

ENSINANDO A PARTIR DE JOGOS: O JOGO DO PALEOLÍTICO

TEACHING FROM GAMES: THE PALEOLITHIC GAME

Rafael Rix GERONIMO

<rgrix@hotmail.com>

Doutor em Educação Matemática

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), São Paulo, São Paulo, Brasil

Professor na Prefeitura da Cidade de São Paulo

<http://lattes.cnpq.br/1660997924904848>

<https://orcid.org/0000-0002-2047-3492>

Márcio de Pinho BOTELHO

<gdbotelho1985@gmail.com>

Mestre em Literatura

Universidade de São Paulo (USP-SP), São Paulo, São Paulo, Brasil

Professor em escolas particulares da Cidade de São Paulo

<http://lattes.cnpq.br/7283037403426885>

<https://orcid.org/0000-0003-2875-7921>

RESUMO

Esse trabalho teve como objetivo descrever a proposta e aplicação do Jogo do Paleolítico para uma turma do quarto ano, uma do quinto ano e uma do sexto ano, todas do ensino fundamental. As aplicações foram feitas com uma sessão, que variou entre duas e três aulas de quarenta e cinco minutos para cada sala. A metodologia utilizada foi a pesquisa ação e a justificativa foi pautada pela Base Nacional Comum Curricular, quando previu o trabalho com temas como, por exemplo, nomadismo, sedentarismo e os deslocamentos dos seres humanos nesta época da história, para estes estudantes. Este artigo contou com a descrição dos principais elementos do jogo, além da descrição sobre sua aplicação, em uma escola pública da periferia da cidade de São Paulo. Como resultados, verificamos as dificuldades inerentes ao uso de jogos educativos com muitas de peças e regras. Existiam dezenas de peças, além de cartas, tabuleiro e dado de seis faces. Outros resultados apontaram para a importância do treinamento do trabalho em grupos, como parte da formação dos estudantes para a vida em sociedade, e sobre a importância de ir além de trabalhar comportamentos, traduzida na preocupação em tratar sobre temas do currículo do ensino fundamental, propiciando aos estudantes a discussão e formulação de hipóteses sobre o desenvolvimento da vida em sociedade.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos educativos; jogo do paleolítico; temas do currículo.

ABSTRACT

This work aimed to describe the proposal and application of the Paleolithic Game for a class of the fourth year, one of the fifth year and one of the sixth year, all from elementary school. The applications were made with a session, which varied between two and three classes of forty-five minutes for each room. The methodology used was action research and the justification was guided by the National Common Curricular Base, when it provided for work on topics such as, for example, nomadism, sedentary lifestyle, and the displacement of human beings at this time in history, for these students. This article included the description of the main elements of the game, in addition to the description about its application, in a public school on the outskirts of the city of São Paulo. As a result, we verified the difficulties inherent to the use of educational games with many pieces and rules. There were dozens of pieces, in addition to cards, board and six-sided die. Other results pointed to the importance of training work in groups, as part of the training of students for life

in society, and on the importance of going beyond working behaviors, reflected in the concern to deal with subjects in the curriculum of elementary education, providing students to discuss and formulate hypotheses about the development of life in society.

KEYWORDS: Educational games; game of the paleolithic; curriculum topics.

INTRODUÇÃO

Propor novas estratégias de ensino é uma das responsabilidades do debate especializado em ensino. Cientes desse dever, consideramos que uma das possibilidades para inovação na educação é a proposição de jogos educativos como produtos educacionais, que poderiam ajudar a romper com dinâmicas tradicionais de ensino, auxiliando no ensino de atitudes, de socialização e temas do currículo do ensino fundamental.

Podemos citar, como exemplos desse tipo de estratégia, o trabalho de Geronimo (2011) que criou um livro jogo a partir do estilo *Role Playing Game*. Outro exemplo foi a obra de Geronimo e Teixeira (2017), que criaram um jogo de *quiz*, com perguntas e respostas para introduzir noções sobre o sistema solar. Mais um exemplo foi a pesquisa de Geronimo (2018), que criou um jogo de percurso, objetivando o treino de somas e subtrações.

Frente a estes esforços na criação de produtos educacionais para tratar temas do currículo é que situamos esta investigação. A partir do tema nomadismo, criamos um jogo de tabuleiro em que são problematizadas questões como a coleta, produção de ferramentas e o enfrentamento de inimigos e predadores, que eram relevantes para a sobrevivência do ser humano no período paleolítico.

