

COMO INTEGRAR OS JOGOS DE TABULEIRO MODERNO NA APRENDIZAGEM

Webinar

Micael Sousa

15/01/2019



UM PROBLEMA DE CONCEITOS: O JOGO

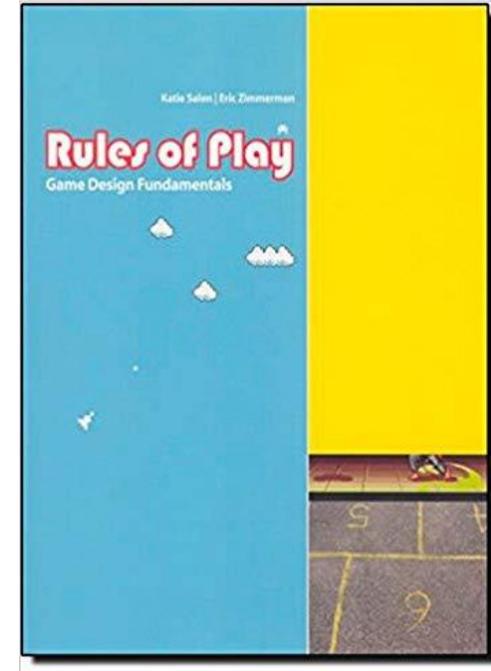
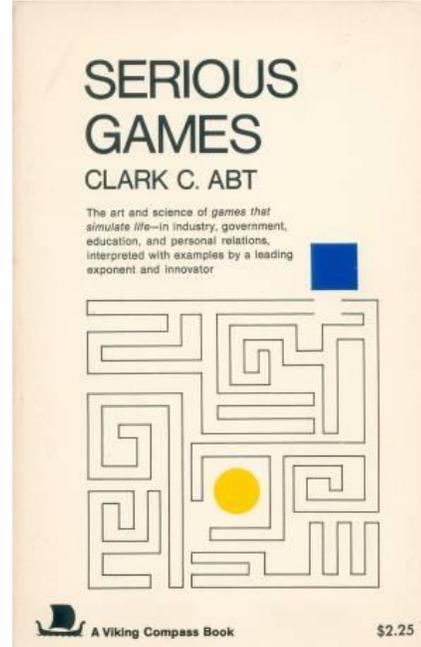
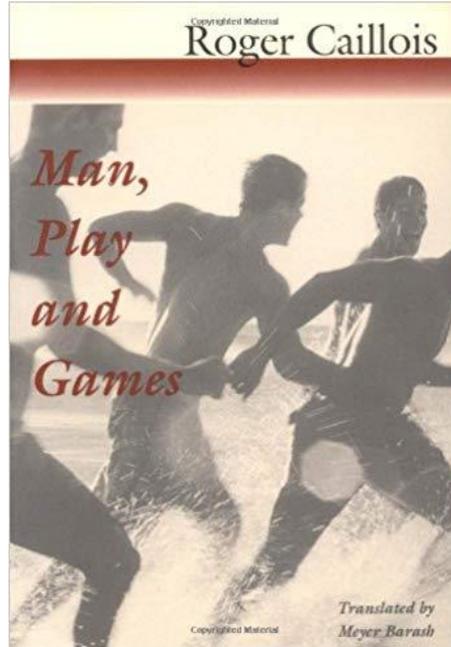
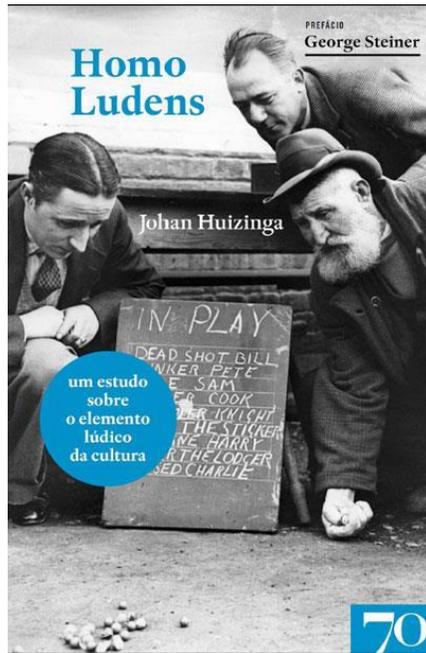
Em inglês e francês, por exemplo, os termos **Play** e **Jouer** são aplicados tanto ao conceito de brincar como de executar determinadas atividades (música por exemplo).

