BNCC
E JOGOS DE MESA

DEVIR

USO DE JOGO DE MESA EM SALA DE AULA PARA APERFEIÇOAR AS 10 COMPETÊNCIAS BASEADO NA BNCC

Educação Fundamental I e II

Direcionamento para professores

Associação de jogos e competências

Jogos de mesa para uso escolar

A DEVIR

Nasceu de um hobby de pessoas aficionadas por histórias em quadrinhos (de super-heróis, europeias e mangás), além de livros de ficção científica (Bradbury, Asimov, Clark, Heinlein). Um mundo imaginário, repleto de criatividade. As circunstâncias da época, em meados dos anos 80, fizeram eclodir a ideia de um empreendimento na área e, em 1987, desenvolvemos um sistema de distribuição de Histórias em Quadrinhos, começando com os gibis de super-heróis americanos, os comic books.
Com o passar do tempo, a diversificação dentro do universo nerd em que estávamos inseridos nos levou ao RPG (ou seja, Role Playing Game), e percebemos, ao lidar com este material, o grande potencial no uso da imaginação, do estímulo à criatividade e da capacidade de agregar pessoas e a sociabilidade. Em pouco tempo, o potencial didático presente na mecânica dos RPGs nos levou a desenvolver atividades em escolas, seminários para educadores (RPG & Educação), com o intuito de difundir esta ferramenta, que pode ser um importante suporte paradidático em salas de aula.
O advento das cartas colecionáveis trouxe outra grande experiência no campo da inteligência, que é o das estratégias. Usando as cartas colecionáveis para o duelo, o jogo é precedido de um grande esforço no desenvolvimento de uma estratégia para alcançar a vitória. Para efeito comparativo, imagine-se um jogo de xadrez, onde os competidores definem suas peças, dentro de um conjunto de características pré-definidas, sem limitação de números de peças (cada participante pode usar um conjunto de cartas, em quantidades não necessariamente iguais) para se usar durante o jogo.
Aí, vieram os jogos de tabuleiro!

ESCLARECENDO QUESTÕES

Acompanhando diariamente o desenvolvimento e a prática de jogos de mesa, como os de tabuleiro, por exemplo, passamos a perceber que tudo isso era muito mais que diversão; por meio das práticas de jogos percebíamos crianças, jovens e adultos ampliando a capacidade de raciocínio, enxergando novas formas de resolver problemas, estabelecendo estruturas de análise diferentes e, principalmente, aprendendo a conviver com sucessos e frustrações.

Em 2016 nos perguntamos: por que não levar isto para as escolas e combinar o aprendizado formal com o uso deste modelo de aprendizado em situações lúdicas de simulação das reflexões futuras sobre a vida? De lá para cá, foram mais de 50.000 alunos impactados em aproximadamente 135.000 partidas de jogos. A cada iniciativa nasciam novos contextos que considerávamos de extrema relevância. De um jogo

para o outro, as práticas se demonstravam diferentes, mas os princípios de autonomia (visando formar cidadãos críticos e ativos); cooperação (tendo como objetivo incentivar a troca de conhecimento e construir engajamento em busca de uma meta comum); e sustentabilidade (buscando o desenvolvimento pleno do ser humano), sempre se fazem presentes em cada mediação.

REFLETINDO SOBRE CAMINHOS

Como seria se o conceito de "aprender fazendo" fosse uma realidade em todas as escolas? E se os nossos alunos fossem avaliados também por indicadores qualitativos, como nível de criatividade ao solucionar problemas, capacidade de argumentação e negociação, e habilidade no uso do conhecimento formal adquirido? Ao utilizarmos jogos de tabuleiro no processo de aprendizagem das escolas, fazemos com que a educação formal e informal caminhem juntas, melhorando assim, além do processo educacional, entre outras coisas, a relação entre professores e alunos.

COMPARTILHANDO RESULTADOS

Sempre que buscamos trabalhar juntos, precisamos encontrar os valores que nos unem e os propósitos que nos colocam nos mesmos pontos, afinal, somos todos criadores de realidades e precisamos começar com a meta em mente, refletindo sobre qual futuro queremos construir. O alinhamento da prática de jogos nas escolas à BNCC é muito forte, e nos próximos parágrafos apresentaremos pontos em comum de ações inovadoras que indicam uma direção promissora para a educação brasileira.

