

ANEXO I

**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SUL DE MINAS
GERAIS, CAMPUS POUSO ALEGRE**

Edital Nº 18/2021

Período de junho a novembro de 2021

**Jogo Cooperativo – Jogos de tabuleiro modernos e seus similares como
ferramenta pedagógica**

Grande área de conhecimento - CNPq: Ciências Humanas

Pouso Alegre, 13 de abril de 2021

INFORMAÇÕES GERAIS

- **Título do projeto:** Jogo Cooperativo – Jogos de tabuleiro modernos e seus similares como ferramenta pedagógica

Edital: nº 18/2021

Campus: Pouso Alegre

Responsável pelo Projeto:

Equipe executora:

Colaboradores, técnicos administrativos, estagiários, estudantes ou outros				
Nome	Titulação Máxima	Instituição Pertencente	e-mail/Telefone	Atribuições no projeto

- **Local de Execução:**

1) Divulgação do Projeto nas redes sociais mais utilizadas (enquanto durar a pandemia do Coronavirus Disease - COVID-19).

2) Centro de Artes e Esportes Unificado C.E.U. – Av. Perimetral, s/n – sala multiuso (desde que atenda às condições de biossegurança).

3) IFSULDEMINAS – Campus Pouso Alegre (desde que atenda às condições de biossegurança).

- **Período de Execução:**

Início: junho 2021

Término: novembro 2021

Responsável pelo Projeto

SUMÁRIO

RESUMO	4
1. INTRODUÇÃO	4
2. OBJETIVOS	6
2.1. OBJETIVO GERAL	6
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	6
3. JUSTIFICATIVA	6
4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	7
5. MATERIAIS E MÉTODOS	8
6. RESULTADOS ESPERADOS	8
7. CRONOGRAMA	9
8. ORÇAMENTO FINANCEIRO	9
9. PLANO DE TRABALHO	9
10. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	10

RESUMO

O propósito do presente projeto de extensão é entrelaçar a comunidade e a instituição acadêmica através da divulgação e socialização de jogos de tabuleiros, tendo em vista que tais bens culturais normalmente são de difícil acesso pelos custos envolvidos. Assim, visando atender a comunidade acadêmica e do entorno do campus, buscamos a socialização e a melhoria dos processos de ensino-aprendizagem que os jogos propiciam, através de dinâmicas que envolvem as redes sociais e a realização de oficinas. Para tanto, o projeto conta com um acervo de dezoito jogos de tabuleiros modernos, utilizados em etapas anteriores do presente projeto, bem como em eventos institucionais, em parceria com a prefeitura local, contando a participação da comunidade interna e externa. Considerando o contexto pandêmico atual, não podemos realizar eventos presenciais, de modo que os esforços dessa proposta visam a ampla divulgação dos jogos e seus benefícios para conseguir um público interessado neste hobby que também é uma ferramenta de aprendizagem. Serão publicados posts semanalmente no Facebook, Instagram e Youtube. O público alvo são alunos de escolas públicas de Pouso Alegre com baixa renda, podendo contemplar outros interessados da comunidade local. Justificamos ainda a presente proposta em vista do conhecido desinteresse discente em conteúdos tradicionais, demonstrando baixos rendimentos que podem ser contornados a partir do aumento do interesse a partir dos benefícios desenvolvidos com os jogos de tabuleiros.

1. INTRODUÇÃO

Os jogos de tabuleiro são considerados um passatempo estimulante e saudável desde a antiguidade. Temos os exemplos de jogos clássicos como o Senet (praticado no Egito antigo), Go (de origem chinesa), e seus sucessores como Damas, Xadrez, Gamão, e Trilha, entre outros, que são praticados até hoje. Esses jogos, na maioria abstratos, se caracterizam em sua maioria por não serem baseados na sorte, mas pelo contrário, por conter uma boa dose de estratégia para poderem ser vencidos em disputas do tipo um-contra-um.

