

APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS ANALÓGICOS PARA A FALTA DE EMPREGABILIDADE DE PESSOAS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL: RECURSOS E BOAS PRÁTICAS

João Léste - PUC-Rio, LINC-Design, Brasil (0000-0001-7723-5041)

Carla Sousa - Universidade Lusófona, CICANT, Portugal (0000-0003-1036-963X)

Resumo

Este capítulo delinea uma investigação sobre as taxas de desemprego prevalentes entre as Pessoas com Deficiência (PcD), centrando-se nos impedimentos sistémicos e nos preconceitos sociais que impedem a sua plena participação no mercado de trabalho. Como um dos eventuais percursos possíveis, apresenta a Aprendizagem Baseada em Jogos (ABJ) como uma intervenção para melhorar estas disparidades, em particular para as Pessoas com Deficiência Intelectual (PcDI). Os objectivos incluem uma análise crítica dos atuais desafios de emprego enfrentados por este grupo, uma exposição da ABJ e do seu potencial pedagógico, e uma apresentação de dados empíricos que sublinham a eficácia dos jogos no cultivo de competências essenciais para o emprego. Além disso, analisa os papéis instrumentais do pessoal de apoio na definição de iniciativas de ABJ, na conceção de estratégias concretas para as necessidades das PcDI e na navegação no terreno ético da implementação de adaptações razoáveis e tecnologias de apoio. Por conseguinte, defende um envolvimento preliminar de avaliação com jogos selecionados por mediadores pedagógicos para garantir o alinhamento com os requisitos e aspirações de desenvolvimento específicos do grupo demográfico alvo.

Palavras-Chave: Aprendizagem Baseada em Jogos; Deficiência Intelectual; Barreiras ao Emprego; Jogos Analógicos; Acessibilidade.

Relevância do Capítulo para Pessoas com Deficiência Intelectual (PcDI)

O capítulo delinea estratégias para melhorar a empregabilidade das Pessoas com Deficiência Intelectual (PcDI) utilizando a Aprendizagem Baseada em Jogos (ABJ). Explora a eficácia da ABJ no aperfeiçoamento de competências vitais para a integração na força de trabalho, nomeadamente, melhorando as capacidades de negociação e comunicação das PcDI. Destacando jogos específicos concebidos para fomentar estas competências essenciais, o capítulo avalia a sua utilidade na preparação das PcDI para os desafios do emprego. Aborda ainda as potenciais barreiras à implementação da ABJ para as PcDI, incluindo questões de acessibilidade, a necessidade de modificações nos jogos, e a superação de preconceitos sociais e institucionais contra a empregabilidade das PcDI.

Objetivos da presente Subsecção de Formação

- Clarificar as atuais taxas de desemprego das Pessoas com Deficiência (PcD), bem como os principais desafios que afastam este grupo demográfico da força de trabalho.
- Apresentar uma visão geral da ABJ e dos seus benefícios para as PcDI.
- Apresentar documentos que apoiem a forma como os jogos podem ajudar a desenvolver competências-chave que são desejáveis para combater as taxas de desemprego das PcD.
- Discutir os papéis dos Educadores, Terapeutas e Cuidadores na facilitação da ABJ para as PcDI.
- Desenvolver estratégias para aplicar a ABJ com este grupo demográfico específico, tendo em conta as adaptações razoáveis e aplicáveis.
- Discutir as considerações éticas na implementação de adaptações razoáveis e Tecnologias de Apoio ou Assistivas

(TA), tendo em conta factores como a autonomia individual, a dignidade e a igualdade de oportunidades.

Citar como: Léste, J., & Sousa, C. (2024). Aprendizagem Baseada em Jogos Analógicos para a Falta de Empregabilidade de Pessoas com Deficiência Intelectual: Recursos e Boas Práticas. In C. Sousa, J. Pereira, & C. Casimiro (Eds.), *No Barriers: Estratégias e Boas Práticas para a Empregabilidade de Pessoas com Deficiência Intelectual* (pp. 139-153).

