

JOGAR PARA APRENDER: COMO OS JOGOS DE TABULEIRO MODERNOS ESTÃO NOS ENSINANDO HABILIDADES SOCIOEMOCIONAIS.

Rodrigo da Costa Bezerra¹

RESUMO

A nova geração dos jogos de tabuleiro está revolucionando as formas de jogar e experimentar novas aprendizagens engajadoras. Esse novo paradigma lúdico, principalmente consolidado pelos Eurogames, evoluiu e transformou radicalmente os tradicionais jogos de tabuleiro geralmente de trilhas e de extrema dependência da sorte pelos dados. Novas mecânicas que priorizam um maior balanceamento e rejogabilidade; manancial inesgotável de jogos para determinados perfis de jogadores (realizadores, exploradores, socializadores) e elementos de jogo que estimulam mais planejamento de risco e pensamento estratégico. Novos jogos criados por designers que aprimoraram significativamente estética, temáticas e arte transformando esse universo dos jogos de tabuleiro modernos em um ambiente riquíssimo de aprendizagem criativa e experiências engajadoras que rompem barreiras geracionais. Minha experiência de facilitador lúdico e de pesquisador de jogos de tabuleiro modernos é realizada semanalmente na experimentação de novos jogos em Luderias, atividades extracurriculares com alunos do ensino fundamental e médio além oficinas socioeducativas de várias faixas etárias. Esse campo de estudo encontra-se em fase exploratória na observação de indicadores de habilidades socioemocionais que possam ser referência para um trabalho de educação emocional com intencionalidade pedagógica que considere as mecânicas e elementos diversos dos jogos de tabuleiro como objeto de aprendizagem. Nesse sentido a pesquisa ação identifica alguns indicadores de autorregulação emocional no ato de jogar expressos na complexidade do controle dos impulsos e no manter-se atento às regras e instruções dos jogos através de mediadores; administração das próprias emoções nas habilidades de relacionamento interpessoais nos jogos que podem ser cooperativos ou de competição e negociação de recursos; flexibilidade cognitiva como capacidade de identificar soluções alternativas para os problemas, de pensar além dos parâmetros previsíveis e de administrar situações inusitadas todos esses fatores em um contexto inovador de diversão com aprendizagem.

Palavras-chave: Educação Emocional, Jogos de Tabuleiro Moderno, Aprendizagem Criativa, Habilidades Socioemocionais, Psicologia Positiva.

¹ Graduado em Psicologia (UFRN), Mestre em Educação, Especialista em Psicologia Clínica, Pós-Graduando em Metodologias Ativas de Aprendizagem (IMD- UFRN). Pesquisador de Jogos de Tabuleiro Modernos como Objeto de Aprendizagem(AO). Associado a RBAC (Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa) e a Ludus Magisterium (Educadores de Tabuleiro). rodrigopsicologia@yahoo.com.br

INTRODUÇÃO

O que se aprende jogando é uma pergunta que nos convida a adentrar no dinâmico e multifacetado mundo dos jogos de tabuleiro modernos. De alguma forma somos acostumados durante a nossa infância e adolescência a jogos que seguiam um padrão linear de jogos de trilhas mediados pelo avanço de dados dependendo do fator preponderante da sorte. O que se aprendia com isso?! Efeitos a partir da sorte, basicamente! Vocabulário como planejamento, estratégia e tomadas de decisão para diferentes maneiras de pontuação não cabiam nesse formato e a própria relação entre os jogadores não favorecia uma sofisticação da interação lúdica a ponto de prestar atenção no que o colega da frente está fazendo de diferente de você. Tudo era padronizado, previsivelmente com poucas mecânicas, e convenhamos, facilmente tedioso após algumas partidas. O ato de jogar se restringia a momentos de relaxamento, diversão e ócio por não se ter nada melhor por fazer. Nas cidades litorâneas, as casas de praia durante os veraneios, os jogos serviam para a noite, quando o sol já se despedia de suas atividades de verão.

