

## **Relato de experiência: formação docente para produção de jogos de tabuleiro na prática pedagógica**

*Experience Report: Teacher Training for the Production of Board Games in Pedagogical Practice*

**João Pedro de Almeida Moraes<sup>1</sup>, Fabiane da Hora Santana<sup>1</sup>, Daniele da Silva Lima<sup>1</sup>, Sidney Leal dos Santos<sup>1</sup>, André Ribeiro Dias<sup>1</sup>, Maurício Luiz Merelles Farias<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial – Salvador – BA – Brazil

morais566@gmail.com, fabianehora87@gmail.com, dsldan40@gmail.com, sidney.leal@ba.senac.br, andre.dias@ba.senac.br, mauricio.farias@ba.senac.br

**Abstract. Introduction:** The article reports on teacher training for the production of board games in pedagogical practice at SENAC/BA, integrating active methodologies into teaching and aligning with the SENAC Pedagogical Model. **Objective:** The proposal emphasizes continuous training and gamification as strategies to stimulate meaningful learning and student engagement. **Methodology:** The training took place in four stages: (1) narrative development; (2) implementation of mechanics and rules; (3) design production; and (4) games festival. **Result:** Teachers participated in interactive activities based on Andragogy and the adapted Game Design Canvas. Three games were developed, addressing specific themes from different areas. Participants highlighted the positive impact on pedagogical practice, demonstrating the potential of games to enrich teaching and improve professional education. **Keywords:** Teacher training. Educational games. Gamification. Active methodologies. Professional education.

**Keywords:** Teacher training. Educational games. Gamification. Active methodologies. Vocational education.

**Resumo. Introdução:** O artigo relata a formação docente para a produção de jogos de tabuleiro na prática pedagógica no SENAC/BA, integrando metodologias ativas ao ensino e alinhando-se ao Modelo Pedagógico SENAC.

**Objetivo:** A proposta enfatiza a formação contínua e a gamificação como estratégias para estimular a aprendizagem significativa e o engajamento dos alunos. **Metodologia:** A formação ocorreu em quatro etapas: (1) desenvolvimento de narrativas; (2) implementação de mecânicas e regras; (3) produção de design; e (4) festival de jogos. **Resultado:** Os docentes participaram de atividades interativas baseadas na Andragogia e no Game Design Canvas adaptado. Três jogos foram desenvolvidos, abordando temas específicos de diferentes áreas. Os participantes destacaram o impacto positivo na prática pedagógica, evidenciando o potencial dos jogos para enriquecer o ensino e aprimorar a educação profissional.

**Palavras-chave:** Formação docente. Jogos pedagógicos. Gamificação. Metodologias ativas. Educação profissional.

## 1. Introdução

A educação profissional e tecnológica (EPT) desempenha um papel crucial na formação de indivíduos preparados para os desafios do mercado de trabalho contemporâneo. No entanto, como apontado por Libâneo (apud Santos, 2021), a EPT tem sido frequentemente abordada sob a ótica do percurso formativo e da organização curricular, negligenciando a discussão sobre metodologias de aprendizagem que promovam o desenvolvimento de competências profissionais. Essa lacuna torna-se ainda mais evidente diante da necessidade de profissionais com habilidades adaptáveis, criativas e capazes de solucionar problemas complexos.

Diante desse cenário, o Projeto Produção de Jogos na Prática Pedagógica foi criado como fomento de desenvolvimento de jogos e da sua utilização como prática pedagógica em unidade de educação do Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial (SENAC), do regional Bahia, instituição amplamente conhecida devido sua atuação na educação profissional. A proposta possibilitou realizar uma formação para construção de jogos de tabuleiro e gamificação no âmbito educacional, para os docentes do SENAC/BA, de forma a subsidiar a criação de jogos para uso como recurso pedagógico em sala, bem como atividade pedagógica, proporcionando aos estudantes a experiência da construção dos próprios jogos como ferramenta de aprendizagem. Essa dinâmica evidencia o uso da tecnologia e gamificação em sala de aula, considerando a fundamental importância para realização da Educação 4.0. Desse modo, propunha-se promover o fazer pedagógico, bem como estimular o desenvolvimento das marcas formativas referentes ao Modelo Pedagógico SENAC (MPS) (SENAC, 2015): domínio técnico-científico; visão crítica; criatividade e empreendedorismo; atitude sustentável; comunicação e colaboração; e atitude sustentável, com as ferramentas produzidas.

