



Jogos de tabuleiro modernos com alunos do ensino técnico: mapeamento inicial de perfil dos discentes

Vera Oliveira da Rosa | vera.r2008@aluno.ifsc.edu.br¹
Sophia Dutra de Freitas | sophia.s01@aluno.ifsc.edu.br²
Bianca Antonio Gomes | bianca.gomes@ifsc.edu.br³
Edimara Lucia Rupolo | edimara.rupolo@ifsc.edu.br⁴
Daniela Satomi Saito | daniela.saito@ifsc.edu.br⁵

EDITAL 08/2024/PROPP/PA/P/PHB
Trabalho de Pesquisa

DT 3 - Educação, Cidadania, Desenvolvimento Social e Práticas Inclusivas

Resumo:

O crescente interesse pelos jogos de tabuleiro modernos tem os tornando particularmente atrativos no meio educacional. Sua adoção como recurso didático tem despertado atenção crescente entre professores e pesquisadores, consolidando uma área de investigação denominada *Game Based Learning* (GBL). Deste modo, este projeto teve como objetivo mapear o nível de conhecimento e as preferências dos alunos em relação aos jogos. A pesquisa possui natureza quantitativa, utilizou como instrumento um formulário sobre preferências dos jogadores quanto ao tipo de jogo (cartas, tabuleiros ou RPG), grau de complexidade, duração da partida e mecânicas de jogo. Os resultados indicam que os estudantes já possuem familiaridade com esse tipo de jogo e demonstram preferência por títulos que ofereçam desafio e predomina a preferência por jogos com duração que não ultrapasse 1 hora, o que se mostra adequado a contextos de aprendizagem. Ademais, tanto as dinâmicas competitivas quanto as cooperativas foram bem aceitas pelo público investigado. Entre as mecânicas de maior aceitação, o blefe, a seleção de cartas, a rolagem de dados e a alocação de recursos foram os elementos centrais.

Palavras-chave: jogos de tabuleiro modernos, *game based learning*, perfil discente

Introdução

A história dos jogos de tabuleiro remonta a história da humanidade. A cultura surge e se manifesta também sob a forma de jogo, desde seus primeiros passos. Por meio de

¹ Estudante do curso técnico integrado em Design Gráfico do Instituto Federal de Educação, Ciência e de Tecnologia de Santa Catarina - IFSC, vera.r2008@aluno.ifsc.edu.br

² Estudante do curso técnico integrado em Comunicação Visual do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina - IFSC, sophia.s01@aluno.ifsc.edu.br

³ Servidor docente da área de Design e Comunicação Visual do IFSC Campus Palhoça Bilíngue

⁴ Servidor docente da área de Geografia do IFSC Campus Palhoça Bilíngue

⁵ Servidor docente da área de Informática do IFSC Campus Palhoça Bilíngue

jogos, a sociedade exprime sua interpretação de vários aspectos da vida e do mundo de forma concreta e observável.

De acordo com Prado (2018), no Brasil, os jogos de tabuleiro modernos começaram a ganhar popularidade nos anos 90, suas características começaram a ser estudadas para aplicação em contextos educacionais. É notória a mudança de consciência quanto à forma de condução dos processos referentes ao ensino e aprendizagem, sendo perceptível a recorrente abordagem ao lúdico por parte dos professores.

A ludicidade tem se mostrado como um elemento no processo de ensino e aprendizagem porque propicia não só um contexto para a integração com os pares, como também a apropriação de temas complexos de forma significativa e envolvente. Nos jogos de tabuleiro, a ludicidade favorece a criação de um clima descontraído e fluido de interação ao mesmo tempo em que propicia um contexto positivo para que os participantes encarem suas falhas, frustrações, e desenvolvam reflexões a respeito das atividades desenvolvidas. Isso ocorre porque os jogos conseguem envolver o prazer ao exercitar um novo domínio de conhecimento, seja na testagem ou no desenvolvimento de habilidades para vencer um desafio (Prado, 2018).

