

## **POSSIBILIDADE DE UTILIZAÇÃO DE *BOARDGAME* EM SALA DE AULA PARA DESENVOLVIMENTO CRIATIVO E INTERPRETATIVO DO ESTUDANTE<sup>1</sup>**

Vitória Azevedo<sup>2</sup>

aze.vit@gmail.com

**Resumo:** Com os avanços em níveis de tecnologia, produção de conteúdo e aplicação destes nas mais diversas mídias existentes, é fácil encontrarmos professores, seja em escolas ou universidades, que utilizem de recursos digitais como apresentações de *power point*, documentários, filmes e em poucos casos, jogos eletrônicos, para a complementação de conteúdo, melhor interação com o aluno, e maior dinamização da aula. Porém, existem outras mídias, que podem ser caracterizadas como analógicas, que apresentam um grande potencial quando abordadas em sala de aula de maneira correta. Uma dessas mídias é o famoso jogo de tabuleiro, que evoluiu com o passar do tempo, ganhando novas construções, mecânicas e temáticas abordadas, podendo serem baseadas em fatos históricos reais, fictícios, ou diversas disciplinas presentes na grade curricular de um aluno. Dentre estes é possível destacar o desenvolvimento de jogos voltados para o campo da Arte, como por exemplo os *boardgames* *The Gallerist*, de Vital Lacerda; e *Arte Moderna*, de Reiner Knizia; o qual nos apresenta obras de arte clássicas em grandes leilões de peças raras, mas busco mais além, existem no mercado, *boardgames* que proporcionam a realização de ações artísticas e consequentemente o desenvolvimento criativo e estratégico do jogador, como os analisados neste artigo. Aqui, analiso dois jogos de caráter competitivo que tem por objetivo a criação e interpretação de imagens, o primeiro é o *Dixit*, desenvolvido por Jean-Louis Roubira, que busca realizar a tradução de imagens de maneira textual; e o outro, *Imagine*, desenvolvido por Shotaro Nakashima e Hiromi Oikawa, faz o caminho inverso, onde por meio de composição, sobreposição e movimentação de formas predefinidas busca a tradução de um texto escrito. É partindo de conceitos e pensamentos apresentados por Katie Salen e Eric Zimmerman; Johan Huizinga; Jean Chateau; e Tizuko Mochida Kishimoto; tendo como referencia os dois *boardgames* analisados aqui, que este artigo apresenta a possibilidade de inserção do *boardgame* na sala de aula do segundo e terceiro ciclos do ensino básico, como mais um suporte midiático de ensino e desenvolvimento estudantil no campo das artes e criatividade.

Palavras-chave: *Boardgame*, Criatividade, Interatividade, Mídias.

<sup>1</sup> GT 19 - Discurso, história e cultura: reflexões sobre o texto midiático no processo de ensino-aprendizagem.

<sup>2</sup> Bacharel em Arte e Mídia pela Universidade Federal de Campina Grande, Especialista em História da Arte pelo Centro Universitário Claretiano.

## INTRODUÇÃO

Na sociedade em que vivemos atualmente, é fácil de encontrar professores tidos como “descolados” que se utilizam de filmes, e até de *games*<sup>3</sup>, que apresentam uma aula dinâmica e divertida que prendem a atenção do aluno com suas acrobacias e novidades. Mas antes de entrarmos nessa discussão de mídias em sala de aula, é necessário fazer uma diferenciação entre mídia e suporte. Mídia é o produto em si, como por exemplo um filme ou um jogo; já o suporte é onde aquela mídia vai ser apresentada, ou conseqüentemente suportada, como por exemplo um filme pode ter como suporte a sala de cinema, a internet ou um disco Blu-Ray.

Comumente é visto em sala de aula mídias digitais sendo utilizadas como suportes de diversos conteúdos nas mais diversas áreas. As mais comuns são as obras audiovisuais, sejam elas filmes ou documentários; exibição de apresentações de slides, o famoso Power Point, e em alguns casos raros, professores utilizam-se do game para reforçar algum conteúdo como é o caso do *Valiant Hearts: The Great War*<sup>4</sup> em aulas de história.

