



O uso de jogos de tabuleiro como ferramenta de ensino

The use of board games as a teaching tool

Thais Yukari Hirako¹, Mauricio Iwama Takano (Orientador)², Cassio Henrique dos Santos Amador³

RESUMO

O jogo de tabuleiro é atualmente representado por inúmeros títulos que variam em diversos aspectos, como temática, mecânica e objetivo. Cada jogo trabalha de maneira diferente com as diversas áreas de conhecimento, trazendo ainda o potencial de motivar as pessoas, criar comunidades, promover a aprendizagem, e até mesmo resolver problemas do mundo real. Com isso em mente, o projeto de extensão intitulado “O uso dos jogos de tabuleiro como ferramenta de ensino” foi criado com o objetivo principal de utilizar jogos de tabuleiro para auxiliar no desenvolvimento de competências, habilidades e atitudes dos estudantes e da comunidade externa. Além disso, o projeto auxilia na redução da carga de estresse diário dos voluntários e dos participantes do projeto, assim como na divulgação da universidade e da metodologia de ensino baseado em jogos. Após o fim do período pandêmico, além de organizar eventos presenciais, o projeto continuou com os eventos online, com intuito de aumentar ainda mais sua visibilidade. Ao longo de seus anos, o projeto já cresceu muito e alcançou um nível de reconhecimento nacional e internacional bastante considerável, sendo convidado a participar e a coorganizar diversos eventos no Brasil e no mundo. **PALAVRAS-CHAVE:** Educação. Habilidades sociais. Jogos de tabuleiro.

ABSTRACT

Board games are currently represented by innumerable titles that vary in several aspects, like themes, mechanics and objectives. Each game works in a different way with several fields of knowledge, bringing with it the potential to motivate people, create communities, promote learning, and even solve real world problems. With that in mind, the extension project entitled “The use of board games as a teaching tool” was created with the main goal of using board games to help in the development of skills and to improve the positions of students and the external community. Besides that, the project assists in the reduction of daily stress of the volunteers and participants of the project, and in the divulgation of the university and the game based teaching methodology. After the pandemic period, beyond organizing only in person events, the project kept with the online events, with the intention of raising its visibility even more. Over the years, the project grew a lot and reached a considerable level of national and international recognition, being invited to participate and co-organize several events in Brazil and around the world.

KEYWORDS: Education. Social skills. Board games.

INTRODUÇÃO

No cenário educacional contemporâneo, a busca por abordagens inovadoras e eficazes de ensino é uma constante. Entre as muitas estratégias pedagógicas que têm ganhado destaque, o uso de jogos de tabuleiro como ferramenta de ensino tem se revelado uma abordagem cativante e eficiente. Essa abordagem não apenas envolve os estudantes de forma lúdica, mas também promove uma aprendizagem significativa, desenvolvimento interpessoal e habilidades de comunicação. Segundo Silva e Kodama

¹ Bolsista PROREC. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Cornélio Procópio, Paraná, Brasil. E-mail: hirako@alunos.utfpr.edu.br. ID Lattes: —.

² Docente no Departamento Acadêmico de Mecânica (DAMEC-CP). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Cornélio Procópio, Paraná, Brasil. E-mail: takano@utfpr.edu.br. ID Lattes: 3097222596929672.

³ Docente no Departamento Acadêmico de Ciências da Natureza. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Cornélio Procópio, Paraná, Brasil. E-mail: cassioamador@utfpr.edu.br. ID Lattes: 6506728481019083.



(2004), os estudantes que possuem dificuldade em aprender vão, por meio dos jogos, gradativamente modificando a imagem negativa do ato de conhecer e adquirindo uma autoconfiança, sendo incentivados a questionar e corrigir suas ações, analisar e comparar pontos de vista, organizar e cuidar dos materiais utilizados.

