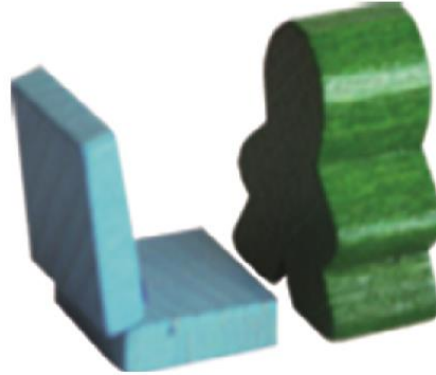


VI ENCONTRO NACIONAL DE FORMADORES

O jogo, curiosidade e prazer na aprendizagem



MICAEL SOUSA

(Formador de
jogos de tabuleiro)

**"Jogos de Tabuleiro Modernos
como Estratégia de
Aprendizagem"**



Jogos de Tabuleiro Modernos como Estratégia de Aprendizagem

Micael Sousa

Jogos no Tabuleiro &
Boardgamers de Leiria - Asteriscos

CARATERÍSTICAS DOS JOGOS

- **Sistemas de regras** com objetivos definidos;
- Despertam **curiosidade e interesse e diversão**;
- Incitam à **participação** consciente;
- Relacionam-se com o **saber-fazer**;
- Desenvolvem **competências**;
- Geram sentido de **progressão e acumulação**;
- **Simulam** modelos da realidade e **comunicam** conteúdos;
- Potenciam a aprendizagem pelo **erro sem consequências negativas**;
- Proporcionam **respostas imediatas** aos jogadores sobre o seu **desempenho**.



*Catan em:
“The Big Bang Theory”*

POTENCIAL DOS JOGOS

- Surpresas e incertezas nos resultados dos jogos, que garantem imersão na atividade devido às **escolhas com significado**;
- Relação do **perfil individual do participante** com a dinâmica do jogo, que **amplifica emoções**;
- Regras e os **objetivos** bem definidos, proporcionando **justiça, transparência e igualdade** para atingir os objetivos;
- Atividades **sistemáticas e narrativas** em que se podem experimentar **vários tipos de prazer: intelectual, emocional, social e físico.**



SERIOUS GAMES (JOGOS SÉRIOS)

Um **serious game** (jogo sério) é aquele jogo que é desenvolvido para cumprir determinados objetivos para além da mera diversão:

- Tem sempre uma dimensão lúdica;
- Podemos adaptar jogos puramente lúdicos ao SG;



LIBERDADE, INDIVIDUALISMO E O PRAZER IMEDIATO

- Vivemos em sociedades **livres e individualistas**.
- A concorrência de atividades e **difficuldade de responder a todos os estímulos**.
- A “racionalidade ignorante” quando os indivíduos **optam por não querer aprender ou participar** quando as tarefas são demasiado complexas, demoradas, ou aborrecidas.



EUROGAMES E JOGOS DE TABULEIRO MODERNOS

- Alemanha nos anos 80 surgem novos designs de jogos de tabuleiro;
- Novos públicos e possibilidade de **sociabilizar** através de jogos de elevada qualidade.
- Nos anos 90 o sucesso de *Settlers of Catan*, internacionalizou o design alemão/europeu.
- Surgiu a era dos jogos de tabuleiro modernos e a sua **influência mundial**.



CARACTERÍSTICAS DOS EUROGAMES

- São atividades lúdicas sociais de grupo.
- Eliminação do **fator sorte**, Jogos determinísticos;
- Fascínio do **manuseamento material** do jogo;
- Reforço do processo de **tomada de decisão** dos jogadores;
- Aleatoriedade pelas mudanças no ambiente de jogo;
- Ausência de **eliminação de jogadores**;
- **Competição indireta**, vencendo a eficiência;
- Jogos de **duração pré-determinada**;
- Definição de **temas originais**, inicialmente pensados para adultos;
- Possibilidade de **jogos cooperativos** e híbridos digitais.