Mas porque não é comum exploramos mídias “analógicas”, tenho aqui como mídias “analógicas” todo tipo de mídia que se apresente em suporte “analógico”, ou seja, um suporte não digital, como a revista de história em quadrinhos, estampas colecionáveis, o RPG<sup>5</sup> de mesa, e porque não o boardgame moderno. Não quer dizer que só porque o mundo está se tornando cada vez mais interconectado e tecnológico que estes recursos não se modificaram, ou continuam fornecendo ao leitor/espectador/coleccionador/jogador, experiências válidas para crescimento pessoal e intelectual.

### 1. BOARDGAME MODERNO

Para esclarecimentos de fatos é necessário primeiramente definir, ou categorizar o boardgame moderno como uma mídia. Segundo definições apresentadas por diversos teóricos do

---

<sup>3</sup> Jogos Eletrônicos

<sup>4</sup> Título original: *Soldats Inconnus: Mémoires de la Grande Guerre*. Ubisoft. 2014 (Disponível na plataforma Steam).

<sup>5</sup> Role Playing Game.

campo dos games e dos boardgames, ambos se caracterizam com uma mesma mídia, porém apresentadas em suportes diferentes, um deles, o game, tem como suporte o meio digital; já o outro, o boardgame moderno, tem como suporte um tabuleiro de papelão e peças plásticas, mas continuam tendo as mesmas características midiáticas.

Os boardgames se tornaram famosos a partir da década de 80 com jogos de simulação como War, Banco Imobiliário (Monopoly) e Jogo da Vida, ou jogos que exploravam a criatividade como Imagem e Ação.

“Jogos de tabuleiro consistem em uma superfície dividida em setores com peças móveis.

[...]

Geralmente, os jogos de tabuleiro utilizam combinações de movimentos com regras definidas, nas quais em cada turno o jogador deve fazer seu movimento. Esse modelo de jogo exige mais intelecto do que físico e costuma ter jogabilidade mais demorada e lenta. Entretanto, torna-se um jogo extremamente desafiador e técnico.” (GULARTE, 2010. p. 19).

Com o passar dos tempos o jogo de tabuleiro tradicional evoluiu, fugindo um pouco do tradicional tabuleiro disposto em formato de trilha, onde jogadores são eliminados e tem como ganhadores, quem tiver mais dinheiro, ou quem tiver mais filhos, ou mais território. Indo na contramão desse tabuleiro fechado, com um método de jogo linear, surge então o *boardgame* moderno, tratando dos mais diversos temas, jogabilidades interessantes e até mesmo complexas, fazendo com que o inverso aconteça, chegando a adaptar jogos digitais para uma versão *offline*. O *boardgame* moderno caracteriza-se por apresentar em sua mecânica de jogo a não dependência da sorte para se vencer a partida, as ações dos jogadores são mais impactantes e decisivas do que a sorte. Em sua grande maioria todos os jogadores terminam o jogo, não são eliminados na metade da partida e ficam sem jogar até o início da próxima; existe também um maior balanceamento com relação a possibilidades de jogadas, ações e habilidades, dando um maior leque de possibilidades de estratégias ao jogador; conseqüentemente com as novas mecânicas e novas possibilidades de jogabilidades, os manuais e a quantidade de regras se tornaram bem mais extensos. (Podolski, 2014).

Dentre as mecânicas dos jogos atuais encontramos algumas classificações e denominação, como: cooperativos, onde todos os jogadores tem o mesmo objetivo a ser alcançado e precisam

trabalhar em conjunto para que consigam vencer, assim como acontece em *Forbidden Island*, *Mice And Mystics* e *X-Com*, jogo em que os quatro jogadores envolvidos possuem funções diferentes, mas o mesmo objetivo, defender o planeta terra dos alienígenas; competitivos, nos quais o próprio nome já diz, existe uma competição entre os jogadores para saber quem é o melhor, assim como em *The Cook-Off*, em que o jogador tem que ganhar o prêmio de melhor Chef do ano, preparando alimentos e sabotando a cozinha dos outros; abstratos, são jogos os quais é necessário bastante imaginação e em algumas vezes pensamento rápido para se conseguir pontos de vitória, é o que acontece em *Dixit*, quando o jogador tem que interpretar imagens de maneira não muito óbvias para os demais jogadores, ou com *Concept* onde é necessário que o jogador explique o que contem em sua carta através de imagens simples apresentadas em um tabuleiro; dice games, são jogos baseados em resultados de dados, alguns jogos são compostos apenas por dados como *ZombieDice* que tem por objetivo é ser o primeiro a comer 13 cérebros durante a partida, ou *Bang!*, aqui existe uma mescla, que são utilizados cartas e dados para a distribuição de personagens e ações; estratégicos são os jogos os quais tudo pode mudar no final da partida ao contabilizar os pontos, são aqueles que você tem que pensar bem o local em que colocar suas peças de personagens e/ou terreno, assim como acontece em *Carcassone*, onde o jogador tem que dominar a maior parte do terreno sem invadir diretamente propriedades alheias, é necessário pensar bem onde colocar sua peça de terreno e ainda o local mais vantajoso onde colocar o seu meeple; customizáveis, são aqueles jogos que possuem novas missões, personagens ou novas aventuras a partir de peças vendidas separadamente do jogo principal como *Arena Krosmaster* e *Star Wars X-wing*; entre outros. É possível que um jogo apresente mais de uma característica.

