

Design de jogo de tabuleiro em uma disciplina de Computação como estratégia para promover reflexão crítica sobre apostas online

Title: Board game design in a Computing course as a strategy to promote critical reflection on online betting

Cacilda R. C. Oliveira¹, Daniel Altamirando de O. Neves¹, Eduardo Mansur F. B. Júnior¹, Luma da Rocha Seixas¹

¹Instituto de Computação - Universidade Federal da Bahia (UFBA)
Avenida Milton Santos, 40170-110 – Salvador – BA – Brasil

{daniel.altamirando, cacilda.raiane, eduardobittencourt,
seixas.luma}@ufba.br

Abstract. Introduction: Easy access to online betting platforms by adolescents and young adults entails significant social, economic, and psychological risks. **Objective:** This work aims to present a pedagogical experience developed within an undergraduate Computing course, in which students were challenged to design board games focused on social issues. **Stages:** Bibliographic study, creation of problem-based situations and thematic scripts, physical construction of the prototype, and the execution of a playtesting session. **Expected Results:** The game was presented and the experience demonstrated that board game design can be an effective approach for fostering critical reflection within higher education Computing programs. **Keywords:** Board games, Gambling, Critical education, Computing, Multimodality.

Resumo. Introdução: O fácil acesso a plataformas de apostas online por parte de adolescentes e jovens adultos implicam em riscos sociais, econômicos e psicológicos. **Objetivo:** Este trabalho tem como objetivo apresentar uma experiência pedagógica desenvolvida em uma disciplina de graduação em Computação, na qual estudantes foram desafiados a projetar jogos de tabuleiro com foco em problemáticas sociais. **Etapas:** Estudo bibliográfico, criação de situações-problema e roteiros temáticos, construção física do protótipo e aplicação de uma sessão de teste. **Resultados Esperados:** O jogo foi apresentado e a experiência demonstrou que o design de jogos de tabuleiro pode ser uma abordagem interessante para o desenvolvimento de reflexões críticas na formação em Computação no ensino superior. **Palavras-chave:** Jogos de tabuleiro, Jogos de azar, Educação crítica, Computação, Multimodalidade.

1. Introdução

A presença de plataformas de apostas, sobretudo as conhecidas como *bets*, tem se tornado um fenômeno cultural entre adolescentes e jovens adultos no Brasil [Peres 2024]. Promovidos como forma de lazer, esses jogos têm implicado em riscos sociais, econômicos e psicológicos [Holits Júnior 2024, Silva Júnior 2022]. Esses riscos podem afetar principalmente adolescentes, por serem considerados mais suscetíveis que adultos

aos estímulos que esses jogos utilizam, pois esse público pode ter mais dificuldades em avaliar consequências de suas ações. Segundo Daniel Spritzer:

“Participar de jogos de aposta na infância ou adolescência é particularmente preocupante, dado que crianças e adolescentes são mais vulneráveis do que adultos ao desenvolvimento de problemas relacionados a essas atividades. Sabe-se, ainda, que começar a apostar precocemente está associado a um maior risco de desenvolver jogo patológico (JP), abuso de substâncias e aumento na gravidade das comorbidades psiquiátricas.” [Spritzer, 2009, p.13]

Com isso, é possível que adolescentes que se envolvam com jogos de azar tenham mais chances de desenvolver vícios na fase adulta, sendo necessário uma maior reflexão sobre o assunto nesse período de vida.

No contexto da formação em Computação, que tradicionalmente enfatiza o pensamento lógico e a resolução de problemas, torna-se pertinente incluir propostas que estimulem também a formação crítica e a análise de fenômenos sociais mediados por tecnologias [Lin 2022, Pereira *et al.* 2023]. Tal perspectiva é apontada nas Diretrizes Curriculares Nacionais dos cursos de graduação da área da Computação, especialmente no que dispõe o Artigo 4º, incisos I e III [Brasil 2016]. Esses dispositivos orientam que a formação dos profissionais da Computação deve contemplar não apenas os aspectos técnicos, mas também o desenvolvimento de uma visão crítica, criativa, ética e socialmente responsável, com capacidade para compreender e intervir em contextos complexos.