A partir desse jogo, esperávamos poder problematizar questões como, por exemplo, as diferenças entre o modo de vida nômade e o sedentário, ou ainda sobre a revolução tecnológica causada pelo desenvolvimento da agricultura. Nossa justificativa se encontra na Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017), quando preconiza a importância desses temas para o quarto, quinto e sexto anos do ensino fundamental.

Já como metodologia, elegemos a pesquisa ação, por ser aquela em que o pesquisador pode agir sobre o meio pesquisado, com vistas a modifica-lo. Consideramos que a intervenção do pesquisador, após o jogo, pode ajudar os estudantes a elaborar hipóteses e a entender as rupturas existentes entre o modo de vida nômade e o sedentário, além de gerar interpretações sobre a importância da fabricação de instrumentos de pedra, ajudando a construir um entendimento do ser humano como ser histórico, evitando preconceitos relacionados ao modo de vida na antiguidade.

As aplicações variaram entre dois e três períodos de aula. Relatamos detalhadamente o que foi feito durante essas aplicações do jogo na sessão: Aplicação do Jogo. Como alguns dos resultados desta pesquisa, podemos citar a necessidade de os jogos educativos serem simples, do ponto de vista da quantidade de peças e de regras. Nosso jogo contava com tabuleiro, cartas, dados e centenas de peças para cada grupo de jogadores, necessitando de aproximadamente seiscentas peças para cada aplicação em sala de aula e esse foi um fator de dificuldades.

Também comparamos algumas das dificuldades que os alunos enfrentaram para montar equipamentos e em espantar inimigos, dos territórios de coleta, com as dificuldades reais que os seres humanos provavelmente enfrentaram, nessa época. Outra questão levantada foi o fato de nosso jogo ser colaborativo e a realidade de que os próprios seres humanos necessitaram de colaboração para vencer os desafios do período paleolítico.

PESQUISAS CORRELATAS

Jogos educativos não são recursos novos e muitos já foram propostos, uma estratégia que observamos era criar cartas com perguntas em uma dinâmica em que os estudantes sorteavam cartas e deveriam respondê-las. Exemplo dessa estratégia foi utilizada na pesquisa de Silva (2013), que propôs um jogo de perguntas e respostas para ensinar funções orgânicas com estudantes do ensino médio, em uma dinâmica de treinamento.

O mesmo procedimento foi utilizado por Zamboni (2013) quando aplicou um jogo de perguntas e respostas para tratar de tabela periódica, com alunos do primeiro ano do ensino médio,

deixou claro que este também era um jogo para treinamento de conceitos. Consideramos que os jogos educativos podem ser utilizados como mais que treinamentos, rompendo com uma visão mais tradicional e conteudista e propusemos o jogo do paleolítico para introduzir discussões referentes ao nomadismo, também nos preocupamos em problematizar a ruptura que representou tanto a fabricação de instrumentos como o desenvolvimento da agricultura, tentando mostrar o ser humano como ser histórico, durante o jogo.

Outra questão é de que existe a necessidade de ter objetivos pedagógicos claros tanto na concepção como na aplicação da atividade, para não correremos o risco de termos apenas o jogo pelo jogo. Podemos citar um exemplo dessa dificuldade na pesquisa de Rosa (2016), que apresentou e aplicou os jogos: “Kono”, “Torere”, “Picaria”, “Trilha”, “Halma”, “Jogo da Lebre”, “Leopardo e Caçadores” e “Vacas” para alunos do nono ano do ensino fundamental.

O autor considerou que não conseguiu afirmar que os jogos trouxeram avanços as aprendizagens dos estudantes. Esse resultado de pesquisa mostrou a importância do planejamento de objetivos pedagógicos antes mesmo da aplicação do jogo, pois se não for feito dessa forma, corre-se o risco de que nada seja ensinado.

Mais uma questão foi apontada por Elorza (2013) quando levantou pesquisas que trataram de jogos educativos e chegou à conclusão de que as investigações mais efetivas eram as que tratavam da aplicação de jogos com alunos considerando o papel do professor e a prática docente. Dessa forma, acreditamos ser necessária mediação com os estudantes durante as partidas, papel esse que foi assumido pelos pesquisadores com o auxílio dos professores para problematizar a vida dos seres humanos durante o período paleolítico. Munidos dessas reflexões, apresentamos o jogo e suas regras.