Os jogos de tabuleiro contemporâneos apresentam uma multiplicidade de abordagens e mecânicas⁶ de jogo, que em virtude de suas abordagens inovadoras, podem auxiliar no desenvolvimento de habilidades e competências tais como: concentração, criatividade, estratégia, comunicação, raciocínio, inteligência emocional, capacidade de colaboração, entre outras. Uma vez que existe um movimento no sentido da criação de jogos que abordam temas e problemas reais, podem replicar situações do cotidiano em diversas áreas do conhecimento, podendo ainda promover e estimular o diálogo entre elas.

Nesse sentido, mapear o nível de conhecimento e as preferências dos alunos em relação aos jogos de tabuleiro é essencial para subsidiar os professores que desejam trabalhar com o uso de uma pedagogia diferenciada; a qual oportuniza a criação de meios de aprendizagem dinâmicos, interativos e interdisciplinares. A questão é que, embora esteja claro para muitos professores a importância do ato de jogar, ainda faltam informações

⁶ Formas de descrever e padronizar uma forma de jogar, sob o ponto de vista de ações possíveis no jogo (LUDOPEDIA, 2024)

sistematizadas que os auxiliem a realizar suas escolhas considerando as características do público a ser atendido.

Fundamentação teórica

Com o aumento do interesse pelos jogos de tabuleiro modernos e o movimento em direção ao seu uso para explicar problemas reais, os jogos começaram a ficar especialmente atrativos para contextos educacionais. Com isso, seu uso como recurso didático tem chamado cada vez mais a atenção de professores e pesquisadores.

Na literatura, há uma crescente discussão acerca de uma abordagem denominada *Game Based Learning* (GBL) em ambientes educacionais. As definições acerca do *GBL* na maioria das vezes enfatizam o uso dos jogos digitais, mas de acordo com Plass, Homer e Kinzer (2015), nem sempre é o caso, o que significa que podemos considerar neste escopo o universo dos jogos de tabuleiro.

A depender da mecânica do jogo, é possível tornar conceitos abstratos mais palpáveis e significativos, motivando os estudantes, contribuindo com o entendimento do conteúdo e com o desenvolvimento de habilidades de cognição e socialização (Batista; Dias, 2012 apud Kroll et al, 2021).

A nova geração de jogos contemporâneos (estão incluídos nesse universo de títulos amplamente conhecidos como Catan, Carcassone e Ticket to Ride). São um campo frutífero para pesquisas em GBL, uma vez que equilibram a tensão entre os objetivos de aprendizagem, a dimensão lúdica e a experiência de jogo.

Procedimentos metodológicos

Considerando a diversidade de fatores envolvidos na seleção de um jogo de tabuleiro para aplicação no contexto de aprendizagem, este estudo objetivou realizar o levantamento do perfil de conhecimento e preferências dos estudantes do Câmpus Palhoça Bilíngue acerca de jogos disponíveis no mercado.

A pesquisa possui natureza quantitativa. Para a realização do mapeamento do perfil dos discentes, foram definidas as seguintes etapas metodológicas:

Elaboração do instrumento de pesquisa:

- i) Foi elaborado um questionário semi estruturado visando a identificar:
 - 1) Cursos aos quais os discentes estão vinculados.
 - 2) Conhecimento acerca dos tipos e modalidades de jogos existentes.
 - 3) Preferência quanto ao nível de complexidade dos jogos.
 - 4) Tempo de duração das partidas.
 - 5) Elementos que consideram atrativos em jogos.
 - 6) Preferências sobre as mecânicas de jogos.
- b) O questionário foi estruturado via *Google Forms*, disponibilizado e divulgado entre as turmas de todos os turnos do câmpus.
- c) Análise de resultados

Ao total, foram coletadas respostas de 135 alunos. Todos os respondentes eram alunos dos cursos técnicos integrados ao ensino médio do campus, na faixa etária dos 14 aos 19 anos.