O jogo é uma atividade humana universal que transcende as barreiras da idade, cultura e do tempo além de ser uma forma poderosa de aprendizagem e entretenimento, que envolve a imaginação, a emoção, a interação social, estratégia, raciocínio, e criatividade. Segundo Schwarz (2006), em qualquer idade, aprender requer interesse e os jogos são atividades que promovem prazer e desenvolvem o conhecimento, tanto de alunos como de professores.

Os jogos possuem uma relevância muito grande no aspecto social, cultural e educacional, promovendo a interação e a amizade entre as pessoas, ao mesmo tempo em que incentiva os participantes a desenvolverem as múltiplas inteligências descritas por Howard Gardner (GARDNER, 1995), portanto, o projeto de extensão LUDICO (Laboratório Universitário de Desenvolvimento de Inteligências e Cognições) é uma iniciativa que busca promover a integração entre a universidade e a sociedade, por meio de atividades educativas, culturais e sociais pois consiste em realizar eventos de jogos de tabuleiro (além dos demais projetos acoplados a ele) com a comunidade universitária, bem como com membros da comunidade externa. Os eventos têm como objetivo proporcionar momentos de diversão, aprendizado e interação social, por meio de jogos de tabuleiro que abordam diferentes temas e conteúdos e também visam estimular o interesse pelos jogos de tabuleiro como uma forma de cultura e lazer.

Neste artigo, exploramos como os jogos de tabuleiro podem ser utilizados como ferramentas de ensino em diversos contextos educacionais, desde a educação infantil até o ensino superior. Esperamos que este artigo inspire educadores e estudantes a experimentar os jogos de tabuleiro como uma forma alternativa e eficaz de ensinar e aprender, pois acreditamos que os jogos de tabuleiro são uma forma de lúdico que pode trazer diversos benefícios para a educação e para a sociedade.

MATERIAIS E MÉTODOS

Quinzenalmente são realizadas reuniões com todos os estudantes que auxiliam no projeto. Previamente à reunião, é encaminhado o manual de um jogo para um dos estudantes, que realiza a leitura e interpretação do mesmo. Durante a reunião, esse estudante ensina as regras do jogo a todos os demais e, em seguida, todos jogam. Após terminar a partida do jogo, todos discutem: 1. Como foi a explicação das regras? Alguma dica para melhorar? 2. Qual(is) inteligência(s) o jogo auxilia a desenvolver? Os objetivos dessas ações são: 1. Os voluntários aprenderem as regras dos jogos para poderem ajudar durante os eventos; 2. Os voluntários se familiarizarem com os manuais para que consigam aprender mais facilmente as regras de novos jogos; 3. Os voluntários terem a possibilidade de praticar e aprender como ensinar as regras de forma mais clara e objetiva, por mais complexas que sejam, e passá-las de uma forma simples; 4. Fazer uma análise e também uma avaliação dos jogos do projeto, estudando as habilidades que cada jogo ajuda a desenvolver. Essa avaliação do jogo é feita de forma sistemática e os resultados são publicados no nosso blog (em forma de review) e tem repercutido bastante no meio.



Além das reuniões de jogos, realizamos também reuniões quinzenais de marketing, onde o objetivo é divulgar da melhor forma o projeto como um todo nas redes sociais, postando os mais diversos conteúdos, desde eventos que iremos realizar e/ou participar como parte, a jogos disponíveis para a comunidade usufruir dentro da Universidade, e de forma alternada à esta, realizamos também quinzenalmente a reunião de planejamento, com o intuito de discutirmos o projeto, e os planejamentos para o mês, incluindo: No que estamos trabalhando; que pesquisas estamos realizando; editais, concursos, convites, que estamos concorrendo ou avaliando; informações que precisam ser divulgadas, e para quem; o que estamos desenvolvendo; o que devemos fazer daqui pra frente; e novidades sobre o projeto;