No início do século XX, houve uma nova onda de jogos de tabuleiro, que se caracterizam por duas grandes novidades: a primeira é a valorização da ideia de que o jogo possa ser jogado por múltiplos competidores, ao invés do tradicional um-contra-um; além disso, buscam aliar algum tipo de aleatoriedade, ou mesmo se basear quase totalmente na sorte, no processo de tomada de decisões. Esses jogos se tornaram sucesso como passatempo familiar, como Monopoly (Banco Imobiliário), Risk (ou War, no Brasil), Clue (Detetive) entre diversos outros.

Por fim, na década de 90, surgiram os jogos de tabuleiro modernos. Eles tem inspiração nos jogos do início do século, mas procuram resolver dois de seus principais problemas: 1) a extrema dependência da sorte para verificar os vencedores do jogo, que desestimula a atenção aos pequenos detalhes e o planejamento cuidadoso das suas ações por parte dos jogadores; e 2) a queda de interesse no jogo com o decorrer da partida, motivada pela eliminação de jogadores ou por colocá-los em situações de desvantagem ou vantagem quase impossíveis de serem alteradas, o que prolonga o jogo além de qualquer limite razoável mesmo quando já se tem claramente quem serão os vencedores e os perdedores.

A Europa continua sendo o grande celeiro para esses jogos modernos, que recentemente tem chegado ao Brasil. Jogos como Colonizadores de Catan e Domínios de Carcassone já são considerados clássicos instantâneos, e têm atraído jovens e adultos como um público fiel ao hobby dos jogos de tabuleiro. Outros jogos similares, como os Role Playing Games (Jogos de Interpretação de Papéis - RPGs)¹ e Jogos de Cartas Colecionáveis (Card Games)² possuem qualidades semelhantes e têm se mostrado também como atividades saudáveis e enriquecedoras para adolescentes e jovens adultos.

Cada um desses jogos apresenta regras e mecânicas próprias. Variam no número de jogadores entre solitário, dois, quatro e até infinitos jogadores, existindo inclusive jogos cooperativos, onde todos alcançam a vitória juntos contra o tabuleiro. Com relação à duração, há desde jogos rápidos cujas partidas podem se encerrar em minutos até aqueles que podem durar algumas horas.

O projeto teve início em 2019, sendo adquiridos 11 jogos (7 wonders, Concept, Stone Age, Ticket to Ride: Europa, Twilight Struggle, Ubongo, Código Secreto, Pandemic, Timeline: Clássico, Timeline: Eventos e Timeline: Invenções. Foram realizados 05 eventos no Campus / Complexo de Artes e Esportes Unificado (CEU) com cobertura e divulgação dos eventos pela Superintendência de Cultura da PMPA.

Em 2020, o projeto teve andamento diferenciado devido à pandemia do Covid 19, de forma que não foi possível a realização de encontros presenciais.

Por isso, o projeto focou em adquirir novos jogos e criar mecanismos de divulgação do projeto nas redes sociais.

Em 2020 foram adquiridos os seguintes jogos: CO2 – Segunda Chance, Power Grid, Azul, Catan – O Jogo, Sagrada, King of Tokyo e Concept Kids.

Neste ano pleiteamos apenas o pagamento de bolsistas, uma vez que o edital nº18/2021 não ofertará recursos para outras finalidades e também porque necessitamos muito do trabalho de bolsistas nesta etapa do projeto. Ressaltamos que esse incentivo financeiro é imprescindível, tendo em vista que já houve investimento para a aquisição de vários jogos e torna-se indispensável que divulguemos a estrutura e os materiais que estarão à disposição da comunidade após o término da pandemia, uma vez que ainda não temos um público engajado para usufruir destes jogos.

Dessa forma, pleiteamos o recurso financeiro para pagamento de bolsistas para realizar um trabalho de ampla divulgação do projeto para que quando acabar a pandemia já tenhamos um público preparado para participar.

¹ Como por exemplo, Dungeons & Dragons ou GURPS.

