meios de transporte desses dois povos.

## 2. Trabalhos Correlatados

Um jogo que apresenta características semelhantes ao “Entre Guerras” é o “Jogo da Vida”, comercializado por Brinquedos Estrela, sendo um jogo de tabuleiro em que o jogador passa, supostamente, por todas as etapas da vida, como escolha de profissão, pagamento de contas, recebimento de salário, tem a possibilidade de se casar, ter filhos, adquirir seguros, entre outras situações profissionais.

O “Jogo da Vida” começa após os jogadores escolherem os pinos e girarem a roleta, aquele que tirar o maior número inicia o jogo, seguido do próximo jogador em sentido anti-horário. Então o primeiro jogador deverá girar a roleta e mover o pino de acordo com o número que sair na roleta, seguindo a direção das setas, devendo sempre seguir as instruções da casa

em que parar. O jogo termina quando um dos jogadores se torna o magnata ou quando o último for à falência.

O jogo Entre Guerras possui suas regras e jogabilidade baseados no Jogo da Vida por serem características já consagradas em jogos de tabuleiros, facilitando assim sua compreensão e aceitabilidade.

O tabuleiro do “Jogo da Vida” é apresentado na Figura 1.



Figura 1: “Jogo da Vida” jogo em execução

### 3. Materiais e Métodos

A ideia foi desenvolver um jogo com proposta de demonstrar um episódio da história onde acontece a guerra entre os povos Incas e Espanhóis, como atividade complementar relacionada a matérias básicas lecionadas no quinto ano do ensino fundamental.

As questões encontradas no jogo estão relacionadas às características das civilizações em questão. Para resolver os enigmas o jogador deverá utilizar seus conhecimentos relacionados a história, geografia e matemática. Para a elaboração das questões realizou-se pesquisas sobre o conteúdo e adequou-se ao contexto do jogo.

Após a finalização das pesquisas pedagógicas desenvolveu-se o documento de design com a finalidade de registrar todas as informações importantes do jogo, como documento de escopo, personagens, contexto do jogo, aspectos fundamentais e diagramas.

Para a criação dos cenários, personagens e objetos utilizou-se um software gratuito chamado Inkscape, utilizado para vetorização e criação de imagens 2D.

A programação está sendo realizada no motor de jogos Unity, na linguagem de programação C# e JavaScript.

O jogo é de fase única, contudo, a dificuldade das questões irá aumentando no decorrer do trajeto. O

jogador terá que escolher um representante para começar o jogo e terá a opção de escolha entre o nativo Atahualpa representado na Figura 2 ou o colonizador Francisco Pizarro ilustrado na Figura 3.



Figura 2: Representante Inca – Nativo Atahualpa



Figura 3: Representante Espanhol – Colonizador Francisco Pizarro

Após a escolha do personagem deve ser pressionado o botão que dispara o dado e quem tirar o maior número iniciará a partida. Em seguida, o dado é disparado novamente para indicar o número de casas que o jogador deverá andar e assim jogar sucessivamente. Quando o personagem parar em uma casa contendo uma incógnita, o jogador deverá responder a pergunta ou seguir as orientações da carta que ele receber. E ao chegar ao fim do jogo terá conquistado todo o território sendo governador dos dois povos.

A história se passa no território do império Inca em meio a tribos, plantações, florestas e montanhas chegando ao alto da cordilheira dos Andes.

A Figura 4 ilustra a tela de abertura do jogo, com os personagens principais e seus soldados ao fundo em um cenário com as características da região andina.

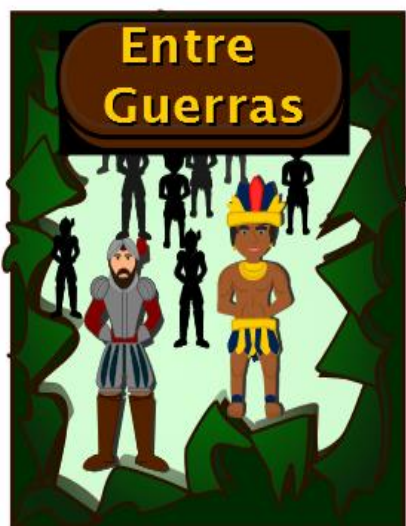


Figura 4: Tela de abertura do jogo

A tela de menu principal do jogo, apresentada na Figura 5 contém as opções iniciar, instruções e sair. A opção instruções possibilita um conhecimento prévio do jogo permitindo visualizar sua jogabilidade.



Figura 5: Menu principal

## 4. Resultados

O presente trabalho refere-se a um jogo de tabuleiro educativo envolvendo os conceitos de história, geografia e matemática. O discente irá controlar um pino que irá representá-lo durante o jogo. O jogo é um tabuleiro que representa o território Inca com alguns elementos contextualizados na tela.

O dado será disparado após o jogador clicar com o mouse nele. Quando o dado parar e mostrar um resultado, o jogador terá permissão para mover seu pino no tabuleiro. Para mover-se de casa, deve-se clicar com o mouse direcionando o mesmo para a casa determinada. Se o pino cair em uma casa onde tiver

uma incógnita, o jogador terá que responder uma questão relacionada a cultura Inca e ou problemas matemáticos relacionados com essa cultura como por exemplo "O que é uma zarabatana?", "O que significa a palavra Inca?" e "Para a construções são utilizadas pedras, uma pedra tem 20cm<sup>2</sup>, quantos centímetros tem 3 pedras?". As perguntas serão de alternativas, tendo o jogador que escolher apenas uma correta, A, B ou C. Após resolver o enigma será a vez do próximo jogador.

O jogador terá uma única chance para resolver a questão. Caso a resposta seja errada, o pino sofrerá punições descritas na própria incógnita.

## 5. Conclusão

Entre Guerras é um jogo educacional com objetivo de proporcionar diversão aos seus jogadores e em paralelo ensinar sobre a cultura desses dois povos que foram muito importantes para a construção da história. Poderá também ser usado como complemento nas aulas de matemática e geografia, pois coloca situações problema envolvendo essas matérias, instigando-os a resolvê-los para assim chegar ao objetivo final que é subir ao alto da cordilheira e pegar a pedra filosofal, acabando com todo o caos pelo qual estas civilizações estão passando.

## Referências

- HUIZINGA, J. Homo ludens: O jogo como elemento de cultura. 8. Ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 2008.
- MORAES, M. C. Pensamento ecossistêmico: educação, aprendizagem e cidadania no século XXI. 2. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.
- TEIXEIRA, A. C; BRANDÃO, E. J. R. Software educacional: o difícil começo; CINTED-UFRGS; v.1 n°1; fevereiro de 2003. Disponível em: <[http://www.cinted.ufrgs.br/renote/fev2003/artigos/adria\\_no\\_software.pdf](http://www.cinted.ufrgs.br/renote/fev2003/artigos/adria_no_software.pdf)> Acesso em: 19 de mar de 2013.