



JAMIRIS JUVINO DOS SANTOS



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E  
TECNOLOGIA DA PARAÍBA CAMPUS CABEDELO CURSO  
SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

JAMIRIS JUVINO DOS SANTOS

JOGO DE TABULEIRO – DESIGN:  
CONTANDO A HISTÓRIA

CABEDELO  
2020

JAMIRIS JUVINO DOS SANTOS

JOGO DE TABULEIRO - DESIGN:  
Contando a história

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado no Instituto Federal de  
Educação, Ciência e Tecnologia da  
Paraíba - Campus Cabedelo como  
requisito obrigatório para obtenção  
do grau de Tecnóloga em Design  
Gráfico.

Orientação: Rafael Efrem  
Co-orientador: Daniel Lourenço

CABEDELO  
2020

Dados Internacionais de Catalogação – na – Publicação – (CIP)  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

---

S237j Santos, Jamiris Juvino dos.  
Jogo de tabuleiro - design: contando a história. /Jamiris Juvino dos Santos. –  
Cabedelo, 2020.  
56 f.: il. Color.

Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnologia em Design Gráfico). –  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - IFPB.  
Orientador: Prof. Me. Rafael Efrem.

1. História do Design. 2. Gamificação de ensino. 3.. Jogo de tabuleiro.  
4. Aprendizagem. I. Título.

CDU: 741(09)

## ATA DA SESSÃO PÚBLICA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

Hoje, dia 23 de dezembro de 2020, às 9h, no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB) - Campus Cabedelo, por meio do aplicativo Google Meet, presente a Comissão Examinadora integrada pelos(as) Professores(as) Rafael Efrem (orientador), Luciana Dinoá (avaliadora interna) e Diego Gomes Brandão (avaliador externo), iniciou-se a Defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico do(a) aluno(a) Jamiris Juvino dos Santos, Matrícula 201727010035, intitulado 'DESIGN: contando a história'. Concluída a apresentação, arguição e defesa oral do TCC, conforme disposição no Regimento do IFPB - Campus Cabedelo, procedeu-se ao julgamento na forma regulamentar, tendo a Comissão Examinadora considerado o(a) candidato(a) aprovado(a) com média 80 (oitenta).

Encerrada a sessão, foi lavrada a presente ata que vai acompanhada das notas de cada examinador(a), e assinada pela comissão julgadora.

Cabedelo/PB, 23 de dezembro de 2020

A Comissão Examinadora

Prof. Me. Rafael Efrem (orientador)	Nota: 80 (oitenta)
Profª. Me. Luciana Dinoá (avaliadora interna)	Nota: 80 (oitenta)
Profª. Me. Diego Brandão (avaliador externo)	Nota: 80 (oitenta) 

### NOTA REGIMENTAL:

- Será considerado habilitado no TCC o candidato que obtiver a média maior ou igual a 70 (setenta);
- A emissão de parecer final dos examinadores poderá ser condicionada à efetivação de formulação necessária que não implique em alteração fundamental ao TCC;
- O documento com as reformulações deverá ser entregue à Comissão Examinadora/Coordenação do curso no prazo de 30 (trinta) dias sob pena de ser cancelada a defesa;
- Em caso de excepcional qualidade ou originalidade o TCC poderá merecer a menção honrosa da Instituição.

Documento assinado eletronicamente por:

- **Luciana Mendonca Dinoa Pereira**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 23/12/2020 22:03:20.
- **Rafael Leite Efrem de Lima**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 23/12/2020 12:51:42.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 22/12/2020. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

**Código Verificador:** 146311

**Código de Autenticação:** 643d8e43f9



## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente agradeço a Deus por nunca me desamparar durante toda essa caminhada de muita luta e muitas vitórias. Agradeço a minha família por acreditarem em mim, em especial a minha mãe por me incentivar e me apoiar em todos os meus objetivos e planos.

A Bárbara e Sandra por se tornarem alicerces nesse meu sonho e me ajudarem tanto em boa parte de minha caminhada.

Aos meus amigos que tanto me incentivaram e me apoiaram durante esse trajeto para que eu nunca perdesse a garra.

Obrigado aos meus professores que foram fundamentais para minha formação como profissional me dando exemplos incríveis. Ao meu orientador, Rafael Efrem, por me ajudar tanto e me incentivar nesse meu projeto e sonho.

Por fim, agradeço a todas as figuras que participaram dessa trajetória e me ajudaram tanto contribuindo comigo para a conclusão deste trabalho.



## RESUMO

O problema que direciona este trabalho está ligado diretamente a dificuldade enfrentada por alunos do curso de Design Gráfico no campus IFPB Cabedelo. A presente aluna percebeu e ouviu a dificuldade de diversos colegas em cadeiras teóricas abordadas e a partir dessa observação desenvolveu uma pesquisa com o intuito de apontar mais certamente a problemática enfrentada. Foi percebido que a maioria dos alunos possuíam uma imensa dificuldade de concentração quando se tratava de teoria, além de praticamente não possuírem o hábito de leitura. Desse modo, as aulas se tornavam metódicas demais e pouco interessantes para esses estudantes.

A partir da identificação do problema foi desenvolvido um jogo de tabuleiro chamado Design: contando a história, a ser aplicado na disciplina de História do Design. O principal intuito era gerar mais dinamismo em salas de aula e auxiliar estudantes com dificuldade de aprendizagem. Para tanto, foi utilizada as metodologias projetuais utilizadas nos livros: *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games* (FULLERTON, T. 2008) e *A arte do game design: o livro original* (SCHELL, T. 2011).

Devido à pandemia do novo corona vírus, não foi possível fazer testes com os usuários.

**Palavra-chave:** Gamificação de ensino, História do Design, Aprendizagem, Ensino, Jogos de Tabuleiro

## **ABSTRACT**

The problem that directs this work is directly linked to the difficulty faced by students of the Graphic Design course at the IFPB Cabedelo campus. The present student noticed and heard the difficulty of several colleagues in theoretical subjects addressed and from this observation developed a research in order to more certainly point out the problem faced. It was noticed that most students had a huge difficulty in concentrating when it came to theory, besides having almost no habit of reading. Thus, the classes became too methodical and not very interesting for these students.

After identifying the problem, a board game called Design: telling the story was developed, to be applied to the History of Design course. The main purpose was to generate more dynamism in classrooms and help students with learning difficulties. To do so, the project methodologies used in the books Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games (FULLERTON, T. 2008) and The art of game design: the original book (SCHELL, T. 2011) were used.

Due to the pandemic of the new corona virus, user testing was not possible.

**Key-words:** Teaching gamification, History of Design, Learning, Teaching, Board games

## LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1 – DIAGRAMA DE VENN.....	17
GRÁFICO 2 - QUESTIONÁRIO - PERGUNTA 01.....	34
GRÁFICO 3 - QUESTIONÁRIO - PERGUNTA 03.....	35
GRÁFICO 4 - QUESTIONÁRIO - PERGUNTA 04.....	35
GRÁFICO 5 - QUESTIONÁRIO - PERGUNTA 05.....	36
GRÁFICO 6 - QUESTIONÁRIO - PERGUNTA 06.....	36
GRÁFICO 7 - QUESTIONÁRIO - PERGUNTA 07.....	37

## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – JOGO DETETIVE.....	28
FIGURA 2 – JOGO MONOPÓLIO.....	28
FIGURA 3 – RPG DE MESA.....	29
FIGURA 4 – JOGOS DE TABULEIRO FAMOSOS.....	29
FIGURA 5 – RPG DE MESA IMAGEM ILUSTRATIVA.....	30
FIGURA 6 – MARCA DO JOGO.....	40
FIGURA 7 – TIPOGRAFIA.....	41
FIGURA 8 – PALETA DE CORES.....	41
FIGURA 9 – CIRCULO CROMÁTICO.....	41
FIGURA 10 – PROTÓTIPO DE PAPEL.....	43
FIGURA 11 – GRID.....	44
FIGURA 12 – MECÂNICA.....	45
FIGURA 13 – QR CODE.....	45
FIGURA 14 – MODELO DE CARTA 01.....	46
FIGURA 15 – MODELO DE CARTA 02.....	46
FIGURA 16 – MODELO DE CARTA 03.....	47
FIGURA 17 – MODELO DE CARTA 04.....	47
FIGURA 18 – CAIXA DO JOGO.....	48
FIGURA 19 - CARTAS DO JOGO.....	48
FIGURA 20 – MODELOS DE CARTAS DO JOGO.....	49
FIGURA 21 – REGRAS OPERACIONAIS.....	49
FIGURA 22 – TABULEIRO DO JOGO.....	50
FIGURA 23 – PERGAMINHO.....	51
FIGURA 24 – MODO DE JOGAR.....	51
FIGURA 25 – JOGO COMPLETO.....	52

## SUMÁRIO

01 Introdução.....	14
1.1 Objetivo Geral.....	17
1.2 Objetivo Específico.....	17
1.3 Metodologia.....	19
1.3.1 Conceito.....	19
02 A HISTÓRIA DO DESIGN E A GAMIFICAÇÃO DE ENSINO.....	22
2.1 Como é abordada a disciplina de História do Design?.....	22
2.2 Gamificação do ensino.....	24
2.2.1 O que é gamificação?.....	25
2.2.2 Por que gamificar o ensino?.....	26
2.3 Jogos de Tabuleiro.....	27
2.3.1 Jogos de tabuleiro como estratégia.....	31
03 Desenvolvimento do Produto.....	32
3.1 Análise.....	32
3.2 Pesquisa com alunos (análise qualitativa).....	33
3.3.1 Tipo de Pesquisa.....	33
3.3.2 Universo da Pesquisa.....	33
3.3.3 Resultado/ Análise de dados.....	33
3.3 Conceito.....	39
3.4 Desenvolvimento.....	40
3.5 Metodologia de desenvolvimento.....	42
3.6 Mecânica.....	44
3.7 Design.....	46
3.8 Implementação.....	53
04 Considerações finais.....	54
Referências.....	55

## INTRODUÇÃO

“O design mudou muito desde os anos de 1960, mas será que o ensino acompanhou o ritmo dessas mudanças?”  
(CARDOSO, 2016, p.228)

O presente Trabalho de Conclusão do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba, na cidade de Cabedelo-PB, tem o intuito de melhorar o desenvolvimento de métodos de aprendizagem na disciplina de História do Design. O objetivo inicial foi compreender a gamificação de ensino em salas de aula com o intuito de torná-las mais dinâmicas e incentivar o interesse dos estudantes, além de buscar entender a relação dos alunos com o processo de aprendizagem.