A maioria das pessoas entende jogos de tabuleiro modernos, ou de nova geração, como uma abstração porque seu repertório lúdico, ou seja, todas as experiências do brincar e dos jogos na infância e na adolescência tinham esse padrão mais tradicional. Aqui vale uma observação muito importante que poderia vir em um pé de página mas preciso destacá-la: utilizei o termo jogos de tabuleiro moderno, apesar de preferir o termo jogos de tabuleiro contemporâneos, por que em termos de popularização das pesquisas sobre o tema é a classificação majoritária. Particularmente acredito que os jogos modernos encerram as suas possibilidades nos últimos anos do século XX e com o advento do jogo Catan em 1995 inauguram uma nova experiência do jogar e da socialização dos jogadores.

Podemos até resgatar às mais saudosas memórias de nossa infância nas quais sabemos que aprendemos muito através das brincadeiras, do faz de conta e da constante utilização da imaginação. Acontece que esses atributos importantíssimos da nossa psicologia, com as formas tradicionais de escolarização, vai sendo substituída pela forma de encontrar a resposta certa selecionado pelo instrutor da aprendizagem e cada vez mais essa vem. Desafortunadamente o lúdico para uma parte das pessoas se perde rapidamente nos anos de escolarização enquanto para outras pessoas ele permanece e se desenvolve em outras esferas da vida, seja em hobbies ou mesmo numa expressão de várias inteligências múltiplas que se oportunizam nas atividades do dia a dia e na expressão dos sentimentos e pensamentos.

Acontece que o mercado dos jogos muitas vezes é confundido pelo grande público como aquele acervo disponível nas grandes lojas de departamento e que repetem os mesmos jogos da geração dos anos 80 e 90. De forma que jogos como Banco Imobiliário, Jogo da Vida, Cara a Cara, Imagem e Ação, War, Detetive, ainda surgem onipresentes transparecendo que esse mercado não evoluiu quase nada. O advento das redes sociais, os youtubers de jogos analógicos que ensinam as regras e, principalmente, as luderias que são espaços para jogar e conhecer novidades no mundo dos jogos ampliaram consideravelmente um mercado de pequenas editoras que diversificavam a experiência de vários jogos e o conhecimento do público admirador de consagrados designers europeus e americanos de jogos. Aguardamos a multiculturalidade se expandir para conhecermos, em igual oportunidade, o que os designers africanos e asiáticos estão atualmente desenvolvendo. As temáticas e os elementos podemos dizer que já atingiram os cinco continentes mas atualmente jogos pensados sobretudo por designers europeus.

Em termos de tipologia, apesar de ser mais utilizado na literatura o termo jogos de tabuleiro modernos, prefiro utilizar jogos contemporâneos ou jogos de tabuleiro da nova geração. Acredito ser mais preciso do que jogos modernos pelo fato de considerar que a partir de 1995 houve uma grande revolução em que o jogo Colonizadores de Catan, ou simplesmente, com o passar do tempo, apenas Catan, tomou para si o paradigma do que é um jogo de mesa contemporâneo com características próprias de um eurogame, apesar de utilizar dados em sua mecânica inovadora. O tema de Colonizadores de Catan remete os conceitos do mercantilismo e do processo civilizatório. Os jogadores em uma competição indireta por recursos fazem também interessantes rodadas de negociações de produtos e tentam ser a presença dominante na ilha de mesmo nome, construindo estradas, vilas e cidades. Alternando-se em turnos, dados são rolados para determinação de quais recursos a ilha produzirá. Os jogadores coletam esses recursos e constroem, no característico tabuleiro hexagonal e modular, diferente a cada partida marcos arquitetônicos para acumulação de dez pontos de vitória, e assim, vencer o jogo.