A palavra **Jogo** em português está associada a jogos de sorte e azar, apostas de dinheiro.

Distinguimos entre **Jogar de Brincar**, enquanto noutras línguas isso não acontece.



DEFINIÇÕES HÁ MUITAS



“Um sistema em que os jogadores participam num conflito artificial, definido por regras e que produz resultados mensuráveis”
– Josh Lerner, seguindo a definição de Kevin Salen e Erik Zimmerman

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



NEM TODOS OS JOGOS DE TABULEIRO SÃO ADEQUADOS

- Necessidade em falar de jogos de tabuleiro modernos **pelas suas características**, que habitualmente os distinguem dos jogos de tabuleiro mais antigos e comerciais.
- Nem todos os jogos têm resultados positivos quando aplicados.
- Nem todas as situações são adequadas para usar jogos.

Há que conhecer os designs e efeitos das dinâmicas de cada jogo nos jogadores.



accordingtodevin.com

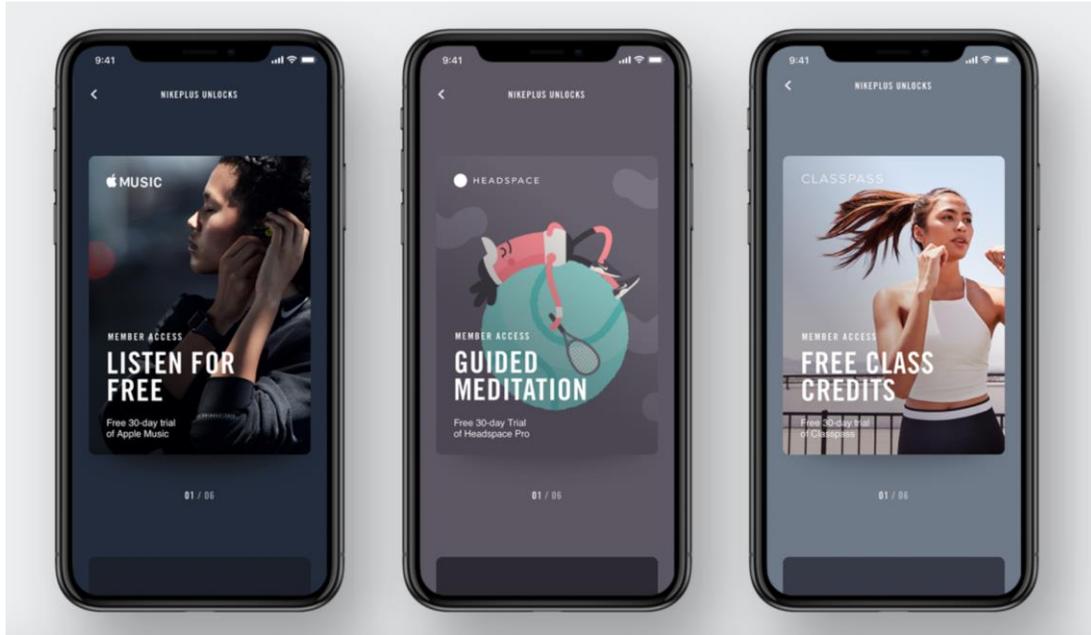
A IMPORTÂNCIA DO DESIGN DE JOGOS

- Os designers devem dominar os princípios **básicos de design de jogos**, incluindo psicologia e sociologia associadas:
 - Construir **narrativas** e usar elementos que incentivem a imersão no sistema do jogo;
 - Dar **significado às opções** que os jogadores tomam;
 - Equilibrar os **níveis de dificuldade**;
 - Permitir **adaptação aos perfis** dos jogadores;
 - Sistemas que **facilitem a aprendizagem** dos jogos ao jogar;
 - Evitar a **complexidade desnecessária**, que não acrescenta profundidade nem melhora a experiência de jogo;

Os períodos intensivos de testes com utilizadores reais são imperativos



EXEMPLOS DE GAMIFICATION



Screenshot of the Khan Academy website. The top navigation bar includes 'Logout' and 'Donate'. The main content area shows 'Exercises' with a list of suggested exercises:

Exercise	Energy Points	Streak
Division 1	14	11
Adding decimals	15	10
Exponents 1	13	12
Multiplication 2	225	
Subtraction 4	225	
Division 2	225	

Below the list is a 'Knowledge' map showing a network of math topics. A path of blue stars highlights the progression from 'Addition 1' to 'Addition 2', 'Addition 3', 'Addition 4', 'Multiplication 1', 'Multiplication 2', 'Multiplication 3', 'Multiplication 4', 'Least common multiple', and 'Dividing decimals'.

