

JOGOS DE TABULEIRO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA: PERSPECTIVAS E APLICAÇÕES NA EDUCAÇÃO BRASILEIRA

Thiago José Cóser¹

RESUMO: Este artigo investiga o papel dos jogos de tabuleiro como recursos pedagógicos no contexto educacional brasileiro. A partir de uma revisão bibliográfica, analisa-se como esses instrumentos lúdicos podem contribuir para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes, promovendo aprendizagens significativas em diferentes áreas do conhecimento. O estudo aborda as bases teóricas que fundamentam o uso de jogos na educação, examina experiências práticas documentadas no Brasil e discute os desafios e potencialidades dessa abordagem metodológica. Os resultados indicam que os jogos de tabuleiro, quando integrados de forma intencional ao currículo, favorecem o engajamento dos alunos, estimulam o raciocínio lógico-matemático e desenvolvem habilidades socioemocionais essenciais para a formação integral do indivíduo.

Palavras-chave: Jogos de tabuleiro. Educação. Ludicidade. Metodologias ativas. Aprendizagem significativa. Design.

ABSTRACT: This article investigates the role of board games as pedagogical resources in the Brazilian educational context. Based on a literature review, it analyzes how these playful tools can contribute to the cognitive, social, and emotional development of students, promoting meaningful learning in different areas of knowledge. The study addresses the theoretical foundations that underpin the use of games in education, examines documented practical experiences in Brazil, and discusses the challenges and potential of this methodological approach. The results indicate that board games, when intentionally integrated into the curriculum, favor student engagement, stimulate logical-mathematical reasoning, and develop socio-emotional skills essential for the integral formation of the individual.

Keywords: Board games. Education. Playfulness. Active methodologies. Meaningful learning. Project.

¹ Mestre em Artes Visuais pela Universidade Estadual de Campinas, com Bacharel e Licenciatura em Artes Visuais pela mesma instituição, tem como centro de pesquisa áreas multidisciplinares de Design, Arte e Tecnologia. Professor da pós-graduação na Belas Artes e na graduação da Facamp

INTRODUÇÃO

A busca por metodologias que promovam uma aprendizagem mais significativa e engajadora tem sido constante no campo educacional brasileiro. Nesse contexto, os jogos de tabuleiro emergem como recursos pedagógicos potentes, capazes de articular aspectos lúdicos e educativos de forma integrada (KISHIMOTO, 2011). Diferentemente dos jogos digitais, os jogos de tabuleiro preservam características de interação presencial que favorecem o desenvolvimento de habilidades sociais e comunicativas fundamentais para a formação dos estudantes.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhece a importância das metodologias ativas e do protagonismo estudantil, apontando para a necessidade de diversificação das práticas pedagógicas (BRASIL, 2018). Os jogos de tabuleiro alinham-se a essas diretrizes, constituindo-se como ferramentas que podem ser aplicadas em diferentes componentes curriculares e níveis de ensino.

Este artigo tem como objetivo analisar o potencial pedagógico dos jogos de tabuleiro na educação brasileira, fundamentando-se em referenciais teóricos sobre ludopedagogia e em experiências documentadas no contexto nacional. Busca-se compreender como esses recursos podem contribuir para o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e emocionais, bem como identificar desafios para sua implementação efetiva nas escolas.

1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1.1 O jogo como elemento cultural e educativo

Huizinga (2000), em sua obra seminal *Homo Ludens*, estabelece o jogo como elemento fundamental da cultura humana, anterior à própria civilização. Para o autor, o jogo não é apenas uma atividade recreativa, mas uma forma de expressão e organização social que carrega significados simbólicos profundos e estruturais.

No campo educacional brasileiro, Kishimoto (2011) destaca que o jogo educativo apresenta duas funções principais: a lúdica, relacionada ao prazer e à diversão, e a educativa, vinculada à aquisição de conhecimentos e ao desenvolvimento de habilidades. O equilíbrio entre essas dimensões é essencial para que o jogo cumpra seu papel pedagógico sem perder sua característica motivadora.

1.2 Aprendizagem significativa e jogos

Ausubel (2003) propõe que a aprendizagem significativa ocorre quando o novo conhecimento ancora-se em estruturas cognitivas preexistentes do aprendiz. Os jogos de tabuleiro podem facilitar esse processo ao contextualizar conceitos abstratos em situações concretas e desafiadoras, permitindo que os estudantes estabeleçam relações entre o conteúdo trabalhado e suas experiências prévias.

Vygotsky (1991) enfatiza o papel da interação social no desenvolvimento cognitivo, conceituando a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) como o espaço entre aquilo que o indivíduo consegue realizar sozinho e o que pode alcançar com mediação. Os jogos de tabuleiro, especialmente em suas modalidades cooperativas ou competitivas, criam oportunidades ricas de interação entre pares, favorecendo a construção coletiva do conhecimento.

