



ROLE-PLAYING GAMES, TABULEIROS E CARTAS: A INCORPORAÇÃO DE JOGOS DE MESA EM UMA ESCOLA DE ENSINO MÉDIO

SOUZA, Júlia Pereira de¹
MASSETTO, Débora Cristina²

GT 2: Infâncias, Juventudes e Processos Educativos

RESUMO

Este resumo expandido apresenta os resultados de um Trabalho de Conclusão de Curso que investigou a incorporação dos jogos de mesa no ambiente escolar, considerando suas possíveis aplicações pedagógicas. A pesquisa, de abordagem qualitativa, combinou revisão bibliográfica e observação participante realizada durante estágio supervisionado no contexto do Clube Juvenil, espaço não-formal vinculado ao Projeto Alagoano de Ensino Integral. Foram analisadas práticas com Role-Playing Games (RPGs), Trading Card Games (TCGs) e jogos de tabuleiro modernos, observando-se seus efeitos no engajamento, na socialização e no desenvolvimento de habilidades cognitivas e afetivas dos estudantes. Os dados evidenciam que os jogos, quando mediados por uma prática docente intencional, promovem uma experiência educacional mais significativa, dialógica e contextualizada. Conclui-se que tais práticas lúdicas possuem grande potencial transformador, sobretudo quando inseridas em propostas pedagógicas reflexivas e inovadoras.

Palavras-chave: jogos de mesa. ludicidade. observação participante. aprendizagem significativa.

INTRODUÇÃO

O presente resumo expandido apresenta uma síntese analítica dos resultados de um Trabalho de Conclusão de Curso que investigou a incorporação dos jogos de mesa — notadamente os Role-Playing Games (RPGs), os Trading Card Games (TCGs) e os jogos de tabuleiro modernos — ao ambiente escolar, considerando seus potenciais pedagógicos. A partir de uma abordagem qualitativa, o estudo foi desenvolvido no contexto do estágio supervisionado do curso de Licenciatura em Teatro da Universidade Federal de Alagoas, com atividades aplicadas no Clube Juvenil de uma escola pública de Ensino Médio. A proposta partiu da vivência pessoal da primeira autora com jogos de mesa e da constatação de seu potencial na construção de aprendizagens significativas, engajadas e colaborativas.

O percurso investigativo envolveu a realização de revisão bibliográfica, observação participante e análise das práticas lúdicas vividas com os estudantes. O objetivo foi compreender como os jogos de mesa podem contribuir para o

¹ UFAL. julia.souza@ichca.ufal.br

² UFAL. debora.massetto@cedu.ufal.br





desenvolvimento cognitivo, afetivo e social dos alunos, bem como explorar os desafios e possibilidades da inserção dessas práticas no contexto da escola pública.

OBJETIVOS

Este trabalho tem como objetivo apresentar os resultados de uma pesquisa de conclusão de curso que investigou a incorporação dos jogos de mesa no ambiente escolar, considerando suas possíveis aplicações pedagógicas. A partir da vivência prática no Clube Juvenil de uma escola pública de Ensino Médio, buscou-se compreender como jogos como os Role-Playing Games (RPGs), os Trading Card Games (TCGs) e os jogos de tabuleiro modernos podem contribuir para o engajamento, a socialização e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e afetivas dos estudantes.

Ao observar os efeitos dessas práticas em contexto real, o estudo procurou não apenas evidenciar os benefícios da ludicidade como ferramenta formativa, mas também identificar os desafios e as condições necessárias para que os jogos possam ser legitimados como práticas pedagógicas consistentes e inovadoras. Com isso, o trabalho pretende ampliar o debate sobre a presença de linguagens lúdicas na escola e oferecer subsídios para futuras práticas docentes que desejem integrar jogos de mesa de maneira crítica, criativa e intencional.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A relação entre jogos e aprendizagem é fundamentada em autores clássicos como Piaget (1975), Vygotsky (1991) e Huizinga (2000), além de pensadores contemporâneos como Kishimoto (2017), Brougère (2010) e Riyis (2017). Piaget destaca a importância da afetividade e da ação no desenvolvimento cognitivo, enquanto Vygotsky enfatiza o papel da mediação social. Huizinga propõe o conceito de *homo ludens*, entendendo o jogo como estrutura fundamental da cultura.

