



SEI-SICITE 2021

Pesquisa e Extensão para um mundo em transformação

XI Seminário de Extensão e Inovação  
XXVI Seminário de Iniciação Científica e Tecnológica  
08 a 12 de Novembro - Guarapuava/PR



## As dificuldades adaptando um projeto presencial para o formato remoto

### *DIFFICULTIES IN ADAPTING A FACE-TO-FACE PROJECT TO THE REMOTE FORMAT*

Luiz Paulo de Souza Lopes (orientado)\*,

Mauricio Iwama Takano (orientador)†

#### RESUMO

Laboratório Universitário de Desenvolvimento de Inteligências e Cognição (LUDICO), tem como objetivo, apresentar os jogos de tabuleiro moderno ao maior número possível de pessoas como uma ferramenta lúdica de relaxamento e descontração reduzindo o estresse diário causados pelos estudos ou outras atividades e assim também exercitar as múltiplas inteligências de nossos participantes, analisando como isso interfere na vida acadêmica do estudante, mas com o início da pandemia de covid 19, e sendo um projeto de jogos analógicos que dependem do contato presencial, ficamos impossibilitados de fazer qualquer tipo de evento fisicamente. este artigo tem o objetivo de explicar como o projeto adaptou-se ao formato digital com o uso de simuladores de jogos *online* e *softwares* de comunicação, se adequando ao distanciamento social tentando manter a essência do analógico com o uso ferramentas antes não usadas pelo projeto para que pudéssemos continuar levando o Lúdico como forma de ensino para a comunidade.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogo de tabuleiro, Quarentena, Pandemia.

#### ABSTRACT

Laboratório Universitário de Desenvolvimento de Inteligências e Cognição (LUDICO), aims to present modern board games to as many people as possible as a playful tool for relaxation and relaxation, reducing the daily stress caused by studies or other activities and thus also exercising the multiple intelligences of our participants, analyzing how this interferes in the student's academic life, but with the onset of the covid 19 pandemic, and being a project of analogical games that depend on face-to-face contact, we are unable to physically do any type of event. This article aims to explain how the project has adapted to the digital format with the use of online game simulators and communication software, adapting to social distancing, trying to maintain the essence of analog using tools not previously used by the project so that we could continue taking play as a form of teaching for the community.

**KEYWORDS:** Boardgame, Quarantine, Pandemic.

\*Engenharia Elétrica, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Cornélio Procópio, Paraná, Brasil; luizlopes@alunos.utfpr.edu.br

†Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Campus Cornélio Procópio; takano@utfpr.edu.br



## 1. INTRODUÇÃO

O início da pandemia tornou impraticável as atividades presenciais do Laboratório Universitário de Desenvolvimento de Inteligências e Cognição (LUDICO), projeto que visa o uso de jogos de tabuleiro para:

- Apresentá-los os jogos de tabuleiro moderno ao maior número possível de pessoas;
- Estimular a participação em atividades lúdicas;
- Estimular a apreciação por cultura em geral;
- Servir como ferramenta de relaxamento e descontração dos participantes
- analisar o desenvolvimento das Inteligências e capacidades dos participantes dos eventos.

e por ser um projeto essencialmente presencial, como ele se adequaria ao distanciamento social? quais ferramentas seriam utilizadas? e como continuaríamos nossa pesquisa? são algumas das questões que teriam que ser solucionadas assim desenvolvendo novos métodos para dar continuidade aos nossos trabalhos.

A evolução digital em relação às interações sociais é um assunto discutido entre vários autores, Strapason (2011) diz que, a evolução digital faz com que, cada vez mais, as pessoas se afastem, reduzindo ainda mais a interação entre elas. Hoje, mesmo os jogos de computador ou de videogame já podem ser jogados por jogadores que nem ao menos precisam se conhecer. também diz que os alunos de hoje já nascem e são criados na era digital. Dessa forma, cada vez é mais comum encontrar crianças e adultos que vivem reclusos, sem relacionamentos interpessoais, inclusive segundo Merizio e Rossetti (2008), a expressão humana por meio do lúdico demonstra que o brincar é eficaz nos relacionamentos interpessoais de amizade, contribuindo para a formação do ser humano.