A divisão da formação de professores em gamificação foi feita nas grandes áreas de narrativa, mecânica/regras e *design*. Essa divisão se justifica pela complexidade inerente à criação de jogos, que exige uma abordagem multifacetada. A narrativa, por exemplo, é o elemento que confere significado e imersão, conectando o jogador ao contexto do jogo e impulsionando suas ações. A mecânica e as regras, por sua vez, definem a jogabilidade, estabelecendo os limites e as possibilidades de interação do jogador com o jogo. Já o *design* abrange a estética visual e a experiência do usuário, garantindo que o jogo seja atraente, intuitivo e acessível. Ao segmentar o curso nessas três áreas, os participantes puderam aprofundar seus conhecimentos em cada uma delas, bem como exercitá-las e corrigi-las individualmente, compreendendo a interdependência entre os elementos e desenvolvendo uma visão holística do processo de criação de jogos.

A utilização de jogos como ferramenta didática alinha-se perfeitamente com as metodologias ativas defendidas pelo Modelo Pedagógico SENAC (SENAC, 2022), em que a prática docente deve estar centrada no desenvolvimento de competências, o que requer metodologias que estimulem o protagonismo do estudante, a problematização e a contextualização da aprendizagem. O uso de jogos educativos promove a mobilização de conhecimentos, habilidades e atitudes, facilitando o desenvolvimento de competências essenciais para a formação profissional. Os jogos, ao proporcionarem um ambiente lúdico e interativo, permitem que os alunos apliquem os conhecimentos em situações próximas à realidade, o que é crucial para a efetivação do aprendizado baseado em competências.

Essa formação também é uma resposta à necessidade de inovar nas práticas de

ensino, integrando jogos como uma metodologia ativa que estimula a aprendizagem. Ao capacitar os docentes para a utilização de jogos em sala de aula, espera-se melhorar a qualidade do ensino, aumentar o engajamento dos estudantes e, consequentemente, os resultados educacionais.

## 2. Referencial Teórico

### 2.1. Formação docente

A capacitação profissional tem como objetivo integrar teoria e prática na resolução de problemas reais, dentro do contexto da complexidade da prática pedagógica (Fernandes et al., 2016). Assim, a formação continuada do docente pode promover o desenvolvimento de novas estratégias a serem aplicadas em sala de aula, seja por meio de recursos digitais, que vêm sendo amplamente difundidos, ou de ferramentas físicas. Vale ressaltar que “para que haja formação, é necessário que ocorra uma modificação na forma de pensar e/ou agir dos indivíduos”(Fernandes et al., 2016).

Nesse sentido, a gamificação, como estratégia pedagógica de metodologia ativa, tem galgado destaque no cenário educacional contemporâneo. Sua capacidade de transformar o aprendizado em uma experiência mais envolvente e motivadora a torna uma ferramenta valiosa para educadores que buscam novas formas de engajar seus alunos. Segundo Murr (2020), “A gamificação [...] pode ser entendida como a utilização de elementos de jogos em contextos fora de jogos, isto é, da vida real”. Essa definição destaca o potencial da gamificação em transcender o entretenimento, aplicando mecânica dos jogos, narrativas envolventes, feedback imediato, colaboração entre pares e sistemas de pontuação, possibilitando assim um ambiente de aprendizado dinâmico e interativo

Contudo, a implementação efetiva dessa abordagem requer professores capacitados e motivados. Como tratado por Blikstein (2010), “[...] o grande potencial de aprendizagem que é desperdiçado em nossas escolas, diária e sistematicamente, em nome de ideias educacionais obsoletas [...]”. Essa realidade nos impulsiona a buscar alternativas que transformem a prática pedagógica, superando modelos tradicionais e promovendo uma educação emancipatória.

Dessa forma, a formação docente voltada para a produção e utilização de jogos na educação, não apenas amplia o repertório metodológico dos professores, mas também contribui para uma prática pedagógica mais interativa, contextualizada e alinhada às necessidades do século XXI.