1.3 Gamificação e ludopedagogia

Alves (2015) diferencia gamificação de jogos educativos: enquanto a gamificação refere-se à aplicação de elementos de jogos em contextos não lúdicos, os jogos propriamente ditos constituem experiências completas com regras, objetivos e sistemas de recompensa integrados. Os jogos de tabuleiro enquadram-se nesta segunda categoria, oferecendo experiências imersivas que transcendem a mera aplicação de mecânicas isoladas.

Fortuna (2018) ressalta que a ludopedagogia não se resume à utilização de jogos como pretexto para ensinar conteúdos tradicionais, mas implica reconhecer o brincar como direito e como forma legítima de construção de conhecimento. Essa perspectiva valoriza a experiência lúdica em si, não apenas seus resultados mensuráveis.

2. JOGOS DE TABULEIRO NO CONTEXTO EDUCACIONAL BRASILEIRO

2.1 Aplicações práticas e experiências documentadas

Grando (2000) realizou pesquisas pioneiras sobre o uso de jogos no ensino de matemática no Brasil, demonstrando que atividades lúdicas bem planejadas podem desenvolver conceitos matemáticos complexos de forma mais eficaz que abordagens tradicionais. A autora identificou que jogos estratégicos estimulam o raciocínio lógico, a formulação de hipóteses e a resolução de problemas.

Moura (1994) propõe o conceito de "jogo de papéis" aplicado à educação matemática, argumentando que situações-problema apresentadas ludicamente mobilizam diferentes tipos de

pensamento e favorecem a compreensão de conceitos abstratos. Jogos de tabuleiro que envolvem gestão de recursos, planejamento estratégico e cálculos podem incorporar esses princípios de forma natural.

A eficácia dos jogos como estratégia pedagógica tem sido comprovada por estudos experimentais. Pesquisa divulgada pela Science Direct demonstrou que estudantes que vivenciaram experiências de aprendizagem gamificada apresentaram desempenho 89,45% superior quando comparados a estudantes que aprenderam os mesmos conteúdos através de métodos tradicionais (DOMÍNGUEZ *et al.*, 2013). Esses resultados evidenciam o potencial significativo dos jogos para otimizar processos de ensino-aprendizagem em diferentes áreas do conhecimento.

2.2 Desenvolvimento de competências socioemocionais

Segundo Macedo, Petty e Passos (2005), os jogos contribuem para o desenvolvimento de aspectos afetivos e sociais fundamentais, como respeito a regras, tolerância à frustração, capacidade de negociação e trabalho em equipe. Essas competências, reconhecidas pela BNCC como essenciais para a formação integral dos estudantes, são exercitadas de forma orgânica durante as partidas.

Rossetto (2010) observa que jogos cooperativos, categoria que inclui diversos títulos de tabuleiro modernos, promovem valores como solidariedade e colaboração, contrapondo-se à lógica excessivamente competitiva que por vezes predomina no ambiente escolar. Essa abordagem alinha-se às perspectivas de educação integral e desenvolvimento humano.

Uma pesquisa realizada com crianças em situação de vulnerabilidade demonstrou ganhos significativos nas habilidades de leitura e escrita após intervenções com jogos de tabuleiro, evidenciando que todas as participantes desenvolveram novas habilidades de escrita, possivelmente influenciadas pela atividade lúdica (VASCONCELLOS; ORLANDO, 2021). Este estudo reforça o potencial dos jogos como instrumentos de inclusão e superação de dificuldades de aprendizagem.

2.3 Interdisciplinaridade e transversalidade

Miranda (2001) enfatiza que os jogos de tabuleiro podem ser aproveitados de forma interdisciplinar, conectando diferentes áreas do conhecimento. Um jogo sobre civilizações antigas, por exemplo, pode integrar história, geografia, matemática e língua portuguesa,

favorecendo uma compreensão mais holística dos conteúdos.

Antunes (2011) sugere que jogos estratégicos desenvolvem o que Gardner denominou inteligências múltiplas, incluindo a lógico-matemática, a espacial, a interpessoal e a intrapessoal. Essa multiplicidade de estímulos cognitivos torna os jogos de tabuleiro ferramentas versáteis para diferentes perfis de aprendizagem.

Santos, Bardez e Marques (2020) destacam que jogos de tabuleiro aplicados ao ensino de língua portuguesa possibilitam trabalhar interdisciplinaridade, cultura maker e tecnologia de forma integrada. Essa abordagem demonstra como os jogos podem transcender disciplinas específicas e promover competências transversais fundamentais para a formação do século XXI.

2.4 Estudos empíricos com grupos de estudantes

Diversos estudos empíricos realizados no Brasil têm documentado os efeitos positivos dos jogos de tabuleiro em diferentes contextos educacionais. Uma revisão sistemática conduzida nas bases SciELO, Portal de Periódicos CAPES e ERIC identificou que o público-alvo das pesquisas sobre jogos de tabuleiro na educação brasileira é bastante diversificado, variando de estudantes do ensino básico até graduandos e profissionais em formação continuada (GOMES; ULBRICHT, 2020).

