

## Meeples na mesa

Sarah Tumelero da Silveira<sup>1</sup>; Daniel Ayub<sup>1\*</sup>; Bernardo Bortolini Zanette<sup>1</sup>; Daniel Clós Cesar<sup>1</sup>; Thyago Salvá<sup>1</sup>; Diego Eduardo Lieban<sup>1</sup>; Rafael Ramires Jaques<sup>1\*\*</sup>

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) -

*Campus* Bento Gonçalves. Bento Gonçalves, RS, Brasil.

Desde as primeiras civilizações, os jogos de tabuleiro estão presentes nas nossas vidas, seja para entretenimento, aprendizado ou interação social. Com um olhar voltado para a educação, é notório que estes materiais podem ser extremamente benéficos, visto que, além de serem divertidos, estimulam e desenvolvem habilidades como o raciocínio lógico, pensamento estratégico, coordenação motora, criatividade, competitividade, comunicação, trabalho em equipe e muitas outras. Nesse sentido, o objetivo do projeto é desenvolver e disponibilizar um acervo de jogos de tabuleiro, assim como uma plataforma digital de retirada, que possam ser utilizados pelos professores como ferramenta didática, assim como pelo restante da comunidade acadêmica, para fins de aprendizado pessoal e lazer. Para realização do projeto, foram reunidos jogos de tabuleiro pertencentes ao IFRS - *Campus* Bento Gonçalves que, em anos anteriores, pertenciam a outros projetos e que não estavam sendo mais utilizados. Os jogos de tabuleiro modernos agrupam diferentes mecânicas, para sua utilização é necessário entender suas métricas, para que futuramente possa se encaminhar e aconselhar professores, alunos e servidores durante a escolha de jogos. Outrossim, iniciou-se o processo de desenvolvimento de uma aplicação *web* para um sistema de empréstimo de jogos, sendo desenvolvidos: um esqueleto no banco de dados das tabelas necessárias para jogos, usuários e reservas, utilizando a linguagem *Structured Query Language* (SQL), uma Interface de Programação de Aplicação (API) utilizando o *framework* Laravel e alguns elementos presentes na arquitetura em camadas com *Domain-driven Design* (DDD), e posteriormente, um *front-end* utilizando o *framework* Angular, que utilizará a API criada anteriormente, além de se criar as principais funções presentes na aplicação, como por exemplo: a possibilidade de criar uma reserva, de realizar *login* e cadastro, escolha do jogo. Buscando incrementar a ludoteca foram desenvolvidos exemplares de jogos que estão fora de catálogo e/ou em que é possível a criação de exemplares para fins educativos, em conjunto com o espaço *maker* o PIPA IF Makers. Desses exemplares foram também desenvolvidos os seus respectivos manuais de regras. Devido ao fato do projeto se encontrar em andamento e sua aplicação *web* ainda não finalizada, no momento, foi disponibilizado um formulário eletrônico para escolha e retirada dos jogos, bem como um termo de empréstimo. Espera-se que o projeto Meeples na Mesa possa contribuir positivamente no aprendizado e desenvolvimento dos estudantes do IFRS - *Campus* Bento Gonçalves, apresentando e oportunizando o uso de jogos de tabuleiro como uma ferramenta didática para os professores. Tanto quanto, espera-se que impacte favoravelmente na saúde mental e bem estar da comunidade acadêmica, proporcionando lazer e conhecimento a todos envolvidos.

**Palavras-chave:** jogos de tabuleiro; aprendizado; aplicação *web*; acervo; educação.

Trabalho executado com recursos do Edital PROEN Nº 24/2023 Programa Institucional de Bolsas de Ensino (PIBEN) da Pró-Reitoria de Ensino do *Campus* Bento Gonçalves.