## 2. CRIATIVIDADE INFANTIL

Em se tratando da infância, vários teóricos fazem uma subdivisão da infância, que são quatro. A primeira corresponde da faixa etária de 0 à 3 anos de idade; a segunda infância correspondente ao período entre 4 e 6 anos de idade; a terceira infância corresponde aproximadamente ao período de tempo entre os 6 e 11 anos de idade da criança; e por último a quarta infância correspondente ao período dos 12 anos em diante, período variável de acordo com o desenvolvimento de personalidade da criança envolvida.

Antes disso, na segunda infância, a criança basicamente achava maravilhoso agir como um adulto, ou ajudar o mesmo em algum de seus trabalhos, onde a criança apresenta uma enorme admiração e vontade de possuir o que o adulto possui, considerando o tal objeto como especial, ou algo mais do que isso.

“Tudo o que parece precioso ao adulto parece mais precioso ainda à criança. E isso nos explica a espantosa conservação por elas de armas há muito esquecidas pelo adulto, como assinalava Tylor: arco, balista, funda, zarabatana, são antigas armas de caça ou de guerra; e a zarabatana só é encontrada nos povos mais primitivos do mundo. Como a criança, ao brincar de caça e de guerra, instigada pelos mais velhos, não haveria de tomar-lhes emprestadas suas armas?” (CHATEAU, 1987. p. 94)

Tal sentimento perdura no decorrer da terceira infância, perdendo força até o seu fim desta fase.

É dentro da terceira infância que se encontra as brincadeiras de disputa, e duelos com maior força, considerado por Bovet um verdadeiro torneio. Onde existe a competição pelo melhor desenho, quem corre mais rápido ou quem consegue realizar uma tarefa em menos tempo, mesmo que tal sentimento seja inconsciente. Tal competição ganha mais importância no mundo infantil à medida que o público vai se agrupando e formando, literalmente, torcidas organizadas e muitas vezes surge um juiz do meio destes. Tendo assim as crianças desta etapa da infância pique para corridas e competições dos tipos mais estranhos e bizarros que talvez um adulto não tivesse a ousadia de realizar, por ser considerada absurda ou cômica. É nessa fase que as brincadeiras se tornam mais coletivas, onde uma criança impulsiona outra a entrar na brincadeira, e quando dão por si, já estão dispostas em duas equipes duelando entre elas.

### **Imaginativo infantil**

Quando vemos crianças brincando podemos não entender muito bem as suas gesticulações e imitações. Mas é comprovado por cientistas o enorme poder criativo que uma criança possui. Segundo Darwin, tais brincadeiras e interpretações são geradas através da recapitulação, aplicável apenas em interpretação de seres vivos orgânicos:

“As teorias de Darwin tinham levado a considerar que o embrião humano passava por todas as etapas pelas quais passou o reino animal que, a partir dos seres vivos

mais primitivos, se desenvolveu até chegar ao homem; a vida embrionária seria assim uma recapitulação da vida da espécie (lei biogenética fundamental de Haeckel).” (CHATEAU, 1987, p. 30)

Tendo por base esta teoria Darwiniana, as brincadeiras de caça ou disputas, apresentadas pela criança no início da terceira infância, representaria o homem primitivo, que dependia da caça para a sua sobrevivência, cede lugar, nos anos seguintes, às brincadeiras sociais, apresentando assim a humanidade como uma civilização organizada. Porém, tal teoria só é aplicada à brincadeiras nas quais as crianças representam e fazem parte de seres orgânicos, defendendo assim o princípio da recapitulação.