Assim o maior objetivo a ser alcançado seria como a adaptação seria feita mantendo a essência analógica do projeto não caindo nos problemas causados pela evolução digital, mas sim usando ela como ferramenta para favorecer nossos objetivos.

## 2. MATERIAIS E MÉTODOS

### 2.1. Projeto presencial - Antes da pandemia

Eram feitas reuniões semanais com os bolsistas do projeto para estabelecer como o trabalho iria ser feito durante a semana, organizar os eventos e nos atualizar do que estava sendo feito no projeto

Com relação aos jogos quinzenalmente os alunos eram divididos em dois grupos para atender a quantidade de jogadores máxima dos jogos, cada qual com um aluno responsável por ensinar como jogá-lo. Este aluno levava o jogo para casa para se familiarizar com ele e aprender as regras e isso era feito com dois objetivos principais: 1. aprender a ler o manual do jogo; e 2. aprender a ensinar o jogo para outras pessoas durante os eventos mensais.

Após a etapa de aprendizado era realizado um questionário pelo Google Forms, neste questionário é analisado 13 critérios que o projeto julga importantes ter em um jogo de tabuleiro, critérios estes que são Arte, Complexidade, Componentes, Diversão, Estratégia, Inatividade, Inovação, Interação, Mecânica e temática, Regras, Rejogabilidade, Sorte e Tempo de jogo.

Também analisamos o que o jogo aborda das múltiplas inteligências de Howard Gardner, Gardner (1995) diz que todos os indivíduos possuem cada uma dessas capacidades em certa medida, diferindo-se uns dos



SEI-SICITE 2021

Pesquisa e Extensão para um mundo em transformação

outros no grau de capacidade e na natureza de sua combinação, usamos estas inteligências também como categorias de nossa avaliação, estas análises são feitas usando pontuações de 1 a 5.

**Figura 1 - exemplo de análise.**

Com relação à diversão do jogo, você considera: \*

1      2      3      4      5

O jogador não se sentiu bem jogando, não se sentiu satisfeito ou não se divertiu                                    O jogador se divertiu

**Fonte: autoria própria (2018)**

Esse questionário, após ser respondido pelos alunos, é usado para fazer uma resenha a qual postamos em nosso blog, a resenha é estruturada da seguinte maneira:

1. Serão apresentados de forma redigida os prós e os contras apontados pelos avaliadores de cada critério de avaliação;
2. Serão apresentadas as notas de cada avaliador para cada critério de avaliação;
3. Serão apresentadas as médias das notas dos avaliadores de cada critério de avaliação;
4. Serão apresentadas as notas finais de cada avaliador para o jogo;
5. Serão apresentadas as de forma redigida considerações finais dos avaliadores.

## **2.2. Eventos presenciais do projeto**

Os eventos presenciais aconteciam mensalmente intercalando os campus de Cornélio Procópio e Londrina, a UTFPR nos cedia uma área do campus durante um final de semana para que pudéssemos realizá-los, os jogos eram expostos em uma mesa onde os participantes podiam pegá-los emprestado, o participante ao chegar escolhia um jogo e se dirigia a mesa onde estaria um representante do projeto fazendo o cadastro deste empréstimo, recolhendo informações como nome e código de barras do jogo nome da pessoa pegando emprestado, CPF ou RA (caso aluno da UTFPR), hora do empréstimo e da devolução (quando a pessoa devolvia o jogo). O *software* também continha informações como um cadastro para cada jogo com nome, dono do jogo (caso não fosse do projeto), ano de lançamento, quantas vezes o jogo foi emprestado, tempo total de empréstimo, um cadastro para cada pessoa que já pegou um jogo facilitando empréstimos futuros assim como informações sobre o evento em si como nome data e local.

