

PONTIFÍCA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

RAFAEL BERTI AUDER

**AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS LÚDICOS NA GESTÃO
ESCOLAR PARTICIPATIVA**

**SÃO PAULO
2019**

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

RAFAEL BERTI AUDER

**AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS LÚDICOS NA GESTÃO
ESCOLAR PARTICIPATIVA**

Monografia apresentada, como exigência parcial de avaliação, ao Curso de Especialização, Lato Sensu, **Gestão Educacional e Escolar**, da Faculdade de Educação, Coordenadoria Geral de Especialização, Aperfeiçoamento e Extensão – COGEAE, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC/SP

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Maria Celina Teixeira Vieira

**SÃO PAULO
2019**

BANCA EXAMINADORA

ORIENTADORA:

Prof.^a Dr.^a Maria Celina Teixeira Vieira

EXAMINADOR:

Prof.^a Dr.^a Helena Machado de Paula
Albuquerque

EXAMINADOR:

Prof.^a Dr.^a Terezinha Calil Padis Campos

AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de agradecer a Deus por ter permitido que tudo isso acontecesse, ao longo de minha vida.

Aos meus pais, irmãos, primos e amigos pelo amor, incentivo e apoio incondicional.

A minha namorada por toda a paciência.

A Pontifícia Universidade Católica de São Paulo pela oportunidade de fazer o curso e todo o seu corpo docente.

A minha orientadora Prof.^a Dr.^a Maria Celina Teixeira Vieira, pela orientação, apoio, confiança e tempo dedicado.

E a todos que direta ou indiretamente fizeram parte da minha formação, o meu muito obrigado.

DEDICATÓRIA

Dedico esta monografia a toda a minha família que tanto me apoiaram e me incentivaram em meu crescimento profissional.

EPÍGRAFE

“Se a criança não é
treinada a esperar, criar, a negociar, a ceder
e a se frustrar, você está aleijando a criança”
Leo Fraiman

RESUMO

AUDER, Rafael Berti. **As contribuições dos jogos lúdicos na gestão escolar participativa.** 35 F. Monografia apresentada, como exigência parcial de avaliação, ao Curso de Especialização, Lato Sensu, **Gestão Educacional e Escolar**, da Faculdade de Educação, Coordenadoria Geral de Especialização, Aperfeiçoamento e Extensão – COGEAE, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC/SP. 2019

Por meio de pesquisa bibliográfica e documental nos propusemos **analisar** as contribuições dos jogos de tabuleiro, como forma de promover a gestão escolar participativa. De forma mais específica pretendeu-se: **caracterizar**, de forma breve, os jogos de tabuleiro tradicionais e modernos; **considerar** a utilização de jogos de tabuleiro, como recurso metodológico, na educação; **sugerir** um projeto de aplicação de jogos de tabuleiro na promoção da gestão participativa. O primeiro capítulo foi dedicado à descoberta do lúdico, às mudanças dos jogos de tabuleiro desde o passado até os dias de hoje. Fez-se uma breve linha do tempo. No segundo capítulo deu-se ênfase aos benefícios da gamificação e da forma que os jogos de tabuleiro podem afetar tanto aspectos pessoais, como sociais do indivíduo. Apresentou-se as diferentes habilidades e competências que os diferentes jogos promovem favorecendo o desenvolvimento de aspectos pessoais e sociais. No terceiro e último capítulo, além de considerar uma particular escola; no uso dos jogos de tabuleiro como forma de empoderamento dos alunos, sugeriu-se uma unidade temática – projeto lúdico - numa escola particular de São Paulo, com a finalidade de não só favorecer as habilidades individuais e sociais, como também, na promoção da gestão participativa.

PALAVRAS – CHAVES: Jogos de tabuleiro; Desenvolvimento de competências e habilidades pessoais e sociais e Gestão participativa.

ABSTRACT

AUDER, Rafael Berti. **As contribuições dos jogos lúdicos na gestão escolar participativa.** 35 F. This monography presents, **as an avaluation method**, for na especializatio curse, Lato Sensu, Management School and educational, from Education college, Coordenadoria Geral de Especialização, Aperfeiçoamento e Extensão – COGEAE, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC/SP. 2019

Provides by a bibliography and documental research, we purpose to **analyze** to board games contributions, as participative school management. In a deep way we want to **characterize**, in an easy way, traditional and moderns board games; **consider** the utilization of boardgame, as a methodologic resource, in education; **suggest** a project applying board games in education as a mechanic of participative management. The first chapter was dedicated to the ludic Discovery and the changes from the past to the future with a small-time lime. The second chapter was described the gamefication benefits and how board games can affect pessoal and socials aspects. Thirth and last chapter, beyond consider a school project to empower the students, was suggested open a class of ludic project in a particular school in São Paulo, the main point of this class beyond improving social and individual abilities and improve the participative management

KEYWORDS: Board games; Development of personal and social skills and competences and Participatory management.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	09
2. OS JOGOS DE TABULEIRO	12
3. OS JOGOS DE TABULEIRO, COMO RECURSO METODOLÓGICO, NA EDUCAÇÃO	15
3.1 A cultura do aprendizado	23
3.2 A cultura do aprendizado com os jogos	24
3.3 Avaliação Informativa	25
3.4 Avaliação informativa com os jogos	25
3.5 Avaliação informativa pós partidas	25
3.6 Acesso à Tecnologia	25
3.7 Acesso à Tecnologia nos jogos	26
3.8 Competências do século XXI	26
3.9 As competências	26
3.10 Competências do século XXI nos jogos	26
3.11 Ambientes de aprendizagem	26
3.12 Ambientes de aprendizagem com os jogos	27
3.13 Modelos de aprendizagem	27
3.14 Modelos de aprendizagem com os jogos	27
4. OS JOGOS DE TABULEIRO COMO FORMA DE PROMOVER A GESTÃO PARTICIPATIVA	23
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	31
6. REFERÊNCIAS	33

INTRODUÇÃO

Uma das primeiras lembranças que temos de nossa infância, sem dúvidas são os jogos lúdicos, seja uma partida de banco imobiliário, xadrez, dominó, jogo da velha, stop e tantos outros jogos que geralmente eram colocados na mesa para passar o tempo e dar boas risadas, tudo isso fortaleceu as relações interpessoais com amigos e familiares que se tem contato até hoje. Com o tempo passamos a deixar de lado essa interação com os jogos, principalmente nos dias de hoje, com os *smartphones* e com os avanços tecnológicos.

Uma vantagem dos jogos é você poder si ver em várias situações diferentes, principalmente nos jogos modernos, podemos ser bombeiros, árvores, exploradores, cientistas, médicos e etc. e são nessas brincadeiras que decidimos o que queremos ser no futuro, que descobrimos uma paixão, um início de namoro com uma futura profissão. Seabra (2015) disse em sua entrevista “faz parte do processo civilizatório viver coisas que você não é, até para saber que não quer ser.”. Já dizia Fernando Pessoa “o poeta é um fingidor, finge tão completamente, que chega a sentir que é dor a dor que deveras sente”.