A ludicidade, quando articulada ao contexto pedagógico, transforma-se em ferramenta de aprendizagem ativa, significativa e cooperativa. Kishimoto (2017) aponta os jogos como mediadores de saberes, enquanto autores como Homer, Kinzer e Plass



(2015) evidenciam a eficácia de metodologias ativas que envolvem gamificação e jogos analógicos na promoção do engajamento estudantil.

Dentre os jogos de mesa, os RPGs se destacam por sua natureza narrativa e colaborativa, promovendo o protagonismo, a criatividade e a resolução de conflitos fictícios. Os TCGs, como Magic: The Gathering, mobilizam leitura crítica, planejamento estratégico e raciocínio lógico. Os jogos de tabuleiro modernos, por sua vez, favorecem o trabalho em equipe, a comunicação e a tomada de decisão, configurando-se como ferramentas valiosas para o desenvolvimento integral dos estudantes.

PROCEDIMENTOS ÉTICOS E METODOLÓGICOS

A relação entre jogos e aprendizagem tem sido amplamente discutida por diferentes vertentes teóricas, que convergem ao reconhecer a ludicidade como dimensão essencial do desenvolvimento humano e da construção do conhecimento. Piaget (1975) e Vygotsky (1991) figuram entre os principais autores clássicos a abordarem o tema. Para Piaget, o jogo é uma atividade espontânea que reflete o estágio de desenvolvimento cognitivo e expressa a afetividade do sujeito em relação ao mundo. Já Vygotsky comprehende o jogo como uma prática social mediada, na qual o indivíduo internaliza significados culturais e desenvolve funções psicológicas superiores. Ambas as perspectivas sustentam a ideia de que o aprender ocorre em interação com o meio e com o outro, sendo o jogo um importante elo entre emoção, ação e pensamento.

Huizinga (2000), ao propor o conceito de *homo ludens*, amplia o entendimento do jogo para além do campo psicológico, definindo-o como um fenômeno cultural e civilizatório. O autor descreve o jogo como uma forma de expressão que antecede e permeia a cultura, estruturada por regras próprias, separação do cotidiano e caráter voluntário. Essa visão é retomada e reinterpretada por Brougère (2010), que defende a ressignificação do jogo como prática educativa, destacando seu papel como mediador de experiências e saberes. Kishimoto (2017) segue linha semelhante ao argumentar que o jogo, quando inserido com intencionalidade pedagógica, torna-se um instrumento potente de mediação cultural e de aprendizagem significativa.

Com base nessas concepções, os jogos de mesa — como os Role-Playing Games (RPGs), os Trading Card Games (TCGs) e os jogos de tabuleiro modernos —



configuram-se como práticas culturais complexas que articulam narrativa, estratégia e cooperação. Bernardes (2017) propõe uma classificação temporal que ajuda a compreender a diversidade dessas práticas, distinguindo jogos clássicos, tradicionais e modernos. Estes últimos, segundo o autor, ampliam as possibilidades educativas ao incorporarem dinâmicas narrativas, colaborativas e problematizadoras. Nesse mesmo sentido, Riyis (2017) reconhece os RPGs como formas híbridas de jogo e representação, capazes de estimular o pensamento crítico, a empatia e a criatividade, ao passo que promovem experiências coletivas de construção de sentido.