No ensino de matemática, uma pesquisa realizada com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental, em Boa Vista (RR), demonstrou que jogos didáticos confeccionados com materiais de baixo custo contribuíram para uma melhoria significativa na aprendizagem dos estudantes, refletida em suas médias escolares. O estudo evidenciou que os jogos motivam os estudantes e estimulam sua participação e interesse nas aulas de matemática, constituindo uma alternativa viável para auxiliar na construção do conhecimento (NASCIMENTO; LARA; TRUQUETE, 2023).

A experiência com o "Jogo dos Piratas", aplicado para trabalhar operações básicas e raciocínio lógico, revelou que estudantes apresentaram dificuldades iniciais quando incentivados a realizar cálculos mentais sem calculadora, mas progressivamente desenvolveram estratégias próprias para resolver os desafios propostos. Esse processo evidenciou como os jogos promovem a autonomia e o pensamento estratégico (EDUCAÇÃO PÚBLICA, 2020).

No ensino de ciências da natureza, múltiplas pesquisas documentam aplicações bem-sucedidas. Silva e Dias (2020) relataram uma experiência com um jogo de tabuleiro desenvolvido no âmbito do PIBID/UEPB para o ensino de biologia, demonstrando que a

ferramenta facilitou a construção de aprendizagens sobre conteúdos complexos de forma lúdica e acessível. O jogo "Memory Bio", aplicado com 54 estudantes do Ensino Médio para ensino de organelas celulares, obteve aceitação superior a 60% e promoveu cooperação e engajamento significativos entre os participantes (MESQUITA *et al.*, 2025).

Pesquisa com o jogo "Ouroboros", desenvolvido para o ensino de química em colégio da rede privada em Santana do Araguaia (PA), envolveu trinta questões divididas em níveis de dificuldade. Os resultados apontaram que o recurso metodológico possibilitou participação mais efetiva dos estudantes, despertando interesse pela disciplina e evidenciando contribuições significativas para o processo de ensino-aprendizagem (FREITAS *et al.*, 2020).

O jogo "Chemical Bonds", aplicado para o ensino de ligações químicas, demonstrou que mesmo estudantes com dificuldades iniciais foram progressivamente assimilando conceitos à medida que o jogo evoluía. Durante e após a realização, foi possível perceber, por meio de testes aplicados e observação do comportamento dos alunos, que eles se interessaram pelo jogo e familiarizaram-se com o tema de forma prazerosa e estimulante (CBQ, 2015).

Uma revisão sistemática sobre jogos de tabuleiro como estratégia didática no Ensino Médio, conduzida entre 2019 e 2020 nas bases Portal de Periódicos CAPES, Google Acadêmico e SciELO, identificou 11 artigos que atendiam a critérios rigorosos de inclusão. As áreas que mais publicaram sobre essa metodologia no período foram biologia e química, com quatro publicações cada. A revisão concluiu que a utilização de jogos de tabuleiro no Ensino Médio constitui importante estratégia para a promoção do ensino lúdico, capaz de motivar estudantes, despertar o interesse pelas disciplinas e promover um ambiente de cooperação (BRAZILIAN JOURNAL OF DEVELOPMENT, 2020).

Um estudo bibliográfico sobre jogos no periódico *Química Nova na Escola* revelou padrões regionais interessantes: entre dez artigos que trabalharam com jogos de tabuleiro, quatro eram provenientes do estado de Goiás, levando pesquisadores a inferir que esse tipo de jogo está particularmente presente na cultura goiana. Essa relação foi confirmada por uma pesquisa com alunos do Ensino Médio da região metropolitana de Goiânia, que demonstrou preferência majoritária por jogos de tabuleiro, sugerindo que professores que utilizarem esse recurso poderão lograr êxito significativo (PARDINHO; SOARES, 2021).

Por fim, uma pesquisa etnográfica realizada em uma escola do Rio de Janeiro acompanhou uma oficina de jogos de tabuleiro configurada como proposta de educação não formal. O estudo empírico, baseado em observação participante e diário de campo, concluiu

que a oficina "Jogos, ludicidade e inteligência emocional" apresentou resultados que confirmam premissas teóricas sobre as potencialidades do lúdico na educação, constituindo-se como meio de conectar, revelar e enriquecer as experiências do viver entre seus participantes (NÚCLEO DO CONHECIMENTO, 2020).

3. DESAFIOS E POTENCIALIDADES

3.1 Formação docente e práticas pedagógicas

Um dos principais desafios identificados por Kishimoto (2011) refere-se à formação docente: muitos professores não tiveram contato com metodologias lúdicas em sua formação inicial e podem enfrentar dificuldades para integrar jogos de forma pedagogicamente fundamentada. Existe o risco de utilização superficial, na qual o jogo torna-se apenas um passatempo desconectado dos objetivos de aprendizagem.