Edições Universitárias Lusófonas. <https://doi.org/10.24140/nobarriers.v3.p02.06>

Introdução

Nos últimos anos, tem havido um interesse crescente no uso de ABJ analógicos para enfrentar diferentes desafios educacionais e de desenvolvimento (Maratou et al., 2023; Sousa et al., 2023a). Esta emergência do analógico pode ser uma resposta natural ao excesso de digitalização, à fadiga digital e, ao mesmo tempo, às barreiras tecnológicas que existem em alguns contextos educativos (Marengo, & Seidl, 2021; Sousa et al., 2023b). Tal tendência tem-se expandido para incluir um vasto leque de populações, incluindo indivíduos que encontram dificuldades em encontrar emprego devido ao estigma e às barreiras sistémicas impostas às PcDI.

Os jogos analógicos fornecem uma plataforma distinta para cultivar a proficiência em vários domínios. A sua utilização para satisfazer os requisitos das PcDI tem vindo a ganhar ímpeto de forma significativa, realçando o seu potencial para colmatar o fosso entre a aquisição de competências e a procura de oportunidades de emprego. Esta introdução tem como objetivo analisar a convergência da ABJ analógicos, a importância de abordar as questões de emprego na comunidade de PcDI e o papel substancial que os jogos desempenham na melhoria das competências, nomeadamente, como meio de melhorar a empregabilidade.

Aprendizagem Baseada em Jogos Analógicos no Desenvolvimento de Competências

De acordo com o relatório de 2021 da Inclusion Europe, enquanto a taxa de emprego da população europeia é de 74,8%, apenas 50,8% das PcD estão empregadas. Se considerarmos especificamente as PcDI, este número desce drasticamente: 36% na Irlanda, 6% na

Escócia e 3% em Portugal. Outro fator importante a considerar é que esta taxa de emprego é majoritariamente composta pelo que se designa por sheltered workshops – que, na maioria dos casos, são empregos não regulamentados, temporários e mal remunerados (Inclusion Europe, 2021). Além disso, ao analisar o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 8 – que visa oferecer igualdade de acesso a oportunidades de emprego – e, mais especificamente, o ODS 8.5 – que se centra no género, na juventude e na deficiência – não existe um único relatório de progresso no que diz respeito ao desenvolvimento das classificações e padrões de empregabilidade das PcD desde 2016, o que indica que não houve um desenvolvimento significativo nessa área durante quase uma década (Nações Unidas, n.d.).

Adicionalmente, devemos ter em consideração a Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência (CDPD), que afirma que “a deficiência é um conceito em evolução e que a deficiência resulta da interação entre pessoas com incapacidades e barreiras comportamentais e ambientais que impedem a sua participação plena e efetiva na sociedade em condições de igualdade com as outras pessoas” (Nações Unidas, 2006). A este respeito, uma das barreiras mais prevalentes e acentuadas no acesso das PcD à igualdade de oportunidades de emprego é a educação (European Disability Forum, 2023, p.107). Os locais de trabalho consideram cada vez mais a comunicação, o trabalho em equipa e a gestão do tempo – que são frequentemente referidos como “competências transversais” – como requisitos para a inserção profissional, e a ABJ tem demonstrado ser um caminho eficaz para colmatar a lacuna do desemprego para as PcDI. Os jogos, neste contexto, podem ser ferramentas poderosas para incentivar o pensamento crítico, a tomada de decisões, a resolução de problemas, a interação e a comunicação, e as competências emocionais (Vygotsky, [1926] 2004, apud Quast, 2022, p.55).

Mais ainda, os jogos analógicos, em particular, dependem da interação entre os jogadores para funcionar, uma vez que todos os jogadores precisam de conhecer as regras para poderem jogar eficazmente. Esta “inteligência colectiva” que os jogos analógicos exigem aos jogadores

é a diferença mais fundamental entre um jogo de tabuleiro e um jogo digital: as peças só se movem se alguém as mover, e as regras só se aplicam se todos os jogadores as conhecerem e estiverem de acordo com elas, ao contrário dos jogos digitais, em que um computador atuará como aplicador de regras para os jogadores e facilitará a dinâmica do jogo (Léste, 2021, p.47).