### 2.2. Jogos como prática pedagógica

O uso de jogos é uma ferramenta propícia para que o docente aplique os princípios fundamentais das metodologias ativas em seu processo pedagógico, colocando o aluno no centro da aprendizagem. Ao desenvolver esse tipo de atividade, os alunos têm a oportunidade de participar de momentos imersivos e contextualizados, tornando a prática mais significativa. Segundo Grandini e Grandini (2008) , “a não utilização de atividades práticas em sala de aula levará a uma formação simplesmente transmissora de conteúdos”e Callai (2005) colabora pontuando que “o processo de construção do conhecimento é, pois uma tarefa que o estudante deve realizar, e o nosso grande desafio como professores é oportunizar-lhe as condições para tanto.”

Ao pensar em estratégias pedagógicas a serem utilizadas em sala de aula, os jogos educativos emergem como alternativa palpável, potencial de alavancar novos rumos ao processo de ensino e aprendizagem no tangente a *feedbacks*, aprendizagens ativas e/ou engajamento (Nascimento; Leite, 2024). Através de desafios, recompensas e uma abordagem mais lúdica, eles mantêm os alunos interessados e motivados para aprender (Ramos; Rocha, 2016). Os estudantes podem experimentar situações do mundo real de forma simulada, praticar habilidades e aplicar conhecimentos de uma maneira prática e imersiva. Além de abordar os conteúdos curriculares, os jogos podem ser projetados para desenvolver habilidades cognitivas, sociais e emocionais. Podem promover o pensamento crítico, a resolução de problemas, a colaboração e a empatia, habilidades essenciais para a vida.

Estudos têm mostrado que o uso de jogos na educação pode melhorar significativamente o desempenho acadêmico, a retenção de informações e a participação dos alunos (Junior et al., 2020). Dessa forma, o projeto produção de jogos na prática pedagógica faz-se necessário na perspectiva de ampliar recursos didáticos para atuação docente e incorporar ao portfólio de sala de aula nos mais diversos segmentos.

### **2.3. Jogos de tabuleiro**

Dentro da amplitude do mundo dos jogos, os jogos de tabuleiro são usados como método de exemplificar e dinamizar momentos do contexto da realidade vivenciado por usuários, pelo fato de ser eficiente, tradicional e aceito na forma de entretenimento (La Carretta, 2020).

O desenvolvimento desse tipo de jogo tem como objetivo principal exercitar o binômio ensino-aprendizagem para potencializar a absorção de conceitos, conteúdos e habilidades que estão embutidos no próprio jogo (Pereira et al., 2009) . Um exemplo ilustrativo disso é o trabalho de Benedetti Filho et al. (2020) , que desenvolveram um jogo de tabuleiro focado em conteúdos de física. O estudo revelou que, ao utilizar esse recurso, foi possível promover uma interação significativa entre os alunos, tanto no âmbito aluno-aluno quanto aluno-professor. Além disso, a dinâmica do jogo favoreceu a colaboração coletiva da turma para alcançar os objetivos estabelecidos, destacando o aluno como o protagonista central do processo educativo, o que reforça a importância de abordagens pedagógicas mais ativas e colaborativas no ambiente escolar.

Em reforço a utilização de jogos de tabuleiro com foco em conteúdos de sala de aula, os próprios autores deste artigo já haviam desenvolvido no curso Técnico em Recursos Humanos a utilização de jogos, para facilitar a compreensão dos conceitos de cargos e salários. Os alunos ficaram encarregados de criar os jogos, que, posteriormente, foram aplicados aos colaboradores da unidade educacional Centro de Educação Profissional Casa do Comércio, do SENAC/BA. Os participantes demonstraram entusiasmo, motivação e uma compreensão mais aprofundada dos elementos abordados.

## **3. Metodologia**

A formação docente para a produção de jogos de tabuleiro voltados à prática pedagógica surgiu a partir da participação no SBGames de 2023. Durante o evento, foi possível observar o tutorial de construção de jogos de tabuleiro e o festival de jogos, o que despertou a percepção de que esses jogos, concretos e acessíveis, poderiam ser

desenvolvidos por professores. Descata-se ainda, que a experiência com o jogo de tabuleiro na turma de Técnico em Recursos Humanos também foi um motivador para a formação docente em jogos. A proposta visou explorar novas ferramentas pedagógicas, que conforme Ferreira et. al. (2023) facilitam o processo de aprendizagem, tornando o ensino mais envolvente, dinâmico e eficaz.