A disciplina de História do Design é ofertada no segundo período do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico e por ser teórica e levantar a trajetória do design durante a história, contém uma imensa quantidade de materiais para leitura e assuntos extensos aplicados em um curto prazo de apenas um semestre.

Devido à experiência pessoal da autora durante o período em que estudava a disciplina História do Design, a mesma, verificou que a maioria de seus colegas de sala tinham dificuldades em cadeiras teóricas, muitos enfrentavam diversas dificuldades na hora de pôr em prática o ato da leitura. Também foi observada a discrepância com relação às notas dos alunos quando comparadas às disciplinas práticas; geralmente as notas em disciplinas teóricas eram baixíssimas em comparação com as demais.

Ao se deparar com essa realidade, e sabendo que a cadeira de História do Design era algo fundamental na formação de um profissional, foi percebido que a dificuldade de aprendizagem dos alunos atrapalhava a evolução profissional dos mesmos. Com isso, foi cogitada a aplicação de um questionário entre os alunos, visando apontar melhor as dificuldades enfrentadas na cadeira para buscar uma solução viável para auxiliar na aprendizagem em sala de aula. O intuito principal para a criação desse questionário foi perceber suas necessidades, as quais, em meio a diálogos, alguns já apontavam uma devida preocupação com relação aos assuntos e suas dificuldades em aprender e

acompanhar. Devido a essa observação, viu-se a necessidade de comprovar de forma mais clara os fatos com uma pesquisa entre os alunos do campus.

A problemática foi percebida de forma bem acentuada: estudantes do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico da cidade de Cabedelo-PB encontravam-se com problemas na aprendizagem de disciplinas teóricas, mais especificamente com foco em História do design. Alguns alunos também alegaram que tinham dificuldades com os movimentos artísticos que influenciaram o design atual, alguns não sabiam citar exemplos e outros não conseguiam resumir com poucas palavras do que se tratava.

A grande maioria dos alunos exige com muita frequência que as aulas sejam mais dinâmicas e uma nova metodologia para gerar mais interesse.

Durante a pesquisa, foram abordados assuntos que relacionam a forma de ensino, a importância do incentivo ao estudo da disciplina de História do Design para formação básica do profissional Designer Gráfico, métodos pedagógicos, contextos históricos e objetivos.

Dessa forma, foi concluído que as necessidades dos estudantes eram maiores do que o imaginado, isso se deu principalmente com as respostas ao questionário que foi proposto, pois os alunos sentiram-se confortáveis para respondê-lo mostrando suas opiniões acerca. As respostas oferecidas durante o questionário se mantiveram anônimas, preservando a identidade dos alunos, com isso, eles puderam expressar suas sugestões, desabafar sobre suas dificuldades e assumir os problemas enfrentados.

As dificuldades dos alunos basicamente se resumiam à falta do hábito de leitura, à quantidade de material ofertado durante o semestre e ao fato de os alunos não apresentarem interesse em disciplinas teóricas alegando falta de atratividade.

A problemática principal dos estudantes se trata da preocupação em concluir o curso sem base e conhecimento com relação ao contexto histórico da profissão. Muitos alunos assumiram que é extremamente preocupante pensar em sua formação como profissional sabendo que seu conhecimento com relação ao que influenciou o Design atualmente é restrito. Visto que estudar sobre a história do design é de imensa importância, pois desse modo percebe-se que a profissão não foi formada apenas para vender e criar coisas, mas sim para

resolver problemas.

Percebendo essa necessidade, foi tomada a iniciativa de desenvolver um projeto que auxiliaria os alunos que sucederiam os que realizaram a pesquisa e com isso, os novos alunos não iriam mais enfrentar tamanha dificuldade de aprendizagem, pois teriam um incentivo didático maior e uma atenção especial voltada a disciplina.

Assim, devido ao interesse que autora possui por jogos de mesa como rpg, tabuleiro, entre outros, foi proposto o desenvolvimento de um jogo educativo, pois seria o primeiro passo para gerar curiosidade nos estudantes com o objetivo principal de trazer dinamismo para o ambiente de sala de aula e, por consequência, incentivar os estudantes a buscarem mais informação sobre e novos meios de se estudar através do jogo.

Pela teoria da atividade, abre-se uma nova forma de estudar o jogo, tomando como referência os estudos do jogar e do brincar desenvolvidos por Vygotsky e Leont'ev. Esta abordagem nos permite compreender aspectos do desenvolvimento psicológico dos indivíduos em suas interações com o meio material e o contexto histórico-cultural. Essa corrente específica da TA investiga o brincar e o jogar como instrumento de educação, e a gênese de formas superiores de comportamento [1].

ROSITO, Daniella, Design de jogos de tabuleiro e dinâmicas cooperativas: uma abordagem histórico-cultural, Pág,1382

A escolha de um jogo se deu devido a familiaridade dos estudantes do campus com esses materiais e o interesse mútuo no assunto. Além de uma vasta pesquisa sobre a relação entre os jogos e o processo de aprendizagem, visto que com o jogo o aluno aprende de forma lúdica. Foi percebido diante as pesquisas que o uso da metodologia dos jogos em salas de aula, os alunos aprendem com mais facilidade e de forma dinâmica, desse modo o ambiente de sala de aula se torna algo mais prazeroso e confortável para o aluno tornando a aprendizagem algo mais fluido.

A meta principal era relacionar a disciplina de História do Design com o jogo de tabuleiro, desse modo pensou-se na temática ser uma cronologia que passava diretamente pelos movimentos mais importantes que influenciaram do design moderno, fazendo com que os alunos percorressem toda a evolução do design até o ponto atual. O jogo poderia ser aplicado de forma avaliativa no fim da disciplina ou introdutória no início, a escolha de tal aplicação cabe somente ao professor da disciplina.

## 1.1 OBJETIVO GERAL

Melhorar o processo de ensino - aprendizagem a cerca dos conteúdos abordados na disciplina de História do Design, através da gamificação de ensino.

## 1.2 OBJETIVO ESPECÍFICO

Com relação aos objetivos específicos, foi visto a necessidades de:

- Compreender a relação entre gamificação (a partir de jogos de tabuleiro) e o processo de ensino-aprendizagem;
- Compreender os problemas enfrentados pelos estudantes na disciplina;
- Desenvolver um jogo que aborde de forma dinâmica a história do design.

Para apontar mais especificamente a situação foi desenvolvido um diagrama de Venn, dessa forma se pôde relacionar melhor as áreas que foram englobadas:

**GRÁFICO 01- DIAGRAMA DE VENN:**



Com isso, foi possível verificar de forma mais acentuada as relações e entender a importância do desenvolvimento de um jogo de tabuleiro para os estudantes do Campus.

A implementação desse projeto em sala de aula é de extrema relevância acadêmica, pois traz o dinamismo na aprendizagem sugerido pelos alunos e ao mesmo tempo não foge do conceito inicial da disciplina que é apresentar o que influenciou o design atual.

Como justificativa para isso podemos observar que os jogos de tabuleiro incentivam à pesquisa sobre o assunto, gerando mais interação durante as aulas, dessa forma, fugindo da monotonia sem deixar de aprender. (Santana, 2016).

A escolha por jogos de tabuleiro se deu devido a sua vantagem em incrementar a imaginação, educar a atenção e a concentração dos indivíduos além de promover o desenvolvimento da criatividade e da memória. Todas as vantagens auxiliam na resolução da problemática enfrentada em sala de aula de forma lúdica.

No primeiro capítulo introduzimos o assunto, analisando os objetivos gerais e específicos da autora, seu aspecto teórico e metodologia utilizada. Logo em seguida, no segundo capítulo, foi abordada a fundamentação teórica sobre o ensino de História do Design, a gamificação de ensino e os jogos de tabuleiro. A partir do terceiro capítulo avaliamos o desenvolvimento do jogo e, por fim, tivemos as considerações finais da autora sobre o projeto.

### 1.3 METODOLOGIA

Para a execução do projeto, foram utilizadas as metodologias apresentadas nos livros: *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games* (FULLERTON, T. 2008) e *A arte do game design: o livro original* (SCHELL, T. 2011).

Nesse percurso, compreendemos as necessidades apresentadas e propomos soluções cabíveis durante o projeto do jogo de tabuleiro, em que pensamos na mecânica básica aplicada.

#### 1.3.1 CONCEITO:

Para que o planejamento de um jogo funcione de forma eficaz é necessário estabelecer **metas** para este. Desde mecânicas com níveis, habilidades, ações e, principalmente, estabelecer o destino da proposta. A jogabilidade e objetivos técnicos são partes primordiais para a execução de um jogo, a partir disso, as ideias iniciais vão tomando forma e concretizando o objetivo, diz Fullerton (2008).

Após as metas serem estabelecidas, é a vez das **prioridades** de execução. Elas são fundamentais para a organização do projeto, principalmente para desenvolvedores sozinhos. Fullerton (2008), cita, por exemplo, a mecânica central do jogo que dita como um jogo deve funcionar. Para ele, a mecânica central é a parte de mais alta prioridade dentro de um game. No entanto, suas prioridades podem ser mudadas diversas vezes no decorrer da produção e para evitar isso, é necessário trabalhar para que as prioridades sejam extremamente precisas.

Para Fullerton (2008), com prioridades selecionadas, é a vez de estabelecer um **cronograma** que servirá para organizar o tempo, lançar prazos e estimar quanto tempo se levará durante o decorrer do projeto. No entanto, por mais flexível que o cronograma seja, ele precisa ser uma ferramenta que mantém a produção, juntamente com o escopo, isso mantém um controle sobre o avanço no projeto.

Após o estabelecimento do cronograma, parte-se para a **produção**, com isso põem-se em prática tudo que houvera sido planejado. Logo após a produção é feita a **revisão** e nessa etapa é feita uma reavaliação com relação aos prazos, custos e mais uma vez as prioridades. Desse modo, pode ser novamente planejado para ir para a última etapa.

A **aprovação** é a parte de finalizar o projeto, muitas vezes pode haver

algumas alterações no projeto nessa etapa, então serve de análise final e últimos ajustes. Alguns detalhes só vistos durante o processo de última avaliação são de extrema importância, pois pode significar toda a diferença no seu desenvolvimento.

De acordo com Schell (2011), há muitas maneiras de se dividir os jogos, mas as fundamentais são: mecânica, narrativa, estética e tecnologia. Denominadas tétrades, elas organizam o que fundamenta o jogo e se formam essenciais por influenciar todas as decisões tomadas para a execução de qualquer game que o designer envolvido executará.