Ao comparar jogos que existem tanto em suporte físico como digital, [Nos jogos digitais], os jogadores não precisam de compreender as regras de forma exaustiva para jogar. O Pandemic físico [um jogo de tabuleiro] é simplesmente uma caixa de objetos variados até um jogador decidir ler o livro de regras. Como a versão digital [do mesmo jogo] reage automaticamente às suas ações, os jogadores podem explorar as mecânicas do jogo e aprender como funcionam ao longo do tempo (Stolee, 2020, p.15)

Inicialmente, isso pode ser visto como um aspeto positivo da utilização de jogos digitais, especialmente quando se considera que as PcDI podem enfrentar desafios específicos quando tentam jogar sozinhas. No entanto, é precisamente o facto de os jogos analógicos exigirem que os jogadores tenham plena consciência e controlo dos elementos do jogo que oferece benefícios mais importantes para as estratégias de ABJ, especialmente se forem aplicadas fora do âmbito do jogo – neste caso, para se concentrarem em capacidades que podem ser transferidas para atividades e cenários no local de trabalho, como a coordenação visuomotora, a gestão de recursos, a compreensão e o cumprimento de regras, entre outras.

Além disso, para além de não oferecer barreiras de acesso ligadas à literacia digital, o desenvolvimento da inteligência coletiva para jogar o jogo exigirá, muitas vezes, que os jogadores sejam capazes de chegar a um compromisso, comunicar, encontrar um terreno comum, que são também competências cruciais no local de trabalho.

De momento, um dos melhores exemplos de jogos comerciais que adoptaram esta abordagem é a iniciativa Asmodee Access+ (Asmodee, n.d.a). A Asmodee, que é uma das maiores editoras de jogos do mundo, estabeleceu uma parceria com profissionais de saúde para adaptar alguns dos seus jogos de modo a promover a igualdade de

acesso das PcD aos jogos de mesa. Atualmente, até 2024, há três jogos que já foram adaptados: Dobble, Timeline e Cortex Challenge, que também foram avaliados quanto à eficiência com que ajudam a desenvolver 8 competências diferentes: Envolvimento Emocional, Memória de Curto Prazo, Fala e Discurso, Planejamento, Capacidades Motoras, Relações Sociais, Processamento Visuo-espacial e Imagem Mental.

Cada um dos especialistas envolvidos no projeto apresentou também testemunhos pessoais que aprofundam os benefícios de jogar com os pacientes em cenários de cuidados de saúde; no entanto, dois dos pontos mais interessantes que apontam para este contexto são que: a utilização de jogos como ferramentas permite que os jogadores desenvolvam competências sem se aperceberem do esforço concreto que estão a efetuar (Asmodee, n. d. b); e que o jogo encoraja a igualdade entre os jogadores, esbatendo a divisão entre os profissionais de saúde [prestadores de cuidados e formadores, que podem por vezes ser vistos como estando numa posição de poder] e os pacientes [PcDI, que podem por vezes ser vistos como estando numa posição de vulnerabilidade] (Asmodee, n.d. b). Estas perspetivas são particularmente importantes de ter em consideração porque esclarecem como a ABJ pode desviar o foco da atividade de “alguém que fornece ajuda ou formação às PcDI” – o que aprofunda a sua dependência de outros – para, em vez disso, promover uma atividade mais igualitária, que terá benefícios diretos ou indiretos para todos os jogadores de forma individual – promovendo, assim, a independência e o empoderamento.

