



**Jogos de tabuleiro modernos na Biblioteca Escolar:  
Implementação de um clube**

Carla Sofia Pires Miguel

**Trabalho de projeto**

**Mestrado em Gestão da Informação e Bibliotecas Escolares**

Orientação: Professora Doutora Glória Bastos

**Lisboa, 2026**

## **AGRADECIMENTOS**

A realização do presente Trabalho de Projeto só foi possível graças ao apoio e à colaboração de várias pessoas e instituições, às quais expresso o meu sincero agradecimento.

À minha orientadora, Professora Doutora Glória Bastos agradeço profundamente a presença constante ao longo de todo o percurso, o apoio, o incentivo e a confiança demonstrada, sobretudo nos momentos em que duvidei das minhas próprias capacidades e estive prestes a desistir. A sua disponibilidade, orientação e palavras de encorajamento foram determinantes para a concretização deste trabalho.

Aos professores da Direção da escola onde exerço funções, agradeço o incentivo à realização do mestrado e todo o apoio prestado ao longo deste processo.

Ao grupo de Boardgamers Power Meeples, deixo um agradecimento especial pela formação proporcionada, pelo apoio documental disponibilizado e pela partilha da sua experiência na organização de uma ludoteca, que constituiu uma referência importante para o desenvolvimento deste projeto.

A toda a comunidade educativa, agradeço a colaboração prestada, nomeadamente no apoio à angariação de fundos que permitiram a concretização do projeto.

À minha família, expresso o meu mais profundo agradecimento. Ao meu marido, que com humor afirma que o único mestre que conhece é o Yoda, pelo carinho, apoio e incentivo constantes, fundamentais para ultrapassar momentos de angústia e manter a motivação necessária para a conclusão deste trabalho. Às minhas filhas, pela paciência e compreensão nos períodos em que a mãe esteve mais ausente. À minha mãe, pelo apoio incondicional e por me ter mostrado que este mestrado era uma possibilidade real. A todos, o meu sincero agradecimento.

## **DEDICATÓRIA**

Ao meu pai, que, estou certa, sentiria um enorme orgulho por ver a filha concluir mais este percurso académico e profissional.



## **DECLARAÇÃO DE INTEGRIDADE**

### **STATEMENT OF INTEGRITY**

Declaro ter atuado com integridade na elaboração do presente trabalho de projeto. Confirmando que em todo o trabalho conducente à sua elaboração não recorri à prática de plágio ou a qualquer outra forma de falsificação de resultados.

Mais declaro que tomei conhecimento integral do Regulamento Disciplinar da Universidade Aberta, publicado no Diário da República, 2.<sup>a</sup> série, n.º 215, de 6 de novembro de 2013.

I hereby declare having conducted my work project with integrity. I confirm that in all the work leading to its preparation I did not resort to plagiarism or any other form of falsification of results.

I further declare that I have fully acknowledged Disciplinary Regulations of the Universidade Aberta (regulation published in the official journal Diário da República, 2.<sup>a</sup> série, N.º 215, de 6 de novembro de 2013).

Universidade Aberta, fevereiro de 2026

Nome completo/Full name: Carla Sofia Pires Miguel

Assinatura/Signature:

---

manuscrita ou digital / handwritten or digital

## **RESUMO**

Os Jogos de tabuleiro modernos são jogos de mesa contemporâneos que se distinguem dos jogos de tabuleiro tradicionais, como “Xadrez”, “Damas” e “Monopólio”. Estes jogos são projetados para serem visualmente atraentes e proporcionarem uma experiência tátil imersiva. Eles variam em termos de tema, mecânica e complexidade, e podem abordar uma ampla gama de assuntos como ciências, matemática, história e literatura.

Uma das características marcantes dos jogos de tabuleiro modernos é a ênfase na interação social. Muitos jogos incentivam a negociação, a diplomacia, a cooperação ou a competição entre os jogadores, promovendo a comunicação e o trabalho em equipa. Os jogos de tabuleiro modernos podem, portanto, ajudar a desenvolver uma variedade de competências importantes para os estudantes, e presentes no *Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória* (PASEO) como pensamento estratégico, resolução de problemas, pensamento crítico, colaboração e trabalho em equipa, assim como gestão de recursos.

Muitas dessas competências podem ser desenvolvidas de uma maneira lúdica, divertida e, neste sentido, a criação de clubes, em articulação com a Biblioteca Escolar, pode ser uma estratégia a considerar. Este trabalho de projeto teve, assim, como propósito, além da criação de um clube, observar e analisar o uso de jogos de tabuleiro modernos na Biblioteca Escolar, no processo de desenvolvimento de algumas competências mencionadas no PASEO.

Os resultados obtidos revelam que os jogos de tabuleiro, quando integrados de forma orientada, podem ser ferramentas eficazes para promover diversas competências, tanto a nível cognitivo, como social e emocional. A análise evidencia ganhos percebidos diretamente pelos alunos, validando a relevância pedagógica desta prática lúdica no contexto educativo.

**Palavras-chave:** Biblioteca Escolar; Competências; Jogos de tabuleiro modernos; Perfil do aluno.

## **ABSTRACT**

Modern board games are contemporary tabletop games that differ from traditional ones such as “Chess”, “Checkers”, and “Monopoly”. These games are designed to be visually appealing and to provide an immersive tactile experience. They vary in theme, mechanics, and complexity, and can cover a wide range of subjects such as science, mathematics, history, and literature.

One of the most distinctive features of modern board games is their emphasis on social interaction. Many games encourage negotiation, diplomacy, cooperation, or competition among players, fostering communication and teamwork. Modern board games can therefore help develop a variety of important skills for students, as outlined in the *Profile of Students upon Leaving Compulsory Education (PASEO)*, such as strategic thinking, problem-solving, critical thinking, collaboration and teamwork, as well as resource management. Many of these skills can be developed in a playful and enjoyable way, and in this sense, creating clubs in collaboration with the School Library can be a strategy worth considering. This project aimed to observe and analyze the use of modern board games in the School Library as a means of developing some of the competencies mentioned in the PASEO. The results show that board games, when purposefully integrated, can be effective tools for promoting several competencies at cognitive, social, and emotional levels. The analysis highlights the students perceived benefits, validating the pedagogical relevance of this playful practice within the educational context.

**Keywords:** School Library, Competencies, Modern Board Games, Student Profile.

## **ÍNDICE**

Resumo .....	V
Abstract.....	VI
Índice de quadros.....	XI
Índice de gráficos .....	XII
Lista de siglas e abreviaturas.....	XIII
<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>p.14</b>

### **PARTE I - ENQUADRAMENTO**

#### **1. JOGOS DE TABULEIRO NA ESCOLA**

---

1.1. Jogos de tabuleiro: caracterização e evolução.....	p. 19
1.1.1 Evolução dos jogos de tabuleiro: breve perspetiva	
1.1.2 Tipificação dos jogos de tabuleiro	
1.2. Potencialidades dos jogos de tabuleiro em contexto escolar .....	p.27
1.3. Articulação entre os Jogos de Tabuleiro e as Competências do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.....	p.29

#### **2. BIBLIOTECA ESCOLAR COMO ESPAÇO DE APRENDIZAGEM E SOCIALIZAÇÃO**

---

2.1. A Biblioteca Escolar e a Aprendizagem: referenciais nacionais e internacionais.....	p.34
2.2. O Potencial de Biblioteca Escolar para atividades de jogos.....	p.40
2.2.1 A promoção da BE: o papel dos clubes	

### **PARTE II – APRESENTAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO**

#### **1. APRESENTAÇÃO DO PROJETO E CONTEXTO**

---

1. Apresentação do projeto.....	p.50
1.1. Caracterização do Agrupamento de Escolas.....	p.50
1.2. Caracterização da Biblioteca Escolar.....	p.51
1.3. Público-Alvo do Projeto.....	p.52

## **2. ASPETOS METODOLÓGICOS**

---

2.1. Caracterização do estudo.....	p.53
2.2. Instrumentos e recolha de dados .....	p.55

## **3. IMPLEMENTAÇÃO DO CLUBE DE JOGOS DE TABULEIRO MODERNOS: PROCEDIMENTOS PREPARATÓRIOS**

---

3.1. Análise SWOT.....	p.57
3.2. Estratégias de implementação.....	p.58

## **4. FUNCIONAMENTO DO CLUBE DE JOGOS DE TABULEIRO MODERNOS**

---

4.1. Inscrição dos alunos.....	p.67
4.2. Caracterização dos alunos participantes.....	p.68
4.3. Pré-teste – Perceções iniciais dos alunos sobre jogos de tabuleiro modernos.....	p.72
4.4. Encontros semanais do Clube.....	p.73
4.5. Pós-teste – Balanço.....	p.79

## **5. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS DOS QUESTIONÁRIOS AOS ALUNOS**

---

5.1. Questionário inicial.....	p.80
5.2. Questionário final.....	p.91

## **6. CLUBE DE JOGOS DE TABULEIRO MODERNOS: DA IMPLEMENTAÇÃO À SUSTENTABILIDADE DO PROJETO**

---

6. Da implementação à sustentabilidade do projeto.....	p.98
--	------

**CONCLUSÕES** .....p.101

**BIBLIOGRAFIA** .....p.106

**APÊNDICES**

I. Comunicação aos Encarregados de educação para ajudarem no concurso.....p.115

II. Fotos da ludoteca com os jogos e Logotipo criado.....p.116

III. Cartaz com as regras da ludoteca.....p.117

IV. Regras coladas em cada um dos jogos da ludoteca.....p.118

V. Fotografias de algumas sessões do clube.....p.119

VI. Questionário inicial aos alunos.....p.120

VII. Questionário final aos alunos.....p.122

VIII. Proposta de Plano de Ação: “BE como núcleo do Clube de Jogos de Tabuleiro” .....p.124

IX. Ficha de jogos da Ludoteca e Proposta de Articulação Curricular....p.125

X. Oficina formativa para professores: uma proposta de regras.....p.128

**ANEXOS**

I. Cartaz da ação de formação frequentada pela formadora.....p.131

II. Ficha técnica dos jogos utilizados.....p.132

III. Competências trabalhadas pelos jogos de tabuleiro.....p. 139

IV. Inscrição no concurso .....p.144

V. Fotos com o cheque obtido.....p.146

VI. Grelha dos jogos comprados para a Ludoteca e respetivas verbas.....p.148

VII. Grelha de jogos disponibilizados pela ludoteca e site com vídeos de regras.....	p.150
VIII.Documento de inscrição dos professores na inauguração da ludoteca.....	p.150
IX. Bolo da inauguração da Ludoteca .....	p.151
X. Modelo interno preenchido para a criação do clube na escola.....	p.152
XI. Inscrição do clube através da plataforma da escola.....	p.155
XII. Promoção do clube na escola.....	p.156
XIII.Folha da escola para autorização de inscrição de alunos no clube...	p.157
XIV. Lista de mecânicas mais comuns de jogos de tabuleiro.....	p.158
XV. Lista de prémios atribuídos aos melhores jogos de tabuleiros.....	p.162

## **ÍNDICE DE QUADROS**

Quadro 1 – Valores do programa da RBE e sua articulação com a criação de um clube de jogos de tabuleiro modernos.....	p.38
Quadro 2 –.Estratégias de promoção de marketing das atividades da BE.....	p.46
Quadro 3 – Níveis de marketing segundo Bush e Kielford (2001).....	p.47
Quadro 4 –.Análise SWOT: Implementação de um clube na escola.....	p.57
Quadro 5 – Fases de desenvolvimento do projeto – implementação do clube.....	p.58
Quadro 6 – Etapas no trabalho de campo.....	p.67
Quadro 7 – Perfil dos participantes no clube.....	p.69
Quadro 8 – Resumo do perfil dos participantes no clube.....	p.71
Quadro 9 – Calendário das sessões do clube e respetivos jogos.....	p.73
Quadro 10 – Sistematização das atividades realizadas.....	p.75
Quadro 11 – Matriz para o questionário inicial.....	p.80
Quadro 12 – Síntese das competências do séc. XXI segundo Tilling & Fadel (tradução da autora).....	p.89
Quadro 13 – Matriz para o questionário final.....	p.91

## **ÍNDICE DE GRÁFICOS**

Gráfico 1 – Frequência com que joga jogos de tabuleiro.....	p.82
Gráfico 2 – Conhecimentos sobre jogos de tabuleiro .....	p.83
Gráfico 3 – Jogos de tabuleiro modernos que os alunos já jogaram.....	p.84
Gráfico 4 – Benefícios dos jogos de tabuleiro .....	p.86
Gráfico 5 – Melhorias percebidas para o desempenho escolar.....	p. 88
Gráfico 6 – Motivos para inscrição no clube .....	p.90
Gráfico 7 – Jogos preferidos pelos alunos .....	p.92
Gráfico 8 – Benefícios dos jogos de tabuleiro (comparação entre questionário inicial e final) .....	p.94
Gráfico 9 – Melhorias percebidas no desempenho escolar.....	p.96

## **LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS**

BE – Biblioteca Escolar

BLX – Rede de Bibliotecas de Lisboa

IFLA - International Federation of Library Associations and Institutions

IASL - Internacional Association of School Librarianship

MABE – Modelo de avaliação de bibliotecas escolares

OECD - Organization for Economic Co-operation and development

PASEO – Perfil do aluno à saída da escolaridade obrigatória

RBE – Rede de Bibliotecas Escolares

RPG - Role-Playing Game (Jogo de Interpretação de Papéis)

## **INTRODUÇÃO**

---

Os jogos de tabuleiro desempenham um papel fundamental na diversão cultural, proporcionando uma forma única de entretenimento que transcende fronteiras geográficas e temporais, conectando pessoas de diferentes origens e culturas por meio da ludicidade e da interação social. Atualmente, os jogos de tabuleiro modernos são uma atividade lúdica em grande expansão e com conhecidos benefícios para as crianças e jovens ao nível motor, afetivo, intelectual, psíquico e sensorial.

Ao longo deste trabalho vai-se utilizar o termo jogo de tabuleiro para referir qualquer jogo que necessite de uma mesa para ser jogado. Um jogo de tabuleiro, segundo Dunphy (2010), é um jogo em que peças ou marcadores são colocados, removidos ou movidos sobre uma superfície marcada ou "tabuleiro", na qual é necessário seguir um conjunto de regras. Estes jogos podem basear-se em pura estratégia, sorte ou uma mistura destas duas componentes, e geralmente têm um objetivo que um jogador tenta alcançar. A maioria dos jogos de tabuleiro atuais ainda se baseia em vencer os jogadores adversários em termos de marcadores, posição vencedora ou acumulação de pontos

Existem muitos tipos e estilos diferentes de jogos de tabuleiro, tema que mais adiante neste trabalho será objeto de explicitação. Estes jogos podem representar uma situação da vida real tendo temas e narrativas muito específicas, como o "Cluedo", um jogo em que somos detetives e necessitamos de encontrar o assassino, ou não ter qualquer tema inerente, como ocorre nas "Damas", um jogo com peças circulares brancas e pretas. As regras podem variar e serem muito simples, como no "Jogo do Galo", até aquelas que descrevem um universo de jogo em grande detalhe, como em "Dungeons & Dragons", um jogo de tipo Role-Playing Game – RPG (Jogo de Interpretação de Papéis).

O tempo necessário para aprender a jogar ou dominar um jogo pode variar muito de jogo para jogo. Existem jogos com regras muito simples e fáceis de compreender e outros jogos mais complexos que só mesmo jogadores mais avançados neste *hobby* têm a paciência para ler e descodificar. Existem, no

entanto, jogos em que as regras são muito simples, mas na qual o jogo nos envolve em cenários mais complexos como “Xadrez” e “Go”.

Em relação à Biblioteca Escolar (BE), esta valência pedagógica deve ser uma parceira ativa dos professores curriculares. Para a Biblioteca responder aos desafios contemporâneos, é necessário o professor bibliotecário possuir conhecimentos em vários domínios, e com a mente aberta à inovação. Segundo o referencial *Aprender com a Biblioteca Escolar* (2017), considera-se essencial os alunos terem competências em quatro áreas de literacia, e a BE deve atuar nesses campos: Leitura, Média, Informação assim como a Digital que se encontra transversalmente nas outras áreas.

Diz esse documento que a Biblioteca Escolar é considerada um “espaço público de produção de sentidos, onde se ativam lugares sociais, vivências, relações com o outro, valores da época e da comunidade, conhecimentos das coisas do mundo (crenças, saberes, comportamentos, experiências estéticas e contemplativas, ...)", sendo portanto também necessário “explicitar, para além da dimensão cognitiva e procedimental, uma dimensão valorativa e atitudinal, que oriente a ação dos jovens no uso da informação, no processo de aprendizagem, na aquisição do conhecimento e no relacionamento com o mundo que os rodeia.” (p.17) Nesse mesmo referencial sugerem-se muitas estratégias de operacionalização na qual só com o apoio da Biblioteca Escolar é possível concretizá-las. O professor bibliotecário terá de ter um papel ativo para colaborar com os professores, aproveitando o seu conhecimento, no sentido de se conseguir trabalhar com os alunos estas áreas curriculares e transversais.

Com esta investigação pretendeu-se, pois, verificar se é possível articular a Biblioteca Escolar com as atividades lúdicas associadas aos jogos de tabuleiro modernos para trabalhar algumas competências transversais ao currículo do aluno. As competências terão como documento de referência o *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória* (PASEO), documento importante para a organização de todo o sistema educativo.

Neste sentido é importante mencionar o contexto da escola onde se pretende fazer a investigação. Nesta escola, já existem diversos clubes implementados: clube de artes, clube do teatro, clube da rádio, clube da robótica,

clube da ciência entre outros. Existe também um clube que foi implementado pelo grupo de Matemática, que pretende que os alunos pratiquem o raciocínio mental através de alguns jogos didáticos e outros jogos tradicionais como o “Xadrez”, “Damas”, “Mancala” ou “Gamão”. Estes jogos já não são recebidos pela maioria dos alunos com entusiasmo, dado que estão habituados a todos os jogos eletrónicos disponíveis, com imagens bonitas e que prendem a sua atenção durante horas.

Pretendeu-se, com este estudo, criar um clube: “Clube de jogos de tabuleiro moderno”, uma espécie de Ludoteca, na qual os jovens adiram com entusiasmo e ao mesmo tempo trabalhem diversas competências sem que se apercebam dessa situação. Para tal, utilizaram-se jogos de tabuleiro moderno, atividade lúdica em franca expansão durante esta era digital e do agrado dos jovens. Neste estudo, utilizam-se maioritariamente jogos de tabuleiro moderno do estilo alemão – conhecidos popularmente como *eurogames* – que são considerados os principais responsáveis pelo sucesso atual dos jogos de tabuleiro modernos.

Forrmularam-se os seguintes objetivos para o trabalho de projeto:

- Identificar as mais-valias pedagógicas associadas aos jogos de tabuleiro modernos.
- Implementar um Clube e dinamizar um conjunto de atividades em redor dos jogos de tabuleiro modernos e monitorizar o processo.
- Analisar as perceções que os estudantes têm acerca de jogos de tabuleiro moderno.
- Identificar as competências adquiridas e/ou desenvolvidas pelos alunos participantes no Clube tendo em atenção o referencial PASEO.
- Avaliar a implementação do projeto em articulação com a Biblioteca Escolar.

Na apresentação do relatório do trabalho efetuado, organizou-se a informação em duas partes. Na parte I apresentou o enquadramento conceptual, com capítulos dedicados a jogos de tabuleiro: caracterização e evolução. Na parte II incluiu todos os elementos que se referem à concretização do projeto.

Assim, além da caracterização do contexto e dos aspetos metodológicos que a investigadora seguiu, apresentaram-se todos os passos que conduziram à criação do Clube, as atividades realizadas e a respetiva análise, e a avaliação do projeto e da sua sustentabilidade, onde se expõe uma proposta de formação de professores.

No final, apresentou as principais conclusões do trabalho. Na parte de apêndices e anexos incluíu-se um conjunto de elementos que complementam e ajudam na compreensão do projeto desenvolvido.

## **PARTE I – ENQUADRAMENTO**

---

## **1. JOGOS DE TABULEIRO NA ESCOLA**

---

### **2.1 Jogos de tabuleiro: caracterização e evolução**

Uma atividade lúdica que está em crescente expansão e que coloca famílias em interação e que tem uma grande adesão por parte dos jovens são os jogos de tabuleiro modernos. Todavia, a maioria dos jogos que encontramos nas escolas, nos clubes e nas Bibliotecas Escolares são jogos de tabuleiro tradicionais. Estes jogos têm uma longa história e muitos são jogados há séculos. Muito provavelmente já se ouviu falar de “Xadrez”, “Damas”, “Gamão” ou “Monopólio”. As regras normalmente são simples e são baseados em estratégia, sorte ou uma combinação dessas duas vertentes.

Os jogos de tabuleiro modernos são jogos criados recentemente, entre fins do século XX e início do século XXI. As suas mecânicas de jogo são inovadoras, contêm temas interessantes e componentes de alta qualidade. Estes jogos são frequentemente elaborados por *designers* e editoras especializadas e geralmente são mais complexos do que os jogos tradicionais.

Um dos jogos que deu origem a essa grande expansão foi “Settlers of Catan”, mais conhecido por “Catan”. Este jogo, criado pelo *designer* de jogos alemão Klaus Teuber, foi lançado pela primeira vez em 1995 e rapidamente se tornou um dos jogos mais populares e influentes do mundo dos jogos de tabuleiro modernos (Globo, 2013).

Os Jogos de Tabuleiro põem em ação diversas competências, a estimulação do exercício mental e proporcionam a interação social, potenciando assim o desenvolvimento de capacidades como empatia, dedução, raciocínio, capacidades sociais, negociação, memória, criatividade, resolução de problemas, entre outras. A sua prática, tal como já foi evidenciada por diversos estudos é, portanto, um motor de desenvolvimento integral e favorece o desenvolvimento intelectual e social. Os professores, inclusivamente os professores bibliotecários, podem integrá-los na sua prática pedagógica ou os alunos no seu desenvolvimento pessoal.

### *1.1.1 Evolução dos jogos de tabuleiro: breve perspectiva*

Os jogos de tabuleiro estiveram sempre presentes em diversas culturas e sociedades ao longo da história; alguns até antecedem o desenvolvimento da habilidade de leitura e escrita nas primeiras civilizações. Existem vários sítios históricos importantes, artefactos e documentos que lançam luz sobre os primeiros jogos de tabuleiro, sendo uma jornada fascinante que remonta a milhares de anos e abrange diversas culturas ao redor do mundo.

De acordo com Mardon, Wiebe, Dansereau e Tombrowsk (2020), as origens dos jogos de tabuleiro no Egito remontam a cerca de 2000 a.C. Foram encontrados dados arqueológicos em tumbas antigas que indicam a presença de alguns dos primeiros exemplos de dados. Alguns destes dados já tinham 6 faces e, portanto, eram semelhantes aos utilizados atualmente. Além disso, os antigos egípcios também utilizavam bastões com um lado claro e outro escuro, representando valores de 1 e 0, respetivamente, em alguns jogos.

Os jogos de tabuleiro no antigo Egito eram uma parte significativa da cultura, acreditando-se que mesmo comunidades mais pobres participavam desses jogos, improvisando tabuleiros e peças com materiais disponíveis. No entanto, esses jogos não eram apenas formas de entretenimento, mas acredita-se que também desempenhavam um papel significativo na sociedade egípcia antiga, sendo apreciados o suficiente para serem incluídos nos túmulos como parte do que era considerado necessário para a vida após a morte. A presença desses jogos em contextos funerários destaca sua importância cultural e social no Egito antigo.

Um dos jogos associados a essas crenças religiosas e funerárias era o “Senet”. Este jogo evoluiu ao longo do tempo, passando de um simples jogo recreativo para uma prática ritualista complexa na preparação para a vida após a morte, refletindo a importância da transição espiritual na cultura egípcia. Durante a 12<sup>a</sup> dinastia, o jogo passou a ser incluído nos textos dos sarcófagos. Embora as informações sobre os jogos de tabuleiro da Mesopotâmia sejam menos preservadas e documentadas em comparação com os jogos do antigo Egito, a evidência arqueológica sugere que esses jogos desempenharam um

papel significativo na vida cotidiana e no lazer dos mesopotâmios. A presença de jogos de tabuleiro na região destaca a importância dessas atividades lúdicas na cultura e na história da Mesopotâmia.

Segundo ainda Mardon, Wiebe, Dansereau e Tombrowsk (2020), as origens dos jogos de tabuleiro na Mesopotâmia remontam a cerca de 5000 anos atrás. Os antigos mesopotâmios utilizavam uma variedade de jogos de tabuleiro, incluindo o “Backgammon”, que compartilhavam semelhanças geográficas e cronológicas com os jogos da antiga região do Egito. O Jogo “Real de Ur” era apreciado pela realeza e nobreza, refletindo a estratificação social da época e a importância dos jogos na sociedade.

Tal como no antigo Egito, esses jogos não eram apenas formas de entretenimento, mas também tinham significados simbólicos e espirituais, demonstrando a complexidade e profundidade dos jogos de tabuleiro antigos. Consegue-se também encontrar exemplos do valor educacional dos jogos. Hinebaugh (2009) refere que a história chinesa afirma que o “Go” foi inventado pelo Imperador Shun como uma forma de aumentar a inteligência de seu filho. Também refere que o “Mancala” era visto por muitas tribos na África como um dos meios para testar a prontidão de um menino para assumir as responsabilidades da vida adulta.

Durante a Idade Média, os jogos de tabuleiro continuaram a desempenhar um papel significativo na sociedade, refletindo as mudanças culturais e sociais desse período. Novos jogos surgiram, como o “Xadrez”, influenciado pela cultura islâmica, que se tornou popular entre a nobreza e a realeza, refletindo a estrutura feudal da época e a importância do jogo como uma atividade intelectual e estratégica. O jogo “Damas” também se tornou popular para esse mesmo fim (Murray, 1913).

Parlett (1999) refere que o “Xadrez” se tornou popular especialmente entre a nobreza medieval. Ele também aborda o “Gamão” (e suas variações), que foi um jogo amplamente jogado na Europa medieval, além de outros jogos de tabuleiro que eram praticados pelas classes altas. Mardon, Wiebe, Dansereau e Tombrowsk (2020) mencionam que o “Xadrez”, com as suas peças distintas e movimentos estratégicos, simbolizava a guerra e a política da época, tornando-se um reflexo das dinâmicas de poder e rivalidades entre os reinos europeus.

Além do “Xadrez” e “Damas”, outros jogos de tabuleiro, como o “Backgammon” e o “Mancala”, também eram apreciados durante a Idade Média, demonstrando a diversidade e a popularidade dos jogos nesse período. Os mesmos autores consideram que os jogos de tabuleiro na Idade Média não eram apenas formas de entretenimento, mas também já desempenhavam um papel educativo e social, promovendo competências cognitivas como o pensamento crítico e interações sociais entre os jogadores.

Durante o Renascimento, os jogos de tabuleiro continuaram a evoluir, refletindo as mudanças culturais e intelectuais desse período de renovação e expansão do conhecimento. Parlet (1999) argumenta que o “Xadrez”, que já era popular na Idade Média, ganhou ainda mais destaque durante o Renascimento. Murray (1913) destaca que, durante o Renascimento, os jogos de tabuleiro, como o “Xadrez”, representavam uma ferramenta estratégica para o desenvolvimento intelectual e social. O “Xadrez” foi visto como um jogo que exigia habilidade, astúcia e raciocínio lógico, características apreciadas pela nobreza e pelos intelectuais da época.

Além do “Xadrez”, outros jogos de tabuleiro, como o “Trictrac” e o “Gamão”, também eram populares durante o Renascimento, proporcionando entretenimento e desafios intelectuais para a elite cultural da época. Os jogos de tabuleiro no Renascimento não eram apenas passatempos sofisticados, mas também eram vistos como ferramentas para o desenvolvimento da mente e das habilidades estratégicas, contribuindo para a formação intelectual e social dos jogadores renascentistas.

À medida que a Idade Moderna avançava, com o século XVII e especialmente no século XVIII, o “Xadrez” começou a perder popularidade em comparação com os jogos de cartas, que se tornaram mais acessíveis e populares entre as classes altas. Os jogos de cartas proporcionavam um meio de jogo muito mais simples do que qualquer jogo de tabuleiro e gradualmente substituíram o “Xadrez” como o jogo favorito das classes sociais privilegiadas. A reforma nos movimentos do “Xadrez” no final do século XV atrasou o triunfo das cartas por um tempo, mas, no final do século XVIII, as cartas substituíram o “Xadrez” como o jogo típico da nobreza, e o “Xadrez” finalmente perdeu a posição que ocupou durante toda a Idade Média (Murray, 1913)

Nos séculos XVIII e XIX, os jogos de tabuleiro passaram por uma transformação significativa, impulsionada pela Revolução Industrial e pelas mudanças sociais e culturais da época. Com a industrialização e a produção em massa, os jogos de tabuleiro tornaram-se mais acessíveis ao público em geral, deixando de ser um luxo exclusivo da nobreza e da elite para se tornar um entretenimento popular entre as classes trabalhadoras.

Um dos jogos de tabuleiro com maior sucesso foi o “Monopólio”. Patenteado em 1903, este jogo, criado por Lizzie Magie, alcançou uma enorme popularidade e tornou-se um fenómeno social, sendo apreciado por pessoas de diferentes classes sociais. Atualmente, o “Monopólio” continua a ser considerado um jogo tradicional, amplamente conhecido e jogado em todo o mundo (Orbanes, 2006).

No século XX e na atualidade, os jogos de tabuleiro passaram por uma verdadeira revolução, com a diversificação de géneros, estilos e mecânicas, atendendo a uma ampla gama de interesses e preferências dos jogadores. Hinebaugh (2009) refere que os jogos de tabuleiro clássicos são usados extensivamente a nível internacional em atividades extracurriculares, dando o exemplo do “Scrabble” nos Estados Unidos como parte dos currículos escolares. “Damas” faz parte do currículo em escolas de ensino básico e médio na Rússia e na Holanda. O “Go” é utilizado como parte do currículo em muitas escolas japonesas, e o “Xadrez” é incorporado aos currículos escolares em mais de cinco países, incluindo França e Argentina.

O surgimento dos jogos de tabuleiro modernos, também conhecidos como *eurogames*, trouxe uma abordagem inovadora ao *design* de jogos, priorizando a estratégia, a interação social e a imersão temática, em contraste com os jogos tradicionais, baseados principalmente na sorte.

Um exemplo emblemático desse movimento é o jogo "Catan" (anteriormente conhecido como "The Settlers of Catan"), criado por Klaus Teuber em 1995. "Catan" revolucionou a indústria de jogos de tabuleiro, introduzindo mecânicas de negociação, construção de rotas e gestão de recursos de forma inovadora e envolvente (Donovan, 2022). Com "Catan", os jogadores são desafiados a colonizar uma ilha fictícia, negociar com outros jogadores, expandir as suas fronteiras e competir por recursos escassos, criando uma experiência

de jogo rica em estratégia e interação social.

O sucesso de "Catan" inspirou uma nova geração de *designers* e editores de jogos a explorar novas ideias e conceitos, levando a um renascimento dos jogos de tabuleiro e a um aumento significativo da sua popularidade em todo o mundo. Atualmente, os jogos de tabuleiro continuam a evoluir e a adaptar-se aos interesses dos jogadores modernos, incorporando elementos de tecnologia, narrativa e colaboração, mantendo viva a tradição milenar dos jogos de tabuleiro enquanto abraçam a inovação e a criatividade do século XXI.

Diferentes culturas ao redor do mundo desenvolveram os seus próprios jogos de tabuleiro únicos, refletindo as suas tradições, valores e histórias. Jogos como o "Go" no Japão, o "Mahjong" na China, e o "Mancala" em África são exemplos da diversidade cultural dos jogos de tabuleiro.

Os jogos de tabuleiro desempenharam um papel importante na história social e cultural, proporcionando entretenimento, educação e interação social. Hoje, os jogos de tabuleiro continuam a ser uma forma popular de diversão para pessoas de todas as idades em todo o mundo. A evolução dos jogos de tabuleiro reflete a criatividade humana, a inovação e a procura pela diversão e desafio intelectual. Desde os antigos jogos de tabuleiro até os modernos jogos de estratégia, os jogos de tabuleiro continuam a encantar e envolver jogadores de todas as idades e origens culturais.

### *1.1.2 Tipificação dos jogos de tabuleiro*

Existem várias maneiras de categorizar os jogos de tabuleiro. Considerou-se bastante elucidativo e simples o modo como Woods (2012, p. 15-38) fez essa organização, pois ajuda a distinguir os diferentes tipos de jogos de tabuleiro contemporâneos com base em mecânicas de jogo, complexidade e público-alvo, e seguimos aqui a sua proposta. Woods distingue três categorias – Jogos Tradicionais, Jogos de Mercado em Massa e Jogos de *Hobby* – sendo que cada uma integra ainda vários tipos de jogos.

**Jogos Tradicionais:** Esta categoria engloba os jogos clássicos que resistiram ao teste do tempo. Esses jogos possuem regras bem estabelecidas e mecânicas que têm sido apreciadas por gerações, proporcionando desafios

estratégicos e de habilidade. São jogos em que não se atribui qualquer autor e que também podem ser divididos segundo mecânicas de jogo:

- **Jogos de Corrida:** Nesta categoria, os jogadores competem para serem os primeiros a alcançar um objetivo específico no tabuleiro, como em jogos como “Nyout” e “Pachisi”.
- **Jogos de Espaço:** Envolve os jogadores manipulando a posição das peças para alcançar alinhamentos prescritos, fazer conexões ou percorrer o tabuleiro. Exemplos incluem “Noughts and Crosses”, “Twixt” e “Halma”.
- **Jogos de Perseguição:** Nestes jogos, os jogadores têm posições iniciais assimétricas e objetivos de perseguidor e perseguido. Exemplos incluem “Hnefatafl”, “Fox & Geese” e “Serpentes e escadas”.
- **Jogos de Deslocamento:** Envolve jogadores tentando capturar e eliminar as peças uns dos outros em um tabuleiro. Exemplos incluem “Xadrez” e “Damas”.

**Jogos de Mercado em Massa:** estes jogos são produzidos em larga escala e encontrados facilmente em lojas convencionais. Geralmente têm temas populares, regras simples e são projetados para atrair um público amplo, proporcionando entretenimento acessível e familiar para jogadores de todas as idades. Segundo Woods (2011), os jogos de mercado em massa podem ser divididos em três categorias principais, cada um com seu próprio apelo e público-alvo específico. Cada categoria oferece uma experiência de jogo única e atende a diferentes preferências e interesses dos jogadores. Essa divisão ajuda a entender a variedade de jogos de mercado em massa disponíveis.

- **Jogos de família:** São jogos que se foram vendendo continuamente de geração em geração, e muitos deles já foram produzidos há mais de meio século. Esses jogos tendem a ter regras simples o suficiente para que as crianças possam participar, mas também oferecem profundidade estratégica para manter o interesse dos adultos. Exemplos de jogos de família incluem clássicos como “Scrabble”, “Cluedo”, “Monopólio”, “Jogo da Vida”, e “Candy Land”. Estes jogos continuam a ser escolhas populares

para reunir a família em torno da mesa para uma noite de diversão e entretenimento.

- **Jogos de Festa:** Estes jogos, que explodiram no mercado após a publicação do sucesso do jogo “Trivial Pursuit”, são projetados para serem jogados em grupos grandes e enfatizam a interação social e a diversão em grupo. Outros exemplos incluem “Pictionary”, “Cranium”, “Taboo” e “Outburst”. Geralmente têm regras simples e permitem que os jogadores se divirtam juntos de forma criativa e competitiva.
- **Jogos Licenciados:** Estes jogos são baseados em propriedades intelectuais populares, como filmes, programas de TV, personagens de desenhos animados e marcas famosas. Eles capitalizam o reconhecimento da marca e a lealdade dos fãs, oferecendo uma experiência de jogo temática e envolvente. Exemplos incluem jogos baseados em programas de televisão, filmes e personagens icônicos como “Dança com as estrelas”, “O jogo da vida - Piratas das Caraíbas” ou fazendo referência ao caso português, “O homem que mordeu o cão” ou “Joker”.

**Jogos de Hobby:** No final do século XX emergiu a indústria dos jogos de *hobby* e todas as suas derivações. São jogos que são jogados por diversão e entretenimento, muitas vezes como um hobby ou atividade de lazer. Os jogos de hobby geralmente envolvem um nível mais profundo de envolvimento e interesse por parte dos jogadores, que dedicam tempo e esforço para explorar e desfrutar desses jogos. Woods (2012) cita Aleknevicus (2008) na tentativa de categorização deste tipo de jogos.

- **Eurogames:** Também conhecidos como jogos de tabuleiro europeus, os *Eurogames* são caracterizados por mecânicas de jogo estratégicas, profundidade tática e ênfase na jogabilidade em vez de sorte. Frequentemente envolvem tomadas de decisão significativas, interação entre os jogadores e estratégias a longo prazo. Exemplos populares incluem “Catan”, “Carcassonne” e “Ticket to Ride”. Wallis, (2023) refere que os *eurogames* são mais sociais e mais desafiadores mentalmente do

que os primeiros jogos de tabuleiro, sem necessariamente serem mais complicados.