Na primeira etapa foi previsto o desenvolvimento de jogos de tabuleiros, com perspectiva de um segundo momento para o desenvolvimento de jogos digitais. Para a formação de jogos de tabuleiro foi criado inicialmente um projeto, submetido à gestão educacional e após aprovação foi mobilizada a equipe formadora, composta por docentes dos segmentos de tecnologia da informação e de gestão e negócios, caracterizando assim uma equipe multidisciplinar. Assim, foi elaborado o plano de curso com carga horária de 36 horas, com o objetivo de desenvolver a competência de construção de jogos para prática pedagógica, contendo como indicadores avaliativos: a) Desenvolver narrativas e mecânicas de jogo aplicadas a contextos educativos conforme conteúdo pedagógico e objetivos de aprendizagem; b) Planejar e implementar projetos colaborativos de criação de jogos de tabuleiro com foco na aplicabilidade prática e no engajamento dos alunos. O *design* do jogo não foi inserido como critério avaliativo devido a especificidade do alcance dessa habilidade, entretanto foi inserido como conhecimento a ser trabalhado para habilitação integral da construção do jogo.

Para alcançar esses objetivos, antes de iniciar a formação docente, a equipe formadora desenvolveu um jogo de tabuleiro - chamado "É-π", o qual objetivou pontuar o uso correto do Equipamento de Proteção Individual (EPI) - e foi utilizado como ferramenta de experiencialização para o grupo, introduzindo-os a essa abordagem pedagógica. Além disso, o jogo serviu como mobilização para os docentes a serem formados e ponto de partida para os conteúdos previstos na formação, que incluem:

1. Jogos: conceitos, exemplos e aplicações.
2. Jogos físicos: utilização em sala de aula, promoção do conhecimento e aprendizagem baseada em jogos.
3. Desenvolvimento de jogos: narrativas, mecânicas/regras e *designs*.

A formação docente aconteceu em quatro etapas ocorridas segmentadas entre momentos assíncronos e síncronos, de modo intercalado, em um período total de 2 meses, que iniciou em setembro e finalizou em outubro de 2024. As etapas foram contínuas, sendo elas: 1) desenvolvimento de narrativas; 2) concepção e implementação de mecânicas e regras 3) produção de *design* e 4) festival de jogos, como resultado da formação, que permitiu a experimentação colaborativa, *feedbacks*, refinamentos e premiação. Ao final de cada encontro temático presencial, as equipes foram orientadas seguindo um modelo de *game design canva* adaptado para esta formação (Figura 1), de forma que pudessem construir o seu jogo, considerando os conhecimentos explanados e as competências adquiridas. Essa construção foi realizada nos momentos assíncronos e apresentados ao início de cada momento presencial. Ao final do novo conteúdo os grupos eram orientados a avançar na etapa e construir a continuidade do seu jogo.

A seguir, serão apresentadas de forma detalhada cada uma dessas etapas supracitadas e as suas contribuições para o resultado final da formação.

### 3.1. Narrativa

A narrativa foi o ponto de partida da formação docente, em que os participantes foram divididos em grupos, considerando os segmentos de atuação da unidade educacional: Tecnologia da Informação; Gestão e Comércio; Comunicação e Idiomas. A equipe formadora utilizou-se no processo de ensino-aprendizagem da andragogia. Conforme concepção de Sant'Anna (2023), o facilitador que atua com andragogia provê recursos e estratégias vivenciais mediante experimentação ativa – aprender fazendo. Isso leva o aluno a adquirir “informações e habilidades”, no qual o facilitador estimula o aluno a criar um repertório de continuidade para prosseguir em sua aprendizagem, pois tanto o aluno quanto o ambiente mudam.

Objetivando que a aprendizagem fosse significativa tanto para equipe formadora e docentes participantes, foi utilizada uma concepção de educação que estimulasse os processos construtivos de ação-reflexão-ação, alinhada com metodologias ativas (Freire, 2006), favorecendo ao participante ações de ouvir, ver, perguntar, discutir, fazer e ensinar.

Por meio do caminho da andragogia e da metodologia ativa que iniciou a abordagem temática sobre narrativa, que para Sodré (1988) consiste em um discurso capaz de evocar, por meio da sucessão temporal e encadeada de fatos, um mundo real ou imaginário, num tempo e num espaço determinados. Para mediação e apresentação desse primeiro elemento, para construção de um jogo de tabuleiro pedagógico, foram propostas atividades divididas em três momentos:

- 1) Mobilização sobre narrativa – conceitos e elementos fundamentais;
- 2) Apresentação da estrutura de narrativa - métodos de storytelling;
- 3) Criação de narrativas – Game Design Canva (Figura 1).