² Magic: The Gathering e Yu-Gi-Oh são exemplos de jogos de cartas colecionáveis.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GERAL

- Divulgar amplamente a utilização de jogos de tabuleiro como ferramenta educativa não-formal;
- Utilizar jogos de tabuleiro modernos como ferramenta educativa não-formal e mensurar a influência do envolvimento com jogos de tabuleiro no desempenho escolar de adolescentes e jovens, caso a pandemia acabe.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desenvolver o raciocínio lógico-matemático;
- Estimular a leitura e o interesse nos currículos escolares;
- Promover a socialização e o respeito mútuo;
- Proporcionar maior acesso ao conjunto de bens culturais da sociedade;
- Desenvolver um espírito esportivo-competitivo sadio;
- Permitir vivências sociais aos alunos fora do ambiente virtual.

3. JUSTIFICATIVA

A proposta do projeto “jogo cooperativo” é possibilitar o acesso de jovens e adultos a esses bens culturais de acesso restrito, e que muitas vezes estão longe da realidade diária da vida da maioria dessas pessoas. Apontando-se a relação entre as dinâmicas presentes nos jogos (planejamento de consequências de curto e de longo prazo, incentivo a leitura e ao raciocínio lógico-matemático, socialização, valorização da ética e de um espírito esportivo sadio, cooperação) e os conteúdos trabalhados tanto no currículo formal quanto no currículo oculto (Silva, 2000) dentro das escolas, espera-se obter uma influência positiva no desempenho escolar desses adolescentes, jovens e adultos, bem como melhorias no bem-estar social dessas pessoas. Isso porque se reunir para jogar pode ser uma atividade social importante para uma geração que cada vez mais está focada em conversar e se relacionar com outras pessoas principalmente por meios virtuais.

Um dos grandes desafios dos educadores no século XXI é o de desenvolver o interesse dos alunos sobre os conteúdos abordados em sala de aula. Os alunos de hoje vivem um ambiente cercado de estímulos possibilitados pelo acesso às novas tecnologias, enquanto

a abordagem tradicional, centrada em aulas expositivas, continua a ser utilizada na escola. Estudiosos como Kohler já associaram a capacidade e incapacidade de focalizar a própria atenção como determinante essencial do sucesso ou insucesso de qualquer operação prática (Vigotsky, 2007, p 27).

A utilização de jogos de tabuleiro e sua interface com os conteúdos vistos em sala de aula poderá contribuir para aumentar o interesse e o foco dos jovens e adultos em idade escolar, além de desenvolver habilidades essenciais para o sucesso escolar. Projetos semelhantes, mesmo utilizando jogos de tabuleiro mais tradicionais de forma adaptada (ROEHRS) ou com jogos de tabuleiros da nova geração já vem sendo postos em prática em diversas unidades de ensino com sucesso (MELO/ FERREIRA).

4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Os jogos e brincadeiras não são somente recreação; são inerentes ao desenvolvimento humano, tendo a função de competição e de representação (Huizinga, 2000). Segundo a classificação de Piaget (1978) Os jogos de regras complexas, baseados menos na ação física e mais na dedução, raciocínio e estratégia, interessam aos adolescentes e adultos por simularem uma nova realidade, impostas pelas regras específicas do jogo. Essas regras devem ser primeiramente compreendidas e posteriormente respeitadas, o que leva ao desenvolvimento tanto da cognição quanto da socialização. Sendo bem organizada a mediação, os jogos estimulam a competitividade de forma sadia, e a importância do respeito às regras impostas e pactuadas. Para Vigotsky (2002), o jogo é também um espaço seguro onde o indivíduo pode testar conhecimentos, iniciativas, etc, sem a pressão das consequências que teriam se fossem testadas no mundo real. Além disso, neles é possível acompanhar de forma clara as ações de outros indivíduos, permitindo o estreitamento entre os conhecimentos já adquiridos e aqueles que estão na iminência de serem adquiridos.