Em se tratando de brincadeiras infantis existem inúmeras outras teorias que se encaixam também na imitação de objetos e artefatos inorgânicos, como carros, máquinas, trens e aviões. Uma delas apresenta que cada indivíduo tem sua própria imagem do mundo, exclusiva de cada indivíduo, assim como confirma Piaget (1971) (*apud* KISHIMOTO, 2007): “Para Piaget (1971), quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui.” (p. 79), tudo isso gerado por acontecimentos vividos que são guardados na memória. Por exemplo, uma criança que vê a mãe cozinhando em casa, vai conseguir imitar tais gestos ao seu modo, fazendo de uma caixa o seu fogão e de latas as suas panelas, e criando assim receitas deliciosas no seu mundo. Sendo assim a criança imagina e interpreta aquilo que ela conhece e já viveu, como um garoto que já assistiu à corridas de carro e se imagina como um corredor, podendo criar coisas novas das já conhecidas, dando um novo sentido à objetos e/ou reinventando outros.

Para CHATEAU: “O jogo transita entre a pura ficção do sonho e a realidade do trabalho. Ou antes, ele participa dos dois ao mesmo tempo.” (1987, p. 26). Ela se situa entre a imaginação e a realidade. Onde objetos do cotidiano ganham uma nova conotação no mundo imaginário (*vide* Figura 16)

Não apenas pelo que vivem, mas também, tais crianças podem ser influenciadas pelo que consomem como televisão, jogos, filmes, entre outros meios de entretenimento:

“Atualmente, tanto o cinema como a televisão, com seus filmes infantis da era Disney, e os desenhos animados na TV com seus super-heróis como He-Man,

Batman, Jaspion e outros, provavelmente, influenciaram o desenvolvimento do jogo imaginativo, tornando-o mais elaborado e sofisticado.” (BOMTEMPO *apud* KISHIMOTO, 2007. p. 59)

Tal fator está fortemente visível na sociedade atual, onde as crianças buscam não apenas se vestir com o seu herói, ou personagem favorito, como também adotar algumas atitudes do mesmo. É fácil encontrar crianças vestindo não apenas camisetas, mas fantasias e uniformes completos de seus personagens prediletos.

As crianças costumam interpretar temas comuns como a educação, relações familiares e vários papéis que constituem a sua cultura e em seu dia-a-dia, reforçando a ideia de interpretação do conhecido e vivenciado.

Em se tratando de Vygotsky (*apud* KISHIMOTO): “[...] o que define o brincar é a *situação imaginária* criada pela criança. Além disso, devemos levar em conta que brincar preenche necessidades que mudam de acordo com a idade.” (2007. p. 60) Se der, por exemplo, um chocalho, brinquedo que prende a atenção quando bebê, a uma criança de 5 anos, ela não vai se interessar. Mas, se acontecer o contrário, a criança quiser ocupar o lugar da mãe em seus afazeres ou em seu *status* de mãe, porém este desejo não é realizado de imediato, devido ao seu tamanho e idade, então a criança cria um mundo imaginário onde a mesma irá desempenhar tal papel, a imaginação vem da vontade de realizar tal desejo. Vygotsky ainda completa: “Para ele, a imaginação é uma atividade consciente que não está presente na criança muito pequena. Como todas as funções da consciência, surge originalmente da ação.” (*apud* KISHIMOTO, 2007. p. 61).

Podemos associar a imaginação infantil a um sonho acordado, onde as crianças podem viver em um universo paralelo a realidade, e ao mesmo tempo tão parecido com o real, onde a criança também é influenciada pela sua cultura e criação, gerando assim disparidade de mundos imaginários entre crianças de diferentes cidades e até mesmo de localidades mais próximas. É esse sonho acordado, possibilidade de criação infinita e a ausência de limites que não devem se perder na infância, pois para que a humanidade evolua, é necessária a criatividade, para encontrar novas soluções, novos caminhos, e se achem novas descobertas, tudo isso é fruto da imaginação. Se incentivarmos jovens e crianças a exercitarem a sua imaginação estaremos formando adultos com

mentes mais abertas e livres de amarras para enxergar novas possibilidades e até mesmo um novo universo.