A **mecânica** se trata de como os jogadores irão alcançar os objetivos lançados no jogo e para isso é extremamente crucial que essa seja eficaz, pois a partir disso a estética e narrativa conversam entre si formando uma experiência única. Contudo, a experiência do jogo depende principalmente de sua mecânica e de como ela consegue envolver seus jogadores no decorrer da história.

**Narrativa** é basicamente como a história do seu jogo será contada aos indivíduos envolvidos. A sequência de eventos pode ser contada de forma determinada lineamente ou ramificada e emergente. Além de estar inteiramente envolvida a mecânica, juntas influenciam diretamente a forma como a história deverá ser contada.

A **Estética** está ligada diretamente a aparência que o jogo adotará, seu aspecto e design. Ela estreita o relacionamento entre o jogador trazendo sensações e resultados mais visíveis.

Uma boa estética juntamente com uma boa mecânica e narrativa irão levar os indivíduos a um conjunto de experiências relacionadas ao universo do game de forma mais aprofundada causando maior impacto.

**Tecnologia** é de forma mais clara o meio que seu jogo será passado ao jogador, ou seja, materiais de interação que o tornem possível. Através da tecnologia podemos visualizar diretamente como a mecânica foi aplicada, a narrativa passada e a estética visual, assim se torna algo indispensável e fundamental para a conclusão do projeto.

A coisa importante a compreender sobre os quatro elementos é que todos eles são essenciais. Não importa o jogo que você cria, tomará decisões importantes em relação aos quatro elementos. (SCHELL, 2011, P.43)

Para Fullerton, existem quatro etapas para a prototipagem: fundação, estrutura, detalhes formais e refinamento. Cada uma dessas etapas são bases fundamentais para a implementação dos testes antes da produção final do jogo.

A fundação se trata da jogabilidade, mecânica e composição completa em si, além de sua eficácia. A estrutura é como a mecânica age diretamente dentro de determinado jogo. Os detalhes formais são, basicamente, as regras, objetivos e normas estabelecidos para organizar. E refinamento se trata de um ajuste mais acentuados em todos os detalhes do jogo com o intuito de deixá-lo o mais completo possível.

Mais a frente poderemos analisar com mais eficácia com a criação de um protótipo de papel, em que pode-se observar com mais clareza a jogabilidade, posicionamento do jogos, formato do tabuleiro e composição das cartas. Contudo, a prototipagem serve como implementação de toda a fase de conceito construída.

## 02 A HISTÓRIA DO DESIGN E A GAMIFICAÇÃO DE ENSINO:

### 2.1 COMO É ABORDADA A DISCIPLINA DE HISTÓRIA DO DESIGN?

História do Design é uma disciplina ofertada no segundo período do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico na cidade de Cabedelo-PB pelo Instituto Federal de Ciência, Tecnologia e Educação da Paraíba- IFPB. Nessa disciplina são abordados os movimentos artísticos e a história que compuseram e influenciaram o que hoje conhecemos como design moderno. A disciplina é ministrada pelo professor Rafael Leite Efrem de Lima e possui carga-horária de 33 horas. Para cursá-la, é necessário ter sido aprovado na disciplina de História da Arte, ofertada no período anterior pela professora Luciana Dinoá. A disciplina conta com um encontro semanal de 1h40 (duas aulas seguidas de 50 minutos). Para fechar a carga-horária, são necessários 20 encontros por semestre, além de outra para Recuperação Final, que não conta na carga-horária.

De acordo com o Projeto Pedagógico do Curso vigente (ano de 2020), a ementa da disciplina trata dos seguintes conteúdos:

Estudo dos marcos históricos que permitiram o surgimento e o desenvolvimento do design na cultura contemporânea.

O objeto do Design e as suas origens. O início da impressão e da revolução da produção em série no Design e as suas técnicas. O período de incubação do Design: de “Artes Gráficas ao Design”: do séc. XIX à Primeira Guerra Mundial.

Do Pós-Guerra aos anos 40. Guerra e Propaganda. Das Vanguardas ao início do Modernismo. Tendências nacionais na evolução do Design. Da segunda Guerra Mundial ao Caso Americano. O Modernismo na Europa. Os anos 70, o princípio da contemporaneidade e o surgimento do eco design. A produção pós-moderna. Evolução do design brasileiro

O Prof. Rafael Efrem inicia a disciplina perguntando aos alunos o que eles entendem por design, construindo uma espécie de mapa mental no quadro para debater. Depois mostra alguns exemplos de obras tradicionalmente consideradas como design para então mostrar outros trabalhos que não são e pergunta por quê. A partir daí, ele apresenta definições de diferentes autores. Na aula seguinte, ele problematiza a definição corrente da Revolução Industrial como marco histórico para o surgimento da área do design e mostra como o papel do designer já existia antes do século XVIII. Passado o conteúdo sobre Industrialização e Revolução Industrial, começam a ser vistos os movimentos

Arts & Crafts, Art Nouveau, Deutsch Werkbund, as vanguardas artísticas (Cubismo, Dadaísmo, Futurismo, De Stijl ou Neoplasticismo, Surrealismo e Construtivismo Russo) – o Prof. Rafael afirma que as vanguardas deveriam ser conteúdos da disciplina de História da Arte para fazer um vínculo melhor entre as disciplinas –, Bauhaus, Art Déco, Escola Suíça, Escola de Ulm, movimentos contraculturais e de ativismo político, Design no Brasil, Pós-modernismo no design (incluindo a discussão sobre sustentabilidade) e discussões mais atuais a partir das novas tecnologias. Entre 2016 e 2017, incluiu o apagamento das mulheres na História do Design, tema que ele pesquisou com algumas alunas nesses anos.

Desde 2013.1, quando o Prof. Rafael começou a ministrar História do Design, a disciplina teve várias formas de avaliação, às vezes em quantidade exagerada, o que pode ter sobrecarregado os alunos. Já foram realizados fichamentos, artigos científicos, Atividades Interdisciplinares com as disciplinas de Análise Gráfica (artigo científico) e Desenho II (o aluno deveria escolher um movimento para fazer uma ilustração e explicar as escolhas estéticas), seminários sobre design brasileiro e sobre pós-modernismo, montagem de um banco de imagens na plataforma Pinterest para cada movimento visto em sala, além das provas (pelo menos uma por semestre). São nas provas que os alunos têm pior desempenho. Entre 2017 e 2019, o Prof. Rafael arriscou aplicar provas pelo Formulário do Google, usando o Ambiente Virtual de Aprendizagem do Google Classroom. Os alunos tinham aproximadamente uma semana para responder ao questionário com questões objetivas e discursivas. Nesta modalidade, houve uma melhora sensível nas notas. Em 2019.2, o Prof. Rafael resolveu voltar com a aplicação presencial da prova.

Também em 2019.2, o Prof. Rafael realizou uma nova Atividade Interdisciplinar junto com o Prof. Diego Brandão, quem ministrava a disciplina de Desenho II, que consistia num jogo de cartas. Os alunos foram divididos em grupos e cada grupo ficou responsável por ilustrar personagens históricos importantes de uma determinada década do século XX. A intenção era fazer os alunos pesquisarem sobre conteúdos de História do Design para desenvolver um projeto. Os professores queriam aplicar o jogo com a turma, mas não conseguiram devido ao cronograma das disciplinas. O projeto se mostrou mais complexo do que eles previram e tiveram de dedicar mais aulas para orientação.

Ou seja, o processo de gamificação do ensino, que poderia ter acontecido, não aconteceu.

## **2.2 GAMIFICAÇÃO DO ENSINO**

### **2.2.1 O QUE É GAMIFICAÇÃO?**

Os jogos fazem parte da rotina de muitos indivíduos desde o surgimento da tecnologia. De acordo com o site Geekie, cerca de 1.2 bilhões de pessoas pelo mundo jogam algum tipo de game e esse grande universo possibilitou uma nova visão das pessoas com relação ao poder que os jogos têm sobre o ser humano. Por isso, a gamificação de ensino veio como uma metodologia que ajuda na aprendizagem de estudantes por meio do uso de elementos que remetem aos jogos em atividades habituais de sala de aula, consistindo basicamente em utilizar recursos dos games em ambientes distintos.

A gamificação veio para relacionar o prazer do aluno em jogar a sua necessidade de aprender devido seu potencial imenso, além de poder ser aplicada em todas as fases do desenvolvimento escolar do indivíduo, desde o letramento até o ensino superior. Na gamificação do ensino são adotados diversos elementos dos jogos, mas principalmente Avatares, Storytelling, Desafios, Rankings, Prêmios como meio de estímulo aos jogadores/alunos.

**Avatar**, de acordo com o Dicionário informal, se trata de uma representação do indivíduo jogador no ambiente virtual ou não. É entendido que avatares são representações adotadas que possuem certas características no ambiente lúdico para que o indivíduo se relacione diretamente a narrativa.

**Storytelling** nada mais é que a forma como é contada a narrativa do jogo. O termo em inglês significa “contar uma história”, pois “story” significa história e “telling” contar.

Storytelling é a arte de contar, desenvolver e adaptar histórias utilizando elementos específicos — personagem, ambiente, conflito e uma mensagem — em eventos com começo, meio e fim, para transmitir uma mensagem de forma inesquecível ao conectar-se com o leitor no nível emocional. (VIEIRA, Dimitri. 2020)

**Desafios** são meios de estimular o jogador a se envolver em determinado game, formas de despertar a curiosidade do mesmo em relação a algo ou até mesmo testar suas habilidades. De acordo com Zichermann (2011), os desafios

e até mesmo as missões estabelecidas dentro do ambiente da gamificação servem para orientar os jogadores nesse mundo.

**Rankings** se tratam de sistemas de pontuações estabelecidas para classificar os níveis que os jogadores alcançam em determinados jogos. A partir disso, o indivíduo pode avaliar sua pontuação e compará-la com a de mais jogadores, aumentando o nível de competitividade entre os mesmos.

**Prêmios** são basicamente recompensas dadas aos jogadores ao concluírem uma tarefa ou missão específicas. Geralmente podem variar muito desde conquistas aos avatares a equipamentos que auxiliam no do desempenho durante o jogo.

Essas são mecânicas de progresso específicas que são exibidas/premiadas pelo desempenho com base em vetores de equipe e liderança. Crie essas oportunidades de recompensas para envolver jogadores orientados para a liderança.

(ZICHERMANN. 2011. P. 89)

De acordo com o site Pedagogia para concurso, podemos listar algumas vantagens da gamificação de ensino:

- Estratégia de engajamento para estímulo do aprendizado com facilidade;
- Ensino mais dinâmico e prazeroso;
- Aprendizagem rápida mesmo em assuntos mais complexos;
- Interação social entre a turma;
- Estímulo à participação nas aulas com maior desempenho e criatividade;
- Aumenta o interesse;
- Aumenta a retenção e compreensão dos conteúdos;
- Estimula o aluno a buscar respostas e soluções;
- Aprendizado de forma lúdica;
- Aumento do engajamento.