SERIOUS GAMES (JOGOS SÉRIOS)

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

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



Container



Kanban



Arkwright

USAR AS FERRAMENTAS PARA CRIAR ENVOLVIMENTO

- Havendo ferramentas poderosas como os jogos é um **desperdício não serem utilizadas**, nas suas várias formas e com as devidas adaptações aos objetivos que definimos na aprendizagem;
- Partindo dos princípios do Serious Games podemos **aplicar os jogos para objetivos sérios**;
- Havendo uma nova vaga de grande sucesso de jogos de tabuleiro modernos, surge uma nova forma de **adaptação simplificada dos jogos e seus elementos de design**;
- Os jogos digitais têm as suas vantagens, mas os analógicos **têm outras que devem ser potenciadas** também. Ambos são compatíveis e podem ser usados como ferramentas de apoio à aprendizagem.
- Os jogos de tabuleiro são **menos dispendiosos de desenvolver para o dia-a-dia** que outras atividade e dinâmicas de jogos,
- Evitam algumas situações desconfortáveis e de excesso de exposição para alguns públicos e personalidades;

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

- A história dos jogos de tabuleiro é **tão antiga como a civilização**;
- O desenvolvimento de jogos de tabuleiro como produto comercial surge desde os final do século XIX;
- Surgiram em meados do século XX títulos que se massificaram;
- Desde então desenvolveram-se também outro tipo de jogos de tabuleiro, **chamados de jogos de hobby**.
- Alguns desses jogos ou designs e produtos semelhantes, especialmente o Acquire, de 1964, **vão influenciar os jogos produzidos na Alemanha na década de 80**.



EUROGAMES E JOGOS DE TABULEIRO MODERNOS

- Na Alemanha os jogos detêm historicamente uma reputação alta e estão inseridos na vida familiar, cultural e económica;
- Nuremberga era a ser a capital mundial do brinquedo, havendo uma forte indústria associada;
- No pós 2.ª Guerra Mundial eram vários os impedimentos políticos e culturais que proibiam e desaconselhavam os **jogos de guerra, de domínio e conquista dos adversários**;
- As grandes marcas de jogos internacionais não entraram com tanta facilidade no mercado alemão, que continuou a desenvolver o seu **design próprio de forma autónoma**.



EUROGAMES E JOGOS DE TABULEIRO MODERNOS

- A partir dos anos 80 na Alemanha começa a florescer uma nova “**escola de design**”, que definirá o modelo de jogos de tabuleiro alemães e que ficarão conhecidos internacionalmente como **Eurogames**.
- O Jogo *Settlers of Catan*, de 1994, foi o jogo que internacionalizou este modelo de design. E considera-se como o jogo que a **marca cronológica identificativa** da nova era dos jogos de tabuleiro modernos.
- Carcassonne, de 2000, é um jogo imensamente popular cujos peões se associaram aos jogos de tabuleiro modernos. Surgiu o **Meeple**, internacionalmente reconhecido.