- **Jogos de Guerra:** Esta categoria abrange jogos que simulam conflitos militares e estratégias de guerra, permitindo aos jogadores explorar táticas de batalha, comandar exércitos e recriar eventos históricos. Esses jogos são apreciados por entusiastas da história e estratégia militar oferecendo uma experiência imersiva, desafiadora e complexa. Um exemplo de jogo de guerra dentro da categoria de *hobby game* é o "Axis & Allies", que simula a Segunda Guerra Mundial.
- **Jogos de Papel e Caneta:** Os jogos de papel e caneta, como os jogos de interpretação de personagens (RPG), oferecem aos jogadores a oportunidade de assumir papéis fictícios, criar narrativas colaborativas e explorar mundos de fantasia ou ficção científica. Enfatizam a criatividade, a improvisação e a construção de histórias envolventes. O jogo mais conhecido e que continua a ter adeptos incontornáveis é o "Dungeons and Dragons". Os RPGs têm sido bastante estudados nas comunidades acadêmicas.
- **Jogos de Cartas Colecionáveis:** Nesta categoria, os jogadores constroem baralhos personalizados, colecionam cartas e competem uns contra os outros em batalhas estratégicas. Jogos como "Magic: The Gathering" e "Pokémon TCG" oferecem uma combinação única de colecionismo, estratégia e competição, desafiando os jogadores a criar decks poderosos e desenvolver táticas vencedoras.

## **1.2 Potencialidades dos jogos de tabuleiro em contexto escolar**

A introdução de jogos de tabuleiro nas escolas tem sido objeto de investigação e reflexão em diversos estudos e projetos, os quais evidenciam múltiplos benefícios nas dimensões educativa, social, comportamental e de promoção da leitura. A seguir, apresentam-se os principais benefícios.

### *Benefícios Educacionais e de Aprendizagem*

Vários estudos têm examinado o impacto dos jogos de tabuleiro no processo de aprendizagem, comparando-os com métodos de ensino tradicionais. Essas pesquisas avaliam o envolvimento dos alunos, a motivação, o desenvolvimento de capacidades cognitivas e os resultados acadêmicos obtidos por meio do uso de jogos (Silva & Dias, 2020; Silva, 2019; Martins, 2022). Uma investigação em particular aponta para o desenvolvimento de aspectos cognitivos envolvidos na utilização dos jogos de tabuleiro e suas regras como instrumento na aprendizagem da Matemática na qual se investigam os processos desencadeados na construção de conceitos e habilidades matemáticas (Grando, 2000).

Os jogos promovem o envolvimento ativo dos alunos no processo de aprendizagem, proporcionando contextos significativos e experiências que favorecem a aquisição de competências essenciais. Phetteplace e Felker (2014) defendem que a aprendizagem se torna mais eficaz quando os indivíduos assumem um papel ativo no processo e quando os conteúdos são apresentados de forma contextualizada, permitindo compreender a sua aplicação prática.

Além disso, os jogos possibilitam a criação de ambientes de aprendizagem lúdicos, nos quais os jogadores são desafiados a utilizar diferentes literacias. Gee (2003) defende que estes contextos favorecem a aprendizagem significativa através do jogo. Também Steinkuehler (2007) destaca a variedade de competências mobilizadas no ato de jogar: contar histórias, colaborar com os outros e resolver problemas baseados em evidências.

Segundo Hobbs e Rowe (2011), a combinação de jogar e aprender potencia a criação e análise de mensagens pelos alunos, capacidades que podem ser transferidas para outros contextos. Portanto, os jogos não podem ser vistos apenas como um momento de distração ou lazer. Como referem Bernard, Oliveira e Freitas (2023), “desempenham um importante papel no desenvolvimento cognitivo, emocional e social de uma pessoa pois ela pode conhecer suas limitações, sua personalidade, colocar em prática estratégias, ajudando em sua formação” (p. 40).

### *Desenvolvimento de Competências Socio-emocionais*

Alguns estudos, como o de Ramos *et al.* (2022), focam especificamente o papel dos jogos de tabuleiro na promoção de competências socio-emocionais, como trabalho em equipa, comunicação, resolução de conflitos e empatia. Essas pesquisas investigam como os jogos podem ser utilizados como ferramentas educacionais para desenvolver competências socio-emocionais dos alunos. Outro projeto já realizado (Lima e Gonçalves, 2017) teve o intuito de promover a inserção desses jogos nas atividades escolares regulares; olimpíadas escolares de jogos de tabuleiro; a construção de jogos através do uso de material reciclável, promovendo também a produção artística; pesquisas na área da pedagogia em relação ao impacto das atividades propostas no desenvolvimento da capacidade cognitiva dos alunos. Essa iniciativa teve um impacto benéfico na socialização e liderança dos alunos.

### *Aprendizagem Colaborativa e Interativa*

Identificou-se ainda estudos que analisam a dinâmica dos jogos de tabuleiro como uma ferramenta de aprendizagem colaborativa, investigando como a interação entre os alunos durante o jogo pode promover a construção de conhecimento compartilhado, a cooperação e a troca de ideias (Silva *et al.*, 2021). Como sublinha Petsche (2011), “When students play games, they also begin to understand how to cooperate and “play well” with others, and they practice social skills that will help them properly and positively relate to people as students grow into adults.” (p. 44).

## **1.3 Articulação entre os Jogos de Tabuleiro e as Competências do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória**

Partindo dos elementos que foram referidos no ponto anterior em relação aos benefícios e contributos dos Jogos de Tabuleiro para a aprendizagem, considerou-se relevante verificar as articulações possíveis com o referencial apresentado no *Perfil dos Alunos à saída da escolaridade obrigatória (PASEO)*. O PASEO (Martins *et al.*, 2017) constitui um documento de referência para a

organização de todo o sistema educativo. Apresenta-se estruturado em Princípios, Visão, Valores e Áreas de Competências. As competências são combinações complexas de conhecimentos, capacidades e atitudes e nesse mesmo documento estão identificadas 10 áreas de competências.

Destacam-se em seguida aspetos que se consideram que podem beneficiar de um trabalho em redor dos Jogos de Tabuleiro modernos, olhando para as diversas áreas de competência deste documento que pretendem desenvolver múltiplas literacias nos alunos do ensino básico. Apesar do documento mencionar dez áreas, iremos destacar a área do raciocínio e resolução de problemas, a área do pensamento crítico e pensamento criativo e a área do relacionamento interpessoal, pois consideramos que serão estas três áreas que mais poderão beneficiar do uso dos jogos de tabuleiro modernos em contexto escolar.

### *Área do raciocínio e resolução de problemas*

As competências na área de Raciocínio dizem respeito aos processos lógicos que permitem aceder à informação, interpretar experiências e produzir conhecimento. As competências na área de Resolução de problemas dizem respeito aos processos de encontrar respostas para uma nova situação, mobilizando o raciocínio com vista à tomada de decisão, à construção e uso de estratégias e à eventual formulação de novas questões.

As competências associadas a Raciocínio e resolução de problemas implicam que os alunos sejam capazes de pensar de modo abrangente e em profundidade, de forma lógica, observando, analisando informação, experiências ou ideias, argumentando com recurso a critérios implícitos ou explícitos, com vista à tomada de posição fundamentada; convocar diferentes conhecimentos, de matriz científica e humanística, utilizando diferentes metodologias e ferramentas para pensarem criticamente; prever e avaliar o impacto das suas decisões; • desenvolver novas ideias e soluções, de forma imaginativa e inovadora, como resultado da interação com outros ou da reflexão pessoal, aplicando-as a diferentes contextos e áreas de aprendizagem.” (Martins *et al.*, 2017, p.23)

Os jogos de tabuleiro modernos constituem uma ferramenta pedagógica eficaz segundo os estudos já citados, para o desenvolvimento das competências de raciocínio e resolução de problemas, uma vez que colocam os alunos perante situações desafiantes que exigem análise, tomada de decisão e construção de

estratégias. Durante o jogo, os alunos são levados a observar informação disponível, interpretar regras e contextos, antecipar consequências das suas ações e avaliar diferentes alternativas, mobilizando o raciocínio lógico.

Por exemplo, o jogo “Ticket to Ride” desenvolve o planeamento estratégico, a antecipação de movimentos e a gestão de recursos, obrigando os jogadores a adaptar decisões a novas circunstâncias. Já o jogo “Azul” estimula o raciocínio lógico, a análise de padrões e a tomada de decisões com base em critérios explícitos, avaliando os riscos e os benefícios a curto e médio prazo.

### *Área do pensamento crítico e pensamento criativo*

As competências na área de Pensamento crítico requerem observar, identificar, analisar e dar sentido à informação, às experiências e às ideias e argumentar a partir de diferentes premissas e variáveis. Exigem o desenho de algoritmos e de cenários que considerem várias opções, assim como o estabelecimento de critérios de análise para tirar conclusões fundamentadas e proceder à avaliação de resultados. O processo de construção do pensamento ou da ação pode implicar a revisão do racional desenhado. As competências na área de Pensamento criativo envolvem gerar e aplicar novas ideias em contextos específicos, abordando as situações a partir de diferentes perspetivas, identificando soluções alternativas e estabelecendo novos cenários.

As competências associadas a Pensamento crítico e pensamento criativo implicam que os alunos sejam capazes de pensar de modo abrangente e em profundidade, de forma lógica, observando, analisando informação, experiências ou ideias, argumentando com recurso a critérios implícitos ou explícitos, com vista à tomada de posição fundamentada; convocar diferentes conhecimentos, de matriz científica e humanística, utilizando diferentes metodologias e ferramentas para pensarem criticamente; prever e avaliar o impacto das suas decisões; desenvolver novas ideias e soluções, de forma imaginativa e inovadora, como resultado da interação com outros ou da reflexão pessoal, aplicando-as a diferentes contextos e áreas de aprendizagem. (Martins *et al.*, 2017, p.23)

Segundo os estudos citados, durante um jogo de tabuleiro o pensamento crítico e criativo também é desenvolvido. A necessidade de adaptar estratégias a situações novas ou imprevistas promove a flexibilidade cognitiva, a criatividade e a capacidade de formular e testar hipóteses, frequentemente em interação com outros jogadores. Desta forma, os jogos de tabuleiro favorecem a aplicação integrada de conhecimentos de diferentes áreas, incentivam a argumentação fundamentada e contribuem para o desenvolvimento de soluções inovadoras.

Por exemplo, o jogo “Dixit” estimula o pensamento criativo, a imaginação e a interpretação simbólica, exigindo também análise crítica das pistas dadas pelos outros jogadores.

### *Área de Relacionamento Interpessoal*

As competências na área de Relacionamento Interpessoal dizem respeito à interação dos alunos com os outros. Estas competências podem ocorrer em diferentes contextos sociais e emocionais, permitindo reconhecer, expressar e gerir emoções, construir relações, estabelecer objetivos e dar resposta a necessidades pessoais e sociais.

As competências associadas a Relacionamento Interpessoal implicam que os alunos sejam capazes de adequar comportamentos em contextos de cooperação, partilha, colaboração e competição. Pretendem também que os alunos sejam capazes de trabalhar em equipa e usar diferentes meios para comunicar presencialmente e em rede; interagir com tolerância, empatia e responsabilidade e argumentar, negociar e aceitar diferentes pontos de vista, desenvolvendo novas formas de estar, olhar e participar na sociedade. (Martins *et al.*, 2017, p.25)

Muitos jogos modernos são cooperativos, exigindo que os jogadores juntem esforços para vencer o jogo, planeando estratégias em conjunto e distribuindo tarefas. Em alguns destes jogos, cada jogador assume papéis, profissões ou capacidades diferentes. O grupo de jogadores necessita de saber ouvir, negociar e integrar opiniões distintas para tomar decisões eficazes e ganhar ao jogo. Os jogos também promovem a comunicação com respeito, a gestão de conflitos, a empatia e o apoio mútuo, reforçando os laços entre colegas e incentivando a comportamentos de ajuda.

No jogo cooperativo “Pandemia”, por exemplo, os jogadores trabalham em equipa para controlar surtos de doenças globais. Exige-se planeamento conjunto, comunicação constante e tomada de decisões partilhada. O jogo “Catan”, apesar de ser competitivo, incentiva a negociação, a cooperação estratégica e o respeito por diferentes perspetivas, promovendo competências sociais.

Além das áreas de competências anteriormente analisadas, os jogos de tabuleiro modernos poderão permitir ainda o desenvolvimento transversal de

outras competências previstas no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória, assumindo-se como recursos pedagógicos versáteis e integradores.

Competências no domínio da linguagem e comunicação poderão ser promovidas através de jogos que exigem argumentação, negociação e interpretação de mensagens. No âmbito da autonomia e desenvolvimento pessoal, existem jogos que favorecem a autorregulação, a gestão emocional e a responsabilidade individual no seio do grupo. Já as competências relacionadas com a literacia matemática e científica são estimuladas em jogos que implicam raciocínio lógico, planeamento e gestão de recursos. Estes jogos contribuem igualmente para o desenvolvimento de competências relacionadas com a sensibilidade estética e artística, bem como com a consciência e o domínio do corpo, ampliando o seu potencial educativo para além das dimensões cognitivas e sociais.

Muitos destes jogos apresentam uma estética cuidada, com ilustrações, *design* gráfico e componentes de elevada qualidade visual, estimulando a apreciação artística, e o sentido estético. Paralelamente, existem jogos que promovem a consciência corporal, a coordenação motora e a expressão física, rompendo com a lógica de jogo exclusivamente sentado, ao envolverem movimento, gestos ou o uso do corpo como parte integrante da mecânica lúdica. Exemplos como o “Twister” ou o “Happy Salmon” evidenciam como o jogo pode favorecer a perceção corporal, a interação física e a desinibição, contribuindo para o desenvolvimento motor e expressivo dos alunos.

Desta forma, considera-se que os jogos de tabuleiro modernos poderão contribuir para uma aprendizagem holística, promovendo simultaneamente competências cognitivas, sociais, emocionais e comunicacionais, reforçando a sua pertinência enquanto ferramentas pedagógicas transversais em diferentes contextos e áreas de aprendizagem.

## **2. A BIBLIOTECA ESCOLAR COMO ESPAÇO DE APRENDIZAGEM E SOCIALIZAÇÃO**

---

### **2.1 A Biblioteca Escolar e a Aprendizagem: referenciais nacionais e internacionais**

A Biblioteca Escolar tem sido essencialmente um espaço formativo de aprendizagem e construção do conhecimento. Se lermos com atenção o documento fundador das BE modernas em Portugal, *Lançar a Rede* (Veiga *et al.*, 1996), verificamos que os objetivos de uma Biblioteca Escolar assentam no apoio às aprendizagens; na promoção do desenvolvimento do domínio e prazer da leitura; no desenvolvimento de competências em literacia da informação, como a capacidade de selecionar informação e atuar criticamente perante a quantidade e diversidade de fundos e suportes que hoje são postos à disposição das pessoas e no desenvolvimento de métodos de estudo e de investigação autónoma. No entanto, também há o realce para o aprofundamento da cultura cívica, científica, tecnológica e artística e o desenvolvimento de competências associadas aos chamados *soft skills*.

A nível internacional destacam-se quatro documentos que enquadram o trabalho a desenvolver pelas bibliotecas escolares:

- A *Declaração Política da IASL sobre Bibliotecas Escolares*, da Internacional Association of School Librarianship (IASL), de 1993, que destaca quatro funções da biblioteca, de entre as quais salientamos a função cultural – melhorar a qualidade de vida mediante a apresentação e apoio a experiências de natureza estética, orientação na apreciação das artes, encorajamento à criatividade e desenvolvimento de relações humanas positivas e a recreativa; suportar e melhorar uma vida rica e equilibrada e encorajar uma ocupação útil dos tempos livres mediante o fornecimento de informação recreativa, materiais e programas de valor recreativo e orientação na utilização dos tempos livres.

- As *Diretrizes* da International Federation of Library Associations and Institutions - IFLA (2015) informam que a missão da biblioteca escolar é desenvolver nos estudantes, competências para a aprendizagem ao longo da vida e a imaginação, permitindo-lhes tornarem-se cidadãos responsáveis.

- O *Manifesto da Biblioteca Escolar da IFLA-UNESCO (2025)* é o documento mais recente (sendo uma atualização do texto de 1999) que aponta para os elementos essenciais que devem nortear a ação das BE. Entre os vários objetivos assinalados, destacamos que a BE deve “organizar atividades de aprendizagem que promovam a consciencialização e a sensibilidade culturais e sociais”.

A estes documentos juntamos também, pela sua simbologia:

- O Princípio 7 da *Declaração dos Direitos da Criança* (Nações Unidas, 1959) afirma que “A criança deve ter plena oportunidade para brincar e para se dedicar a atividades recreativas, que devem ser orientados para os mesmos objetivos da educação; a sociedade e as autoridades públicas deverão esforçar-se por promover o gozo destes direitos”.

Como é possível verificar, todos estes documentos apontam para objetivos e finalidades associadas à educação e às bibliotecas em particular que podem ser alcançadas de formas diversificadas, sendo os clubes uma das estratégias possíveis e, no caso do nosso estudo, um clube vocacionado para os Jogos de Tabuleiro Modernos que, como já se teve oportunidade de explanar, podem ser um contributo a ter em conta na aprendizagem e no desenvolvimento global do aluno.

É também importante sublinhar que com a explosão tecnológica, a reestruturação curricular e outros fatores também envolvidos neste processo de mudança, o professor bibliotecário tem de ter a capacidade de se adaptar e dar resposta aos novos desafios e a biblioteca escolar terá de deixar de ser um mero espaço cujo foco é apenas o acesso a recursos de informação e equipamentos.

Depreende-se então que as bibliotecas escolares são um espaço de informação e um espaço de conhecimento onde não só se pretende o sucesso

do aluno ao nível das aprendizagens, mas também melhorar a sua autoestima, confiança, independência e sentido de responsabilidade.

Em termos nacionais, um dos documentos mais relevantes para o trabalho das BE em Portugal é o referencial *Aprender com a Biblioteca Escolar* (2017). Nesse documento, além do foco mais incisivo no apoio da BE a aprendizagens como a leitura ou a literacia da informação, temos também outras áreas que são mencionadas e que podemos relacionar de forma mais direta com o tema do presente estudo. Neste referencial explicitam-se os conhecimentos/capacidades e atitudes/valores que os alunos devem desenvolver ao longo do ensino básico, com especial ênfase na resolução de problemas, na tomada de decisão, na análise da informação e na construção de estratégias. Os jogos de tabuleiro modernos revelam-se particularmente eficazes nestes domínios, uma vez que implicam planeamento, antecipação de consequências, adaptação a cenários variáveis e reflexão sobre erros e sucessos.

O documento reforça igualmente áreas associadas à cidadania ativa, como o trabalho colaborativo, o respeito por regras, a comunicação e a convivência democrática, dimensões que encontram correspondência direta nas dinâmicas de cooperação e ou competição saudável, negociação, gestão de conflitos e respeito pelo outro e pelo coletivo promovidas pelos jogos de tabuleiro.

Ao nível das atitudes e valores associados às literacias, o referencial valoriza disposições como a curiosidade, a participação na troca e no debate de ideias, o espírito crítico, o respeito por diferentes opiniões e a imaginação na compreensão e produção textual, no âmbito da literacia da leitura. No domínio da literacia dos media, são destacadas atitudes como a análise crítica face aos media, a criatividade no seu uso, a atuação cívica e empenhada nos contextos mediáticos e a valorização do papel social e inclusivo da biblioteca. Relativamente à literacia da informação, o documento sublinha atitudes como o espírito de interrogação, a ação metódica e rigorosa, a resiliência na procura de informação, a iniciativa e criatividade na resolução de problemas e a aceitação da crítica (Rede de Bibliotecas Escolares, 2017, pp. 74–75). Todos estes valores

são mobilizados durante a prática de jogos de tabuleiro, sendo o próprio referencial da Rede de Bibliotecas Escolares a sugerir a utilização de jogos enquanto atividades promotoras destas literacias.

A utilização pedagógica de jogos de tabuleiro em contexto de biblioteca escolar potencia, assim, abordagens ativas e participativas que favorecem a tomada de decisão, a cooperação, o respeito por regras e a construção de sentido a partir da experiência, reforçando o papel da biblioteca escolar como ambiente educativo promotor de aprendizagens significativas. Embora o referencial *Aprender com a Biblioteca Escolar* não utilize sistematicamente o termo “clube”, os princípios que defende, nomeadamente a promoção de aprendizagens não formais, da participação ativa dos alunos e do trabalho colaborativo, enquadram plenamente a criação de clubes em contexto de biblioteca escolar enquanto estratégia pedagógica estruturada e promotora de competências transversais.

O *Modelo de Avaliação da Biblioteca Escolar* da Rede de Bibliotecas Escolares - MABE (2018) constitui igualmente um referencial fundamental para a análise do impacto das práticas desenvolvidas em contexto de biblioteca escolar, uma vez que propõe um quadro sistemático de avaliação centrado na qualidade do serviço prestado, no apoio ao currículo e no desenvolvimento de competências dos alunos. Neste sentido, a implementação de um clube de jogos de tabuleiro na biblioteca escolar pode ser enquadrada neste modelo, nomeadamente nos domínios relacionados com a promoção de aprendizagens significativas, o desenvolvimento de competências transversais e a valorização da biblioteca enquanto espaço educativo dinâmico e inclusivo.

As atividades desenvolvidas no âmbito do clube permitem observar indicadores associados à participação ativa dos alunos, ao trabalho colaborativo, à autonomia, à tomada de decisão e ao respeito por regras, dimensões que o modelo reconhece como essenciais para a avaliação do impacto da biblioteca escolar nas aprendizagens e no percurso formativo dos alunos. Podemos verificar que esse próprio modelo propõe no questionário aos alunos a seguinte pergunta “Com que objetivos utilizas a biblioteca? Indica as três situações mais frequentes” sendo algumas das respostas “participar em atividades (efemérides,

palestras, eventos de leitura, sessões formativas, projetos, clubes, outras)” ou “jogar” ou “conversar/conviver com os colegas”, mostrando assim a importância dada a este tipo de interação numa biblioteca escolar

Assim, o recurso ao *Modelo de Avaliação da Biblioteca Escolar* oferece um suporte teórico e metodológico que legitima a análise do contributo dos jogos de tabuleiro enquanto estratégia pedagógica, reforçando a coerência entre o presente estudo e os referenciais nacionais que orientam a ação das bibliotecas escolares.

A criação de um clube de jogos de tabuleiro e todas as competências promovidas para os alunos encontram-se ainda valorizadas no *Quadro Estratégico da Rede de Bibliotecas Escolares 2021–2027*, que tem como missão “que todas as comunidades educativas tenham excelentes bibliotecas escolares, que respondam de forma eficaz e inovadora aos desafios colocados à educação e à escola, garantindo a todos, e com todos, ambientes de informação e conhecimento, conducentes ao desenvolvimento dos saberes e competências indispensáveis numa sociedade cada vez mais dinâmica, imprevisível, digital e global.”(RBE, 2021, p.27). Neste documento identificam-se os seguintes valores: liberdade e responsabilidade; equidade, diversidade e inclusão; colaboração e participação; inovação e excelência; e sustentabilidade e bem-estar.

**Quadro 1-** Valores do programa da RBE e sua articulação com a criação de um clube de jogos de tabuleiro modernos.

Liberdade e responsabilidade	Este valor assenta na promoção da autonomia dos alunos, incentivando a iniciativa, a tomada de decisão informada e a responsabilidade individual e coletiva. A participação em clubes, nomeadamente em clubes de jogos de tabuleiro, favorece o exercício destas dimensões, ao exigir o cumprimento de regras e a autorregulação do comportamento e suas responsabilidades.
Equidade, diversidade e inclusão	O documento valoriza a igualdade de oportunidades e o respeito pela diversidade, defendendo a biblioteca escolar como um espaço acessível e inclusivo. Os clubes constituem contextos privilegiados para a inclusão de alunos com diferentes interesses, ritmos e perfis, promovendo a participação de todos e a valorização da diversidade enquanto recurso para a aprendizagem.
Colaboração e participação	A cooperação, o trabalho em equipa e a participação ativa dos alunos são princípios centrais do quadro estratégico. A dinâmica dos clubes potencia estas dimensões, ao promover a interação, a

	comunicação, a negociação e a construção coletiva de experiências e aprendizagens.
Inovação e excelência	A aposta em práticas pedagógicas inovadoras e na melhoria contínua da qualidade do serviço educativo está no centro deste valor. A utilização pedagógica de jogos de tabuleiro em clubes constitui uma abordagem inovadora que diversifica estratégias de aprendizagem, estimula o pensamento crítico e criativo e contribui para experiências educativas de qualidade.
Sustentabilidade e bem-estar	O quadro estratégico sublinha a importância do equilíbrio, do bem-estar e da sustentabilidade social e educativa. Os clubes promovem ambientes seguros, motivadores e socialmente positivos, favorecendo o bem-estar emocional, o sentimento de pertença e relações interpessoais saudáveis no contexto da biblioteca escolar.

A criação de clubes em contexto de BE, em particular de clubes de jogos de tabuleiro, revela-se plenamente alinhada com os valores definidos no *Quadro Estratégico da Rede de Bibliotecas Escolares 2021–2027*, contribuindo para a concretização de uma biblioteca inclusiva, participativa, inovadora e orientada para o bem-estar e o desenvolvimento integral dos alunos.

A análise integrada dos principais documentos nacionais e internacionais que orientam a ação educativa e o funcionamento das bibliotecas escolares evidencia uma valorização clara de metodologias inovadoras, ativas e centradas no aluno. Em Portugal, o *Aprender com a Biblioteca Escolar*, o *MABE* e o *Quadro Estratégico da RBE 2021–2027* concebem a biblioteca escolar como um espaço de aprendizagem não formal, promotor de competências transversais, participação ativa, inclusão e bem-estar. Esta visão encontra correspondência no *PASEO* que enfatiza o desenvolvimento do pensamento crítico e criativo, da autonomia, da colaboração, da cidadania responsável e da aprendizagem ao longo da vida.

A nível internacional, os referenciais da IFLA, nomeadamente o *Manifesto* e as *Diretrizes* para a Biblioteca Escolar, reforçam igualmente o papel da biblioteca enquanto ambiente educativo dinâmico, aberto à experimentação e à participação dos alunos. Neste enquadramento, a criação de clubes, designadamente clubes de jogos de tabuleiro, surge como uma estratégia pedagógica plenamente legitimada por estes documentos, constituindo uma resposta coerente às novas e criativas formas de aprender, ao promover

aprendizagens significativas, o desenvolvimento integral dos alunos e o reforço do papel da biblioteca escolar no contexto educativo contemporâneo.

## **2.2 O potencial da Biblioteca Escolar para atividades de jogos**

Para responder às mudanças que a sociedade impõe, o professor bibliotecário necessita de fazer inúmeras tarefas de gestão e de ter um papel ativo no processo de ensino e aprendizagem. Já Todd (2011) dava ênfase a uma prática baseada na ação e em evidências, centrada na aprendizagem, em detrimento de discursos centrados na valorização institucional da BE, sem correspondência em impactos observáveis nas aprendizagens. As ações e evidências são essenciais e mostram que a BE faz uma diferença real na aprendizagem do aluno.

O impulso da tecnologia e mudanças nas expectativas dos utilizadores e dos próprios bibliotecários fará com que a biblioteca do futuro esteja em constante evolução. Gasque & Casarin (2016) chegaram a algumas conclusões no que respeita às tendências para as bibliotecas escolares ao nível da aprendizagem, coleção, espaço e professor bibliotecário. No que respeita à aprendizagem, estas autoras focaram muito o aspeto essencial da colaboração entre o professor bibliotecário e a comunidade educativa, principalmente os professores curriculares. Referem que “as bibliotecas escolares podem acolher e subsidiar atividades de ensino variadas, transformando-se em locais não apenas de apropriação da informação, mas também de produção do conhecimento por meio de atividades colaborativas, conectadas e diversificadas” (Gasque & Casarin, 2016, p. 36).

Conclui-se, assim, que os bibliotecários terão um papel crucial na formação de leitores, para que estes usufruam das novas características da BE. Uma destas características já era referenciada por Gasque & Casarin (2016, p. 52): as BE passarão a ser encaradas como “espaços de interação, construção e compartilhamento de conhecimento”.

É nesse sentido que surge a proposta da implementação de um clube de jogos de tabuleiro na Biblioteca Escolar, como resposta às novas exigências

pedagógicas, tecnológicas e sociais que se colocam ao espaço da BE e ao papel do professor bibliotecário. Ao introduzir jogos de tabuleiro modernos, promove-se a criação de um ambiente de aprendizagem ativo, colaborativo e significativo, onde os alunos podem desenvolver competências transversais, como o pensamento crítico, a resolução de problemas, a literacia da informação e a cooperação, em consonância com o *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória* (PASEO).

Além disso, os jogos de tabuleiro oferecem ao professor bibliotecário a possibilidade de dinamizar atividades inovadoras que reforçam o papel da biblioteca como espaço de construção de saberes, interação social e inclusão educativa. Esta abordagem enquadra-se nas tendências contemporâneas das bibliotecas escolares, que valorizam a aprendizagem experiencial, o envolvimento dos alunos e a integração curricular.

Na pesquisa bibliográfica que se efetuou sobre a utilização de jogos na BE, paralelamente à que já tínhamos realizado sobre os jogos de tabuleiro e as aprendizagens (cf. capítulo 1.2), encontrámos alguns estudos que refletem sobre esta relação e, em alguns casos, também apresentando experiências concretas.

Numa época em que o digital se tem vindo a ampliar a várias áreas, diversos estudos focam-se especificamente na utilização de jogos digitais e na utilização de elementos de gamificação nas bibliotecas (por exemplo, cf. Gee, 2012; Elkins, 2015; Kim, 2015). Todavia, como Gee (2015) sublinha, “what is really at stake for higher-order learning is what I call the “Big G Game,” that is, the game as a piece of software integrated with all the social activity around it organized for participation, production, and proactive learning. Games are digital invitations to rich social interactions” (p. 70). É este contexto mais amplo que justifica a presença e utilização de jogos na BE, incluindo os Jogos Modernos de Tabuleiro.

Nicholson (2013), que apresenta uma perspetiva histórica sobre a presença dos jogos nas bibliotecas, aponta concretamente em relação às Bibliotecas Escolares e aos vários tipos de jogos:

Within the schools, the library can become the center for games alongside other materials. The librarian can select and acquire games for the classrooms to use and can then work with teachers to select the best games and facilitate the gaming

experience. In addition, some school librarians are hosting recreational gaming events as a way for students who enjoy games to meet each other. These gaming clubs create a social setting for students who play games at home to come together and talk about something they love. (p. 351)

Será importante referir três reflexões bastante relevantes que procuram demonstrar, com base na experiência, de que forma os jogos são utilizados em diferentes contextos de Bibliotecas Escolares. No entanto, a presente revisão centra-se sobretudo nas experiências relacionadas com clubes de jogos de tabuleiro, tendo sido deixadas de lado outras abordagens, como o design de jogos de tabuleiro, os jogos de RPG e outras experiências lúdicas em contexto educativo. Copeland (2013) explora de que forma os jogos de tabuleiro têm sido integrados no currículo ao longo de uma ampla variedade de níveis de ensino. A BE disponibiliza uma variedade de jogos para utilização durante os tempos livres e a hora de almoço dando a oportunidade aos alunos de serem ativos, participativos e aprenderem de uma forma que apreciam. Com a sua experiência em programas na biblioteca com a integração de jogos, esta bibliotecária refere que em todos os níveis etários verificou-se que os jogos mantêm os alunos envolvidos e participativos, o que significa que estão atentos e concentrados nas tarefas.

Já Hendersen (2013) analisa de que forma um clube de jogos de tabuleiro fez a diferença numa biblioteca escolar do ensino secundário no Reino Unido. Informa que foi criado um clube de jogos de tabuleiro em horário pós-letivo na BE. As sessões realizavam-se uma vez por semana e contavam, regularmente, com a participação de seis a doze alunos. Os jogos mais populares eram “Zombies”, “Marrakech” e “Ticket to Ride”. Os alunos jogavam também jogos de cartas e xadrez. Refere inúmeros benefícios:

The benefits have been enormous for all the students. Because the games are facilitated by the players, they must read and understand sometimes complex rule sets and perform mental arithmetic. These games also teach social skills, as players have to learn how to take turns and “play nice.” Some play games at home, while others have never spent time with a board game; therefore, some students are used to taking turns, while some are not. Learning how to handle losing and winning “gracefully” can be difficult at first, and it can be particularly interesting to see how the students deal and cope with their peers when they are not playing the game “right.”

It is also encouraging to see cross-year friendships develop, as the younger students value the people they know in the upper years. (p.829)

Menciona igualmente que jogos de tabuleiro na BE dão a oportunidade de colmatar uma lacuna existente para os alunos que têm pouca ou nenhuma oportunidade de jogar jogos de tabuleiro fora da escola. Muitos alunos com um círculo fraco de amigos terão a oportunidade de confraternizar com um grupo de pessoas com interesses semelhantes, num espaço seguro. Conclui, assim, que um clube de jogos na BE acaba por ser mais um motivo para os alunos encararem a BE como um espaço sociável e relaxante, aproveitando essa oportunidade para requisitar e trocar livros e promover amizades entre alunos de diferentes anos de escolaridade. Estes adquirem experiências positivas e competências sociais que levam consigo após deixarem a escola. A Bibliotecária Escolar, com um projeto idêntico, T. Kirk (2011) corrobora plenamente com estas ideias apresentadas: “They really appreciate my willingness to host this event in the school library and end up seeing the school library in a whole new way. It isn’t just the place to get great books, but it is also a place to relax and have fun.” (p. 9)

B. Mayer (2013) ajudou a construir uma ludoteca com mais de duzentos jogos de tabuleiro e de cartas modernos, alinhados com os referenciais de aprendizagem, com o objetivo de ajudar as BE a promover a aprendizagem e o desenvolvimento dos alunos através do jogo. Ele refere que a utilização de jogos tem sido muito bem recebida, tanto pelos alunos como pelos professores, especialmente no caso dos alunos que revelam maiores dificuldades com os métodos mais tradicionais de ensino em sala de aula.

Siderius (2011) identifica ainda outros benefícios para os alunos, de uma aprendizagem ativa através dos jogos. Em primeiro lugar, possibilita que os alunos recorram a diferentes estilos de aprendizagem, como o cinestésico ou o auditivo, para demonstrar com sucesso o domínio de conteúdos informacionais ou de competências da biblioteca. Em segundo lugar, a aprendizagem através dos jogos promove a investigação por parte dos alunos, ampliando os interesses das crianças por um determinado tema e ao levá-las a questionar ou a sentir curiosidade sobre algo. Em terceiro lugar, os jogos permitem ao professor bibliotecário realizar uma avaliação formativa dos alunos, identificando os pontos fortes e possíveis lacunas nas aprendizagens.

Para finalizar destaca-se também a posição de Hill (2016) que, apesar de se focar mais nos videogames, refere que os jogos nas bibliotecas desempenham um papel educativo e recreativo, promovendo a aprendizagem ativa, o desenvolvimento de competências sociais e comportamentos positivos. Contribuem ainda para o desenvolvimento de competências do século XXI e reforçam o papel da biblioteca como espaço de equidade no acesso à informação e às experiências educativas.

Conclui-se, assim, que aquilo que à primeira vista pode parecer um desperdício de tempo e de recursos, sobretudo tendo em conta que o objetivo frequentemente enunciado da BE é proporcionar acesso à informação, revela-se, na realidade, uma estratégia com impacto significativo. Os jogos apresentam várias implicações relevantes para a Biblioteca Escolar e podem ser utilizados como um meio eficaz para concretizar esse objetivo.

### *2.2.1 A Promoção da BE: o papel dos clubes*

Uma das áreas que tem sido sublinhada como essencial para a consolidação da BE no contexto educativo e da comunidade escolar é a promoção do trabalho que a biblioteca realiza. Uma das ações que está apontada no *MABE*, no domínio relacionado com a gestão da BE consiste exatamente em “Elaborar um plano de *marketing* que acentue as mais-valias dos serviços oferecidos e o valor da biblioteca escolar” (MABE, 2018, p. 45). Portanto, este aspeto deve ser tido em conta pelas bibliotecas e pelos seus responsáveis.

É verdade que para responder às mudanças que a sociedade impõe, o professor bibliotecário necessita de fazer inúmeras tarefas de gestão e de ter um papel ativo no processo de ensino e aprendizagem. Mas é também importante ter a capacidade de conseguir promover as atividades realizadas. O conceito de “marketing” já muito utilizado nas grandes empresas já está a ser implementado formal ou informalmente nas diversas Bibliotecas Escolares.

As principais organizações internacionais valorizam e associam esta ferramenta à gestão das bibliotecas. Por exemplo, nas orientações publicadas pela IFLA/UNESCO SCHOOL, existe um capítulo (Capítulo 6) em parte dedicado

a este tema, informando que é necessário a Biblioteca Escolar ter um documento escrito que defina a sua política de *marketing*. Nesse documento devem ser incluídos os objetivos e estratégias da biblioteca, o plano de ação para o objetivo pretendido e os métodos de avaliação. O plano de ação indicado por este documento deve ser avaliado e revisto anualmente e o próprio documento deve ser discutido pelo menos uma vez em cada dois anos. Este capítulo aborda ainda uma estratégia fundamental para a promoção da Biblioteca escolar na comunidade educativa enquanto espaço essencial para o sucesso educativo: a formação para o uso da biblioteca escolar e para o uso da informação.