**Figura 1. Quebra cabeça canvas sendo preenchido**

Para melhor percepção sobre a eficácia da metodologia adotada, os participantes preencheram o formulário de avaliação do encontro e foram orientados a elaborar as narrativas dos seus respectivos jogos. Na aula seguinte presencial, as equipes apresentaram o Game Desing Canvas adaptado e a narrativa do seu jogo, tiraram suas dúvidas, realizaram as devidas alterações solicitadas pela equipe formadora e compartilharam a experiência.

### 3.2. Mecânica e Regra

Concluída a etapa de narrativa, mencionada na subseção anterior, foi realizada uma ação de mobilização interativa com os docentes, antes do encontro presencial com o

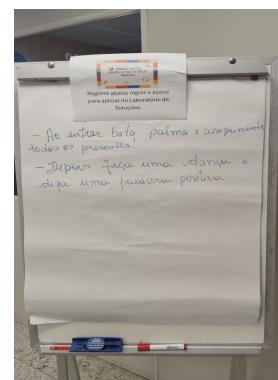
tema "Mecânica e Regra". Adams e Dormans (2012) propõem que as mecânicas, ou denominado como mecanismo, independe do local onde estão e podem adaptar-se em diferentes mídias. Além disso, elas permitem o controle de partes de um todo. Nesse mesmo sentido, Reis (2016) corrobora que a mecânica envolve um conjunto de regra e objetivos e pode-se entender com componentes selecionados para explorar interesses, motivações e desejos dos jogadores. Já as regras compreende-se como "modo geral, as regras nos forçam à certos tipos de comportamentos, orientando-nos quanto à forma de agir e nos portar"(Stutz, 2020) , de modo que no ambiente dos *games* define o que está dentro e fora dos limites do mundo do jogo (Salen; Zimmerman, 2012) .

Nessa mobilização, os docentes participantes da formação realizaram uma atividade na qual preencheram um quadro com regras (Figura 3) que deveriam ser seguidas por cada pessoa que tivesse acesso ao mesmo. Essas regras foram, então, aplicadas no início das atividades do encontro, com o objetivo de iniciar as discussões sobre o que caracteriza regra e mecânica. Em seguida, os participantes tentaram perceber no jogo mobilizador "É-π" as mecânicas presentes nele. A partir disso, foram geradas diversas discussões do que são mecânicas e regras. Após, foram expostos os conceitos de mecânicas e como elas podem colaborar para ser fator de atração para os jogos de tabuleiro.

Em seguida, foi proposta uma atividade para criação de mecânicas para um tabuleiro com regras pré-definidas, a fim de exercitar o desenvolvimento do seu uso. A divisão dos grupos permaneceu conforme a etapa das narrativas, com equipes por segmentos da unidade de ensino. Os participantes tiveram que escolher entre os objetos (Figura 2) disponíveis em cima da mesa (pinos, bichos, dados, cartas e dominós) aqueles que melhor se adéquem as regras pré-estabelecidas que foram: regra de turnos; limite de tempo; ação e consequência; condições de vitória; recursos limitados; sistema de pontuação; eventos aleatórios; entre jogadores; penalidades e recompensas; regras de desempate.



**Figura 2. Objetos utilizados como itens para aplicar as mecânicas.**



**Figura 3. Primeiras regras construídas em conjunto.**

A atividade proposta auxiliou no processo de compreensão da diferença entre as mecânicas e regras, as quais foram diversas vezes confundidas pelos participantes. Ao final, todos os grupos apresentaram as mecânicas escolhidas para aplicação no tabuleiro fornecido pela equipe formadora.

Em um segundo momento, cada equipe teve que criar três regras, que seriam utilizadas em um jogo, aqui denominado de tabuleiro humano, ainda desconhecido, desenhado no chão da sala de aula ao lado. Esse tabuleiro foi construído pela equipe formadora e era composto por "casas" indicando ações, que deveriam ser respondidas por meio de mímicas (mecânicas de movimento e respostas) pelo "pino" humano. As rodadas utilizaram as regras estabelecidas pelas equipes, que foram unificadas e apresentadas junto com o tabuleiro. Essa dinâmica objetivou aprofundar o desenvolvimento de regras claras, concisas e que não deixe dubiedades acerca dos limites estabelecidos para um jogo.

