





No âmbito das comemorações dos 25 anos da Laurissilva da Madeira como Património Mundial da UNESCO, de forma a educar, informar e sensibilizar os alunos do 1º ciclo da Região sobre este valiosíssimo Património de uma forma lúdica, foi pensado em se criar uma ferramenta pedagógica que fosse utilizada nas ações de educação ambiental promovidas pela equipa do IFCN, assim como, pelos docentes nas próprias instituições de ensino.

Neste sentido, através de uma parceria estabelecida com a Universidade da Madeira, com o Departamento de Design, na Unidade Curricular de Design III em 2024, um grupo de alunos de Mestrado, criou e desenvolveu um jogo com duas vertentes: digital para os alunos utilizarem em tablets ou telefones e em papel (jogo de tabuleiro), sob orientação técnica do IFCN.

O IFCN, optou por produzir os jogos de tabuleiro, dado que do ponto de vista pedagógico seria mais eficaz na transmissão da informação.

Para além disso, a escolha por desenvolver um jogo de tabuleiro, em vez de um jogo digital, surge da intenção de recuperar a essência dos jogos tradicionais, tal como se jogava antigamente – em torno de uma mesa, com partilha, diálogo e contacto direto entre as pessoas. Esta opção vai além da nostalgia; representa um resgate de práticas lúdicas que favorecem a convivência, a cooperação e a aprendizagem significativa, uma prática que urge recuperar nos tempos atuais.

Do ponto de vista pedagógico, o jogo de tabuleiro transmite muito mais informação de forma visível, concreta e manipulável, permitindo que os participantes interajam com os elementos do jogo – peças, cartas, tabuleiro – de modo a observar, refletir e construir o conhecimentoativamente. Essa dimensão física e sensorial reforça a atenção, a memória e o raciocínio lógico, promovendo uma aprendizagem mais participativa e envolvente.

Além disso, ao contrário dos jogos digitais, que muitas vezes isolam o jogador num ambiente virtual, o jogo de tabuleiro privilegia a interação humana, a comunicação e o espírito de grupo, pois estimula o diálogo, a empatia e a cooperação, competências essenciais tanto na escola como na vida social.

A criação deste jogo tradicional representa, assim, uma forma de unir o valor educativo contemporâneo com o encanto e a simplicidade dos jogos de antigamente. É uma proposta que recupera o prazer de jogar em conjunto e integra objetivos pedagógicos claros, tornando o processo de aprendizagem mais humano, colaborativo e significativo.