Outro exemplo muito positivo é a utilização de jogos de tabuleiro com interpretação de papéis (role-playing games; RPGs) para melhorar as competências sociais de jovens autistas, através de sessões de terapia de grupo (Henning, et al. 2024). Os autores correlacionam o desenvolvimento de competências sociais com muitos resultados desejáveis, alguns dos quais estão diretamente relacionados com a empregabilidade, tais como: formação interpessoal nas empresas, formação em auto-consciência, formação em técnicas de vendas (p.2); fazer amigos e construir relações positivas e saudáveis (p.2), que são ferramentas úteis para o trabalho em rede. A utilização de

RPGs, nomeadamente de Live Action Role-Playing Games (LARP), que são menos estruturados do que os jogos de mesa, tem também a vantagem de permitir uma maior personalização das experiências e dos objetivos de desenvolvimento.

Por isso, na preparação para o estudo, os terapeutas também realizaram entrevistas individuais com os participantes e os seus pais, a fim de formular comportamentos-alvo específicos que eram desejáveis para cada participante individual. Durante as sessões, estes comportamentos-alvo foram constantemente reforçados pelos terapeutas – quer através de elogios diretos, quer através do recebimento de bónus para as suas personagens (novo equipamento, capacidades ou recompensas monetárias no jogo), quer através do avanço dos objetivos do grupo. Assim, embora a atividade fosse realizada em grupo, cada participante tinha objetivos e desafios específicos que era encorajado a enfrentar num espaço seguro (p.5). Além disso, a equipa concebeu uma versão revista do método Goal Attainment Scaling (Kiresuk, Sherman 1968), a que chamaram “escala dos trabalhos de casa” (p.4). Esta escala consiste em selecionar pontos de avaliação adaptados às necessidades específicas de cada participante – em colaboração com este e com os seus pais – e que estão associados a tarefas que podem ser executadas fora das sessões de grupo (por exemplo: falar com alguém novo na escola, para um participante que enfrente desafios específicos na conversação com pessoas fora dos seus círculos sociais habituais). Por conseguinte, embora as sessões permitissem aos participantes praticar comportamentos-alvo num ambiente seguro, a estrutura e os objetivos do estudo também incentivavam a transferência destas competências para cenários da vida real.

As Melhores Práticas para Implementar ABJ

Já em 1965, Robert M. Gagné (1970 [1965]) escreveu no seu livro “The Conditions of Learning” que, para que o processo de aprendizagem seja eficaz, o aluno precisa de sentir que o que está a aprender pode ser aplicado ao seu contexto particular e a situações da vida real. Por esta razão, o primeiro requisito para aplicar a ABJ consiste em

identificar as competências que cada indivíduo já domina, através de medidas como a “Escala de Comportamento Adaptativo (ABS)”, “Escala Curta de Comportamento Adaptativo (SABS)” (Hatton, et al., 2001), “Escala de Medição da Independência do Adulto (AILMS)” (Zorzi et al., 2023) ou “Escala de Vida Independente (ILS)” (Centre for Neuro Skills, 1986).

Embora existam muitas opções de escolha, a mais facilmente disponível é a Escala de Vida Independente do Centre for Neuro Skills. No entanto, o documento foi produzido em 1986 e, por isso, inclui alguns termos que não estão atualizados em termos da forma mais ética de se referir às PcDI. Também é importante ter em conta que a maioria destes formulários é muito extensa e pode incluir perguntas que podem ser pouco relevantes para cenários específicos. Por este motivo, se forem escolhidos como diretrizes, recomendamos também que os formulários sejam adaptados de forma a serem o mais curtos possível – incluindo apenas as perguntas relevantes para o contexto – e que utilizem uma linguagem mais positiva e inclusiva em geral, tal como se explica no capítulo 3 deste livro. Para além disso, muitas instituições locais que trabalham com PcDI já têm as suas ferramentas de avaliação específicas e, por isso, serão provavelmente preferíveis, uma vez que estarão mais adaptadas à comunidade específica em que a abordagem ABJ será aplicada.

