

**STAND  
NERD** 2021  
VIRTUAL

**INTRODUÇÃO AO USO DE JOGOS  
DE TABULEIRO EM SALA DE AULA**



# Jogos de Tabuleiro *em sala de aula*

**STAND  
NERD** 2021  
VIRTUAL



palestrante

**ARNALDO V. CARVALHO**

Pedagogo e terapeuta. Professor do CAP UFRJ, mestrando em educação pela UERJ (bolsista de pesquisa Capes), pesquisador GPIDOC/ISERJ e IJEC/PROPED-UERJ. Foi responsável pelos conteúdos de jogos e educação em português da Spiel.Digital 2020, GenCon 2020, do projeto LabJog e co-organizador do Ludus Magisterium, o qual é membro.



# Jogos de Tabuleiro em sala de aula

Gráfico construído pelo Prof. Arnaldo V. Carvalho para a palestra: "Introdução aos Jogos de Tabuleiro em sala de aula", oferecida no evento Stand Nerd, em junho de 2021.

As "funções do jogar" se referem às expectativas da educação projetadas nos jogos de tabuleiro. É importante refletirmos o que se quer com esses jogos, para a criação de abordagens adequadas

# Equação de contato (adaptado da visão Reichiana)



Princípio  
do Prazer  
(Freud)

Me afasto do  
que me dá  
desprazer

Me dirijo  
ao que dá  
prazer

## Jogos de Tabuleiro em sala de aula

Gráfico construído pelo Prof. Arnaldo V. Carvalho para a palestra: "Introdução aos Jogos de Tabuleiro em sala de aula", oferecida no evento Stand Nerd, em junho de 2021.

Equações psicológicas que sustentam ciclos de contato e prazer, vitais na aprendizagem.

<http://aprendizdeprofessor.wordpress.com>

# O aporte lúdico: a origem de tudo



## Jogos de Tabuleiro em sala de aula

Gráfico construído pelo Prof. Arnaldo V. Carvalho para a palestra: "Introdução aos Jogos de Tabuleiro em sala de aula", oferecida no evento Stand Nerd, em junho de 2021.

A ludicidade é um mecanismo de registro de prazer diante de "experiências primárias" realizadas como ferramenta de aprendizado. Por isso diz-se que "jogar é aprender".

<http://aprendizdeprofessor.wordpress.com>

**Primeira etapa  
no letramento  
lúdico  
planejado é a  
criação ou  
manutenção  
dessa estrutura!**

**Jogos de  
Tabuleiro  
em sala de aula**

**O aporte lúdico: a origem de tudo**



Gráfico construído pelo Prof. Arnaldo V. Carvalho para a palestra: "Introdução aos Jogos de Tabuleiro em sala de aula", oferecida no evento Stand Nerd, em junho de 2021.

Quanto melhor esse mecanismo estiver estabelecido, mais eficiente será o vínculo entre prazer e aprendizado, o que poderá elevar gradualmente as curvas de aprendizado.

<http://aprendizdeprofessor.wordpress.com>



Pela 832<sup>a</sup> vez...



# Jogos de Tabuleiro em sala de aula

Gráfico construído pelo Prof. Arnaldo V. Carvalho para a palestra: "Introdução aos Jogos de Tabuleiro em sala de aula", oferecida no evento Stand Nerd, em junho de 2021.

<http://aprendizdeprofessor.wordpress.com>

Atitudinais

Conteúdos

Formas

Situacionais

Brincadeira

Exercícios

Exerc. 2

Processos

Factuais

Procedimentais

# Jogos de Tabuleiro em sala de aula

Gráfico construído pelo Prof. Arnaldo V. Carvalho para a palestra: "Introdução aos Jogos de Tabuleiro em sala de aula", oferecida no evento Stand Nerd, em junho de 2021.