Para conseguir desenvolver este tipo de ações, o professor bibliotecário necessita, pois, de conhecer os princípios de *marketing* para promover de forma mais eficaz os recursos e serviços da Biblioteca Escolar.

Segundo a *Queensland School Librarians Association* (2021), existem componentes essenciais de *marketing*: o assunto, o propósito, o público, o local e tempo, estratégias e avaliação. Especifica-se em seguida cada um destes itens, segundo o documento acima mencionado:

- A promoção das atividades será mais eficaz se estas forem planificadas com antecedência e segundo o calendário escolar. Neste último caso poderá ser importante as atividades que decorrem na biblioteca serem regulares e também coordenadas com os principais dias festivos da escola.
- É necessário o bibliotecário ter a noção da meta que se pretende atingir com a atividade planificada, principalmente ao nível das aprendizagens dos alunos com os benefícios claramente definidos e medidos.
- É necessário definir bem a audiência (alunos, professores, encarregados de educação, escolas, ...) que se pretende atingir com as atividades.
- O local específico onde decorre a atividade, assim como o horário são outras características a ter em conta.
- Ter em conta que uma boa estratégia, com partilha de responsabilidades entre os organizadores, deve apresentar o máximo de impacto positivo e o mínimo de esforço.

- Para finalizar, e não menos importante, é o facto de todas as atividades necessitarem de serem avaliadas para que as estratégias vencedoras e impactos positivos dessas mesmas atividades fiquem registados e sejam comunicados. Com estes registos podem ser feitas melhorias nas futuras ações.

Por exemplo, Barbara Howlet (1983), a Queensland School Librarie Association (2021), assim como o documento da IFLA/UNESCO, *School Library Guidelines* (2015), focam as principais estratégias de comunicação e promoção das atividades da Biblioteca Escolar, que sistematizamos no quadro 2.

**Quadro 2** - Estratégias de promoção e *marketing* das atividades da BE.

Comunicação escrita	Esta comunicação pode ser feita por via de boletins escolares, folhetos de notícias, relatórios à administração da escola ou comunidades, informações sobre orçamentos, horas de abertura, serviços, coleções ou outros assuntos, cartas, panfletos, artigos para jornais e revistas locais, ou a realização de amostras gratuitas.
Comunicação oral	Esta comunicação pode ser feita através das diversas reuniões com a administração da escola, professores de determinados anos letivos ou disciplinares, reuniões de departamento ou outros representantes da comunidade escolar. Poderão também serem realizadas iniciativas para desenvolvimento profissional para a equipa e comunidade como workshops. Este tipo de comunicação também pode ser estendido a reportagens na radio ou televisão escolar, eventos especiais na biblioteca ou escola, ou mesmo teleconferência e/ou audioconferências.
Comunicação visual	Esta comunicação pode ser feita através de ecrãs, sinais de direção, cartazes e quadros de avisos de notícias, quadros com imagens grafitadas ou outros materiais audiovisuais.
Comunicação eletrónica	Será importante a escola estar digitalmente preparada com infraestruturas e serviços para que possa usufruir deste tipo de comunicação. Nos computadores da escola poderão aparecer “screensavers”, poderão ser enviados emails para professores, alunos ou encarregados de educação, ou enviar informações em grupos de internet, criação de websites.
Atividades de lazer	Nestas atividades também é possível fazer comunicações e promover atividades. É sugerido atividades manuais, concursos, jogos, uso de computadores, clubes de leitura, “quizzes” entre turmas ou narrativas de histórias.
Eventos especiais	Os eventos escolares, como o dia do agrupamento, visitas de autores/ilustradores, semana do livro, encontros com estudante e

	pais, feiras do livro poderão ser também utilizados para distribuir a informação na comunidade escolar.
Monitores	Em muitas escolas existem monitores que captam a atenção da comunidade escolar para as informações mais importantes do dia. As notícias vão variando frequentemente.
Calendário/ agenda	As atividades devem ser planeadas com antecedência de forma que a comunidade escolar como professores, voluntários, outras instituições ou outros membros também possam colaborar. Tornar-se-á mais fácil fazer-se um calendário com temas, tópicos, áreas e responsáveis das atividades que devem ser planificadas.
Montagem	Deve-se montar um cartaz 2D ou 3D ou algo feito manualmente, por exemplo com material reciclado, num local acessível ao público-alvo, com exposições fotográficas dos eventos escolares, exposições temáticas ou tópicos do currículo.

No projeto que desenvolvemos, como adiante será explicitado, procurou-se seguir algumas destas recomendações por forma a conseguir divulgar e captar interessados para o Clube de Jogos de Tabuleiro Modernos.

Segundo Bush e Kwieford (2001), os bibliotecários necessitam de tornar os seus planos mais visíveis, desenvolvendo um conjunto de competências de comunicação para promover a Biblioteca Escolar. Referem-se a esta tarefa do professor bibliotecário com o termo “advocacy” (Novo, 2023). Estes autores propõem 6 níveis de marketing do mais básico ao mais complexo:

**Quadro 3** - Níveis de marketing segundo Bush e Kwieford (2001).

Suposições básicas	Neste nível é necessário o bibliotecário ter os elementos básicos físicos e elementos básicos profissionais, como equipa e visão partilhada. É necessário ler livros e falar com outros profissionais com experiência.
Programa de recursos da biblioteca	Neste nível pede-se ao bibliotecário que acredite na sua missão para a gestão do sucesso dos alunos, tentando envolver a comunidade educativa, convidando, por exemplo profissionais para se encontrarem na biblioteca. Tenta-se assim demonstrar o valor da Biblioteca Escolar junto à escola.
Ambiente colaborativo com professores	Neste nível o bibliotecário facilita a colaboração com outros profissionais escolares. Pode, por exemplo, oferecer os seus recursos e serviços para um trabalho cooperativo com outros professores curriculares.

Direção da Escola	Neste nível, é importante reforçar o papel da biblioteca Escolar à direção da escola. Será importante a gestão da escola ser informada e colaborante nas atividades propostas. Neste nível também se fazem contactos para a cooperação com outras instituições locais.
Nacional	Neste nível existe o reconhecimento por parte da comunidade do trabalho implementado pela Biblioteca Escolar.

Naturalmente que em função do contexto concreto de atuação, a BE e o seu responsável irão identificar as melhores estratégias para a promoção da Biblioteca Escolar, mas consideramos que uma associação aos clubes existentes na escola (os que se considerarem mais significativos ou com os quais seja mais fácil colaborar), pode ser uma forma de tornar ainda mais visível o papel da biblioteca na escola. No caso específico do nosso projeto, julgamos que faz todo o sentido uma associação entre a BE e o Clube de Jogos Modernos, e as estratégias de divulgação que seleccionámos procuraram também seguir as diretrizes existentes para as Bibliotecas Escolares.

## **PARTE II – APRESENTAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO**

---

## **1. APRESENTAÇÃO DO PROJETO E CONTEXTO**

---

O projeto que a investigadora desenvolveu, nasceu da necessidade de dinamizar a Biblioteca Escolar como espaço de aprendizagem ativa, integração curricular e desenvolvimento de competências do século XXI. Partindo da premissa de que a BE deve responder aos desafios pedagógicos atuais, propõe-se a criação de um Clube de Jogos de Tabuleiro como ferramenta inovadora e inclusiva.

A escolha da implementação de jogos de tabuleiro modernos baseia-se na vasta literatura que demonstra os seus benefícios em contexto educativo, nomeadamente nas dimensões cognitiva, social, comportamental e de promoção da leitura, como se procurou ilustrar na componente conceptual deste estudo. Esta proposta enquadra-se igualmente nos princípios do *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória* (Martins *et al.*, 2017) e nas tendências atuais das BE.

O estudo foi realizado num estabelecimento do ensino público. A investigadora pertence ao quadro de escola e, portanto, teve acesso facilitado a espaços e pessoas. Neste estudo, pretendeu-se envolver os alunos do 5.º ao 9.º ano de escolaridade do Ensino Básico que se inscrevessem nas atividades propostas – “Clube de Jogos de Tabuleiro Modernos”. Seguiu-se a lição de Bogdan e Biklen (1994), que mencionam que num primeiro estudo se tente escolher um ambiente ou um grupo que seja suficientemente grande para que o investigador não sobressaia, mas suficientemente pequeno para que não se deixe submergir pela tarefa.

### **1.1. Caracterização do Agrupamento de Escolas**

O projeto foi desenvolvido num agrupamento de escolas situado no distrito de Lisboa, integrado num contexto urbano de grande densidade populacional. Este agrupamento abrange educação pré-escolar, 1.º, 2.º e 3.º ciclos do ensino básico, servindo uma comunidade educativa diversificada do ponto de vista sociocultural e económico. O agrupamento participa em iniciativas como o Programa Eco-Escolas, projetos de robótica educativa e intercâmbios

internacionais, demonstrando um forte compromisso com a inovação pedagógica, o desenvolvimento de competências transversais e a educação para a cidadania.

Segundo documentos de organização interna do agrupamento, este tem como missão proporcionar uma educação de qualidade, promovendo o sucesso escolar e a formação integral dos alunos, com base em valores de cidadania, responsabilidade e respeito pelo ambiente.

A escola onde decorre a intervenção corresponde à escola sede, que acolhe alunos do 2.º e 3.º ciclos, com idades entre os 10 e os 15 anos. Esta escola conta com cerca de 1000 alunos e apresenta uma oferta educativa que inclui várias atividades extracurriculares, clubes e projetos de âmbito nacional e europeu.

## **1.2. Caracterização da Biblioteca Escolar**

A Biblioteca Escolar da escola em que se implementou o projeto tem uma área de 500m<sup>2</sup> e integra desde 2000 a rede de BE.

A BE dispõe de uma coleção variada. Esta é composta por material impresso, como monografias (8664), jornais (2) e revistas (1), e não impresso, como DVD`s e outros suportes digitais (39), registos sonoros (28), multimédia (111) e artefactos 3D/jogos (15) num total de 8860 documentos. As monografias/texto impresso da Biblioteca estão distribuídas de acordo com a classificação CDU. O bibliotecário informou que a maior requisição de livros corresponde à área da literatura infanto-juvenil. Alguns elementos da comunidade educativa dirigem-se à Biblioteca nos intervalos ou nos tempos sem componente letiva, e utilizam principalmente a área lúdica – visionamento de filmes e o espaço para trabalhos individuais e de grupo.

A BE dinamiza atividades promotoras da literacia da informação, da leitura e da inclusão, sendo um espaço privilegiado para a implementação do projeto aqui apresentado.

### **1.3. Público-Alvo do Projeto**

A Comunidade Escolar é composta por cerca de 1000 estudantes do 5.º ao 9.º ano de escolaridade. O clube de jogos de tabuleiro é dirigido aos alunos do 2.º e 3.º ciclos do ensino básico pertencentes à escola onde foi desenvolvido o projeto, primeiro como um piloto, pretendendo-se que no futuro possa ganhar uma maior amplitude. Estas faixas etárias reúnem as características que favorecem a implementação deste tipo de iniciativa, nomeadamente a curiosidade natural, a predisposição para o trabalho em grupo, a abertura à experimentação e o gosto por dinâmicas lúdicas e interativas.

Estes alunos encontram-se numa fase de desenvolvimento cognitivo e social em que é especialmente importante estimular competências como o pensamento crítico, a tomada de decisão, a empatia, a autorregulação e a cooperação – todas elas promovidas de forma natural através da prática de jogos de tabuleiro modernos. Além disso, esta escolha visa também apoiar alunos que manifestem menor envolvimento nas dinâmicas tradicionais da biblioteca escolar, funcionando o clube como uma estratégia de aproximação, motivação e inclusão educativa.

Embora o foco inicial do projeto incida sobre os alunos, prevê-se a possibilidade de, em fases futuras, o clube poder envolver outros elementos da comunidade escolar, como docentes ou assistentes operacionais, potenciando o seu papel como espaço de partilha intergeracional e de construção de comunidade.

## **2. ASPETOS METODOLÓGICOS**

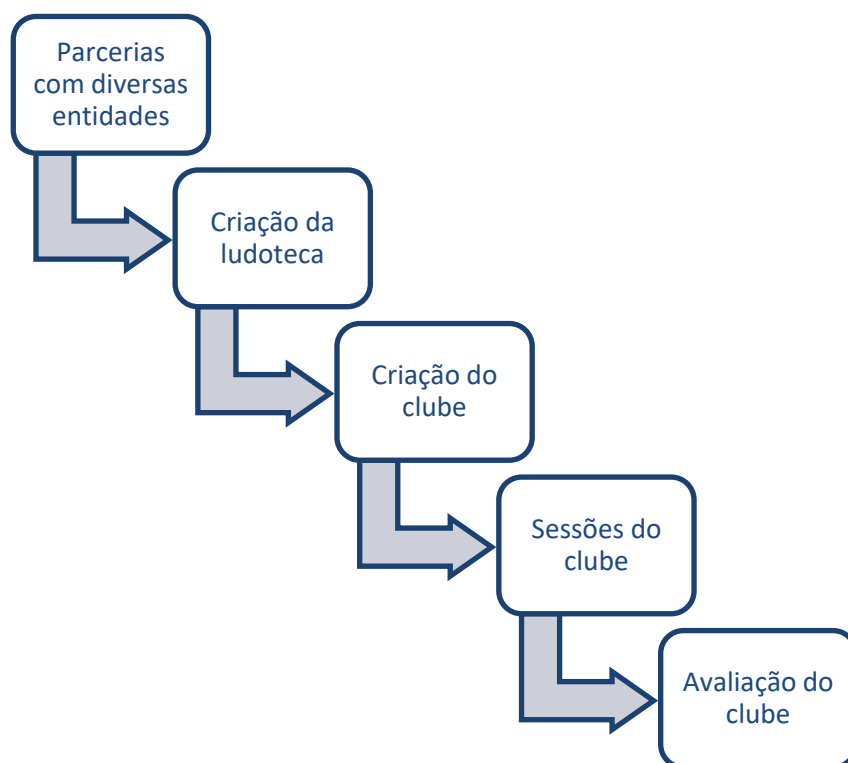
---

### **2.1. Caracterização do estudo**

Como já foi referido, este trabalho pretende conhecer em que medida, o uso de jogos de tabuleiro modernos pode desenvolver competências nos alunos, através da implementação de um clube em articulação com a BE.

Com a finalidade de sistematizar a investigação desenvolvida, na sua componente prática, apresenta-se um diagrama onde se destacam as várias dimensões associadas à implementação do clube de jogos de tabuleiros modernos na escola.

**Diagrama 1:** Processo de implementação do clube.



Para a concretização dos objetivos do trabalho optou-se por uma abordagem baseada nos procedimentos próprios de um Projeto Educacional. Miranda & Cabral (2017) encaram um Projeto Educacional como “um guia para a ação dos profissionais que visa transformar positivamente uma realidade através da resolução de problemas detetados num determinado grupo social”. Nesse sentido, a metodologia de projeto revelou-se a metodologia adequada para o que se pretendia investigar. Segundo estes autores, um projeto será composto por três fases: diagnóstico, desenvolvimento e conclusão.

Em termos metodológicos, o trabalho realizado aproxima-se da investigação-ação, na medida em que analisamos um projeto em construção, em que se procurou responder aos vários desafios que iam surgindo à medida que se ia implementando o clube.

Para Amado (2014), a investigação-ação é uma abordagem metodológica que articula investigação, reflexão e intervenção, permitindo ao investigador analisar a própria prática profissional. Este processo é cíclico, contextualizado e colaborativo, particularmente adequado a contextos educativos, uma vez que promove a construção de conhecimento a partir de problemas reais e contribui simultaneamente para a transformação das práticas. Este autor refere que “apesar das suas limitações, as diferentes estratégias caracterizáveis como investigação-ação tem-se revelado eficazes na resolução de diversos problemas no âmbito educativo” (Amado, 2014, p.197). Esta conceção é aprofundada por João Pedro da Ponte, ao afirmar que “a reflexão relativa à investigação sobre a nossa própria prática não se reduz ao que os académicos podem pensar sobre o trabalho de investigação dos professores. Tem uma outra faceta, tão ou mais importante – a reflexão que os académicos podem e devem fazer sobre a sua própria investigação sobre a sua própria prática *ajudando a compreender os problemas que se colocam nos campos de trabalho onde intervêm como profissionais e nas suas instituições*” (Ponte, 2002, p. 177; sublinhado nosso).

Este enquadramento ajusta-se muito bem a projetos desenvolvidos em contexto de biblioteca escolar, como a criação de clubes, uma vez que permite planear a intervenção, implementá-la, observar os seus efeitos e refletir criticamente sobre os resultados obtidos.

A abordagem seguida em relação à recolha e análise dos dados, é de natureza mista, incluindo, portanto, aspetos qualitativos e quantitativos. Aires (2015) destaca a investigação qualitativa como uma abordagem adequada para compreender fenómenos educativos em contextos reais, analisar práticas educativas a partir da perspetiva dos intervenientes e articular interpretação, reflexão e melhoria da prática. Coutinho (2004, p. 445) conclui que “analisar os problemas educativos exige abordagens diversificadas que combinem o que de melhor tem para dar cada um dos paradigmas litigantes: combinar a precisão analítica do paradigma quantitativo, com a autenticidade das abordagens sistémicas de cariz interpretativo”

## **2.2. Instrumentos e recolha de dados**

Os alunos são a principal fonte de dados e a professora, que também desempenha o papel de investigadora, é o ator de recolha desses dados. A recolha de dados foi realizada fundamentalmente através da observação e de questionários. São descritas seguidamente as características de cada um dos procedimentos

Durante as atividades lúdicas, a investigadora efetuou observações estruturadas e participantes para registar o envolvimento dos alunos, a interação entre eles e o uso dos jogos de tabuleiro modernos. Numa observação participante, Angrosino (2012) refere que o investigador assume um papel ativo e atua como mais um membro do grupo que observa. No entanto, Bogdan e Biklen (1994) também referem que embora tente minimizar o seu efeito no meio, o investigador deve esperar sempre que exista algum impacto. Mantendo um registo cuidadoso do seu comportamento, pode ajudar a avaliar as influências indiretas.

Segundo Bogdan e Biklen (1994), as notas de campo sobre o que se ouve, o que se vê, e até o que se pensa, são retiradas no final de cada aula/sessão observada. Para estes autores, as notas de campo apresentam sempre duas dimensões: a descritiva e a reflexiva. Na primeira dimensão regista-se com a maior objetividade possível aquilo que foi observado. A segunda dimensão contém comentários do investigador, apresentando o método que utiliza e a

análise que é efetuada, apresentando os pontos de vista e a clarificação de alguns aspetos. Aires (2015, p. 27) refere como maior inconveniente da observação “o perigo da subjetividade proveniente da projeção de sentimentos ou pré-juízos do investigador, a incidência do comportamento do investigador na dinâmica do grupo e a perda de capacidade crítica face a uma possível identificação com o grupo.”

Antes do início e no fim das atividades implementadas realizou-se um pré-teste e um pós-teste aos alunos participantes, de modo a verificar-se, primeiro, as perceções que estes traziam sobre jogos de tabuleiro e, após o final do ano letivo, o balanço reflexivo sobre as experiências vividas no clube. Esta recolha de dados foi feita através de inquérito por questionário.

Esta técnica de recolha de dados é especialmente adequada, tal como menciona Quivy & Campenhoudt (2008), para o conhecimento de uma população enquanto tal; para a análise de um fenómeno social que se julga poder apreender melhor a partir de informações relativas aos indivíduos da população em questão; e em casos em que é necessário interrogar um grande número de pessoas e em que se levanta um problema de representatividade. Os mesmos autores defendem ainda que as principais vantagens são a possibilidade de quantificar uma multiplicidade de dados e de proceder a numerosas análises de correlação e a exigência de representatividade do conjunto dos entrevistados poder ser satisfeita.

No caso do nosso estudo, embora o número de participantes tenha sido reduzido, considerou-se que o questionário dava a possibilidade de obter respostas mais livres de constrangimentos e também mais refletidas, primeiro sobre a perceção dos alunos em relação aos jogos e depois sobre as atividades realizadas.

### 3. IMPLEMENTAÇÃO DO CLUBE DE JOGOS DE TABULEIRO MODERNOS: PROCEDIMENTOS PREPARATÓRIOS

---

Neste capítulo descrevemos e analisamos os vários passos referentes à implementação do clube, que consideramos como procedimentos preparatórios.

Os procedimentos preparatórios seguidos pretenderam, por um lado, conduzir a uma melhor compreensão dos elementos envolvidos na implementação do clube e, por outro, dar mais confiança à investigadora face aos desafios que adivinhava ter de enfrentar.

#### 3.1 Análise SWOT

A análise SWOT constitui uma ferramenta de diagnóstico estratégico amplamente utilizada para apoiar processos de reflexão, planeamento e tomada de decisões. Esta metodologia assenta na identificação das forças (*strengths*) e fraquezas (*weaknesses*), enquanto fatores internos, e das oportunidades (*opportunities*) e ameaças (*threats*), enquanto fatores externos. De acordo com Hill e Westbrook (1997), a análise SWOT permite sintetizar informação relevante e apoiar decisões estratégicas, desde que seja utilizada de forma crítica e contextualizada, constituindo um instrumento útil para a análise de projetos educativos como o caso da implementação de um clube de jogos de tabuleiro modernos na escola.

**Quadro 4** – Análise SWOT: Implementação de um clube na escola.

<b>Forças (Strengths)</b>	<b>Fraquezas (Weaknesses)</b>	<b>Oportunidades (Opportunities)</b>	<b>Ameaças (Threats)</b>
Interesse dos alunos em atividades lúdicas.	Pouco interesse dos alunos em pertencerem a clubes.	Reforço do papel da BE como espaço dinâmico e inclusivo.	Falta de tempo ou sobrecarga dos docentes para apoiar a atividade.
Possibilidade de articulação com o currículo e desenvolvimento de competências transversais.	Falta de espaço físico adequado e alguma resistência do professor bibliotecário à inovação.	Envolvimento de alunos menos motivados para a leitura e aprendizagem tradicional.	Perceção negativa dos jogos por parte de alguns professores.

Possibilidade de obter recurso/jogos através de concursos-projetos.	Necessidade de apoio/formação da investigadora e dos professores para dinamização.	Criação de pontes com o currículo e possibilidade de projetos interdisciplinares.	Dificuldades logísticas (barulho, calendarização, espaço).
Política da escola favorável para este tipo de projeto.	Recursos (jogos) caros.	Possibilidade de parcerias externas com editoras, lojas ou instituições culturais.	Sustentabilidade do clube a longo prazo (dinamizadores, recursos disponíveis).

O levantamento efetuado através da análise SWOT permitiu identificar alguns elementos que se mostraram importantes para o processo de implementação do clube, nomeadamente, a existência de um contexto interno relativamente favorável para o desenvolvimento do projeto, e possibilidade de encontrar apoios externos, designadamente financeiros; expectativas em relação ao estabelecimento de algumas parcerias que permitam a continuidade do projeto.

### **3.2 Estratégias de implementação**

No sentido de potencializar algumas das forças identificadas e minimizar os possíveis obstáculos, bem como para facilitar o percurso previsto para a implementação do Clube, foi elaborado um quadro com as várias fases previstas para a implementação do projeto, na sua componente prática (cf. quadro 5).

Em seguida explicita-se de forma mais detalhadas como se desenrolou cada uma das fases previstas.

**Quadro 5** - Fases do desenvolvimento do projeto – implementação do clube.

1. <sup>a</sup> fase	Parceria com a direção da escola
2. <sup>a</sup> fase	Formação da <b>investigadora</b> sobre regras destes jogos
3. <sup>a</sup> fase	Escolha dos jogos de tabuleiro e objetivos associados
4. <sup>a</sup> fase	Obtenção de verbas para a compra de jogos
5. <sup>a</sup> fase	Aquisição de jogos de tabuleiro
6. <sup>a</sup> fase	Criação do espaço de ludoteca

7. <sup>a</sup> fase	Promoção da ludoteca
8. <sup>a</sup> fase	Criação e promoção do clube

### **1.<sup>a</sup> fase** - Parceria com a direção da escola

Antes do início do ano letivo 2024-25, foi submetido um pedido à Direção da escola no sentido de ser atribuído um horário específico para a concretização deste projeto inovador. A proposta foi acolhida positivamente, tendo sido atribuídos dois tempos semanais para o funcionamento do Clube de Jogos de Tabuleiro, designadamente à segunda-feira, pelas 13h15, e à quinta-feira, pelas 14h15.

Todavia, no início do ano letivo, contrariamente ao que havia sido previamente acordado, as docentes de Educação Especial indicaram para o Clube de Jogos de Tabuleiro seis alunos com significativas lacunas ao nível intelectual e emocional. Embora se tenha procurado inicialmente envolver estes alunos no tipo de atividade prevista para o clube, acabaram por revelar dificuldades na compreensão das regras dos jogos e demonstraram baixa motivação para a participação nas dinâmicas propostas, o que se mostrou incompatível com os objetivos inicialmente delineados para o projeto. Em virtude desta situação, a investigadora viu-se limitada a desenvolver o trabalho de investigação apenas num dos tempos semanais inicialmente atribuídos.

### **2.<sup>a</sup> fase** - Formação da **investigadora** sobre regras destes jogos

A investigadora, embora já tivesse contacto prévio com jogos de tabuleiro a nível familiar e possuísse conhecimentos básicos sobre algumas das suas dinâmicas, não se sentia suficientemente preparada para assumir, de forma autónoma, a explicação e mediação das regras dos jogos em contexto educativo.

Nesse sentido, estabeleceu uma parceria com um grupo de Boardgamers em Arruda dos Vinhos- *Power Meeples*, responsável pela dinamização de um projeto vencedor — "Competências em Jogo" — no âmbito da 10.<sup>a</sup> edição do *PACT Fund* da Deloitte. Este projeto proporcionou ações de formação destinadas a profissionais da educação, com o objetivo de capacitar os participantes para a utilização pedagógica de jogos de tabuleiro modernos como

instrumentos para o desenvolvimento de competências essenciais em contextos educativos e sociais.

A investigadora frequentou, assim, uma ação de formação com a duração de 25 horas, realizada em Arruda dos Vinhos, centrada no uso de jogos de tabuleiro como ferramentas promotoras de competências transversais (cf. Anexo I). Apesar da divulgação desta formação junto do corpo docente da escola, nenhum professor manifestou interesse em participar, justificando a decisão com incompatibilidades horárias (por se realizar ao sábado), a ausência de acreditação para progressão na carreira ou a perceção de que não necessitavam de desenvolver esse tipo de competências. No final do *workshop* os mentores do projeto ofereceram o jogo para a biblioteca da escola.

### **3.<sup>a</sup> fase** - Escolha dos jogos de tabuleiro e objetivos associados

Nesta fase, a investigadora realizou uma pesquisa prévia sobre as mecânicas de jogo e as competências que poderiam ser desenvolvidas pelos alunos ao experienciar diferentes jogos de tabuleiro. Para isso, baseou-se em fontes especializadas frequentadas por jogadores experientes e educadores que utilizam jogos como ferramenta pedagógica. Entre os principais sites consultados destacam-se:

- BoardGameGeek ([www.boardgamegeek.com](http://www.boardgamegeek.com)): plataforma internacional de referência, que disponibiliza uma extensa base de dados sobre jogos de tabuleiro, incluindo análises detalhadas, categorias, mecânicas, níveis de complexidade e sugestões de utilização.
- Ludopedia ([www.ludopedia.com.br](http://www.ludopedia.com.br)): site brasileiro amplamente reconhecido na comunidade de jogadores, que oferece críticas, classificações, fóruns de discussão e artigos sobre a aplicação dos jogos em contextos educativos e sociais.

Com base nessa investigação, a investigadora selecionou jogos que promovem competências como a colaboração, a resolução de problemas, o pensamento estratégico, a comunicação e a gestão emocional, alinhando-os

com os princípios do PASEO. A seguir identificam-se os 25 jogos selecionados para o clube, encontrando-se a sua descrição mais detalhada nos anexos II e III.

- Carcassonne
- Dixit
- Dobble
- Catan Junior
- Come nachos
- Fantasma Blitz
- Klask
- Kingdomino
- Kites
- Kluster
- Labirinto mágico
- Ouch!
- Passa o Desenho
- Quarto
- Rhino Hero - Super Batalha
- Salada de Pontos
- Speed Cups
- Sushi Go
- Tango da Tarântula
- Tsuru
- Tummple!
- Ubongo
- Veggies
- Vírus!
- Zombie Kids Evolution

#### **4.ª fase** - Obtenção de verbas para a compra de jogos

Com o objetivo de garantir o financiamento necessário para a aquisição de jogos de tabuleiro modernos, foi submetida uma candidatura a uma instituição nacional de retalho (nome omitido por questões de confidencialidade), no âmbito de um programa de apoio a causas sociais dinamizado por particulares ou instituições (cf. Anexo IV).

A proposta apresentada, intitulada “*Alunos Felizes, Escola Feliz*”, visava a obtenção de 1.000 euros para a aquisição de jogos de tabuleiro, com o intuito de promover o desenvolvimento de competências nos alunos através da ludicidade. A causa foi aprovada e esteve em votação com outra proposta, sendo

amplamente divulgada pela escola nas redes sociais e através de comunicados aos encarregados de educação (cf. Apêndice I), tendo-se sagrado vencedora (cf. Anexo IV).

Paralelamente, a investigadora participou também na 1.<sup>a</sup> e 2.<sup>a</sup> edições do concurso promovido por uma Fundação bancária, intitulado “*Quem Brinca É Quem É*”, que procura transformar o ensino em Portugal através do reconhecimento de projetos educativos que integrem o brincar como ferramenta essencial de aprendizagem. Apesar da pertinência da proposta apresentada, esta não foi selecionada para a fase final.

### **5.<sup>a</sup> fase – Aquisição de jogos de tabuleiro**

Após a confirmação do financiamento, a investigadora, com o apoio da secretaria da escola, procedeu à organização de um inventário detalhado dos jogos de tabuleiro a adquirir. Henderson (2013) refere que os jogos selecionados devem ser apelativos e capazes de despertar a curiosidade dos alunos. Tendo em conta esta perspetiva, bem como os objetivos pedagógicos definidos, os preços praticados no mercado e a disponibilidade junto dos principais fornecedores, foi elaborado o inventário (cf. Anexo V).

A intenção foi otimizar o valor total do apoio financeiro recebido, recorrendo a diferentes plataformas e empresas especializadas na venda deste tipo de jogos. Alguns jogos adquiridos tiveram como objetivo garantir a continuidade do projeto na escola, destinando-se a alunos que demonstrem interesse em prosseguir a prática de jogos de tabuleiro com mecânicas mais complexas e níveis de dificuldade mais elevados, como “Galaxy Trucker”, “Azul”, “Splendor” e “Ilha Proibida”. Outros jogos foram igualmente adquiridos com o intuito de diversificar a oferta da ludoteca; contudo, não foram utilizados no âmbito do projeto, como “Coloretto”, “Mikasos” e “Katamino Family”. Adicionalmente, alguns professores do Departamento de Matemática e Ciências Experimentais do Agrupamento solicitaram a aquisição de jogos educativos específicos para integração na ludoteca, que também não foram utilizados no projeto, nomeadamente “SuperTMatik” e “Polidron”.

A seleção de fornecedores incluiu empresas reconhecidas na área dos jogos de tabuleiro, como a Devir, editora e distribuidora ibérica com um catálogo diversificado de jogos modernos de grande qualidade pedagógica e lúdica; a “Mebo Games”, empresa portuguesa que se dedica à criação e distribuição de jogos educativos e de entretenimento; a cadeia de retalho Continente, que disponibiliza uma seleção comercial de jogos com preços competitivos; e a loja “GamePlay”, especializada em jogos de tabuleiro modernos, com um serviço personalizado e direcionado a entusiastas da área.

Durante o processo de aquisição, verificou-se um contratempo com uma das empresas, que não chegou a enviar um dos jogos adquiridos, o que impossibilitou a utilização da totalidade do montante disponível para os fins previstos. No entanto, este episódio foi parcialmente compensado pela atitude da responsável da loja “GamePlay”, que, ao tomar conhecimento do projeto e da sua relevância educativa, manifestou interesse e apreço pela iniciativa, tendo gentilmente oferecido um jogo adicional para enriquecer a ludoteca da escola.

### **6.ª fase – Criação do espaço de ludoteca**

A criação de um ambiente atrativo, acolhedor e funcional é essencial para a implementação de atividades de jogos de tabuleiro na biblioteca escolar, com o objetivo de proporcionar uma experiência de aprendizagem lúdica e envolvente. A BE, tradicionalmente um espaço de estudo silencioso e de concentração, muitas vezes não é adequada para atividades que envolvem interação social intensa e sonorização, como é o caso dos jogos de tabuleiro. O professor bibliotecário, ciente de que os jogos podem gerar níveis elevados de ruído devido à descontração e ao entusiasmo dos alunos, demonstrou apreensão quanto ao impacto que tais atividades poderiam ter no ambiente da biblioteca.

Sendo assim, o espaço tradicional da biblioteca não foi considerado adequado, dado o receio manifestado pelo professor bibliotecário relativamente ao ruído potencial gerado pela dinâmica dos jogos, bem como à perceção de falta de espaço físico e de condições logísticas para acolher este tipo de atividade. Neste sentido, a escolha recaiu sobre uma sala polivalente disponível

no recinto escolar, que permite um ambiente mais flexível e propício à interação entre alunos, sem comprometer o funcionamento habitual da biblioteca. Esta decisão procurou respeitar as preocupações expressas, garantindo simultaneamente as condições necessárias para a dinamização eficaz das sessões do clube, em consonância com os objetivos pedagógicos e sociais do projeto.

Adicionalmente, a falta de armários adequados para armazenar os cerca de 50 jogos de tabuleiro que a investigadora planeava disponibilizar também representou um desafio logístico. Em resposta a estas dificuldades, a direção da escola, reconhecendo a importância do projeto e o seu potencial educativo, disponibilizou um espaço alternativo para a criação da ludoteca: o local onde decorre o projeto Centro de Ciência Viva, uma área mais adequada para as atividades dinâmicas e interativas que se propunham realizar. Disponibilizou, também, um armário, que embora carecesse de portas, serviu perfeitamente para guardar os jogos.

Para organizar o espaço e torná-lo visualmente apelativo, a investigadora criou um logotipo (imagem 1) e um cartaz com o nome da ludoteca, destacando as regras de uso e as normas de conduta que os alunos deveriam seguir durante as sessões de jogos (cf. Apêndices II e III).

Imagem 1 : Logotipo criado para a ludoteca.



Para além disso, foi elaborada uma lista detalhada com todos os jogos de tabuleiro disponíveis na ludoteca, incluindo jogos clássicos como “Xadrez”, “Damas” e “Ludo”, que a escola já possuía, bem como os jogos adquiridos com o financiamento (cf. Anexo VII). Para facilitar a aprendizagem e a compreensão

das regras, foram disponibilizadas hiperligações para cada jogo, que direcionavam os alunos para vídeos explicativos, proporcionando uma abordagem interativa e acessível ao domínio das regras dos jogos.

Para efeitos de organização, foram afixadas em cada jogo as respetivas regras, informações e conteúdos, bem como um código QR que direcionava para um vídeo explicativo (cf. Apêndice IV).

### **7.ª fase – Promoção da ludoteca**

A promoção da ludoteca, espaço onde iria funcionar o clube, constituía uma fase crucial para garantir a participação ativa dos alunos e a conscientização da comunidade escolar sobre os benefícios dos jogos de tabuleiro no contexto educativo. Para alcançar esses objetivos, foram adotadas algumas estratégias de comunicação e divulgação, com o intuito de envolver alunos, professores, encarregados de educação e toda a comunidade escolar.

A promoção da ludoteca foi realizada através do envio de e-mails direcionados aos professores, bem como pela organização de um evento de lançamento (cf. anexo VII). Este evento contou com a presença de seis professores do Departamento de Matemática e Ciências Experimentais, que participaram mediante inscrição prévia, e quatro membros da direção da escola. Durante a atividade, a investigadora assumiu o papel de facilitadora, conduzindo uma sessão prática do jogo “Dixit”, no qual explicava as regras aos participantes. A iniciativa foi também marcada por um momento social, com a oferta de bolo, proporcionando uma atmosfera descontraída e agradável para os participantes (cf. Anexo VIII).

Para promover a ludoteca junto dos alunos, a investigadora aproveitou os últimos dias de aulas de cada período para levar um jogo de tabuleiro para as turmas sob sua responsabilidade. Durante essas sessões, muitos alunos demonstraram grande entusiasmo ao serem apresentados a jogos modernos, diferenciando-se dos tradicionais jogos de tabuleiro que costumam jogar em casa. Este contacto inicial com os jogos da ludoteca despertou o interesse e a curiosidade dos alunos, contribuindo para a familiarização com novas formas de diversão e aprendizagem.