Depois de determinar as competências já desenvolvidas, o próximo passo é determinar quais os objetivos que cada participante terá no seu percurso de ABJ. Têm objetivos ou perspetivas de emprego específicos em mente, o que exigiria o aperfeiçoamento de determinadas competências? Sentem a necessidade de melhorar num aspeto particular das suas vidas? Existem programas locais de colocação profissional (específicos ou não para PcDI) que tenham requisitos explícitos e competências desejáveis?

Esta parte do processo será, sem dúvida, extremamente particular para cada instituição e formando, tal como um “Plano de Desenvolvimento Individual”, um “Plano de Transição Individual” (European Agency for Development in Special Needs Education, 2006), um “Plano Individual para a Inclusão” ou um “Plano Educativo Individual”, mas existem algumas diretrizes que devem ser sempre tidas em conta:

- Em primeiro lugar, seguir sempre o lema do Movimento Global de Pessoas com Deficiência: “Nada Para Nós Sem Nós” (Sasaki, 2007): cada passo do processo deve envolver as PcDI.
- Assuma sempre a competência. Se o indivíduo apresentar uma necessidade específica, ofereça-lhe as adaptações adequadas com base no seu nível de assistência requerido.
- Consultar os seus cuidadores primários e profissionais de saúde, se necessário, mas nunca invalidar as declarações ou desejos do indivíduo.
- Informar o indivíduo do seu direito a ter pessoas de confiança a acompanhá-lo em todas as fases do processo.
- Se possível, envolver uma equipa multidisciplinar, que pode incluir psicólogos, terapeutas ocupacionais e outras especialidades quando necessário.
- Determinar os objetivos que devem ser alcançados durante as sessões de ABJ e outros que podem ser alcançados fora do contexto da intervenção. Estes objetivos, naturalmente, devem estar alinhados entre si, para que haja maior probabilidade de ocorrer a transferência de competências.

Depois de definidas as competências e os objetivos de cada formando, é altura de escolher jogos que melhorem as competências já existentes ou ajudem a desenvolver novas competências – mas, de preferência, ambas. A forma mais fácil de o fazer é procurar nos websites dos editores de jogos e fazer referência à mecânica requerida dos possíveis jogos. Por exemplo, se quisermos desenvolver competências financeiras, podemos selecionar jogos que envolvam competências de “colocação de trabalhadores” e de “gestão de recursos”, como o Carcassonne; se quisermos desenvolver reflexos rápidos, podemos selecionar jogos de correspondência que impliquem alguma rapidez a jogar, como o Dobble/Spot It ou o Ghost Blitz; e se quisermos desenvolver competências motoras refinadas, podemos selecionar jogos que girem em torno do equilíbrio e do empilhamento, como o Jenga. Para uma lista completa de jogos e mecânicas de jogo, recomendamos o website boardgamegeek.com e o livro “Building Blocks of Tabletop Games” (Engelstein, & Shalev, 2022).

De seguida, apresentamos uma lista de competências desejáveis e de jogos que ajudam a desenvolvê-las, com base no “Catálogo de Jogos Educativos” (Galápagos Jogos, 2022), documento que relaciona os jogos com o desenvolvimento da “Teoria das Inteligências Múltiplas” (IM), concebida por Howard Gardner (1983):

- Inteligência Linguística: Black Stories Jr. (coleção), Concept/Concept Kids, Dixit, Dream On, Imagine, Story Cubes;
- Inteligência Lógica/Matemática: Concept/Concept Kids, Dobble/Spot it, Dream On, Imagine, SET, Timeline;
- Inteligência Espacial: Dobble/Spot it, Imagine, SET;
- Inteligência Interpessoal: Black Stories Jr. (coleção), Concept/Concept Kids, Dixit, Dream On, Imagine, SET;
- Inteligência Intrapessoal: Black Stories Jr. (coleção), Concept/Concept Kids, Dixit, Dream On, Imagine, SET.

Apresentamos ainda outra lista de competências desejáveis e jogos que ajudam a desenvolvê-las, com base na “BNCC e Jogos de Tabuleiro” (Devir Escolas, 2018), documento que relaciona os jogos ao desenvolvimento das competências detalhadas na “Base Nacional Comum Curricular” brasileira:

- Comunicação: Fast Food Fear!
- Raciocínio Lógico: SET;
- Negociação: Checkpoint Charlie, Carcassonne;
- Trabalho de Equipa: Codenames, Fast Food Fear!.