MATERIAIS E MÉTODOS

No início do jogo, a primeira ação é pegar uma carta de desafio (Fig. 1) e realizar as ações propostas na carta. Todos os desafios incluem “coletar”, “produzir” e “sobreviver”.

Fig. 1. Cartas de objetivos.



Fonte: Produzido pelos autores em 2019.

A quantidade de pessoas, que aparece em preto nessas cartas, reflete o número de recursos, ferramentas ou inimigos que precisam ser alcançados. Assim, para vencer o desafio “nomadismo” cada jogador deveria recolher uma unidade de alimento, produzir uma lança e derrotar um lobo. Outro elemento é o “Estoque da aldeia” que indica a quantidade de recursos coletados e quais números são necessários, nos dados, para vencer os desafios no quesito: “sobreviva”. Quando o objetivo, previsto na carta, for totalmente alcançado considera-se que foi conseguido um ponto e em caso de não se alcançar qualquer dos objetivos em “colete”, “produza” e “sobreviva”, a equipe não pontua. Podemos considerar que o estoque da aldeia é uma parte do tabuleiro, em que devem ser depositadas as peças correspondentes a cada um dos recursos coletados e que serve como referência para a dificuldade dos desafios que são encarados pelos jogadores. A figura 2 ilustra essa parte do tabuleiro:

Fig. 2. Tabela de recursos.



Fonte: Produzido pelos autores em 2019.

A dificuldade reflete o número que precisa ser superado, com um lance de dados de seis faces, para vencer cada inimigo. É pertinente salientar que sobreviver aos inimigos é mais fácil com ferramentas, que dão bônus aos valores tirados nos dados. Essas ferramentas são ilustradas e descritas nas bordas do tabuleiro e podem dar bônus em diferentes fases do jogo. Um exemplo é a lança, que quando produzida, fornece um bônus de +2 ao número tirado nos dados, na fase de sobrevivência. Para coletar os recursos, os jogadores devem posicionar seus personagens no tabuleiro, ilustrado na figura 3:

Fig. 3. Tabuleiro do jogo.



Fonte: Produzido pelos autores em 2019.

É possível observar que existem terrenos correspondentes aos recursos: madeira, pedra, ossos e peles. A descrição de qual terreno dispõe de cada recurso fica posicionada no lado do tabuleiro, o custo de produção de cada utensílio também aparece, acima da descrição da ferramenta. Assim, cada jogador deve escolher qual recurso recolher em cada fase. Depois da coleta, é necessário um estágio de fabricação de ferramentas e por último deve ser posicionado um inimigo para cada jogador, esse posicionamento é aleatório e a escolha de sobre quais terrenos haverá inimigos é feita com um dado de dez faces. Enquanto não forem derrotados, estes inimigos bloqueiam a exploração do respectivo terreno.

A rodada é composta por três fases, sendo a primeira de coleta, em que cada jogador escolhe um dos terrenos numerados pelo cenário para colher e recolher matérias-primas em terrenos livres de inimigos. Depois disso, existe uma fase de produção, em que os jogadores podem produzir ferramentas com os materiais estocados, caso não exista estoque o jogador pode escolher

coletar novamente, para armazenar novas matérias-primas (dessa forma, pode-se escolher entre uma fase de coleta e uma de produção ou duas de colheita) e uma terceira etapa, de enfrentamento de inimigos. É importante citar que ferramentas só poderão ser usadas depois de produzidas pelos jogadores e podem ser feitas e estocadas para utilização posterior, em outras rodadas.

Existe a possibilidade de completar os três objetivos de cada carta, em cada rodada. Caso algum dos objetivos presentes na carta não sejam cumpridos até o fim da rodada, não existe a possibilidade de cumpri-lo em outro momento. Também existem cartas de regras, que tem a função de ajudar a explicar o funcionamento do jogo e foram ilustradas pela figura 4:

Fig. 4. Cartas de regras.



Fonte: Produzido pelos autores em 2019.