O jogo é uma das formas que as pessoas se conhecerem melhor, segundo Carlos Seabra (2015) o jogo surgiu antes do ser humano, a vida é um jogo, onde nós somos as peças, pois a terra é um grande tabuleiro e temos regras que são herdadas e regras que a gente faz. O jogo lúdico trata de uma aprendizagem tanto para a criança quanto para o adulto, dentro dos jogos não existe uma hierarquia, como na estrutura da escolar, no momento da diversão somos iguais, ninguém é mais importante que o outro.

O jogo ajuda a gente a ser mais humano, indiretamente aprendemos a respeitar regras, tomar decisões, correr riscos e lidar com decepções/frustrações. Seabra (2015) em sua entrevista fala “alguns traços da nossa cultura judaico-cristã, que associa o erro ao pecado. Se o fulano errou, quer dizer que ele pecou. Mas nunca que ele formulou uma hipótese que não obteve sucesso. E errar é parte intrínseca do jogo”. O principal objetivo do jogo é a capacidade de envolver as pessoas. Para André Zatz (2015) o jogo funciona como uma prova, mas uma prova que não tem nota, você mesmo vai percebendo como está se saindo e com isso você se faz uma autoavaliação e o sujeito não é exposto, ele não se sente mal por uma má autoavaliação. Para Seabra (2015) hoje em dia a grande concorrência do professor é a televisão, internet os jogos virtuais e é neste momento que o professor precisa ter a imaginação pedagógica para usar o lúdico.

Neste documento será apresentada uma das diversas alternativas para melhorar o ensino e participação dentro da escola, em seu livro Celso Antunes (1998) fala que nenhuma criança é uma esponja passiva que absorve o que lhe é apresentado, pois a criança se modela para a aprendizagem e para seu próprio crescimento. O ambiente e a educação fluem do mundo externo para a criança e da própria criança para seu mundo. De uma forma geral todo jogo pode ser utilizado para diversas crianças, mas a consequência, o efeito que causa sobre a inteligência será totalmente pessoal e impossível de ser generalizado.

O trabalho desenvolvido neste documento parte de pesquisa bibliográfica e documental, realizada nos últimos três anos. O objetivo do trabalho foi analisar as contribuições dos jogos de tabuleiro, como forma de promover a gestão escolar participativa. Consultados periódicos em educação como, por exemplo, as revistas de referência, da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES - Revista da UFMG (A1); Revista Brasileira de Educação (A1); Cadernos de Pesquisa da Fundação Carlos Chagas (A1), nada foi encontrado com referência à contribuição dos jogos de tabuleiro, como forma de promover a gestão escolar participativa. Isso mostra que este assunto ainda é pouco explorado. Em uma pesquisa mais ampla no Google acadêmico foram encontrados 1.720 tópicos sobre o assunto “jogos de tabuleiro gestão participativa” nos últimos três anos destacaram-se três artigos cuja preocupação foi analisar as contribuições dos jogos de tabuleiro como recurso didático–metodológico no desenvolvimento do processo ensino e aprendizagem de situações de liderança, negociações, tomadas de decisões, vitórias e derrotas. Falando de outra forma, os artigos procuraram evidenciar as contribuições dos jogos de tabuleiro, como forma de promover a gestão escolar participativa; dedicação de tempo, entrega/envolvimento, compreensão, organização, criatividade, senso crítico, e persistência de todos os envolvidos desde a direção até o aluno, a família e muitas vezes, se possível, a comunidade.

Pepece Jr, Michelin e Cardoso (2018) no artigo “*Utilizando RPG no ensino de gestão*” com a finalidade de ensinar gestão, aos alunos do ensino médio, por meio do Rolling Play Game - RPG pedagógico, isto é, trabalhar as habilidades de conhecimento, interação e argumentação. O artigo de Machado, Nagem e Lima (2017) aborda a “*Analogia em negociação estratégica e o uso de jogo de tabuleiro para o aprendizado na graduação tecnológica*” A finalidade do trabalho foi utilizar os jogos de tabuleiro como forma para nivelar todos os alunos, pois disciplinas de gestão foram incorporadas ao currículo e alguns alunos estavam muito aquém do esperado para iniciar o desenvolvimento das referidas disciplinas. O artigo de Spagno et al. (2015) trata de como melhorar a qualidade de vida

com ajuda dos jogos de tabuleiro. Foi criado um grupo de reflexão onde os jogos ajudaram a dar voz a todos os participantes, sem considerar hierarquia. O principal foco foi promover interação entre os envolvidos e também criar um momento de descontração. Concluiu-se que o jogo é uma competição, dinâmica e saudável, entre pessoas de interesses comuns.

No primeiro capítulo iremos **caracterizar** a história dos jogos de tabuleiro, tradicionais e modernos; o segundo capítulo **considerar** a utilização de jogos de tabuleiro – desenvolvimento de habilidades cognitivas - como recurso metodológico, na educação; já o terceiro capítulo vai **sugerir** um projeto de aplicação de jogos à educação envolvendo a escola e a família. Para isso vai partir do documento da escola canadense *Peel Distric School* “empoderando os aprendizes modernos” com base nos jogos de tabuleiro e depois será apresentado um plano para um semestre lúdico.

Assim, dessa forma, procura-se responder à questão: quais as contribuições dos jogos de tabuleiro na promoção da gestão escolar participativa? Ou seja, nos propomos a **analisar** as contribuições dos jogos de tabuleiro, como forma de promover a gestão escolar participativa. De forma mais específica pretende-se: **caracterizar**, de forma breve, os jogos de tabuleiro tradicionais e modernos; **considerar** a utilização de jogos de tabuleiro, como recurso metodológico, na educação; **sugerir** um projeto de aplicação de jogos de tabuleiro como forma de promover a gestão participativa.

CAPÍTULO 1 - JOGOS DE TABULEIRO

O objetivo deste capítulo é caracterizar, de forma breve, o lúdico e os jogos de tabuleiro desde o passado até os dias de hoje.

Huizinga (2000), afirma que o jogo esta presente no universo antes mesmo da cultura, dizendo que o lúdico é mais antigo que o homem, como ser humano. Os animais já brincavam antes mesmo dos homens, o autor chega a fazer a comparação com o cachorro

“para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam se uns aos outros para brincar mediante certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento.”
(HUIZINGA, 2000, p. 05)

Segundo do Johan Huizinga (2000) o jogo está presente para preparar o jovem para ter mais responsabilidade no futuro e para as tarefas mais difíceis da vida. Ajuda o ser humano a ter autocontrole, habilidade indispensável para tomada de decisões e influência nas tomadas de decisões.

A ludicidade é capaz de proporcionar para o sujeito situações de encontro consigo mesmo e com o outro, momentos de realidade e de fantasia, de percepção e ressignificação, vivências de autoconhecimento e de descobrir o outro, proporciona momentos para cuidar de si mesmo, mas olhar para o outro com atenção e, as vezes, com preocupação, enfim, momentos de vida.