Em última análise, a implementação de ABJ para PcDI requer uma abordagem cuidadosa e atenciosa por parte do pessoal de apoio, professores e membros familiares. No centro deste processo está o princípio do envolvimento direto destas pessoas com os próprios jogos antes de os apresentarem aos formandos com deficiência. Este passo preliminar serve não só para avaliar a adequação de um jogo às necessidades e capacidades específicas do indivíduo ou do grupo, mas também para familiarizar os mediadores com as mecânicas do jogo e os potenciais resultados de aprendizagem. Ao jogarem primeiro os jogos, os educadores e prestadores de cuidados podem adaptar melhor a experiência de aprendizagem às competências

desenvolvidas, objetivos pessoais e interesses da PcDI, garantindo um percurso de aprendizagem mais eficaz e significativo. Esta prática alinha-se com o objetivo global da ABJ: criar um ambiente educativo inclusivo, envolvente e capacitador onde as PcDI possam prosperar e atingir o seu potencial máximo.

Abordando a “Falta de Evidência” da ABJ como uma Ferramenta Educacional Eficaz

Vários estudos realizados sobre a ABJ sustentam, de um modo geral, que há falta de dados estatisticamente relevantes para concluir que a ABJ é uma ferramenta educativa eficaz. No entanto, a maioria desses estudos gira em torno da chamada hipótese do “Efeito Xadrez” (Sala et al., 2017), que é a ideia de que o xadrez, em virtude de ser um jogo cognitivamente exigente que envolve raciocínio lógico e espacial, será capaz de impactar positivamente o desempenho escolar dos alunos. Este fenómeno seria o que se designa por “transferência distante”, o que significa que a generalização das competências relacionadas com o xadrez está tão distanciada do que está a ser avaliado pelo desempenho académico que estão fracamente relacionadas (Sala et al., 2017), o que é apoiado por outros estudos que sugerem que as competências relacionadas com o xadrez estão ligadas ao contexto (Islam et al., 2021) e, portanto, não são aplicáveis a contextos e avaliações em sala de aula.

A este respeito, o problema com a atual avaliação da ABJ está nos métodos escolhidos – avaliações estatísticas de variações de notas a longo prazo em comparação com grupos de controlo – e no objeto de avaliação – uma vez que as competências específicas que o xadrez desenvolve não são o que está a ser avaliado. É precisamente por isso que este capítulo é inflexível quanto ao desenvolvimento de planos educativos individuais para alunos ou grupos, que se centrem em competências específicas importantes de serem desenvolvidas, e para escolher jogos que se relacionem com essas competências, de modo a aumentar a propensão da transferência de resultados ocorrer.

Conclusão

No seu livro “Homo Ludens”, Johan Huizinga (2016[1938]) fala longamente sobre o jogo como um fenómeno cultural intrinsecamente ligado ao desenvolvimento da humanidade. Apesar das críticas modernas a algumas das suas ideias, devemos reconhecer o mérito de o jogo ser, sem sombra de dúvida, uma oportunidade para experimentar diferentes cenários, atividades, dinâmicas sociais e competências. Neste sentido, devemos considerar que, para além dos benefícios educativos, sociais e cognitivos do jogo que foram apresentados ao longo do capítulo, o jogo em si é uma atividade gratificante e deve ser encarada como tal.

Não obstante, o objetivo deste capítulo é demonstrar os benefícios da ABJ na abordagem das taxas de desemprego das PcDI. Como já foi referido, os jogos proporcionam uma oportunidade muito importante para reproduzir cenários e testar competências num ambiente seguro – e, espera-se, divertido –, aliviando alguma da pressão que algumas pessoas podem sentir quando lhes é dito que têm de praticar uma competência ou tarefa específica para atingir um determinado objetivo.