Ao final do encontro foi aplicada a avaliação de reação e as equipes orientadas a criarem as mecânicas e regras conforme a narrativa anteriormente construída do seu jogo de tabuleiro.

### 3.3. Design

Na proposta de construção estética dos jogos, optou-se por adotar uma abordagem minimalista, com foco em um design simples e objetivo. O texto e os elementos visuais foram cuidadosamente selecionados para transmitir de maneira clara e concisa as informações essenciais para o usuário. A interface segue com base nas heurísticas de Nielsen, garantindo uma experiência intuitiva e eficiente (Cruz e Neto, 2015). Nesse mesmo sentido, a contextualização envolta da usabilidade do usuário foi definida de acordo com que o jogador seja capaz de aprender, controlar e entender um jogo (Pinelle et al., 2008).

Com base nesses princípios, os participantes da formação foram desafiados a identificar os principais elementos que compõem o jogo 'É-π', propondo ajustes e melhorias. Eles analisaram como as cores influenciaram as sensações do jogador, a disposição dos textos nas cartas e avaliaram a usabilidade geral do jogo.

Em seguida, iniciou-se a chamada atividade "prática criativa" (Figura 4), na qual os participantes tiveram a missão de criar o design estético de um tabuleiro com temática livre, pensando sua estrutura, componentes e, quando necessário, ajustando as mecânicas e regras para atender à proposta do jogo. O desafio envolveu não apenas a concepção das dinâmicas do jogo, mas também uma reflexão sobre como tornar a experiência mais envolvente, considerando os interesses e necessidades dos jogadores.



**Figura 4. Momento "prática criativa"**

Durante esse processo, os participantes utilizaram uma variedade de materiais, como cartolina, papel kraft, lápis de cor, materiais recicláveis, colas, fitas adesivas, entre outros, estimulando a criatividade e a construção manual. Esse ambiente prático permitiu que as ideias se tornassem tangíveis, proporcionando uma oportunidade única

de aplicar conceitos de design e prototipagem de maneira experimental. Por fim, cada grupo apresentou seus tabuleiros, com ênfase na usabilidade. Ao final dessa etapa, todas as equipes foram incentivadas a aperfeiçoar e aplicar as melhorias nos jogos que estavam sendo desenvolvidos ao longo da formação.

#### 4. Resultados

No último encontro, denominado 'Festival de Jogos' (Figura 5), todos os jogos desenvolvidos durante a formação foram disponibilizados para experimentação, proporcionando uma oportunidade para que os participantes compartilhassem suas criações e refletissem sobre o processo de desenvolvimento, visto que cada equipe preenchia pontos de melhorias a serem visualizados ao final do festival, proporcionando os devidos refinamentos. Para esta etapa, todos os jogos foram desenvolvidos a partir de um conteúdo do segmento de atuação, escolhido pelas equipes. Como parte do processo, foi proposta uma premiação para a equipe com o melhor desempenho, com base na avaliação dos formadores. A avaliação seguiu os seguintes critérios: a) Marcas formativas claras: as marcas formativas do SENAC deveriam ser evidentes dentro dos jogos, mostrando como esses elementos poderiam ser trabalhados de forma eficaz; b) Aplicabilidade do jogo: o quanto bem o jogo poderia ser aplicado ao tema a ser estudado pelo usuário, garantindo relevância educacional; c) Sustentabilidade do jogo: avaliação das peças de composição dos jogos, levando em consideração o uso de materiais sustentáveis; d) Reaproveitamento do jogo: a possibilidade de adaptar o jogo para outras áreas do conhecimento, inclusive fora do segmento original; e) Acessibilidade do jogo: análise de como o jogo apresentava aspectos de acessibilidade, garantindo que fosse inclusivo para diferentes perfis de jogadores.

Três jogos foram desenvolvidos, cada um abordando um tema específico, conforme descrito abaixo:

- **Comunicação e Idiomas:** criou o jogo "Produtora Comunicativa", onde os participantes assumem os papéis de comunicador ou videomaker, cumprindo desafios conforme as cartas sorteadas.
- **Gestão e Comércio:** desenvolveu "Doc Games", um jogo da memória que associa documentos às suas formas de elaboração, tornando o aprendizado mais dinâmico.
- **Tecnologia da Informação:** apresentou "Bytes & Bugs", baseado no Kanban. Os jogadores enfrentam desafios para restaurar um sistema invadido, resolvendo problemas em diferentes fases do tabuleiro.