Durante muito tempo os jogos de tabuleiro ficaram em um hiato, ou seja, sem muitas novidades, mas voltaram a aparecer com mais força na década de 80, mas foi na década de 90, do século XX, que essa diversão ficou mais séria e se tornou hobby de muitas pessoas e com isso novos jogos começaram a aparecer. Em 1995 o jogo “Colonizadores de Catan”, foi lançado na Alemanha e rapidamente conquistou o mundo superando a marca de 22 milhões de cópias vendidas em mais de 30 países, o jogo Catan chegou a ser reconhecido como “*The boardgame of our time*”, na tradução livre “O jogo de tabuleiro do nosso tempo” pelo famoso jornal dos EUA *The Washington Post* e depois deste marco o mercado dos jogos de tabuleiro voltou a crescer e vem crescendo até hoje.

Atualmente o maior fórum de jogos de tabuleiro. O Boardgamegeek (2018) tem registrado em sua base de dados quase 100.000 títulos, passando por 84 categorias de jogos e 51 mecânicas de jogo, ou seja, maneiras de se jogar.

Em 2016 Peter Attia escreveu um artigo para *Medium Corporation* dentro da área de Startup explicando a história dos jogos de tabuleiro desde 5000 anos antes de Cristo (a.c). Iremos fazer uma pequena viagem no tempo por 13 fatos marcantes.

5000 (a.c) O primeiro jogo de tabuleiro: Foram encontrados 49 pedaços de pedra na Turquia que eram associadas aos dados.

3100 (a.c) O Jogo de tabuleiro era o passatempo real. Os jogos de tabuleiro se tornaram populares entre os faraós no Egito antigo. A imagem do jogo Senet foram encontradas em diversas tumbas egípcias.

3000 (a.c) Jogos de tabuleiro foi ligado com a religião. Com o crescimento dos jogos com a realeza, eles rapidamente foram adotados pela classe trabalhadora e depois associada com a religião no jogo Mehen. Não se sabe muito sobre as regras de Mehen, somente que ele era jogado com o sol.

2650 (a.c) A primeira evidência do jogo de tabuleiro mais antigo da humanidade: Jogo Real de Ur (*Royal game of Ur*).

2000 (a.c) A primeira evidência do gamão, ou jogo muito parecido com o gamão: Ludus duodecim scriptorum foi muito famoso durante o império Romano.

1300 (a.c) A influência das guerras inspirou os jogos de estratégia militar: Ludus latrunculorum era um jogo de estratégia para 2 jogadores, foi jogado durante o império Romano. Foi um jogo de estratégia militar que serviu como base para a invenção do xadrez.

500 (a.c) **Os jogos como parte da infância:** Inicialmente os jogos foram feitos para serem jogados por adultos, mas foram rapidamente adaptadas para as crianças. A primeira aparição de um jogo infantil foi o jogo da amarelinha, não é necessariamente um jogo de tabuleiro, mas é o jogo infantil mais antigo. As primeiras referências de jogos de tabuleiro foram encontradas na Roma antiga, 500 a.c.

400 (d.c) A invenção do xadrez.

700 (d.c) A invenção do Mancala

1903 A invenção do The Landlord's Games, jogo muito parecido com o banco imobiliário.

1978 A invenção do Oscar dos jogos de tabuleiro: O Spiel des Jahres é um prêmio alemão que o título significa "O jogo do ano". Este prêmio está presente até hoje e revela diversos jogos todos os anos. O público alvo desta premiação é o europeu.

1995 A influência do Catan: O grande boom no mercado foi decorrente do jogo catan, jogo que foi citado como o melhor jogo de todos os tempos, o mercado voltou a ser forte por causa deste jogo.

2009 A influência dos financiamentos coletivos: Desde 2009 os jogos de tabuleiro vêm dominando os sites de financiamento coletivo, tanto nacional como o site catarse, como o site americano *kickstarter*. Fazer um jogo custa caro, por causa dos custos de produção, mas agora com os financiamentos coletivos, as pessoas podem comprar a ideia de que um jogo antes mesmo da sua produção.

CAPÍTULO 2 - OS JOGOS DE TABULEIRO, COMO RECURSO METODOLÓGICO, NA EDUCAÇÃO

O capítulo procura considerar a utilização de jogos de tabuleiro, como recurso metodológico, na educação; evidenciando os benefícios de alguns jogos de tabuleiro no sistema cognitivo.

Segundo Ivan Biava (2015) a gamificação acontece devido o “uso de mecanismos ou elementos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos e/ou de despertar engajamento “

Para Marcela Lorenzoni (2016) gamificação é “usar elementos dos jogos de forma a engajar pessoas para atingir um objetivo” em sua definição ela ainda fala da gamificação na educação, falando do potencial desta ferramenta “funciona para despertar interesse, aumentar a participação, desenvolver criatividade e autonomia, promover diálogo e resolver situações-problema.”

A gamificação é um elemento que está sendo discutido diariamente quando o assunto é educação e diversas instituições já estão utilizando esta metodologia de ensino como forma de aprendizagem.

Nayra Menezes (2018) fala sobre os 5 benefícios da gamificação na educação

1 - Ameniza a dor do ensino: “as aulas se tornam mais atraentes e contextualizadas. Afinal, ao invés de receber a informação digerida, os alunos precisam tomar decisões por conta própria.”

2 - O aluno deixa de ser prisioneiro do conteúdo: os estudantes “precisam usar a criatividade para resolver situações-problemas”.

3 - Proporciona novos modelos de aprendizagem: pois, os desafios levam o estudante a aprender constantemente até dominar o tema por completo.

4 - Acolhe o erro: Fator essencial em um ambiente que favorece a inovação, já que correr riscos e cometer erros fazem parte do processo de criação.

5 - Dá voz aos participantes: “Com a Gamificação, o processo de aprendizado é construído de forma coletiva. Assim, o aluno tem a oportunidade de contribuir com suas ideias e conhecimentos, ajudando a melhorar o processo e deixando lições aprendidas para novos participantes”

Em seu artigo, Marcela Lorenzoni (2016) também fala das vantagens da metodologia da gamificação na educação, explanando sobre a interatividade, alcance de objetivos, resolução de problemas, solução de problemas e de linguagem tecnológica.

A autora mostra uma imagem mostrando o porquê as aulas ficam mais atraentes quando temos a gameificação



Imagem retirada do site infogeekie, julho de 2016

Todos esses elementos estão presentes com os jogos de tabuleiro, mas podemos destacar principalmente os tópicos referentes à interatividade, resolução de problemas, alcance de objetivos e trabalho em equipe.