Com isso, este trabalho tem como objetivo apresentar uma experiência pedagógica desenvolvida em uma disciplina de graduação em Computação, na qual estudantes foram desafiados a projetar jogos de tabuleiro com foco em problemáticas sociais. Como recorte analítico, discute-se o jogo desenvolvido por uma das equipes participantes, voltado à reflexão crítica sobre apostas online, buscando compreender o potencial do design de jogos como estratégia para promover conscientização e debate entre jovens adultos.

2. Método

O desenvolvimento dessa proposta ocorreu no contexto da disciplina MATB22-Laboratório de Informática na Educação, ofertada como disciplina obrigatória (para o curso de Licenciatura em Computação) e optativa (para os cursos do Bacharelado em Sistemas da Informação e Bacharelado em Ciência da Computação, além de estudantes do Bacharelado Interdisciplinar em Ciência e Tecnologia) na Universidade Federal da Bahia. Assim, estudantes foram organizados em equipes e desafiados a projetar jogos de tabuleiro com foco em problemáticas sociais. Como recorte deste trabalho, analisa-se o processo de desenvolvimento do jogo produzido por uma das equipes, voltado à reflexão crítica sobre apostas online.

A construção do jogo por essa equipe foi organizada em quatro etapas. A primeira consistiu em um estudo coletivo do artigo “Como fazer Jogos de Tabuleiro: Manual Prático” [La Carretta, 2018], utilizado como referência metodológica para orientar o design do jogo ao longo de todo o processo.

Na segunda etapa, a equipe desenvolveu, de forma colaborativa, situações-problema e roteiros temáticos inspirados em experiências e dilemas associados às plataformas de apostas online. As discussões buscaram explorar aspectos como endividamento, tomada de decisão sob risco, ciclos de recompensas variáveis, vício, com o objetivo de provocar reflexão crítica nos jogadores.

A terceira etapa envolveu a construção do protótipo físico do jogo, incluindo definição do layout do tabuleiro, elaboração das cartas, regras, mecânicas de progressão e criação de elementos como moedas e personagens. Para isso, foram utilizados materiais acessíveis (papelão, cartolina, impressões, entre outros) e ferramentas digitais de apoio ao design.

Por fim, realizou-se uma sessão de teste com aplicação do jogo, na qual foram conduzidas rodadas experimentais com participantes. Durante essa etapa, foram coletados comentários, sugestões e percepções dos jogadores, com o objetivo de avaliar o funcionamento do protótipo e identificar possibilidades de melhoria, bem como observar indícios de reflexão crítica suscitados pela dinâmica do jogo.

3. Resultados

3.1. Protótipo do Jogo

O jogo foi intitulado “Plataforma” e cada jogador tem como objetivo principal administrar bem seus recursos por meio da tomada de decisões estratégicas e sorte no decorrer das rodadas. Cada partida foi pensada para ser jogada entre 2 a 4 participantes. O jogador que perder todas as suas moedas será eliminado, assim a partida se encerra quando resta apenas 1 jogador.

Antes do início da partida é feita a leitura das regras e distribuição de cartas de personagens (Figuras em repositório¹). Nas regras é determinado que cada jogador deve receber um personagem, disponível em cartas numeradas de 1 ao 8, sendo distribuídas a partir da rolagem do dado de 8 lados. No desenvolvimento das cartas de personagens definiu-se os seguintes itens: um nome; uma situação em que o personagem necessita de dinheiro; a quantidade de moedas que aquela pessoa começa o jogo; e uma habilidade de uso único durante toda partida.

Após seleção do personagem, o jogador escolhe um pino para representá-lo no tabuleiro, além de coletar a quantidade de moedas determinada na sua carta diretamente no banco, na qual possui um total de 96 moedas. Esse item chamado banco consiste em uma caixa de papelão reutilizada e decorada com um símbolo de \$.