Fortuna (2018) alerta para a necessidade de planejamento cuidadoso: o professor deve selecionar jogos adequados aos objetivos educacionais, preparar o ambiente, estabelecer regras claras e, fundamentalmente, realizar mediações significativas durante e após as partidas. A reflexão metacognitiva sobre as estratégias utilizadas e os conceitos mobilizados é essencial para consolidar as aprendizagens.

Para que o uso de jogos de tabuleiro seja verdadeiramente pedagógico, especialistas recomendam que o professor realize um planejamento que passe inicialmente por introdução ao jogo juntamente aos alunos, orientando-os quanto às regras, metas e objetivos. O educador deve ter conhecimento prévio dos jogos, incluindo história, regras, enfoque, atributos pedagógicos e possibilidades de adaptação, além de consciência do prazer envolvido ao jogar aquele jogo específico (CMAIS, 2020).

A mediação docente qualificada é fundamental para transformar o jogo em instrumento de aprendizagem efetivo. Como destacam Cleophas, Cavalcanti e Soares (2018), é necessário distinguir entre jogo educativo informal e jogo educativo formal ou formalizado, sendo este último subdividido em jogo didático (adaptado de jogos existentes com conteúdos didáticos incorporados) e jogo pedagógico (criado especificamente com finalidade educativa). Essa compreensão conceitual permite ao professor fazer escolhas mais adequadas aos objetivos de aprendizagem.

3.2 Infraestrutura e recursos

A realidade das escolas públicas brasileiras frequentemente apresenta limitações de recursos materiais. Entretanto, como observam Macedo, Petty e Passos (2005), é possível adaptar jogos comerciais, criar versões simplificadas ou desenvolver jogos autorais com materiais acessíveis, transformando essa limitação em oportunidade de criatividade pedagógica.

Experiências documentadas demonstram a viabilidade dessa abordagem. Pesquisadores têm desenvolvido jogos de tabuleiro com materiais de baixo custo, incluindo materiais recicláveis, sem comprometer a qualidade pedagógica. O jogo "Memory Bio", por exemplo, foi confeccionado com materiais recicláveis e ainda assim demonstrou alta eficácia no ensino de organelas celulares (MESQUITA *et al.*, 2025).

A confecção de jogos pelos próprios estudantes, orientada pelo professor, constitui estratégia duplamente vantajosa: economiza recursos e transforma os alunos em protagonistas do processo educativo. Propostas como adaptação de jogos tradicionais (Imagem e Ação, War, xadrez) para incorporar terminologias e conceitos específicos de disciplinas como biologia, química, geografia ou literatura têm se mostrado particularmente animadoras e eficazes para o exercício de compreensão conceitual e a memorização de termos técnicos (CMAIS, 2020).

3.3 Avaliação e mensuração de resultados

Grando (2000) reconhece que avaliar aprendizagens construídas através de jogos exige instrumentos diferenciados, que considerem não apenas resultados quantitativos, mas processos qualitativos como estratégias desenvolvidas, interações estabelecidas e evolução do pensamento. Essa perspectiva avaliativa processual e formativa ainda representa um desafio para muitos contextos escolares.

Pesquisas recentes têm utilizado metodologias mistas, combinando questionários com escala Likert, testes pré e pós-intervenção, observação participante e análise de médias escolares para capturar a complexidade dos efeitos dos jogos sobre a aprendizagem. Essa triangulação metodológica permite compreender tanto aspectos quantitativos (melhoria de desempenho) quanto qualitativos (engajamento, motivação, desenvolvimento de habilidades socioemocionais).

Um estudo com o "Trivia dos Matemáticos" demonstrou que avaliações realizadas antes e após a aplicação da atividade evidenciaram aumento do interesse dos alunos pelas ciências, por sua história e pelos personagens que as fomentaram. Os resultados também constataram que

o jogo contribuiu para atividades extraclasse de pesquisa bibliográfica, levando os estudantes a uma metodologia significativa de desenvolvimento de conhecimentos (BENEDETTI-FILHO *et al.*, 2024).

3.4 Cultura lúdica e diversidade regional

Pesquisas recentes têm revelado que a cultura lúdica varia significativamente entre regiões brasileiras, influenciando preferências por tipos específicos de jogos. Como as relações sociais e educativas de um lugar para outro são diferentes, aspectos culturais diferenciados emergem, dependentes do convívio social dos sujeitos (SOARES; MESQUITA, 2021).

Compreender essas especificidades regionais pode auxiliar professores a selecionar jogos que ressoem mais fortemente com a realidade cultural de seus estudantes, potencializando o engajamento e a eficácia pedagógica. Entretanto, é fundamental ressaltar que essa consideração não deve limitar a utilização de outros tipos de jogos, mas sim informar escolhas pedagógicas contextualizadas.