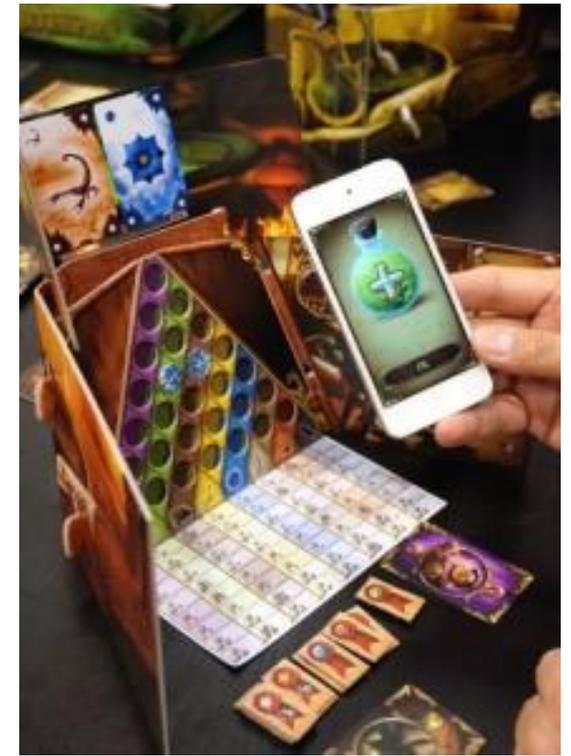
EUROGAMES E JOGOS DE TABULEIRO MODERNOS

- Mas dos EUA e GB também se continuaram a desenvolver jogos e hobby, que tenderam para um estilo diferente, tendencialmente de mais confronto e aleatoriedade, entre eles: **Wargames**; **Role Playing Games (D&D)**; **Jogos de Miniaturas configuráveis (Warhammer)**; **Jogos de cartas colecionáveis (Magic: The Gathering)**; etc.
- Este tipo de jogos também influenciaram os Eurogames e daí surgiram múltiplos modelos e **influências mútuas** que continuam a marcar as novas criações de jogos de tabuleiro que são continuamente publicadas.



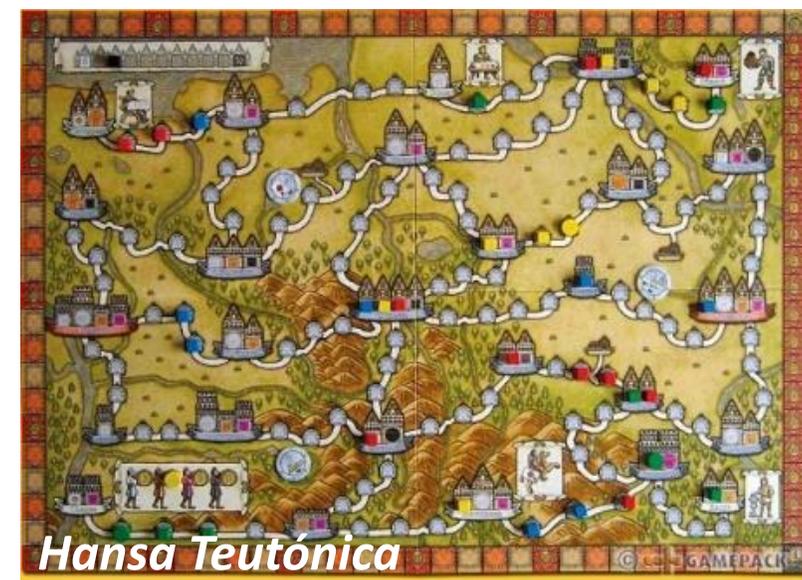
JOGOS DE TABULEIRO MODERNOS

Quando se fala de jogos de tabuleiro modernos, estamos habitualmente a falar de **jogos de mesa**, **jogos de cartas**, **jogos de miniaturas**, de jogos analógicos no geral, embora alguns incorporem **aplicações digitais** de apoio para melhorar a experiência de jogo presencial.



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 apenas para 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



BOARD GAMES: UM FENÓMENO GLOBAL

- São publicados cerca de **5.000** jogos novos por ano;
- A *Spiel Essen* teve **192.000** visitantes no último ano;
- O record do Kickstarter corresponde a um jogo de tabuleiro moderno e RPG: *Tainted Grail* que reuniu cerca de **5.500.000,00€**;
- O crescimento da indústria dos jogos de tabuleiro neste momento é superior à dos videojogos.
- Existem convenções, lojas, boardgame cafés, clubes, associações, e produtores de conteúdos profissionais ligados aos jogos de tabuleiro modernos.



Leiriacon

BOARD GAMES: LEIRIACON E BOARDGAMERS DE LEIRIA



- Realizamos perto de **80 eventos** por ano com jogos de tabuleiro modernos;
- Adaptamos e escolhemos jogos a **vários públicos**: crianças, idosos, deficientes, e públicos específicos;
- Implementámos um programa de **atividades de enriquecimento curricular** no Agrupamento de Escolas D. Dinis em Leiria com jogos de tabuleiro modernos para o ensino básico, tal como nos Jardim-Escola e Escola João de Deus em Leiria;