Resultados e discussões

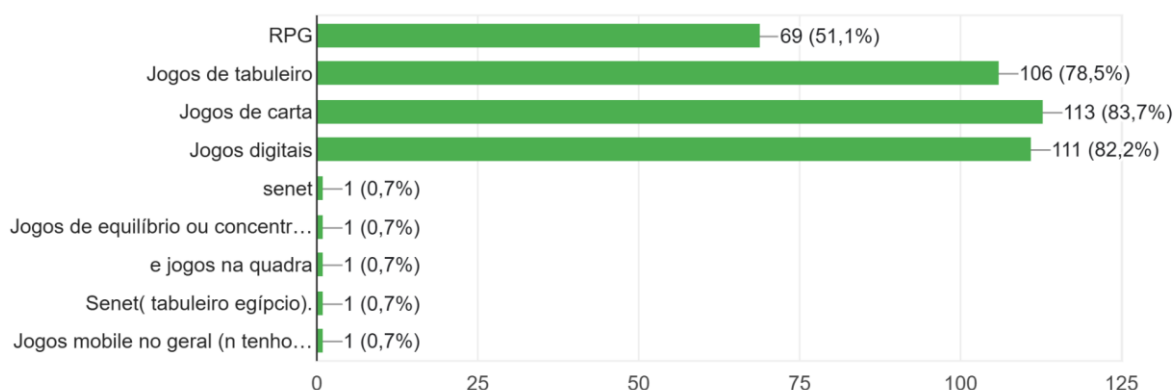
Para Prado (2018) jogar envolve o prazer de exercitar um novo domínio, testar certa habilidade, transpor um obstáculo ou vencer um desafio.

Na verificação do repertório de jogos de conhecimento dos respondentes, podemos destacar as seguintes informações: os jogos de cartas são os mais conhecidos, correspondendo a 83,7% das respostas; em seguida os jogos digitais com 82,2%; os jogos de tabuleiro se destacam com 78,5% e o gênero RPG (*Role Playing Game*) aparece na quarta colocação com 51,1%. Os resultados podem ser visualizados na Figura 1.

Figura 1 - Tipos de jogos conhecidos

Selecione opções de jogos que você já conhece/joga:

135 respostas

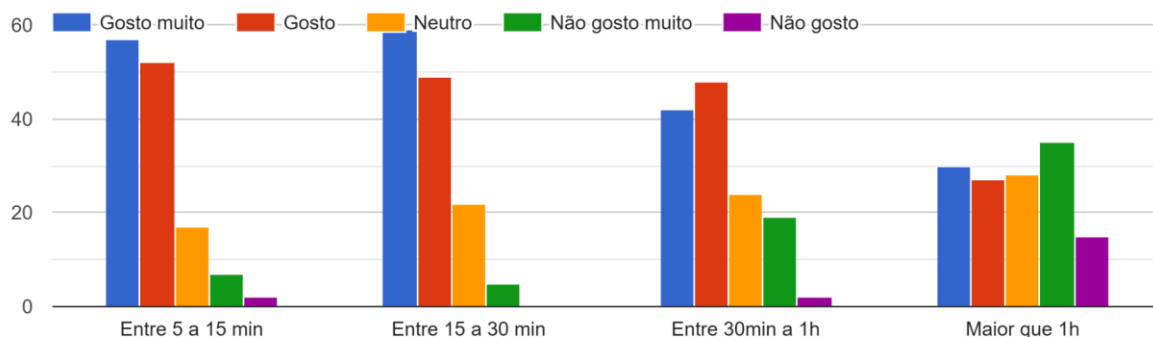


Fonte: elaborado pelos autores (2025)

Sobre as preferências acerca do tempo de duração dos jogos, igualmente como as respostas do tempo de duração das partidas, destacaram-se as categorias de jogos rápidos, conforme pode ser visto na Figura 2. Os jogos com maior aprovação foram os das categorias relacionadas a partidas de até 15 minutos e de 15 a 30 minutos. Os jogos entre 30 minutos a 1 hora de duração também apresentaram uma boa aceitação, mas menos expressiva que as categorias anteriores. Já os jogos longos (mais de 1 hora de duração) apresentaram maior rejeição.