Nos eventos também dispunham de palestras ministradas por pedagogos, psicólogos ou pessoas que trabalhem com desenvolvimento de jogos. As palestras eram sempre voltadas ao tema do uso de jogos de tabuleiro para a educação.



### 2.3. PROJETO DURANTE A PANDEMIA

Em 2020 Com o começo da pandemia e a necessidade do distanciamento social, as atividades do LUDICO, eram principalmente presenciais, tiveram que ser remodeladas para o modelo remoto que pudéssemos continuar com a execução do projeto

As reuniões semanais continuaram com a mesma frequência, mas com uso de plataformas de comunicação online, a princípio usava-se o Google meet que era cedido de graça aos alunos e professores da UTFPR mas com a probabilidade de não termos mais a plataforma e pelas restrições que começamos a ter migramos para a plataforma Butter.

Tivemos também várias participações fora da UTFPR devido à pandemia e assim fizemos várias parcerias como:

Projeto de pesquisa - onde junto com a Game-in-lab que é um programa de suporte à pesquisa de jogos administrado pela Asmodee e a Innovation Factory, e em cooperação com a Ariela O. Holanda, professora de psicologia do IFPR-LD, pretendemos analisar o desenvolvimento das inteligências e capacidades dos participantes dos eventos o qual foi realizado uma live para explicar como a Asmodee e a Game-in-lab realiza o incentivo a pesquisa em jogos analógicos chamada “Live with Asmodee and Game-in-Lab”.

SPIEL online - Evento Essen - estivemos no pavilhão brasileiro da maior feira de jogos de tabuleiro com a palestra “A força dos jogos de tabuleiro na rede federal de educação do Brasil”.

Como também realizamos dois eventos online dos jogos de tabuleiro que tiveram várias modificações no formato causada pela pandemia, dividimos a duração do evento em 2 dias em vez de 1 dia, começamos a usar plataformas online de jogos que simulam os jogos analogicos, pela queda de participantes nas mesas de jogos optamos por trazer outras opções de entretenimento, assim ficou escolhido que os eventos seriam constituídos de palestras, mesas redondas, *workshops* e as próprias mesas de jogos tabuleiro, o primeiro evento de 2020 aconteceu nos dias 05, 06 e 07 de setembro e o segundo nos dias 10, 11 e 12 de outubro.

Em 2021 ainda em pandemia continuamos com nosso trabalho, realizamos mais dois eventos do projeto, um nos dias 27 e 28 de fevereiro e outro nos dias 19 e 20 de junho.

“A Extensão Tá ON” - projeto da utfpr - cp que visa mostrar com *lives* como estão se saindo os projetos do campus Cornélio Procópio em meio a quarentena.

*live* - com a Board Game in box, loja de jogos em londrina, sobre jogos de tabuleiro na educação.

Jogo de tabuleiro - Fizemos um jogo de tabuleiro para uma empresa realizar com seus funcionários uma dinâmica de memorização de seus valores.

Participamos da Olimpíada Brasileira de Saúde e Meio Ambiente da Fiocruz (Obsma/Fiocruz).

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

o formato remoto nos trouxe algumas penalidades sendo que a mais significativa foi o número de pessoas participando das mesas de jogos que ao mesmo tempo que diminuía, aumentava o nosso alcance em palestras já que estas sendo online nos proporciona um alcance maior e pelo fato delas se manterem gravadas esse alcance se torna contínuo.