## 2.2.2 POR QUE GAMIFICAR O ENSINO?

Com o surgimento dos meios de comunicação (rádio e televisão) por volta do século XX as indústrias produtoras de jogos começaram a cair em desuso. E os jogos passaram a ter um caráter mais lúdico e recreativo, segundo Hoefler (2003). Mas atualmente estão sendo novamente procurados por diversas pessoas. Isso se deu, pois os jogos de tabuleiro incentivam a socialização de crianças e adultos, além de contribuir para o raciocínio também. Foi percebido que os usuários desenvolvem maiores habilidades de interação, raciocínio lógico, estratégias, exercitam a paciência, concentração além da redução intensificada do estresse.

Por esses motivos, os jogos de tabuleiro são aplicados em diversos cenários, como cafés, em ambiente doméstico, bares, hospitais e salas de aula. Pois se faz vantajoso e saudável o exercício de jogar, além de trazer mais interação nas dinâmicas em grupo.

Para Fardo (2013), a gamificação é, acima de tudo, um fenômeno emergente coberto de potencialidade e de diversas formas de ser implementada no ambiente, por haver uma linguagem e metodologia variada o suficiente para se tornar popular entre diversos ambientes populacionais. Desse modo, o uso dos jogos é abertamente aceitos na vivência da grande maioria das pessoas, pois a maioria da nova geração do século XXI cresceu interagindo diretamente com o mundo dos games, graças a isso, a gamificação se tornou algo sociocultural.

De acordo com a autora, seria criado uma maior interação entre os alunos, reduziria o estresse em sala de aula, a aprendizagem de forma dinâmica iria tornar o ambiente estudantil mais aconchegante para os indivíduos. O professor teria maior liberdade para se comunicar e desse modo despertaria o maior interesse dos demais.

O uso da gamificação de ensino como meio de solução para a problemática dos estudantes de Design Gráfico, é uma estratégia metodológica para despertar o interesse dos mesmos, além de incentivar o aprendizado de forma mais dinâmica.

Segundo Tezani (2006) em seu artigo, aplicação de jogos durante as aulas se fez provar que quando os alunos jogam, eles exercitam a memorização dos

assuntos abordados. Atualmente os jogos são usados para ajudar diversos problemas cognitivos como o desenvolvimento da fala, ajuda na memorização, concentração, habilidades de escrita, leitura e muitos outros. Desde a implementação e aceitação de que jogos educativos contribuem para a aprendizagem, esse meio vem crescendo gradativamente.

Essa teoria foi de extrema relevância, pois com ela pôde-se confirmar com mais clareza os benefícios trazidos pelos jogos para o ambiente educativo. A partir disso avaliarmos melhor quais características auxiliarão melhor para ajudar aos alunos com dificuldade.

Contudo a gamificação de ensino se provou eficaz devido ao que foi descrito durante esse tópico. Mostrou-se relevante o uso dos elementos dos jogos trazendo esse ambiente dinâmico para a sala de aula. Os jogos, por sua vez, podem abrir caminhos ainda não percorridos na vida acadêmica além de novas visões para alunos e professores.

### **2.3 JOGOS DE TABULEIRO**

Os jogos de tabuleiro estão fortemente associados a diversão e entretenimento, desde os jogos de dominó até os jogos de RPG de mesa, pois se popularizou imensamente antes da era tecnológica atual.

Alguns estudiosos apontam que o jogo denominado “Mancala” é o mais antigo já criado, devido há suposições de sua existência desde sete mil anos. Seu nome foi denominado em árabe desde o século VII d.C, mesmo sendo originários do continente africano. No entanto, não se sabe muito de sua história e os poucos estudos não apontam precisão, mas há diversas teorias de seu surgimento no Egito devido a evidências encontradas na região. (MACEDO, 2000)

Os jogos de tabuleiro comprovam de forma muito eficaz sua contribuição na atenção, interatividade e concentração do indivíduo. Um exemplo de jogos bastante usado e conhecido é o xadrez que segundo teorias de historiadores, foi criado na Índia há cerca de 1.400 anos (SÉRGIO, 2004).

Alguns exemplos de jogos de tabuleiro bem famosos e populares no meio de jovens e adultos são Detetive e Monopólio, ambos serviram para inspirar a autora na criação do jogo e no seu design. Estão presentes nas rodas de amigos

e dinâmicas em grupos.

De acordo com o site Mega Jogos, detetive se trata de um jogo criado por Anthony Pratt na Inglaterra, cujo objetivo é encontrar o assassino que matou a vítima, com qual objeto e onde entre os seis jogadores.

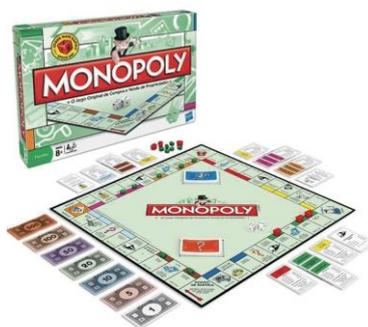
### FIGURA 01- JOGO DETETIVE



[Jogo De Tabuleiro Detetive Original Estrela | Mercado Livre](#)

De acordo com o site Mega Jogos o jogo Monopoly foi criado em 1933 e seu intuito era levar o ensinamento sobre a teoria econômica. A teoria tratava-se da ideia de que a economia poderia se tornar estável sem necessário a regulamentação do estado.

### FIGURA 02- JOGO MONOPÓLIO



[Os 5 melhores jogos de tabuleiro de todos os tempos \(megajogos.com.br\)](http://megajogos.com.br)

### FIGURA 03- RPG DE MESA



[ganhandoxp.com.br](http://ganhandoxp.com.br)

De acordo com o site Mega Jogos, dentre os jogos mais famosos de tabuleiro estão: Xadrez, Monopólio, Detetive, Stratego, Damas e Batalha Naval.

### FIGURA 04- JOGOS DE TABULEIRO FAMOSOS

## JOGOS DE TABULEIRO mais FAMOSOS

**Xadrez**

- jogo muito antigo;
- jogado em todo mundo;
- jogo de **estratégia**;
- jogado por duas pessoas.

**STRATEGO**

- originado do **Xo Dou Qi**;
- relançado como é hoje nos anos 60;
- jogo de **estratégia**;
- jogado por duas pessoas.

**ΜΟΝΟΠÓΛΙΟ**  
(Banco Imobiliário)

- surgiu em 1933;
- foi criado para ser uma "ferramenta" para ensinar a **teoria economista** de Henry George;
- jogado por duas a oito pessoas.

**Damas**

- existente desde a Idade Média;
- jogo de **estratégia**;
- jogado por duas pessoas.

**Detetive**

- criado na Inglaterra;
- jogo de **estratégia**;
- jogado por três a seis pessoas.

**BATALHA NAVAL**

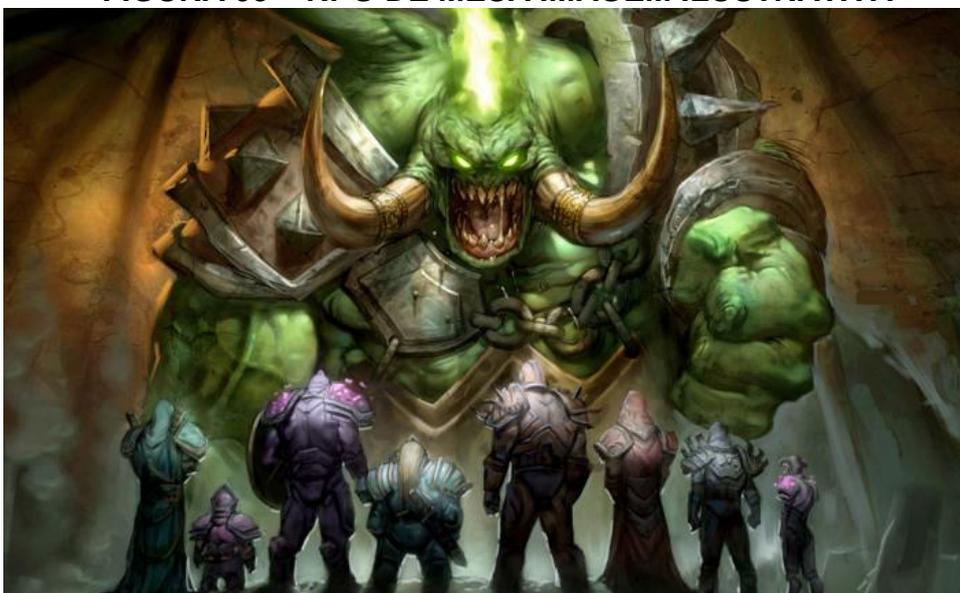
- lançado como um **jogo de bloco e lápis** nos anos 30;
- em 1967 foi lançado como um jogo de tabuleiro;
- jogo de **adivinhação**;
- jogado por duas pessoas.

[Os 5 melhores jogos de tabuleiro de todos os tempos \(megajogos.com.br\)](http://megajogos.com.br)

Outro meio que inspirou a autora no desenvolvimento do projeto foi o RPG de mesa ou no inglês *role-playing game*. Devido ao interesse da autora e seus conhecimentos sobre o assunto, o RPG de mesa foi escolhido como base para todo o projeto e inspiração.

No RPG de mesa, os jogadores ficam “livres” para tomar decisões não planejadas, criar estratégias em grupos e meios de resolver os problemas de maneira criativa, fugindo da programação dos jogos eletrônicos. Nele, os jogadores assumem papéis de personagens imaginários em um mundo fictício e quem comanda a partida, estabelece regras e narra a história é um determinado indivíduo denominado mestre.

#### **FIGURA 05 – RPG DE MESA IMAGEM ILUSTRATIVA**



[O que é RPG de mesa? RPG | Consciência Nerd % \(consciencianerd.com\)](http://consciencianerd.com)

Em particular, foram escolhidos dois jogos de RPG de mesa como inspiração para esse jogo, baseado nas experiências da autora. O primeiro foi Dungeons & Dragon e o segundo Tormenta.

De acordo com o site Solo Sagrado, Dungeons e Dragon foi desenvolvido por americanos chamados de s Gyax e Dave Arneson e seu cenário é bem característico de uma época medieval com personagens peculiares como Bárbaros, Guerreiros, Feiticeiros...