Figura 2 - Preferências de duração de jogo

Qual a sua preferência na duração de cada jogo?

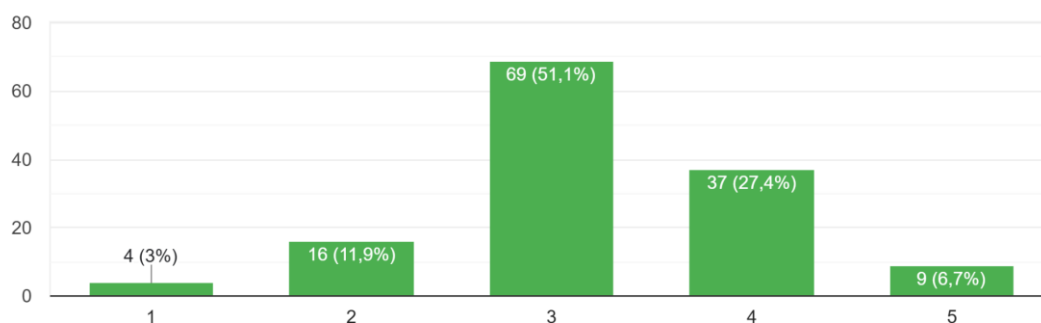


Fonte: elaborado pelos autores (2025)

Quanto à complexidade dos jogos, os resultados demonstraram interesse em jogos com grau de complexidade médio para alto, conforme a Figura 3.

Figura 3 - Preferências quanto ao grau de complexidade dos jogos

Qual o grau de complexidade dos jogos? Jogos simples costumam ter poucas regras e de fácil compreensão, partidas rápidas. Já jogos complexo... não de fácil compreensão, partidas mais lentas.
135 respostas



Fonte: elaborado pelos autores (2025)

Na pesquisa de predileção de jogo foram agrupadas várias abordagens de análise de jogos e quantificadas conforme a Figura 4. Destacam-se no modo de interação entre os

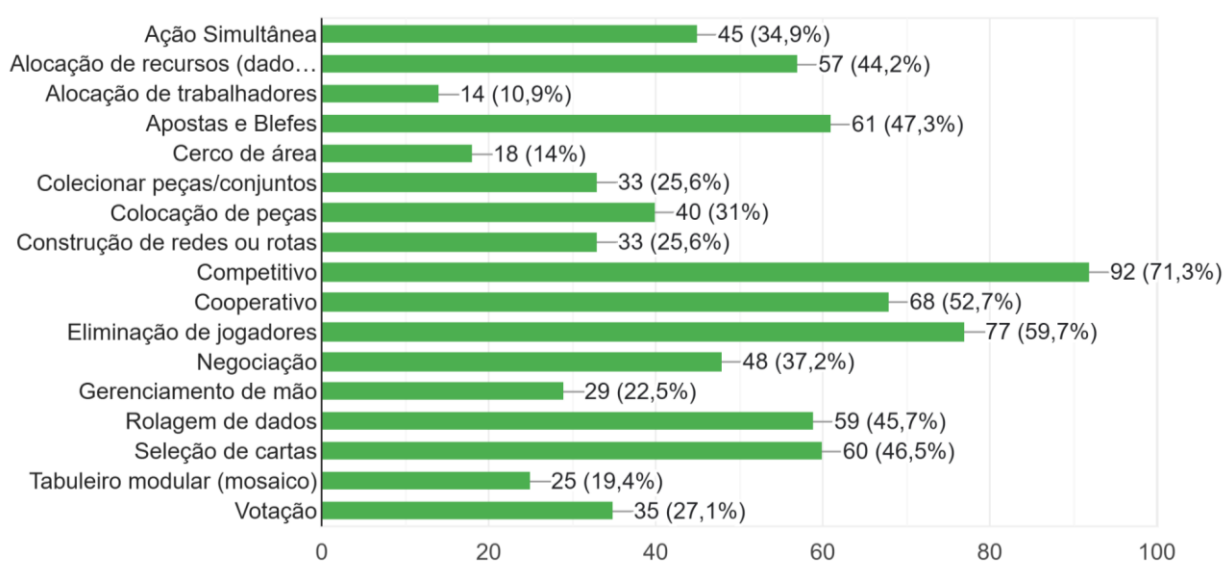
jogadores, os jogos competitivos, com 71,3% das preferências, jogos que envolvam eliminação de jogadores (59,7%) e jogos cooperativos (52,7%).