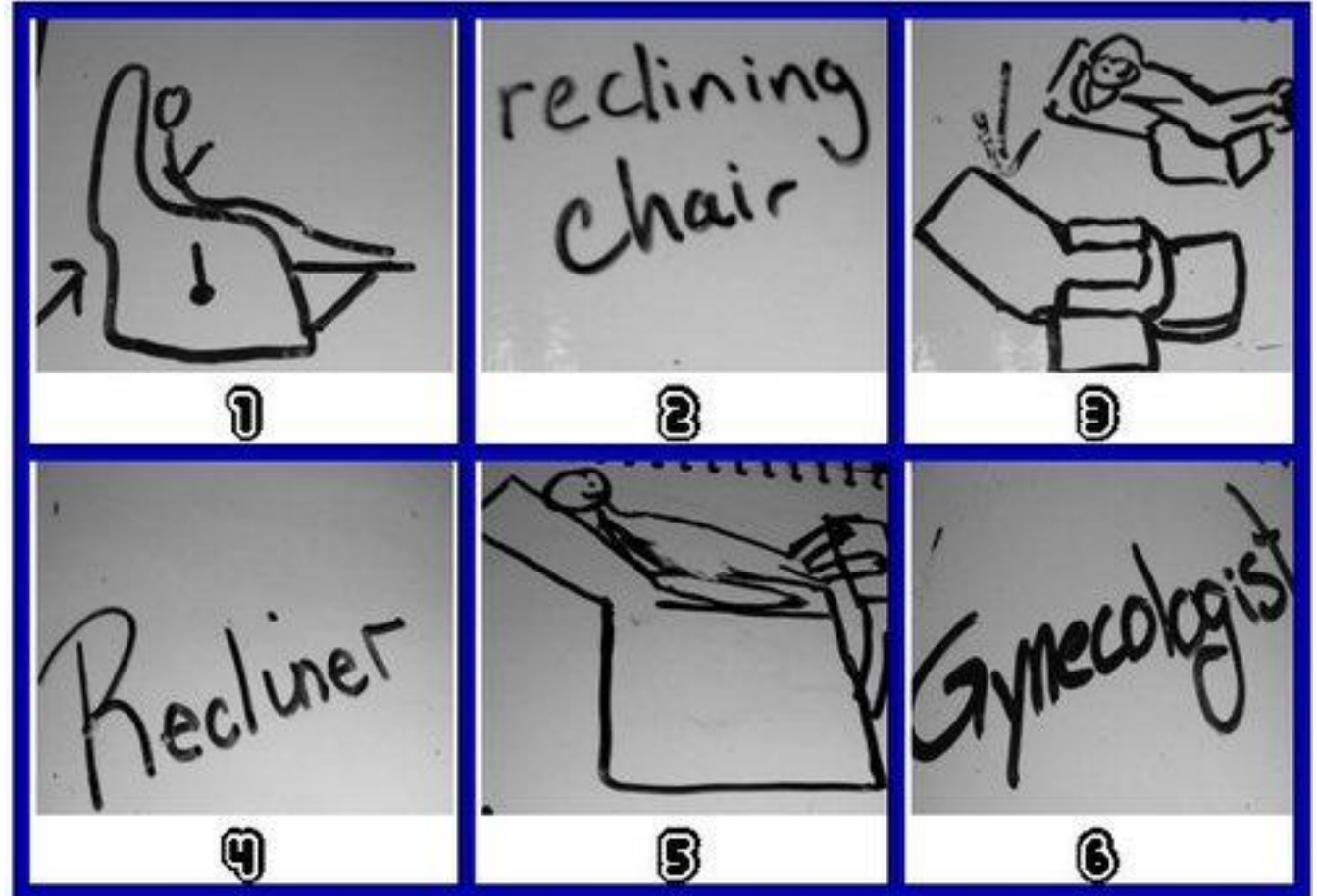
BOARD GAMES: UM FENÓMENO GLOBAL



OBSERVAÇÃO, DESTREZA COGNITIVA E FÍSICA: “SPEED CUPS”



COCRIAÇÃO SEQUENCIAL DE IDEIAS: “PASSA O DESENHO”



“reclining chair” → “gynecologist”

ESTIMULO CRIATIVO E QUEBRA GELO: “DIXIT”



COMPREENSÃO E ASSIMILAÇÃO DE CONCEITOS: “CONCEPT”



COLABORAÇÃO E TRABALHO DE EQUIPA: “MAGIC MAZE”



CONCENTRAÇÃO E SINCRONIA DE EQUIPAS: “THE MIND”



NEGOCIAÇÃO E ÉTICA: “SHERIFF OF NOTTINGHAM”



ROLE PLAY, COMUNICAÇÃO E COMPORTAMENTO: “AVALON”



ECONOMIA, REDES, PREÇOS E EFICIÊNCIA: “POWER GRID”



ECONOMIA, PLANEAMENTO E HISTÓRIA INDÚSTRIA: “BRASS”



PLANEAMENTO E PROJEÇÃO ESPACIAL: “PHOTOSYNTHESIS”



GESTÃO E ALAVANCAGEM DE PROJETOS: “FLAMME ROUGE”



GESTÃO ORÇAMENTAL COMPETITIVA: “HIGH SOCIETY”



VI ENCONTRO NACIONAL DE FORMADORES

17. NOV. 2018 Instituto Politécnico de Leiria

O jogo, curiosidade e prazer na aprendizagem



Obrigado

Organização



Apoio Institucional



Instituto do Emprego
e Formação Profissional

Apoio Principal



UpsideUp

Patrocinadores
principais



Patrocinadores