O QUE É BNCC?

"A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica. Aplica-se à educação escolar, tal como a define o § 1º do Artigo 1º da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei nº 9.394/1996), e indica conhecimentos e competências que se espera que todos os estudantes desenvolvam ao longo da escolaridade. Orientada pelos princípios éticos, políticos e estéticos traçados pelas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (DCN), a BNCC soma-se aos propósitos que direcionam a educação brasileira para a formação humana integral e para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva". Fonte: BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular - BNCC. Terceira versão. Brasília: MEC, 2017.

COMO A DEVIR ESTÁ INSERIDA NESTE CONTEXTO?

Desde 2016 a Devir oferece às escolas o programa Devir Extracurricular, um projeto voltado à ampliação do conhecimento por meio de jogos e Histórias em Quadrinhos, construindo contextos lúdicos, divertidos e de extrema importância para o desenvolvimento do aprendizado. Oferecemos atividades com fins educacionais para toda a comunidade escolar, promovendo oficinas de jogos para alunos e workshops sobre o uso dos jogos e quadrinhos em mediações em sala de aula para professores. Nosso intuito é incentivar a formação do conhecimento com leveza, prazer e de maneira desafiadora para que o aprendizado seja fortalecido e levado para toda a vida. Neste ambiente, os sonhos se tornam realidade e ampliam-se as possibilidades de encontrar hoje o fantástico mundo do amanhã e conviver com um novo universo repleto de vilões implacáveis e heróis superpoderosos. Nele, a distância entre o cotidiano e o futuro se encurta e é possível acertar e errar em parceria, afinal, quando jogamos é permitido simular a vida com prazer, como esta realmente deveria ser vivida em todas as suas fases.

QUAIS SÃO AS MAIORES CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E PUBLICAÇÕES DA DEVIR PARA O DESENVOLVIMENTO DOS CONHECIMENTOS E DAS COMPETÊNCIAS QUE A BNCC ESPERA QUE TODOS OS ESTUDANTES APERFEIÇOEM AO LONGO DA ESCOLARIDADE?

A BNCC tem como foco o direcionamento da “educação brasileira para a formação humana integral e para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva”. Como suporte à educação formal, os jogos de tabuleiro apoiam o desenvolvimento do ser humano global em todas as suas dimensões: intelectual, física, afetiva, social, ética, moral e simbólica. A seguir, apresentaremos as maiores contribuições dos jogos e conteúdos distribuídos pela Devir no Brasil (e no mundo) às 10 competências gerais da Base Nacional Comum Curricular, incentivando, principalmente, a formação da identidade, a interação e a construção da autonomia.

CAPACIDADE ANALÍTICA

"Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social e cultural para entender e explicar a realidade (fatos, informações, fenômenos e processos linguísticos, culturais, sociais, econômicos, científicos, tecnológicos e naturais), colaborando para a construção de uma sociedade solidária".

Possibilidade de criar uma ligação entre todo o conhecimento já estabelecido formalmente e estruturar novos conhecimentos resultantes da convivência com fatos, informações e realidades propostos no jogo e trazidos pelos colegas de equipe durante a resolução de problemas da partida, ensinando que se aprende com o outro e consigo mesmo a todo momento em que vivemos e convivemos.

= aprender a fazer e conviver

JOGOS

TERRA

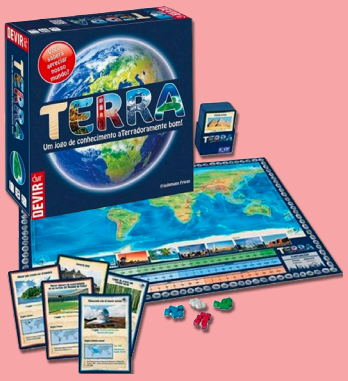
1,2,3

CARCASSONNE

CHECKPOINT CHARLIE

CÓDIGO SECRETO

SUSHI-GO!



