



Identificação da ação de formação

Ação - Sensibilização aos Jogos de Tabuleiro Modernos no Contextos das Bibliotecas Públicas.

Duração

Ação – 6 horas

Destinatários: técnicos de bibliotecas

Formadores

Micael Sousa

Conteúdos

Uma das formas de implementar metodologias ativas e informais de aprendizagem e aquisição de novos conhecimentos e conteúdos passa pela exploração sistemática de jogos. Existe uma relação direta entre a exploração de textos e narrativas nos jogos, abrindo-se como a possibilidade de suportar novas formas de literacia. Uma das abordagens mais simples, adaptáveis e práticas de aplicar jogos consiste na utilização de jogos analógicos, vulgarmente conhecidos como jogos de tabuleiro. Estes jogos podem ser implementados a baixos custos, podendo ser escolhidos ou desenhados para explorar múltiplos conteúdos e narrativas. Alguns destes jogos contêm informação textual considerável, sendo uma forma especial de exploração narrativa e de reforçar a literacia aplicável a todos os conteúdos.

Apesar do domínio das tecnologias digitais, existe um valor experiencial distinto associado às interações sociais presenciais apoiadas pela manipulação de objetos físicos. Numa era em que o design de jogos analógicos passou por uma revolução, existindo uma imensa variedade e novas soluções, esta formação vem propor um processo de introdução aos novos designs de jogos de tabuleiro que estão a cativar cada vez mais públicos. O acesso a estes jogos insere-se numa lógica de serviço público sendo uma forma de proporcionar a todos os cidadãos o acesso a estes produtos culturais. A promoção e desenvolvimento

de ludotecas conjuga-se com o alargamento dos serviços das bibliotecas e da promoção da literacia.

Objectivos a atingir

Munir os técnicos dos serviços de bibliotecas de conhecimentos sobre os vários tipos de jogos de tabuleiro, nomeadamente os de design mais modernos. Apoiar os técnicos de bibliotecas na escolha, recomendação e suporte aos utilizadores das bibliotecas na exploração de jogos de tabuleiro modernos, especialmente os designs mais modernos. Apoiar a criação, manutenção e dinamização de ludotecas com jogos de tabuleiro como parte integrante dos serviços das bibliotecas.

Conteúdos da ação

Breve história e evolução dos jogos de tabuleiro

Introdução aos sistemas de jogo, experiências e perfis de utilizadores

Introdução aos textos e literatura dos jogos de tabuleiro

Recomendações no apoio e tutoria de jogos

Manutenção e gestão de ludotecas de jogos de tabuleiro

Metodologias de realização da ação

Etapas expositivas resumidas, intercaladas com experimentação de jogos para enquadramento dos conteúdos, debate e reflexão para aplicação a contexto real de trabalho.

Regime de avaliação dos formandos

Da responsabilidade do Centro de Formação.

Bibliografia fundamental (máximo de cinco (5) entradas)

Sousa, M., Rye, S., & Sousa, C. (2025). Game Systems in Analogue Game-Based Learning. In *Transformative Learning Through Play: Analogue Games as Vehicles for Educational Innovation* (pp. 131-177). Cham: Springer Nature Switzerland.

Sousa, M. (2024). Informal adult learning and training sessions: playing modern board games in the digital age. *Educational Media International*, 1-17.

Sousa, M. (2023). Mastering Modern Board Game Design to Build New Learning Experiences: The MBGTOTEACH Framework. *The International Journal of Games and Social Impact*, 1(1), 68-93.

Boller, S., & Kapp, K. (2017). *Play to learn: Everything you need to know about designing effective learning games*. Association for talent development.

Allcoat, D., & Evans, C. (2023). *Meaningful game design: The methodology and psychology of tabletop games*. CRC Press.

Mayer, B., & Harris, C. (2010). *Libraries got game: Aligned learning through modern board games*. American Library Association.

Regime de formação

Ações – Presencial