Além disso, muitos estudiosos têm apontado as potencialidades da gamificação como estratégia de ensino. Visando minimizar a falta de interesse que os alunos têm com os conteúdos do ensino regular, e aproveitando-se de que a maior parte dos indivíduos que ocupam os sistemas educacionais desde a infância tem contato com jogos e games, a gamificação propõe-se a utilizar na sala de aula tanto os sistemas de recompensa por tarefas realizadas dos games (concessão de distintivos) quanto utilizar as características básicas presentes nos games, como interatividade, resolução de problemas, simulação, e trabalho em equipe³. A utilização de simulações e jogos também atende dessa forma aos seis princípios da Andragogia (educação de adultos e/ou jovem-adultos), da forma como concebidos por Knowles (1990):

- Necessidade/Aplicabilidade
- Autonomia/Autodiretividade
- Valorização das experiências prévias
- Interatividade

³ http://info.geekie.com.br/gamificacao/?utm_campaign=LMD-SLS-RTT-CUS-2015&utm_source=hs_email&utm_medium=email&utm_content=32337499&hsenc=p2ANqtz-9vPd1KnBztMJICT73GdHH2WUj1r7nMpCulBW5kZ1EDRPXCadI21Kw4FuCLruEnwe9l4Fm7A7DOEqubMKXChQhR2oXfWuunJriASGOCX2NiS0UjMjU&hsmi=32337499

- Clima de segurança/Respeito
- Reflexão/Feedback

5. MATERIAIS E MÉTODOS

Será realizada ampla divulgação semanalmente dos jogos de tabuleiro através do Facebook, Instagram, explicitando os objetivos e benefícios da gamificação.

Poderão ser gravados e disponibilizados vídeos explicativos de como se jogar determinados jogos para já adiantar o conhecimento para quando houver encontros presenciais e também para despertar o interesse da comunidade pelos jogos.

Se houver possibilidade, as oficinas de jogos acontecerão no C.E.U. (Centro de Artes e Esportes Unificado), espaço mantido pela prefeitura de Pouso Alegre⁴. A prefeitura disponibilizará a sala multiuso, mesas e cadeiras para os participantes (expectativa de 3 colaboradores e 15 participantes da comunidade externa). Os encontros ocorrerão aos domingos entre 09:00h e 12:00h.

Paralelamente, outras oficinas poderão acontecer no IFSULDEMINAS – Campus Pouso Alegre às quartas-feiras, de 13:00h as 16:00h, em espaço próprio. A expectativa de 3 colaboradores e 15 participantes da comunidade interna, mais eventuais participantes da comunidade externa.

6. RESULTADOS ESPERADOS

Melhora de 20% no desempenho geral dos participantes na disciplina matemática

Melhora de 10% no desempenho geral dos participantes nas disciplinas de língua portuguesa

Diminuição de 10% nas ocorrências escolares disciplinares envolvendo os participantes do projeto

Rastrear 90% das trapaças e repreender esse tipo de comportamento

Taxa de retorno dos participantes de 50%

⁴ <https://www.facebook.com/Centro-das-Artes-e-do-Esporte-Unificado-CEU-das-Artes-e-do-Esporte-394415610656375/>

7. CRONOGRAMA

Descrição das etapas da pesquisa, relacionadas ao tempo utilizado para a realização de cada uma.

ATIVIDADES	Meses (2021)					
	jun	jul	ago	set	out	nov
Planejamento	X					
1ª Etapa	X	X	X			
Autoavaliação, alteração do plano				X		
2ª Etapa				X	X	X

8. ORÇAMENTO FINANCEIRO

Bolsas (Alunos do IFSULDEMINAS)					
Item	Quantidade de alunos (A)	Modalidade de Ensino	Quantidade de meses * (out/2020 a maio 2021) (B)	Valor da bolsa (C)	Valor total (A x B x C)
1	4	Técnico Integrado	6	R\$ 100,00	R\$ 2.400,00
Valor total de bolsas (alunos do IFSULDEMINAS)					R\$ 2.400,00

9. PLANO DE TRABALHO

Conforme descrito no Anexo II

10. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMARAL, R. Jogos na Escola. Disponível via www. URL:

<http://www.rpgnaescola.com.br/jogos-na-escola/>. Acesso em 02/04/18.