Catan foi o primeiro jogo com sucesso globalizado, surgido na Alemanha foi transportado para os EUA em 1996 e se tornou um sucesso imediato. Somente 15 anos depois, em meados 2011, a Grow relançou a edição no Brasil quando o Catan já era consagrado com mais de 18 milhões de unidades vendidas no mundo (houve um lançamento em 2000, porém com uma distribuição não tão ampla). Esses dados são interessante para perceber o tardio efeito dos jogos de mesa contemporâneos no mercado nacional que pouco inovou em seus jogos de trilhas e de lances de sorte. Hoje, o jogo conta com muitas expansões e seu tema encontrou algumas adaptações surpreendentes em 2012 como Catan Junior, para jogadores a partir de 5

anos serem introduzidos à regras. A franquia também ampliou-se por meio de algumas modificações surpreendentes como Catan Star Trek (2012) e Catan Game of Thrones(2017), demonstrando a grande adaptabilidade da mecânica influenciada pelo gosto dos jogadores que também consomem o mundo do cinema.

Vamos então a uma breve cronologia para sinalizar a evolução dos jogos analógicos na cultura humana, desde a antiguidade, perceber que o jogo e a cultura sempre estiveram presentes (HUIZINGA,2001) e situar as especificidades da proposta dos jogos contemporâneos de mesa com destaque para o gênero eurogames (MARTINS, 2019):

Jogos Antigos, aqueles surgidos na Idade Antiga, período que se estende desde a invenção da escrita (cerca de 4.000 a.C. a 3.500 a.C.) até a queda do Império Romano do Ocidente(476 d.C.) São jogos com regras simples e normalmente de temática abstrata, mas com aspectos culturais atrelados aos seus elementos narrativos e estéticos. Como exemplos de jogos antigos temos o *Senet* egípcio, os *Mancala* indo-africanos e o *Go* da China antiga.

Jogos Clássicos, aqueles surgidos ou consolidados na Idade Média (entre o ano de 476 d.C. até 1453). Predominantemente abstratos, competitivos, estratégicos e para dois jogadores. *Xadrez*, *Dama* e *Gamão* são seus mais conhecidos representantes, cujo registros originais e difusão coube aos europeus.

Jogos Modernos, aqueles surgidos entre 1453 até meados da década de 1990. São jogos com regras relativamente simples e repetitivas, com dependência média ou elevada da sorte, caracterizada por mecânicas dependentes da rolagem de dados ou do saque de cartas. *War*, *Jogo da Vida*, *Banco Imobiliário* e outras nacionais de produtos internacionais que fizeram parte da infância de muitos dos brasileiros assumem essa categoria.

Jogos Contemporâneos, aqueles surgidos a partir de 1995, tendo como marco o lançamento de Colonizadores de Catan, pelo designer Klaus Teuber na Alemanha. Os jogos contemporâneos são mais diversos em narrativas interações e possuem muitas subclassificações e subgêneros. Catan é um emblemático exemplo dos Eurogames, como são chamados os jogos com foco em turnos, de mecânicas de comunicação e negociação, com forte apelo estratégico, nos quais não há eliminação de jogadores e onde todos mantêm-se com chance de vencer até o final.

Alguns autores, sobretudo, na literatura norte americana, construíram algumas definições e especificidades sobre o que caracterizam os eurogames como jogos de mesa

contemporâneos (ERWAY,2018; WOODS,2012) e mesmo WALLIS (2022) em seu catálogo de referência Everybody wins (Todo mundo ganha: quatro décadas dos melhores jogos de mesa já criados) categoriza essas diversas configurações de jogos pelo mundo, suas transições e aperfeiçoamentos de mecânicas para finalmente com Catan criado em 1995, e apenas lançado no Brasil em 2000, descortinar um paradigma de jogos de tabuleiro e inaugurar a era de ouro nos últimos anos da década de 1990 para consolidar os eurogames no século XXI. Podemos, então, descrever algumas características presentes nesses jogos de tabuleiro contemporâneos em alguns pontos, tais como:

- a) *menos sorte* que dependa de roletas e dados, por exemplo, e mais planejamento de risco e pensamento estratégico; Os tabuleiros dificilmente tem trilhas como caminhos necessários e quando os tem é para sinalizar apenas a pontuação dos jogadores;
- b) *não há eliminação de jogadores* no decorrer da partida, isso é uma garantia importante da interação social pois todos terminam juntos mesmo nos jogos competitivos, com disputas indiretas por disputas de recursos, e não apenas nos cooperativos;
- c) *flavor* é um termo de difícil tradução em português mas pode ser entendido como uma harmonia entre o tema do jogo, suas mecânicas e elementos que o compõe. É fruto do crescente profissionalismo dos designers de jogos. Caracteriza também o sentido estético da beleza do jogo estimulando aprendizagens tangenciais sobre os temas dos jogos, facilitando a transversalidade de conteúdos;
- d) *balanceamento* é uma diversidade de caminhos e estratégias para pontuar e explorar as possibilidades do jogo, é nessa característica que o jogador constantemente explora, experimenta e aposta em acumular pontos ou recursos para serem utilizados na rodada imediata, fazendo combos de jogadas, ou guardando para outras oportunidades. Geralmente as partidas são ganhas por poucos pontos de diferença;
- e) os eurogames mais conhecidos possuem regras de fácil entendimento e duração previsível dos turnos, proporcionando uma curva de aprendizado pequena até os euros médios. Isso faz com que jogos familiares possam ser jogados de forma envolvente por adultos, crianças e jovens. É comum a experiência engajadora da rejogabilidade ser proporcionada por uma partida que não se repete.

Os jogos de tabuleiro modernos oferecem meios mais elaborados para ajudar as pessoas a aprender sobre estratégias, alocação de recursos e pensamento inovador e criativo imergindo

os jogadores em verdadeiras experiências de aprendizagem. Os eurogames são ambientes incríveis para aprender sobre estratégias, alocação de recursos e pensamento criativo. Potencializam também com o contínuo sistema de feedback a compreensão de pontos de vistas alternativos por parte dos outros jogadores.

METODOLOGIA

Nossa pesquisa ação participativa, partiu do pressuposto de que os pesquisadores também poderiam participar da experiência lúdica, seja como jogadores a partir de jogos ensinados por monitores da luderia mas principalmente como observadores participantes em que observávamos a interação e, quando necessário, fazíamos intervenção para uma melhor reflexão dos jogadores sobre, pensamento estratégico, tomada de decisão ou mesmo quais aspectos observar na dinâmica com os outros jogadores. Em jogos competitivos e/ou colaborativos é importante a percepção conjunta e o feedback das constantes ações dos jogadores que também possuem estilos próprios na interação.

O nosso público alvo tinha algumas características bem desafiadoras em comum: jovens com alguma demanda psicoterápica com pouca socialização, apresentando algumas queixas de distúrbios de humor, como ansiedade e/ou depressão e quase invariavelmente com intenso uso de telas e também e, exclusivamente uso de jogos eletrônicos. Delimitamos o pequeno grupo em até 8 participantes, todos em uma faixa etária parecida, de 15 a 17 anos. Todos os participantes estavam pela primeira vez conhecendo aqueles tipos de jogos. Esses jovens eram ou estavam acompanhados pela dupla de psicólogos da pesquisa no espaço da clínica. Optamos pela pesquisa ser realizada no espaço de um das maiores luderias do nosso país, chamada Vempramesa, na cidade de Natal, capital do RN, que possui duas lojas em dois shoppings de grande circulação na cidade.