4. JOGOS DE TABULEIRO MODERNOS: NOVAS POSSIBILIDADES

4.1 Características dos jogos de tabuleiro modernos

Os jogos de tabuleiro modernos, também denominados board games, distinguem-se dos jogos tradicionais por características específicas que ampliam suas potencialidades pedagógicas. Enquanto jogos clássicos como xadrez, damas e gamão têm histórias milenares (o Senet egípcio data de 3.500-3.100 a.C., o gamão de 3.000 a.C. e as damas de 2.000-1.500 a.C.), os jogos modernos incorporam mecânicas mais complexas, elementos cooperativos e temáticas diversificadas (EDUCAÇÃO PÚBLICA, 2020).

Teixeira (2008), Alves (2015) e Huizinga (2010) afirmam que o ato de jogar é fonte essencial de aprendizado. Os jogos de tabuleiro modernos, apesar de serem mencionados apenas em literaturas mais recentes, são apontados como conteúdos recheados de estratégia, nos quais erros são evidenciados como degraus para novos desafios, e a cooperação se torna a característica mais frequente (PRADO, 2019).

Esses jogos apresentam múltiplos benefícios, estimulando disciplina, paciência, concentração, memória e análise de consequências. Suas mecânicas variadas permitem trabalhar conceitos de gestão de recursos, planejamento estratégico, tomada de decisões sob

incerteza e negociação, habilidades cada vez mais valorizadas no contexto contemporâneo.

4.2 Aplicações específicas por área de conhecimento

Matemática: Jogos de tabuleiro têm demonstrado particular eficácia no ensino de matemática. Pesquisa realizada pela Universidade de São Paulo (USP) indica que estudantes que utilizam jogos de tabuleiro em sala de aula apresentam maior interesse pela disciplina e melhor desempenho acadêmico, com atividades lúdicas contribuindo significativamente para retenção de conceitos matemáticos (PRISMA PEDAGÓGICO, 2024).

O "Jogo da Corrida Matemática", que consiste em um tabuleiro cujo objetivo é o cálculo mental e o raciocínio lógico, exemplifica como os jogadores devem elaborar estratégias a partir da pontuação do dado para avançar no jogo, trabalhando conteúdos de soma, divisão, subtração e multiplicação (CUNHA, 2014 *apud* EDUCAÇÃO PÚBLICA, 2023).

Jogos tradicionais, como o xadrez e o jogo da velha, podem ser ferramentas potenciais para a motivação e a efetivação de aprendizagens matemáticas. No xadrez, estudantes trabalham conceitos de frações, áreas e planos cartesianos, sendo estimulados a pensar criativa e criticamente. A partir da lógica e estrutura do jogo, o docente elabora inúmeros desafios voltados ao protagonismo e aprendizagem significativa (DULLIUS, 2015 *apud* EDUCAÇÃO PÚBLICA, 2023).

Química: Múltiplas experiências documentam aplicações de jogos de tabuleiro no ensino de química. Como a disciplina envolve muitos conceitos abstratos, os estudantes frequentemente a consideram de difícil compreensão, gerando aversão. Jogos didáticos têm se mostrado eficazes para reverter essa percepção, possibilitando uma participação mais efetiva e despertando o interesse pela disciplina (FREITAS *et al.*, 2020; CBQ, 2015).

O desenvolvimento de jogos como "Soletando o Br-As-I-L com símbolos químicos" e jogos sobre ligações químicas, eletroquímica e propriedades de compostos orgânicos tem demonstrado que essas ferramentas facilitam a compreensão de conceitos complexos de forma prazerosa, estimulando a motivação, o raciocínio e a interação entre os estudantes (FRANCO-MARISCAL; CANO-IGLESIAS, 2009; SILVA *et al.*, 2019).

Biologia: Jogos de tabuleiro para o ensino de biologia têm abordado temas como organelas celulares, sistema imunológico, nutrição, metabolismo energético e conceitos de doenças. O jogo "Infectando", que trabalha o papel do anti-herói aplicado ao conceito de doenças, e o jogo "Sobrevivência Versão 1.0", focado em nutrição e metabolismo energético,

exemplificam abordagens criativas que engajam estudantes em temas complexos (SILVA-PIRES; TRAJANO; ARAÚJO-JORGE, 2019; VASCONCELOS; DA POIAN, 2020).

História e Geografia: Jogos como War ou xadrez podem ser pensados dentro de contextos específicos como a Segunda Guerra Mundial ou o período feudal, servindo como aproximação ou contextualização. Discussões anteriores sobre eventos históricos, em paralelo à origem desses jogos, podem desafiar alunos a compor versões próprias, confeccionadas por eles, nas quais eventos específicos, como os embates entre russos e alemães em Stalingrado ou a Guerra dos Cem Anos, sejam os temas dessas novas edições (CMAIS, 2020).