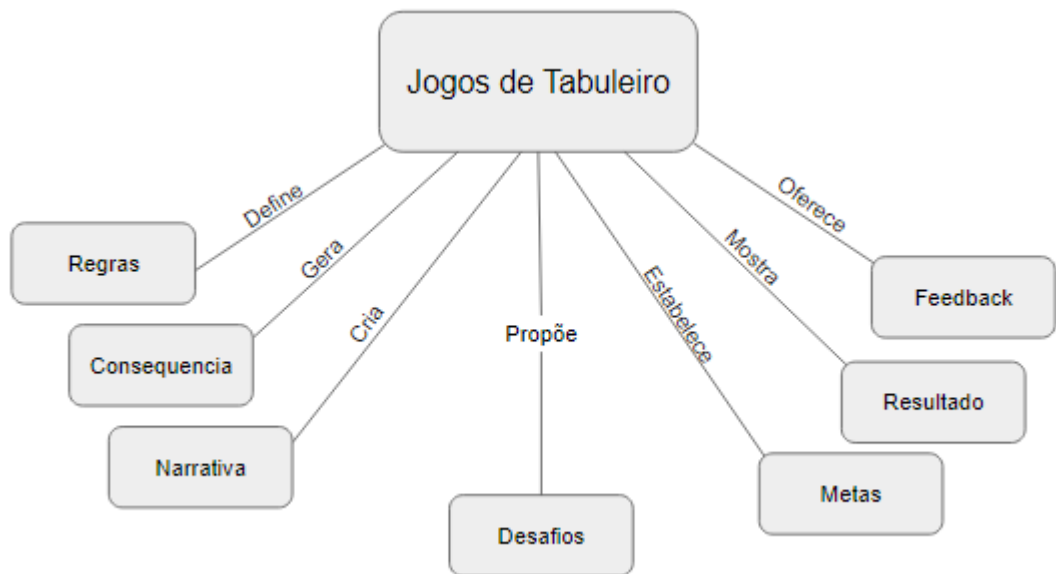
Agora podemos caracterizar as competências trabalhadas pelos jogos lúdicos (habilidades cognitivas), segundo um estudo, a psicóloga Núria Sanjaume (2016) informa que por meio dos jogos de tabuleiro aprendemos a nos conhecer e conhecer também os outros. O jogo promove a construção e o desenvolvimento da nossa personalidade, ajudando em nossa formação. Ao jogar nos desafiamos, queremos superar os nossos limites.

Os jogos de mesa ajudam a desenvolver as competências e habilidades cognitivas de todos os envolvidos, incentiva a autoconfiança para tomar decisões, pois os jogos

ajudam a melhorar a socialização do indivíduo, com isso o processo criativo é favorecido e podemos sair da nossa bolha de conhecimento e ensinamento, nos mostrando novas formas de ensinar e educar.

Indiretamente os jogos nos ajuda a ser uma pessoa melhor para a sociedade, pois ele define regras, gera consequências, cria uma narrativa, propõe desafios, estabelece metas, no final da partida mostra resultados e por último oferece *feedback*.

Para melhor visualizar o que se escreveu elaborou-se a figura abaixo:



Fonte: próprio autor deste trabalho.

Com o foco de trabalhar mente cérebro e educação, a recompensa dos jogos de mesa se dá na sua vontade de superação, não importando o grau do envolvido (professor, diretor, estudante e etc.) Permitindo a ativação neural e favorecendo no contexto de aprendizagem.

No estudo a Sanjaume (2016) possui a seguinte afirmação “o jogo é o espaço onde se encontram todos os elementos que propõe a neuroeducação”. Não existe nenhuma outra atividade que oferece **desafio, com desejo de superação, feedback imediato, recompensas e, sobretudo, emoção.**

Segundo a Sanjaume (2016) como o jogo de mesa permite desenvolver as diferentes aptidões:

Aptidão verbal: Essa aptidão nos permite raciocinar, resolver problemas e trabalhar com conteúdos e com um contexto cultural, permitindo associação de diferentes conceitos, ajudando no desenvolvimento cerebral. Essa aptidão também se relaciona ao entendimento e compreensão, ou seja, ajuda também a efetuar diversas análises.

O jogo de tabuleiro é uma atividade de grupo que mais ajuda na intercomunicação e diálogo, precisamos dialogar para negociar, solucionar determinado problema e chegar a um acordo.

Aptidão numérica: Aqui podemos falar da capacidade de raciocinar números e utilizá-los de forma organizada, ágil e adequada. Nesta aptidão temos como base os conceitos básicos da matemática, como resolver problemas que se utiliza dos números em diferentes manifestações e raciocínio aritmético.

Aptidão espacial e raciocínio lógico: A espacial se consiste em permitir representar mentalmente formas, dimensões, coordenadas, mapas, proporções e etc. Onde se favorece o sentimento de orientação e da interpretação, exemplo um mapa.

Já na parte de raciocínio lógico, nos permite estabelecer conexões causais e lógicas, extrai problemas e extrair conclusões.

Ambas as aptidões estão relacionadas à capacidade de percepção, de construir representações visuais, pensar com imagens e tem uma relação muito direta com a aquisição da destreza a em leitura, escrita e matemática.

Atenção e memória: A memória é uma função neurocognitiva que permite registrar, codificar, reter, armazenar, recuperar e buscar a informação previamente armazenada. Enquanto a aprendizagem é a capacidade de adquirir informações novas, a memória é a capacidade para deter a informação aprendida J.A Portellano (2005).

A relação entre memória e atenção é evidente, pois com a atenção é essencial primeiramente para registrar determinada informação, depois armazenar esta informação para que futuramente essa informação seja utilizada, ou seja, a recuperação da informação aprendida.

Sendo assim podemos definir o jogo também como um sistema onde as pessoas (jogadores) se imergem em um conflito artificial, que foi definido por regras e que no final,

tem como resultado geralmente quantificável. Na tentativa de resumir as características do jogo Salen (2013, p.16) resume algumas das características do jogo como “uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior a vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total”. Ramos (2014) fala que os jogos podem ser mostrados de diversas formas, geralmente simples e como característica apresenta níveis de dificuldade que crescem no seu desenrolar.

Mattar (2010) tem um pensamento muito parecido com o da psicóloga Sanjaume (2016) falando que os jogos motivam o aprendizado de maneira intensa, contribuindo para o que denomina “cultura da interatividade”, na qual é possível participar de maneira ativa no processo de aquisição de novos conhecimentos.

Existem centenas de jogos de mesa que podem ser trabalhados no âmbito educacional e de treinamento/formação do profissional, neste tópico iremos apresentar alguns, iniciando uma pequena introdução e uma visão geral do jogo, as sinopses dos jogos a seguir foram retiradas do site das editoras que publicam os jogos no Brasil.

1,2,3: Os animais da fazenda estão brincando de “luz vermelha/luz verde”, mas decidem mudar algumas das regras sem contar para o porco Bonaparte. Está pronto para a surpresa?

Em 1,2,3, um dos jogadores reúne um grupo de animais, deixa-os cair na mesa e pede para os outros jogadores fecharem os olhos. Enquanto ninguém está olhando, ele faz uma ação com os animais (mover, adicionar, esconder ou trocar os animais de lugar) e fala para os amigos abrirem os olhos. Vamos ver se eles sabem qual animal (ou quais animais) fez a ação. Cada jogador que responder corretamente ganha um ponto e começa tudo de novo!