CRIATIVIDADE E BUSCA PELA INOVAÇÃO

"Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas, e inventar soluções com base nos conhecimentos das diferentes áreas".

Os jogos apresentam um caminho especial e inovador para se dedicar às atividades que se executa, e trabalham áreas diferentes do cérebro que normalmente não são incentivadas pela rotina do dia a dia, fazendo com que o aprendizado se renove constantemente, criando novas formas e novos métodos que ajudem os objetivos da escola e motivem os alunos a buscarem novas soluções para problemas já existentes com o foco de autossuperação.

= aprender a conhecer e ser

JOGOS

CHECKPOINT CHARLIE
FORMIGAS NA TEIA
CARCASSONNE
TERRA
MICRO ROBOTS
FANTASMA BLITZ

SENSIBILIDADE CULTURAL E ARTÍSTICA

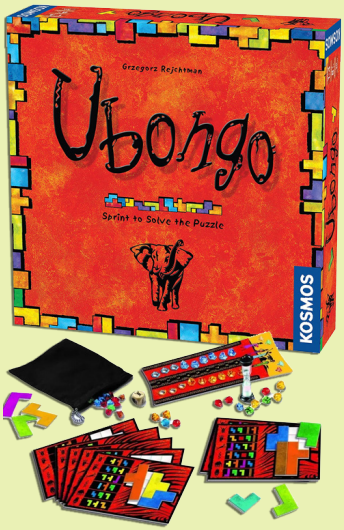
"Desenvolver o senso estético para reconhecer, valorizar e aproveitar as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também para participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural".

O design e o layout são atributos importantíssimos no desenvolvimento de jogos e quadrinhos. Ao conviver com as peças, os tabuleiros e o uso de diferentes recursos e materiais na construção de uma dinâmica de jogo, o aluno desperta o seu senso estético e inicia um caminho de identificação de preferências que incentiva a curiosidade e estimula o interesse pela produção artístico-cultural.

= aprender a fazer e a ser

JOGOS

UBONGO
CARCASSONNE
TERRA
SUSHI-GO!
ILHA PROIBIDA
TRUPE DOS PORQUINHOS



COMUNICAÇÃO

"Utilizar conhecimentos das linguagens verbal (oral e escrita) e/ou verbo-visual (como Libras), corporal, multimodal, artística, matemática, científica, tecnológica e digital para expressar-se e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e, com estes elementos, produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo".

Ao envolver-se nas dinâmicas de jogos, cada participante começa a perceber que expressar-se com clareza e objetividade (utilizando o uso correto da comunicação), adotar uma postura de naturalidade e segurança ao desenvolver a argumentação, e praticar a escuta ativa são atributos de vantagem competitiva importantíssimos.

= aprender a conviver e ser

JOGOS

ILHA PROIBIDA

DIÁRIO DE UM BANANA

FAST FOOD FEAR

LEO

TERRA

1,2,3

RACIOCÍNIO LÓGICO

"Utilizar tecnologias digitais de comunicação e informação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas do cotidiano (incluindo as escolares) ao se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos e resolver problemas".

Os jogos dão aos participantes novas dimensões de raciocínio lógico, permitem que as soluções encontradas sejam testadas no mesmo instante em que são propostas e abrem possibilidade de repensar as sugestões a partir da condição de medir a relação entre os resultados obtidos e os objetivos pretendidos por cada indivíduo inserido nos grupos dos quais esteja participando.

= aprender a fazer e conhecer

JOGOS

MICRO ROBOTS

SET

1,2,3

GENIAL

FORMIGAS NA TEIA

CARCASSONNE

AUTONOMIA

"Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que possibilitem ao indivíduo entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao seu projeto de vida pessoal, profissional e social, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade".

Em todos os ambientes de jogo de tabuleiro, a cada papel representado, os participantes recebem o direito à prática da autonomia. Por meio desta característica, eles podem tomar decisões e fazer escolhas, assumindo os riscos de resultados positivos, ou negativos, das mesmas, aproveitando a possibilidade de tentar novamente.