O jogo Tormenta é uma obra nacional, criada principalmente por Marcelo Cassaro em 1999. Se trata basicamente de um cenário fictício com dragões, guerreiros, lords, criaturas malignas...

O objetivo de ambos os jogos é completar o objetivo lançado pelo mestre

e ir passando de fases até o confronto final com o rival.

O jogo de RPG de mesa é basicamente coordenado pelo mestre e os materiais usados variam entre cartas, dados, muitos papéis (pois durante o jogo é necessário fazer muitas anotações), mapas, totens, além de serem disponibilizados livros com as histórias de cada personagem e do ambiente fictício que se encontram.

Contudo, RPG de mesa servem para estimular os jogadores a criarem estratégias e a interagir entre si.

### **2.3.1 JOGOS DE TABULEIRO COMO ESTRATÉGIA**

Graças ao seu poder em estimular a concentração, lógica e aprendizagem, os jogos de tabuleiro são grandes aliados dentro da sala de aula, pois incentiva a comunicação entre a turma e o professor, além de despertar o espírito de ação, gerando interesse mútuo.

A aprendizagem de forma lúdica traz a sala de aula um novo ambiente mais confortável e divertido e dessa forma aprende-se brincando, de acordo com Silva (2018).

## 01 DESENVOLVIMENTO DO PRODUTO

### 3.1 ANÁLISE:

A grande maioria dos indivíduos que se voltam a um curso tecnológico que interage diretamente com o mundo moderno e busca impactar a sociedade de forma positiva, encontra isso no curso de Design Gráfico do IFPB.

As aulas oferecidas abrangem um enorme leque que engloba as principais áreas de atuação dentro do campo do Design Gráfico (como Identidade Visual, Design de Embalagem, Design Editorial, Sinalização, Design de Interação, entre outros). No entanto percebeu-se um problema em meio a todo esse cenário: os universitários já inseridos no ambiente estudantil enfrentavam dificuldades reais diante de algumas cadeiras do curso.

Por se tratar de um curso extremamente prático e aplicar pouquíssimas cadeiras teóricas, os estudantes se encontram, muitas vezes, com dificuldades diante dessa questão, pois vários dos indivíduos não possuem o hábito da leitura. Desse modo, surge uma preocupação bastante relevante, tanto para os educadores quanto para os alunos, visto que um profissional com formação superior necessita da teoria como base para conhecimento de sua profissão.

Devido a isso, muitos estudantes têm a preocupação em se tornarem profissionais sem base, diante da dificuldade de aprendizagem nas disciplinas fundamentais. Muitos alunos se preocupavam com isso e queriam auxílio para que seus problemas fossem resolvidos da melhor forma.

Após a aplicação do questionário, algumas conversas com o professor da disciplina e com os alunos, foi percebido que havia uma necessidade de criar aulas mais dinâmicas.

Já há diversas confirmações de como a gamificação de ensino ajuda com a dificuldade de aprendizado e facilita a memória de longo prazo, desse modo melhorando significativamente a produtividade em sala de aula, de acordo com Machado (2016).

Do mesmo modo, um jogo que aborda a história de forma mais dinâmica iria organizar de forma sucinta os acontecimentos e trazer o dinamismo tão solicitado para a sala de aula.

### **3.2 PESQUISA COM OS ALUNOS (ANÁLISE QUALITATIVA)**

A faixa etária dos alunos é entre 18-49 anos, cursando o Ensino Superior de Tecnologia em Design Gráfico pelo Instituto Federal de Ciência Tecnologia e Educação da Paraíba.

#### **TIPO DE PESQUISA:**

A pesquisa realizada é aplicada, pois é motivada pela necessidade de resolver problemas reais dos estudantes.

#### **UNIVERSO DA PESQUISA:**

O universo a ser investigado compreende os estudantes do curso que já tenham cursado a disciplina de História do Design. A pesquisa foi lançada para alunos do Campus IFPB, tendo um retorno de 31 participantes. O questionário contém um total de 11 perguntas, sendo 6 objetivas e 5 abertas.

Foi frisado aos estudantes, antes da aplicação, que suas opiniões, críticas e sugestões seriam mantidas anônimas para os mesmos se sentirem mais à vontade ao se expressar.

#### **RESULTADOS / ANÁLISE DOS DADOS:**

O questionário foi realizado, de forma virtual, no dia 3 de novembro do ano de 2019 e 31 pessoas se comprometeram a respondê-lo, sendo enviados diretamente aos alunos por meios digitais como redes sociais e correio eletrônico.

A primeira pergunta lançada foi:

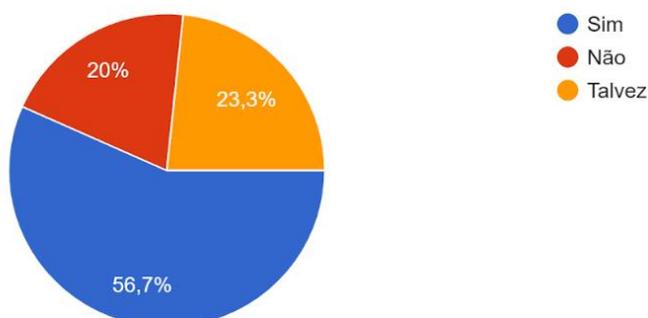
“Você teve ou tem alguma dificuldade em aprender sobre a história do Design?”

As respostas trouxeram que 56,8% dos entrevistados possuem dificuldade no aprendizado da cadeira.

## GRÁFICO 02- QUESTIONÁRIO - PERGUNTA 01

Você teve ou tem alguma dificuldade em aprender sobre História do Design?

30 respostas



**TCC (questionário)- Jamiris J. Santos - Formulários Google**

Durante a pesquisa, foi tomado o conhecimento de que o problema tinha proporções bem maiores do que o esperado. A segunda pergunta foi aberta as respostas do alunos: “Qual assunto que você teve mais dificuldade durante as aulas?”.

E há respostas relevantes como:

*“Lembrar dos períodos que aconteceram cada movimento”;*

*“Senti dificuldade em memorizar a cronologia dos acontecimentos”;*

*“Tive dificuldade em memorizar os movimentos, pois eram muitas informações de uma vez”;* *“compreender a cronologia, nomes de artistas e assimilar os eventos com os estilos”*

Com isso, detectou-se de imediato a dificuldade dos universitários em relacionar os movimentos e sua ordem cronológica.

A terceira pergunta serviu para enfatizar ainda mais o problema que os estudantes enfrentam com relação a ordem cronológica:

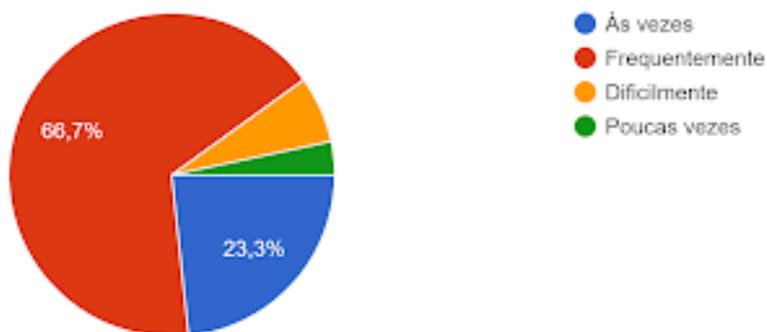
“Você costuma confundir a ordem dos acontecimentos importantes que influenciaram o design atual?”

Surpreendentemente 66,7%, dos que responderam, afirmaram confundir a ordem frequentemente.

### GRÁFICO 03- QUESTIONÁRIO - PERGUNTA 03

Você costuma confundir a ordem dos acontecimentos importantes que influenciaram o design atual?

30 respostas

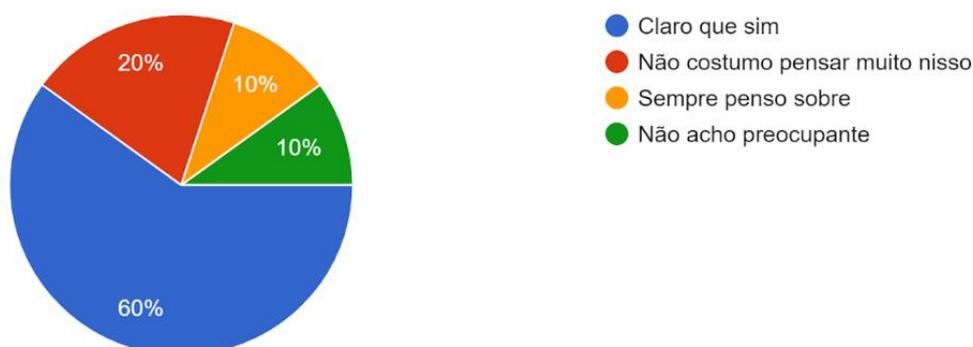


TCC (questionário)- Jamiris J. Santos - Formulários Google

### GRÁFICO 04- QUESTIONÁRIO - PERGUNTA 04

Você acha preocupante se formar como designer e não saber sobre a história de sua profissão?

30 respostas



TCC (questionário)- Jamiris J. Santos - Formulários Google

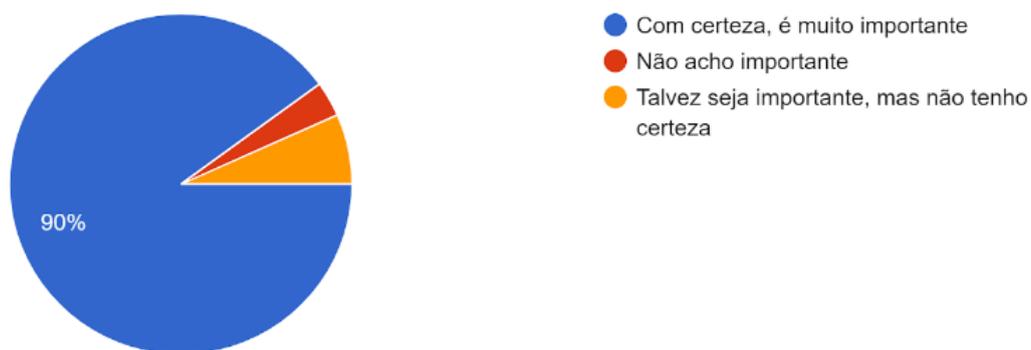
Buscando saber um pouco mais sobre o tamanho da preocupação dos

estudantes com relação à problemática, foi perguntado: “Você acha preocupante se formar como designer e não saber sobre a história de sua profissão?”. 60% confessaram se preocupar com isso.

### GRÁFICO 05- QUESTIONÁRIO - PERGUNTA 05

Acha importante que os estudantes de Design Gráfico tenham mais suporte na cadeira de História do Design?