Esses jogos ofereceram abordagens criativas e envolventes para o aprendizado e aplicação de conceitos-chave em cada área. Embora a qualidade dos jogos tenha sido considerada excelente, o jogo 'Doc Game' obteve a maior pontuação no critério avaliativo, conquistando a premiação estabelecida pela equipe formadora.

Ao final das atividades, foi disponibilizada uma avaliação do curso, de preenchimento anônimo, na qual os docentes participantes sinalizaram oportunidades de melhorias relacionados ao tempo para construção do jogo, disponibilização de material didático e grupos interdisciplinares. Ao passo, também evidenciaram a importância da formação para adesão de novas práticas pedagógicas, bem como estratégias de ensino e aprendizagem. Todas as observações e *feedbacks* foram de extrema importância para a proposta de aperfeiçoamento para o projeto e da inserção de novas dinâmicas,



**Figura 5. Festival de jogos**

metodologia e readequação da distribuição da carga horária. Um dos comentários reforçou esse sentimento: "Gostei muito da formação, ela me proporcionou uma experiência rica para estratégias de ensino-aprendizagem interativas. Levarei esse aprendizado para minha vida". Esse retorno evidencia a relevância dessa atividade para o desenvolvimento profissional dos docentes.

## 5. Considerações finais

A primeira etapa da formação docente foi concluída com sucesso, gerando uma grande expectativa para a sua expansão em outras unidades do SENAC na Bahia. Além da percepção da importância dos jogos como ferramenta de ensino e aprendizagem foi evidenciada a possibilidade de análise comportamental do perfil profissional dos estudantes, por meio da interação com colegas no momento da realização de um jogo, tais como: trabalhar sob pressão; cumprimento de regras; trabalho em equipe; capacidade de escuta e escolha (individual ou coletiva); tomada de decisão; inteligência emocional diante dos desafios/conflictos, entre outros. Este marco inicial reflete o empenho e a dedicação de todos os envolvidos no processo, e abre caminho para novos desafios e oportunidades.

Além da ampliação dessa formação para diferentes unidades, está prevista uma segunda formação focada em jogos digitais, com o objetivo de aprofundar o conhecimento dos educadores na criação e no desenvolvimento em ambientes digitais. Este componente visa proporcionar aos professores uma compreensão mais ampla das ferramentas e técnicas necessárias para a elaboração de jogos interativos, que possam ser utilizados tanto no contexto pedagógico quanto no mercado de tecnologia.

Outro ponto importante da expansão é a adaptação dos jogos já criados para o formato digital, permitindo a modernização e a ampliação do alcance desses jogos. Essa adaptação não apenas proporciona novas formas de interação e aprendizagem, mas também abre portas para a inovação no uso de jogos como recursos educacionais, potencializando a experiência dos alunos e trazendo o universo dos jogos tradicionais para a era digital.

Com essas iniciativas, espera-se que a formação docente não apenas se expanda, mas também evolua para atender às demandas de um cenário educacional em constante transformação, integrando novas tecnologias e metodologias de ensino que possibilitem uma aprendizagem mais dinâmica e envolvente.