Outro aspeto importante da ABJ especificamente analógica é o facto de, para jogar, todos os jogadores terem de ser capazes de satisfazer dois requisitos fundamentais: compreender e seguir regras; e ser capaz de estar de acordo com os outros quanto a essas mesmas regras. Além disso, a maioria dos jogos estimula a interação entre os jogadores, a competição saudável, a cooperação e muitas outras competências transversais que são consideradas cada vez mais importantes para o local de trabalho.

Adicionalmente, este capítulo também indica alguns jogos que têm sido indicados para desenvolver determinadas competências, tipos de inteligência e capacidades – ao mesmo tempo que oferece alguns recursos e websites para aqueles que estão interessados em conduzir a sua própria pesquisa de acompanhamento. Paralelamente, indicamos o papel que os cuidadores, os profissionais de saúde e os educadores devem assumir na abordagem da ABJ, e sugerimos algumas formas de avaliar as competências já desenvolvidas, bem como de definir objetivos educativos individuais – em parceria com

a PcDI e o seu sistema de apoio. Por fim, abordamos algumas das críticas mais comuns à ABJ, nomeadamente o facto de a maioria dos estudos se centrar na transferência (ou na transferência distante) de capacidades de um contexto educativo não formal/informal para um formal – normalmente considerando apenas as alterações estatísticas que são avaliadas por possíveis melhorias nas notas do sistema de ensino, sem estarem estreitamente relacionadas com as competências que os jogos em questão deveriam ajudar a desenvolver.

Agradecimentos

Este estudo foi financiado por fundos nacionais através da FCT - Fundação para a Ciência e Tecnologia, I.P., no âmbito do projeto GameIN (2022.07939.PTDC) – disponível em <https://doi.org/10.54499/2022.07939.PTDC>. Os autores gostariam ainda de agradecer o apoio do projeto No Barriers to Employment (2022-1-SE01-KA220-ADU-000089826). Este estudo foi também parcialmente financiado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código Financeiro 001, e pela FAPERJ – Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro, Processo *SEI E-26/201.579/2023*.

Referências

- Asmodee (n.d.) ACCESS+. Retrieved from <https://www.asmodee.ca/access-plus/>
- Asmodee (n.d.) What our experts say. Retrieved from <https://www.accessplus-asmodee.com/en/what-our-experts-say#tro-mathilde>
- Centre for Neuro Skills. (1986). Independent living scale. <https://www.tbims.org/ils/ils2012b.pdf>
- Devir Escolas. (2018). BNCC e jogos de mesa. (Electronic). <https://devir.com.br/escolas/arquivos/BNCCJogosDeMesa.pdf>
- Engelstein, G., & Shalev, I. (2022). Building blocks of tabletop game design: An encyclopedia of mechanisms (2nd ed.). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9781003179184>
- European Agency for Development in Special Needs Education. (2006). Individual transition plans: Supporting the move from school to employment. (Electronic) 87-91500-87-7.
- European Disability Forum. (2023). European Human Rights Report: Issue 7 –