FERREIRA, J. NEW PLANESWALKERS – MTG PARA O FUTURO. Disponível

via www. URL: <https://www.facebook.com/newplaneswalkers/>. Acesso em 03/01/19.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens – o jogo como elemento de cultura. São Paulo: Perspectiva, 2000.

Jogos para sala de Aula. Disponível via www. URL: Acesso em 26/02/19. KNOWLES, MS. Do aluno adulto. Uma espécie negligenciada. 4ª ed. Houston:

Gulf Publishing: 1990.

LORENZONI, M. Gamificação: o que é e como pode transformar a aprendizagem. Disponível via www. URL: [http://info.geekie.com.br/gamificacao/?utm_campaign=LMD-SLS-RTT-CUS-](http://info.geekie.com.br/gamificacao/?utm_campaign=LMD-SLS-RTT-CUS-2015&utm_source=hs_email&utm_medium=email&utm_content=32337499&_hsenc=p2ANqtz-9vPd1KnBztMJICT73GdHH2WUj1r7nMpCulBW5kZ1EDRPXCadI21Kw4FuCLruEnwe9I4Fm7A7DOEqubMKXChQhR2oXfWuunJriASGOX2NiS0UjMjU&_hsmi=32337499)

[2015&utm_source=hs_email&utm_medium=email&utm_content=32337499&_hsenc=p2ANqtz-](http://info.geekie.com.br/gamificacao/?utm_campaign=LMD-SLS-RTT-CUS-2015&utm_source=hs_email&utm_medium=email&utm_content=32337499&_hsenc=p2ANqtz-9vPd1KnBztMJICT73GdHH2WUj1r7nMpCulBW5kZ1EDRPXCadI21Kw4FuCLruEnwe9I4Fm7A7DOEqubMKXChQhR2oXfWuunJriASGOX2NiS0UjMjU&_hsmi=32337499)

[9vPd1KnBztMJICT73GdHH2WUj1r7nMpCulBW5kZ1EDRPXCadI21Kw4FuCLruEnwe9I4Fm7A7DOEqubMKXChQhR2oXfWuunJriASGOX2NiS0UjMjU&_hsmi=32337499](http://info.geekie.com.br/gamificacao/?utm_campaign=LMD-SLS-RTT-CUS-2015&utm_source=hs_email&utm_medium=email&utm_content=32337499&_hsenc=p2ANqtz-9vPd1KnBztMJICT73GdHH2WUj1r7nMpCulBW5kZ1EDRPXCadI21Kw4FuCLruEnwe9I4Fm7A7DOEqubMKXChQhR2oXfWuunJriASGOX2NiS0UjMjU&_hsmi=32337499).

Acesso em 02/04/18

MACEDO, L.; PETTY, A. L.; PASSOS, N. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MELO, R. Projeto leva jogos de tabuleiro para alunos em escola: 'Aprendemos mais'. disponível em via www. URL: <http://g1.globo.com/bahia/game-bahia/2015/noticia/2015/05/projeto-leva-jogos-de-tabuleiro-para-alunos-em-escola-aprendemos-mais.html>. Acesso em 03/01/19.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho imagem e representação. 3ª ed. Rio de Janeiro: Zahar: 1978.

ROEHRS, R et al. ADAPTAÇÃO DO JOGO WAR® COMO FERRAMENTA DIDÁTICA APLICADA AO ENSINO DE GEOGRAFIA – WARGEO. Disponível via www.

URL: <https://periodicos.ufsm.br/geografia/article/view/22138>. Acesso em 26/02/19.

SILVA, T. T. Teoria cultural e educação: um vocabulário crítico. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

VYGOTSKY, Lev S. A Formação Social da Mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7ª ed. São Paulo: Martins Fontes: 2007.

