

OS JOGOS DE TABULEIRO COMO UMA FERRAMENTA EDUCACIONAL QUE PROMOVE A VALORIZAÇÃO DA IDENTIDADE E DO PATRIMÔNIO CULTURAL DE BAGÉ

OLIVEIRA, J. M. V. M.¹, OLIVEIRA, G. B.², RODRIGUES, D. B.S.³, FREITAS, F. S.⁴

¹ Escola São Benedito – Bagé – RS – Brasil – joao.morales@aluno.redeicm.org.br

² Escola São Benedito – Brasil – guilherme.oliveira@aluno.redeicm.org.br

³ Escola São Benedito – Brasil – davi.borges@aluno.redeicm.org.br

⁴ Escola São Benedito – Brasil – fernanda.freitas@redeicm.org.br

RESUMO

Mais do que divertidos e instigantes, os jogos de tabuleiro são valiosas ferramentas educacionais que promovem o aprendizado significativo. Podendo abranger os mais diversos assuntos e áreas do conhecimento, esses recursos trabalham o desenvolvimento cognitivo, o engajamento, a motivação e a fixação do conteúdo. Com o intuito de explorar esse potencial, um grupo de estudantes do 5º ano do Espaço Maker da Escola São Benedito criou um jogo que busca promover a valorização da identidade e do patrimônio de Bagé. Para isso, foi desenvolvido um tabuleiro interativo representando o mapa da cidade, onde os locais dos principais pontos turísticos e históricos são marcados em branco, sem qualquer identificação. Ao decorrer das rodadas, os jogadores descobrem as informações e as localizações desses pontos, que devem ser preenchidos com peças 3D ilustradas, feitas de papel. Esse trabalho promoveu o engajamento com o patrimônio cultural e incentivou a vivência da Cultura Maker nos estudantes, que aprofundaram seus conhecimentos sobre a cidade enquanto pesquisavam sobre a história e geografia locais, se divertiam e ilustravam as peças.

Palavras-chave: Jogos de Tabuleiro, História de Bagé, Cultura, Geografia.