



## 24º SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA

13º Mostra Científica de Integração  
entre Pós-Graduação e Graduação  
3º Jornada de Tecnologia e Inovação

# PROJETANDO BOARDGAMES PARA EDUCAÇÃO: ESTRATÉGIAS DE DESIGN PARA DESENVOLVIMENTO DE JOGOS E SUA APLICAÇÃO EM CONTEXTOS EDUCACIONAIS.

Marcos Vinicius Oliveira Ribeiro, Alice Demaria Silva, Eduardo Napoleao, Eduardo de Souza Campos,  
Giorgio Gilwan da Silva  
Desenho Industrial - Desenho de Produto

Este trabalho se dedicou a investigar o processo de desenvolvimento de jogos de tabuleiro voltados para a educação, focando em como as estratégias de design podem ser aplicadas para abordar temas de relevância global, como os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). A pesquisa foi motivada pela crescente popularidade e pelo potencial de engajamento dos jogos, que, historicamente, se associam ao entretenimento, mas que têm demonstrado uma capacidade auxiliar na promoção de causas pró-sociais e facilitar a aprendizagem. O problema de pesquisa central foi explorar como o design de jogos pode ser utilizado para criar experiências pedagógicas que sejam não apenas eficazes, mas também envolventes, acessíveis e con-textualizadas. Para atingir esses objetivos, o estudo empregou uma metodologia interdisciplinar, baseada em referenciais teóricos e práticos do design gráfico e de games, como double Diamond, Selinker e Chandler, em um ambiente integrado de projeto que envolveu o laboratório de design (DesignLab), projeto de extensão ateliê solidário, pesquisa PIBITI e possui relação com o projeto CNPQ. Primariamente, a abordagem metodológica incluiu quatro etapas principais: a busca por similares para analisar jogos com mecânicas cooperativas, um estudo de caso envolvendo protótipos em um ambiente acadêmico, e pesquisas descritiva e analítica para avaliar e refinar os protótipos. Inicialmente, nove ideias de jogos foram concebidas, das quais três foram selecionadas para prototipagem e testadas em sessões de playtest com estudantes de design. Esses testes foram fundamentais para coletar feedbacks e dados sobre a dinâmica de jogo, a fim de aperfeiçoar as regras, fluxo de jogo e o storytelling. Os resultados obtidos a partir dos ciclos de iteração confirmaram o potencial dos boardgames como ferramentas educacionais. O protótipo com a temática de resgate de animais em desastres ambientais, em particular, demonstrou um alto nível de engajamento e a capacidade de conectar os jogadores a problemas do mundo real de uma forma lúdica. A pesquisa considerou a importância de integrar princípios de game design, como regras claras e feedback contínuo, para garantir que a experiência de aprendizagem seja ao mesmo tempo divertida e significativa. Além disso, evidenciou a relevância da interdisciplinaridade no processo de criação, mostrando que a combinação de diferentes áreas do design pode levar a produtos educacionais inovadores e de alta qualidade. Conclui-se que os jogos de tabuleiro analógicos, mesmo com sua aparente simplicidade, têm o poder de oferecer experiências ricas e transformadoras, com potencial para reforçar a formação cidadã e o pensamento crítico. O trabalho aponta para a necessidade de futuras investigações sobre a aplicação desses jogos em ambientes de educação formal e a mensuração de seu impacto pedagógico em longo prazo, com grupos variados e distintos, abrindo novos caminhos para a pesquisa em Game-Based Learning.

**Palavras-chave:** Board games; educação; Design de jogos

**Apoio:** Programa Institucional de Bolsas de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação (PIBITI/CNPq); Universidade do Vale do Itajaí (Univali)