### **8.ª fase – Criação e promoção do clube**

A criação do Clube de Jogos de Tabuleiro implicou, numa fase inicial, o cumprimento dos procedimentos institucionais da escola, nomeadamente o preenchimento de um modelo próprio adotado por todos os docentes que pretendem implementar clubes escolares. Este modelo inclui a definição dos objetivos, a calendarização das atividades, os recursos necessários e a fundamentação pedagógica do projeto, permitindo à comunidade educativa compreender os benefícios da sua criação (cf. Anexo XIX).

Após a validação da proposta, o clube foi oficialmente inscrito na plataforma digital "INOVAR", utilizada pela escola para gestão e divulgação das atividades escolares (cf. Anexo X). Posteriormente, durante as reuniões com os encarregados de educação, os diretores de turma apresentaram os clubes disponíveis, incluindo respetivos horários e objetivos. Os diretores de turma também falaram com os alunos sobre os diversos clubes e a investigadora promoveu o clube através de um cartaz na escola (cf. Anexo XI)

## **4. FUNCIONAMENTO DO CLUBE DE JOGOS DE TABULEIRO MODERNOS**

---

Neste capítulo descrevemos e analisamos as atividades realizadas no âmbito da implementação e funcionamento do Clube de Jogos de Tabuleiro no ano letivo de 2024-25. Tratando-se de uma experiência-piloto, o processo de monitorização e avaliação do projeto teve um papel importante, quer na fase de lançamento quer no final das atividades realizadas. Optou-se igualmente por apresentar os vários elementos de forma sequencial, tal como aconteceram, para facilitar a compreensão do percurso realizado.

Nesta fase do trabalho de campo, consideraram-se as etapas apresentadas no quadro 6, que se detalham e analisam em seguida em cada subcapítulo.

**Quadro 6** – Etapas no trabalho de campo.

1. <sup>a</sup> etapa	Inscrição dos alunos.
2. <sup>a</sup> etapa	Caracterização dos alunos participantes
3. <sup>a</sup> etapa	Questionário inicial - perceções iniciais dos alunos sobre jogos de tabuleiro modernos
4. <sup>a</sup> etapa	Encontros semanais
5. <sup>a</sup> etapa	Questionário final – evolução da perceção dos alunos sobre jogos de tabuleiro modernos

### **4.1 Inscrição dos alunos**

O processo de inscrição dos alunos no novo Clube decorreu no início do ano letivo em setembro. Os alunos interessados em frequentar o clube receberam um formulário, habitualmente utilizado no agrupamento, para levar aos seus encarregados de educação, onde estes autorizavam formalmente a participação no mesmo (cf. Anexo XII).

Este procedimento garantiu a articulação entre escola e família, promovendo o envolvimento dos encarregados de educação no processo educativo e validando a frequência regular dos alunos no clube.

#### **4.2 Caracterização dos alunos participantes**

A implementação do Clube de Jogos de Tabuleiro esteve dependente do interesse manifestado pelos alunos, constituindo essa condição uma contingência do projeto da qual se tinha plena consciência desde a sua conceção. Após um período de divulgação, constituiu-se um grupo de nove alunos, dos quais seis se inscreveram de forma voluntária no clube e três foram sinalizados pelas professoras de educação especial. A investigadora considerou que estes 3 alunos apresentavam aptidão para integrar o grupo e jogar jogos de tabuleiro modernos. O grupo caracterizava-se pela sua heterogeneidade, quer ao nível etário, quer ao nível das motivações, o que contribuiu para a diversidade de experiências e dinâmicas no âmbito das atividades desenvolvidas.

A composição final do grupo consistiu então em quatro alunos do 8.º ano, todos pertencentes à mesma turma, cuja participação esteve, em parte, motivada pela ocupação do tempo livre durante o intervalo prolongado de almoço (com duração de duas horas). Participaram ainda três alunas do 6.º ano, bem como dois alunos do 9.º ano, também da mesma turma.

Pontualmente, e sempre que se verificavam faltas de professores, a investigadora permitiu a participação de outros alunos nas atividades do clube. Esta flexibilidade contribuiu para a dinamização do espaço e possibilitou a experimentação espontânea dos jogos por parte de um número mais alargado de alunos, mesmo que não estivessem formalmente inscritos no clube.

Verificou-se que as inscrições voluntárias no Clube de Jogos de Tabuleiro foram realizadas exclusivamente por alunas, facto que se revelou particularmente relevante, na medida em que a adesão inicial de duas alunas funcionou como fator mobilizador para a participação de outras. Este dado contraria representações socialmente enraizadas que tendem a associar a participação em atividades lúdicas estruturadas, como os jogos de tabuleiro, sobretudo a alunos do sexo masculino, evidenciando a necessidade de

questionar estereótipos de género ainda presentes no contexto escolar.

Esta realidade articula-se com os valores de equidade, diversidade e inclusão consagrados no Quadro Estratégico da Rede de Bibliotecas Escolares 2021–2027, bem como com os princípios do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória, que defende a promoção da igualdade, da cidadania democrática e da valorização da diversidade como dimensões essenciais da formação integral dos alunos. Deste modo, a criação deste clube em contexto de BE afirmou-se como uma estratégia pedagógica que contribuiu para a desconstrução de estereótipos, promovendo oportunidades de participação equitativas e aprendizagens significativas para todos os alunos.

Para efeito da análise das atividades no Clube, considerámos apenas o grupo de 9 alunos que participou de forma mais regular nas atividades do Clube. Com o objetivo de preservar a identidade dos alunos envolvidos no projeto, foi adotado um sistema de codificação numérica. Assim, cada aluno será identificado como "Aluno 1", "Aluno 2", e assim sucessivamente. Segue-se uma breve descrição individual que procura destacar aspetos relevantes do perfil, motivação e participação de cada elemento no clube de jogos de tabuleiro.

**Quadro 7** – Perfil dos participantes no clube.

<b>Aluna 1 (8.º ano)</b> Apresenta um perfil reservado e tímido. A sua adesão ao clube partiu de uma motivação pessoal relacionada com o seu interesse prévio por jogos de tabuleiro, adquirida no contexto familiar. Reconhecendo o potencial lúdico e social da atividade, convenceu a sua melhor amiga a inscrever-se também no clube, contribuindo assim para a dinamização do grupo e para o fortalecimento dos laços interpessoais no espaço da ludoteca.	<b>Aluna 2 (8.º ano)</b> Aluna com pouca ou nenhuma experiência prévia em jogos de tabuleiro modernos. Integrou o clube por influência de uma colega e com o intuito de ocupar o tempo livre. Revela uma personalidade reservada, embora demonstre uma atitude mais impulsiva durante o jogo. Valoriza a competitividade, aprecia ganhar e tende a expressar abertamente a sua opinião durante as sessões.
<b>Aluna 3 (8.º ano)</b> Sem experiência anterior em jogos de tabuleiro modernos, a aluna de ascendência venezuelana mostrou curiosidade ao observar as colegas da	<b>Aluna 4 (8.º ano)</b> Entrou no clube na segunda sessão, motivada pela influência da Aluna 3, sua amiga próxima. Tal como esta, não possuía experiência prévia com jogos de

<p>sua turma (Alunas 1 e 2) a participarem na primeira sessão do clube. Habitualmente passava o intervalo grande a conversar e passear com uma amiga. Após testemunhar o entusiasmo das colegas, decidiu, juntamente com essa amiga, juntar-se ao clube na segunda sessão. Demonstra facilidade na comunicação, participando ativamente nas sessões e expressando com naturalidade as suas opiniões.</p>	<p>tabuleiro modernos. A aluna, de nacionalidade brasileira, apresenta uma personalidade reservada e tende a manter-se no seu círculo de conforto, escolhendo sempre formar grupo com a amiga quando é necessário constituir equipas. A sua participação é discreta, mas constante.</p>
<p><b>Aluna 5 (6.º ano)</b></p> <p>Aluna com alguma experiência em jogos de tabuleiro, adquirida sobretudo em contexto familiar. A sua inscrição no clube foi incentivada pela mãe, tendo em conta as dificuldades da aluna em estabelecer relações de amizade na turma, decorrentes de interesses distintos dos colegas. Apesar dessa limitação social, apresenta uma autoestima elevada, sendo assertiva nas suas opiniões e sentindo-se confortável em expressar preferências perante a investigadora. Mostrou grande entusiasmo ao perceber que uma das poucas amigas que possui (Aluna 1) também fazia parte do clube, o que reforçou a sua motivação e sentimento de pertença ao grupo.</p>	<p><b>Aluna 6 (6.º ano)</b></p> <p>Aluna com alguma experiência prévia no uso de jogos de tabuleiro modernos em contexto familiar. Iniciou a sua participação no clube formando habitualmente dupla com a Aluna 5, pertencente à mesma turma e considerada uma das suas amigas próximas. Contudo, a meio do projeto, deixou de frequentar o clube. Segundo informações transmitidas pela mãe da Aluna 5, esse afastamento poderá estar relacionado com um distanciamento na relação de amizade entre ambas, o que poderá ter influenciado a sua motivação para continuar a participar nas atividades do clube.</p>
<p><b>Aluno 7 (9.º ano)</b></p> <p>Aluno que ingressou no clube por recomendação da professora de ensino especial, sendo a sua participação obrigatória devido ao seu enquadramento como aluno adicional, embora a professora nunca tenha especificado claramente a sua problemática. Este aluno apresenta comportamentos disruptivos na escola, tendo sido suspenso em ocasiões anteriores. No contexto do clube, tinha tendência para chegar atrasado e, em algumas situações, foi apanhado a utilizar o telemóvel, o que contraria as normas</p>	<p><b>Aluno 8 (9.º ano)</b></p> <p>Este aluno também é considerado adicional, tendo sido proposto pela professora de educação especial para integrar o clube. Ele mantém uma relação empática com o Aluno 7, que pertence à mesma turma. É um aluno muito divertido e simpático, mas devido à sua problemática, que não foi especificada pela professora de educação especial, enfrentava dificuldades em compreender as regras dos jogos. Apesar disso, demonstrou sempre uma atitude positiva, tentando entender as dinâmicas dos jogos e participar ativamente, mesmo que</p>

<p>estabelecidas pelo regulamento interno. No entanto, manteve-se ativo nas atividades, demonstrando um espírito competitivo e interagindo de forma descontraída com a Aluna 2, com quem estabeleceu uma dinâmica de "provocação" ao longo das partidas, dada a sua natureza igualmente competitiva. O aluno prefere ser chamado pelo nome com o qual a comunidade educativa o conhece, e a investigadora anuiu a essa solicitação.</p>	<p>não conseguiu vencer a maior parte das partidas. No entanto, em algumas situações, o aluno tornava-se um pouco maçador, com comentários que, para os outros alunos, pareciam desnecessários e excessivamente altos, o que gerava desconforto no ambiente do clube. O aluno faltou a 4 sessões do clube, todas elas justificadas.</p>
<p><b>Aluna 9 (6.º ano)</b>                  Esta aluna compareceu a todas as sessões do clube, também inscrita pela professora de ensino especial. Ela possui uma autoestima muito baixa, não acreditando nas suas capacidades, o que a leva a tentar evitar certos jogos propostos no clube. Além disso, enfrentou dificuldades de integração, sendo frequentemente a última a ser escolhida para formar pares ou grupos. Para evitar sentir-se triste com a situação, a aluna tinha a tendência de pedir para ficar no grupo da investigadora ou, alternativamente, jogar jogos diferentes de forma isolada com a investigadora, enquanto os outros alunos jogavam juntos outros jogos. Esta situação refletiu as suas dificuldades de socialização e a falta de confiança nas suas habilidades.</p>	

**Quadro 8** - Resumo do perfil dos Alunos do Clube de Jogos de Tabuleiro.

Aluno(a)	Ano	Experiência prévia	Motivação para entrar	Perfil comportamental	Notas adicionais
Aluna 1	8.º	Sim (familiar)	Interesse pessoal e familiar	Reservada e tímida	Convenceu amiga a entrar
Aluna 2	8.º	Não	Influência da amiga (Aluna 1)	Reservada, e competitiva	Gosta de expressar opinião

Aluna 3	8.º	Não	Observou colegas a jogar	Comunicativa e participativa	Entrou com amiga (Aluna 4)
Aluna 4	8.º	Não	Influência da amiga (Aluna 3)	Reservada	Formava sempre par com a amiga
Aluna 5	6.º	Sim (familiar)	Incentivo da mãe	Autoestima elevada e assertiva	Dificuldades de socialização
Aluna 6	6.º	Sim (familiar)	Amizade com Aluna 5	Reservada	Deixou de frequentar o clube a meio.
Aluno 7	9.º	Não	Indicação do ensino especial (obrigatório)	Disruptivo, competitivo	Preferência por nome social
Aluno 8	9.º	Não	Indicação do ensino especial (obrigatório)	Divertido e empático	Faltou a 4 sessões
Aluna 9	6.º	Não	Indicação do ensino especial (obrigatório)	Baixa autoestima, dificuldades de integração	Preferia jogar com a investigadora

#### **4.3 Questionário inicial - percepções iniciais dos alunos sobre jogos de tabuleiro modernos**

Considerando que o projeto iniciou como uma experiência-piloto, considerou-se importante identificar as percepções do primeiro grupo de participantes em relação aos jogos de tabuleiro modernos. Embora o grupo fosse pequeno, o que não permite extrapolações sobre os resultados obtidos, estes não deixam de revelar um retrato sobre essas percepções.

Assim, na primeira sessão em que participaram, os alunos foram convidados a preencher um questionário com o objetivo de compreender a percepção inicial que tinham relativamente aos jogos de tabuleiro modernos. Este instrumento permitiu recolher dados sobre as suas experiências prévias, expectativas e motivações, servindo de base para ajustar a dinamização do clube às necessidades e interesses dos participantes. Apresentamos os resultados do pré-teste no capítulo cinco.

#### 4.4. Encontros semanais do Clube

Os alunos participaram nas sessões do clube de forma regular, respeitando o horário semanal previamente definido. Realizaram-se 29 sessões (cf. Apêndice V, com algumas imagens das sessões). Abaixo apresenta-se um quadro com o registo das datas em que decorreram as sessões do clube de jogos de tabuleiro ao longo do ano letivo e os jogos trabalhados em cada sessão.

**Quadro 9** - Calendário das sessões do clube e respetivos jogos.

<b>Data</b>	<b>Jogo(s)</b>
07/10/2024	Klash
14/10/2024	Dixit
21/10/2024	Speed Cups e Labirinto mágico
28/10/2024	Klash, Speed cups. Dobble e Kluster
11/11/2024	Passa o desenho
18/11/2024	Tsuro
25/11/2024	Rhino hero-Super batalha
02/12/2024	Vírus
09/12/2024	Vírus
16/12/2024	Dixit
(final 1.º Período)	
06/01/2025	Sushi Go
13/01/2025	Sushi Go
27/01/2025	Ouch! e Sushi Go
03/02/2025	Tumple e Klash
10/02/2025	Carcassonne
17/02/2025	Quarto mini e Rhino hero
10/03/2025	Salada de Pontos
17/03/2025	Super T Matik e Tango da Tarantula
24/03/2025	Ubongo
31/03/2025	Ubongo
(final 2.º Período)	
28/04/2025	Come Nachos
05/05/2025	Catan Junior
12/05/2025	Passa o Desenho
19/05/2025	Zombie Kids
26/05/2025	Kingsdomino
02/06/2025	Veggies
09/06/2025	Fantasma Blitz
16/06/2025	KITES
23/06/2025	Rhino hero Super Battle, Cups, Kluster e Klash
(final 3.º Período)	

Em relação à dinamização do clube, ao longo das semanas de atividade, a investigadora procurou constantemente criar e fomentar um ambiente propício à

aprendizagem e ao desenvolvimento das competências dos alunos, integrando a mediação pedagógica e lúdica de forma prática e eficaz. Desde o início, a intenção foi não só apresentar os jogos de tabuleiro como uma ferramenta de diversão, mas também como um meio de potenciar a aprendizagem ativa, a colaboração e a reflexão crítica.

A investigadora tentou orientar os alunos na compreensão das regras de cada jogo, garantindo que todos pudessem participar de forma plena, independentemente da experiência prévia. Para isso, a explicação das regras foi realizada de forma clara, adaptada às necessidades de cada elemento do grupo e sempre com a disponibilidade de apoio durante as partidas. Além disso, procurou estimular a reflexão durante o jogo, incentivando os alunos a pensar estrategicamente, a avaliar alternativas e a refletir sobre as decisões tomadas, promovendo o desenvolvimento do pensamento crítico e da resolução de problemas.

Outro aspeto relevante trabalhado foi a interação social entre os alunos. Durante as sessões, a investigadora procurou criar um ambiente inclusivo e colaborativo, onde as competências sociais pudessem ser trabalhadas de maneira natural. A comunicação, o trabalho em equipa e a gestão das emoções foram competências constantemente promovidas, sendo observadas durante as partidas, quando surgiam situações de competição ou conflitos entre os alunos. A investigadora interveio de forma construtiva, ajudando-os a lidar com essas situações e a promover o respeito mútuo.

Além disso, a investigadora procurou adaptar os jogos ao ritmo e às necessidades dos alunos, criando oportunidades para todos participarem de maneira significativa. Para os alunos com dificuldades de integração ou com necessidades educativas especiais, a investigadora as regras ou o tempo de jogo foram ajustados, de modo a garantir que todos se sentissem confortáveis e motivados a participar. A cada sessão, a investigadora também se empenhou em fornecer *feedback* constante, reconhecendo os esforços dos alunos e suas vitórias, não apenas no jogo, mas também nas suas atitudes e competências de interação com os colegas. Esse *feedback* positivo tentou ajudar a reforçar a autoestima dos alunos e a fomentar um ambiente de aprendizagem mais saudável e colaborativo. Assim, ao longo das semanas, procurou-se incorporar a mediação

pedagógica e lúdica em todas as sessões, tentando criar um ambiente de aprendizagem dinâmico e envolvente.

Recordamos que os jogos de tabuleiro, mais do que simples atividades recreativas, são reconhecidos por diversos autores como uma poderosa ferramenta pedagógica, permitindo aos alunos desenvolver não apenas competências cognitivas, mas também competências sociais e emocionais (Martins *et al.*, 2017; Ramos *et al.*, 2022). Embora grande parte da investigação sobre o brincar se centre na infância, autores como Kishimoto (2010) encaram a atividade lúdica como um processo essencial de construção de conhecimento ao longo do desenvolvimento. No caso de crianças mais velhas e jovens, o brincar assume formas mais estruturadas, como o jogo com regras, no qual se inserem os jogos de tabuleiro, permitindo a mobilização de competências cognitivas, sociais e emocionais ajustadas a estas faixas etárias.

No quadro seguinte sistematizamos os elementos mais relevantes ocorridos durante as vinte e nove (29) sessões do clube, com base nas notas de campo que fomos registando após cada encontro.

**Quadro 10** - Sistematização das atividades realizadas.

DIA	Nº alunos	ATIVIDADES	OBS.
2024 07/10	5	Apresentação da investigadora e alunos Preenchimento do questionário inicial Investigadora explica as regras do jogo “Klash” e alunos de seguida tentam jogar o jogo com o auxílio da investigadora.	Alunos 7 e 8 bastante à vontade Alunos 1, 2 e 9 mais tímidas Todos os alunos estavam entusiasmados a jogar. Como o jogo é apenas para dois jogadores, tiveram de esperar pela sua vez.
14/10	8	Investigadora explica as regras do jogo “Dixit” e alunos de seguida tentam jogar o jogo com o auxílio da investigadora.	Todos os alunos estiveram entusiasmados a jogar. Podem jogar 6 jogadores. Os alunos preferiram emparelhar-se para formarem 4 equipas, cada uma com 2 jogadores. Aluna 1 em parilha com 2, dá a sua opinião, mas tende a seguir a opinião de 2.
21/10	8	Investigadora explica as regras de 2 jogos simples “Speed Cups” e “Labirinto Mágico”.	Alunos 1, 2, 3 e 7 jogam ao Labirinto Mágico. Alunos 5, 8, 9, e 7 jogam ao Cups. Este último jogo divertiu bastante os alunos e aumentou um pouco o ruído na sala, já que exige rapidez para tocar a campainha, o que provocou momentos muito engraçados.
28/10	11	Dada a quantidade de alunos (alguns externos ao projeto) a	Os alunos foram rodando pelos 4 jogos disponíveis. Há uma tendência para se

		investigadora optou por colocá-los a jogar jogos que já conheciam “Klash” e “Speed Cups” e outros com regras fáceis de aprender “Dobble” e “Kluster”.	formarem grupos de acordo com as amizades que existem fora do clube. Houve um pequeno desentendimento entre dois alunos (2 e 7) que queriam jogar e que demonstram alguma dificuldade em lidar com a derrota. A investigadora teve de intervir, conversando com ambos individualmente para os ajudar a perceber a importância de manter uma competição saudável.
11/11	8	Investigadora explica as regras do jogo “Passa o desenho” e alunos de seguida tentam jogar o jogo com o auxílio da investigadora.	Os alunos têm de cooperar para ganhar pontos, mas não há problema algum quando se perde permitindo a sua descontração. Os alunos divertiram-se imenso a jogar o jogo. No final riram-se muito dos desenhos mal feitos e elogiaram os desenhos bem feitos.
18/11	8	Investigadora explica as regras do jogo “Tsuru” e alunos de seguida tentam jogar o jogo com o auxílio da investigadora.	Os alunos compreenderam bem as regras. Jogaram o jogo com boa disposição a competirem individualmente uns contra os outros.
25/11	8	Investigadora explica as regras do jogo “Rhino hero - super batalha” e alunos de seguida tentam jogar o jogo com o auxílio da investigadora.	Neste jogo os alunos estiveram concentrados. A aluna 2 e aluno 7 foram-se desafiando com entusiasmo e alguma brincadeira à mistura, determinados a vencer.
02/12	8	Investigadora explica as regras do jogo “Vírus” e alunos de seguida tentam jogar o jogo com o auxílio da investigadora.	A aluna 1, que já conhecia o jogo e que é mais tímida, teve a oportunidade de ir ajudando a investigadora na explicação. Os alunos comentam que não conheciam mais nenhum jogo de cartas para além do UNO. Referem que este jogo também é “fixe” e que gostariam de ter em casa.
09/12	5	A aluna 5 traz um jogo que fez na escola para jogar com os colegas do clube.	Os alunos, partilhando o entusiasmo de 5, jogam o seu jogo mas rapidamente ficam menos entusiasmados ao longo do tempo. 4 e 3 pedem para ir jogar a outro jogo (Vírus), enquanto outros alunos continuam a jogar o jogo da colega.
16/12	6	Os alunos pedem à investigadora para voltarem a jogar novamente ao “Dixit”.	Os alunos, perfeitamente autónomos, jogaram ao jogo sozinhos e só pediram ajuda à investigadora pontualmente.
<b>2025</b> 06/01	8	Investigadora explica as regras do jogo “Sushi Go” e alunos de seguida tentam jogar o jogo com o auxílio da investigadora.	A investigadora formou os pares sem ter em conta as amizades. Embora os alunos não tenham gostado muito da ideia, acabaram por se conformar. Gostaram bastante do jogo e quiseram repeti-lo, mas já não houve tempo.
13/01	8	Os alunos quiseram jogar novamente ao jogo “Sushi Go”, agora sem o auxílio da investigadora.	Os alunos jogaram de forma autónoma, formando pares com os amigos. As alunas 2 e 5 não queriam formar par com a aluna 9, preferindo jogar com 1. Notou-se alguma pressão sentida por 1, sem saber com quem

			ficar, ao perceber que duas colegas queriam ser suas parceiras. A investigadora notou que alguns tinham um raciocínio mais rápido na escolha das cartas do que outros, o que obrigou alguns a esperar pelos colegas mais lentos em cada jogada.
27/01	9	Investigadora explica as regras do jogo "Outch" e alunos de seguida tentam jogar o jogo com o auxílio da investigadora.	Os alunos facilmente aborreceram-se a jogar o jogo. Não quiseram jogar o jogo com as regras mais complexas.
03/02	11	Investigadora explica as regras do jogo "Tumple" e alunos de seguida tentam jogar o jogo com o auxílio da investigadora.	Sessão com alunos externos ao projeto. Esses alunos estiveram a jogar ao jogo Klash autonomamente. Os alunos após jogarem uma vez ao jogo Tumble preferiram numa segunda ocasião aproveitar os blocos para jogarem ao Jenga.
10/02	8	Investigadora explica as regras do jogo "Carcassonne" e alunos de seguida tentam jogar o jogo com o auxílio da investigadora.	Ao contrário do que seria de esperar, a maioria dos alunos não se entusiasmou com o jogo. A aluna 5, que está habituada a jogar jogos de tabuleiro, comentou logo no início que não gostava do jogo — o que provavelmente influenciou a opinião dos colegas. A aluna 1 referiu que está habituada a jogá-lo em casa ajudando a investigadora a explicar as regras. Dado que o jogo tem algumas regras mais complexas, a investigadora denotou algum desconforto por parte de 7 e 8 a jogá-lo, sem querer dar a perceber aos colegas que não estavam a entender bem as regras.
17/02	7	Investigadora explica as regras do jogo "Quarto" e alunos de seguida tentam jogar o jogo com o auxílio da investigadora.	É um jogo que se joga apenas com duas pessoas, pelo que os alunos tinham de esperar pela sua vez para jogá-lo. Os alunos acharam o jogo "chato" e aborrecido e preferiram no final jogar a outro jogo (Rhino Hero) já autonomamente.
10/03	6	Investigadora explica as regras do jogo "Salada de Pontos" e alunos de seguida tentam jogar o jogo com o auxílio da investigadora.	Fizeram-se três equipas. Os alunos jogaram com entusiasmos o jogo, mas em cada equipa verificou-se que havia um líder que acabava por escolher normalmente as jogadas (2,3 e 7).
17/03	6	Investigadora explica as regras do jogo "Tango da Tarantula" e alunos de seguida tentam jogar o jogo com o auxílio da investigadora.	Os alunos acharam o jogo muito divertido ao ponto de a investigadora precisar de chamar à atenção para o barulho exagerado que estavam a fazer. A 1 e 4 precisavam-se de preparar para o torneio que ia haver na escola do superTMatik, pelo que estiveram à parte a jogar esse jogo educacional que também existe na ludoteca.
24/03	6	Investigadora explica as regras do jogo "Ubongo" e	Alguns alunos mostraram-se um pouco inseguros e receosos ao perceberem que não

		alunos de seguida tentam jogar o jogo com o auxílio da investigadora.	estavam a conseguir cumprir o objetivo do jogo. Com a ajuda da investigadora, a dinâmica melhorou. Gostaram da estratégia sugerida, em que primeiro um jogador da equipa tentava sozinho, depois o outro, e por fim ambos tentavam em conjunto.
31/03	8	Investigadora informou os alunos que poderiam escolher o jogo para jogarem.	Os alunos quiseram voltar a jogar ao jogo Ubongo.
28/04	7	Investigadora explica as regras do jogo “Come Nachos” e alunos de seguida tentam jogar o jogo com o auxílio da investigadora.	Os alunos gostaram de jogar ao jogo. Alguns jogadores são mais cautelosos (1,3 e 4), pois tiram poucas peças do saco, enquanto outros arriscam mais (2 e 7), tirando muitas, mesmo sabendo que podem perder.
05/05	7	Investigadora explica as regras do jogo “Catan Junior” e alunos de seguida tentam jogar o jogo com o auxílio da investigadora.	Ao contrário do que a investigadora pensava (visto ser um jogo muito conhecido a nível mundial), a maioria dos alunos achou as regras difíceis e o jogo “chato”. Só a 5 estava entusiasmada.
12/05	7	Os alunos pediram à investigadora para jogar o jogo “Passa o Desenho”.	Os alunos jogaram ao jogo, muito divertidos e de forma autónoma.
19/05	7	Investigadora explica as regras do jogo “Zombie Kids” e alunos de seguida tentam jogar o jogo com o auxílio da investigadora.	Os alunos acharam interessante jogarem contra o tabuleiro em cooperação. Um dos alunos 2 sobressaia a dar as ordens e indicações.
26/05	7	Investigadora explica as regras do jogo “Kingsdomino” e alunos de seguida tentam jogar o jogo com o auxílio da investigadora.	Os alunos acharam o jogo interessante, mas não perceberam a estratégia para ganharem o máximo de pontos.
02/06	7	Investigadora explica as regras do jogo “Veggies” e alunos de seguida tentam jogar o jogo com o auxílio da investigadora.	Há uma aluna que fica sempre sozinha (9) na escolha dos pares e pede sempre para fazer par com a investigadora. Os alunos jogaram bem o jogo, mas têm alguma dificuldade em contar os pontos finais.
09/06	7	Investigadora explica as regras do jogo “Fantasma Blitz” e alunos de seguida tentam jogar o jogo com o auxílio da investigadora.	Este jogo, com regras simples e acessíveis, foi rapidamente compreendido pelos alunos. No entanto, por exigir destreza física e mental, houve um aluno (8) que, por não possuir essas capacidades ao mesmo nível dos colegas, não conseguiu ganhar pontos.
16/06	8	Investigadora explica as regras do jogo “Kites” e alunos de seguida tentam jogar o jogo com o auxílio da Investigadora.	Este jogo também é cooperativo. Com as regras normais os alunos nunca conseguiam ganhar o jogo e estavam a desmoralizar. A investigadora teve de ensinar o jogo com as regras mais básicas para que os alunos alcançassem algumas vitórias.

23/06	8	Os alunos puderam escolher os jogos que queriam jogar. Preenchimento do questionário final.	Os alunos escolheram diversos jogos que jogaram autonomamente. No final preencheram o questionário e fizeram alguns comentários sobre o clube.
-------	---	---	--

#### **4.5 Questionário final – Balanço**

No final do ano letivo, os alunos preencheram um breve questionário sobre a perceção que, após a participação no clube, tinham sobre os jogos de tabuleiro. Pretendia-se que efetuassem um balanço pessoal, procurando identificar as competências adquiridas. Do ponto de vista da investigadora, possibilitava avaliar a evolução das opiniões dos alunos participantes e dos seus sentimentos sobre os jogos de tabuleiro. Os resultados obtidos são apresentados e comentados no próximo capítulo.

## **5. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS DOS QUESTIONÁRIOS AOS ALUNOS**

---

Nesta secção, procede-se à apresentação e análise dos dados obtidos através de questionários aplicados aos alunos na sessão inicial e na sessão final do clube.

### **5.1. Questionário inicial**

Como já se apontou, o questionário inicial foi construído como objetivo de obter uma compreensão abrangente da perceção dos alunos que se inscreveram no clube, sobre os jogos de tabuleiro modernos e como eles perspetivam o impacto desses jogos na sua vida escolar e social. O questionário obedeceu a uma matriz, apresentada no quadro 10, sendo composto por questões fechadas e abertas. Os resultados são apresentados seguindo a estrutura do mesmo.

**Quadro 11** – Matriz para o questionário inicial.

<b>Parte do Questionário</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Perguntas</b>
P I – Caracterização dos respondentes	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar nível de escolaridade e género</li></ul>	1 2
P II – Conhecimento e experiência sobre os jogos de tabuleiro	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar conhecimento sobre os jogos de tabuleiro</li><li>• Identificar experiências anteriores com jogos de tabuleiro</li></ul>	3 4 5 6
P III – Opinião sobre os potenciais benefícios dos jogos	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar perceções sobre os benefícios dos jogos de tabuleiro</li></ul>	7 8 9

### **P I – Caracterização dos respondentes**

O questionário foi respondido por um total de nove alunos do ensino básico, com idades compreendidas entre os 11 e os 15 anos, distribuídos por três níveis de escolaridade: três alunos do 6.º ano, quatro do 8.º ano e dois do 9.º ano. Esta

distribuição permite explorar dinâmicas relacionais e de aprendizagem entre pares de diferentes faixas etárias, uma característica valorizada por Vygotsky (1978) no seu conceito de zona de desenvolvimento proximal.

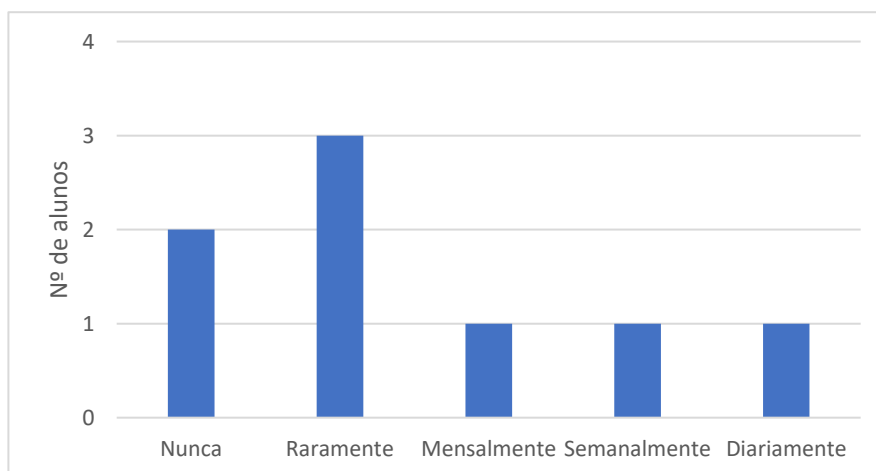
Em termos de género, observa-se uma predominância feminina, com sete alunas e apenas dois alunos do sexo masculino. Esta representação poderá ser relevante na análise das motivações para a participação em atividades lúdico-educativas, uma vez que estudos como os de Eccles e Harold (1991) indicam que as escolhas e os níveis de envolvimento em atividades desportivas — que, pelo seu carácter recreativo, podem igualmente ser consideradas atividades lúdicas — variam consoante o género, influenciados por fatores sociais, culturais e educacionais. Koster (2005) refere que podem existir diferenças nos padrões de preferência relativamente aos tipos de jogos, associadas a fatores como a motivação, o desafio e a aprendizagem, sublinhando que estas tendências não devem ser entendidas de forma determinista.

A diversidade etária e o desequilíbrio de género entre os respondentes constituem variáveis que, em estudos com amostras mais amplas, poderiam influenciar as preferências lúdicas, as expectativas em relação ao clube e as perceções sobre a utilidade dos jogos de tabuleiro em contexto escolar. Contudo, dada a dimensão reduzida da amostra neste estudo, tais aspetos devem ser entendidos apenas como elementos descritivos e não como base para inferências conclusivas.

## **P II – Conhecimento e experiência sobre os jogos de tabuleiro**

Nesta parte, foi solicitado aos alunos que indicassem com que frequência costumavam jogar jogos de tabuleiro. Os resultados revelaram uma diversidade significativa de hábitos lúdicos.

**Gráfico 1** - Frequência com que joga jogos de tabuleiro.



Estes dados mostram que, à partida, a maioria dos participantes (5 em 9) tinha pouco ou nenhum contacto regular com jogos de tabuleiro antes de integrar o clube. Este facto pode ser interpretado como uma oportunidade para promover novas formas de envolvimento com práticas lúdicas estruturadas em ambiente educativo.

De acordo com Werbach e Hunter (2012), os jogos de tabuleiro — enquanto forma de gamificação da aprendizagem — podem desempenhar um papel fundamental na criação de ambientes motivadores, especialmente para alunos com pouca exposição prévia a este tipo de dinâmica.

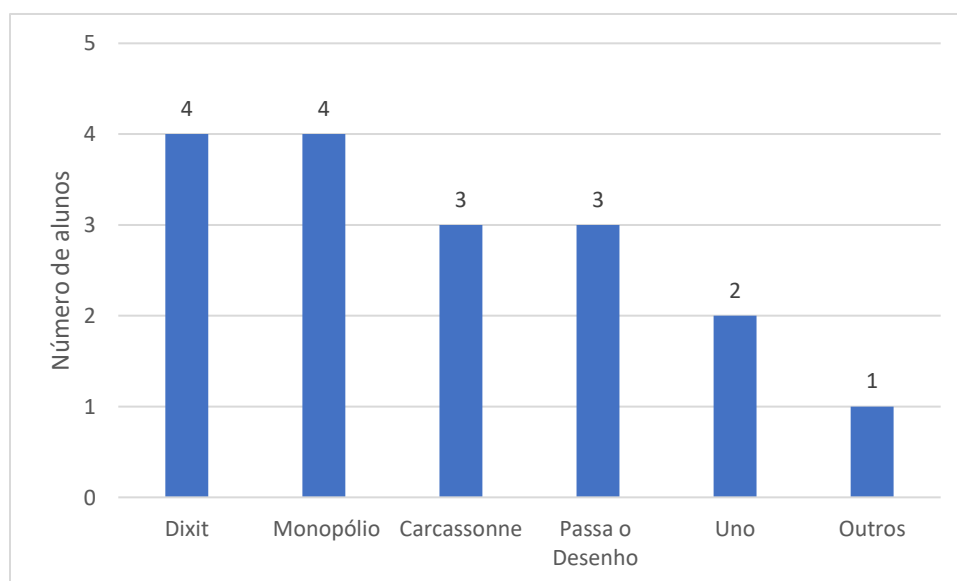
Descobriu-se que os estudantes têm um melhor desempenho quando conhecem pelo menos um professor a quem possam recorrer para pedir conselhos; sentem-se mais felizes quando conhecem bem a escola e a cidade; têm melhores resultados quando sabem trabalhar em equipa; e têm um desempenho muito superior quando estão ligados à comunidade de aprendizagem de toda a escola. A maioria destas coisas não pode ser incorporada diretamente no currículo; mas é possível alcançá-las através de um jogo. (Werbach & Hunter, 2012, p. 121; tradução nossa)

Além disso, a introdução regular de jogos no contexto escolar pode funcionar como um elemento equalizador de experiências, aproximando alunos com diferentes níveis de familiaridade e competência lúdica. Como afirma Gee (2003, Princípio 35), “Os aprendizes constituem um “grupo de afinidade”, ou seja, um grupo unido principalmente por empreendimentos, objetivos e práticas comuns, e não por partilha de raça, género, nacionalidade, etnia ou cultura” (p.