Dixit: O que cada pessoa enxerga diante da mesma imagem pode ser bem diferente. Imaginação, criatividade e interpretação. Em Dixit os jogadores são contadores de histórias! Um jogo ganhador de mais de 18 prêmios mundo afora, incluindo o consagrado Spiel des Jahres. As artes das cartas de Dixit parecem uma obra de arte. Os jogadores assumem o papel do contador de histórias e precisam transmitir o que significa a carta, mas cada um interpreta da sua maneira uma imagem!

Codinomes: Dois espões rivais sabem as identidades secretas de 25 agentes apenas por seus codinomes.

Em Codinomes, duas equipes competem para ver quem consegue fazer contato com todos os seus agentes primeiro. As pistas são dadas em uma só palavra que podem apontar para várias palavras no tabuleiro. Seus companheiros de equipe tentam adivinhar as palavras da cor certa, evitando aquelas que pertencem à equipe adversária, mas todos têm um foco em comum: evitar o assassino. Nesse jogo é ganhar ou perder.

Fast food fear: Os monstros no pântano Legoblah! de hoje preferem fast food, conveniente, e você pode comer as besteiras mais nojentas do mundo. Os negócios andam bem, mas os fregueses são muito exigentes – e é bom que eles não fiquem esperando. Assim que o pedido do cliente chega à cozinha, todo mundo tem que correr para prepará-lo rápido. Ter que explicar a um bando de clientes famintos por que a comida ainda não chegou não é nada divertido.

Fast Food Fear! é um jogo sobre uma cozinha bem longe mantida por uma equipe articulada de 3 a 6 cozinheiros que se envolvem em uma monstruosa corrida contra o tempo. É um jogo de reações rápidas e colaborativas.

Fantasma Blitz: Balduin, o fantasma da casa, encontrou uma câmera velha no porão do castelo. Imediatamente ele fotografou tudo o que gosta de fazer desaparecer quando está assombrando – incluindo ele próprio, é claro. Infelizmente, a câmera encantada tira muitas fotos com as cores erradas. Às vezes a garrafa verde é branca; outras vezes, é azul. Olhando para as fotos, Balduin realmente não lembra mais o que queria fazer. Você pode ajudá-lo a achar o item certo, ou até mesmo fazê-lo desaparecer por si mesmo? Se você pegar os itens certos rapidamente, tem uma boa chance de ganhar!

Micro Robots: Micro Robô Inspirado no jogo Robô Ricochete, esse “jogo em miniatura” desafia os jogadores a determinar rapidamente como um robô pode se mover de um ponto na grade para outro.

Pandemic: Vocês têm as qualidades necessárias para salvar a humanidade? Pandemic é um jogo cooperativo. Os jogadores vencem ou perdem juntos. Você e seus colegas de equipe viajarão pelo mundo tratando infecções e devem trabalhar juntos, usando o ponto forte de cada um, para serem bem sucedidos. O tempo está passando enquanto surtos e epidemias alimentam pragas que se espalham pelo mundo.

Como membros de uma equipe especializada, vocês têm de manter quatro doenças sob controle enquanto procuram uma cura.

Zombicide: Zombicide é um jogo cooperativo para 1 a 6 jogadores, com idade de 13 anos ou mais. Cada jogador controla de um (para 6 jogadores) a quatro (jogo solo) "sobreviventes", seres humanos numa cidade infestada por zumbis. Na verdade, "sobreviventes" logo se tornam "caçadores" para arrasar completamente com os zumbis. No entanto, a equipe deve constantemente manter o equilíbrio entre sobrevivência e matança: conforme o zumbicídio progride, o "Nível de Perigo" aumenta e o número de infectados cresce. Qualquer erro pode resultar em desastre.

Love Letter: Em Love Letter, os jogadores tomam o papel de pretendentes da Princesa Anete, tentando entregar suas cartas de amor sem que elas sejam interceptadas por seus oponentes. Você deverá utilizar suas influências dentro do palácio para conseguir entregar sua carta em segurança, mas deverá tomar cuidado, pois seus oponentes poderão usar seus próprios contatos pra tirar você da jogada.

Hanabi: Os jogadores trabalham juntos para tentar jogar cartas de várias cores em sequência, mas cada jogador não pode saber o que tem na mão e deve se basear nas informações passadas pelos outros jogadores, que são passadas de uma forma bem restrita. Em outras palavras, a única pessoa que pode fazer alguma coisa com uma carta (jogá-la ou descartá-la) é a pessoa que não a vê.

Timeline: A invenção do tanque de guerra, a primeira aparição de um Super-Herói, a invenção da cafeteira... Você consegue colocar todos esses eventos corretamente em uma linha do tempo? Com Timeline, aprenda a resposta para essa pergunta e milhares mais. Cada carta contém um evento histórico diferente e, no lado oposto, sua data associada.

Diversos jogos utilizados para a aprendizagem

Considerando o que foi dito a cima apresentamos um quadro que sinaliza as habilidades cognitivas trabalhadas em cada jogo apresentado anteriormente.

Aptidão	1,2,3	Codinomes	Dixit	Fantasma Blitz	Fast four fear	Hanabi	Micro Robots	Love Letter	Zombicide	Timeline	Pandemic
Verbal	-	X	X	-	X	X	-	X	X	X	X
Numérica	X	-	-	-	-	X	-	X	-	-	X
Espacial	X	X	-	-	-	-	X	-	X	X	X
Raciocínio lógico	-	X	X	X	X	-	X	X	X	X	X
Atenção	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Memória	X	X	-	X	X	X	-	-	-	X	-

Fonte: próprio autor deste trabalho.

Dos 11 jogos apresentados, todos podem ser utilizados na educação, mas três desses jogos se destacam, entre eles: codinomes, timeline e o pandemic, pois utilizam 5 das 6 aptidões, no timeline e no codinomes utiliza as aptidões, verbal, espacial, raciocínio lógico, atenção e memória, já no pandemic utiliza as aptidões, verbal, espacial, raciocínio lógico, atenção e numérica, mas, também, é possível fazer modificações no jogo para ser adaptado para em diversas matérias, por exemplo, no jogo timeline, você precisa construir uma linha do tempo, mas é possível utilizar o estilo do jogo para construir um processo por etapas, por exemplo construir o ciclo da fotossíntese em uma aula de ciências.

CAPÍTULO 3

OS JOGOS DE TABULEIRO COMO FORMA DE PROMOVER A GESTÃO PARTICIPATIVA.

A finalidade deste capítulo é sugerir um projeto de aplicação de jogos de tabuleiro como forma de promover a gestão participativa. Os jogos sempre andaram ao lado da educação, pois têm características pedagógicas que promovem o desenvolvimento das habilidades cognitivas e emocionais. O pensamento lúdico estimula a criatividade, intuição, concentração, raciocínio lógico, memória, entre outras competências.

Nesta direção vamos apresentar a *Peel District School* (PDS) uma escola canadense que fica localizada na cidade de Mississauga em Ontario, a PDS elaborou um documento apresentando o que é necessário para empoderar os alunos modernos, passando por tópicos como a cultura do aprendizado, avaliação informativa, acesso à tecnologia, competências do século XXI, ambientes de aprendizagem e modelos de aprendizagem.