Jogos podem igualmente trabalhar a lógica e o raciocínio objetivo, trazendo à tona a matemática dos tabuleiros e a equação de forças que se encontra em jogos como xadrez, gamão, damas ou dominó, demonstrando a interdisciplinaridade inerente a essas ferramentas pedagógicas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos de tabuleiro apresentam-se como recursos pedagógicos valiosos para a educação brasileira, capazes de promover aprendizagens significativas, desenvolver competências cognitivas e socioemocionais e tornar o processo educativo mais engajador e prazeroso. A fundamentação teórica e as experiências práticas documentadas demonstram que, quando integrados de forma intencional e reflexiva ao currículo, esses instrumentos lúdicos contribuem efetivamente para a formação integral dos estudantes.

As pesquisas empíricas realizadas em diferentes regiões do Brasil, abrangendo desde o ensino fundamental até o ensino médio e superior, convergem na constatação de que os jogos de tabuleiro aumentam a motivação, promovem o engajamento, facilitam a compreensão de conceitos complexos e desenvolvem habilidades essenciais como raciocínio lógico, pensamento estratégico, cooperação e resolução de problemas. Estudos quantitativos demonstram melhorias mensuráveis em desempenho acadêmico, enquanto pesquisas qualitativas revelam transformações em atitudes, na disposição para aprender e nas relações interpessoais.

A versatilidade dos jogos de tabuleiro possibilita sua aplicação em praticamente todas as áreas do conhecimento. Matemática, química, biologia, física, história, geografia, língua portuguesa e línguas estrangeiras podem se beneficiar dessas ferramentas, seja por meio de jogos comerciais adaptados, jogos didáticos especialmente desenvolvidos ou jogos autorais criados por professores e estudantes. A interdisciplinaridade emerge naturalmente, pois os jogos

frequentemente mobilizam conhecimentos de múltiplas áreas simultaneamente.

A diversidade de públicos-alvo documentada nas pesquisas – crianças do ensino básico, adolescentes do ensino médio, graduandos, profissionais em formação continuada e até populações em situação de vulnerabilidade – evidencia a amplitude de aplicações possíveis. Essa flexibilidade fortalece o argumento de que jogos de tabuleiro constituem recursos verdadeiramente democráticos e inclusivos, capazes de atender diferentes contextos, necessidades e perfis de aprendizagem.

Entretanto, a efetivação desse potencial depende do investimento em formação docente, da disponibilização de recursos adequados e da transformação de concepções pedagógicas que ainda privilegiam abordagens conservadoras em detrimento de metodologias ativas e participativas. É necessário superar a dicotomia entre jogo e aprendizagem, reconhecendo a ludicidade como dimensão constitutiva do humano e como direito das crianças e jovens.

A formação inicial e continuada de professores deve incorporar fundamentos teóricos da ludopedagogia, experiências práticas com jogos diversos e reflexões sobre planejamento, mediação e avaliação de atividades lúdicas. Professores que compreendem as potencialidades e limitações dos jogos, que conhecem suas mecânicas e possibilidades de adaptação, e que desenvolvem sensibilidade para mediar processos de aprendizagem através do lúdico, estarão mais preparados para transformar jogos em instrumentos pedagógicos efetivos.

As limitações de infraestrutura, embora reais e desafiadoras, não devem ser impeditivos absolutos. As experiências documentadas demonstram que a criatividade pedagógica, a utilização de materiais de baixo custo e o envolvimento de estudantes na confecção de jogos podem contornar essas restrições, transformando-as, inclusive, em oportunidades de protagonismo estudantil e desenvolvimento de competências maker.

A avaliação de aprendizagens construídas por meio de jogos exige uma mudança de paradigma. Instrumentos tradicionais focados exclusivamente em resultados quantitativos são insuficientes para capturar a riqueza e a complexidade dessas experiências. Metodologias avaliativas processuais, formativas e qualitativas, que considerem as estratégias desenvolvidas, as interações estabelecidas, a evolução do pensamento e as competências socioemocionais demonstradas, são mais adequadas e devem ser progressivamente incorporadas às práticas escolares.

O reconhecimento de especificidades regionais e culturais no uso de jogos pode informar escolhas pedagógicas mais contextualizadas e efetivas, sem limitar a diversidade de

experiências lúdicas oferecidas aos estudantes. A cultura lúdica brasileira, rica e diversificada, constitui um patrimônio que deve ser valorizado e integrado às práticas educacionais formais.

Pesquisas futuras devem aprofundar a investigação sobre os impactos específicos de diferentes tipos de jogos em variados componentes curriculares, considerando variáveis como faixa etária, contexto socioeconômico, modalidades de ensino (presencial, remoto, híbrido) e perfis de aprendizagem. Estudos longitudinais que acompanhem estudantes ao longo de períodos mais extensos podem revelar efeitos de médio e longo prazo sobre o desenvolvimento cognitivo, socioemocional e as trajetórias acadêmicas.