212). A presença de um aluno que joga diariamente e de outros com hábitos mais esporádicos ou nulos influenciou positivamente a dinâmica do grupo, pela partilha de conhecimentos, regras e estratégias — fenómeno próximo do conceito de comunidade de prática de Wenger (1998), em que os participantes aprendem uns com os outros num contexto socialmente partilhado.

Em relação ao conhecimento prévio sobre jogos de tabuleiro modernos, os alunos foram convidados a indicar jogos de tabuleiro modernos de que já tinham ouvido falar. As respostas revelaram algum grau de familiaridade com títulos reconhecidos (cf. gráfico 2), embora também se tenha verificado a inclusão de jogos que, do ponto de vista técnico, não se enquadram na definição de jogos de tabuleiro modernos, tal como é habitualmente aceite na literatura especializada (Engelstein & Shalev, 2019; Woods, 2012).

**Gráfico 2** - Conhecimento sobre jogos de tabuleiro modernos.



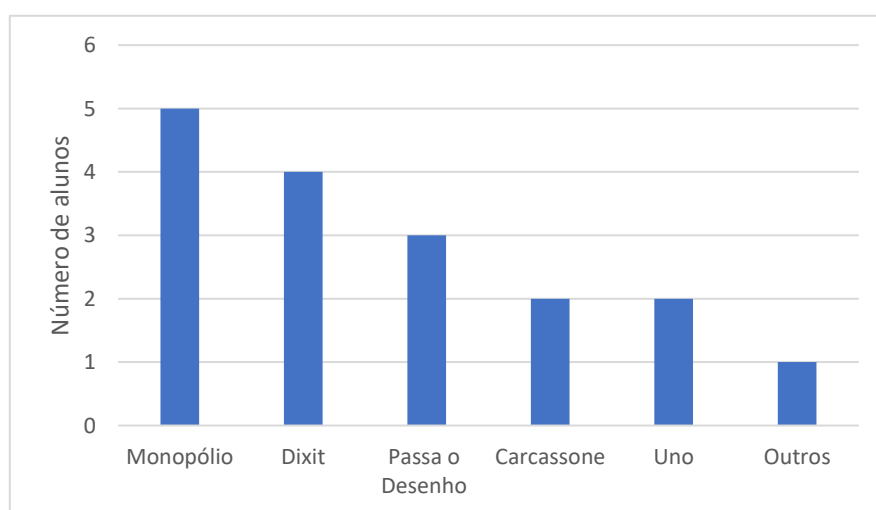
Jogos como o “Catan”, “Cluedo”, “Sushi Go”, “Virus”, “Caravelas”, “Party & Co”, “Damas” e “Jogo da Cobra” foram mencionados apenas 1 vez. Embora o “Monopólio”, o “Cluedo”, o “Uno”, “Party & Co” e o “Damas” sejam referidos pelos alunos, estes pertencem à categoria de jogos clássicos ou comerciais tradicionais e não aos denominados jogos de tabuleiro modernos — uma designação que se refere geralmente a jogos produzidos a partir dos anos 1990, com regras

inovadoras, forte componente estratégica ou cooperativa, e mecânicas orientadas para a experiência de jogo em grupo (Woods, 2012). Títulos como “Carcassonne”, “Dixit”, “Catan”, “Virus” e “Sushi Go” são amplamente reconhecidos na indústria de jogos de tabuleiro modernos.

O facto de muitos alunos mencionarem jogos comerciais ou mais antigos pode refletir uma lacuna no acesso ou contacto com jogos modernos, revelando também o papel potencialmente formativo do clube, ao permitir o alargamento do repertório lúdico dos participantes. Este aspeto reforça o argumento de que os jogos de tabuleiro podem atuar como instrumentos de literacia lúdica e cultural ao introduzir os alunos em novas formas de expressão, raciocínio e interação social.

De seguida tentou-se identificar o grau de familiaridade prática dos participantes com jogos de tabuleiro e, em particular, com jogos de natureza moderna.

**Gráfico 3** - Jogos modernos que os alunos já jogaram.



Os resultados mostram que, apesar de uma maioria significativa ter contacto com jogos familiares e comerciais amplamente difundidos — como o “Monopólio” e o “Uno” — já existia, entre alguns participantes, algum grau de exposição a jogos de tabuleiro modernos, como “Dixit”, “Carcassonne”, “Splendor”, “Virus” ou “Sushi Go”. No entanto, a frequência reduzida com que esses títulos foram mencionados, face aos jogos mais tradicionais, confirma que

o repertório lúdico prévio era limitado em termos de variedade e profundidade. Como sublinha Woods (2012), o contacto com jogos modernos pode representar uma rutura positiva com práticas de jogo mais repetitivas e baseadas no acaso, abrindo espaço a experiências de jogo mais ricas em termos de estratégia, cooperação e construção de significado. Além disso, esta realidade reforça o papel do clube como estratégia de mediação cultural e educativa, permitindo aos alunos o acesso a jogos com elevado potencial pedagógico.

A análise das respostas à pergunta aberta número 6 (características ou aspetos que gostas mais nesse(s) jogo(s)), mostra que o fator mais valorizado pelos alunos foi a existência de regras divertidas, com 7 em 9 alunos a destacar este elemento. Este dado reforça a ideia de que o envolvimento lúdico depende fortemente do equilíbrio entre *design*, desafio, clareza e prazer nas mecânicas do jogo — aspetos centrais na teoria do game design (Koster, 2005) e na motivação intrínseca associada à aprendizagem ativa (Malone & Lepper, 1987).

A referência ao trabalho em equipa, embora menos frequente (2 menções), revela que alguns alunos reconhecem e valorizam a dimensão cooperativa do jogo, o que é consistente com a literatura que defende que os jogos podem funcionar como ferramentas de desenvolvimento socioemocional, promovendo empatia, comunicação e colaboração (Zagal *et al.*, 2006; Vygotsky, 1978).

As menções à concentração e à competição amigável indicam que, para alguns alunos, os jogos também constituem oportunidades para exercitar o foco e a regulação emocional em ambientes de competição saudável — uma competência relevante no contexto educativo. Como refere Gee (2003), os jogos de computador como ambientes de aprendizagem seguros, nos quais errar, tentar novamente e competir sem penalizações reais fazem parte de uma experiência construtiva, favorecem o desenvolvimento de competências e a resiliência. Embora o autor se concentre no meio digital, este princípio pode ser aplicado aos jogos de tabuleiro, que igualmente oferecem oportunidades de experimentar, ajustar estratégias e aprender com os erros num contexto lúdico e não punitivo.

Este conjunto de respostas sugere que os alunos valorizam tanto os aspetos estruturais do jogo (como as regras) quanto os relacionais e afetivos (cooperação, competição saudável), confirmando o potencial dos jogos de

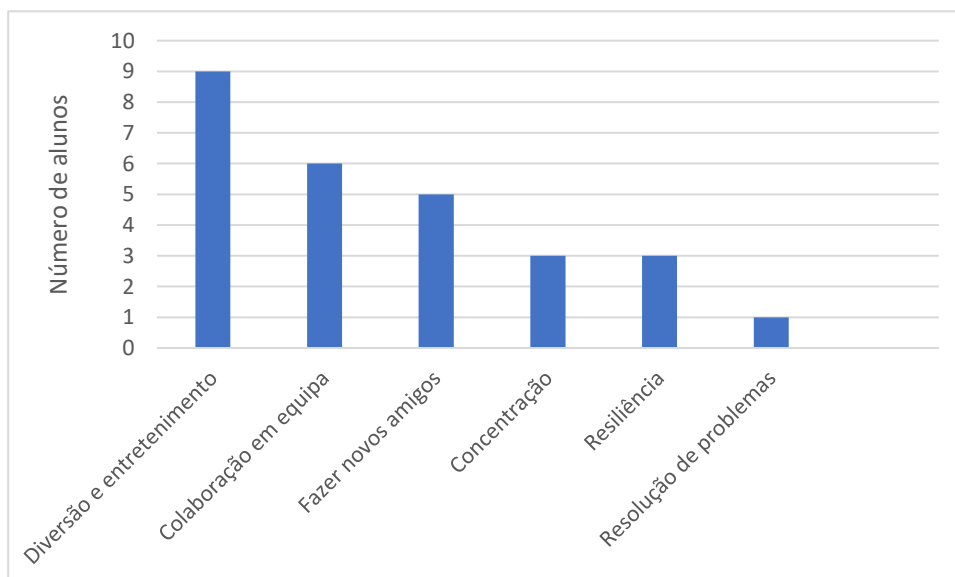
tabuleiro como estratégia pedagógica, que articula cognição, emoção e sociabilidade.

### **P III – Opinião sobre os potenciais benefícios dos jogos**

A questão 7 incidia sobre os benefícios percebidos como mais importantes ao jogar jogos de tabuleiro modernos. Eram apresentados 8 itens/benefícios (mais a possibilidade de escolher “outro”), podendo os alunos escolher até 3 itens.

Os alunos participantes destacaram os aspetos apresentados no gráfico 4.

**Gráfico 4** - Benefícios dos jogos de tabuleiro.



A totalidade dos alunos indicou "diversão e entretenimento" como um dos principais benefícios, o que não surpreende, dado que o envolvimento emocional positivo é uma das características centrais dos jogos modernos. Como refere Koster (2005), a diversão está intrinsecamente ligada à aprendizagem de padrões e estratégias.

O segundo aspeto mais valorizado foi a colaboração em equipa (6 alunos), seguido de fazer novos amigos (5 alunos), o que demonstra uma forte perceção do jogo como um espaço de interação social significativa. Este dado está em linha com a perspetiva de Vygotsky (1978), segundo a qual o conhecimento é construído de forma social e colaborativa. Outros benefícios menos mencionados, mas ainda assim relevantes, foram a concentração (3 alunos) e ultrapassar as

dificuldades, associada à resiliência emocional (3 alunos).

Estes dados sugerem que alguns participantes reconhecem nos jogos um espaço para desenvolver o foco da atenção, a gestão de frustração e a capacidade de superar desafios — competências fundamentais no contexto da educação atual, especialmente no desenvolvimento das chamadas competências socioemocionais (OECD, 2015). Referindo concretamente a importância do papel das atividades extracurriculares, como os clubes, esse relatório salienta:

They are another arena where schools can facilitate enhancement of students' social and emotional skills. These activities provide students with real-life situations outside the classroom with the help of adult facilitators who can act as mentors. Through these activities, students can effectively learn relevant skills, such as responsibility, perseverance, capacity to work in a team and self-confidence (OECD, 2015, pp. 101-102)

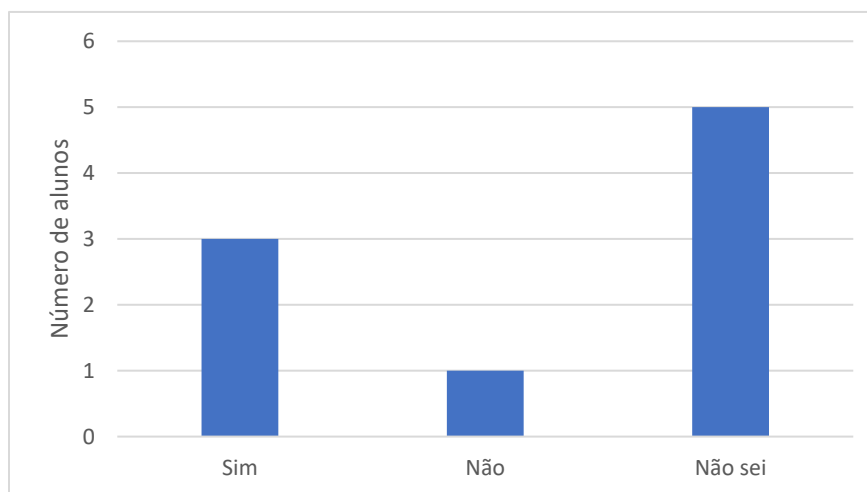
A baixa frequência da menção à resolução de problemas pode também indicar que estes benefícios, embora presentes, ainda não são plenamente conscientes para os alunos, reforçando a importância do papel do professor-mediador no processo reflexivo sobre a experiência lúdica: “Instead of a centralized-control model (with a teacher delivering information to a roomful of students), we should take a more entrepreneurial approach to learning. Students can become more active and independent learners, with the teacher serving as consultant, not chief executive” (Resnick, 2002, p. 5).

Estes resultados mostram que os jogos de tabuleiro modernos são percebidos, sobretudo, como fontes de prazer e socialização, mas também como ferramentas que, quando bem enquadradas pedagogicamente, podem potencializar o desenvolvimento de competências cognitivas, emocionais e relacionais. Esta percepção, ainda que incipiente, sugere um terreno fértil para a integração crítica e intencional do jogo no contexto educativo.

Acrescente-se que dois dos itens apresentados na pergunta não foram selecionados por nenhum dos alunos: “Melhorar o pensamento crítico” e “Despertar o interesse em conhecer assuntos relacionados com os temas dos jogos”

Na pergunta 8 do questionário inicial, procurou-se compreender se os alunos reconheciam algum potencial educativo nos jogos de tabuleiro, nomeadamente se acreditavam que poderiam contribuir para a melhoria do seu desempenho escolar. As respostas estão apresentadas no gráfico 5.

**Gráfico 5** - Melhorias percebidas para o desempenho escolar.



A maioria dos alunos (5 em 9) afirmou não saber se os jogos poderiam ter impacto no desempenho escolar, revelando incerteza ou desconhecimento quanto ao potencial pedagógico da atividade lúdica. Esta hesitação pode refletir uma separação mental entre o "jogo" e a "aprendizagem", uma dicotomia ainda presente em muitos contextos escolares onde o jogo é muitas vezes associado apenas ao lazer ou à infância. No entanto Gee (2003) e outros autores consideram que a diversão e a aprendizagem podem coexistir.

Apenas três alunos responderam afirmativamente, e dois deles justificaram as suas respostas com os seguintes argumentos:

"Para aumentar a concentração"

"Para melhorarmos a colaboração uns com os outros"

Estas justificações estão em linha com a literatura que identifica nos jogos de tabuleiro modernos uma ferramenta eficaz para o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais, com impacto indireto, mas real, no percurso académico dos alunos. A concentração é uma competência-chave associada à atenção, à autorregulação e à gestão do tempo — todas dimensões

importantes para a aprendizagem escolar (Zimmerman, 2002). Já a colaboração está associada à aprendizagem cooperativa e ao trabalho em equipa, competências cada vez mais valorizadas no contexto da educação para o século XXI (Trilling & Fadel, 2009).

**Quadro 12** – Síntese das competências do século XXI, com base em Trilling & Fadel (2009).  
Tradução da autora.

#### **Competências de aprendizagem e inovação**

- Pensamento crítico e resolução de problemas
- Comunicação e colaboração
- Criatividade e inovação

#### **Competências de literacia digital**

- Literacia da informação
- Interpretação de regras e símbolos
- Alfabetização lúdica

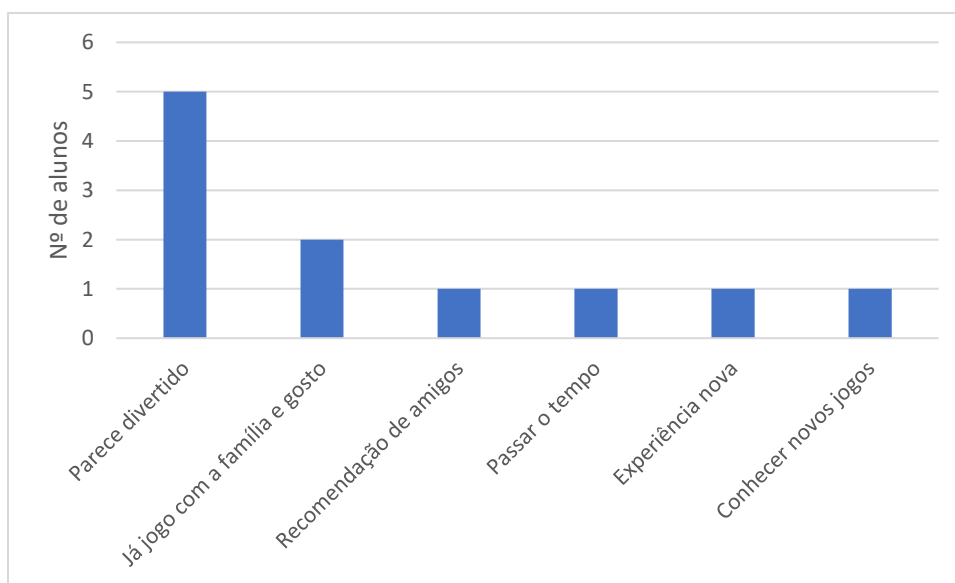
#### **Competências para a vida e carreira**

- Flexibilidade e adaptabilidade
- Iniciativa e autodireção
- Interação social e intercultural
- Produtividade e responsabilidade
- Liderança e responsabilidade

O facto de apenas um aluno ter respondido "não" mostra que existe pouca rejeição explícita da ideia de que o jogo possa ter valor educativo — o que poderá indicar abertura para a mudança de perceção, especialmente após a vivência prática do clube.

Finalmente, numa pergunta aberta, os alunos foram convidados a indicar as razões que os levaram a inscrever-se no clube de jogos de tabuleiro. As respostas, que foram agrupadas de forma temática, revelam uma motivação predominantemente lúdica e exploratória, com destaque para aspetos emocionais e sociais.

**Gráfico 6** – Motivos para inscrição no clube.



A maioria dos alunos (5 em 9) afirmou ter escolhido o clube porque "parecia divertido", o que confirma o papel central da motivação intrínseca na decisão de participação. Como defendem Malone e Lepper (1987), o envolvimento voluntário em atividades lúdicas está geralmente associado à procura de prazer, desafio e curiosidade — elementos essenciais para o envolvimento ativo em contextos de aprendizagem não formal.

Outras motivações incluíram o desejo de experimentar algo novo, conhecer novos jogos, ou o reconhecimento prévio de que já gostavam de jogar com a família — razões que indicam curiosidade e predisposição para o envolvimento cognitivo, ainda que mediado pelo prazer. A presença de uma resposta ligada à recomendação de amigos mostra também que a dimensão social e relacional do clube foi um fator relevante, mesmo antes da experiência concreta.

É interessante notar que a motivação dos alunos não parece estar inicialmente ligada a objetivos de aprendizagem estruturada ou desenvolvimento de competências, o que reforça a importância da mediação pedagógica durante o clube. O papel do professor-facilitador, neste contexto, é o de transformar a curiosidade e o divertimento em experiências significativas, alinhadas com o desenvolvimento global do aluno (Vygotsky, 1978).

Podemos verificar que as razões apontadas pelos alunos revelam que a

adesão ao clube foi motivada essencialmente por expectativas positivas ligadas ao prazer, à novidade e ao convívio. Esta motivação inicial pode ser vista como um ponto de partida estratégico, capaz de gerar envolvimento sustentado e aprendizagem significativa, sobretudo se for acompanhado de intencionalidade pedagógica e reflexão orientada.

## **5.2. Questionário final**

O questionário final visou obter uma compreensão abrangente da perceção dos alunos após o final das sessões do clube, sobre os jogos de tabuleiro modernos e como eles veem o impacto desses jogos na sua vida escolar e social.

**Quadro 13** – Matriz para o questionário final.

<b>Parte do Questionário</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Perguntas</b>
P I – Caracterização dos respondentes	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar nível de escolaridade e género</li><li>• Identificar nível de assiduidade</li></ul>	1 2 3
P II – Apreciação sobre os jogos e o clube	<ul style="list-style-type: none"><li>• Verificar jogos preferidos</li><li>• Identificar intenção de continuidade no clube</li><li>• Recolher sugestões</li></ul>	4 7 8
P III – Opinião sobre os benefícios dos jogos	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar perceções sobre os benefícios dos jogos de tabuleiro</li></ul>	5 6

### **P I – Caracterização dos respondentes**

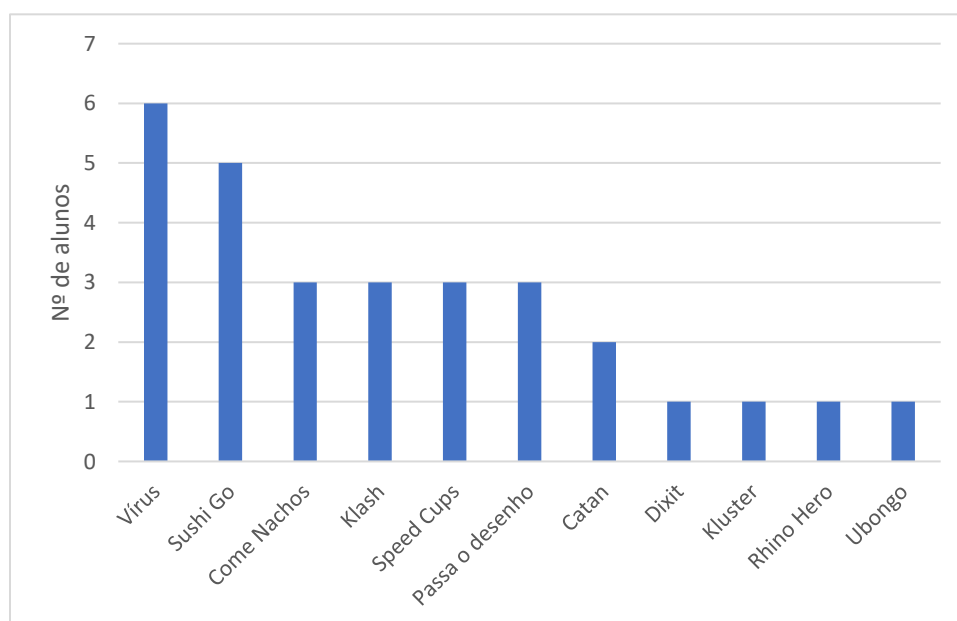
O questionário final foi respondido por oito dos nove alunos inicialmente inscritos no clube de jogos de tabuleiro. A aluna 6 desistiu da participação antes do final do ciclo de atividades, devido a divergências interpessoais com outra colega integrante do clube. Esta situação, embora pontual, evidencia a importância das dinâmicas relacionais e emocionais em contextos colaborativos. Apesar desta desistência, o número de respondentes no questionário final

mantém uma representatividade suficiente para efeitos da análise qualitativa prevista neste estudo. Estes alunos foram assíduos ao clube só faltando em determinadas situações pontuais. Todos os alunos responderam que frequentaram o clube com assiduidade sempre que possível.

## **II – Apreciação sobre os jogos e o clube**

Os alunos começaram por indicar, numa questão aberta, os jogos de que mais gostaram durante a participação no clube. As respostas obtidas foram quantificadas (cf. gráfico 7).

**Gráfico 7 – Jogos preferidos pelos alunos**



Os dados mostram que os jogos “Vírus” e “Sushi Go” foram os mais apreciados, seguidos de jogos de ritmo rápido e destreza como o “Speed Cups”, “Klask” e “Passa o Desenho”. Isto indica uma clara preferência por jogos que envolvem dinamismo, regras simples e interação constante entre os jogadores. Este tipo de jogos favorece a participação ativa e imediata, com desafios acessíveis e momentos de descontração.

O facto de o “Vírus” e o “Sushi Go” se destacarem mostra também uma abertura crescente dos alunos a jogos modernos, com regras mais elaboradas e

mecânicas de gestão de cartas, memória e estratégia simples. Esta evolução contrasta com os jogos mais citados antes do início do clube, como o “Monopólio” e o “Uno”, demonstrando uma diversificação do repertório lúdico e uma mudança clara no tipo de jogos valorizados. Além disso, é interessante notar que jogos como “Kluster”, “Ubongo” e “Rhino Hero”, embora menos mencionados, mostram que os alunos tiveram contacto com diferentes estilos de jogo (destreza, lógica visual, equilíbrio) — reforçando o papel do clube como espaço de exploração lúdica variada.

Antes do clube, poucos alunos tinham contacto com “Virus”, “Sushi Go”, “Catan Junior”, ou “Ubongo”. Alguns nem os conheciam. O facto de vários destes jogos surgirem agora como favoritos mostra que a participação no clube teve impacto direto na descoberta e valorização de jogos modernos, indo ao encontro do objetivo de ampliar o conhecimento e a experiência lúdica dos participantes. Este dado apoia a ideia de que o contacto regular e mediado com jogos bem selecionados pode alterar perceções, preferências e hábitos lúdicos (Gee, 2003), funcionando como fator de literacia lúdica e cultural.

Durante as sessões do clube, a investigadora observou que o jogo “Catan Junior” não parecia ter provocado grande entusiasmo entre os participantes. Várias atitudes indicavam alguma desmotivação ou dificuldade de envolvimento, nomeadamente momentos de distração durante o jogo ou impaciência ou cansaço com a duração da partida. No entanto, no questionário final, dois alunos referiram “Catan Junior” como um dos jogos de que mais gostaram, o que revela uma discrepância entre a observação direta e a opinião expressa pelos participantes. Este fenómeno pode dever-se a vários fatores. A perceção do jogo pode ter evoluído com o tempo, após reflexão ou comparação com outros jogos. Os alunos podem ter valorizado o aspeto estratégico ou narrativo do “Catan Junior”, mesmo que a experiência em grupo tenha sido menos fluída. É também possível que o jogo tenha sido recordado positivamente por ter sido desafiante ou diferente do habitual, apesar de, no momento, ter havido menos entusiasmo.

A maioria dos alunos manifestou interesse em voltar a inscrever-se no clube no ano letivo seguinte, o que revela uma perceção globalmente positiva da experiência. Apenas um aluno respondeu “talvez”, coincidindo com o mesmo

indicar incerteza quanto ao impacto dos jogos de tabuleiro no seu desempenho escolar. Esta consistência na dúvida poderá indicar que, apesar de não ter sido negativa, a experiência não foi suficientemente marcante ou transformadora para este aluno em particular.

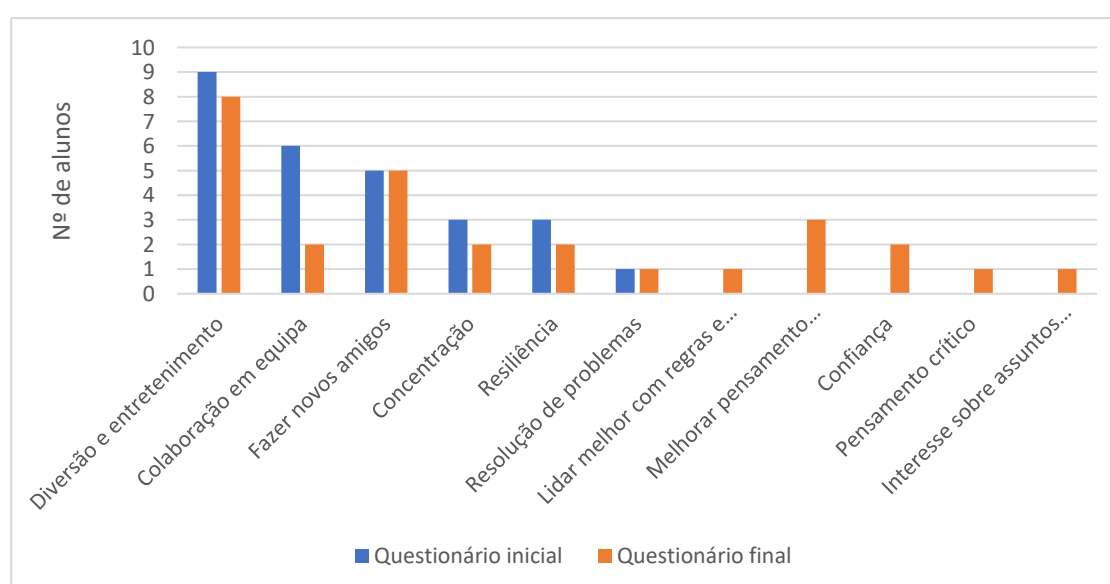
Este dado reforça a importância de considerar as diferenças individuais na percepção de benefícios e a necessidade de proporcionar experiências diversificadas e ajustadas aos perfis dos participantes, tal como defendem autores como Prensky (2001) e Vygotsky (1978), ao sublinharem o papel do envolvimento ativo e do contexto social na construção da aprendizagem.

Os alunos não apresentaram sugestões de melhoria, manifestando que o clube de jogos correspondia às suas expectativas.

### P III – Opinião sobre os benefícios dos jogos

Com o objetivo de compreender se, após as várias sessões do clube, os alunos reconheceram benefícios decorrentes da utilização de jogos de tabuleiro modernos, solicitou-se que indicassem até três que considerassem ter obtido. Em relação a esta pergunta, optámos por colocar em paralelo as respostas obtidas agora e no pré-teste (cf. gráfico 8).

**Gráfico 8** – Benefícios dos jogos de tabuleiro (Comparação entre questionário inicial e final)



Os resultados obtidos revelam que os alunos associaram a participação no clube de jogos de tabuleiro modernos a benefícios alinhados com diversas áreas de competência do PASEO (Martins *et al.*, 2017). Importa salientar que, no questionário final, respondeu menos um aluno do que no inicial, pelo que as diferenças devem ser analisadas considerando essa variação.

A opção mais assinalada em ambos os momentos foi “Diversão”, com ligeira descida entre o questionário inicial (9 alunos) e o final (8 alunos). Esta constância confirma que o carácter lúdico do clube foi um elemento central e motivador para os participantes.

Seguiu-se “Fazer novos amigos”, que manteve exatamente o mesmo número de respostas nos dois questionários (5), reforçando o papel do clube como espaço de socialização e integração, associado à competência de “Relacionamento interpessoal”, uma das áreas-chave do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.

Algumas competências revelaram evolução positiva. Destaca-se “Pensamento estratégico”, que passou de nenhuma resposta no inicial para 3 no final, evidenciando a perceção de desenvolvimento de capacidades de planeamento e antecipação. Da mesma forma, surgiram respostas no final para “Confiança”, “Pensamento crítico” e “Interesse sobre o tema dos jogos”, mostrando que determinados ganhos só foram reconhecidos após a experiência completa no clube.

Outras competências apresentaram ligeira redução no número de alunos que as indicaram, como “Colaboração em equipa”, “Concentração” e “Resiliência”. Apesar desta diminuição, estes aspetos continuam presentes nos resultados, ainda que com menor destaque na autoavaliação final.

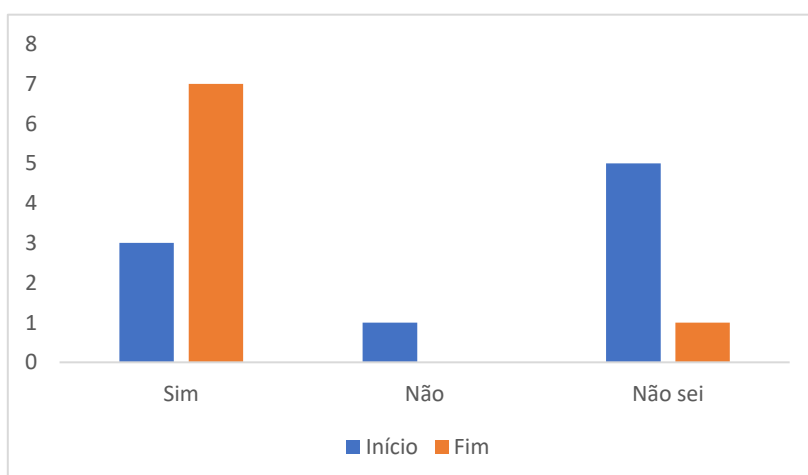
As opções “Sinto-me mais confiante” e “Aprendi a lidar com regras e frustrações”, mesmo com valores reduzidos, reforçam ganhos emocionais e comportamentais relevantes para a autonomia e a autorregulação emocional, dimensões também previstas no PASEO.

Estes resultados vão ao encontro da investigação já realizada nesta área, que demonstra que jogos como “Sushi Go” ou “Virus” contribuem para o desenvolvimento do planeamento, da memória, da antecipação e da reflexão

crítica. Além disso, confirmam que a estrutura lúdica permite experimentar estratégias, testar hipóteses e aceitar o erro como parte do processo de aprendizagem.

Quando questionados, de forma mais direta, sobre se os jogos de tabuleiro contribuíram para melhorias no seu desempenho escolar, sete dos oito alunos responderam afirmativamente, enquanto um aluno manteve uma posição de incerteza. Estes resultados representam uma mudança significativa face à perceção inicial. No primeiro questionário, 5 alunos afirmavam não saber se os jogos ajudavam na escola e 1 considerava que não. No final, 8 reconhecem um impacto positivo.

**Gráfico 9** - Melhorias percebidas no desempenho escolar.



Além disso, as respostas abertas permitiram recolher justificações espontâneas, que se distribuíram da seguinte forma:

**Tabela 1-** Benefícios escolares percebidos pelos alunos

<b>Benefícios escolares</b>	<b>Nº de referências</b>
Melhoria da concentração	5
Aumento de conhecimentos	1
Desenvolvimento da paciência	1
Pensamento estratégico	1

Este aumento da consciência dos benefícios escolares está de acordo com estudos que defendem que a experiência lúdica vivida com intencionalidade pedagógica permite aos alunos reconhecer mais facilmente a transferência de competências para outros contextos.

A concentração, mencionada por 5 alunos, é um aspeto central nas competências cognitivas do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória, integrando-se na área do desenvolvimento pessoal e autonomia. O reconhecimento deste aspeto por parte dos alunos reforça a ideia de que o jogo pode funcionar como um treinador da atenção, promovendo o foco, o seguimento de regras e o autocontrolo

A menção ao pensamento estratégico e à paciência aponta para competências relacionadas com a resolução de problemas, tomada de decisão e regulação emocional, também descritas no PASEO ou sobre competências que estudantes devem desenvolver para terem sucesso académico (Zagal *et al.*, 2006; Almeida & Franco, 2011). Já o "aumento de conhecimentos" indica que, embora de forma mais tímida, alguns alunos reconheceram o potencial do jogo como mediador de conteúdos, sobretudo nos casos em que os jogos têm base temática.

## **6. CLUBE DE JOGOS DE TABULEIRO MODERNOS: DA IMPLEMENTAÇÃO À SUSTENTABILIDADE DO PROJETO**

---

O projeto assentou fundamentalmente nas ações desenvolvidas pela investigadora com vista à implementação do Clube de Jogos de Tabuleiro Modernos na escola onde leciona. Desde a candidatura a concursos externos para obter financiamento, passando pelo processo de formação individual na temática, foi procurando consolidar os passos iniciais para que o Clube pudesse existir como atividade extracurricular, apoiando os alunos interessados. De qualquer forma, embora o contexto apresentasse alguns elementos favoráveis (cf. análise SWOT), o impacto do clube na escola foi relativamente reduzido, quer pelo pequeno número de alunos envolvidos quer por alguma falta de envolvimento de professores e da própria BE.

A avaliação do projeto assentou, assim, nas perspetivas dos próprios envolvidos no clube de forma permanente: a investigadora e os alunos. Em relação à investigadora, procurou suportar a sua ação prática e reflexão posterior sobre o processo e os resultados em estudos já realizados sobre a temática, procurando minimizar a sua subjetividade, em particular na análise dos dados. Em relação aos alunos, a opção por recolher as suas opiniões através de um questionário anónimo pretendeu garantir uma maior objetividade nos dados pretendidos. Como ficou expresso na análise das observações e dos questionários, o balanço final é bastante positivo e considera-se que o clube atingiu os propósitos pretendidos em relação aos alunos participantes.

Todavia, para garantir a continuidade e sustentabilidade de um clube de jogos de tabuleiro no contexto escolar, é essencial contar com o apoio institucional da escola e, sobretudo, com a integração da Biblioteca Escolar como entidade promotora e facilitadora do projeto. De acordo com o *Modelo de Avaliação da Biblioteca Escolar* (RBE, 2022), uma das dimensões-chave da biblioteca é a sua capacidade de promover competências transversais, fomentar a literacia e articular-se com o currículo, o que converge com os objetivos de um clube de jogos de tabuleiro moderno.

Neste sentido, a biblioteca escolar pode desempenhar um papel central na coordenação do clube, assegurando a gestão e disponibilização dos recursos lúdicos (ludoteca escolar), a criação de guias de leitura e exploração pedagógica dos jogos, a formação dos professores e alunos para a utilização educativa dos jogos e a articulação entre o clube e os projetos educativos da escola. Tal como refere Fullan (2007), a implementação de metodologias inovadoras — como, neste caso, o uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem — exige professores motivados, formação adequada e uma estrutura organizacional de apoio, que pode ser assegurada pela biblioteca escolar, enquanto espaço de experimentação pedagógica e de mediação da informação.