= aprender a ser e conviver

JOGOS

LEO
DIÁRIO DE UM BANANA
ILHA PROIBIDA
FAST FOOD FEAR
SUSHI-GO!
CÓDIGO SECRETO

NEGOCIAÇÃO

"Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos e a consciência socioambiental em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta".

Uma partida de jogo dá aos participantes a noção de resultados a partir de diversos ciclos de começo, meio e fim. Desta forma, os processos de negociação começam com o fim em mente e constroem uma estrutura de raciocínio que visa objetivos comuns a partir de estruturas colaborativas, ou não, mas sempre alinhadas às regras do tabuleiro. Estas características permitem ao participante adaptar-se às diferentes exigências do meio e rever posturas diante do critério de construção de argumentações convincentes elaboradas a partir da mescla de diferentes pontos de vista

= aprender a ser e conviver

JOGOS

CARCASSONNE
FORMIGAS NA TEIA
ESCADAS ASSOMBRADAS
CHECKPOINT CHARLIE
SUSHI-GO!
GENIAL

AUTOCONHECIMENTO

"Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, reconhecendo as suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com estes elementos e com a pressão do grupo".

A dinâmica de um jogo de tabuleiro oferece aos participantes a perspectiva de assumir a responsabilidade sobre as suas escolhas, com autonomia na aprendizagem e a ciência de seu impacto na relação com o outro, a fim de obter realização pessoal a partir da valorização do processo de construção do autoconhecimento.

= aprender a ser e conviver

JOGOS

DIÁRIO DE UM BANANA

FANTASMA BLITZ

CHECKPOINT CHARLIE

DRAGÕES E GALINHAS

BOLACHAS

ILHA PROIBIDA

TRABALHO EM EQUIPE E RELACIONAMENTO INTERPESSOAL

"*Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, os seus saberes, as suas identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de origem, etnia, gênero, idade, habilidade/necessidade, convicção religiosa ou de qualquer outra natureza, reconhecendo-se como parte de uma coletividade com a qual deve se comprometer*".

Ao trabalhar em equipe de forma respeitosa, quando os participantes dedicam confiança aos colegas, valorizam a cooperação e demonstram comprometimento a fim de contribuir com atitudes positivas para o alcance dos objetivos comuns, a possibilidade de chegar a um resultado positivo nos jogos é muito maior.

= aprender a ser e conviver

JOGOS

FAST FOOD FEAR
ILHA PROIBIDA
PANDEMIC
LEO
DIÁRIO DE UM BANANA
CÓDIGO SECRETO

PENSAMENTO CONCEITUAL

"*Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões, com base nos conhecimentos construídos na escola, segundo princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários*".

A prática constante e rotineira dos comportamentos listados nas competências anteriores proporciona a assimilação de conceitos, o que facilita o aprendizado e conduz à preferência pelas atitudes e formação do caráter ético, cooperativo e de valorização do relacionamento interpessoal pacífico e positivo.

= aprender a ser e conviver

JOGOS

FANTASMA BLITZ

DRAGÕES E GALINHAS

ESCADAS ASSOMBRADAS

SUSHI-GO!

FLAP-FLAP

FORMIGAS NA TEIA

TERRA

TABELA DE COMPETÊNCIAS

	CA	CBI	SCA	COM	RAC	ATM	NEG	AC	TE	PC
1,2,3	FI / FII		FI / FII	FI / FII	FI / FII					FI / FII
Bolachas			FI			FI		FI		
Carcassonne	FII	FII	FII		FII	FII	FII			
C.P. Charlie	FII	FII			FII		FII	FII		FII
C. Secreto	FII	FII		FII		FII	FII	FII	FII	FII
D. um Banana				FI / FII		FI / FII		FI / FII	FI / FII	FI / FII
D. e Galinhas	FII			FII	FII	FII		FII		FII
E. Assombr.	FI		FI			FI				FI
F. Blitz	FI / FII	FI / FII			FI / FII	FI / FII		FI / FII		FI / FII
F. Food Fear	FII			FII	FII	FII	FII		FII	FII
Flap-Flap	FI		FI		FI	FI				FI
F. na Teia		FI			FI		FI			FI
Genial	FII	FII	FII		FII	FII				
Ilha Proibida	FII		FII	FII	FII	FII		FII	FII	FII
Leo			FI	FI	FI	FI	FI		FI	FI
Micro Robots	FII	FII				FII	FII			
Pandemic	FII	FII		FII	FII		FII		FII	FII
SET	FI / FII		FI / FII		FI / FII	FI / FII				FI / FII
Sushi Go!	FI / FII		FI / FII		FI / FII	FI / FII	FI / FII			FI / FII
Terra	FII	FII	FII	FII	FII	FII		FII		FII
T. Porquinhos	FI		FI			FI		FI		
Ubongo			FI / FII		FI / FII	FI / FII				