¹<https://doi.org/10.5281/zenodo.21385749>

Finalizando esse primeiro momento, começa-se a partida no tabuleiro (Figura 1.) Nele há casas de: "Início" é onde os pinos começam; "Banco" é uma lição sobre planejamento financeiro em que o jogador perde metade de suas moedas; "Prisão" é onde o jogador fica sem jogar por uma rodada; "Aeroporto" representa a ideia de recomeçar e aprender com os erros, haja vista que o jogador volta ao início do tabuleiro.

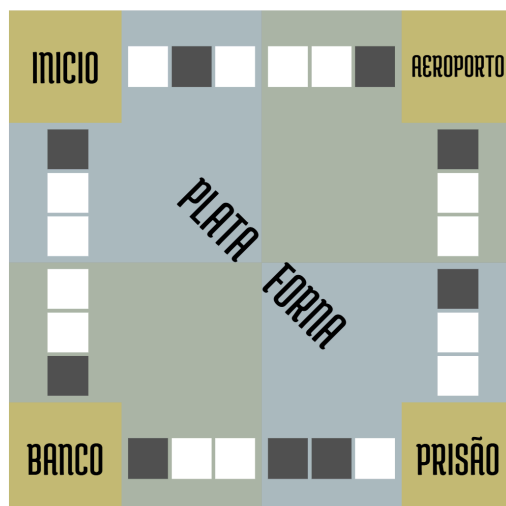


Figura 1. Tabuleiro do jogo.

Além das casas nomeadas, existem casas brancas que trazem ganhos ou perdas de moedas. E casas cinzas que possibilita o jogador retirar uma carta extra (Figura 2.) que podem significar bônus (verde) ou dano (vermelho). Elas são divididas em algumas ações, como: perder ou ganhar moedas; voltar ou avançar casas; entregar ou roubar moedas de um jogador; e ficar uma rodada sem jogar.

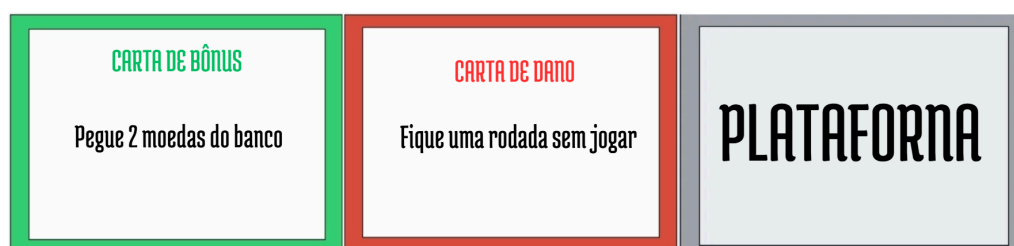


Figura 2. Cartas de bônus e dano (frente e verso).

A partir dessas regras, os jogadores seguem ao longo do tabuleiro executando as ações em específico de cada carta ou casa.

3.2. Apresentação e rodada teste

Primeiro ocorreu uma apresentação inicial para um grupo de graduandos, majoritariamente da área da computação (licenciatura em computação, ciência da computação, sistemas de informação e outros). Assim, houve demonstração das dinâmicas, compartilhamento das experiências e explicação das decisões de design.

Em seguida, foi feita uma jogada teste, com rodadas e tempo limitados. Ao final da rodada teste, os participantes da sala e os jogadores da rodada fizeram comentários

com sugestões de elementos que poderiam ser mudados ou adicionados para aprimorar o jogo, bem como relataram a reflexão crítica trazida acerca das apostas em plataformas online no âmbito do ensino superior.

4. Considerações finais

As plataformas de apostas online, que tornaram-se um fenômeno cultural entre adolescentes e jovens adultos no Brasil, têm implicado em riscos sociais. Dessa forma, torna-se pertinente incluir propostas que estimulem a formação crítica e a análise de fenômenos sociais desse tipo no contexto da formação em Computação. Assim, com o desenvolvimento desse jogo de tabuleiro, buscou-se reflexões críticas acerca das *bets* em estudantes dessa área, que caracterizam-se como o principal público alvo.