30 respostas



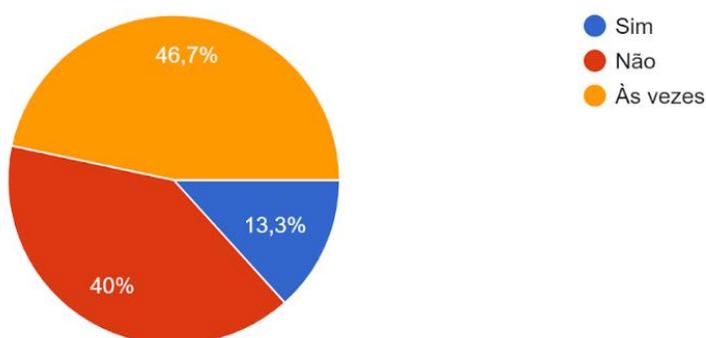
### TCC (questionário)- Jamiris J. Santos - Formulários Google

Foi observado que, por se tratar de um curso muito prático, os alunos não possuem o hábito de ler e o evitam ao máximo. E para servir de embasamento dessa perspectiva, foi aplicada a pergunta no questionário que serviu para confirmação dessa teoria levantada.

### GRÁFICO 06- QUESTIONÁRIO - PERGUNTA 06

Você costuma ler sobre a História do Design?

30 respostas



### TCC (questionário)- Jamiris J. Santos - Formulários Google

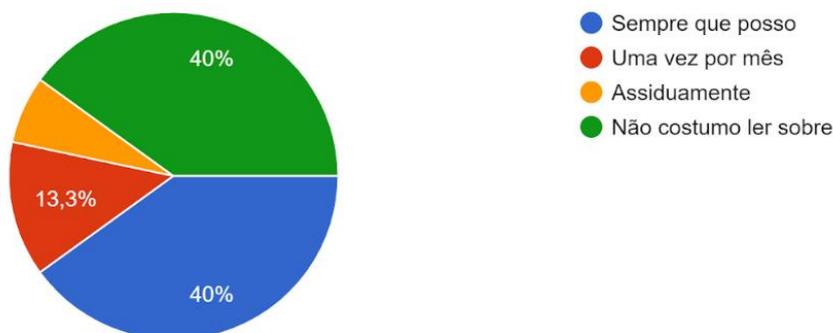
Foi visto que 40% afirmaram não ler sobre e outros 46,7% confessarem ler apenas às vezes. Mas para ter maior especificidade, houve uma busca para conferir mais a fundo a respeito dessa escassez de leitura dos estudantes:

“Com que frequência você costuma ler a respeito?” 40% afirmaram não ler sobre.

### GRÁFICO 07- QUESTIONÁRIO - PERGUNTA 07

Com que frequência você costuma ler a respeito?

30 respostas



#### TCC (questionário)- Jamiris J. Santos - Formulários Google

Dessa forma, foi observado que os alunos de ensino superior em Design Gráfico possuem pouco hábito de leitura e essa carência afeta sua produtividade na cadeira de História do design oferecida pelo curso.

Na seguinte pergunta, foi avaliada a opinião dos mesmos com relação aos assuntos abordados: “O que você tem a declarar a respeito dos assuntos abordados na cadeira?”

Dentre as diversas respostas, foi percebido que, em sua maioria, os alunos pediam mais dinamismo durante as aulas e a implementação de uma nova metodologia de ensino:

*“São de suma importância, porém acho que deve ter uma dinâmica onde prenda mais atenção dos alunos.”;*

*“A disciplina História do design é importante, desta forma, deveria ser*

*ensinado de uma forma mais dinâmico, ou de preferência mudar a metodologia de ensino.”*

Por fim, foi proposto aos estudantes que sugerissem soluções, do ponto de vista de cada um, de como solucionar a problemática: “Como você acha que pode ser resolvida a problemática existente na aprendizagem da cadeira de História do Design no curso?”

Surpreendentemente, foram obtidas mais respostas na última questão:

*“Aulas mais dinâmicas.”;*

*“Mais dinamismo durante as aulas, materiais interativos e elucidativos ajudariam bastante!”, “creio que a prática (jogos, trabalhos, etc.) ajudaria de certa forma na aprendizagem”;*

*“Fazendo uma aula mais interativa como jogos, quiz, filme e visitas técnicas.”;*

*“Proponho que para melhor aprendizado, haja mais aulas práticas (com certo limite claro), que facilite o aprendizado, como por exemplo brincadeiras, jogos de cartas, etc..., que a aula tenha um calendário mais leve, podendo incluir um novo período (se possível)”*

Mais uma vez, foi confirmado pelos estudantes que materiais mais dinâmicos os incentivariam a buscar mais sobre e despertariam o interesse na disciplina. Desta forma, foi identificado com eficiência a problemática existente.

A pesquisa realizada foi de extrema importância para o projeto devido a seu poder de detecção com mais objetividade do problema. Ou seja, com os questionários foi percebido aonde há maior carência no alunos e em quais pontos há maior dificuldade. Concluimos, por fim, que a carência de aprendizagem vai desde a metodologia aplicada até a falta de interesse dos alunos por materiais didáticos. É preciso inovar com a metodologia aplicada em sala de aula, o professor precisa causar mais instiga nos alunos para que, os mesmos, comecem a buscar com maior frequência por material relacionado a disciplina.

### 3.3 CONCEITO

A intenção principal para o desenvolvimento do jogo era algo que remetesse ao passado e causasse a impressão aos jogadores de que voltaram no tempo, o objetivo principal dos jogadores é retornar ao futuro sem bagunçar a linha do tempo ou os acontecimentos do Design Gráfico e para isso terão de passar por todos os movimentos até o design atual.

Para a mecânica do jogo funcionar bem, a turma será dividida em três variantes para a composição das equipes, dessa forma há quantidade máxima de jogadores, outra média e uma mínima que estimam a quantidade de alunos por turma. A quantidade máxima compõe 20 jogadores (40 alunos: média de alunos matriculados por semestre), enquanto a quantidade média seria de 15 alunos em cada equipe (formando 30 alunos matriculados) e a quantidade mínima seria de 10 alunos por cada equipe (20 alunos ao todo).

A dinâmica do jogo se inicia com o mestre (o professor da disciplina de História do Design). Ele irá separar as equipes em dois grupos iguais e designar os capitães de cada grupo. A partir dessa escolha, o capitão de cada equipe irá dividir mais uma vez sua equipe já formada ao meio, assim metade da equipe ficará ao seu lado na mesa (responsáveis pela ação do jogo) e os demais irão ficar um pouco mais afastados, esses serão encarregados de ler os materiais como livros, sites acadêmicos e outros meios de informação, assim auxiliarão a equipe com uma visão mais ampla.

O capitão (comandar a equipe), o bolseiro (que carregará as moedas e comprará dicas), os questionadores (farão as perguntas ao mestre), os sábios (responderão as perguntas e quests, além de ser o único vínculo aos pesquisadores), o negociador (comprará cartas ou dicas) e os atacantes (lançarão cartas de perguntas a mesa rival). O professor será o mestre da mesa, servindo como mediador do jogo durante toda a partida.

Cada bolseiro recebe um número de 5 moedas do mestre antes de começar a contar a missão dos jogadores. Após contada, lança-se o dado para decidir qual equipe começará, o capitão da equipe selecionada recebe um pergaminho do mestre e seu dever é ler em voz alta para todos da mesa.

Logo após a leitura do pergaminho, pode-se dar a primeira partida, com isso o capitão deve puxar uma carta e se juntar com a equipe para avaliar. Após

ser encaminhada aos pesquisadores, os questionadores de cada equipe tem o direito de lançar uma carta de pergunta ao mestre, isso auxiliará na resolução da problemática.

O objetivo é encontrar todas as cartas correspondentes ao movimento em que estão inserido, assim que for descoberto a turma passará para o próximo movimento e assim por diante.

### 3.4 DESENVOLVIMENTO

Escolheu-se uma coruja como representação para o logotipo do jogo de tabuleiro devido a sua simbologia que remete a sabedoria, inteligência, calma. A psicologia das cores foi aplicada nas tonalidades escolhidas para composição do jogo, devido a isso, foram selecionados os tons de azul e laranja. Os tons frios em tons de azul causam uma sensação de tranquilidade e serenidade, além de incentivar a concentração. A cor laranja foi escolhida por remeter ao entusiasmo e positividade.

**FIGURA 06- MARCA DO JOGO**

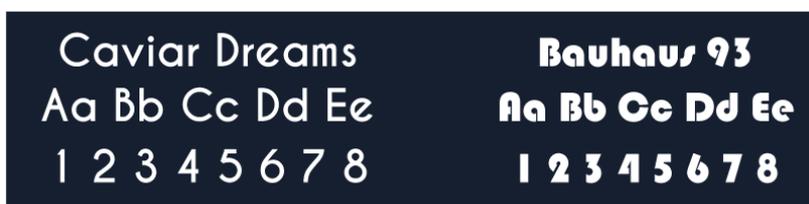


Para a aplicação desse projeto foi pensado o uso de papel Kraft 240gr para a caixa e papel cartão laminado 120gr para as cartas . Para a sacola de moedas pensou-se em um tecido de seda, envolto em um barbante.

As fontes utilizadas no jogo foram escolhidas por suas características bem distintas. Caviar Dreams é uma fonte não serifada, arredondada com tons clássicos que remetem ao período caracterizado pela Art Decó e Art Nouveau. Bauhaus 93 já se diferencia por ser uma arte mais moderna, que remete ao pós modernismo. Bauhaus também é uma fonte não serifada, mais robusta e com vazados que remetem a serigrafia.

A escolha das fontes faz referência a trajetória do jogo que ve em um retorno do passado ao futuro, devido a isso faz referência de uma fonte que remete ao passado para outra do futuro.

**FIGURA 07- TIPOGRAFIA**



**FIGURA 08 - PALETA DE CORES**



Podemos observar com mais clareza no círculo cromático abaixo que os tons escolhidos para a composição do jogo são tons complementares, desse modo, traz harmonia para a composição.