### **Geração próxima dos games**

A cada dia mais e mais, vemos crianças cada vez mais jovens inseridas no universo computacional e interligado da internet. Estas são ensinadas ou em diversos casos aprendem por observação a utilização de smartphones e seus atrativos, como vídeos coloridos e jogos viciantes. É difícil você encontrar uma criança que na atualidade não esteja familiarizada com os comandos padrões de um jogo eletrônico, como andar para os lados, pular, pegar o bônus ou derrotar o inimigo em uma luta. Logo a inserção ou aproximação do *boardgame* na sala de aula seja simples, dinâmica e prática.

### **3. BOARDGAME + CRIATIVIDADE**

No meio de tantas denominações e definições cruzadas de tipos, estilos e mecânicas na qual encontramos diversos *boardgames* modernos, é possível escolher apenas uma categoria que se apresentou relevante e interessante para a utilização em sala de aula, com potencial para desenvolvimento criativo de crianças. No meio de um número considerável de jogos que abordam o tema como o Concept<sup>6</sup>, Loony Quest<sup>7</sup> e Imagem e Ação<sup>8</sup>, dois foram selecionados para análise aqui neste artigo: Dixit<sup>9</sup> e Imagine<sup>10</sup>, onde um pode ser considerado o caminho inverso do outro.

#### **Dixit**

É um jogo bastante conhecido pelos amantes da mídia, e de ótima qualidade. O Dixit possui 18 premiações mundo a fora por sua mecânica, beleza e proposta. Ele comporta entre 3 e 6

---

<sup>6</sup> Galápagos Jogos. Desenvolvido por Gaëtan Beaujannot e Alain Rivollet.

<sup>7</sup> Galápagos Jogos. Desenvolvido por Laurent Escoffier, David Franck.

<sup>8</sup> Boardgame distribuído pela Grow.

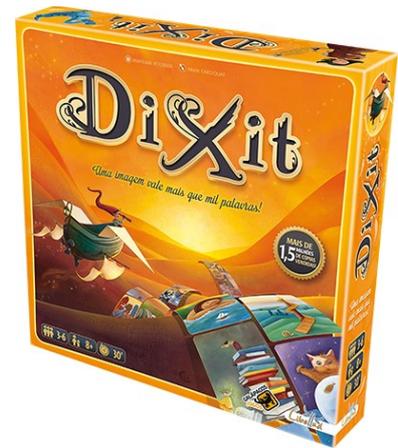
<sup>9</sup> Galápagos Jogos. Desenvolvido por Jean-Louis Roubira.

<sup>10</sup> Galápagos Jogos. Desenvolvido por Shingo Fujita, Motoyuki Ohki e Hiromi Oikawa.

jogadores, com duração média de 40 minutos, sendo indicado para crianças a partir dos 8 anos de idade. Aqui os jogadores assumem o papel de contadores de histórias, chamado de narrador.

“O narrador da vez deve olhar as 6 cartas em sua mão e, sem as revelar aos outros jogadores, falar uma frase sobre ela. Os outros jogadores devem então selecionar uma carta (também secretamente), de suas mãos, que mais combina com a frase dita pelo narrador. O narrador embaralha todas as cartas recebidas e as revela sobre a mesa. Agora com todas as figuras à mostra, todos os jogadores devem apostar para acertar a imagem do narrador!”<sup>11</sup>

Aqui o jogador é desafiado a ser criativo e criar uma explicação, definição ou conceito para uma imagem ilustrada. A vantagem aqui é que o *boardgame* não lhe limita a utilizar apenas frases, podem ser combinados pelo grupo de jogadores maneiras de se jogar, por exemplo, as histórias nas cartas só podem ser contadas por meio de versos, ou apenas com o uso de sons, ou com gestos, ou com tudo isso junto.



Acredito que o jogo propõe a realização de uma tradução de imagens gráficas em textos verbais, ou até mesmo gestuais. Desenvolvendo e exercitando a criatividade do jogador em diversos níveis, onde o coloca fora de sua zona de conformo, ou universo comum para dar lugar a universos distantes, desconhecidos e irreais.