<http://aprendizdeprofessor.wordpress.com>







# Jogos de Tabuleiro em sala de aula

Gráfico construído pelo Prof. Arnaldo V. Carvalho para a palestra: "Introdução aos Jogos de Tabuleiro em sala de aula", oferecida no evento Stand Nerd, em junho de 2021.

O ciclo de consequências é sempre iniciado no prazer, e culmina em conhecimento, e mais desejo de viver o prazer da experiência, aqui vinculada sempre a aprendizado.



# Jogos de Tabuleiro em sala de aula

Gráfico construído pelo Prof. Arnaldo V. Carvalho para a palestra: "Introdução aos Jogos de Tabuleiro em sala de aula", oferecida no evento Stand Nerd, em junho de 2021.

A classificação aqui apresentada não corresponde a taxonomia tradicional de jogos de tabuleiro, sendo criada especialmente para fins didáticos. Os valores das categorias assinaladas não são concretos, dadas as múltiplas variáveis envolvidas.

*Jogo desenhado para ter seus componentes impressos em impressora comum, ou adaptado para isso.*

**Print & Play**

*Itens industriais (dados, peões, etc.)  
Customização de itens industriais.  
Elementos construídos artesanalmente*

**Draw & Play**

*Aprender e usar o corpo, a fala, etc.*

**Apenas regras**

**Semi-  
artesanal**

*Jogo construído ou adaptado para uso de moldes desenhados em papel.*

**Artesanal**

*Jogo totalmente construído de forma artesanal, baseado ou não em um jogo pré-existente.*

## Formatos dos Jogos

**Industrial**

*Jogo comercial completo, com todos os seus componentes*

**Ver.  
Virtual**

**Lápis e Papel**

*Jogos que utilizam apenas caneta ou lápis e papel como componentes.*

**Híbridos**

*Jogo comercial, parte dos componentes virtual*

# Jogos de Tabuleiro em sala de aula

Gráfico construído pelo Prof. Arnaldo V. Carvalho para a palestra: "Introdução aos Jogos de Tabuleiro em sala de aula", oferecida no evento Stand Nerd, em junho de 2021.

Os formatos propõem decisões diferentes ao professor: cada um deles funciona melhor em uma dada estratégia.

<http://aprendizdeprofessor.wordpress.com>

# Formatos dos Jogos e Autoria

*Autores profissionais  
Autores amadores  
Professores autores*



*Pelo professor  
Pelos alunos  
Por ambos*

## Jogos de Tabuleiro em sala de aula

Gráfico construído pelo Prof. Arnaldo V. Carvalho para a palestra: "Introdução aos Jogos de Tabuleiro em sala de aula", oferecida no evento Stand Nerd, em junho de 2021.

Os formatos propõem decisões diferentes ao professor: cada um deles funciona melhor em uma dada estratégia.