**FIGURA 09- CIRCULO CROMÁTICO**



[Círculo Cromático | Mundo Colorido \(wordpress.com\)](http://www.mundocolorido.com)

### 3.5 METODOLOGIA DE DESENVOLVIMENTO:

Com a metodologia de desenvolvimento podemos acompanhar todo o decorrer do projeto, desde sua fundamentação até a aplicação final. Para isso foram colocados objetivos a concluir:

- **Metas:** Desenvolver um jogo de tabuleiro eficaz e dinâmico que auxiliasse na problemática enfrentada;
- **Prioridades:** Desenvolver uma boa narrativa e uma excelente mecânica;
- **Produção:** Produzir o protótipo e avançar na fase de testes;
- **Revisão:** Avaliar a funcionalidade da mecânica, narrativa e estética do jogo;
- **Aprovação:** Com uma boa narrativa, estética e mecânica que funcione de forma eficaz, apenas sobra implementá-lo.

**Narrativa:** A narrativa escolhida se baseia principalmente na teoria científica de viagem no tempo. Em determinado momento do nosso futuro, um grupo de designers veem que o Design atual está perdendo sua essência, principalmente esquecendo sua história. E a única forma de restabelecer os princípios do design é voltando no tempo e consertando a cronologia, para isso é preciso voltar no tempo encaixando bem a ordem, sem bagunçar os eventos.

Os viajantes despertam em um universo desconhecido totalmente e têm acesso a poucos elementos que os ajudam como algumas dicas de onde estão. Para avançar para o próximo nível (movimento) os alunos deverão juntar as peças que caracterizam aquele movimento, com a ajuda de dicas, perguntas e com conexão direta dos pesquisadores eles podem se arriscar.

Os pesquisadores formam uma ponte entre o passado e o futuro, pois graças a tecnologia bem desenvolvida, se encontram no futuro e pode ter acesso a alguns materiais que ajudarão os indivíduos a se localizarem

O jogo se inicia na rolagem de dados e quem tirar um número maior dará início a partida. Só serão permitidas até quatro cartas para cada equipe e constitui em retirar uma a uma por rodada. As cartas devem compor uma com o local do movimento, outra com o nome do movimento e duas com artistas e suas obras. Ao retirar a carta e analisá-la com a equipe, o capitão tem a opção de devolvê-la ao baralho ou encaminhar para o sábio que levará até os

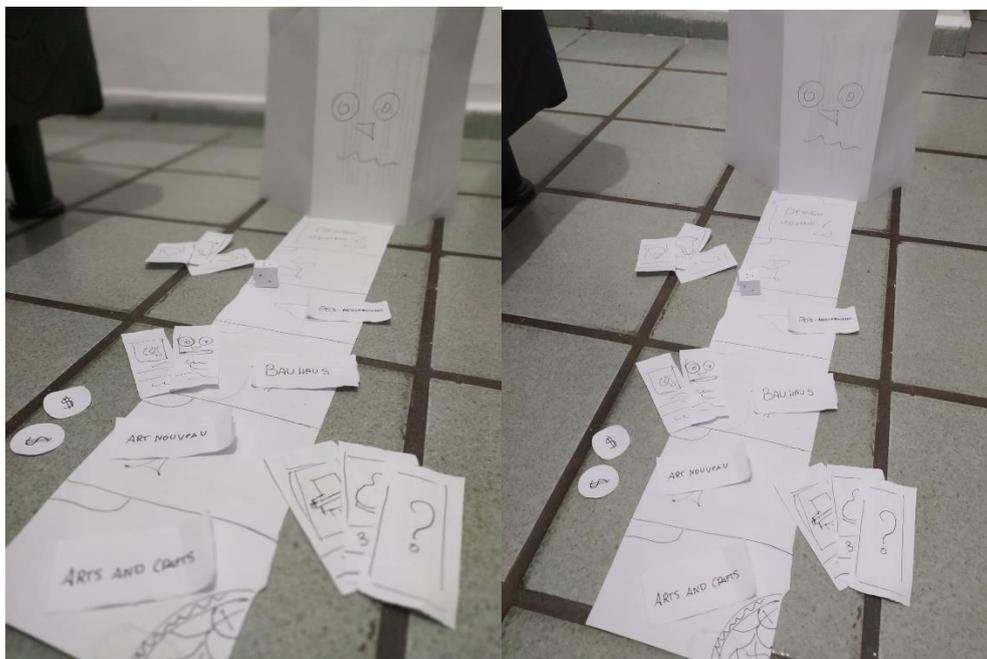
pesquisadores. Os pesquisadores farão comparativos em suas leituras e anotações e a partir disso encaminharão a carta com a decisão de ficar ou não com a mesma. Enquanto essa decisão está sendo tomada, a equipe rival pode jogar.

Os atacantes de cada equipe poderão usar suas cartas de perguntas para a equipe rival, no entanto, apenas a partir da segunda rodada. Ao acabarem, os atacantes podem solicitar ao negociadores e bolseiros a compra de mais cartas, no entanto, essa decisão cabe somente a eles.

Ao juntar todas as cartas do movimento, cada equipe comunica ao mestre e o mesmo irá avaliar o desempenho de cada uma. A equipe com a combinação certa passa para a próxima fase com o número restabelecido de moedas e cartas, no entanto, a outra equipe perdedora continua com a quantidade atual. Caso nenhuma das equipes acertem, a partida continua e o mestre fará mais uma narrativa sobre o movimento e acontecimentos da época, além de dar gratuitamente uma dica para cada equipe.

Durante a **produção** foi necessário a execução de um protótipo de papel para avaliar a composição dos elementos como tabuleiro, cartas, moedas, dados.

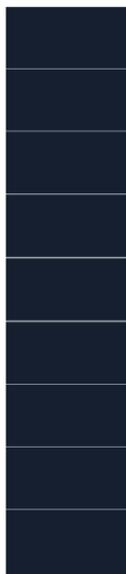
**FIGURA 10 - PROTÓTIPO DE PAPEL**



A aplicação do jogo foi percebida de forma a melhorar o formato para

o tabuleiro de forma vertical com um grid de colunas (que se refere a mecânica, ou seja, como os jogadores se movimentarão durante a partida), desse modo, os competidores podem avançar módulo por módulo até o final.

**FIGURA 11- Grid**



Dados, moedas e cartas serão disponibilizados aos respectivos personagens responsáveis por manuseá-los e desse modo, forma-se uma composição bastantes simples e de fácil entendimento.

### **3.6 MECÂNICA**

A mecânica principal que move o jogo se baseia em cumprir os objetivos, passar de níveis e chegar ao design atual.

A partir da mecânica podemos entender como o jogo será executado e como cada indivíduo irá agir no universo lúdico. Para um entendimento melhor como cada mecânica funciona foi desenvolvida uma tabela em que se pode observar mais detalhadamente como funcionam os movimentos no jogo.

FIGURA 12- MECÂNICA

MECÂNICA	O QUE FAZ?
MOVIMENTO EM GRID	MOVER AS PECAS PELO GRID ESTABELECIDO NO TABULEIRO
RECONHECIMENTO DE PADRÕES	O JOGADOR DEVE RECONHECER PADRÕES NAS CARTAS PARA COMBINÁ-LAS
ROLAGEM DE DADOS	É NECESSÁRIO A ROLAGEM DE DADOS PARA DECISÕES COMO INICIAÇÃO DA PARTIDA (O MAIOR NÚMERO INICIA)
SELEÇÃO DE CARTAS	O JOGADOR DEVE PUXAR NOVAS CARTAS (APENAS 4 CARTAS PODEM FICAR EM MÃOS AO ULTRAPASSAR DEVEM SER DEVOLVIDAS AS RESTANTES)
COOPERATIVISMO	CADA CATEGORIA DE JOGADORES DEPENDE DAS DEMAIS PARA FINALIZAÇÃO DAS TAREFAS
ATAQUE	ATACANTES LANÇARÃO UMA CARTA DE PERGUNTA A MESA RUA, CASO NÃO RESPONDAM, PERDEM UMA CARTA, AO RESPONDEREM TEM DIREITO DE CONTRA ATAQUE
PESQUISA	PESQUISADORES TÊM ACESSO A MATERIAS ÚNICO QUE AUXILIAM NA RESOLUÇÃO DO PROBLEMA
COMPRAS E NEGOCIAÇÕES	O NEGOCIANTE PODE FAZER COMPRAS DE ACORDO COM A QUANTIDADE DE MOEDAS QUE TEM
PREMIAÇÕES	APENAS O MESTRE (PROFESSOR) DESIGNA AS PREMIAÇÕES PARA OS VENCEDORES (PONTUAÇÕES NA DISCIPLINA SÃO SUGESTÕES)

DICA	1 MOEDA
PERGUNTA (MESTRE)	1 MOEDA
PERGUNTA (ATAQUE)	2 MOEDAS


Os pesquisadores não são deixados a própria sorte durante a pesquisa, pois para o auxílio deles foi disponibilizado um código QR em que estão disponíveis acervos digitais que servirão de bases para a leitura desses alunos.

Basta abrir a câmera do celular ou tablet que serão redirecionados a pasta no Google Drive. Estão disponíveis alguns materiais bases, no entanto o professor ficará responsável sobre o material oferecido nesse acervo.

FIGURA 13- QR CODE



### 3.6 DESIGN

Cada carta tem sua composição específica, sendo uma desenvolvida com o mapa do lugar onde o movimento surgiu, o nome do lugar e a data. Os assuntos abordados nas cartas são basicamente os que são passados durante a disciplina de História do Design, com maior ênfase nos movimentos mais importantes que a influenciaram como o Art Nouveau, Art's and Crafts...

**FIGURA 14- MODELO DE CARTA 01**



O segundo modelo engloba obras e artistas, sendo assim, há a imagem da obra e seu respectivo nome, o nome do artista e a data que fora produzida.

**FIGURA 15- MODELO DE CARTA 02**



As dicas se tratam características dos movimentos e servem como bases para os pesquisadores buscarem informação e assim chegar a solucionar o mistério.

FIGURA 16 – MODELO DE CARTA 03



As cartas de perguntas estarão disponíveis aos questionadores, elas serão direcionadas diretamente ao mestre com o objetivo de sanar dúvidas, as mesmas são compradas com uma moeda.