AULAS E FORMAÇÕES COM JOGOS DE TABULEIRO



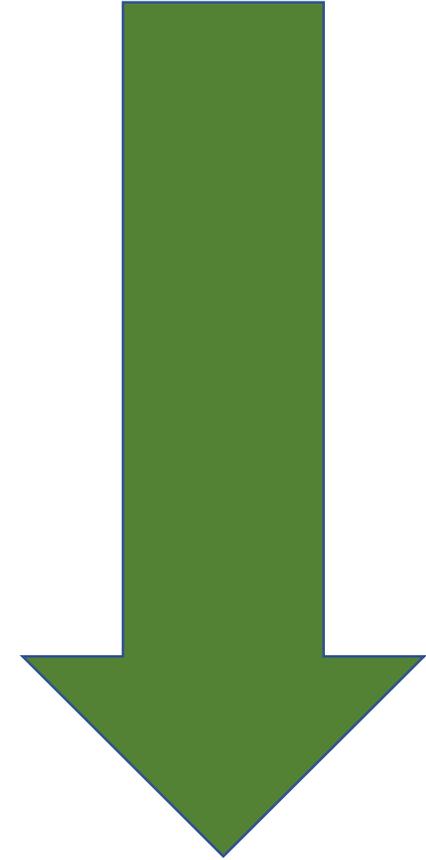
BOARD GAMES: LEIRIACON E BOARDGAMERS DE LEIRIA



- Enquanto Boardgamers de Leiria, da associação Asteriscos, colaboramos com a Spiel Portugal na organização da leiriacon, a maior e mais antiga convenção de Jogos de Tabuleiro Modernos em Portugal, reconhecida internacionalmente.

ABORDAGENS PARA INCLUIR OS JOGOS NA APRENDIZAGEM

- Identificação das **competências a desenvolver**;
- Identificação dos **conteúdos a aprofundar**;
- **Conhecer o contexto** em que a aprendizagem vai decorrer;
- Conhecer o **público-alvo**;
- Escolher os jogos mais **adequados aos objetivos**;
- **Adaptar** se necessário;
- Intercalar com **reflexões e exercícios auxiliares**, e eventualmente testes, para aproximar dos objetivos inicialmente definidos, **dando autonomia** aos alunos/formandos;
- Usar como **forma de consolidação** de conhecimentos.

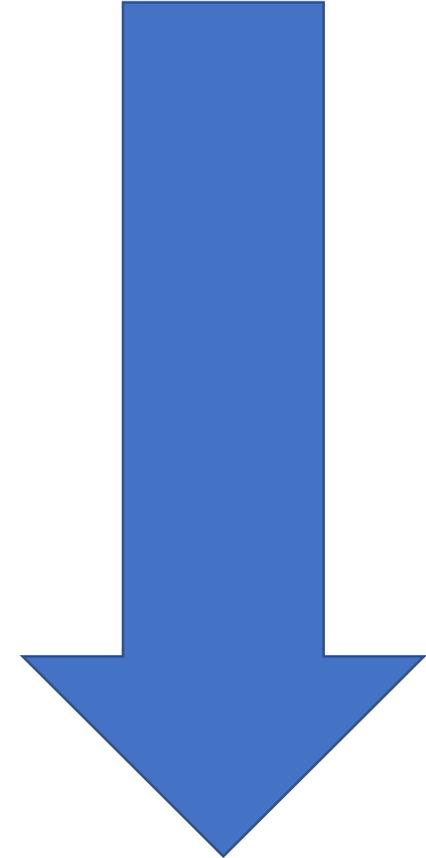


ALGUNS PRINCÍPIOS E JOGOS IDENTIFICADOS POR ASSUNTOS

De seguida apresento alguns jogos de tabuleiro modernos, identificados por **assuntos ou temas** que podem ser adaptados ou utilizados diretamente em contexto educativo ou formativo.

Relembrar:

- O ato de jogar livremente **gera competências**;
- O ato de jogar não **deve ser forçado**;
- **Adaptando os elementos de design** dos bons jogos podemos fazer processos de **gamification**;
- Dominando a **arte do design** de jogos podemos **criar novos jogos ou adaptar** existentes para criar processos de **jogos sérios**.



OBSERVAÇÃO, DESTREZA COGNITIVA E FÍSICA: “SPEED CUPS”



CONSTRUÇÃO E EQUILÍBRIO: “MISTACOS”