Podemos perceber, olhando as ferramentas nos lados do tabuleiro, que os jogadores podem pescar, desde que seu personagem esteja em um hexágono de água e tenha produzido uma vara de pesca. Também é possível produzir bolsas, machados, facas e outros, que quando equipados aumentam a quantidade de recursos que podem ser coletados em uma rodada, pois as ferramentas somente poderiam ser utilizadas uma vez e depois se quebrariam.

O jogo é totalmente colaborativo, levando em conta as capacidades de planejamento dos jogadores para poderem sobreviver aos desafios e garantirem a manutenção de sua comunidade. É importante lembrar que, caso sejam bloqueados por inimigos em todos os terrenos utilizados para coleta, é considerada derrota na partida. Assim, só era possível vencer em grupo ou todos venciam, ou não, inexistindo a possibilidade de um jogador vencer sozinho.

Acreditamos que a escolha da colaboração, ao invés da competição, pode fazer com que os estudantes se sintam parte de um grupo e se conscientizem acerca da importância do trabalho em equipe enquanto problematizam alguns dos obstáculos vividos pelos seres humanos no período paleolítico.

Realizamos uma sessão de jogo com alunos de três turmas, sendo uma turma do quarto ano, uma do quinto ano e uma do sexto ano, todas do ensino fundamental. Essa sessão teve a duração variando entre uma hora e meia (no caso do sexto ano) e duas horas (no caso dos quartos e quintos anos).

Esses tempos variaram pelo sexto ano ter tempos de aula de quarenta e cinco minutos cada. Dessa forma, nessa turma utilizamos duas aulas para o desenvolvimento da atividade. Nos quartos e quintos anos foram utilizadas sessões de duas horas por ser esse o tempo que os professores generalistas disponibilizaram para a aplicação do jogo do paleolítico.

A metodologia adotada foi a pesquisa-ação. Ela foi definida por Severino (2007, p. 120) como aquela em que o pesquisador: “[...] visa intervir na situação, com vistas a modificá-la. [...]”. Assim, nossa proposta foi de aplicar o jogo com os estudantes e fazer uma devolutiva aos alunos, para que eles problematizassem algumas questões referentes ao desenvolvimento da humanidade no que pode ser chamado de “Idade da Pedra”.

Nossa pesquisa teve como justificativa a necessidade, expressa em Brasil (2017), da contextualização dos conhecimentos trabalhados. Assim, é importante uma devolutiva do professor sobre o momento e a circunstância histórica, para que os estudantes possam entender o conhecimento histórico como uma forma de pensar e indagar sobre coisas do passado e do presente, construindo interpretações.

É possível que os estudantes atribuam significado sobre as dificuldades, inerentes a vida nômade, em que as pessoas precisavam caçar e enfrentar predadores com tecnologias baseadas em ferramentas de pedra. Trabalhamos com a ideia de que seriam formuladas hipóteses sobre a ruptura e revolução ocasionada pelo surgimento da agricultura e a exploração de ferramentas de metal.

Em Brasil (2017), o nomadismo é um tema a ser problematizado no quarto ano do ensino fundamental, assim como a sedentarização dos seres humanos é problematizada no quinto ano. No sexto ano existe a necessidade de criar relações entre os deslocamentos e o processo de sedentarização do ser humano, assim como identificar hipóteses científicas sobre o surgimento da espécie humana. Vemos, por isso, que o Jogo do Paleolítico nos parece significativo como estratégia de ensino a ser trabalhada desde o quarto até o sexto ano do ensino fundamental. Pode, dessa forma, ser utilizado para gerar discussões relevantes, do ponto de vista curricular.

APLICAÇÃO DO JOGO

Algumas características do jogo e das interações entre os estudantes nos chamaram atenção em todas as aplicações. Uma delas foi a dificuldade, inerente a necessidade de aprender as regras de um jogo com muitas peças, composto de três fases para cada rodada e de sete rodadas para completar uma partida. Nas três aplicações existiram muitas dúvidas e aproximadamente metade do tempo de aplicação foi utilizado para explicar o funcionamento do jogo.

Outro ponto relevante foi da dificuldade das turmas em se organizarem para o trabalho em grupo. Consideramos essa como uma habilidade que necessita de treinamento e acreditamos na hipótese de que existiram obstáculos pelo pouco treinamento, para essa atividade, na escola em que aplicamos o Jogo do Paleolítico.

