

# INCRÍVEL GRUPO DE ESTUDOS DE JOGOS DE TABULEIRO

## II Encontro de Iniciação Acadêmica

Joao Victor de Alencar Pascoal, Luiz Lopes de Araújo Neto, Antônio Geovane Moura Régis,  
Glaudiney Moreira Mendonca Junior

O Incrível Grupo de Estudos em Jogos de Tabuleiro (IGREJOTA) tem como objetivo estudar jogos analógicos, ou seja, não digitais: suas mecânicas, temas, materiais para confecção e aplicações, tomando isso como exercícios de design de jogos, além da prática e da vivência de jogos de tabuleiro e/ou cartas. Os encontros do grupo de estudo são realizados semanalmente, com reuniões de projeto e de jogos, em que são discutidas mecânicas, ideias para o desenvolvimento de jogos além do estudo e da pesquisa de jogos de interesse, com o objetivo de produzir artigos relacionados a esses assuntos por parte tanto dos bolsistas, quanto dos membros. Nos encontros de jogos, os participantes têm a oportunidade de experimentar os jogos do acervo ou realizar testes em jogos que estejam em desenvolvimento, visto que o grupo mostra-se como um espaço propício para obtenção de feedback, uma vez que é frequentado por um público variado, de jogadores iniciantes a experientes. Nesses encontros são realizadas avaliações sobre a experiência dos participantes e a observação dos comportamentos e das estratégias desenvolvidas em cada partida de um jogo. As reuniões de jogos, organizadas pelos bolsistas, são momentos de grande aprendizagem, em que os jogadores têm a oportunidade de conhecer sobre os jogos de tabuleiro, bem como exercitar as habilidades envolvidas no processo: cooperação, tomada de decisões, raciocínio lógico, agilidade, entre várias outras, além de promover a interação entre os jogadores que muitas vezes encontram no grupo momentos de descontração. Já as reuniões de projeto, são discutidos os temas relacionados às pesquisas em andamento, debatendo e organizando o andamento de artigos e de tarefas que devem ser realizadas tanto para a pesquisa, quanto para o grupo em si. O IGREJOTA, ao decorrer do ano, foi convidado para participar de alguns eventos com palestras e experimentação de jogos, tais como a Bienal do Livro e o Dia do Brincar.

Palavras-chave: jogos de tabuleiro. lazer. pesquisa. imersão.