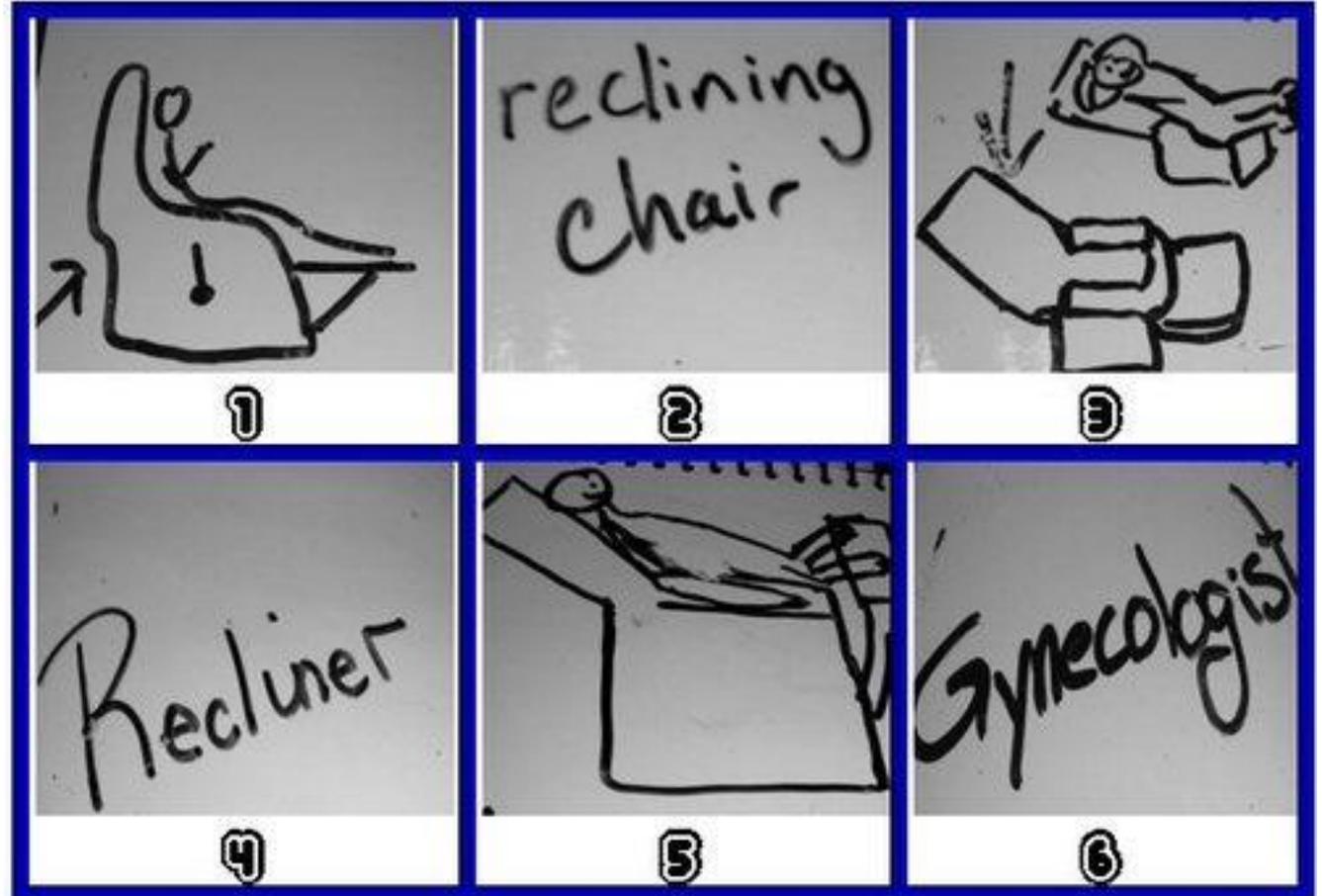
CRIATIVIDADE E EXPRESSÃO COM VOLUMES: “JUNK ART”



AQUECIMENTO E RELACIONAMENTO: “HAPPY SALMON”



COCRIAÇÃO SEQUENCIAL DE IDEIAS: “PASSA O DESENHO”



“reclining chair” → “gynecologist”

ESTIMULO CRIATIVO E QUEBRA GELO: “DIXIT”



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”



PROGRAMAÇÃO DE MOVIMENTOS: “ROBO RALLY”



ECONOMIA, PLANEAMENTO E HISTÓRIA INDÚSTRIA: “BRASS”



GESTÃO DE EMPRESAS E MARCAS: “FOOD CHAIN MAGNATE”



EDUCAÇÃO AMBIENTAL: “LIXO” / CICLO DA ÁGUA



PLANEAMENTO E PROJEÇÃO ESPACIAL: “PHOTOSYNTHESIS”



GESTÃO ORÇAMENTAL COMPETITIVA: “HIGH SOCIETY”



OBRIGADO!

Alguns contactos institucionais:

Jogosnotabuleiro.blogspot.com | facebook.com/jogosnotabuleiro

Asterisco.org | facebook.com/boardgamersdeleiria

Contactos pessoais:

Email: micaelssousa@gmail.com

Linkedin: [linkedin.com/in/micaelssousa](https://www.linkedin.com/in/micaelssousa)