A consolidação de repositórios de jogos educacionais, com descrições detalhadas de mecânicas, objetivos pedagógicos, conteúdos trabalhados e orientações para aplicação, facilitaria o acesso de professores a essas ferramentas. Redes colaborativas de educadores que compartilham experiências, avaliam jogos e desenvolvem adaptações contextualizadas podem potencializar significativamente a disseminação dessas práticas.

A integração de tecnologias digitais com jogos de tabuleiro físicos representa uma fronteira promissora. Experiências híbridas que combinam a materialidade do tabuleiro, a interação presencial entre jogadores e recursos digitais de suporte (como aplicativos de apoio, realidade aumentada, plataformas de registro e análise de desempenho) podem oferecer o melhor de ambos os mundos, preservando os benefícios da ludicidade presencial enquanto aproveitam as potencialidades tecnológicas.

A consolidação de uma cultura lúdica nas escolas brasileiras é um caminho promissor para a construção de uma educação mais significativa, democrática e humanizadora. Jogos de tabuleiro, com sua longa história na cultura humana e suas potencialidades pedagógicas amplamente documentadas, constituem ferramentas valiosas nesse processo transformador. Investir em sua incorporação qualificada aos currículos escolares é investir em formação integral, em desenvolvimento de competências essenciais para o século XXI e, sobretudo, em reconhecimento do direito de crianças e jovens a experiências educativas prazerosas, desafiadoras e profundamente humanas.

REFERÊNCIAS

- ALVES, F. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras. São Paulo: DVS Editora, 2015.
- ANTUNES, C. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. 18. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.
- AUSUBEL, D. P. **Aquisição e retenção de conhecimentos**: uma perspectiva cognitiva. Lisboa: Plátano, 2003.
- BENEDETTI-FILHO, E.; CAVAGIS, A. D. M.; SANTOS, K. O.; BENEDETTI, L. P. S. Um jogo de tabuleiro envolvendo conceitos de mineralogia no ensino de química. **Revista Brasileira de Educação em Ciências e Educação Matemática**, v. 8, n. 3, p. 476-490, 2024.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC, 2018.
- CLEOPHAS, M. G.; CAVALCANTI, E. L. D.; SOARES, M. H. F. B. Afinal de contas, é jogo educativo, didático ou pedagógico no Ensino de Química/Ciências? Colocando os pingos nos "is". In: CLEOPHAS, M. G.; SOARES, M. H. F. B. (Org.). **Didatização Lúdica no Ensino de Química/Ciências**. São Paulo: Livraria da Física, 2018.
- CMAIS. Jogos de tabuleiro na sala de aula. **Portal de Conteúdo da Cultura**, 2020. Disponível em: <http://cmais.com.br/educacao>. Acesso em: 07 nov. 2025.
- CONGRESSO BRASILEIRO DE QUÍMICA (CBQ). **Chemical Bonds**: um jogo didático para ensino de ligações químicas. 55° CBQ, 2015. Disponível em: <https://www.abq.org.br/cbq/2015/trabalhos/6/7517-20682.html>. Acesso em: 07 nov. 2025.
- CUNHA, M. B. Jogos no ensino de química: considerações teóricas para sua utilização em sala de aula. **Química Nova na Escola**, v. 34, n. 2, p. 92-98, 2012.
- DOMÍNGUEZ, A.; SAENZ-DE-NAVARRETE, J.; DE-MARCOS, L.; FERNÁNDEZ-SANZ, L.; PAGÉS, C.; MARTÍNEZ-HERRÁIZ, J. J. Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. **Computers & Education**, v. 63, p. 380-392, 2013.
- DULLIUS, M. M. **Brincando de matemática**. Lajeado: Ed. Univates, 2015.
- EDUCAÇÃO PÚBLICA. Jogos pedagógicos no ensino de Matemática: uma experiência com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental. **Revista Educação Pública**, v. 20, n. 41, 2020. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br>. Acesso em: 07 nov. 2025.
- EDUCAÇÃO PÚBLICA. Os jogos como estratégia de ensino da Matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental. **Revista Educação Pública**, v. 23, n. 42, 2023. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br>. Acesso em: 07 nov. 2025.
- FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M.; DALLA ZEN, M.

I. H. (Orgs.). **Planejamento em destaque**: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2018.

FRANCO-MARISCAL, A. J.; CANO-IGLESIAS, M. J. Soletrando o Br-As-I-L com símbolos químicos. **Química Nova na Escola**, v. 31, n. 1, p. 31-33, 2009.

FREITAS, A. B.; NUNES, D. de L.; MEDINA, C. C. B.; SCHMITT, M. L. V. Ouroboros: um jogo de tabuleiro para o ensino de química. **Revista Insignare Scientia**, v. 3, n. 5, p. 372-392, 2020. DOI: 10.13140/RG.2.2.16134.86080. Acesso em: 07 nov. 2025.