Tony Pontes, diretor de educação da PDS falou qual foi a motivação para a elaboração deste documento:

(...) com o foco em ensino e tecnologia, nós estamos comprometidos em motivar os nossos alunos através de novas práticas institucionais, tecnologia confiável, acompanhamento necessário e facilidade de acesso a todos. Juntos, continuamos criando ambientes de aprendizagem onde os novos alunos são motivados a aprender, colaborar, criar e a se conectar com o mundo. (PONTES, 2017, p. 02)

Considerando o aprender, colaborar, criar e conectar-se ao mundo, passamos a explicitar os princípios base definidos pelas PDS e faremos uma associação com os jogos de tabuleiro, de forma a evidenciar a importância do jogo de tabuleiro na promoção de uma educação competente de uma gestão participativa eficaz e virtuosa.

3.1 A cultura do aprendizado

As culturas de aprendizagem devem desenvolver a curiosidade, estabelece empatia entre os estudantes e incentivar a aprendizagem ao longo da vida. Ele promove o desenvolvimento da mente, criam espaços seguros e facilita a aprendizagem compartilhada (co-aprendizado). Essa dinâmica de cultura encoraja e facilita as oportunidades para assumir riscos e agiliza o processo de aprendizagem promovendo uma mente questionadora. A criação de uma cultura de aprendizagem sustentável requer um

compromisso unificado da sala de aula, da escola e do sistema (comunidade e família) como um todo.

3.2 A cultura do aprendizado com os jogos

- (Cultura do aprendizado) Motivar a curiosidade - Sempre que se coloca um jogo na mesa, ele automaticamente desperta uma curiosidade ou até mesmo uma vontade de aprender algo novo.
- Durante o jogo se tem diversos caminhos para onde podemos seguir.
- Durante uma partida sempre se toma diversas decisões.
- (Empatia) Durante o jogo se estabelece empatia
- Dificilmente durante uma partida se tem briga de ego, geralmente possui a equidade
- (Aprendizagem ao longo da vida) Eterno aprendiz, se gostarem de jogar sempre estão dispostos a aprender coisas novas (jogos, regras e etc)
- Incentiva a leitura com novos jogos (manual)
- (Desenvolve a mente) Novas formas de ver as coisas
- Na partida conseguimos ver dificuldades e transformar essas dificuldades em oportunidades.
- Desenvolve o “ir além” do aluno, pois ele sabe que durante uma partida ele é capaz de se desenvolver e ficar melhor, ir além.
- Quando se joga, a vitória não é certa e quando se perder o indivíduo fica pensando no que fez, em qual jogada poderia ser melhor.
- Aprende a perder e a lidar com a derrota.
- Não deixa o indivíduo procurar por um responsável quando ele perde.
- Durante a partida todo mundo está disposto a tentar algo novo (assumir riscos), caso seja derrotado não se importará com isso, pois está se divertindo enquanto corre o risco.
- (Espaço seguro) Na partida senta todo mundo junto
- Se vê pessoas e juntamente expressões e linguagem corporal
- Interação com os participantes
- O indivíduo se sente conectado com quem está ao seu redor
- É possível quebrar o gelo
- É um ambiente divertido
- (Assumir riscos) Nos jogos você está “sempre” correndo riscos e o mais importante, se está entendendo esses riscos.
- Durante a partida você calcula os riscos de sua ação e consegue colocar na balança risco x oportunidade

- Durante a partida se pode correr riscos e a consequência mais grave que pode acontecer será perder a partida.
- (Mente questionadora) Automaticamente quando se está jogando a mente cria várias “e se” situações, ou seja, “E se eu fizer isso?” ou “E se eu mover esta peça”.
- (Aprendizagem sustentável) Aprender com os jogos pode ser feito em diversos lugares, sala de aula, ludeiras e em casa.
- Quando se sabe ensinar e mostrar o fundamento se pode fazer com que os estudantes criem amor pelos jogos fazendo com que joguem regularmente.

3.3 Avaliação Informativa

A avaliação informativa orienta todas as partes do processo de aprendizagem. Aprendizagem profunda e duradoura é alcançada quando se utiliza uma abordagem transparente e equitativa da avaliação. O envolvimento ativo dos alunos no processo de avaliação os conecta com o aprendizado e estimula a reflexão e a motivação para aprender mais. Fornecer diversas maneiras para os alunos demonstrarem a aprendizagem.

3.4 Avaliação informativa com os jogos

- Jogar reduz a ansiedade e diminui o nível de stress. Isso treina a nossa mente à suportar momentos de pressão.
- Jogar ajuda a promover contextos.
- Durante uma partida os jogos fazem os alunos “pensarem alto”, falar o que estão pensando, sugerir melhorias e explicar o que fazer em determinado momento/turno.

3.5 Avaliação informativa pós partidas

- O estudante pode explicar as regras de forma mais fácil
- Os alunos podem fazer livros de estratégia de determinados jogos. Como fez determinada jogada ou no que ele pensou.
- Criar um cenário para os jogos.
- Explicar a matemática por trás do jogo.
- Não se avalia apenas a matéria, mas sim todo o aprendizado.

3.6 Acesso à Tecnologia

O acesso à tecnologia é fundamental para a educação hoje porque conecta os alunos às pessoas, informações e ferramentas de que precisam. Os alunos modernos usam a tecnologia para explorar novas possibilidades, formar novas conexões e para serem mais

ativos no mundo globalizado. Mais importante, o acesso a tecnologia dá a todos os estudantes uma voz mais ativa para ter um total envolvimento com mundo.

3.7 Acesso à Tecnologia nos jogos

- Vários jogos utilizam aplicativos
- Pesquisar sobre os jogos que você está jogando
- Pesquisar a história do jogo
- Pesquisar e calcular a estratégia do jogo
- Desenvolver o próprio jogo em sala.

3.8 Competências do século XXI

Um mundo em constante transformação requer tanto habilidades básicas quanto competências do século XXI para que os alunos sejam bem-sucedidos pessoalmente. Essas competências incluem a construção de conhecimento, o desenvolvimento de habilidades e o cultivo de atitudes interdisciplinares.

3.9 As competências:

- Pensamento crítico e solução de problemas
- Aprendendo a aprender
- Inovação e criatividade
- Colaboração
- Comunicação
- Conhecimento global (cidadão global)

3.10 Competências do século XXI nos jogos

- Todas essas competências podem ser trabalhadas em um jogo cooperativo
- Quem jogar é um eterno aprendiz
- Até para escolher um jogo para ir pra mesa deve ser feito de forma colaborativa.

3.11 Ambientes de aprendizagem

Os alunos se destacam quando se sentem seguros, desafiados e controlando seu próprio aprendizado. Os ambientes de aprendizagem envolvem muito mais que a sala de aula física e virtual; eles apoiam um clima que alimenta o bem-estar e responde às necessidades cognitivas, emocionais e sociais dos alunos. Esses espaços devem ser

intencionalmente projetados e co-construídos por todos os envolvidos no processo de aprendizagem. Um ambiente de aprendizagem dinâmico é compreensível, flexível e adaptável.