Neste período de um ano, foram realizados 04 (quatro) eventos presenciais, e 01 (um) evento online, e temos mais 03 (três) eventos presenciais e 01 (um) evento online programados para este ano ainda. Nos eventos online, conseguimos trazer palestras, mesas redondas e *workshops*, além das sessões de jogos de tabuleiro, escape room e RPG. No último evento online que realizamos, conseguimos trazer ao público, em formato de mesa redonda: conversa com criadores de conteúdo de board games, e outra com uma temática que se encaixa muito bem em nosso propósito intitulada “aprendizagem lúdica: como a gamificação pode potencializar o ensino”, além de em nosso terceiro evento presencial do ano, apresentamos a “oficina de pintura de miniaturas”, pois temos como foco sempre ter temas relacionados a jogos analógicos (tabuleiro, RPG e Escape Room), educação e desenvolvimento de habilidades. Em todas as mesas redondas e em muitas oficinas e palestras, há sempre a participação de um ou mais voluntários do projeto, além do estudante bolsista.

Tanto para auxiliar nas reuniões quinzenais de jogos como para conseguir trazer inclusão a nossos voluntários que residem em outras localidades, foi realizado o pagamento da anuidade da plataforma *Board Game Arena* para todos os membros do projeto. Essa plataforma permite que joguemos centenas de jogos de tabuleiro no formato *online*.

Atualmente este projeto faz parte do programa de extensão intitulado "O uso do lúdico como ferramenta de ensino". O projeto possui uma disciplina extensionista aprovada pelo Núcleo Docente Estruturante (NDE) do curso de engenharia mecânica.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Ao decorrer das atividades realizadas pelo projeto, alcançamos alguns resultados, como por exemplo, aumento em quase 400 a quantidade de seguidores em nossas redes sociais, além de conseguirmos aumentar as visitas em nosso perfil no instagram, em cerca de quase 3.000 (aumento de 77,5%) tudo isso em decorrência de nossos esforços em potencializar o marketing do projeto.

Podemos observar, também, uma visível melhora em diversas habilidades por parte dos voluntários e do estudante bolsista do projeto. Em cada reunião foi possível observar a melhora na capacidade de ensinar os jogos de forma mais clara e coerente. Isso reflete em suas capacidades de apresentar trabalhos e projetos em sala de aula. Outra habilidade que podemos ver uma considerável melhora, é a capacidade de falar em público.



Mesmo com o retorno de nossas atividades presenciais, conseguimos manter os eventos online, trazendo assim mais divulgação para o projeto e a universidade. Além da nossa sala de instalação permanente no campus, onde o estudante bolsista consegue realizar permanência no local, permitindo o acesso para estudantes e servidores, para que possam usufruir do acervo adquirido pelo projeto ao longo dos anos, o que acaba sendo uma ótima forma de incluir ainda mais a comunidade universitária em nosso dia-a-dia.

São diversos os relatos de participantes dos eventos e frequentadores de nossa salinha sobre melhorias em suas habilidades, principalmente a de se comunicar com outras pessoas e de criar e manter laços de amizade. Para os estudantes o projeto ainda auxiliou na redução da carga de estresse causada pela rotina na universidade, isso ajuda a reduzir a taxa de retenção e evasão.

No período de um ano, conseguimos organizar e realizar 05 eventos (sendo 04 presenciais e 01 online, como citado anteriormente), trazendo ao público mesas redondas, palestras, oficinas e sessões de jogos.