### **Imagine**

Outro jogo distribuído pela Galápagos Jogos é o Imagine. Lançado mais recentemente, o jogo propõe o caminho inverso apresentado no jogo anterior. Ele comporta entre 3 e 8 jogadores por partida, com duração média de 30 minutos. Sendo indicado para crianças a partir dos 10 anos de idade.

“[Aqui] os jogadores terão a tarefa de se comunicar sem usar palavras, a fim de solucionar as cartas de enigmas que serão utilizadas a cada rodada. Usando apenas cartas transparentes, muita imaginação e criatividade, os jogadores devem criar, animar, sobrepor e dar vida às cartas para fazer com que os outros jogadores

<sup>11</sup> Disponível em: <https://www.galapagosjogos.com.br/jogos/dixit>. Acesso em: 12 de Abril de 2017 às 18:27.

descubram o que está por trás do enigma com uma dica simples como *Animal* ou *Expressão*.”<sup>12</sup>

Neste o jogador é desafiado a se ater as formas apresentadas pelo jogo. Porém, no Imagine, é da limitação que vem a imaginação. Tendo a liberdade para gerar, criar e se aproveitar do movimento e composição dessas formas para passar a sua mensagem secreta.

Vejo que aqui o *boardgame* Imagine faz o caminho inverso do Dixit, onde a partir de uma linguagem textual o jogador deve compor uma imagem gráfica. Assim como acontece com o Dixit a mutabilidade da mídia está presente, podendo o professor ter a liberdade de criar cartas próprias para a disciplina ou o assunto abordado para se jogar em sala de aula, tudo depende também da criatividade do professor.



## CONCLUSÃO

Partindo dos dois *boardgames* modernos propostos anteriormente, vejo um meio de trabalhar a criatividade na infância para que ela não se torne limitada à medida que a criança cresce, assim como CHATEAU (1987) fala que a simplicidade e a liberdade de convenções do mundo adulto se perdem com o avançar da idade e a conseqüente chegada de responsabilidades. Mas porque temos que perder essa vivacidade da criatividade com o passar do tempo, se ela é importante em todas as áreas profissionais e pessoais da vida? Como por exemplo, um cirurgião precisar de uma nova abordagem para realizar uma cirurgia; ou um engenheiro conseguir executar uma obra do grande Oscar Niemeyer, que são consideradas complexas e difíceis de serem executadas; ou um professor que precisa encontrar um método de ensino-aprendizagem que beneficie toda a turma, e não apenas alguns, ou sua maioria.

É necessário que haja um incentivo e uma exploração da criatividade enquanto ela está em seu auge, para que as conseqüências desses exercícios perdurem a vida toda. E no *boardgame*

<sup>12</sup> Disponível: <https://www.galapagosjogos.com.br/jogos/imagine>. Acesso em: 12 de Abril de 2017 às 18:27.

moderno assim como outras mídias, encontramos uma mídia que é totalmente viável para utilização em sala de aula, além de desenvolver a criatividade, ela desenvolve a capacidade de relações interpessoais e interpretativas, tendo como principal vantagem de se apresentar mutável, adaptável e de customizável para o propósito que precisa ser atingido.

E por fim, vejo este texto não como um artigo definitivo ou conclusivo, mas sim o começo de uma pesquisa acerca da utilização desta mídia, na área da criatividade, tendo como benefício todas as áreas estudadas nos mais diversos níveis de ensino.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CHÂTEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo – SP: Summus, 1987.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 10. ed. São Paulo – SP: Cortez, 2007.

NAKASHIMA, Shotaro; Oikawa, Hiromi. **Imagine**.

PODOLSKI, Bruno. **Cinco aspectos dos boardgames modernos**. Estrutura Ludens. 2014 Disponível em: <https://estruturaludens.wordpress.com/2014/01/29/cinco-aspectos-dos-board-games-modernos/>. Acesso em: 02 de Maio de 2016 às 10:07.

ROUBIRA, Jean-Louis. **Dixit**. Galapagos Jogos.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos: volume 1**. São Paulo – SP: Blucher, 2012.

\_\_\_\_\_; \_\_\_\_\_. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: regras: volume 2**. São Paulo – SP: Blucher, 2012.

\_\_\_\_\_; \_\_\_\_\_. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: interação lúdica: volume 3**. São Paulo – SP: Blucher, 2012.

\_\_\_\_\_; \_\_\_\_\_. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: cultura: volume 4**. São Paulo – SP: Blucher, 2012.