CA	Capacidade Analítica
CBI	Criatividade e Busca pela Inovação
SCA	Sensibilidade Cultural e Artística
COM	Comunicação
RAC	Raciocínio Lógico
ATM	Autonomia
NEG	Negociação
AC	Autoconhecimento
TE	Trabalho em Equipe
PC	Pensamento Conceitual

FI — Fundamental I
FII — Fundamental II

Devir Escolas , 2018

Autora: Juliana Almeida Dutra
Graduada em Comunicação Social pela UNESP; pós-graduada em Gestão Escolar pela USP; especializada em Gestão e Marketing pela FGV, IMI e ESPM; MBA em Pesquisa de Mercado, Mídia e Opinião pela ESPM; especializada em Sociologia das Emoções do Trabalho - USP; Storytelling e Transmídia - ESPM; Inovação (ambiente, pessoas e processos) - IEC e Gestão do Relacionamento e Estratégia - Kellogg USA. Coach formada e pós graduada pelo ICI - Integrated Coaching Institute e Escola Politécnica de Jyväskylä/Team Academy - Finlândia.

Colaboradores: Renata Martinez Soriano, pedagoga
Nuno Filipe Venâncio, especialista em jogos

Design e Ilustrações: Erik Placido

OS JOGOS PERMITEM:

A. GERAR SIGNIFICADO DO APRENDIZADO PARA A VIDA

Representar e exemplificar os conteúdos curriculares, facilitando a conexão com a realidade local, gerando significado para a vida e vivência do aprendizado na prática.

B. POSSIBILITAR NOVAS ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS

Possibilitar ao professor novas estratégias pedagógicas geradoras de interesse, fortalecendo as equipes escolares a partir de aulas mais dinâmicas, interativas e colaborativas que permitam o aprendizado interdisciplinar.

C. VIVENCIAR A PARTIR DA REALIDADE LOCAL O CONTEÚDO CURRICULAR

Valorizar e utilizar durante o processo de ensino-aprendizagem culturas locais, práticas comunitárias e estruturas de socialização que façam parte do dia a dia dos alunos e suas famílias, reconhecendo possibilidades colaborativas de busca pelo aprendizado a partir de ritmos diferenciados e metodologias didático-pedagógicas complementares.

D. ENGAJAR O APRENDIZADO

Engajar a todos os perfis de alunos em prol de um aprendizado cada vez maior a partir da utilização do ensino em diferentes universos e situações, fazendo com que o aluno valorize o conhecimento adquirido, pois identifica o valor do mesmo em situações práticas.

E. MODERNIZAR AS ESTRATÉGIAS DE ACOMPANHAMENTO DE EVOLUÇÃO

Modernizar as estratégias de acompanhamento de evolução dos alunos a partir de indicadores quantitativos e qualitativos que levem em conta novos contextos e condições de aprendizagem. A partir dos registros realizados em ambientes lúdicos é possível cruzar com as avaliações em sala de aula e identificar as reais potencialidades de cada aluno, desenvolvendo assim seres humanos integrais.

Interagir com o aprendizado e ter a possibilidade de envolvimento interdisciplinar com o conteúdo faz com que o aluno encontre prazer em um processo de educação integral e o professor possa transmitir na totalidade sua contribuição ao desenvolvimento humano global.

DEVIR

PARA MAIS INFORMAÇÕES, VISITE:
www.devir.com.br/escolas
contato: escolas@devir.com.br

R. Basílio da Cunha, 727 - Cambuci
São Paulo - SP
01539-000