<http://aprendizdeprofessor.wordpress.com>

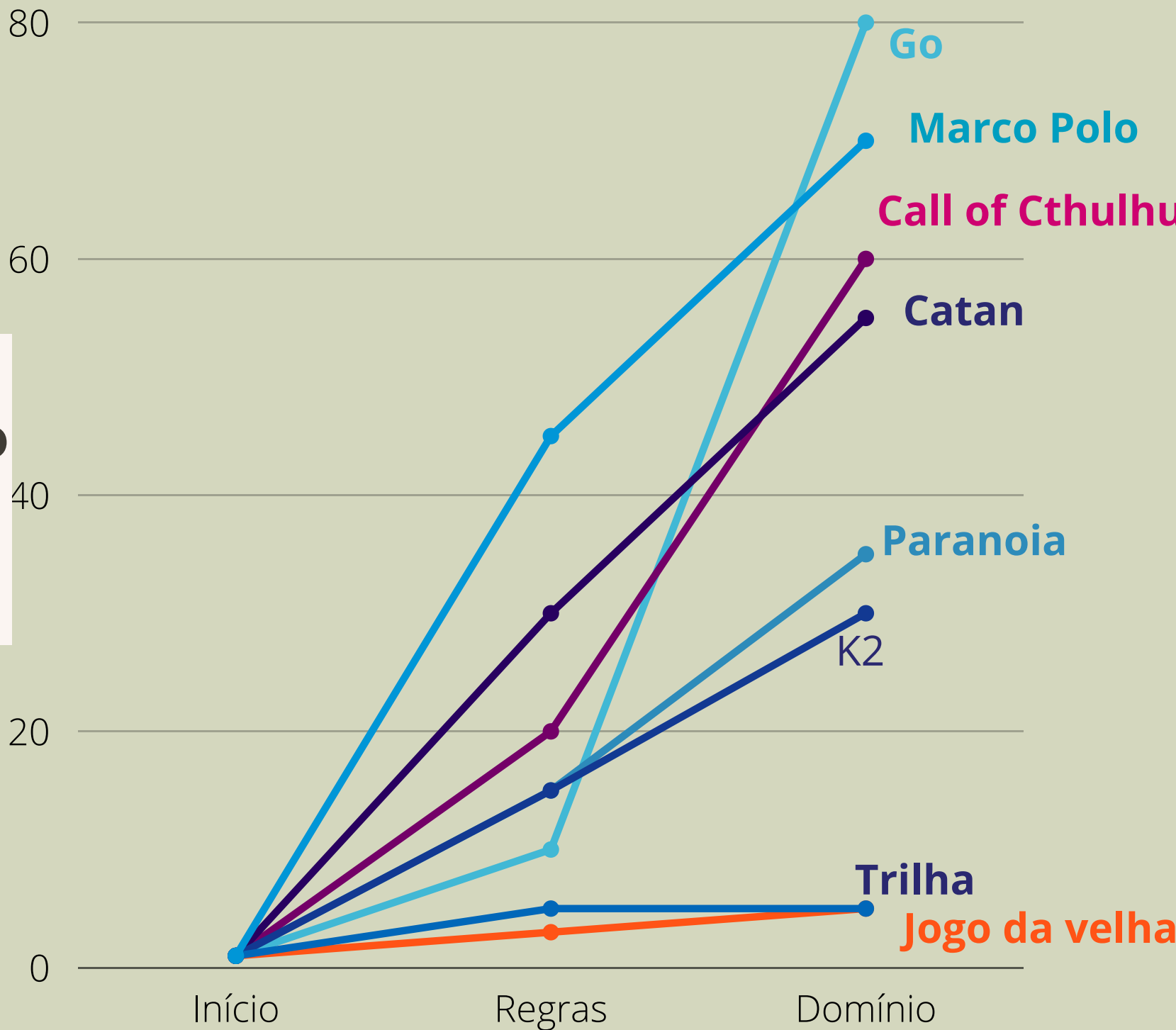


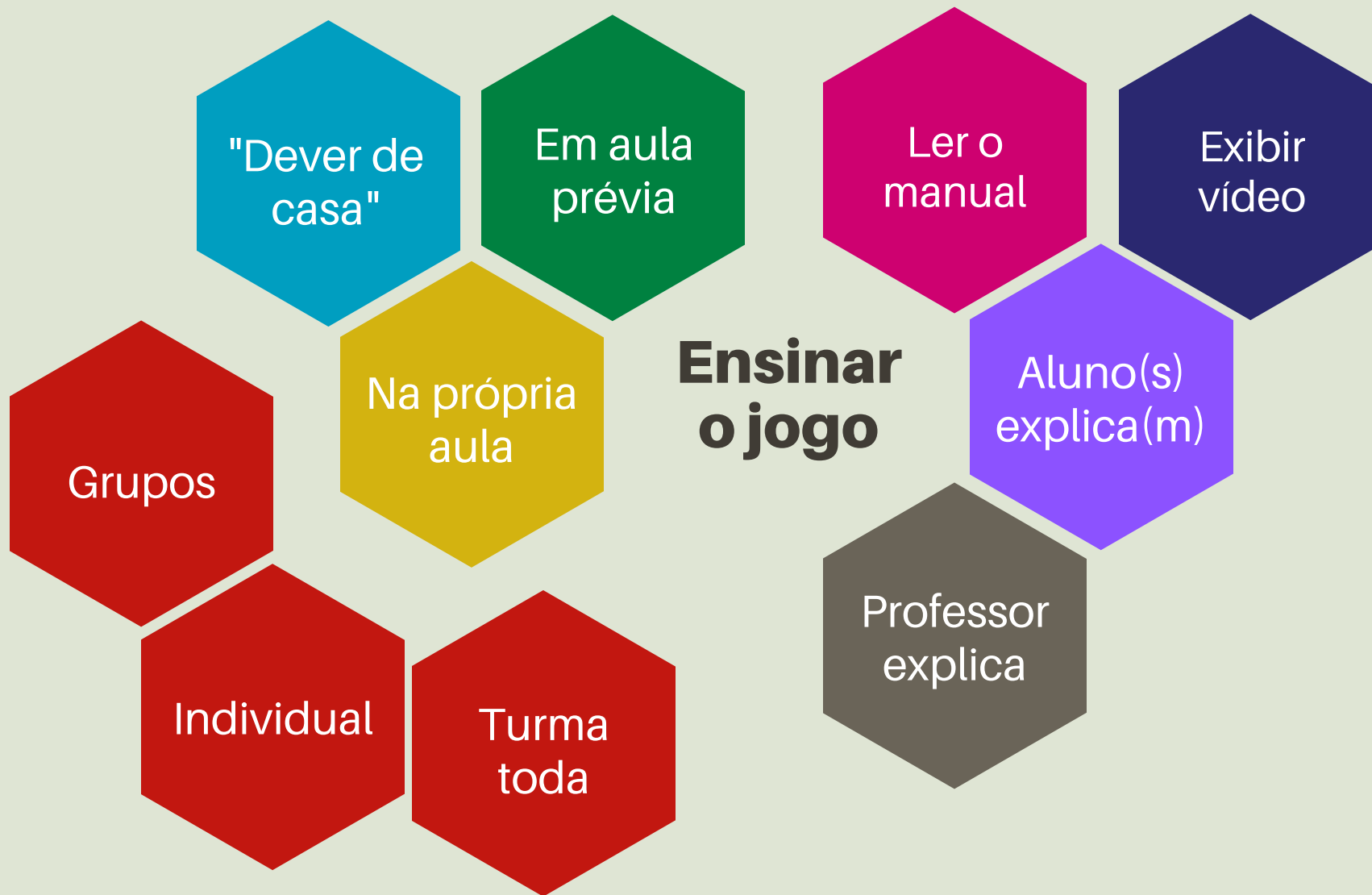
# Jogos de Tabuleiro em sala de aula

Gráfico construído pelo Prof. Arnaldo V. Carvalho para a palestra: "Introdução aos Jogos de Tabuleiro em sala de aula", oferecida no evento Stand Nerd, em junho de 2021.

Elementos indispensáveis na hora de planejar a utilização de jogos de tabuleiro em sala de aula.

**Jogos de Tabuleiro**  
*em sala de aula:*  
**Curva de aprendizagem**





# Jogos de Tabuleiro em sala de aula

Gráfico construído pelo Prof. Arnaldo V. Carvalho para a palestra: "Introdução aos Jogos de Tabuleiro em sala de aula", oferecida no evento Stand Nerd, em junho de 2021.

A hora de ensinar, quem ensina e por qual meio é parte da estratégia pedagógica. É preciso perguntar o que se ganha com cada uma das diferentes combinações entre quem, quando e através de quê.



# O momento de se trabalhar o jogo



## Jogos de Tabuleiro em sala de aula

Gráfico construído pelo Prof. Arnaldo V. Carvalho para a palestra: "Introdução aos Jogos de Tabuleiro em sala de aula", oferecida no evento Stand Nerd, em junho de 2021.