3.12 Ambientes de aprendizagem com os jogos

- O aprendizado de novas regras pode acontecer em qualquer lugar (dentro e fora da sala de aula).
- Os próprios jogos podem ser jogados em qualquer lugar.
- O ambiente de aprendizagem não é apenas as 4 paredes da sala de aula
- Se pode jogar em grupo, na sala, no intervalo, em alguma matéria e com a família.

3.13 Modelos de aprendizagem

Em um mundo de acesso imediato à informação, devemos desenvolver modelos de aprendizagem centrados no aluno para facilitar explorações relevantes e autênticas dessas informações. A construção de conhecimento, a investigação, as novas formas de pensar e a aprendizagem integrada (blended learning) são alguns das possíveis ferramentas que permitem aos alunos explorar grandes ideias, fazer conexões do mundo real e vincular-se a suas paixões, integrando tecnologia. Empregar uma variedade de modelos inspirados no aluno torna o aprendizado significativo e o currículo de aprendizado único/diferenciado.

3. 14 Modelos de aprendizagem com os jogos

- Quando se joga, as pessoas se divertem juntas, aprendem juntas
- Jogos podem se conectar com a matéria
- Jogos podem trabalhar diversas habilidades
- Conexões com a realidade
- Quando jogar vira um hobby, a sujeito aprende a ler as regras, aprender as regras, entender a matemática do jogo e a ciência por trás.

Após analisar o documento "Empoderando os aprendizes modernos" da Peel District School com o olhar de como os jogos lúdicos podem ajudar nas competências exigidas no empoderamento dos novos alunos, conseguimos entender o quão moderno os jogos de tabuleiro ainda podem ser em um mundo tão digital.

Depois de passar por diversos estudos, podemos sugerir um projeto de aplicação de jogos à educação envolvendo a escola e a família.

Podemos dizer que a simples ação de jogar ajuda o tutor e o estudante a alcançar seus objetivos de forma segura, divertida e engajadora. Durante o jogo conseguimos tornar as pessoas mais respeitadas, ou seja, as regras propostas na atividade indiretamente afetam em como o estudante pode reagir na sociedade, ou seja, ajuda no entendimento democrático da sociedade, além de desenvolver o pensamento crítico. Tudo isto está ligado à gestão democrática que segundo Albuquerque (2005) para ter uma gestão democrática é necessária a participação de todos, pois o processo da mudança educacional, para ser verdadeiro e para que atue de forma definitiva, necessita de dedicação de tempo, entrega/envolvimento, compreensão, organização, criatividade, senso crítico, e persistência dos educadores e dos envolvidos.

A autora defende a autonomia da escola como o objetivo de formação de homens livres, capazes de pensar, se auto realizar e ajudar na construção de uma sociedade mais democrática. Automaticamente com a autonomia escolar implementada o trabalho é facilitado. Assim misturando o lúdico com a gestão democrática, propôs-se, numa escola particular da cidade de São Paulo, a disciplina: Ludicidade - Jogos de tabuleiro como forma de aprendizagem e interação, com duração de 20 horas semestrais, que apresentaremos a seguir.

Disciplina: Ludicidade - Jogos de tabuleiro como forma de aprendizagem e interação

Carga horária: 20 horas

Ementa:

A disciplina se propõe a estudar diversos jogos de tabuleiro, discutindo como o jogo pode ser utilizado na aprendizagem e na interação dos indivíduos na escola. Reflete sobre o trabalho em equipe, se colocar no lugar do outro, perceptiva de realidade, fantasia e capacidade de aprender de formas diferentes. Introdução de novos conhecimentos, assim como a elaboração de um jogo de tabuleiro temático para o uso escolar e de conhecimento.

Objetivos Gerais

- Compreender a concepção das diferentes temáticas e mecânicas dos jogos de tabuleiro, a fim de fundamentar ideias e consolidar um projeto lúdico.
- Construir um jogo de tabuleiro com base na realidade escolar.
- Propor ações para o enfrentamento dos desafios lúdicos.
- Elaborar o dia lúdico para mostrar o trabalho produzido para os colegas e pais.

Conteúdos Programáticos

Novos cenários e ambientes de aprendizagem.

Apresentação das temáticas e mecânicas.

Apresentação de diversos jogos.

Projeto da criação e teste do próprio jogo.

Apresentação do próprio jogo.

Metodologia

Experimentação das temáticas e mecânicas por meio dos jogos.

Discussão das táticas utilizadas durante a partida, com a participação dos (as) alunos (as), a partir da análise e discussão dos diferentes pontos de vistas.

Elaboração do jogo de tabuleiro.

Teste do jogo de tabuleiro elaborado.

Avaliação

Assiduidade e participação do (a) aluno (a).

Leituras realizadas.

Criação do jogo elaborado em grupo.

Referencias básicas

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. (19ª edição). São Paulo: Editora Vozes, 2012.

CARRETA, Marcelo. **Como fazer jogos de tabuleiro. Manual prático**. Curitiba: Appris, 2018.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens. O Jogo Como Elemento da Cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

SALEN, K e ZIMMERMAN, E. **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos (volume 1)**. São Paulo: Blucher, 2012.

Referencias complementar

SALEN, K e ZIMMERMAN, E. **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos (volume 2)**. São Paulo: Blucher, 2012.

SALEN, K e ZIMMERMAN, E. **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos (volume 3)**. São Paulo: Blucher, 2012.

SCHELL, Jesse. **A arte de game design (2ª Edição)**. São Paulo: Elsevier: 2014

SCHUYTEMA, Paul. **Design de games: Uma abordagem prática**. São Paulo: Cengage Learning: 2018.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do presente trabalho disponibilizou uma análise de como os jogos de tabuleiro pode melhorar a comunicação e a interação da escola, estudante e família. Além disso, também permitiu a elaboração de um projeto de um semestre lúdico.

Com isso voltamos para a nossa pergunta inicial de quais as contribuições dos jogos no desenvolvimento do processo ensino e aprendizagem dos alunos, bem como na gestão participativa? O lúdico se faz presente na vida humana antes mesmo do homem se tornar humano e o jogo/brincadeira faz com que a gente treine para ser adulto, para nos adaptarmos a situações difíceis no futuro. Além de ser um encontro social, conseguimos ver que o jogo é um descobrimento do “eu, comigo mesmo”. Depois de passar por uma breve linha do tempo, tivemos a dimensão de como os jogos de tabuleiro são antigos, mas ao mesmo tempo tão moderno.

No segundo capítulo, falamos um pouco sobre o desenvolvimento da gamificação principalmente nas escolas e dos benefícios de como um jogo se desenvolve dentro do nosso corpo, principalmente da nossa mente. Foi mostrado também como os jogos nos ajudam no amadurecimento para a vida adulta. Depois o estudo com base na neuroeducação nos mostrou como as aptidões são trabalhadas com os jogos e como ele nos ajuda a criar a cultura de interatividade.

