PROGRAMA DE FORMAÇÃO

Ação de Formação: Aprendizagem baseada em jogos de tabuleiro: do analógico às práticas digitais

---

1. ÁREA DE FORMAÇÃO

-

2. ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO

Pedago

3. FORMADOR/A (ES/AS)

Micael Sousa

4. LOCAL DE REALIZAÇÃO

A distância

5. FUNDAMENTAÇÃO

Existe uma lacuna considerável por parte dos corpos docentes na exploração das metodologias de aprendizagem baseadas em jogos, especialmente na utilização dos designs mais modernos de jogos. O potencial dos jogos como ferramentas de apoio educativas, centradas nas metodologias ativas de ensino está devidamente comprovado na literatura da especialidade e na prática létiva. No entanto, falta implementar processos e métodos para que os professores possam utilizar jogos de uma forma mais generalizada, tendo em conta os recursos existentes, conteúdos programáticos e experiência docente com os jogos como media e artefacto interativo.

Uma das formas de reduzir a dificuldade inicial de utilização de metodologias baseadas em jogos, que podem ser aplicadas a processos de gamificação e jogos sérios, passa pela exploração de jogos analógicos. Esta metodologia está perfeitamente consolidada no ensino e prática de desenvolvimento de jogos (incluindo digitais), servido para aprender a criar e utilizar jogos, fortemente alicerçada nos processos de prototipagem, cocriação e teste com utilizadores de modo a implementar os princípios do design centrado no utilizador. Do ponto de vista dos recursos, a utilização de materiais analógicos garante mais flexibilidade e reduzidos custos de implementação, seguindo abordagens “hands on”.

No entanto, existe uma clara dificuldade em realizar sessões presenciais onde o potencial dos jogos analógicos possa ser explorado.

Assim a proposta consiste na realização de uma formação de introdução à aprendizagem de design de jogos e processos de desenvolvimento e prototipagem que permitem suportar aplicações analógicas, digitais e híbridas se os formandos pretenderem. Estes conhecimentos base de ludologia, narratologia e facilitação experimental pode suportar soluções globais de aprendizagem através de jogos, gamificação e jogos sérios.

6. PÚBLICO-ALVO

Professores dos vários ciclos de ensino e áreas científicas.

7. Nº FORMANDAS/OS

24 formandos por turma

8. CONDIÇÕES EM CASO DE DESISTÊNCIA

(descrever as regras de atuação, em caso de eventual desistência da/o formanda/o)

9. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

Adquirir conhecimentos de design e desenvolvimento de jogos, prototipagem e construção de soluções jogáveis.
Exposição a conteúdos e exemplos práticos é complementada com experimentação pratica dos jogos, relacionando com a abordagem sistémica que garante a compreensão da complexidade associada ao desenvolvimento de um jogo capaz de gerar envolvimento e atingir objetivos pedagógicos.
Apresentação e utilização de metodologias de desenvolvimento e avaliação de jogos para que os professores as possam utilizar na prática letiva.
Dada a natureza online da formação, propõe-se a exposição de conteúdos e utilização de ferramentas digitais simples que replicam, de uma forma simplificada, algumas das experiências que depois os docentes podem replicar em formato analógico e presencial.
Uma parte maioritária da formação será dedicada à exploração de jogos analógicos modernos, enquadrada com os conteúdos expositivos para gerar mais tangibilidade e impacto. Vamos explorar recursos disponíveis online e trabalhar em grupos para desenvolver as primeiras ideias e protótipos de soluções jogáveis.
Após a devida aquisição de conteúdos e conceitos pela experimentação de jogos analógicos os formados vão utilizar as metodologias de design para construir as suas próprias ferramentas jogáveis, sendo apoiados pelas técnicas de prototipagem, testes e validação fornecidas pelos formadores.

10. CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

(plano geral da formação, detalhado)

Módulos	Conteúdos
1	História dos jogos e jogos analógicos modernos.
2	Teorias de aprendizagem, psicologia e sociologia dos jogos.
3	Características dos jogos.
4	Metodologias de design de jogos.
5	Metodologias de jogos aplicados: aprendizagem baseadas em jogos, gamificação e jogos sérios.
6	Exploração de ferramentas digitais para apoio à utilização de jogos analógicos.

7	Introdução à prototipagem e desenvolvimento de jogos. analógicos e apoio a jogos digitais

11. ESPAÇOS, EQUIPAMENTOS E RECURSOS TÉCNICO-PEDAGÓGICOS

Formação realizada online através de software Zoom, Google e Miro.

12.MODALIDADE DE FORMAÇÃO

Remota.

13.METODOLOGIA(S) DE FORMAÇÃO

Metodologia ativa que inclui a experimentação de jogos existentes, seguindo análise sistémica dos mesmos e desenvolvimento de projeto de jogos com tutoria e facilitação dos formadores, incluindo trabalho autónomo.

14.DURAÇÃO

8 horas

15.Nº DE SESSÕES

3

16.CRONOGRAMA

Módulo	Dia	Horário
1, 2, 3	12-06-2025	18h00-21h
4, 5	17-06-2025	18h00-20h
6,7	19-06-2025	18h00-21h

17.CARGA DE TRABALHO

Tempo de contacto presencial/síncrono [h]	8
Tempo de contacto em autonomia [h]	0
Tempo de contacto total [h]	8
ECTS (1 ECTS = 25 h de tempo de contacto total)	

18.CRITÉRIOS E METODOLOGIA DE AVALIAÇÃO

Fichas de reflexão dos jogos experimentados de acordo com a metodologia de aprendizagem baseadas em jogos.
Avaliação do trabalho final: desenvolvimento de uma solução jogável analógico e/ou para aplicação digital

19. BIBLIOGRAFIA DE SUPORTE

Allcoat, D., & Evans, C. (2023). *Meaningful Game Design: The Methodology and Psychology of Tabletop Games*. CRC Press.

Engelstein, G., & Shalev, I. (2022). *Building Blocks of tabletop game design: An encyclopedia of mechanisms*. CRC Press.

Engelstein, G. (2020). *Game production: Prototyping and producing your board game*. CRC Press.

Ham, E. (2015). *Tabletop game design for video game designers*. Routledge.

Stenros, J., & Montola, M. (2024). *The Rule Book: The Building Blocks of Games*. MIT Press.