A continuidade do projeto depende ainda da atribuição de horas letivas aos docentes envolvidos, permitindo-lhes integrar o clube nas suas funções e planificações. É igualmente relevante que os professores tenham interesse e gosto pelos jogos de tabuleiro, reconhecendo neles o seu valor formativo. A biblioteca, enquanto polo de inovação pedagógica, pode dinamizar ações de formação interna, organizar oficinas práticas de aprendizagem das regras dos jogos e criar materiais de apoio que ajudem os docentes a aplicar os jogos em diferentes áreas disciplinares.

É neste sentido que a investigadora apresenta aqui um conjunto de elementos que, embora não estando prevista a sua elaboração no plano inicial de trabalho, a sua pertinência acabou por ir ganhando relevo ao longo deste processo. Assim, com vista a apoiar a continuidade e consolidação do clube implementado neste trabalho de projeto, concebemos os seguintes documentos:

1. Proposta de Plano de Ação: Biblioteca Escolar como Núcleo do Clube de Jogos de Tabuleiro (cf. Apêndice VIII).
2. Fichas de Jogos da Ludoteca e Propostas de Articulação Curricular (cf. Apêndice IX).
3. Proposta de uma Oficina Formativa para Professores (cf. Apêndice X).

Estas propostas, que têm como foco disseminador a BE, pretendem apoiar dinâmicas de trabalho inovadoras e que possibilitem a professores e alunos testar novas estratégias de ensino e de aprendizagem.

Para as escolas que ainda não possuem um clube formal, a biblioteca pode impulsionar uma abordagem gradual, propondo que os docentes reservem, no seu planeamento, uma ou duas horas por período letivo para a utilização de jogos de tabuleiro com os alunos. Esta prática permite sensibilizar para o potencial pedagógico do jogo e pode evoluir para a criação de um clube mais estruturado. Neste modelo, a BE deixa de ser apenas um local de leitura e estudo, e passa a constituir-se como um espaço de aprendizagem ativa mais ampla, desenvolvimento de competências e inovação pedagógica, em alinhamento com o *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória* e com os princípios orientadores da gestão da informação em contexto educativo (IFLA, 2025).

## **CONCLUSÕES**

---

A criação de um Clube de Jogos de Tabuleiro Moderno numa escola ao longo de um ano letivo revelou-se uma estratégia pedagógica inovadora com algum potencial para transformar o quotidiano escolar. Mais do que uma atividade lúdica, considera-se que se trata de uma ferramenta educativa que promove competências transversais essenciais ao desenvolvimento integral dos alunos.

Com base no percurso investigativo realizado e na experiência desenvolvida durante um ano letivo, considera-se que os objetivos propostos foram atingidos, na generalidade. Em seguida percorremos esses objetivos e sistematizamos os principais elementos que respondem aos propósitos enunciados na introdução.

- Identificar as mais-valias pedagógicas associadas aos jogos de tabuleiro modernos.

A pesquisa bibliográfica efetuada sobre o tema permitiu reconhecer o potencial dos jogos de tabuleiro modernos enquanto recurso educativo promotor do desenvolvimento de competências cognitivas e sociais, tais como a tomada de decisão, o pensamento estratégico, a resolução de problemas, a comunicação e a cooperação.

A literatura consultada incidiu sobretudo sobre temáticas relacionadas com a área dos jogos, procurando aprofundar a aprendizagem baseada em jogos, compreender a origem dos jogos de tabuleiro modernos e identificar os seus contributos educativos. Pretendeu-se, igualmente, analisar de que forma estes jogos podem constituir uma mais-valia para a biblioteca escolar, nomeadamente no aumento da motivação, do envolvimento dos alunos e da interação entre pares.

Estes aspetos foram igualmente observados ao longo da implementação do projeto, confirmando as potencialidades pedagógicas identificadas na revisão da literatura.

- Implementar um Clube e dinamizar um conjunto de atividades em redor dos jogos de tabuleiro modernos e monitorizar o processo.

O projeto desenvolveu-se ao longo de várias etapas. Numa fase inicial, procedeu-se à obtenção do aval da Direção do agrupamento e ao aprofundamento do conhecimento sobre os jogos de tabuleiro modernos, procurando compreender o seu potencial educativo e a sua articulação com contextos de aprendizagem.

Seguidamente, foram asseguradas as verbas necessárias para a aquisição dos jogos, procedendo-se à sua seleção e compra. Posteriormente, realizou-se o estudo das regras dos jogos, a organização e criação do espaço da ludoteca, bem como a criação formal do clube na escola.

Numa fase final, o clube foi promovido junto da comunidade escolar e dinamizado ao longo do ano letivo, com acompanhamento e monitorização contínuos das atividades desenvolvidas e da participação dos alunos.

- Analisar as perceções que os estudantes têm acerca de jogos de tabuleiro moderno.

Verificou-se que, no início da experiência, a maioria dos alunos não tinha uma perceção clara sobre o valor educativo dos jogos de tabuleiro, o que reforça a importância de vivências como o clube para sensibilizar os alunos para os potenciais pedagógicos do jogo.

A variedade de jogos preferidos evidencia que o clube conseguiu responder a diferentes perfis de interesse e estilos de jogo, o que é essencial para manter o envolvimento dos alunos. A escolha cuidada dos jogos, aliada à orientação pedagógica, terá sido determinante para provocar experiências positivas, diversificadas e formativas. Os resultados obtidos, embora com uma amostra de alunos bastante inferior à desejável, sustentam a hipótese de que os jogos de tabuleiro, quando integrados de forma orientada, podem ser ferramentas eficazes para promover competências tanto a nível cognitivo como social e emocional.

- Identificar as competências adquiridas e/ou desenvolvidas pelos alunos participantes no Clube tendo em atenção o referencial PASEO.

O clube favoreceu relações interpessoais que, noutra contexto, dificilmente

se estabeleceriam. Alunos habitualmente mais reservados ou com dificuldades de integração social encontraram no clube um espaço seguro onde podiam participar ativamente, reforçando a sua autoestima e sentido de pertença. Já os alunos mais preguiçosos ou considerados perturbadores em sala de aula estiveram com alunos mais calmos e trabalhadores favorecendo a sua autoregulação.

Os testemunhos recolhidos indicam que os alunos aguardavam com entusiasmo os dias de clube. Para muitos, este era um momento especial na semana, associado a emoções positivas, diversão e partilha. Essa percepção contribuiu para um melhor clima escolar, com reflexos na motivação e no bem-estar geral dos alunos participantes no clube. A interação regular entre esses alunos permitiu a promoção de competências socioemocionais como a empatia, cooperação, comunicação eficaz, respeito pelas regras e tolerância à frustração. Jogos cooperativos e competitivos colocaram os alunos em situações onde era necessário negociar, ouvir o outro e gerir conflitos. Estudos como os de Ramani & Siegler (2008) na idade pré-escolar demonstram que o jogo estruturado contribui para o desenvolvimento destas competências, essenciais tanto no contexto escolar como na vida em sociedade.

Os jogos utilizados exigiam a mobilização de diversas capacidades cognitivas, tais como a memória, o raciocínio lógico, a resolução de problemas e a tomada de decisão. Alunos que inicialmente revelavam dificuldades de concentração demonstraram, ao longo das sessões, melhorias progressivas ao nível da persistência e do foco. Alguns jogos, ao exigirem estratégia e planeamento, revelaram-se particularmente eficazes no treino de competências metacognitivas, permitindo aos alunos planear, monitorizar e avaliar as suas próprias ações. Estas competências articulam-se diretamente com as áreas de raciocínio e resolução de problemas, pensamento crítico e criativo e desenvolvimento pessoal e autonomia, previstas no *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória* (PASEO). A capacidade de antecipar consequências antes de realizarem uma jogada, reconhecer erros, ajustar estratégias e refletir sobre o desempenho evidencia aprendizagens alinhadas com as orientações do PASEO para a formação de alunos autónomos, críticos e reflexivos.

- Avaliar a implementação do projeto em articulação com a Biblioteca Escolar.

Apesar dos efeitos positivos verificados nos alunos participantes, não se observou um impacto significativo na restante comunidade escolar. Esta ausência poderá estar relacionada com a percepção ainda enraizada de que os jogos estão exclusivamente associados ao tempo livre e à brincadeira, o que poderá desvalorizar o seu potencial pedagógico. Além disso, a dimensão reduzida do grupo de alunos envolvidos e a sobrecarga horária dos professores, sem tempo letivo disponível para estas iniciativas, podem ter limitado a visibilidade e o envolvimento mais alargado da comunidade educativa.

Todavia, através do jogo, promoveram-se aprendizagens significativas, relações saudáveis e um ambiente escolar mais inclusivo e motivador. Esta experiência sugere que a introdução de práticas lúdicas estruturadas pode ser uma mais-valia para as escolas que desejam inovar e responder às necessidades das suas comunidades educativas.

Os alunos reconheceram o impacto positivo dos jogos de tabuleiro no seu percurso escolar, especialmente ao nível da concentração e competências cognitivas, desenvolveram maior consciência sobre o seu próprio processo de aprendizagem, validando a importância de experiências lúdicas com objetivos formativos e mostraram evidências claras de que as competências promovidas nos jogos são transferíveis para contextos educativos formais, o que reforça a relevância do jogo como instrumento pedagógico válido.

A análise evidencia, assim, ganhos percebidos diretamente pelos alunos, validando a relevância pedagógica desta prática lúdica no contexto educativo. Seria, pois, interessante verificar, com novos estudos e outros grupos de alunos, se os resultados positivos obtidos neste trabalho se confirmam, permitindo assim contribuir para a consolidação do papel pedagógico que os jogos de tabuleiro modernos podem assumir.

Finalmente, aponte-se que no presente ano letivo, a nova Direção da escola considerou relevante dar continuidade ao clube, mantendo a atribuição de dois tempos semanais para o seu funcionamento, o que evidencia o reconhecimento institucional do impacto positivo do projeto. Embora os alunos que

participaram no clube no ano letivo anterior não tenham podido continuar a frequentá-lo devido a incompatibilidades de horário, verificou-se uma adesão significativa por parte dos alunos do quinto ano.

A divulgação do clube ocorreu maioritariamente através do passa-palavra entre alunos, tendo inicialmente 2 alunos começado a frequentar o clube como forma de ocupação do tempo de pausa para almoço, motivando posteriormente outros colegas a participar. Atualmente, o clube conta com 19 alunos inscritos, dos quais 13 participam de forma regular e demonstram elevado envolvimento nas atividades. Estes dados permitem considerar que o clube apresenta condições de sustentabilidade, revelando interesse contínuo por parte dos alunos e potencial para se manter como uma oferta extracurricular relevante no contexto escolar.

Embora, no momento atual, a Biblioteca Escolar não se encontre diretamente envolvida na continuidade do projeto, considera-se que o trabalho desenvolvido assume relevância enquanto referência para práticas futuras, podendo constituir um contributo para professores bibliotecários ou outros docentes que pretendam implementar iniciativas inovadoras e criar espaços de convívio, aprendizagem e socialização semelhantes em contexto de Biblioteca Escolar.

## **BIBLIOGRAFIA**

---

- Almeida, S., & Franco, R. (2011). Critical thinking: Its relevance for education in a shifting society. *Revista de Psicologia*, 29(1), 175–195.  
<https://www.redalyc.org/pdf/3378/337829518007.pdf>
- Amado, J. (2014). *Manual de investigação qualitativa em educação*. Imprensa da Universidade de Coimbra.
- Angrosino, M. (2012). *Etnografia e observação participante* (2.<sup>a</sup> ed.). Artmed  
[https://www.researchgate.net/publication/378633039\\_ANGROSINO\\_Michael\\_Etnografia\\_e\\_observacao\\_participante\\_Traducao\\_Jose\\_Fonseca\\_consultoria\\_supervisao\\_e\\_revisao\\_destas\\_edicoes\\_Bernardo\\_Lewgoy\\_Dados\\_eletronicos\\_Porto\\_Alegre\\_Artmed\\_2009\\_138\\_p](https://www.researchgate.net/publication/378633039_ANGROSINO_Michael_Etnografia_e_observacao_participante_Traducao_Jose_Fonseca_consultoria_supervisao_e_revisao_destas_edicoes_Bernardo_Lewgoy_Dados_eletronicos_Porto_Alegre_Artmed_2009_138_p)
- Aires, L. (2015). *Investigação qualitativa em educação: Fundamentos, métodos e técnicas*. Universidade Aberta.
- Bertoncelli Júnior, C., Aikes Júnior, J., & Lopes, P. (2018). O impacto do jogo *Cabinet* na aprendizagem de gestão de sistemas e redes. In V. Gonçalves, J. A. Moreira e Y. Corrêa (Orgs.) *Educação e Tecnologias na Sociedade Digital*, Whitebooks. <http://hdl.handle.net/10198/21603>
- Bernhard, R., Oliveira, C. de, & Freitas, S. (Orgs.). (2023). *Serious games: Do lúdico à educação*. Atena Editora.  
<https://doi.org/10.22533/at.ed.345231104>
- Bogdan, R., & Biklen, S. (1994). *Investigação Qualitativa em Educação. Uma Introdução à Teoria e aos Métodos*. Porto Editora.
- British Museum. (2010). *Historic games of the past* (Special feature, Issue 24). British Museum. <https://www.britishmuseum.org/collection>
- Bush, G. & Kwieford A. (2001). Marketing reflections: Advocacy in action. *Teacher Librarian*, 28(5).
- Calado, F. (2022). *Desafios no recrutamento e seleção para os SI/TI: um estudo sobre as skills requeridas*. Dissertação de mestrado, Universidade de Lisboa, Instituto Superior de Economia e Gestão.  
<https://www.repository.utl.pt/bitstream/10400.5/25913/1/DM-FMTDNCSC-2022.pdf>

- Conde, E., Mendinhos, I., Correia, P., & Martins, R. (2017). *Aprender com a biblioteca escolar: Referencial de aprendizagens associadas ao trabalho das bibliotecas escolares na Educação Pré-escolar e no Ensino Básico*. (2.<sup>a</sup> edição, revista e aumentada). Rede de Bibliotecas Escolares. <https://www.rbe.mec.pt/np4/AcBE.html>
- Copeland, T., Henderson, B., Mayer, B. & Nicholson, S. (2013). Three Different Paths for Tabletop Gaming in School Libraries, *Library Trends*, 61(4), 825–835. <https://doi.org/10.1353/lib.2013.0018>
- Costa, P., Moreira, A., & Sá, P. (Eds.). (2021). *Reflexões em torno de Metodologias de Investigação: análise de dados*. UA Editora. <http://dx.doi.org/10.34624/dws9-6j98>
- Coutinho, P. (2018). *Metodologia de Investigação em Ciências Sociais e Humanas: Teoria e Prática*. Edições Almedina.
- Coutinho, P. (2004). Quantitativo versus qualitativo: Questões paradigmáticas na pesquisa em avaliação. In *Atas do XVII Colóquio ADMEE-Europa*. Universidade do Minho. <https://repositorium.uminho.pt/server/api/core/bitstreams/a95156d0-11aa-4173-b84f-f5ada615c600/content>
- Donovan, T. (2022). *Tudo é um jogo: A história dos jogos de mesa do Monopoly até os colonizadores de Catan*. Devir.
- Dunphy, E. (2010). *Play and pedagogy in early childhood education*. SAGE Publications
- Eccles, S., & Harold, D. (1991). Gender differences in sport involvement: Applying the eccles' expectancy-value model. *Journal of Applied Sport Psychology*, 3(1), 7–35. <https://doi.org/10.1080/10413209108406432>
- Elkins, A. E. (2015). Why school librarians should embrace gaming in the library, *Knowledge Quest*, 43(5), 58-63.
- Engelstein, G., & Shalev, I. (2019). *Building blocks of tabletop game design: An encyclopedia of mechanisms*. CRC Press.
- Eustáquio, C. (2020). *Promoção da leitura no ensino secundário: os projetos de leitura em Literatura Portuguesa*. Dissertação de mestrado em Gestão da Informação e Bibliotecas Escolares, Universidade Aberta.

- Fullan, M. (2007). *The new meaning of educational change* (4th ed.). Teachers College Press.  
<https://www.tcpres.com/the-new-meaning-of-educational-change-9780807786727>
- Gasque, D., & Casarin, S. (2016). Bibliotecas escolares: tendências globais. *Em Questão*, Porto Alegre, 22(3), 36-55. <http://dx.doi.org/10.19132/1808-5245223.36-55>
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment*, 1(1), 20–20.  
<https://doi.org/10.1145/950566.950595>
- Gee, J. P. (2012). Digital Games and Libraries, *Knowledge Quest*, 41(1), 66-70.
- Globo (2013). Novos jogos de tabuleiro fazem sucesso entre a geração digital. *Olhar direto*.  
[https://www.olhardireto.com.br/noticias/exibir.asp?id=313863&\\_noticia=novos-jogos-de-tabuleiro-fazem-sucesso-entre-a-geracao-digital](https://www.olhardireto.com.br/noticias/exibir.asp?id=313863&_noticia=novos-jogos-de-tabuleiro-fazem-sucesso-entre-a-geracao-digital)
- Grando, R. (2000). *O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula*. Tese de Doutorado, Universidade estadual de Campinas.
- Hill, C. (2016). Play On: The Use of Games in Libraries, *The Christian Librarian*: 59(1), 33-42. DOI: <https://doi.org/10.55221/2572-7478.1157>
- Hill, T., & Westbrook, R. (1997). SWOT analysis: It's time for a product recall. *Long Range Planning*, 30(1), 46–52.  
[https://www.academia.edu/1526631/SWOT\\_analysis\\_Its\\_time\\_for\\_a\\_product\\_recall?auto=download](https://www.academia.edu/1526631/SWOT_analysis_Its_time_for_a_product_recall?auto=download)
- Hinebaugh, P. (2009). *A board game education*. Rowman & Littlefield Education.
- Howlet, B. (1983) Communication skills and strategies for teacher librarian *Emergency Librarian*, 11(1), 14-19.  
<https://elearning.uab.pt/file.php/15955/comunication.pdf>
- Hobbs, R., & Rowe, K. (2011). *Media literacy in the digital age*. National Association for Media Literacy Education
- Internacional Association of School Librarianship. (1993). *Policy Statement on School Libraries*. International Association of School Librarianship.

[https://www.iasl-online.org/about/organization/sl\\_policy.html](https://www.iasl-online.org/about/organization/sl_policy.html)

International Federation of Library Associations and Institutions (IFLA). (2025). *Manifesto da Biblioteca Escolar da IFLA-UNESCO 2025*. IFLA. <https://repository.ifla.org/handle/20.500.14598/4026>

International Federation of Library Associations and Institutions. (2015). *Diretrizes da IFLA para bibliotecas escolares* (2.<sup>a</sup> ed., versão port.). <https://www.ifla.org/wp-content/uploads/2019/05/assets/school-libraries-resource-centers/publications/ifla-school-library-guidelines-pt.pdf>

Kim, B. (2015). Gamification in Education and Libraries, *Library Technology Reports*, February/March, 1-9. [alatechsource.org](http://alatechsource.org)

Kishimoto, T. M. (2010). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. Cortez.

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.

Koster, R. (2005). *A theory of fun for game design*. Paraglyph Press.

Lima, V., Gonçalves, O. (2017). Jogos lógicos de tabuleiro: uma ferramenta para o protagonismo juvenil. *Anais 35. Seminário de Extensão Universitária da Região*. Universidade Federal da Integração Latino-Americana, Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Instituto Federal do Paraná pp. 1327-1332. <https://dspace.unila.edu.br/items/fac8002c-3487-41aa-bfc2-01c69742c210/full>

Lima, L., & Neri, F. (Orgs.). (2021). *Jogos de tabuleiro na educação*. Devir.

Lopes, D. G. (2016). *Jogos de tabuleiro: Estudo dos sistemas visuais*. Dissertação de mestrado, Escola Superior de Artes e Design.

Lopes, R. P. (2019). *Ludoaprendizagem desplugada: Jogos e atividades lúdicas sem recurso a tecnologias digitais*. Instituto Politécnico de Bragança.

Ludosofia. (2020). *Ludosofia: Pensar o jogo, jogar o pensamento*. Projeto Ludosofia. <https://ludosofia.com.br/>

Malone, T. W., & Lepper, M. R. (1987). Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning. In R. E. Snow & M. J. Farr (Eds.), *Aptitude, Learning, and Instruction Volume 3: Conative and Affective Process Analyses* (pp. 223–253). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum

Associates

[https://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/2340/mod\\_resource/content/0/ceit706/week3/MakingLearningFun-ATaxonomyOfIntrinsicMotivationsForLearning.pdf](https://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/2340/mod_resource/content/0/ceit706/week3/MakingLearningFun-ATaxonomyOfIntrinsicMotivationsForLearning.pdf)

Mardon, A., Wiebe, J., Dansereau, P., & Tombrowski, L. (2020). *The history of board games*. Golden Meteorite Press.

Martins, A. I. M. L. (2022). *Aprendizagem sobre mobilidade sustentável com recurso à Ludificação. Experiência didática na Geografia do 11º ano*. Dissertação de Mestrado, Universidade de Lisboa. <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/54394>

Martins, A. de O. (coord.) (2017). *Perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória*. Ministério da Educação / Direção-Geral da Educação. <https://www.dge.mec.pt/perfil-dos-alunos>

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

Miranda, B. & Cabral, P. (2017). *Projetos de intervenção educativa*. Universidade Aberta.

Murray, H. J. R. (1913). *A History of Chess*. Oxford University Press

Nicolau, M. (2018). *Introdução à criatividade* (2.ª ed.). Ideia Editora.

Nicolau, M. (2018). *Razão e criatividade: Tópicos para uma pedagogia neurocientífica* (3.ª ed.). Ideia Editora.

Nicholson, S. (2013). Playing in the Past: A History of Games, Toys, and Puzzles in North American Libraries, *The Library Quarterly*, 83(4), 341-361. <http://www.jstor.org/stable/10.1086/671913>

Novo A. (2023). A Biblioteca escolar no contexto da Escola/Agrupamento. Plataforma UAB - 3.3 Comunicação e marketing. <https://elearning.uab.pt/mod/page/view.php?id=869769>

OECD. (2015). *Skills for Social Progress: The Power of Social and Emotional Skills*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/9789264226159-en>

Orbanes, P. E. (2006). *Monopoly: The world's most famous game and how it got that way*. Da Capo Press.

- Organização das Nações Unidas. (1959). *Declaração dos Direitos da Criança*.  
[https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/ECidadania/Docs\\_referencia/declaracao\\_universal\\_direitos\\_crianca.pdf](https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/ECidadania/Docs_referencia/declaracao_universal_direitos_crianca.pdf)
- Papert, S. (1993). *The children's machine: Rethinking school in the age of the computer*. BasicBooks.  
<https://lcl.media.mit.edu/resources/readings/childrens-machine.pdf>
- Parlett, D. (1999). *The Oxford History of Board Games*. Oxford University Press.
- Petsche, J. (2011). Engage and excite students with educational games. *Knowledge Quest*, 40(1), 42–44.
- Phetteplace, E., & Felka, J. (2014). Gaming in libraries. *Library Technology Reports*, 50(7), 1–36.
- Ponte, P. (2008). Investigar a nossa própria prática: Uma estratégia de formação e de construção de conhecimento profissional. *PNA*, 2(4), 153-180.  
<https://revistaseug.ugr.es/index.php/pna/article/view/6196/5512>
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.  
<https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
- Queensland School Libraries Association (2021). *Components of promotion and marketing. Strategies for promotion and marketing*.  
<http://www.slaq.org.au>
- Quivy, R., & Van Campenhoudt, L. (2005). *Manual de Investigação em Ciências Sociais* (4ª ed.). Gradiva.  
<http://id.bnportugal.gov.pt/bib/bibnacional/1385929>
- Ramani, G. B., & Siegler, R. S. (2008). Promoting broad and stable improvements in low-income children's numerical knowledge through playing number board games. *Child Development*, 79(2), 375–394.  
<https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2007.01131.x>
- Ramos, D. K., Brito, C., Anastácio, B. S., Campos, T., Prado, L. A. R. do, Marciano, C., Missel, F. (2022). Desenvolvimento de um jogo de tabuleiro para trabalhar as competências emocionais na infância. In: *Anais Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (sbgames)*, 21, Sociedade Brasileira de Computação, p. 602-612. DOI:

[https://doi.org/10.5753/sbgames\\_estendido.2022.225392](https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2022.225392).

Rede de Bibliotecas Escolares (2018). *Modelo de avaliação da biblioteca escolar*. Ministério da Educação.

<https://biblioteca.rbe.mec.pt/data/03/mabe.pdf>

Rede de Bibliotecas Escolares. (2021). *Quadro estratégico da Rede de Bibliotecas Escolares 2021–2027*. <https://www.rbe.mec.pt/np4/qe.html>

Resnick, M. (2002). *Rethinking learning in the digital age*. MIT Media Lab.

<https://www.media.mit.edu/publications/rethinking-learning-in-the-digital-age-2/>

Siderius, A. (2011). What's your game plan?: Developing library games can help students master information skills. *Knowledge Quest*, 40(1), 18–23.

Sá, P., Costa, A. P. & Moreira, A. (Eds.) (2021). *Reflexões em torno de Metodologias de Investigação: Recolha de dados*. UA Editora.

<https://doi.org/10.34624/ka02-fq42>

Silva, N. M. A. & Dias, M. A. S. (2020). O uso do jogo de tabuleiro na construção da aprendizagem dos conteúdos de biologia: uma pesquisa desenvolvida no âmbito do PIBID/UEPB. *Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia*, 13(1), 314-332,

<https://periodicos.ufpr.edu.br/rbect/article/view/7996>

Silva, F. R. S., Lame, D., Mangini, C. L., Soares, S. R., Pereira, L. T., & Pereira, M. T. (2021). Jogos cooperativos e colaborativos de tabuleiro: Da diversão à educação. In A. R. V. Schmitt & J. L. R. Marcom (Org.). *Educação: diálogos convergentes e articulação interdisciplinar* (pp. 179-191). Atena Editora. <https://doi.org/10.22533/at.ed.03421220919>

Silva, J., S. (2019). *Produção e utilização de jogo didático no processo de ensino-aprendizagem de conceitos de metabolismo energético no ensino médio*. Dissertação de mestrado. Universidade Federal do Panamá.

<https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/64381>

Steinkuehler, C. A. (2007). Massively multiplayer online gaming as participation in a discourse. *Mind, Culture, and Activity*, 14(1–2), 38–52.

<https://scholar.google.com/scholar?q=Steinkuehler+2007+Massively+multiplayer+online+gaming>

- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- Tomlinson, C. A. (2011). *What is differentiated instruction and why differentiate?* Association for Supervision and Curriculum Development [https://pdo.ascd.org/LMSCourses/PD11OC115M/media/DI-Intro\\_M1\\_Reading\\_What\\_Is\\_DI.pdf](https://pdo.ascd.org/LMSCourses/PD11OC115M/media/DI-Intro_M1_Reading_What_Is_DI.pdf)
- Veiga, I. (Coord.). (1996). *Lançar a rede de Bibliotecas Escolares*. Ministério da Educação. <https://www.rbe.mec.pt/np4/lancarRede.html>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press. <https://www.hup.harvard.edu/books/9780674576292/>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press. <https://wsp.wharton.upenn.edu/book/for-the-win/>
- Wenger, E. (1998). *Communities of practice: Learning, meaning, and identity*. *Systems Thinker*. Cambridge University Press.
- Woods, S. (2012). *Eurogames: The design, culture and play of modern European board games*. McFarland & Company. <https://mcfarlandbooks.com/product/eurogames/>
- Zagal, J. P., Rick, J., & Hsi, I. (2006). Collaborative games: Lessons learned from board games. *Simulation & Gaming*, 37(1), 24–40. <https://doi.org/10.1177/1046878105282279>
- Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory into Practice*, 41(2), 64–70. [https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102\\_2](https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2)

## **APÊNDICES**

---

## **APÊNDICE I**

---

### **Comunicado aos Encarregados de Educação para ajudarem no concurso**

Mensagem enviada:

Caros(as) Encarregados(as) de Educação:

O Agrupamento, passou à fase final do programa "XXX" promovido pelo XXX

"ALUNOS FELIZES, ESCOLA FELIZ" é a causa do nosso agrupamento. Causa B.

Pretendemos melhorar competências como o relacionamento interpessoal, pensamento crítico e criativo, raciocínio e resolução de problemas dos nossos alunos, através de atividades lúdicas com jogos de tabuleiro modernos.

Para ganhar precisamos da ajuda de todos!

Ao fazer compras em qualquer XXX, pode receber moedas "XXX" e, para nos ajudar, só tem de colocar essas moedas no mealheiro da nossa causa, no XXX de XXX

Poderá votar na nossa proposta entre 10 de outubro e 25 de novembro.

Um gesto seu pode fazer toda a diferença.

Agradecemos a vossa colaboração.

A Professora Responsável pela participação do Agrupamento no Programa  
Carla Miguel

## APÊNDICE II

---

### Fotos da ludoteca com os jogos e Logotipo criado



## APÊNDICE III

### Cartaz com as regras da ludoteca



O cartaz apresenta as regras da ludoteca em um layout organizado. No topo central, há um logotipo circular com o texto 'LUDOTECA ESCOLAR' no perímetro superior, 'MUNDO MÁGICO' no centro e 'A E P J M' no inferior. Quatro ícones de pessoas estão posicionadas nos cantos do logotipo. Abaixo do logotipo, o cartaz está dividido em seções com títulos em azul e conteúdo em texto e listas. À direita, há duas seções adicionais com títulos em azul e listas de regras. Na base, há uma seção de promotores e financiadores com logotipos e espaços reservados.

**LUDOTECA ESCOLAR**  
**MUNDO MÁGICO**  
A E P J M

#### O QUE É?

- A Ludoteca é um espaço dedicado a jogos de tabuleiro modernos com diversas temáticas e diferentes níveis de dificuldade, destinada à Comunidade Educativa.
- O principal objetivo deste espaço é estimular a socialização, e a aquisição de diversas competências de forma divertida e descontraída.

#### QUEM PODE USAR?

- Os frequentadores do Clube de jogos e Clube de jogos de tabuleiro, nos dias em que estes ocorram.
- Fora dos dias dos encontros a utilização da mesma será por requisição de professores/professores bibliotecários.

#### COMO FUNCIONA?

- A ludoteca funciona nos dias dos Clubes.
- Abrir e fechar os jogos causa desgaste nas caixas, por isso escolhe o jogo que pretendes jogar antes de lhes mexeres.
- Se precisares, consulta o esquema de escolha de jogos ou pesquisa na internet informações sobre os jogos em dúvida.
- Após a escolha, pede ao(à) professor(a) que te disponibilize o jogo.
- Escolhe uma mesa e desfruta do teu jogo.
- Certifica-te que no fim da utilização, o jogo está completo e arruma o conteúdo corretamente.
- Devolve o jogo ao(à) professor(a) para que seja verificado o conteúdo e ficar corretamente guardado no armário.
- Se verificares que faltam peças ou qualquer irregularidade com o jogo informa o(a) professor(a).

#### REGRAS DO ESPAÇO

- Ler com atenção e respeitar os cuidados a ter com os jogos.
- Não são permitidos alimentos junto dos jogos.
- Os estudantes deverão ser acompanhadas por um adulto.
- Respeitar as indicações dadas pelos professores e se tiveres dúvidas, pergunta.

**Diverte-te!**



#### CUIDADOS

- **Os jogos são materiais caros e devem ser usados com o máximo cuidado para que durem muito tempo e todos possam usufruir.**
- Quando abrires um jogo para jogar, verifica como está arrumado, para o deixares da mesma forma. Regra geral, não haverá componentes fora de sacos ou cartas soltas.
- A caixa e os componentes não devem ser manuseados com mãos sujas. Assegura-te de ter as mãos limpas e secas.
- Não vincar/dobrar as cartas, tabuleiros, figuras, etc.
- Não colocar os componentes e/ou cartas dos jogos na boca.
- Os jogos gostam de estar arrumados, logo, cada mesa só precisa de uma caixa de jogo.
- As caixas não devem ser colocadas no chão.
- Perda ou destruição do jogo obriga à reposição do mesmo ou pagamento adicional do seu valor.

#### EXPLICAÇÃO DE JOGOS

- A partilha de conhecimento é a base de uma comunidade, por isso se houver alguém a precisar de uma explicação de um jogo que saibas jogar, oferece-te para explicar.
- Se precisares que alguém te explique as regras, pergunta ao (à) professor(a) ou a quem está presente se te sabe explicar.
- No interior da tampa podes encontrar QR codes com links para vídeos que explicam como jogar.
- E claro, no interior das caixas tens o manual de regras.

**PROMOTORES:**   

**FINANCIAMENTO:**  

## APÊNDICE IV

### Regras coladas em cada um dos jogos da ludoteca

# Fantasma Blitz

- 1) O jogo pertence à “Ludoteca do Mundo Mágico”
- 2) **Usa-o de forma responsável.**
- 3) Certifica-te que no fim da utilização, o jogo está completo e **arruma o conteúdo corretamente.**
- 4) O jogo deverá ficar corretamente **guardado no armário** (pede auxílio se tiveres dúvidas).
- 5) Se verificares que **faltam peças ou qualquer irregularidade** com o jogo **informa o professor.**

<b>CONTEÚDO</b> 5 Objetos Madeira 60 Cartas	<b>INFORMAÇÕES</b> Dificuldade: 1,15/5
---	---

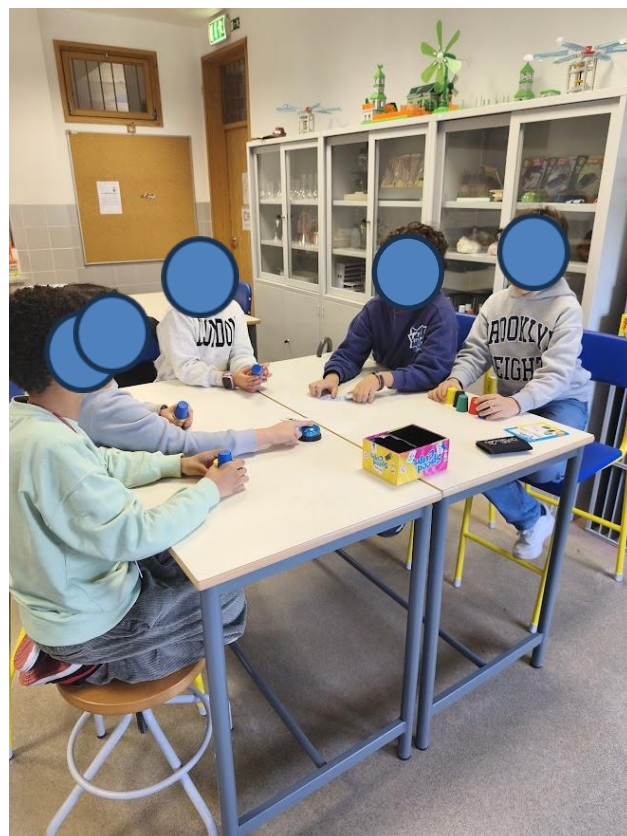
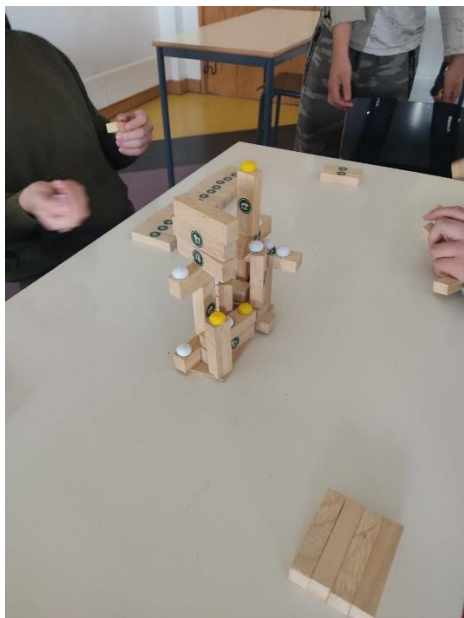
<b>COMO JOGAR</b>	<b>HOW TO PLAY</b>

MUNDO MÁGICO | B | GAMES PLAY BOARD GAMES | POW! MEEPLES

## APÊNDICE V

---

### Fotografias de algumas sessões do clube



## APÊNDICE VI

---

### Questionário inicial alunos

#### CLUBE DOS JOGOS DE TABULEIRO MODERNOS

#### Questionário aos alunos inscritos no clube

**1. Assinala o ano de escolaridade em que te encontras:**

- 2.ª CEB : a) 5.º ano  b) 6.º ano   
3.ª CEB : c) 7.º ano  d) 8.º ano  e) 9.º ano

**2. Indica o género**

- a) Feminino  b) Masculino  c) Prefiro não responder

**3. Com que frequência jogas jogos de tabuleiro?**

- a) Diariamente   
b) Semanalmente   
c) Mensalmente   
d) Raramente   
e) Nunca

**4. Quais os jogos de tabuleiro modernos de que já ouviste falar?**

---

**5. Quais os jogos de tabuleiro modernos que já jogaste?**

---

**6. Indica as características ou aspetos de que gostas mais nesse(s) jogo(s).**

---

---

**7. Podemos apontar vários benefícios ao jogar jogos de tabuleiro modernos. Quais consideras mais importantes para ti? (Podes assinalar até 3 situações).**

- a) Diversão e entretenimento   
b) Fazer novos amigos   
c) Desenvolver competências de resolução de problemas   
d) Melhorar o pensamento crítico   
e) Colaboração em equipa   
f) Desenvolver a capacidade de ultrapassar as dificuldades (de forma positiva)   
g) Despertar o interesse em conhecer assuntos relacionados com os temas dos jogos   
h) Desenvolver a capacidade de concentração   
i) Outro benefício

**7.1 Se assinalaste outro benefício, indica qual:**

---

**8. Achas que os jogos de tabuleiro podem ajudar a melhorar o teu desempenho escolar?**

- a) Sim
- b) Não
- c) Não sei

**8.1. Se assinalaste “Sim”, indica de que forma achas que os jogos de tabuleiro podem ajudar na escola?**

---

---

**9. Por que razão (ou razões) queres frequentar o clube dos jogos de tabuleiro?**

---

---

---

Grata pela atenção dispensada

## **APÊNDICE VII**

---

### **Questionário final aos alunos**

## **CLUBE DOS JOGOS DE TABULEIRO MODERNOS**

### **Questionário Final aos Alunos Inscritos no Clube**

**1. Assinala o ano de escolaridade em que te encontras:**

- 2.º CEB : a) 5.º ano  b) 6.º ano   
3.º CEB : c) 7.º ano  d) 8.º ano  e) 9.º ano

**2. Indica o género:**

- a) Feminino  b) Masculino  c) Prefiro não responder

**3. Com que frequência participaste nas sessões do clube?**

- a) Sempre que possível  b) Quase sempre  c) Algumas vezes  d) Poucas vezes

**4. Qual ou quais os jogos de tabuleiro de que mais gostaste de jogar no clube?**

---

---

**5. Depois de participares no clube, que benefícios sentes que tiveste? (Assinala até 3 opções)**

- a) Fiz novos amigos   
b) Aprendi a lidar melhor com regras e frustrações   
c) Melhorei o pensamento estratégico   
d) Desenvolvi maior concentração   
e) Sinto que coopero melhor com colegas   
f) Aprendi a tomar decisões com mais facilidade   
g) Sinto-me mais confiante   
h) Desenvolvi competências de resolução de problemas   
i) Melhorei o meu pensamento crítico   
j) Desenvolvi a capacidade de ultrapassar as dificuldades (de forma positiva)   
k) Despertei o interesse em conhecer assuntos relacionados com os temas dos jogos   
l) Outro benefício

**5.1 Se assinalaste outro benefício, indica qual:**

---

**6. Achas que os jogos de tabuleiro te ajudaram na escola?**

Sim    Não    Não sei

**6.1. Se respondeste "Sim", explica de que forma te ajudaram:**

---

**7. Voltarias a inscrever-te no clube no próximo ano letivo?**

Sim    Não    Talvez

**8. Que sugestões darias para melhorar o clube no futuro?**

---

---

Grata pela atenção dispensada

## APÊNDICE VIII

### Proposta de Plano de Ação:

#### Biblioteca Escolar como Núcleo do Clube de Jogos de Tabuleiro

Este plano de ação propõe a integração da Biblioteca Escolar (BE) como promotora e gestora de um Clube de Jogos de Tabuleiro, alinhado com os princípios da Gestão da Informação e Bibliotecas Escolares (MGIBE) e o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PASEO).