FIGURA 17 – MODELO DE CARTA 04



FIGURA 18- CAIXA DO JOGO



FIGURA 19- CARTAS DO JOGO

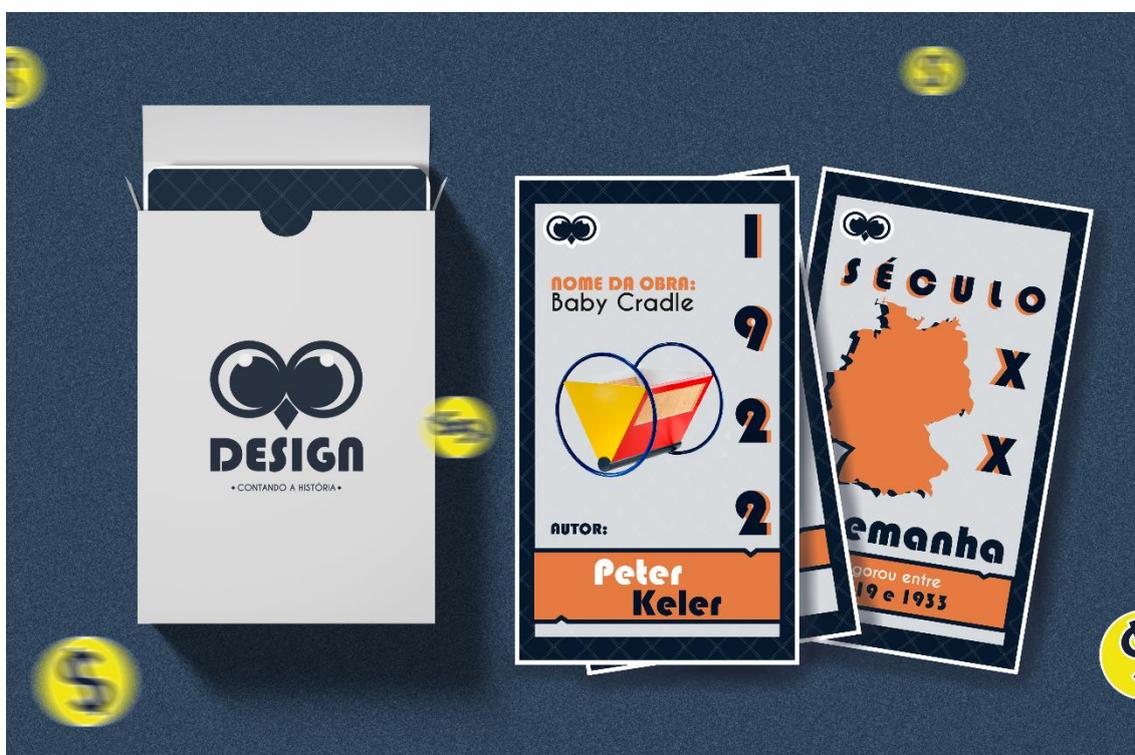


FIGURA 20- MODELOS DE CARTAS DO JOGO



FIGURA 21 - REGRAS OPERACIONAIS

## Regras

- A equipe que tirar um número maior no dado começa;
- É permitido apenas uma carta por rodada para cada equipe;
- O atacante só pode atacar uma vez por rodada;
- O mestre deve ser a única interseção entre os pesquisadores e os demais jogadores;
- Ao acabar as moedas do bolseiro, o mesmo pode comprar conseguindo mais acertando uma combinação de obra e artista do movimento;
- Caso a equipe não consiga responder à pergunta lançada pelo atacante, deve-se devolver um dos cards para a mesa;
- Apenas o capitão pode responder as perguntas representando a equipe;
- Atacantes, bolseiros e negociadores só poderão agir com a autorização do capitão;
- Não é permitido o uso do Google ou navegadores de pesquisa por pesquisadores, apenas livros ou artigo. A pena para este ato é a perda de todas as cartas e moedas da equipe;
- Ao passar de fase, o número de moedas é restabelecido para a equipe vitoriosa, juntamente com a vantagem de iniciar a partida;

FIGURA 22 - TABULEIRO DO JOGO



As fases escolhidas para compor o primeiro protótipo do jogo se tratam de Art's and Crafts (última posição), Art Nouveau, Construtivismo Russo, Bauhaus, Art Decó, Escola de Ulm e Design Atual. As fases foram escolhidas devido a marcarem extremamente o design atual, no entanto a composição do mapa se adequa ao que se é abordado em aula.

**FIGURA 23- PERGAMINHO**



**FIGURA 24 - MODO DE JOGAR**

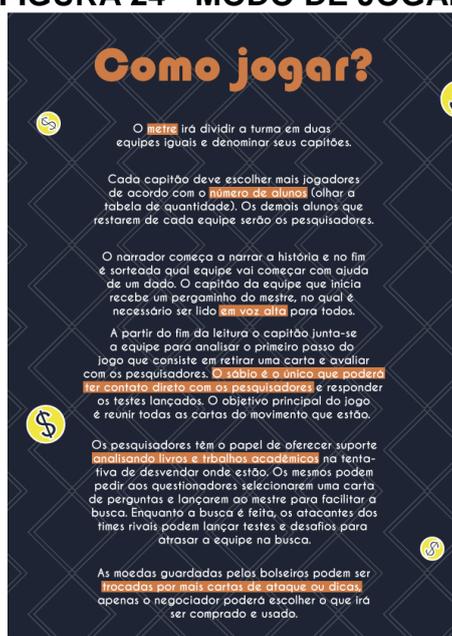


FIGURA 25 - JOGO COMPLETO



### **3.7 IMPLEMENTAÇÃO**

Devido a pandemia de Covid-19 que atingiu todo o mundo no ano de 2020, o projeto não foi possível ser implementado em sala de aula, pois foi estabelecida uma quarentena mundial em que foi impossibilitado o contato físico e aglomerações. Há especulações que pandemia que atingiu gradativamente o mundo se iniciou em 31 de dezembro de 2019 e até a entrega do devido trabalho ainda se perdura.

## **02 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

### **4.1 CONCLUSÕES E RECOMENDAÇÕES**

A escolha de um jogo de tabuleiro, se deu com a intenção de gerar maior interação com os alunos e professores durante a aula, além de induzir a socialização dos mesmos com o objetivo de que os estudantes tirem suas dúvidas diretamente com o professor, gerando mais interatividade e aproximando o relacionamento entre todos os indivíduos e, dessa maneira, permitir que a aula seja aplicada de forma eficaz.

Dessa forma, a problemática encontrada com o questionário pôde ser solucionada, visto que os universitários exigiam aulas mais dinâmicas e menos monótonas e a disciplina necessitava de uma nova metodologia para introduzir os assunto. O jogo, Design: Contando uma história, traz a oportunidade de estreitar vínculos entre aluno e professor acima de tudo e criar um ambiente amistoso, didático e instigante para a sala de aula.

## REFERÊNCIAS

BRANQUINHO, Thaís. Gamificação como um processo de mudança no estilo de ensino aprendizagem no ensino superior: um relato de experiência. p.221-233. Revista Internacional de Educação Superior. Campinas, São Paulo. 2017

BELL, Kevin. Game on!. Library of Congress, 2018

CAMPI, et. al. Diseño e historia. Ícone, 2010

CAMPI, et.al. La historia y las teorías historiográficas del diseño. Ícone, 2013

CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. Ubu Editora. São Paulo. 2016.

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. 2006. 3. Educação em Revista, Marília, São Paulo, V.7, N.1-2, P.16. 2006.

DE JESUS, Elizabeth da Silva. Aprendizagem da história da África a partir dos jogos: mancala. 2011. 4. Simpósio nacional de história, São Paulo, 2011.

FORTY, Adrian. Objetos de desejo. Cosacnaify Editora. 2007

FULLERTON, Tracy. Game Design Workshop. Fourth Edition. 2019

GARCIA, Adriana. Gamificação como prática pedagógica docente no processo ensino e aprendizagem na temática da inclusão social. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Londrina. 2015.

GILBERTO, Diogo Lopes. Jogos de tabuleiro: estudo dos sistemas visuais. Mestrado- Escola superior de artes e design Matosinhos. Matosinhos, 2019.

Hoefler, M. The games we played - The golden age of board and table

games. Nova Iorque: Princeton Architectural Press. 2003

HOLLIS, Richard. Design Gráfico: uma história concisa. 1994. 1. ed. São Paulo. Martins Fontes, 2005

IENSEN, Frida. O jogo no processo de ensino e aprendizagem. Universidade Estadual de Londrina. Paraná. 2010.

KÁSSIA, Gabriela Barbosa da Silva. Gamificação: benefícios da utilização do jogo de tabuleiro no processo de ensino-aprendizagem nas aulas de ciências. 2018. 3. Congresso internacional de educação e tecnologias. Faculdade Senac Pernambuco. Pernambuco 2018.

LUCENA, Pedro de Oliveira Mello. Siga o Mestre: Adaptando Grand Theft Auto para um jogo de tabuleiro. 2020. 43. Trabalho teórico/prático- Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba, Cabedelo, 2020.

LUÍS, Marcelo Fardo. A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino aprendizagem. 2013. 40. Mestrado- Programa de Pós- Graduação em Educação da Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2013.

MACEDO, L., PETTY, A. L. S., PASSOS, N. C. Aprender com jogos e situações problema. Ed. Artmed, Porto Alegre, 2000

MACHADO, Thiago da Costa. Gamificação de materiais didáticos: uma proposta para a aprendizagem significativa da modelagem de problemas físicos. Experiências em Ensino de Ciências, Brasília, V.11, No. 2, P.3. 2016

MEGSS, Philip. PURVIS, Alston. A história do Design Gráfico. Cosac Naify. São Paulo. 2009.

NOGUEIRA, Amaury Neto. Uma análise da utilização de técnicas de gamificação como estratégia didática no aprendizado dos alunos. 2015. 669.

Simpósio Brasileiro de Informática na Educação- Universidade Federal de Alagoas, Alagoas, 2015.

PERVIDOR, Rinaldo Pereira. O jogo africano Mancala e o ensino de matemática em face da lei nº10.639/03. 2011. 30. Mestrado- Pós- Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2011.

ROSITO, Daniella Michelena Munhoz. Design de jogos de tabuleiro e dinâmicas cooperativas: uma abordagem- cultural. In: SBGames, XVIII, 2019, Rio de Janeiro. Anais do evento, Rio de Janeiro, 2010, pp. 1380 - 1383.

SANTANA, Míria dos Santos. A combinação de jogos de tabuleiro com jogos digitais no processo de aprendizagem. XV SBGames, São Paulo, V.1, P.2. 2016

SANTOS, Guilherme. Motion Graphics como auxílio no ensino de História do Design. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre. 2012.

SCHELL, Jesse. A arte do game design: o livro original. Elsevier Editora Ltda. 2011

SÉRGIO, Pedro. O que é xadrez (Primeiros Passos). 2004. Vol. 271. Editora Brasiliense, 2017

VIEIRA, Dimitri. O que é Storytelling? O guia para você dominar a arte de contar histórias e se tornar um excelente Storyteller. 2020. Disponível em: [Storytelling: o que é, técnicas e como fazer histórias inesquecíveis \(rockcontent.com\)](#). Acesso em: 6 dez. 2020.

ZICHERMANN, Gabe. Gamification by design. O'Reilly Media. Ícone, 2011.