No que se refere aos tipos de mecânica envolvidos e articulados ao longo dos jogos, destacaram-se os jogos envolvendo apostas e blefes (47,3%), seleção de cartas (46,5%), rolagem de dados (45,7%) e alocação de recursos (44,2%)

Figura 4 - Preferências quanto às mecânicas de jogos

Possui interesse nas mecânica de Jogo:

129 respostas



Fonte: elaborado pelos autores (2025)

Considerações finais

Este texto teve como objetivo apresentar o mapeamento do nível de conhecimento e as preferências dos alunos em relação aos jogos de tabuleiro. Com a quantidade de títulos de jogos disponíveis no mercado, selecionar um jogo que seja adequado ao contexto de aprendizagem nem sempre é simples. Os resultados da pesquisa mostram que os jogos de tabuleiro já integram o repertório de vivências do público discente, o que facilita a proposição de atividades na abordagem do GBL.



Outro ponto importante está no fato de que os títulos selecionados devem ter tempo de jogo que não ultrapasse 1 hora de duração, o que se mostra bastante adequado para contextos educacionais, sendo que a complexidade dos jogos deve variar do nível médio ao alto, o que indica que os alunos precisam se sentir desafiados para se manterem engajados ao tema abordado.

Quanto às formas de interação no jogo, embora a competição seja a preferência dos respondentes, os resultados indicaram abertura para modelos de jogos com foco na colaboração, o que dá margem para o desenvolvimento de propostas diferenciadas.

Por fim, para além da definição dos objetivos de aprendizagem, é necessário que, munido das informações iniciais, o docente também tenha repertório dentro do universo dos jogos para que tenha condições de selecionar um título de forma mais acertada, assim como mediar a aprendizagem ao longo dos jogos.

O Clube de Jogos Tabuleiristas tem atuado fortemente nesse sentido, buscando disponibilizar e tornar acessíveis títulos relacionados a diversos domínios de conhecimento para os públicos discente e docente. O objeto de pesquisa - jogos de tabuleiro na educação - apresenta alta demanda de estudo. Para ações futuras o grupo vislumbra a catalogação dos jogos em uma plataforma com indicações de uso no contexto educacional.

Referência ao fomento recebido

Fomento recebido pelo Campus Palhoça Bilíngue. EDITAL 08/2024/PROPPI/PAP/PHB

Referências

KROLL, D. R. et al. Aprendizagem Baseada em Jogos: Reflexões sobre o Uso de Jogos de Tabuleiro Durante Período de Isolamento Social na Educação Matemática. **Rev. Elet. DECT**, Vitória – Espírito Santo, v.11, n.1, p.155-180, 30 de dezembro de 2021.

LUDOPEDIA. **Portal de Jogos de Tabuleiro**. Disponível em: <http://ludopedia.com.br>. Acesso em: abril 2026.

PLASS, J. m.; HOMER, Bruce D.; KINZER, CHARLES K. Foundations of game-based learning. **Educational Psychologist**, v. 50, n. 4, pp. 258–283. 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>. Acesso em: mar. 2026.



PRADO, L. L. Jogos de tabuleiro modernos como ferramenta pedagógica: Pandemic e o ensino de ciências. **Rev. eletrônica *Ludus Scientiae* (RELuS)**. v. 2, n. 2, jul/dez 2018. pp. 26-38. Disponível em: <https://revistas.unila.edu.br/relus/article/view/1485/1522>. Acesso em: 23 abril 2026.