Planejamos um formato de grupo que tivesse uma semelhança com um grupo terapêutico de jovens através da vivência com jogos de tabuleiro modernos como suporte de uma pesquisa ação. Estabelecemos um diário de campo para 3 meses, ou 12 encontros. Os encontros semanais em torno de 1h e 30 min tinham flexibilidade para até 2 horas, o que constantemente acontecia devido as conversas e qualidade da interação dos jovens. A estrutura do encontro era dividida em 3 momentos:

- a) Roda inicial de uma breve conversa sobre algum tema de cultura dos jogos de tabuleiro, sobre letramento lúdico e alguma contextualização com a vida escolar muitas vezes iniciadas pelos jovens;
- b) Apresentação de dois jogos para a experiência sendo um primeiro de tipo fillers (traduzido do inglês como preencher) é uma tipologia de jogos mais rápidos (em torno de 15 a 20 minutos) e envolventes que aliam diversão com desafios. São como se fossem “aperitivos” no mundo lúdico para preencher um tempo anterior a jogos com maior duração e de mecânicas mais elaboradas. Jogos Fillers são também ótimos para introduzir os board e card games modernos.
- c) Momento mais livre para falar sobre a experiência dos jogos e dos relatos da vivência com os colegas oportunizando um espaço de acolhimento, expressão e também de autoconhecimento.

REFERENCIAL TEÓRICO

Os jogos de tabuleiro contemporâneos discretamente mas num movimento crescente começam a estimular pesquisas na área de aprendizagem baseada em jogos na educação (CARVALHO, 2020; GERONIMO e GATTI, 2020, MARTINS 2019) porém a constatação em todos os trabalhos é que o repertório lúdico dos educadores que trabalham com jogos na educação ainda são pautados por referências tradicionais ainda relacionadas aos jogos até a primeira metade dos anos 90. Algumas “ilhas” de iniciativas partem da própria disposição lúdica de muitos pesquisadores em querer jogar, conhecer e pensar em termos de ferramentas pedagógicas os jogos de tabuleiro da nova geração. Um dos recentes volumes editados no Brasil é o pioneiro sobre jogos de tabuleiro e educação pela editora de jogos Devir (PICCOLO e CARVALHO, 2022) o que prova que estamos no início das pesquisas e no pleno desenvolvimento das investigações sobre o potencial educativo desses jogos.

O jogo é o espaço onde se encontram todos os elementos que propõe a neuroeducação: oferece desafio, desejo contínuo de superação, feedback imediato, recompensas e, sobretudo, alto conteúdo emocional.

“Quando alguma coisa é um desafio para nós, quando desperta nossa curiosidade e nos emociona, permitimos a ativação da amígdala, uma parte do sistema límbico que ativa a secreção de dopamina. Esta é um neurotransmissor

que melhora o rendimento da área pré frontal, conseqüentemente melhorará também os processos de atenção, os quais possibilitam a aprendizagem. Este é o tipo de experiência positiva que o cérebro gosta de repetir constantemente em sua busca permanente por experiências satisfatórias” DEVIR(2016).

O jogo de mesa é uma das atividades grupais que mais favorece a intercomunicação e diálogo intensos; requer múltiplas ações para trocar, solucionar, negociar e chegar a um acordo. Para atingir o objetivo do jogo a linguagem é essencial, ativando assim, os processos de escuta ativa e de expressão oral significativos. Um dos pilares da educação infantil é adquirir habilidade linguística suficiente para compreender o significado do texto. O processo é iniciado na educação infantil, é aprimorado nos anos iniciais do fundamental e cada vez mais aprofundado nos ciclos seguintes. Neste sentido, o desenvolvimento da área verbal está implícito em cada jogo de mesa, pois em todos há a necessidade de se ler e compreender as regras para poder jogar.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A diversidade e quantidade dos jogos certamente pareceu intimidadora para todos mas a intencionalidade da escolha dos jogos foi pensada em uma sequência de jogos leves e de curta curva de aprendizado. Selecionamos 3 jogos para exemplificarmos os resultados das nossas observações, são eles: *Capuccino*, *Scrap Racer* e *Match 5*, todos da luderia e editora *Vempramesa*.