SEI-SICITE 2021

Pesquisa e Extensão para um mundo em transformação

XI Seminário de Extensão e Inovação  
XXVI Seminário de Iniciação Científica e Tecnológica  
08 a 12 de Novembro - Guarapuava/PR

**Tabela 1: Número de participantes nos eventos de 2016 até 2019**

Local	Mês	Evento	Participantes
LD	nov.-16	1	110
CP	dez.-16	2	61
LD	jan.-17	3	63
CP	fev.-17	4	115
LD	mar.-17	5	144
LD	abr.-17	6	161
CP	mai.-17	7	94
CP	jun.-17	8	127
LD	jul.-17	9	104
CP	ago.-17	10	147
LD	set.-17	11	67
CP	out.-17	12	142
LD	nov.-17	13	102
CP	dez.-17	14	98
LD	jan.-18	15	118
CP	fev.-18	16	43
LD	mar.-18	17	134
CP	abr.-18	18	108
LD	mai.-18	19	107
CP	jun.-18	20	75
LD	set.-18	21	86
CP	out.-18	22	90
LD	nov.-18	23	92
CP	dez.-18	24	123
LD	jan.-19	25	72
CP	fev.-19	26	26
LD	mar.-19	27	94
CP	abr.-19	28	126
LD	mai.-19	29	99
CP	jun.-19	30	85
LD	jul.-19	31	66
MEDIA			99

Fonte: autoria própria (2019)

**Tabela 2: Número de visualizações das atividades do 1º e 2º evento em quarentena**

Atividade	Numero de visualizações	Atividade	Numero de visualizações
WorkShop - Planejamento e criação de Inserts para jogos de tabuleiro	211	Workshop - Criando protótipos de jogos de tabuleiro utilizando a plataforma Tabletopia	172
Palestra - Os jogos e o ambiente universitário	182	Palestra - Usando Jogos de Interpretação de Papéis (RPG) para o Ensino de Ciências	80
RPG com o grupo D20 06/09/2020	147	RPG 11/10/2020	35
Palestra - Grupo D20	293	Palestra - Jogarta - Jogos como ferramentas sociais	118
Mesa Redonda Mulheres e Board Games	191	Mesa Redonda - Jogos de tabuleiro para além da diversão	89
Palestra - JEDAI, uma história como professores foram de padawans a mestres de jogos de tabuleiro	146	Palestra - O uso de jogos de tabuleiro para o desenvolvimento e a manutenção de habilidades sociais	319
Média	195	Média	136

Fonte: autoria própria (2021)



SEI-SICITE 2021

Pesquisa e Extensão para um mundo em transformação

Como se pode ver na tabela 1, nos eventos presenciais a nossa média era de aproximadamente 100 pessoas por evento enquanto a tabela 2 mostra nos eventos online nossas visualizações só aumentam ao longo do tempo conseguindo um alcance maior,

#### 4. CONCLUSÃO

A necessidade de mudar completamente o nosso modo de trabalho nos ensinou a trabalhar em adversidades, usar ferramentas que provavelmente seriam colocadas de lado por não serem tão necessárias que acabaram se tornando indispensáveis e apesar da impossibilidade de fazer os eventos presenciais, conseguimos alcançar pessoas que provavelmente não alcançaríamos com o método antigo de trabalho e todo esse aprendizado com certeza vai agregar bastante ao projeto daqui pra frente.

#### AGRADECIMENTOS

Agradecemos à Fundação Araucária pelo financiamento parcial ao projeto, aos campi da UTFPR de Cornélio Procópio e Londrina pelo fornecimento de material e do campus e a todos que investiram seu tempo nesse projeto para que ele siga em frente.

#### REFERÊNCIAS

- GARDNER, Howard. **Inteligências múltiplas: a teoria na prática** / Howard Gardner; Tra. Maria Adriana Veríssimo Veronese. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.
- MERIZIO, L. Q.; ROSSETTI, C. B. **Brincadeira e amizade: Um estudo com alemães, brasileiros e libaneses**. *Psicol. Argum.*, v. 26, n. 55, p. 329-339, 2008.
- STRAPASON, L. P. R. **O uso de jogos como estratégia de ensino e aprendizagem da matemática no 1º ano do ensino médio**. 2011. 194 f. Dissertação (Mestrado), Mestrado profissionalizante em ensino de física e matemática, Centro Universitário Franciscano de Santa Maria. Santa Maria, 2011.