Outro fator foi a empolgação dos estudantes por uma atividade lúdica, todas as turmas pediram aos professores que houvesse novas aplicações do jogo, em outros momentos. Isso nos leva a crer sobre a potencialidade dessa estratégia.

Nossa primeira aplicação foi em uma turma de vinte e sete alunos de um quarto ano do ensino fundamental. Nessa turma houve dificuldades para distribuir as peças e com as regras do jogo. Depois disso, pudemos observar que a negociação entre os pares era difícil. Apesar disso, a dinâmica lúdica, desta atividade, ajudou na superação destas dificuldades de convivência que chegavam até a questões como a negociação sobre de quem era a vez de jogar.

Em uma primeira rodada os estudantes não viram relação entre as fases de coleta e de produção e por isso poucos coletaram os materiais necessários para produzir as ferramentas descritas nas cartas de objetivo. Depois de três rodadas, começaram a estabelecer a relação de que necessitavam de pedras e madeira para a produção de equipamentos.

Fig. 5. Aplicação do jogo no quarto ano.



Fonte: Produzido pelos autores em 2019.

Depois da aplicação do jogo, foi feita uma discussão coletiva sobre o que é nomadismo, porque o ser humano era nômade e qual a mudança ocorrida na vida dos seres humanos com a

descoberta da agricultura. Pudemos observar que houve grande interesse, dos estudantes, por essa discussão e aventamos a hipótese de que esse interesse ocorreu devido a atividade lúdica desenvolvida anteriormente. Os estudantes puderam estabelecer hipóteses sobre o surgimento da agricultura e sobre como era a vida nômade.

A segunda aplicação foi em uma turma de vinte e seis alunos do quinto ano do ensino fundamental. Nessa turma não existiram tantas dificuldades de convivência, mas pudemos observar discordância sobre qual ferramenta produzir e quem poderia utilizá-la. As mudanças de fases em cada rodada também foram fator de dificuldade, sendo que os estudantes tentavam fazer várias fases de coleta, ao invés de passar para as fases: produza e sobreviva.

Observamos que houve equipes perdendo o jogo, por não entenderem que poderiam produzir equipamentos para ajudá-los na fase sobreviva. Por isso, tiveram todos os espaços de coleta ocupados por inimigos. Apesar disso, houve grande animação com as peças de lobos e tigres, disponibilizadas às crianças.

Também pudemos perceber que os estudantes, após algumas rodadas, tentaram combinar o que coletar, para poder vencer a fase de produção de equipamentos, por isso consideramos que a socialização, nesses grupos, se desenvolveu melhor que na aplicação para a turma do quarto ano, mesmo com as dificuldades inerentes a quantidade de peças e regras.

Nessa turma, a discussão após o jogo se desenvolveu mais focada sobre o que é agricultura e como ela foi um requisito para a sedentarização do ser humano. Foram elaboradas hipóteses, pelos discentes, sobre como a agricultura foi desenvolvida e sobre quais as diferenças entre a vida nômade e a vida sedentária. Consideramos essas problematizações pertinentes para o desenvolvimento da ideia do ser humano como sujeito histórico.

Fig. 6. Aplicação do jogo no quinto ano.



Fonte: Produzido pelos autores em 2019.

Nossa terceira sessão de jogo foi para uma turma de vinte e quatro alunos do sexto ano do ensino fundamental. Durante a aplicação, pudemos notar certa dificuldade com as regras. Demandou um pouco de tempo para que os estudantes conseguissem entender as mecânicas e conseguissem jogar sem auxílio do professor.

Consideramos existirem poucos problemas de convivência e que os discentes mostraram estar mais maduros para trabalhar em grupo. Os estudantes puderam testar o Jogo do Paleolítico e discutiram com o professor sobre sua experiência. Algumas questões do tipo: “O que é ser nômade?” e qual a diferença entre nomadismo e sedentarismo puderam ser problematizadas e contextualizadas.

Pôde haver comparação entre algumas das dificuldades que os alunos enfrentaram para montar equipamentos e em espantar inimigos, dos territórios de coleta, com as dificuldades reais que os seres humanos provavelmente enfrentaram, nessa época. Outra questão levantada foi o fato de nosso jogo ser colaborativo e a realidade de que os próprios seres humanos necessitaram dessa colaboração para vencer os desafios do período paleolítico.