GOMES, M. S.; ULBRICHT, V. R. Os jogos de tabuleiro e seu uso na educação: uma revisão. **Revista Educação**, v. 45, n. 1, 2020. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/educacao>. Acesso em: 07 nov. 2025.

GRANDO, R. C. **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula**. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2000.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MESQUITA, M. A. L. de; SOUZA, J. C. de; PANTOJA, L. D. M; MONTEIRO, C. C. Desafios e Possibilidades do Jogo da Memória como estratégia educativa no ensino de Biologia. **Instrumento: Revista de Estudo e Pesquisa em Educação**, v. 27, n. 3, set. 2025. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/revistainstrumento>. Acesso em: 07 nov. 2025.

MIRANDA, S. No fascínio do jogo, a alegria de aprender. **Linhas Críticas**, v. 8, n. 14, p. 21-34, 2001.

MOURA, M. O. A séria busca no jogo: do lúdico na matemática. **Educação Matemática em Revista**, v. 3, n. 2, p. 17-24, 1994.

NASCIMENTO, D.; LARA, V. M.; TRUQUETE, M. K. Os jogos didáticos como recurso metodológico para o ensino de matemática no ensino fundamental. **Revista Exitus**, v. 13, n. 1, p. e023017, 2023. DOI: 10.24065/2237-9460.2023v13n1ID1965. Acesso em: 07 nov. 2025.

NÚCLEO DO CONHECIMENTO. Jogando e aprendendo a viver: sobre a utilização de jogos de tabuleiro. **Revista Científica Multidisciplinar**, nov. 2020. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/jogando-e-aprendendo>. Acesso em: 07 nov. 2025.

PARDINHO, B. A.; SOARES, M. H. F. B. Jogos e cultura lúdica no ensino de química: o que pensam os estudantes. **Revista Brasileira de Ensino de Química**, v. 16, n. 2, 2021.

PRADO, L. L. Educação lúdica: os jogos de tabuleiro modernos como ferramenta pedagógica. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, v. 2, n. 2, 2019. DOI: 10.30691/relus.v2i2.1485. Acesso

em: 07 nov. 2025.

PRISMA PEDAGÓGICO. **Jogo de Tabuleiro na Aula de Matemática: Aprendizado Divertido e Eficaz**. 2024. Disponível em: <https://prismapedagogico.cidesp.com.br>. Acesso em: 07 nov. 2025.

ROSSETTO, E. Jogo e educação: práticas educacionais em tempos de transformações. **Revista Espaço Pedagógico**, v. 17, n. 2, p. 296-307, 2010.

SANTOS, B. B. C.; BARDEZ, L. R. S.; MARQUES, R. N. Jogo de tabuleiro no ensino de Língua Portuguesa: cultura maker, interdisciplinaridade e tecnologia. **Latin American Journal of Science Education**, v. 7, n. 22008, 2020.

SCIELO BRASIL. Estudo bibliográfico sobre conceito de jogo, cultura lúdica e abordagem de pesquisa em um periódico científico de Ensino de Química. **Ciência & Educação**, v. 29, 2023. DOI: 10.1590/1516-731320230004. Acesso em: 07 nov. 2025.

SILVA, E. A. N.; FARIAS, S. A.; LIMA, E. S. Jogando com a química: um instrumento de aprendizagem no ensino da eletroquímica. **Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico**, v. 5, n. 10, p. 39-54, 2019.

SILVA, N. M. A.; DIAS, M. A. S. O uso do jogo de tabuleiro na construção da aprendizagem dos conteúdos de biologia: uma pesquisa desenvolvida no âmbito do PIBID/UEPB. **Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia**, v. 13, n. 1, p. 314-332, 2020.

SILVA-PIRES, F. E. S.; TRAJANO, V. S.; ARAÚJO-JORGE, T. C. Construindo o protótipo do jogo "Infectando": o papel do anti-herói aplicado no conceito de doenças. **REnCiMa**, v. 10, n. 1, p. 65-84, 2019.

SOARES, M. H. F. B.; MESQUITA, N. A. S. Cultura lúdica e ensino de química: análises a partir do conceito de ludicidade. **Química Nova**, v. 44, n. 7, p. 861-868, 2021.

TEIXEIRA, S. F. A. **Uma reflexão sobre a ambiguidade do conceito de jogo na educação matemática**. 2008. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2008.

VASCONCELLOS, T. S. P.; ORLANDO, R. M. Jogos de tabuleiro: recurso lúdico na aprendizagem de crianças em situação de vulnerabilidade. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, v. 16, n. 4, p. 2630-2647, 2021. DOI: 10.21723/riaee.v16i4.13660. Acesso em: 07 nov. 2025.

VASCONCELOS, T. S.; DA POIAN, A. T. O ensino de nutrição e metabolismo energético a partir de um jogo de tabuleiro denominado Sobrevivência "Versão 1.0". **Revista de Ensino de Biologia da SBEnBio**, v. 13, n. 1, p. 89-109, 2020.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.