Capuccino é um jogo de controle progressivo de área. É um típico *feeler* com alta rejogabilidade e que dura em torno de 15 minutos com movimentos de ataque e defesa em vários campos simultâneos na construção progressiva de um mosaico com as peças dos jogadores que são simpáticos copinhos de café. O tema e os elementos desse jogo logo chamaram atenção dos participantes e eles jogaram duas vezes, sendo a primeira para o reconhecimento do jogo com nosso suporte em que fazíamos pensar sobre as possibilidades de jogadas e avaliação da tomada de decisão e na segunda jogaram sem nenhum tipo de intervenção, ao sentirem-se mais familiarizados e entendendo melhor as nuances da mecânica proposta. Todos tiveram um melhor resultado, havendo, inclusive, um empate entre 3 jogadores dos 4 possíveis no jogo.

Jogamos o *Scrap Racer*, que é basicamente um jogo de corrida, no qual cada jogador terá uma habilidade diferente para utilizar de maneira estratégica no caminho a percorrer,

avançando casas ao lançar até seis dados que só pontuam se os números forem diferentes. O jogo tem uma mecânica e o tema comum da corrida, porém é um jogo que desenvolve a capacidade do autocontrole e avaliação de riscos, pois em cada jogada, o jogador necessita perceber o momento de parar, para não agir no impulso e no desejo de ser mais rápido, pois isto pode atrapalhar o avanço na corrida. Por ser balanceado e favorecer quem está atrás para avançar o jogo se torna bem divertido. O jogo estimula ludicamente a autorregulação emocional no sentido de adiar gratificações através do controle inibitório e também uma inteligência intrapessoal com acurado planejamento estratégico, que é a habilidade de olhar para dentro de si mesmo, entender as próprias intenções, perceber seus erros e tomada de decisões. Neste dia, estabeleceu um clima de concorrência e brincadeiras entre os participantes, pois em algumas jogadas era necessário atrapalhar o adversário. Contudo, mesmo com a rivalidade proposta pelo jogo, não existiu entre eles um desconforto ou desrespeito, pelo contrário um jogador se prontificou a ajudar os outros na colocação das peças e a orientar os demais expressando que a competição também favorecia empatia, respeito e iniciativa social de ajuda.

Match 5 do designer francês Carl Brière foi um dos jogos de resultado mais surpreendente, ele é uma releitura moderna do jogo adedonha (jogo do stop) com vários dados coloridos e com cartelas de encaixe com variados símbolos em que precisamos encontrar um conexão comum entre 2 conceitos. É um jogo colaborativo que ativa a educação da imaginação em cena (BEZERRA,2021) na qual os repertórios culturais dos adolescentes são estimulados e que exigem que as equipe competidoras validem entre si as respostas argumentando nos casos em que não deu “match”, ou seja não coincidiram as respostas o que vale apenas 1 pontos ao contrário da mesma resposta dos dois grupos que vale 2 pontos. É um exemplo de jogo com um grande potencial educativo pois ajudar não somente a divertir mas também

Os jogos cooperativos valorizam o trabalho o eco regulador em que o aprendizado de habilidades e competências comuns são construídos conjuntamente, nesse sentido, o processo é tão importante quanto o resultado, sua estrutura alternativa onde os participantes jogam uns com os outros, ao invés de uns contra os outros, estabelece o jogo cooperativo como uma atividade onde todos os participantes podem ter igual importância.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É muito desafiador propor uma mídia analógica, que sobretudo depende de outras pessoas para poder realizar-se, em contraposição às facilidades dos jogos digitais que produzem

experiências solitárias e disponíveis indiscriminadamente e a qualquer tempo tornando-se tão características de nossa contemporaneidade. A questão torna-se mais complexa quando a faixa etária dos nossos jovens está em pleno processo de formação de identidade em que os vínculos e a socialização fazem parte imprescindível da nossa saúde mental. Para além da experiência prazerosa do jogar pretendemos demonstrar as nuances dos processos de aprendizagem cognitiva e socioemocional que os jogos de tabuleiro da nova geração promovem. Adquirir conhecimentos, melhorar a autoestima, estabelecer vínculos afetivos e, sobretudo, criar espaços de cooperação e de comunicação, estabelecendo cumplicidades que permitem melhorar a socialização dos indivíduos (DEVIR,2016, p.5)