Eixo de Ação	Objetivo Específico	Atividades Propostas	Recursos Necessários	Indicadores de Sucesso
Gestão da Informação e Recursos	Organizar e gerir uma ludoteca escolar com jogos de tabuleiro modernos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Selecionar jogos com base em critérios pedagógicos.</li> <li>- Catalogar os jogos no sistema da BE.</li> <li>- Criar fichas pedagógicas por jogo.</li> </ul>	Jogos de tabuleiro, sistema de gestão documental, espaço físico.	Ludoteca organizada e acessível com 20 ou mais jogos catalogados e usados.
Promoção de Competências	Promover competências transversais (resolução de problemas, colaboração, literacia da informação).	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sessões regulares do clube.</li> <li>- Articulação com docentes.</li> <li>- Atividades de reflexão pós-jogo.</li> </ul>	Guiões pedagógicos, jogos, espaço BE, professores parceiros.	Número de sessões realizadas; competências identificadas pelos alunos.
Formação Docente	Capacitar os professores para integrar os jogos nas práticas pedagógicas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Workshops internos.</li> <li>- Criação de guia para docentes.</li> <li>- Partilha de boas práticas.</li> </ul>	Formadores, espaço, materiais.	Nº de professores envolvidos e feedback positivo nas formações.
Articulação Curricular e Projetos	Integrar o clube no plano de ação da BE e nos projetos educativos da escola.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Planificação curricular.</li> <li>- Associação ao DAC, PASEO, Cidadania.</li> <li>- Projetos e parcerias.</li> </ul>	Plano de ação, reuniões com coordenação.	Clube incluído nos documentos de planeamento e relatórios anuais.
Avaliação e Comunicação	Monitorizar, avaliar e divulgar o impacto do clube.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Questionários aos alunos.</li> <li>- Registo de observações.</li> <li>- Divulgação de resultados.</li> <li>- Relatório final.</li> </ul>	Ferramentas de recolha de dados, plataformas digitais.	Resultados mensuráveis e partilha com a comunidade educativa.

## APÊNDICE IX

### Fichas de Jogos da Ludoteca e Propostas de Articulação Curricular

JOGO	DESCRIÇÃO	COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS	PROPOSTAS DE ARTICULAÇÃO CURRICULAR
<b>FAST FOOD FEAR!</b>	Jogo cooperativo de rapidez em que os jogadores preparam pedidos antes que o tempo acabe.	Colaboração, gestão do tempo, atenção, trabalho sob pressão.	Matemática (operações rápidas), Cidadania (trabalho em equipa).
<b>GALAXY TRUCKER</b>	Jogo de construção de naves espaciais e transporte de carga pelo espaço.	Planeamento, raciocínio espacial, resolução de problemas.	Físico-Química (espaço e física), Matemática (geometria).
<b>ILHA PROIBIDA (COOPERATIVO)</b>	Jogo cooperativo onde os jogadores resgatam tesouros antes da ilha afundar.	Cooperação, tomada de decisão, gestão de recursos.	Geografia (ilhas e recursos), Cidadania, Ciências Naturais.
<b>JOGO DA GLÓRIA</b>	Jogo de percurso com lançamento de dados e desafios.	Contagem, sorte e probabilidade, resiliência.	Matemática (probabilidade), História dos jogos.
<b>KATAMINO FAMILY</b>	Jogo de puzzles com peças geométricas para preencher áreas.	Raciocínio espacial, resolução de problemas, lógica.	Matemática (geometria), Educação Especial (coordenação).
<b>KINGDOMINO</b>	Jogo de construção de reinos em que se combinam peças com terrenos iguais.	Planeamento, visão espacial, gestão de espaço.	Geografia (tipos de terreno), Matemática (área e perímetro).
<b>KITES (COOPERATIVO)</b>	Jogo cooperativo de destreza onde se mantém papagaios no ar com gestão de tempo.	Coordenação, comunicação, planeamento.	Físico-Química (vento e forças), Educação Física (coordenação).
<b>KLASK</b>	Jogo físico de destreza com ímanes e bola.	Coordenação motora, pensamento rápido, destreza.	Educação Física, Físico-Química (magnetismo).
<b>LABIRINTO MÁGICO</b>	Jogo de percurso com barreiras invisíveis.	Memória, planeamento, orientação espacial.	Geografia (mapas), Matemática (raciocínio lógico).
<b>LUDO</b>	Jogo clássico de percurso com sorte nos dados.	Contagem, paciência, resiliência.	Matemática (probabilidade), História dos jogos.
<b>OUCH!</b>	Jogo simples de virar	Atenção, tomada de	Ciências Naturais

	cartas para recolher flores sem tocar nos catos.	decisão, memória.	(plantas),
<b>PASSA O DESENHO</b>	Jogo de comunicação visual onde os desenhos se transformam em mensagens.	Criatividade, comunicação, interpretação.	Artes Visuais, Português (comunicação não verbal).
<b>QUARTO MINI!</b>	Jogo de estratégia com peças que variam em quatro atributos.	Lógica, análise de padrões, pensamento crítico.	Matemática (lógica)
<b>QWIXX</b>	Jogo de dados rápido onde se preenchem sequências numéricas.	Cálculo mental, tomada de decisão, probabilidade.	Matemática (operações, probabilidade).
<b>SALADA DE PONTOS</b>	Jogo rápido de cartas onde se recolhem legumes para cumprir objetivos.	Planeamento, cálculo, tomada de decisão.	Ciências Naturais (alimentação), Matemática (pontuação).
<b>SPLENDOR</b>	Jogo de colecionar gemas e desenvolver comércio.	Planeamento, gestão de recursos, estratégia.	História (Renascimento e comércio), Matemática (gestão).
<b>SUPERTMATIK - CIÊNCIAS NATURAIS</b>	Quiz de perguntas e respostas sobre temas científicos.	Conhecimento científico, rapidez mental.	Ciências Naturais.
<b>SUPERTMATIK - QUIZ ASTRONOMIA</b>	Quiz de astronomia com perguntas de escolha múltipla.	Conhecimento de astronomia, rapidez mental.	Físico-Química (astronomia).
<b>SUSHI GO</b>	Jogo rápido de cartas onde se fazem combinações de pratos japoneses.	Planeamento, cálculo, tomada de decisão.	Matemática (pontuação).
<b>TANGO DA TARÂNTULA</b>	Jogo de rapidez e linguagem com restrições na fala.	Atenção, criatividade, linguagem oral.	Português (expressão oral), Drama.
<b>TSURO</b>	Jogo de percurso onde se criam caminhos para manter a peça no tabuleiro.	Planeamento, raciocínio espacial, antecipação.	Matemática (geometria), Educação Visual (design de percursos).
<b>TUMMPLE!</b>	Jogo de destreza com blocos e regras específicas de colocação.	Coordenação motora, paciência, estratégia.	Físico-química (equilíbrio), Educação Física.
<b>UBONGO</b>	Jogo de puzzles onde se encaixam peças em padrões no menor tempo possível.	Raciocínio espacial, rapidez, resolução de problemas.	Matemática (geometria), Educação Visual.
<b>VEGGIES</b>	Jogo de cartas sobre	Planeamento,	Ciências Naturais

	arrumação de legumes num mercado.	organização, estratégia.	(alimentação), Matemática (organização espacial).
<b>VIRUS!</b>	Jogo de cartas sobre infetar e curar órgãos de um corpo humano.	Estratégia, tomada de decisão, conhecimento de saúde.	Ciências Naturais (corpo humano e saúde).
<b>ZOMBIE KIDS</b>	Jogo cooperativo onde se defendem entradas de uma escola contra zombies.	Cooperação, planeamento, tomada de decisão.	Cidadania, Ciências Naturais (saúde)

## APÊNDICE X

---

### Oficina formativa para professores: uma proposta

---

#### Princípios Gerais

---

A oficina formativa é concebida como um espaço de aprendizagem ativa, colaborativa e reflexiva, onde os professores experimentam, analisam e planeiam o uso dos jogos de tabuleiro modernos no contexto escolar. O seu desenho fundamenta-se na perspetiva construtivista da aprendizagem, segundo a qual o conhecimento é construído ativamente a partir da experiência e reforçado por momentos de interação social e colaboração.

A formação privilegia momentos práticos de experimentação de jogos, seguidos de análise e articulação com os contextos disciplinares e transversais.

A oficina rege-se pelos seguintes princípios:

Relevância pedagógica – estabelecer ligações claras entre as mecânicas de jogo, as aprendizagens essenciais e o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PASEO), destacando a contribuição dos jogos para competências como resolução de problemas, pensamento crítico e cooperação (OCDE, 2019).

Aprendizagem experiencial – promover o envolvimento ativo dos participantes, permitindo que vivenciem o papel do aluno e compreendam as potencialidades e desafios de cada jogo (Kolb, 1984).

Articulação curricular e interdisciplinaridade – apresentar estratégias para integrar os jogos nas várias áreas disciplinares e no trabalho da biblioteca escolar, explorando a sua função de mediadora cultural e promotora de literacias múltiplas (IFLA, 2025).

Inclusão e diferenciação pedagógica – mostrar como a mecânica e a dinâmica dos jogos podem apoiar diferentes estilos e ritmos de aprendizagem, alinhando-se com a pedagogia diferenciada (Tomlinson, 2001).

---

Estrutura da Ação	Duração : 15 horas (10 horas presenciais + 5 horas de trabalho autónomo),
-------------------	---

---

Módulo 1 – Fundamentos teóricos e pedagógicos (3h)	Introdução aos jogos de tabuleiro modernos e sua evolução. Tipos de jogos de tabuleiro modernos. Competências desenvolvidas através dos jogos. Enquadramento no PASEO e nas Aprendizagens Essenciais. Mecânicas dos jogos. Dicas para lidar com as emoções nos jogos.
---	--

---

---

	<p>Técnicas para usar em grupos grandes. Dicas para comprar jogos e sites de referência. Passos para explicar jogos de tabuleiro. Escada de aprendizagem Papel da biblioteca escolar como núcleo dinamizador de recursos lúdico-pedagógicos. Apresentação de exemplos concretos de articulação dos jogos com áreas disciplinares (Matemática, Português, Ciências Naturais, Educação Visual, etc.) e com projetos transversais da biblioteca escolar.</p>
Módulo 2 – Experimentação de jogos (5h)	Sessões práticas de experimentação de diferentes tipos de jogos: estratégicos, cooperativos, de rapidez e raciocínio lógico.
Módulo 3 – Trabalho autónomo e partilha (2h)	Aplicação de um ou mais jogos em contexto real de sala de aula ou biblioteca. Registo das experiências, desafios e resultados. Sessão final de partilha e reflexão, entre os participantes.
Recursos necessários	Ludoteca escolar diversificada. Espaço (Biblioteca Escolar ou sala polivalente). Materiais de apoio.
Avaliação da formação	Questionário de satisfação.

---

## **ANEXOS**

---

## ANEXO I

### Cartaz da ação de formação frequentada pela formadora

**COMPETÊNCIAS EM JOGO**

**WORKSHOP**

**USO DE JOGOS DE TABULEIRO PARA DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS**

Local: CRDA – Arruda dos Vinhos

**Total 25 h**  
4 sessões

**Datas:**  
28 Setembro  
12 Outubro  
26 Outubro  
9 Novembro

**Inscrições em:**



SCAN ME

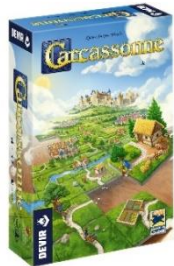


<https://forms.gle/D8Aov1kajw1fkTXu8>

**Destinatários:**  
Profissionais da área de ensino, animadores socioculturais, interessados na área

## ANEXO II

### Ficha técnica dos jogos utilizados


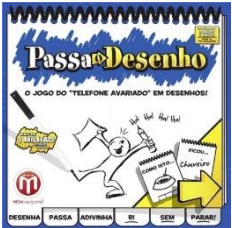


Referências – Próprio jogo e boardgamegeek.com Foto: gameplay.pt

	Nome do jogo	Fotografia	Dif.	Idade	Nº de Jog.	Tempo Médio (min)	Editadora em Portugal	Autor	Principais prémios e distinções alcançados
1	Carcassonne		Moderadamente complexo	7+	2-5	35	Devir	Klaus-Jürgen Wrede	2012 Ludo Award Best Board Game Editor's Choice – vencedor; 2004 Vuoden Peli Family Game of the Year – vencedor; 2002 Årets Spel Best Family – vencedor; 2001 Spiel des Jahres – vencedor; 2001 Deutscher Spiele Preis Best Family/Adult Game – vencedor; 2000 Meeples' Choice Award - vencedor
2	Dixit		Moderadamente complexo	8+	3-6	30	Libellud	Jean- Louis Roubira	<a href="https://repository.ifa.org/items/c9f90a1b-dcb7-4c16-a11c-30b53b7b333d">https://repository.ifa.org/items/c9f90a1b-dcb7-4c16-a11c-30b53b7b333d</a> 2011 Ludoteca Ideale Official Selection - vencedor; 2011 Japan Boardgame Prize Voters' Selection- nomeado; 2011 Guldbrikken Best Family Game- nomeado; 2010 Spiel des Jahres - vencedor
3	Dobble		Muito Fácil	6+	2-4	15	Asmodee	Denis Blanchot, Jacques Cottureau, entre outros	2014 Spring Parents' Choice Silver Honor- vencedor; 2013 Ludoteca Ideale Children's Games- vencedor; 2012 Japan Boardgame Prize U-more Award- nomeado.




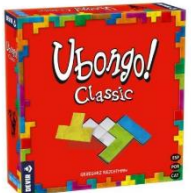
4	Catan Junior  (Versão simplificada do Catan Clássico)		Moderadamente complexo	6+	2-4	30	Devir	Klaus Teuber	2014 Guldbrikken Best Children's Game-nomeado 2014 Årets Spill Best Children's Game-vencedor
5	Come nachos		Fácil	6+	2-6	30	Devir	Ken Gruhl	2023 5 Seasons Best International Filler Game - Nomeado
6	Fantasma Blitz		Muito fácil	8+	2-8	15	Devir	Jacques Zeimet	2014 Mensa Recomendado 2012 Vuoden Peli Family Game of the Year - vencedor 2012 Spel van het Jaar (Age 6-12) Nomeado 2012 Årets Spel Most Innovative Game Nomeado 2011 Spiel des Jahres recomendado 2011 Le Lys Enfant Finalista 2011 Hra roku Nomeado 2011 Golden GeekBest Children's Board Game Nomeado 2011 Deutscher Lernspielpreis "6 years and up" Nomeado
7	Klask		Muito fácil	8+	2	20	Mebo	Mikkel Bertelsen	2019 5 Seasons Best International 2 Players Vencedor 2017 Spiel des Jahres Recomendado 2016 Vuoden Peli Party Game of the Year Nomeado 2016 Årets Spil Best Family Game Nomeado 2015 Årets Spel Best Family Game Winner 2014 Guldbrikken Special Jury Prize Vencedor

*Jogos de tabuleiro modernos na Biblioteca Escolar: implementação de um clube*

8	Kingdomino		Moderadamente complexo	8+	2-4	30	Blue Orange	Bruno Cathala	2017 Spiel des Jahres Vencedor 2017 Lys Grand Public Finalist 2017 Japan Boardgame Prize Voters' Selection Vencedor 2017 Hra roku Finalista 2017 Guldbrikken Best Family Game Vencedor 2017 Gouden Ludo Best Family Game vencedor 2017 Gioco dell'Anno -Vencedor 2017 Board Game Quest Awards Best Family Game Nomeado 2017 Årets Spill Best Family Game vencedor 2016 Meeples Choice Award Nominee 2016 Golden Geek Best Family Board Game Nomeado
9	Kites		Moderadamente complexo	10+	2-6	30	Floodgate Games	Kevin Hamano	2024 GEEKS d'OURO Family/Party e cooperative Board Game of the Year Nomeado 2023 Speelgoed van het Jaar Family Games (up to 12 years) Vencedor 2023 Hra roku Nomeado 2023 American Tabletop Early Gamers Recomendado 2023 5 Seasons Best International Coop Winner 2022 Golden Geek Best Party Game e cooperative Nomeado 2022 Board Game Quest Awards Best Card Game Nomeado
10	Kluster		Muito fácil	8+	2-4	15	Borderline Editions	Paula Henning, Robert Henning	2020 Guldbrikken Best Parlor Game Nomeado
11	Labirinto mágico		Muito fácil	6+	2-4	30	Devir	Dirk Baumann	2014 UK Games Expo Best Children's Game Vencedor 2014 Dětská hra roku Vencedor 2010 Vuoden Peli Children's Game of the Year Nomeado 2010 Lys Enfant Vencedor 2010 Guldbrikken Best Children's Game Nomeado 2010 Årets Spill Best Children's Game Vencedor 2009 Spiel des Jahres Kinderspiel Vencedor 2009 Kinderspielexperten "8-to-13-year-olds" Vencedor

12	Ouch!		Muito fácil	5+	2-5	20	Devir	Romain Caterdjian, Théo Rivière	2022 5 Seasons Best Portuguese Filler Game Vencedor
13	Passa o Desenho		Muito fácil	12+	4-8	30	Mebo	editora USAopoly	2017/Fall Parents' Choice Recomendado 2017 Guldbrikken Best Parlor Game Vencedor 2017 Årets Spil Best Adult Game Vencedor 2015 Vuoden Peli Party Game of the Year Vencedor 2013 Kinderspielexperten "8-to-13-year-olds" Segundo lugar 2012 Årets Spill Best Party Game Vencedor 2011/Fall Parents' Choice Fun Stuff Award Vencedor 2011 Games Magazine Best New Party Game Vencedor 2010 Origins Awards Best Family, Party or Children's Game Nomeado 2010 Golden Geek Best Party Board Game Vencedor
14	Quarto		Fácil	8+	2	15	Gigamic	Blaise Muller	2013 Årets Spel Best Family Game Nomeado 2001 Vuoden Peli Adult Game of the Year Vencedor 1993/Spring Parents' Choice Gold Award Vencedor 1993 Spiel des Jahres Recomendado 1993 Mensa Select Vencedor
15	Rhino Hero-Super Batalha		Fácil	5+	2-4	30	Haba	Scott Frisco, Steven Strumpf	2019 Guldbrikken Best Children's Game Vencedor 2018 UK Games Expo Best Children's Game People's Choice Vencedor 2018 Kinderspiel des Jahres Recomendado 2018 Boardgames Australia Awards Best Children's Game Vencedor 2017 Golden Geek Best Family Board Game Nomeado 2017 Board Game Quest Awards Best Family Game Nomeado

16	Salada de Pontos		Muito fácil	8+	2-6	20	Devir	Molly Johnson, Robert Melvin, Shawn Stankewich	2023 Guldbrikken Best Family Game Nomeado 2021 Spiel des Jahres Recomendado 2021 GEEKS d'OURO Family/Party Board Game of the Year Nomeado 2020 UK Games Expo Best New Card Game (General) Nomeado 2020 Origins Awards Best Card Game Vencedor 2020 Nederlandse Spellenprijs Best Family Game Vencedor 2020 JUGuinho Families Game of the Year Finalista 2020 Gioco dell'Anno Nomeado 2020 American Tabletop Casual Games Recomendado 2020 5 Seasons Best International Card Game Vencedor 2019 Meeples Choice Award Nomeado 2019 Golden Geek Best Family Board e Card Game Nomeado 2019 Board Game Quest Awards Best Family Game Nomeado
17	Speed Cups		Muito fácil	6+	2-4	20	Mercurio	Haim Shafir	
18	Sushi Go		Fácil	8+	2-5	30	Devir	Phil Walker-Harding	2021 Guldbrikken Best Family Game Nomeado 2015 UK Games Expo Awards Best General Card Game Vencedor 2015 Origins Awards Best Card Game Nomeado 2015 Boardgames Australia Awards Best Australian Game Vencedor 2014/Fall Parents' Choice Recomendado 2014 Boardgames Australia Awards Best Australian Game Nomeado 2013 Golden Geek Best Family Board e Card Game Nomeado 2013 Board Game Quest Awards Best Card Game Nomeado

19	Tango da Tarantula		Muito fácil	7+	2-5	20	Devir	Jacques Zeimet	2010 Kinderspielexperten "8-to-13-year-olds" Nomeado
20	Tsuro		Muito fácil	8+	2-8	20	Calliope Games	Tom McMurchie	2006 Melhor Jogo de Luz/Festa Golden Geek - Nomeado.
21	Tumple!		Muito fácil	8+	2-10	20	Mebo	Bruce Shadorf	2020 5 Seasons Best International Party&Coop Nomeado 2019 Årets Spill Best Family Game Nomeado 2019 Årets Spel Best Children's Game Nomeado
22	Ubongo		Muito fácil	8+	2-4	30	Devir	Grzegorz Rejchtman	2018 Gra Roku Family Game of the Year Nomeado 2015/Spring Parents' Choice Silver Honor Vencedor 2011 Guldbrikken Best Family Game Nomeado 2010 MinD-Spielepreis Nomeado 2009 Årets Spel Best Family Game Vencedor 2008 Juego del Año Finalista 2008 Årets Spill Best Family Game Vencedor 2007 Vuoden Peli Family Game of the Year Venc. 2005 Spiel der Spiele Hit für Familien Recomendado 2005 Meeples Choice Award Nomeado 2005 Kinderspielexperten "8-to-13-year-olds" Vencedor 2005 Japan Boardgame Prize Best Foreign Game for Beginners 2005 International Gamers Awards - General Strategy; Multi-player Nomeado 2003 Årets Spel Best Family Game Vencedor

23	Veggies		Fácil	8+	2-4	30	Devir	Jog Kung	2022 5 Seasons Best International Filler Game Nomeado
24	Vírus!		Fácil	8+	2-6	30	Mebo	Carlos López, Domingo Cabrero, Santi Santisteban	2021 Årets Spil Best Family Game Vencedor
25	Zombie Kids Evolution		Moderadamente complexo	7+	2-4	30	Salta da Caixa	Annick Lobet	2022 Årets Spel Best Children's Game Vencedor 2022 5 Seasons Best International Kids Game Vencedor 2021 Guldbrikken Best Family Game Nomeado 2020 Kinderspiel des Jahres Recomendado 2020 Gra Roku Children's Game of the Year Vencedor 2019 UK Games Expo Best Children's Game People's Choice Vencedor 2019 Tric Trac Nomeado 2019 Lys Enfant Vencedor 2019 As d'Or - Jeu de l'Année Enfant Nomeado

## ANEXO III

### Competências trabalhadas pelos jogos de tabuleiro

	Jogo	Objetivo principal	Mecânicas do jogo	Competências mais trabalhadas
				*segundo as áreas Perfil do aluno
1	Carcassonne	O jogador terá de colocar seguidores nas cartelas com estradas, cidades, mosteiros e campos da região de maneira de que no fim do jogo tenha mais pontos que o seu adversário	Colocação de peças Controle/Influência de Área	-Raciocínio e resolução de problemas (ex: priorização) -Pensamento crítico e criativo (ex: adaptação) -Desenvolvimento pessoal e autonomia
2	Dixit	Um dos jogadores em turnos, será o narrador e sugere características da ilustração de uma carta da sua mão. Os adversários também selecionam uma carta que se encaixe com a descrição dada. Reveladas as cartas, os oponentes devem adivinhar qual era a ilustração originalmente anunciada. Os jogadores marcam pontos adivinhando corretamente a carta de outro jogador ou fazendo com que os outros jogadores adivinhem sua carta.	Reconhecimento padrão	-Linguagens e textos -Sensibilidade estética e artística -Relacionamento interpessoal
3	Dobble	O jogador terá de ser o mais rápido a encontrar o símbolo idêntico entre duas cartas	narração de histórias votação pistas direcionadas corrida	-Informação e comunicação -Consciência e domínio do corpo (ex: percepção visual, rapidez de reação) -Desenvolvimento pessoal

4	Catan Junior  (Versão simplificada do Catan Clássico)	Cada ilha gera um recurso específico: madeira, cabras, melão ou espadas. O jogador deve usar esses recursos para construir navios, alargar o seu domínio e construir 7 fortalezas para assim ganhar o jogo.	Lançamento de dados  Colecionar componentes  Construção de rotas	-Raciocínio e resolução de problemas (ex: pensamento espacial, gestão de recursos e tomada de decisões)  -Relacionamento interpessoal  -Desenvolvimento pessoal e autonomia (ex: Comunicação e negociação)
5	Come nachos	O jogador deve recolher o maior número de nachos com o valor igual ao nacho final	Testar a sorte  "Toma lá"	-Consciência e domínio do corpo (ex: Percepção visual)  -Desenvolvimento pessoal (ex: atenção e concentração)  -Relacionamento interpessoal
6	Fantasma Blitz	O jogador que conseguir identificar e agarrar mais rapidamente o objeto correto em cada carta ganha cartas, e no final vence quem tiver acumulado mais cartas.	Reconhecimento de padrões  Associação rápida	-Informação e comunicação  -Raciocínio e resolução de problemas (ex: velocidade de processamento)  -Consciência e domínio do corpo (ex: destreza)
7	Klask	Os jogadores usam ímanes para empurrar a bola para a baliza do adversário, evitando os obstáculos. Vence quem marcar mais golos.	Tempo real  Pontuar e reiniciar	-Consciência e domínio do corpo (ex: destreza)  -Relacionamento interpessoal  -Desenvolvimento pessoal
8	Kingsdomino	Os jogadores constroem o seu reino colocando peças de dominó de forma estratégica para maximizar pontos. Vence quem obtiver a pontuação mais elevada.	Cerco  Seleção Aberta  Colocação de peças	-Raciocínio e resolução de problemas (ex: cálculos)  -Pensamento crítico  -Desenvolvimento pessoal e autonomia (ex: tomada de decisão)

9	Kites	Os jogadores cooperam para manter todos os papagaios no ar, realizando as ações indicadas pelas cartas antes que o tempo acabe. O grupo vence se conseguir manter todos os papagaios no ar até as cartas acabarem.	Cooperativo	-Relacionamento interpessoal -Desenvolvimento pessoal (ex: tomada de decisão) -Consciência e domínio do corpo
10	Kluster	Os jogadores colocam ímanes dentro de uma área delimitada, evitando que se atraiam. Vence quem conseguir ficar sem ímanes primeiro.	Controlo/Influência de área	-Consciência e domínio do corpo (ex:destreza) -Pensamento crítico (ex:planeamento estratégico) -Desenvolvimento pessoal
11	Labirinto mágico	Os jogadores exploram um labirinto invisível tentando encontrar objetos sem bater nas paredes ocultas. Vence quem recolher mais objetos.	Lançamento de dados Movimento em grelha Memória Construção de rotas Rolar e mover	-Raciocínio e resolução de problemas -Pensamento crítico -Desenvolvimento pessoal (ex: memorização)
12	Ouch!	Os jogadores tentam apanhar flores sem tocar nos espinhos escondidos. Ganha quem conseguir recolher mais flores.	Testar a sorte	-Desenvolvimento pessoal e autonomia -Raciocínio lógico (ex:antecipação) -Relacionamento interpessoal
13	Passa do desenho	Os jogadores desenham e transmitem imagens em sequência, tentando manter o desenho o mais fiel possível ao original. O objetivo é adivinhar corretamente o desenho inicial.	Desenhar Papel e caneta	-Linguagens e textos -Sensibilidade estética e artística -Relacionamento interpessoal
14	Quarto	Os jogadores colocam peças com características diferentes num tabuleiro, tentando alinhar quatro peças com uma característica comum. Vence quem conseguir fazê-lo primeiro.	Seleção aberta Construção com base em modelos Reconhecimento de padrões	-Raciocínio e resolução de problemas (ex:atenção e concentração) -Pensamento crítico -Desenvolvimento pessoal

15	Rhino Hero-Super batalha	Os jogadores constroem um edifício de cartas e movimentam heróis, tentando não deixar a estrutura cair. Vence quem conseguir cumprir os objetivos do jogo.	Lançamento de dados Rei da Colina Seleção Aberta	Consciência e domínio do corpo (ex:destreza) Desenvolvimento pessoal (ex:autoregulação de emoções) Relacionamento interpessoal
16	Salada de pontos	Os jogadores escolhem cartas para cumprir diferentes condições de pontuação. Vence quem obtiver mais pontos no final.	Seleção Aberta Colecionar componentes	-Raciocínio e resolução de problemas (ex:antecipação) -Desenvolvimento pessoal e autonomia -Pensamento crítico
17	Speed cups	Os jogadores organizam copos de acordo com o padrão indicado nas cartas o mais rapidamente possível. Ganha quem reagir mais depressa e corretamente.	Ação Tempo Real	-Consciência e domínio do corpo (rapidez de reação) -Informação e comunicação -Desenvolvimento pessoal (ex:velocidade de processamento)
18	Sushi Go	Os jogadores escolhem e passam cartas para formar as melhores combinações de sushi. Vence quem acumular mais pontos após as rondas.	Seleção Gestão de Cartas Pontuar e reiniciar Colecionar componentes Ação	-Raciocínio e resolução de problemas -Pensamento crítico (ex:estratégia) -Desenvolvimento pessoal e autonomia
19	Tango da Tarantula	Os jogadores realizam ações indicadas pelas cartas sem cometer erros ou repetir movimentos. Vence quem acabar com as suas cartas em primeiro lugar.	Tempo real Representação	Consciência e domínio do corpo Relacionamento interpessoal Desenvolvimento pessoal (ex: velocidade de processamento)

20	Tsuro	O jogador terá de manter o seu marcador no tabuleiro por mais tempo do que a de qualquer outra pessoa,	Colocação de Peças, Construção de Redes e Rotas	-Raciocínio e resolução de problemas (ex.: pensamento estratégico) -Desenvolvimento pessoal (ex: adaptação). -Relacionamento interpessoal
21	Tumple!	Os jogadores colocam objetos na estrutura sem a fazer cair. Ganha quem conseguir equilibrar os objetos com sucesso.	Lançamento de dados Empilhamento e equilíbrio	-Consciência e domínio do corpo (ex: destreza) -Desenvolvimento pessoal -Relacionamento interpessoal
22	Ubongo	Os jogadores resolvem puzzles encaixando peças no tabuleiro dentro do tempo limite. Vence quem resolver mais desafios.	Cobertura de Grelha Construção com base em modelos Tempo real Colecionar componentes	-Raciocínio e resolução de problemas (ex: velocidade de processamento) -Pensamento crítico -Desenvolvimento pessoal
23	Veggies	Os jogadores recolhem e organizam legumes para cumprir padrões e pontuar. Vence quem conseguir a melhor combinação.	Controlo/influência de área Sobreposição Construção com base em modelos Colocação de peças	-Raciocínio e resolução de problemas -Pensamento estratégico (ex: antecipação) -Desenvolvimento pessoal
24	Vírus!	Os jogadores tentam formar um corpo saudável enquanto impedem os adversários de o fazer. Vence quem completar primeiro o seu corpo.	Gestão de cartas Selecionar componentes "Toma Lá"	-Relacionamento interpessoal -Desenvolvimento pessoal e autonomia -Pensamento estratégico
25	Zombie kids	Os jogadores cooperam para defender a escola dos zombies e completar missões. O grupo vence ao cumprir os objetivos definidos.	Cooperativo	-Relacionamento interpessoal -Desenvolvimento pessoal e autonomia -Raciocínio e resolução de problemas

## ANEXO IV

---

### Inscrição no concurso XXX

Agrupamento XXX  
NIF:XXX

Morada:XXX  
Código postal:XXX

Email:XXX  
Contacto telefónico:XXX

Responsável pela ideia: Carla Sofia Pires Miguel

#### **Missão/Principal objetivo de atuação da Entidade (missão, visão e valores)**

##### **“HUMANIZAR, CRESCER E INOVAR”**

A missão deste Agrupamento está assegurada pelo projeto educativo de 2021-2025 com o lema “XXXXX”. A escola é um lugar onde todos(as) podem permanecer sem sentimentos de incompreensão, frustração ou desintegração. O princípio fundamental é que todas as crianças/alunos(as) aprendam juntos(as), independentemente de quaisquer dificuldades ou diferenças que possam ter. A escola assim entendida é um espaço de inclusão onde todos(as) devem reconhecer e responder às diversas dificuldades das crianças/ alunos(as), acolhendo ritmos diferentes de aprendizagem, assegurando uma educação de qualidade a todos(as) através de um currículo apropriado, modificações organizacionais, estratégias de ensino, uso de recursos e parcerias com a comunidade. Outro princípio fundamental da escola é ter uma visão holística onde o processo educativo se coadune com o de formação do ser humano. Assim, cada criança/aluno(a) deve ser compreendido(a) de forma integral, como um ser em desenvolvimento. Para isso, todas as tarefas devem integrar as diferentes áreas do desenvolvimento: psicológico, social, emocional e intelectual rompendo com o modelo tradicional de educação que prioriza o desenvolvimento intelectual e a transmissão pura e simples de conhecimento.

O principal objetivo deste Agrupamento de escolas é assegurar um serviço educativo de qualidade aos alunos do ensino pré-escolar ao ensino básico (até ao 9º ano de escolaridade), com vista ao seu pleno desenvolvimento e assegurar condições facilitadoras ao exercício da atividade dos docentes e pessoal não docente.

