

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.