As funções diretivas são um conjunto de habilidades que nos permitem formular hipóteses, planejar, estabelecer metas, tomar decisões, resolver problemas. Faz parte do nosso controle inibitório que é o processo cognitivo que nos permite regular o comportamento, adquirindo consciência da resposta que devemos emitir e corrigindo respostas automáticas. O desenvolvimento dessas funções são essenciais para o rendimento no âmbito escolar.

Observamos que a expectativa inicial dos jovens pela experiência lúdica foi facilitada pela ambiência da luderia e da disponibilidade dos monitores de apresentar os jogos da editora assim como o acervo geral. Escolhemos uma dinâmica criativa de apresentação de todos os participantes para iniciarmos nossa oficina. Confeccionamos cards coloridos com vários tipos de inteligências múltiplas e suas definições. A dinâmica serviu tanto para eles expressarem autoconhecimento, expressando para os demais suas inteligências múltiplas e a contextualização com a vida pessoal e escolar assim como entender posteriormente que vários jogos estimulariam aqueles tipos de aprendizagem. Muito interessante essa ferramenta pois todo momento depois dos jogos, eles por conta própria, exemplificavam e categorizavam as mecânicas e estratégias dos jogos com os tipos de inteligência.

Uma variedade de mecânicas, elementos e tema dos jogos foram apresentados de forma a ampliarmos a cultura de jogos e proporcionar experiências de jogabilidades até então desconhecidas para o nosso público-alvo que predominantemente está imerso na cultura de jogos digitais e que as referências de jogos de tabuleiro ainda são muito tradicionais e com modelos conservadores de pontuação e de avanço no jogo expresso por tabuleiros de trilhas unidirecionais e com o fator sorte preponderante nos dados.

REFERÊNCIAS

BEZERRA, R. C. **A educação imaginada:** jogos de mesa contemporâneos para novas estratégias de aprendizagem. Vivências didáticas: Metodologias Aplicadas em ensino aprendizagem. Rio de Janeiro(RJ) Editora e-publicar, 2021.

CARVALHO, R. J. **Jogos de tabuleiro como ferramenta pedagógica:** reflexões sobre Pandemic e Stone Age. VII CONEDU, 2020.

DEVIR ESCOLAS. **Neuroeducação e Jogos de mesa.** São Paulo, 2016.

DEVIR ESCOLAS. **BNCC e Jogos de Mesa.** São Paulo, 2018.

ERWAY, S. **Loving Eurogames:** A Quest for the well played game. Carnation(USA): Griffin Creak Press, 2018.

GERONIMO, R.R.; GATTI, D.C. **Jogos de tabuleiro e ensino:** em busca de interfaces. Revista eletrônica Ludus Scientiae. Foz do Iguaçu, v.4, n.1, p.36-48, jan./jul., 2020.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens.** São Paulo: Perspectiva, 2001.

MARTINS, D. S.; *et al.* **Tabuleiro com História:** Uma abordagem de aprendizagem baseada em jogos com aprendizagem tangencial. XIII SEJEEC Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação, 2019.

PICCOLO, P. e CARVALHO.(org.) **Jogos de Tabuleiro na Educação.** São Paulo: Devir, 2022.

WALLIS, J. **Everybody Wins:** Four decades of the greatest board games ever made. New York(USA): Aconyte Books,2022.

WOODS, Stewart. **Eurogames:** The Design, Culture and Play of Modern European Board Games. North Carolina (USA): Macfarland Publishers, 2012.