## Referências

- Adams, E. and Dormans, J. (2012). *Game Mechanics: Advanced Game Design*. New Riders Games.
- Benedetti Filho, E., Silva, A. d. O. D., and Favaretto, D. V. (2020). Um jogo de tabuleiro utilizando tópicos contextualizados em física. *Revista Brasileira de Ensino de Física*, 42:e20190356.
- Blikstein, P. (2010). O mito do mau aluno e porque o brasil pode ser o líder mundial de uma revolução educacional. Disponível em: [http://www.blikstein.com/paulo/documents/books/Blikstein-Brasil\\_pode\\_ser\\_lider\\_mundial\\_em\\_educacao.pdf](http://www.blikstein.com/paulo/documents/books/Blikstein-Brasil_pode_ser_lider_mundial_em_educacao.pdf).
- Callai, H. C. (2005). Aprendendo a ler o mundo: A geografia nos anos iniciais do ensino fundamental. *Campinas*, 5.
- Cruz, A. K. B. S. and Neto, C. d. S. S. (2015). Revisitando as heurísticas de avaliação de nielsen para análise de usabilidade em jogos de tabuleiro não virtuais. *Human Factors in Design*, 3(06):35–47.
- Fernandes, C. S., Martins, M. M., Gomes, B. P., Gomes, J. A., and Gonçalves, L. H. T. (2016). Family nursing game: desenvolvendo um jogo de tabuleiro sobre família. *Escola Anna Nery*, 20(1):33–37.
- Ferreira, D. A., Balieiro, A. F., Silva, M. C. d., Arthur, P., Lenço, P., and Vannucchi, H. (2023). P do quê?: Um jogo de tabuleiro sobre o composto de marketing. In de Computação, S. B., editor, *Trilha de Educação – Artigos Completos - Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, pages 869–880, Porto Alegre. Sociedade Brasileira de Computação.
- Freire, P. (2006). *Pedagogia do Oprimido*. Paz e Terra, São Paulo.
- Grandini, N. A. and Grandini, C. R. (2008). Laboratório didático: importância e utilização no processo ensino-aprendizagem. In *Anais do 11º Encontro de Pesquisa em Ensino de Física*, pages 1–11, Curitiba.
- Junior, M. C., de Souza, H. C., and Felinto, A. S. (2020). Avaliação pedagógica com base na uniao dos componentes dos jogos educacionais e das teorias de aprendizagem. *Anais do XIX Simpósio Brasileiro de Games-SBGames-Education Track*, pages 551–558.
- La Carretta, M. (2020). *Como fazer jogos de tabuleiro: manual prático*. Editora Appris.
- Murr, C. E. and Ferrari, G. (2020). *Entendendo e aplicando a gamificação: o que é, para que serve, potencialidades e desafios*. Number 2 in Tutoriais Lantec. UFSC : UAB, Florianópolis. E-book (PDF).
- Nascimento, A. M. d. S. and Leite, B. S. (2024). Jogos educativos em química: Uma revisão sistemática nos anais do sbgames. *Revista Debates em Ensino de Química*, 10(3):90–116.
- Pereira, R. F., Fusinato, P. A., and Neves, M. C. D. (2009). Desenvolvendo um jogo de tabuleiro para o ensino de física. *Anais do VII ENPEC*, pages 1–12.

- Pinelle, D., Wong, N., and Stach, T. (2008). Heuristic evaluation for games: usability principles for video game design. In *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems*, pages 1453–1462.
- Ramos, D. K. and Rocha, N. L. d. (2016). Avaliação do uso de jogos eletrônicos para o aprimoramento das funções executivas no contexto escolar. *Revista psicopedagogia*, 33(101):133–143.
- Reis, A. V. d. (2016). Mecânica de jogos – parte 1. [Accessed: 10-mar-2025].
- Salen, K. and Zimmerman, E. (2012). *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos*, volume 1–4. Blucher, São Paulo.
- Sant’anna, C. M. and Rosseti, F. (2023). *Ensino de um jeito que funciona: Andragogia e Análise Transacional*. Vozes, Petrópolis, RJ.
- Santos, N. T. d., Junior, I. M. d. S., and Pereira, G. A. F. (2021). Active methodologies in professional and technological education: brief theorization. *Research, Society and Development*, 10(10):e354101018880.
- Senac, D. N. and CRB-7/6713, L. G. M. (2022a). *Concepções e princípios*. Senac, Departamento Nacional, Rio de Janeiro, 1. ed. rev. edition. Distribuição gratuita. 600 KB; PDF. (Documentos Técnicos do Modelo Pedagógico Senac; 1). Bibliografia. Versão impressa publicada em 2015.
- Senac, D. N. and CRB-7/6713, L. G. M. (2022b). *Metodologias ativas de aprendizagem*. Senac, Departamento Nacional, Rio de Janeiro. Distribuição gratuita. 615 KB; PDF. - (Documentos Técnicos do Modelo Pedagógico Senac ; 7). Bibliografia: p. 40-43. Também disponível em formato eletrônico.
- Sodré, M. (1988). *Best-Seller: a Literatura de Mercado*. Editora Ática, São Paulo.
- Stutz, D. (2020). Regras do jogo: Uma análise de seus tipos e relacionamentos. *Proceedings of XIX SBGames*.