Após essa discussão, foi salientado aos educandos sobre diferenças entre nomadismo e sedentarismo e eles puderam formular hipóteses sobre como o ser humano aprendeu a agricultura e sobre a necessidade de se manter sempre em deslocamento, quando não conhecia técnicas de plantio.

Fig. 7. Aplicação do jogo no sexto ano.



Fonte: Produzido pelos autores em 2019.

CONSIDERAÇÕES

Uma primeira consideração possível, a partir de nossa pesquisa, poderia se dar sobre a necessidade de os jogos educativos contarem com a menor quantidade possível de peças e regras, com o intuito de que o foco das discussões esteja no que se pretende ensinar. Grande parte de nossas dificuldades em aplicar o Jogo do Paleolítico se deveram ao excesso de peças e regras, presentes em nosso jogo educativo.

Outra consideração relevante é sobre a necessidade do trabalho em grupo como parte da formação para a vida em sociedade. Consideramos que jogos podem ajudar nessa tarefa e que devem ser considerados como alternativa para o desenvolvimento de habilidades de trabalho em

grupo e de cooperação. Por isso consideramos a importância do desenvolvimento de jogos cooperativos, em que os estudantes sejam estimulados a negociarem e cooperarem, visando uma vitória da equipe, em detrimento da competição.

Consideramos nessa pesquisa a importância do papel do professor, que tinha o papel de fazer devolutivas aos estudantes sobre o momento e a circunstância histórica, para que os estudantes pudessem entender o conhecimento histórico como uma forma de pensar e indagar sobre o passado e o presente, construindo interpretações, então esse não foi um jogo de treinamento e sim para introduzir discussões previstas no currículo.

Mais um ponto pertinente foi do tratamento de pontos presentes no currículo escolar no jogo. Questões como o nomadismo, sedentarismo e dos movimentos migratórios puderam ser problematizadas a partir da atividade lúdica e foram objeto de discussão após as partidas, pelos professores das turmas. Essa dinâmica pode ser uma alternativa às aulas tradicionais e precisa continuar a ser explorada pelo debate especializado.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. *Base nacional comum curricular*. Brasília: MEC, 2017.

ELORZA, Natiele Silva Lamera. *O uso de jogos no ensino e aprendizagem de matemática nos anos iniciais do ensino fundamental: levantamento de teses e dissertações*. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, UNESP, Presidente Prudente, 2013.

GERONIMO, Rafael Rix. *Elaboração e proposta de um RPG (Role Playing Game) a partir do papiro de Rhind*. Dissertação (Mestrado em Ensino de Matemática) – Pontifícia Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011.

GERONIMO, Rafael Rix; TEIXEIRA, Henry G. Criação e aplicação de um jogo educativo: o jogo do observatório. *Revista ADVIR (ASDUERJ)*, v. 2, p. 55-62, 2017.

GERONIMO, Rafael Rix. Criação, aplicação e reflexão sobre um jogo educativo: um relato de prática. *Revista Temporis[ação]*, v. 18, p. 224-236, 2018.

ROSA, Leandro Viana. *Jogos lógicos no ensino fundamental*. Dissertação (Mestrado em Ensino de Matemática) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016.

SEVERINO, Antônio Joaquim. *Metodologia do trabalho científico*. 23. ed. São Paulo: Editora Cortez, 2007.

SILVA, Janduir Egito da. *Pistas orgânicas: uma atividade lúdica para o ensino das funções orgânicas*. Dissertação (Mestrado em Química) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2013.

ZAMBONI, Geovana. *O ensino de propriedades periódicas através do lúdico*. Dissertação (Mestrado em Ensino de Química) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2013.



Submissão: 12 de abril de 2019
Avaliações concluídas: 25 de abril de 2020
Aprovação: 23 de setembro de 2021

COMO CITAR ESTE ARTIGO?

GERÔNIMO, Rafael Rix; BOTELHO, Marcio de Pinho. Ensinando a partir de jogos: o Jogo do Paleolítico. *Revista Temporis [Ação]* (Conexões Multidisciplinares em Educação). Cidade de Goiás; Anápolis. v. 21, n.2, p. 1-16, e-210203, jul./dez., 2021. Disponível em: <<https://www.revista.ueg.br/index.php/temporisacao/issue/archive>>. Acesso em: <inserir aqui a data em que você acessou o artigo>