Também é importante ressaltar que durante este período, o projeto conseguiu conquistar ainda mais visibilidade para si, e para a universidade, ao participar de diversos eventos, como:

- Participação no evento X SiPEM (Simpósio Paranaense de Engenharia Mecânica) com a exposição do projeto do dia 24/10/2022 ao dia 27/10/2022;
- Participação na Semana da Saúde Mental no dia 27/10/2022;
- Recepção da Visita do colégio Bom Tempo no dia 16/11/2022;
- Apresentação no 40° SEUR (Seminário de Ensino, Pesquisa e Extensão da Região Sul) no dia 25/11/2022;
- Exposição do projeto na Feira das profissões da UTFPR-CP do dia 30/11/2022 ao dia 01/12/2022;

No ano de 2023:

- Exposição dos projetos no hall da UTFPR-CP no início do primeiro semestre letivo;
- Organização de stands do projeto no evento Londrina Geek Day (Shopping Royal) em Londrina-PR no dia 25/03;
- Exposição do projeto na Feira do Trabalhador (Praça Bota Fogo) em Cornélio Procopio-PR no dia 30/04;
- Auxílio no processo seletivo da empresa júnior Solucaut, em forma de dinâmica de jogos no dia 09/06;
- Participação na mesa redonda do evento Diversão Offline 2023 em São Paulo-SP no dia 11/06;
- Organização de stands e exposição do projeto no 75° Encontro Anual da SBPC (Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência) em Curitiba-PR do dia 23/07 ao dia 29/07;
- Exposição do projeto no evento do Dia do estudante no Colégio Estadual Dario Vellozo no dia 11/08;
- Exposição dos projetos no hall da UTFPR-CP do dia 15/08 ao dia 18/08;
- Participação no evento do CEDET (Centro para Desenvolver Potencial e Talento) em Assis-PR no dia 02/09;



CONCLUSÃO

Em suma, este artigo demonstra como os jogos de tabuleiro se tornaram uma ferramenta eficaz de ensino, promovendo aprendizado significativo, desenvolvimento interpessoal e habilidades de comunicação. O projeto de extensão LUDICO é um exemplo inspirador de como a integração entre a universidade e a sociedade pode ocorrer por meio de atividades educativas e culturais.

Os resultados alcançados, incluindo o aumento significativo de seguidores nas redes sociais, melhorias nas habilidades dos voluntários, e o impacto positivo nas relações sociais e na redução do estresse, destacam a importância do uso dos jogos de tabuleiro como uma ferramenta valiosa na educação e na promoção do bem-estar. Este projeto exemplifica como a educação pode ser enriquecida através da ludicidade e do envolvimento da comunidade universitária e além dela.

Agradecimentos

Os autores são gratos pelo financiamento parcial da PROREC, à UTFPR pelo fornecimento de materiais e auxílio, e aos membros do LÚDICO, pelo apoio, tempo e investimento no desenvolvimento do projeto.

Conflito de interesse

Não há conflito de interesse.



REFERÊNCIAS

GARDNER, Howard. **Inteligências múltiplas**: a teoria na prática / Howard Gardner; Tra. Maria Adriana Veríssimo Veronese. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

MERIZIO, L. Q.; ROSSETTI, C. B. Brincadeira e amizade: Um estudo com alemães, brasileiros e libaneses. **Psicol. Argum.**, v. 26, n. 55, p. 329-339, 2008.

SCHWARZ, V. R. K. Contribuição dos jogos educativos na qualificação do trabalho docente. 2006. 93 f. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós Graduação em Educação em Ciências e Matemática, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2006.

SILVA, A. F. da; KODAMA, H. M. Y. (2004). Jogos no ensino da matemática. In: **II Bienal da Sociedade Brasileira de Matemática**, 2, 2004, Salvador. Anais eletrônicos... São José do Rio Preto: IBILCE/UNESP. Disponível em: <https://www.ibilce.unesp.br/Home/Departamentos/Matematica/labmat/jogos_no_ensino_da_matematica.pdf>. Acesso em: 10 de setembro de 2023.

STRAPASON, L. P. R. O uso de jogos como estratégia de ensino e aprendizagem da matemática no 1º ano do ensino médio. 2011. 194 f. Dissertação (Mestrado). **Mestrado profissionalizante em ensino de física e matemática**, Centro Universitário Franciscano de Santa Maria. Santa Maria, 2011.