O trabalho desenvolvido apresentou resultados positivos no que se diz respeito ao levantamento de debates e reflexões acerca do tema, como: as sensações de ganho e perda de dinheiro por parte do jogador; as lições aprendidas nas casas principais do tabuleiro; e o vício desenvolvido no participante que obtém muitos ganhos sucessivos na partida. Tais reações simulam o que de fato ocorre quando as pessoas apostam em *bets*. Ressalta-se também que as diferentes personalidades desenvolvidas para os jogadores influenciam nas reações citadas. Ou seja, a profissão e o motivo pelo qual o personagem está apostando trouxe um sentimento de empatia para com o jogador.

Dessa forma, a construção do tabuleiro relaciona-se diretamente ao objetivo do artigo na aplicação da metodologia do autor Marcelo La Carreta (2018), utilizando-se de estruturas típicas de jogos. Assim, criando uma dinâmica direcionada para reflexão crítica acerca das *bets* em estudantes obteve-se aceitação e comentários para evolução do jogo para possíveis trabalhos futuros. Apesar do trabalho ter um resultado efetivo para reflexão da temática, as apostas online, houveram limitações na sua implementação. Assim, a execução em apenas uma disciplina de um curso de ensino superior pode ser considerada a principal limitação no estudo. Por conta disso, observa-se que contextos de trabalhos futuros devem levar em consideração a aplicação de rodadas do jogo em outras turmas de graduação, bem como a possibilidade de um levantamento a respeito do conhecimento dos estudantes em relação aos problemas de vícios em jogos de apostas que pretende-se debater. Além disso, por ser de fácil reprodução e se tratar de um tema atual, o jogo “Plataforna” pode ser aplicado em outros níveis de ensino, como por exemplo o ensino fundamental, médio e técnico.

Referências

- Brasil. Ministério da Educação. (2016) Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos de graduação na área da Computação. Disponível em: <https://abmes.org.br/arquivos/legislacoes/Res-CES-CNE-005-2016-11-16.pdf>. Acesso em: abr. 2026.
- Holits Júnior, Matheus Eduardo Sanches. (2024) A influência negativa dos jogos de azar em crianças e adolescentes. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito) – Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências Jurídicas, Florianópolis, 2024.

- La Carreta, Marcelo. (2018) Como fazer Jogos de Tabuleiro: Manual Prático. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGames), 17., 2018, Foz do Iguaçu. Anais [...]. Foz do Iguaçu: SBGames, 2018. p. 1-20. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2018/papers/CT/166023.pdf>. Acesso em: 5 mar. 2026.
- Lin, K. CS education for the socially-just worlds we need: the case for justice-centered approaches to CS in higher education. (2022) In: Proceedings of the 53rd ACM Technical Symposium on Computer Science Education (SIGCSE 2022), 3–5 mar. 2022, Providence, RI. New York: ACM, 2022. p. 265–271. DOI: <https://doi.org/10.1145/3478431.3499291>. Acesso em: abr. 2026.
- Pereira, R., Reis, R., Derenievicz, G. A., Peres, L. M., & Silva, F. (2023). Sua Jornada Começa Aqui: gamificando uma disciplina introdutória de computação com uma narrativa distópico-crítica. *Revista Brasileira de Informática na Educ.*, 31, 1128-1164.
- Peres, A. Bets e jogos de azar atraem crianças e adolescentes afrontando as leis. (2024) Veja. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/coluna/balanco-social/bets-e-jogos-de-azar-atraem-criancas-e-adolescentes-afrontando-as-leis>. Acesso em: abr. 2026.
- Silva Júnior, J. G. da. (2022). Considerações acerca da presença de caixa de recompensas em jogos eletrônicos no Brasil. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/28670>. Acesso em: 14 abr. 2026.
- Spritzer, D. T. (2009) Problemas relacionados a jogos de azar em adolescentes brasileiros: Participação, prevalência e fatores associados. Dissertação(Mestrado). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/18512>. Acesso em: abr. 2026.