Antes, durante ou depois? E que tal sempre? É possível se pensar em uma unidade didática inteira com uso de jogos de tabuleiro.

*Saber o tempo total de alocação de tempo para o jogo é importante para escolher o mesmo e as abordagens possíveis.*

**Por quantas aulas / tempo?**

**Como será explorado ?**

*Levar em conta as diferentes estratégias possíveis é um passo no uso de excelência dos jogos de tabuleiro*

*Pode-se planejar partidas rápidas repetidas, ou um jogo longo, que leve uma aula inteira ou até mais.*

**Quantas vezes?**

**Projeto de uso**

**Que jogo(s)?**

*Um jogo ou mais? Qual? Por que?*

*Poucas cópias, divisões em equipe?  
Muitas cópias ao mesmo tempo?  
Cuidado com a armadilha do "uma cópia para mostrar".*

**Quantas cópias?**

**Uso interdisciplinar ?**

*Qual a possibilidade de envolvimento de outros professores e disciplinas?*

# Jogos de Tabuleiro em sala de aula

Gráfico construído pelo Prof. Arnaldo V. Carvalho para a palestra: "Introdução aos Jogos de Tabuleiro em sala de aula", oferecida no evento Stand Nerd, em junho de 2021.

Elementos indispensáveis na hora de planejar a utilização de jogos de tabuleiro em sala de aula.

*Pequenos grupos podem ensinar os jogos uns aos outros ou mesmo entre turmas diferentes*



*Apenas jogar, normalmente, com as diferentes explorações possíveis podendo ser aplicadas antes, durante ou após.*

*Um especialista em certo assunto estará presente, de preferência jogando e comparando o mesmo com a realidade (durante ou ao final)*

# Jogos de Tabuleiro em sala de aula

Gráfico construído pelo Prof. Arnaldo V. Carvalho para a palestra: "Introdução aos Jogos de Tabuleiro em sala de aula", oferecida no evento Stand Nerd, em junho de 2021.

Diferentes modos de utilizar a experiência de criar, jogar e pensar no jogo em si, anterior a abordagem cruzada com objetivos de aprendizagem.

<http://aprendizdeprofessor.wordpress.com>



# Jogos de Tabuleiro em sala de aula

Gráfico construído pelo Prof. Arnaldo V. Carvalho para a palestra: "Introdução aos Jogos de Tabuleiro em sala de aula", oferecida no evento Stand Nerd, em junho de 2021.

O que gira em torno do jogo de tabuleiro enquanto artefato cultural são aspectos a serem explorados em sala de aula.

# Aprendizagem lúdica com jogos em 3 etapas



## Jogos de Tabuleiro em sala de aula

Gráfico construído pelo Prof. Arnaldo V. Carvalho para a palestra: "Introdução aos Jogos de Tabuleiro em sala de aula", oferecida no evento Stand Nerd, em junho de 2021.

Exemplo de roteiro de uso de jogos em sala de aula

<http://aprendizdeprofessor.wordpress.com>

# Roteiro de aprendizagem lúdica com jogos: quanto tempo?

Fase lúdica

Expansão

Exploração

1 Aula

1 Unidade /  
Bimestre

1 Ano  
letivo

## Jogos de Tabuleiro *em sala de aula*

Gráfico construído pelo Prof. Arnaldo V. Carvalho para a palestra: "Introdução aos Jogos de Tabuleiro em sala de aula", oferecida no evento Stand Nerd, em junho de 2021.

As três etapas em curto, médio e longo prazo variam de acordo com o jogo, a não diretividade do ensino, o projeto geral.

<http://aprendizdeprofessor.wordpress.com>



**BOARD  
GAME  
GEEK**

**128.100**

fichas de jogos e expansões...

**Obrigado!**

**profarnaldovcarvalho  
@gmail.com**

**(21) 99246-5999**



**<http://aprendizdeprofessor.wordpress.com>**