2023. Retrieved from https://www.edf-fepf.org/content/uploads/2023/05/hr7_2023_press-accessible.pdf#page56
- Galápagos Jogos. (2022). Catálogo de jogos educativos 2022. (Electronic). <https://anyflip.com/hcrv/qucx/>
- Gagné, R. (1970 [1965]). *The conditions of learning* (2nd ed.). Holt, Rinehart & Winston.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. New York: Basic Books.
- Hatton, C., Emerson, E., Robertson, J., Gregory, N., Kessissoglou, S., Perry, J., et al. (2001). The adaptive behavior scale-residential and community (part I): towards the development of a short form. *Research in Developmental Disabilities*, 22(3), 273-288.
- Henning, G., de Oliveira, R., de Andrade, M., Gallo, R., Benevides, R., Gomes, R., Fukue, L., Lima, A., de Oliveira, M., de Oliveira, D., Werpp, M., Moraes, L., & Neto, F. (2024). Social skills training with a tabletop role-playing game, before and during the pandemic of 2020: in-person and online group sessions. *Front. Psychiatry*. 14, 1-10. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2023.1276757>
- Huizinga, J. (2016[1938]). *Homo ludens*. Angelico Press.
- Inclusion Europe. (2021). Better job opportunities for people with intellectual disabilities. Retrieved from <https://www.inclusion-europe.eu/employment-jobs-people-intellectual-disabilities/>
- Islam, A., Lee, W.-S., & Nicholas, A. (2021). The effects of chess instruction on academic and non-cognitive outcomes: Field experimental evidence from a developing country. *Journal of Development Economics*, 150, 0304-3878.
- Kiresuk, T. J., & Sherman, R. E. (1968). Goal attainment scaling: A general method for evaluating comprehensive community mental health programs. *Community Mental Health Journal*, 4(6), 443-453. <https://doi.org/10.1007/BF01530764>
- Léste, J. (2021) *The Informational Ergonomics of Tabletop Games' Rulebooks: an analysis on informational hierarchy and organization*. pp.160. (Master's thesis, Pontifical Catholic University of Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brazil). Retrieved from <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/53646/53646.PDF>
- Maratou, V., Ennami, F., Luz, F., Abdullahi, Y., Medeisiene, R. A., Ščiukauskė, I., Chaliampalias, R., Kameas, A., Sousa, C., & Sara, S. (2023). Game-based learning in higher education using analogue games. *International Journal of Film and Media Arts*, 8(1), 63-83. <https://doi.org/10.24140/ijfma.v8.n1.04>
- Marengo, M., & Seidl, T. (2021). The discursive construction of digitalization: A comparative analysis of national discourses on the Digital Future of Work. *European Political Science Review*, 13(3), 391-409. <https://doi.org/10.1017/s175577392100014x>
- Quast, K. (2022). O que está em jogo quando jogamos? In P. Piccolo & A. Carvalho (Eds.), *Jogos de tabuleiro na educação*, 54-65. Devir.
- Sala, G., Foley, J. P., & Gobet, F. (2017). The effects of chess instruction on pupils'

- cognitive and academic skills: State of the art and theoretical challenges. *Frontiers in Psychology*, 8, 238. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00238>
- Sasaki, R. (2007). Nada sobre nós, sem nós: Da integração à inclusão - Parte 1. *Revista Nacional de Reabilitação*, 10(57), 8–16.
- Sousa, C., Neves, P., & Luz, F. (2023b). Barriers and hindrances to the effective use of games in education: Systematic literature review and intervention strategies. In *Proceedings of the 17th European Conference on Games Based Learning, ECGBL 2023*, (pp. 611-620). <https://doi.org/10.34190/ecgbl.17.1.1472>
- Sousa, C., Rye, S., Sousa, M., Torres, P. J., Perim, C., Mansuklal, S., & Ennami, F. (2023a). Playing at the school table: Systematic literature review of board, tabletop, and other analog game-based learning approaches. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1160591>
- Stolle, M. J. (2020) An Object-focused Approach to Analog Game Adaptation. (Master's thesis, University of California, California, United States of America). Retrieved from <https://escholarship.org/uc/item/80p2b848>
- United Nations. (2006). United Nations Convention on the Rights of Persons with Disabilities. Retrieved from https://www.un.org/disabilities/documents/convention/convention_accessible_pdf.pdf#page56
- United Nations (n.d.). 8 Promote sustained, inclusive and sustainable economic growth, full and productive employment and decent work for all. Retrieved from <https://sdgs.un.org/goals/goal8>
- Zorzi, S., Dalmonego, C., De Vreese, L. P., & Gomiero, T. (2023). Adult Independence Living Measurement Scale: Psychometric validation of a scale to estimate personal skills for independent living in people with intellectual and developmental disabilities. *Journal of Intellectual Disability Research*, 67(6), 560-572. <https://doi.org/10.1111/jir.13028>