Por último capítulo analisamos o documento de onde mostrava os seguintes tópicos cultura do aprendizado, avaliação informativa, acesso à tecnologia, competências do século XXI, ambientes de aprendizagem e modelos de aprendizagem e mesclamos como esses assuntos são modernos nas escolas e como podemos mesclar esses assuntos com os jogos de tabuleiro.

Com base em toda a pesquisa e também na gestão participativa e democrática elaboramos como seria um semestre lúdico e mostramos como ele pode trabalhar com o lado criativo e cooperativo de cada aluno, exercitando a mente para os pensamentos crítico e estratégico, mas principalmente quebrando o paradigma de que professor e alunos devem estar em lugares diferentes.

Falar de educação e ensino como forma de brincadeira e diversão ainda é um tabu, para muitos ainda é preciso ter um livro, carteira atrás da outra, caderno todo escrito e o aluno sem protagonismo. A principal missão deste trabalho foi mostrar como os jogos

podem alinhar professor e aluno a se tornarem pessoas iguais dentro da sala de aula e o melhor jeito que encontramos para fazer isso foi com os jogos de tabuleiro, pois na mesa ninguém é diferente de ninguém.

Com isso fica uma pergunta para o futuro, como a combinação de jogos (digitais e analógicos) e a educação estarão andando dentro de 5, 10, 15 e 20 anos?

REFERÊNCIAS

ANTUES, Celso. **Jogos Para a Estimulação das Múltiplas Inteligências** (1ª ed.) Rio de Janeiro. Vozes, 1998.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. (19ª edição). São Paulo: Editora Vozes, 2012.

ALBUQUERQUE, H. M. **Gestão, projeto pedagógico e compromisso: compartilhando saberes**. In ALBUQUERQUE, H. M.; MARTINS, M. A. V. (org.). Fazendo Educação Continuada. São Paulo: Editora Avercamp, 2005.

ALFABETIZAÇÃO E SUA RELAÇÃO COM O USO DO COMPUTADOR: O SUPORTE DIGITAL COMO MAIS UM INSTRUMENTO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA ESCRITA. *Educ. rev.*, Set 2015, vol.31, no.3, p.339-358. ISSN 0102-4698

ATTIA, Peter. **The Full History of Board Games**. (2016) Disponível em <<https://medium.com/swlh/the-full-history-of-board-games-5e622811ce89>> Acesso em 7 Jun. 2018.

BIAVA, Ivan. **O que é a gamificação? Desmistificando o conceito**. (2015) Disponível em: <<https://www.linkedin.com/pulse/o-que-é-gamificação-desmistificando-conceito-ivan-biava>> Acesso em: 15 Jun. 2018.

BOARDGAMEGEEK. **Board game geek**. (2018) em: <<https://boardgamegeek.com>> Acesso em: 15 Jun. 2018.

CARRETA, Marcelo. **Como fazer jogos de tabuleiro. Manual prático**. Curitiba: Appris, 2018.

DEVIR. **Devir**. (2018) Disponível em: <<https://devir.com.br>> acesso em: 16 Jun. 2018.

DRMEEPLE. **Jogos de tabuleiro moderno? O que são?** (2016) Disponível em: <<https://drmeeple.wordpress.com/2016/09/02/jogos-de-tabuleiro-moderno-o-que-sao/>> Acesso em: 17 Jun. 2018.

Galápagos jogos. **Galápagos jogos**. (2018) Disponível em: <<https://galapagosjogos.com.br>> Acesso em: 16 Jun. 2018.

HUIZINGA, Johan. **Homu Ludens** 4.ed. São Paulo. Perspectiva, 2000.

LORENZONI, Marcela. **GAMIFICAÇÃO: O QUE É E COMO PODE TRANSFORMAR A APRENDIZAGEM**. (2016) Disponível em: <<http://info.geekie.com.br/gamificacao/>> Acesso em: 17 Jun 2018.

MACHADO, E, NAGEM, R e LIMA, S. **Analogias em negociação estratégica e o uso de jogo de tabuleiro para o aprendizado na Graduação Tecnológica**. (2017) Disponível

em: <<https://www.metodista.br/revistas/revistas-izabela/index.php/fdc/article/view/1198>>
Acesso em: 08 Fev 2019.

MENEZES, Nayra. **5 benefícios incríveis da Gamificação na educação.** (2018)
Disponível em: <<https://blog.ipog.edu.br/educacao/gamificacao-na-educacao-beneficios/>>
Acesso em 17 Jun 2018.

PEELS SCHOOL. **EMPOWERING MODERN LEARNERS** (2017) disponível em
<<http://www.peelschools.org/aboutus/21stcentury/byod/Documents/Empowering%20Modern%20Learners%20Vision.pdf>> Acesso em: 3 Jun. 2018.

PORTELLANO, José. **INTRODUCCIÓN A LA NEUROPSICOLOGÍA.** Madrid: Mc Graw Hill, 2005.

PEPECE, R, DUVIQUE, F e MICHELAN, M. **Utilizando RPG no ensino de gestão.** (2018)
Disponível em < <http://www.fatecbauru.edu.br/ojs/index.php/rehute/article/view/374>>
acesso em: 18 Fev. 2019.

PROGRAMA NET EDUCAÇÃO. **Jogos de tabuleiro e aprendizagem** (2015) disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SM2e_NAcMY> Acesso em: 15 Jun. 2018.

SALEN, K e ZIMMERMAN, E. **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos (volume 1).** São Paulo: Blucher, 2012.

SALEN, K e ZIMMERMAN, E. **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos (volume 2).** São Paulo: Blucher, 2012.

SALEN, K e ZIMMERMAN, E. **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos (volume 3).** São Paulo: Blucher, 2012.

SANJAUME, Núria. **Neuroeducação e jogos de mesa.** 1.ed. Barcelona, Devir, 2016.

SCHELL, Jesse. **A arte de game design** (2ª Edição). São Paulo: Elsevier: 2014

SCHUYTEMA, Paul. **Design de games: Uma abordagem prática.** São Paulo: Cengage Learning: 2018.

SEABRA In PROGRAMA NET EDUCAÇÃO. **Jogos de tabuleiro e aprendizagem** (2018) disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SM2e_NAcMY> Acesso em: 15 Jun. 2018.

SPAGNOL, C et al. **O jogo como estratégia de promoção de qualidade de vida no trabalho centro de material e esterilização.** (2015) Disponível em <<http://www.seer.ufsj.edu.br/index.php/recom/article/view/1064>> Acesso em: 18 Fev 2019.

TREHER, Elizabeth. **Learning with Board Games** (2011) disponível em:
<https://www.thelearningkey.com/pdf/Board_Games_TLKWhitePaper_May16_2011.pdf>
Acesso em: 3 Jun. 2018.

ZATS In PROGRAMA NET EDUCAÇÃO. **Jogos de tabuleiro e** (2018) disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=SM2e_NAcbMY> Acesso em: 15 Jun. 2018.