Tendo por base o perfil dos(as) alunos(as) à saída da escolaridade obrigatória, é necessário cumprir o compromisso da escola e de todos os(as) profissionais que nela trabalham, a ação dos(as) professores(as) e o empenho das famílias e encarregados(as) de educação, sustentado num conjunto de valores e de princípios que a seguir se enunciam: Construção e tomada de consciência da identidade pessoal e social; participação na vida cívica, de forma livre, responsável, solidária e crítica; respeito e a valorização da diversidade dos indivíduos e dos grupos quanto às suas pertenças e opções; valorização de diferentes formas de conhecimento, comunicação e expressão; desenvolvimento da curiosidade intelectual, do gosto pelo saber, pelo trabalho e pelo estudo; construção de uma consciência ecológica conducente à valorização e preservação do património natural e cultural; valorização das dimensões relacionais da aprendizagem e dos princípios éticos que regulam o relacionamento com o saber e com os outros.

**É a primeira vez que se inscreve numa edição do XXXX? Sim**

**Nome da ideia: Alunos felizes, escola feliz !**

#### **Área de atuação**

Melhoria/aquisição de equipamentos ou materiais ligados à educação (brinquedos, móveis para creches/escolas, livros, melhoria de recreios, etc.

**Público alvo:**

Jovens

**N.º de beneficiários impactados: 100 ou mais**

**Texto explicativo da ideia**

A Escola XXX quer incentivar os alunos a terem um contacto mais estreito com diferentes atividades lúdicas, de forma a utilizar menos frequentemente o telemóvel. Verifica-se que muitos alunos desta escola apresentam dificuldades na socialização, tendo o telemóvel como sua companhia na maior parte do tempo passado nos intervalos.

Os jogos de tabuleiro modernos, que apresentam reconhecidos benefícios para as crianças e jovens ao nível motor, afetivo, intelectual, psíquico e sensorial, são uma atividade lúdica que está em crescente expansão. Esta atividade, que tem grande adesão por parte dos jovens, propicia a interação de famílias.

Assim, é propósito da Escola adquirir uma vasta gama de jogos de tabuleiro modernos para que os alunos os possam requisitar nos seus tempos livres e assim socializar com os seus colegas da escola. Os professores poderão, igualmente, dinamizar torneios e convidar elementos da comunidade educativa a participar, como familiares dos alunos, funcionários, entre outros. É nosso propósito fomentar os afetos entre todos e tornar os alunos mais felizes, sendo o nosso lema o seguinte: Alunos Felizes, Escola Feliz!

**Descrição, explicando o que se pretende adquirir e qual será o impacto da ideia**

Na escola XXX e, muito provavelmente, em todas as escolas do país, verifica-se que alguns alunos estão sozinhos à espera do toque para entrar na sala de aula e, para ocuparem o tempo, olham para o telemóvel e “esquecem-se” de interagir com outros colegas; outros alunos não se sentem socialmente adaptados, não se conseguindo expressar bem e manifestando dificuldades em estabelecer relações de amizade.

Numa idade de profundas alterações, como é o caso da faixa etária dos alunos da Escola XXX (entre os 10 e os 14/15 anos), muitos apresentam dificuldades em serem eles próprios e exprimirem o que sentem, porque têm receio de gostarem de brincadeiras que os colegas já considerem “infantis” e, portanto, serem alvo de troça. Por outro lado, alguns alunos têm uma maturidade superior em relação à sua idade e não se reveem nos seus pares.

A aquisição de diversos tipos de jogos de tabuleiro modernos possibilita aos alunos a realização de mais atividades de lazer e dará mais uma resposta aos alunos emocionalmente frágeis e de difícil socialização.

Dessa forma, o Programa “XXXX”, que tem como objetivo principal aumentar o convívio entre os alunos da escola, irá favorecer a aquisição de um conjunto de competências aos alunos e potenciará maior sucesso nas suas aprendizagens e nos seus relacionamentos interpessoais .

**Morada de concretização da ideia: XXX**

**Qual é o XXXXX? XXX**

**Data prevista concretização: 27 novembro 2023**

**Como pretende receber o donativo? Transferência bancária**

**Anexos:**

**Comprovativo NIPC/NIF da entidade: XXX**

**Comprovativo iban: XXX**

## ANEXO V

### Fotos com o cheque obtido



## ANEXO VI

### Grelha dos jogos comprados para a Ludoteca e respetivas verbas

Jogos Ludoteca									
Nome do Jogo	P.V.P	Preço de compra	Coluna1	Coluna3	Coluna	Coluna	Coluna	Coluna	Coluna
POLYDRON FRAMEWORKS - CONJ. BASIC	96,2	96,2	AREAL						
SuperTMatik-Ciências Naturais	11,49x3	34,47	WOOK						
SupertTMatik - Quiz Astronomia	11,49x3	34,47	WOOK						
KLASK		69,95	MEBO						
Passa o desenho		29,95	MEBO						
Kingsdomino		21,95	MEBO						
Katamino family		34,95	MEBO						
Tumple!		21,95	MEBO						
Dixit Odyssey		34,95	MEBO						
Quarto mini		22,95	MEBO						
Ticket to Ride		38,93	worten						
Azul		37,58	worten						
Veggies		9,95	worten						
Virus	9,95x2	20	worten						
Labirinto mágico		28	worten						
Mikasos		12,43	worten						
Splendor		25,23	worten						
Catan Junior		25,5	worten						
Tsuro		38,95	Gameplay						
O rei Tóquio		34,9	Gameplay	ESGOTADO					
Taco Gato Cabra		10,99	Gameplay	ESGOTADO					
Galaxy Trucker		37,95	Gameplay						
Dobble Harry potter		17,95	Gameplay						
Salada de pontos		9,99	DEVIR						
Ubongo		39,99	DEVIR						
Fast food fear		5,99	DEVIR						
Ilha proibida		17,99	DEVIR						
Fantasma blitz		12,7	DEVIR						
Castle party		14,99	DEVIR						
Coloretto		9,99	DEVIR						
Sushi go		9,99	DEVIR						
Kites		19,99	DEVIR						
Tango da tarantula		6	DEVIR						
Carcassonne		29,99	DEVIR						
Ouch		9,99	DEVIR						
Come nachos		19,99	DEVIR						
		947,74							

## ANEXO VII

### Grelha de jogos disponibilizados pela ludoteca e site com vídeos de regras

#### Jogos Ludoteca "Mundo Mágico"

laboratório 4

##### Regras de requisição

- 1- Os professores podem requisitar os jogos enviando um email para XXX ou contactando-a diretamente
- 2- Os jogos podem ser utilizados em sala de aula com a supervisão de um professor
- 3- Os jogos devem ser arrumados tal como estavam no momento da abertura da caixa
- 4- Os professores podem requisitar os jogos para levarem durante o fim de semana, de modo a estudarem as regras do jogo ou confraternizarem com amigos/familiares
- 5- Podem ser requisitados até 4 jogos de tabuleiro. Se for necessário requisitarem mais, devem falar com a dinamizadora da ludoteca
- 6- A dinamizadora conhece a maior parte das regras dos jogos. Ela está disponível para ajudar a entenderem o jogo
- 7- Se algum grupo de professores pretender uma pequena formação com jogos que ajudem os alunos a desenvolver competências relativas à disciplina lecionada, contactem a dinamizadora
- 8- Os professores que integram o clube de jogos podem requisitar jogos da ludoteca durante os tempos letivos destinados a esse efeito, devendo assegurar a sua devolução e arrumação no respetivo espaço após a utilização.

Nº	Nome	Nº jogadores	Tempo jogo	complexidade	Como se joga?	quantidade
1	Azul	2-4	30-45 min	1.76/5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=CYbj_p-uSzo&amp;t=9s">https://www.youtube.com/watch?v=CYbj_p-uSzo&amp;t=9s</a>	1
2	Carcassonne	2-5	30-60 min	1.89/5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=CWgLCe2Nlkl&amp;t=4s">https://www.youtube.com/watch?v=CWgLCe2Nlkl&amp;t=4s</a>	1
3	Castle party	2-4	até 30 min	1.67/5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=IGiUpClqRx4">https://www.youtube.com/watch?v=IGiUpClqRx4</a>	1
4	Catan Junior	2-4	até 30 min	1.50/5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=iZ3gKvR9taE&amp;t=2s">https://www.youtube.com/watch?v=iZ3gKvR9taE&amp;t=2s</a>	1
5	Coloretto	2-5	até 30 min	1.27/5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=vbLchi9IZY&amp;t=1s">https://www.youtube.com/watch?v=vbLchi9IZY&amp;t=1s</a>	1
6	Come nachos	2-6	até 30 min	1.00/5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=oNxQjpXWpgE&amp;t=1s">https://www.youtube.com/watch?v=oNxQjpXWpgE&amp;t=1s</a>	1
7	Damas	2	até 30 min	1.72/5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=EN8bOHd5_4k">https://www.youtube.com/watch?v=EN8bOHd5_4k</a>	1
8	Dixit Odyssey	3-12	até 30 min	1.17/5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=bol-OQEHf3g">https://www.youtube.com/watch?v=bol-OQEHf3g</a>	1
9	Dobble Harry potter	2-8	até 30 min	1.03/5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=U6djEwD-qyY&amp;t=2s">https://www.youtube.com/watch?v=U6djEwD-qyY&amp;t=2s</a>	1
10	Fantasma blitz	2-9	até 30 min	1.15/5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Bes95IKlsw">https://www.youtube.com/watch?v=Bes95IKlsw</a>	1
11	Fast food fear!	3-6	até 30 min	1.08/5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=5k8coCH5e9Q">https://www.youtube.com/watch?v=5k8coCH5e9Q</a>	1
12	Galaxy Trucker	2-4	30-60 min	2.33/5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=OGCGEYR4fT0">https://www.youtube.com/watch?v=OGCGEYR4fT0</a>	1
13	Ilha proibida (cooperativo)	2-4	até 30 min	1.74/5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=dtavtL8rTsU&amp;t=8s">https://www.youtube.com/watch?v=dtavtL8rTsU&amp;t=8s</a>	1
14	Jogo da Glória	2-6	até 30 min	1.06	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=-HZDhn92LTA">https://www.youtube.com/watch?v=-HZDhn92LTA</a>	1

*Jogos de tabuleiro modernos na Biblioteca Escolar: implementação de um clube*

15	Katamino family	1-2	até 30 min	1.25	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=g3zaoJd7noo&amp;t=2s">https://www.youtube.com/watch?v=g3zaoJd7noo&amp;t=2s</a>	1
16	Kingdomino	2-4	até 30 min	1.22/5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=NviEgoJPgo8&amp;t=4s">https://www.youtube.com/watch?v=NviEgoJPgo8&amp;t=4s</a>	1
17	Kites (cooperativo)	2-6	até 30 min	1.06/5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=6neiEf9x5lc">https://www.youtube.com/watch?v=6neiEf9x5lc</a>	1
18	KLASK	2	até 30 min	1.06/5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=w3cFUjySVkl&amp;t=1s">https://www.youtube.com/watch?v=w3cFUjySVkl&amp;t=1s</a>	1
19	Labirinto mágico	2-4	até 30 min	1.22/5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=sJHLXlBsynl">https://www.youtube.com/watch?v=sJHLXlBsynl</a>	1
20	Ludo	2-4	até 30 min	1.18/5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=m8NHolqFg4A">https://www.youtube.com/watch?v=m8NHolqFg4A</a>	1
21	Ouch!	2-5	até 30 min	1.00/5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=hDpqhbAdBN0&amp;t=3s">https://www.youtube.com/watch?v=hDpqhbAdBN0&amp;t=3s</a>	1
22	Passa o desenho	4-8	até 30 min	1.07/5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=o_OHTRSkpvY&amp;t=3s">https://www.youtube.com/watch?v=o_OHTRSkpvY&amp;t=3s</a>	1
23	Quarto mini!	2	até 30 min	1.89/5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=v1c-uKD6iOw&amp;t=1s">https://www.youtube.com/watch?v=v1c-uKD6iOw&amp;t=1s</a>	1
24	Qwixx	2-5	até 30 min	1.11/5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=46uS_21ss8I&amp;t=1s">https://www.youtube.com/watch?v=46uS_21ss8I&amp;t=1s</a>	1
25	Salada de pontos	2-6	até 30 min	1.14/5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=AjcvWTPRSM&amp;t=3s">https://www.youtube.com/watch?v=AjcvWTPRSM&amp;t=3s</a>	1
26	Splendor	3-4	até 30 min	1.78/5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=LpQvpoWSOk&amp;t=8s">https://www.youtube.com/watch?v=LpQvpoWSOk&amp;t=8s</a>	1
27	SuperTMatik-Ciências Naturais	1-4	até 30 min	1.00/5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=z-ai0EdbFKU">https://www.youtube.com/watch?v=z-ai0EdbFKU</a>	3
28	SupertMatik - Quiz Astronomia	1-4	até 30 min	1.00/5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=z-ai0EdbFKU">https://www.youtube.com/watch?v=z-ai0EdbFKU</a>	3
29	Sushi go	2-5	até 30 min	1.16/5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Mexcroeuolo&amp;t=1s">https://www.youtube.com/watch?v=Mexcroeuolo&amp;t=1s</a>	1
30	Tango da tarantula	2-5	até 30 min	1.20/5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=iPCyCihOhYw">https://www.youtube.com/watch?v=iPCyCihOhYw</a>	1
31	Tsuro	2-8	até 30 min	1.22/5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=cxpQDmkdEQY&amp;t=1s">https://www.youtube.com/watch?v=cxpQDmkdEQY&amp;t=1s</a>	1
32	Tumple!	2-10	até 30 min	1.00/5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=JniEKMv1SNY&amp;t=19s">https://www.youtube.com/watch?v=JniEKMv1SNY&amp;t=19s</a>	1
33	Ubongo	1-4	até 30 min	1.51/5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=LTBcUOQQB7c&amp;t=3s">https://www.youtube.com/watch?v=LTBcUOQQB7c&amp;t=3s</a>	1
34	Veggies	2-4	até 30 min	1.50/5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=qL7WRzpfk8&amp;t=8s">https://www.youtube.com/watch?v=qL7WRzpfk8&amp;t=8s</a>	1
35	Virus!	2-6	até 30 min	1.07/5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=NgQwNNHVdWM&amp;t=2s">https://www.youtube.com/watch?v=NgQwNNHVdWM&amp;t=2s</a>	2
36	Xadrez	2	até 30 min	3.66/5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=ePwjfbKpuPA">https://www.youtube.com/watch?v=ePwjfbKpuPA</a>	1

## ANEXO VIII

### Documento de inscrição dos professores na inauguração da ludoteca

#### AGRUPAMENTO DE ESCOLAS XXX

#### Inauguração da Ludoteca Escolar “Mundo Mágico”

**Dia:** 2 de maio  
**Horário:** 12h15m  
**Local:** Laboratório 4  
**Destinatários:** Professores / Assistentes operacionais



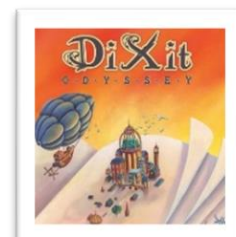
Os jogos de tabuleiro modernos são um *hobby* que atingem com vasto público, tendo apresentado, nas últimas décadas, um grande crescimento, mobilizando, atualmente, milhares de pessoas em Portugal. É um *hobby* inclusivo com benefícios que podem ser experienciados por todos os alunos da Escola.

A partir da próxima quinta-feira, a Ludoteca Escolar disponibilizará a toda a comunidade escolar uma gama variada de jogos de tabuleiro, que são não só uma maneira lúdica de os alunos adquirirem algumas competências previstas no PASSEIO, como também irão fomentar as relações interpessoais entre os alunos e entre os professores e alunos.

**Queres aprender a jogar um jogo de tabuleiro? Conheces o jogo “DIXIT”? Queres aprender a jogar?  
Estás recetivo a uma confraternização com professores e/ou assistentes operacionais?**

O DIXIT é um jogo divertido e fácil de aprender a jogar.  
É um jogo que incentiva à criatividade e fomenta a socialização entre toda a comunidade Educativa.

**Conto contigo para a inauguração? Para além de ficares a conhecer um novo jogo, podes deliciar-te com uma fatia de bolo! Aparece!**



Nome do professor	Código de grupo

29 de abril de 2024  
A professora dinamizadora da Ludoteca Escolar

(Carla Miguel)

## **ANEXO IX**

---

### **Bolo da inauguração da Ludoteca**



## ANEXO X

### Modelo Interno preenchido para criação do clube na escola

AGRUPAMENTO XXX  
PROPOSTA DE CLUBE ESCOLAR  
2024/2025

1- **PROPONENTE**

1.1-Escola: Escola XXX

1.2- Professor(a) responsável: Carla Miguel

2- **CARACTERIZAÇÃO DO CLUBE**

Nome do Clube	Clube Jogos de Tabuleiro Moderno
---------------	----------------------------------

#### Justificação Pedagógica

Objetivos	<p>1-Desenvolvimento Cognitivo</p> <p>Pensamento Crítico e Resolução de Problemas: Jogos de estratégia e raciocínio lógico incentivam os alunos a pensar criticamente, planear e tomar decisões informadas. Muitos jogos de tabuleiro requerem cálculos rápidos, reconhecimento de padrões e aplicação de princípios matemáticos.</p> <p>2. Desenvolvimento Social e Emocional</p> <p>Grupo de pares: Ao jogarem jogos de tabuleiro, os alunos mais tímidos conseguem ter temas de conversa com outros alunos e fazerem novos amigos.</p> <p>Trabalho em Equipa e Cooperação: Jogos cooperativos incentivam os alunos a trabalhar juntos para alcançar objetivos comuns, promovendo competências de colaboração e comunicação.</p> <p>Desenvolvimento de competências sociais: Jogar em grupo ajuda os alunos a aprenderem a respeitar regras, turnos, e a desenvolverem empatia e habilidades de negociação.</p> <p>3. Estímulo à Leitura e Compreensão</p> <p>Leitura de Regras e Instruções: Ler e entender as regras dos jogos melhora as competências de leitura e compreensão.</p> <p>Aumento do Vocabulário: A exposição a novos termos e conceitos presentes nos jogos expande o vocabulário dos alunos.</p> <p>4. Desenvolvimento da Criatividade</p> <p>Narrativas de Histórias: Jogos que envolvem elementos narrativos ajudam a desenvolver habilidades de storytelling e imaginação.</p> <p>5. Apoio ao Currículo Escolar</p> <p>Integração com Disciplinas Académicas: Jogos educativos específicos podem ser utilizados para reforçar conteúdos de disciplinas como história, geografia, ciências e matemática.</p>
-----------	--

	<p>6. Inclusão e Diversidade</p> <p>Acessibilidade: Jogos adaptados podem incluir alunos com necessidades especiais, promovendo um ambiente inclusivo.</p> <p>Cultura e Diversidade: Jogos de diferentes culturas e temáticas podem expor os alunos a diversas perspetivas e tradições, fomentando a compreensão e respeito pela diversidade.</p> <p>7. Desenvolvimento de competências de Liderança</p> <p>Coordenação de Atividades: Organizar sessões de jogo e torneios desenvolve competências de liderança e organização.</p> <p>Resolução de Conflitos: Lidar com disputas durante os jogos desenvolve competências de mediação e resolução de conflitos.</p> <p>8. Motivação e empenho</p> <p>Aprendizagem Lúdica: Com o uso de jogos os alunos aprendem competências de forma divertida, aumentando a motivação dos alunos.</p> <p>Recompensa e Satisfação: A sensação de conquista e progresso nos jogos pode ser transferida para outras áreas de estudo e da vida.</p> <p>Implementar um clube de jogos de tabuleiro na ludoteca da escola pode proporcionar uma ampla gama de benefícios educacionais e desenvolver diversas competências nos alunos, entre as quais as que se encontram mencionadas no documento PASEO (Perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória).</p>
<b>Público alvo</b>	Alunos do 2º e 3º ciclo
<b>Dinamizadores</b>	Carla Miguel
<b>Crédito Horário por docente</b>	1
<b>Parcerias</b>	Power Meeples: Grupo de Boardgamers/Organizadores de Eventos relacionados com Jogos de Tabuleiro em Arruda

Atividades a Desenvolver	Calendarização	Público a que se destinam	Tipo de Avaliação
<p>Organizar encontros semanais onde os membros podem aprender e jogar diferentes jogos de tabuleiro.</p> <p>Estabelecer dias específicos para diferentes tipos de jogos (estratégia, cooperativos, party games, etc.).</p> <p>Criar torneios com prémios para incentivar a participação.</p> <p>Analisar os jogos após as partidas para discutir o que</p>	<p>1º Período</p> <p>2º Período</p> <p>3º Período</p>	Alunos do 2º e 3º Ciclos	<p>Avaliação:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• grau de interesse e participação dos alunos;</li> <li>• questionário de satisfação e registo de opiniões dos alunos envolvidos;</li> <li>• Avaliar a implementação do projeto (competências adquiridas) através de questionários aos alunos e professores envolvidos no clube assim como o crescimento do número</li> </ul>

<p>funcionou e o que não funcionou.</p> <p>Realizar sessões abertas a familiares dos alunos para incentivar o jogo intergeracional.</p> <p>Criar um sistema de empréstimo de jogos para que os alunos possam levar jogos para casa.</p>			<p>de alunos inscritos nas atividades.</p>
---	--	--	--

**3- RECURSOS DISPONÍVEIS**

Humanos	Materiais
<p>Carla Miguel</p> <p>Outros professores que pretendam fazer o curso organizado pela Power Meeples em setembro e/ou que pertençam ao clube de jogos da escola e que se disponibilizem a aprender as regras dos jogos da ludoteca.</p>	<p>Ludoteca “Mundo Mágico” com jogos de tabuleiro modernos</p>

**4- PREVISÃO ORÇAMENTAL**

A - DESPESAS ESTIMADAS (€)	
Designação	Valores

B - RECEITAS ESTIMADAS (€)	
Fontes de Financiamento	Valores

XXX, 20 de junho de 2024

Coordenador/ Representante do Projeto

## ANEXO XI

### Inscrição do clube através da plataforma da escola

N.º	Estrutura no âmbito da qual é	Nome da atividade	Categoria	Descrição da atividade	Objetivos	Dinamiza	Calendar	Mês de realização	Data de realização	Custo/or previsto	Custo/or previsto (participante)	Fonte de financian	Recursos materiais necessários	Público-alvo	Número previsto de participa	Anos de escolarid	Turmas	Alunos	Escolas	Destinat (não-alu da ativid	Estado	Motivo cancelam	Proponent
117	Clube de Jogos	Clube de Jogos de Tabuleiro Modernos	Projeto em parceria	Organizar encontros semanais (PR/D2) nos membros	PR/D1 1.1., PR/D2 Educativ (res)	Carla Sofia Pires Miguel	Ao longo do ano	outubro, novembro, dezembro, janeiro		0	0	Bairro Feliz - Pingo Doce	Ludoteca com diversos jogos de	Alunos	20	5.º, 6.º, 7.º, 8.º, 9.º	9.º - A, 9.º - B, 9.º - C, 9.º - D	19667 - Clara Batista da Costa	Escola Básica Pedro Jacues de		Avaliada		Carla Sofia Pires Miguel

## ANEXO XII

### Promoção do clube na escola

REPUBLICA PORTUGUESA

LUDOTECA ESCOLA  
MUNDO MÁGICO

Clube  
Jogos de Tabuleiro Modernos

2024/2025

Conheces este novo clube da escola?  
Vamos aprender a jogar imensos jogos...

CATAN

Passa o Desenho

RAINHO HERO

KLASK

Dixit

VIRUS!

AZUL

Vem divertir-te connosco e fazer novas amigasdes!  
Inscribe-te no Clube de Jogos de Tabuleiro Modernos  
2ª feira-14.15h e/ou 5ª feira 11.15h

POWERS MEEPLES

BIBLIOTECA ESCOLA

GAME PLAY

## ANEXO XIII

### Folha da escola para autorização de inscrição de alunos nos clubes

ESCOLA BÁSICA XXX

#### INSCRIÇÃO – CLUBES

Ano letivo 2024-2025



#### INSTRUÇÕES:

- **Assinalar com uma cruz (X)** o Clube que pretende frequentar.
- Se o(a) aluno(a) estiver interessado(a) em frequentar mais do que um Clube, deverá preencher uma inscrição para cada um dos clubes pretendidos.
- A inscrição tem de ser assinada pelo(a) Encarregado(a) de Educação.

Eu, Encarregado(a) de Educação do(a) aluno(a) \_\_\_\_\_ do \_\_\_\_ .º ano, turma \_\_\_\_\_ autorizo que o(a) mesmo(a) frequente o Clube abaixo assinalado e **autorizo/não autorizo** (riscar o que não se aplica) a captação e divulgação de imagem e som nos canais de comunicação do Agrupamento.

C L U B E S	<b>Clube de Ciência</b> 	 <b>Clube de Teatro</b>	<b>Clube de Música</b> 	 <b>Clube de Rádio</b>	<b>Clube de Jogos (Matemática)</b> 	 <b>Clube de Jogos de Tabuleiro</b>	<b>Clube d'Artes</b> 	 <b>Projeto "+ Ativo"</b>	<b>Clube "Escola em Pedais"</b> 

Nota: A inscrição no Desporto Escolar é feita com os professores de Educação Física.

Dia do funcionamento: \_\_\_\_\_ Hora: \_\_\_\_\_

Assinatura do(a) Enc. Educação: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

## ANEXO XIV

---

### Lista de Mecânicas mais comuns de jogos de tabuleiro <sup>1</sup>

Funcionamentos das mecânicas foram retirados do site BoardGameGeek, Disponível em: <https://boardgamegeek.com/browse/boardgamemechanic>

**Ação/Movimento Programado (Action/Movement Programming)** A ideia desta mecânica é planejar as ações antes de as executar. Está, no entanto, sujeita às variações decorrentes das jogadas dos outros jogadores, ou seja, o cenário do jogo pode mudar e as condições, situações e até a possibilidade de realizar certas ações podem já não existir quando chegar a vez do jogador.

**Apostas (Betting)** Jogos que incentivam ou exigem que os jogadores apostem dinheiro (real ou fictício) em determinados eventos durante a partida.

**Associação rápida (Speed Matching)** Os jogadores tentam ser os primeiros a encontrar uma correspondência entre o padrão revelado e outros elementos do jogo na mesa.

**Campanhas/Batalhas Baseadas em Cartas (Campaign/Battle Card Driven)** Esta mecânica centra-se em ações que os jogadores realizam com base nas cartas que têm na mão. Na maioria dos jogos, cada jogador escolhe uma carta, coloca-a de parte e depois revela-a, realizando a ação correspondente.

**Cantar (Singing)** Mecânicas que envolvem o ato de cantar durante o jogo.

**Cerco de Área (Area Enclosure)** Os jogadores tentam cercar partes do tabuleiro colocando as suas peças lado a lado, marcando pontos pela quantidade de espaços e/ou elementos dentro da área cercada.

**Cobertura de Grelha (Coverage Grid)** Uma família de mecânicas em que os jogadores cobrem uma grelha ou preenchem um espaço utilizando uma variedade de formas. Isto inclui a cobertura de áreas definidas (por forma ou cor) no próprio tabuleiro com peças ou ladrilhos.

**Colecionar Componentes (Set Collection)** O principal objetivo desta mecânica é formar conjuntos de peças. Os jogadores são incentivados a recolher e completar determinados grupos.

**Colocação de Peças (Tile Placement)** Consiste em adicionar peças à área de jogo, alterando o tabuleiro ou mesmo construindo-o do zero.

**Colocação de Trabalhadores (Worker Placement)** Existe um espaço comum (geralmente o tabuleiro) com várias áreas, cada uma correspondendo a uma determinada ação. Cada jogador tem um número limitado de trabalhadores (peças) e, à vez, vai colocando-os nessas áreas e realizando as ações respetivas.

**Construção com Base em Modelos (Pattern Building)** Os jogadores posicionam componentes do jogo seguindo um modelo específico.

**Construção de Baralho/Reserva (Deck/Pool Building)** Os jogadores começam com um conjunto pré-definido de cartas ou peças, que podem modificar ao longo do jogo, adquirindo novas cartas para melhorar a sua reserva.

**Construção de Rotas (Route/Network Building)** O objetivo é construir rotas no tabuleiro — quanto maiores ou mais completas, mais pontos se ganha.

**Controlo/Influência de Área (Area Control/Influence)** No controlo de área, apenas um jogador pode ocupar uma determinada zona, sendo necessário expulsar outro para a controlar.

**Cooperativo (Co-operative Play)** Todos os jogadores jogam em conjunto contra o jogo (tabuleiro). Vencem se atingirem um objetivo comum ou perdem todos.

**Corrida (Race)** O primeiro jogador a atingir um objetivo ganha o jogo.

**Desenhar (Line Drawing)** Jogos onde é necessário desenhar para representar ou adivinhar algo.

**Desenho de Rotas com Lápis (Crayon Rail System)** Subcategoria da mecânica de construção de rotas, utilizando lápis ou outro meio não permanente para traçar ligações no tabuleiro.

**Eliminação de Jogadores (Player Elimination)** Jogos em que um jogador pode ser eliminado, mas o jogo continua com os restantes.

**Gestão de Cartas (Hand Management)** São jogos com cartas onde os jogadores recebem recompensas por jogarem as cartas numa certa ordem ou em grupos.

**Interpretação de Personagem (Role Playing)** Os jogadores interpretam um personagem que pode evoluir ao longo da partida.

**Jogo em Equipas (Partnerships)** Jogos que permitem ou incentivam a formação de alianças ou equipas.

**Rei da Colina (King of the Hill)** recompensam os jogadores com pontos ou outras vantagens por ocuparem uma posição especial no tabuleiro.

**Lançamento de Dados (Dice Rolling)** Mecânicas que usam dados para haver aleatoriedade.

**Leilão (Auction/Bidding)** Partes do jogo em que se realizam leilões: vence quem fizer o maior lance e fica com a vantagem/recompensa.

**Linha do Tempo (Time Track)** A ordem de jogo é determinada pela posição na linha de tempo: quem está mais atrás joga primeiro.

**Marcadores e Hexágonos (Hex-and-Counter)** Jogos com tabuleiros de casas hexagonais, que permitem movimento em seis direções, mais estratégico do que com casas quadradas.

**Memória (Memory)** Jogos que requerem que os jogadores memorizem certas informações para terem vantagem.

**Mercado de Ações (Commodity Speculation/Stock Holding)** Jogos que envolvem investimento em ações ou mercadorias, com a esperança de que estas valorizem ao longo do jogo.

**Movimento em Grelha (Grid Movement)** Peças que se movem ao longo de uma grelha (quadrada ou hexagonal), em várias direções possíveis.

**Movimento por Áreas (Area Movement)** O tabuleiro é dividido em áreas interligadas, e as peças movem-se entre elas.

**Movimento Ponto-a-Ponto (Point-to-Point Movement)** Movimento ao longo de rotas que ligam pontos específicos do tabuleiro.

**Narração de Histórias (Storytelling)** Jogadores criam ou contam histórias a partir de conceitos, imagens ou palavras fornecidas pelo jogo.

**Ordem de Turno Variável (Variable Phase Order)** Os turnos não seguem sempre a mesma estrutura — podem mudar conforme as ações escolhidas ou as regras do jogo.

**Papel e Caneta (Paper-and-Pencil)** Jogos que requerem escrever ou desenhar com papel e caneta/lápis.

**Pedra, Papel e Tesoura (Rock-Paper-Scissors)** Mecânica baseada numa hierarquia circular de força entre elementos: A vence B, B vence C, C vence A.

**Poderes Variáveis de Jogador (Variable Player Powers)** Cada jogador tem habilidades únicas ou diferentes formas de atingir os objetivos.

**Pontuar e Reiniciar (Score and Reset)** Os jogadores jogam até atingir uma condição de paragem, registam as pontuações, reiniciam o jogo e jogam mais uma ou várias rondas adicionais. O jogo termina após um determinado número de rondas, sendo então calculada a pontuação cumulativa para determinar o vencedor.

**Posicionamento Secreto (Secret Unit Deployment)** Jogos onde certas unidades são escondidas dos adversários, criando surpresa estratégica.

**Recolher e Entregar (Pick-up and Deliver)** Envolve apanhar um item num local e entregá-lo noutra, geralmente recebendo uma recompensa.

**Reconhecimento de Padrões (Pattern Recognition)** O jogador precisa identificar padrões (como sequências ou cores) para poder realizar jogadas.

**Representação (Acting)** O jogador usa mímica ou imitação para comunicar com os outros jogadores.

**Rolar e Mover (Roll/Spin and Move)** Mecânica clássica onde se lança um dado ou roda uma roleta para mover a peça o número indicado.

**Seleção Aberta (Open Drafting)** A Seleção Aberta é usada em jogos onde os jogadores escolhem (ou compram) cartas (ou peças, recursos, dados, etc.) de um conjunto comum, para obter alguma vantagem ou formar coleções que serão usadas para cumprir objetivos dentro do jogo.

**Seleção de Cartas (Card Drafting)** Os jogadores escolhem cartas de um conjunto limitado para construir mãos vantajosas ou cumprir objetivos.

**Seleção Simultânea de Ações (Simultaneous Action Selection)** Cada jogador escolhe secretamente a sua ação, que depois é revelada em simultâneo.

**Sobreposição (Layering)** Os componentes são colocados sobre outros, cobrindo parcialmente os que estão por baixo ou sobrepondo-se de várias formas. Apenas os ícones/áreas visíveis no topo estão ativos.

**Simulação (Simulation)** Jogos que tentam simular eventos ou situações reais de forma detalhada.

**Sistema de Pontos de Ação (Action Point Allowance System)** Cada jogador tem um número de pontos por turno e pode gastá-los nas ações disponíveis até não restarem pontos suficientes.

**Sistema de Sorteio de Grupos (Chit-Pull System)** Um sistema em que grupos de unidades são ativados com base num sorteio (fichas ou cartas).

**Sistema por Impulsos (Area Impulse)** Grupos de unidades são ativados alternadamente por cada jogador até ambos passarem a vez. Há restrições que criam uma dimensão tática.

**Tabuleiro Modular (Modular Board)** O tabuleiro é composto por peças que podem ser colocadas aleatoriamente, criando diferentes configurações de jogo.

**Tempo Real (Real time)** Não existem turnos. Os jogadores jogam ao mesmo tempo.

**Testar a Sorte (Press Your Luck)** Permite ao jogador arriscar repetindo uma ação para tentar obter maiores ganhos, com o risco de perder tudo.

**“Toma Lá” (Take That)** Jogos em que o objetivo é atrapalhar ou prejudicar os adversários, eliminando os seus recursos, cartas ou pontos.

**Troca (Trading)** Permite aos jogadores fazer trocas e negociações durante o jogo, geralmente de forma livre.

**Vazas/Truques (Trick Taking)** Jogadores jogam cartas num turno (a "vaza") e quem tiver a melhor carta, segundo as regras, recolhe todas as cartas jogadas. O objetivo é ganhar vazas ou evitá-las, dependendo do jogo.

**Votação (Voting)** Inclui fases de votação, muitas vezes com debate livre. Os jogadores podem ter diferentes pesos ou habilidades de voto, como direito de veto.

## **ANEXO XV**

### **Lista de alguns prémios atribuídos aos melhores jogos de tabuleiro**

---

Alemanha	Spiel des Jahres – Jogo do Ano (mais prestigiado internacionalmente) Kennerspiel des Jahres – Jogo do Ano para Jogadores Experientes Kinderspiel des Jahres – Jogo Infantil do Ano Deutscher Spiele Preis – Prémio do público especializado, com foco em jogos mais complexos
França	As d'Or – Jeu de l'Année – Prémio do Jogo do Ano no Festival Internacional de Jogos de Cannes
Estados Unidos	Origins Awards – Prémio da Academy of Adventure Gaming Arts & Design Mensa Select – Atribuído pela American Mensa a jogos que combinem diversão e desafio intelectual Tabletop Game of the Year – SXSW Gaming Awards - Prémio atribuído no âmbito do famoso festival South by Southwest (SXSW), que decorre anualmente em Austin, Texas
Itália	Gioco dell'Anno – Jogo do Ano Gioco di Ruolo dell'Anno – Jogo de Roleplay do Ano
Espanha	Premios JdA (Juego del Año) – Jogo do Ano
Reino Unido	UK Games Expo Awards - Votação do público e júri técnico durante a maior convenção de jogos do Reino Unido.
Outros	International Gamers Awards (IGA) - Organizado por um júri internacional de críticos, especialistas e jogadores experientes de todo o mundo  Golden Geek Awards - Organizado pela comunidade do site BoardGameGeek, o maior portal mundial sobre jogos de tabuleiro. São os próprios utilizadores que votam  Dice Tower Awards - Organizado pela equipa do canal de YouTube The Dice Tower, liderado por Tom Vasel, um dos nomes mais conhecidos no mundo dos jogos de tabuleiro. Prémios atribuídos por uma equipa de críticos internacionais  Board Game Quest Awards - Organizado pelo site Board Game Quest.. Prémios atribuídos por um júri internacional ligado ao site americano, mas com alcance global  Prémio Ludopedia - Organizado pelo site Ludopedia, o maior portal brasileiro dedicado a jogos de tabuleiro  Tric Trac d'Or - Prémio dado pelo site Tric Trac, um dos maiores portais francófonos sobre jogos de tabuleiro.  Scelto dai Goblin - Prémio da comunidade do site La Tana dei Goblin, muito influente no mundo dos jogos em Itália.

---