A literatura contemporânea reforça que a aprendizagem mediada pelo jogo não se limita à transmissão de conteúdos, mas envolve processos cognitivos e socioafetivos interdependentes. Homer, Kinzer e Plass (2015) evidenciam que os jogos, analógicos ou digitais, potencializam o engajamento discente por meio das metodologias ativas, ao colocarem o estudante em posição de protagonista da própria aprendizagem. Tais ideias dialogam com as perspectivas de Votto e Porciúncula (2017), que apontam a ludicidade como linguagem formativa e indispensável para o desenvolvimento integral, pois ativa a curiosidade, a imaginação e a colaboração entre pares.

A utilização pedagógica dos jogos de mesa também se insere na lógica da educação não-formal, conforme definida por Gohn (2006), que comprehende esse campo como um espaço de aprendizagens significativas fora dos currículos tradicionais, mas em profunda articulação com a vida social. Em ambientes como clubes juvenis e projetos extracurriculares, o jogo se torna mediador de relações e de saberes, promovendo protagonismo, responsabilidade e construção coletiva do conhecimento. Essa dimensão dialógica e vivencial do jogo aproxima-se das concepções de Vygotsky (1991) sobre mediação social e de Kishimoto (2017) sobre o jogo como linguagem educativa.

Assim, o conjunto desses referenciais aponta que os jogos de mesa não devem ser compreendidos apenas como recursos auxiliares, mas como práticas culturais dotadas de potência formativa própria. Quando mediados por uma prática docente intencional, promovem aprendizagens que envolvem o corpo, o afeto e a reflexão crítica — elementos que fundamentam uma educação mais participativa e significativa. Em síntese, a ludicidade, a cooperação e o protagonismo emergem como princípios centrais para compreender o papel dos jogos na educação contemporânea.



RESULTADOS

O Clube Juvenil se mostrou um espaço privilegiado de socialização e experimentação pedagógica por meio dos jogos de mesa. A estrutura horizontal e participativa das reuniões permitiu que os estudantes sugerissem jogos, organizassem as mesas e refletissem sobre as dinâmicas propostas. RPGs, jogos de cartas e tabuleiros modernos foram explorados com intencionalidade pedagógica, promovendo habilidades como escuta ativa, empatia, cooperação, planejamento e criatividade.

Jogos como Roll Camera! e Detetive foram adaptados ou modificados pelos próprios alunos para se adequarem ao tempo e ao número de participantes, demonstrando autonomia crítica e protagonismo. A condução de campanhas de RPG por estudantes evidenciou sua capacidade narrativa, argumentativa e de liderança. A mediação docente foi central na organização dos espaços, no esclarecimento de regras e na garantia da inclusão de todos os participantes.

O clube também se destacou por fortalecer vínculos entre alunos de diferentes turmas e perfis. Houve aumento da participação feminina após uma reflexão coletiva sobre representatividade, o que aponta para a potência inclusiva das práticas lúdicas quando mediadas de forma ética e crítica.

Esses achados dialogam diretamente com o objetivo da pesquisa, que buscava compreender de que forma os jogos de mesa podem contribuir para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social dos estudantes, evidenciando seu potencial de transformação no ambiente escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa demonstrou que os jogos de mesa, quando inseridos intencionalmente no ambiente escolar, constituem práticas pedagógicas eficazes para promover aprendizagens significativas, engajamento e protagonismo estudantil. Ao invés de se restringirem a "jogos educativos" com objetivos escolares explícitos, os jogos já existentes — oriundos da cultura juvenil — devem ser reconhecidos como experiências formativas legítimas.





A mediação docente, nesse contexto, é essencial para conectar os jogos aos objetivos de aprendizagem e garantir sua função pedagógica. É necessário investir na formação de educadores capazes de reconhecer o valor cultural e educativo dos jogos, além de fomentar práticas horizontais e dialógicas dentro da escola.

Dessa forma, observa-se que o objetivo proposto — compreender como os jogos de mesa podem contribuir para o engajamento, socialização e aprendizagem — foi alcançado ao evidenciar práticas que ampliam o protagonismo discente e a mediação pedagógica crítica.

Este trabalho conclui que a ludicidade, longe de ser um adereço da aprendizagem, constitui-se como linguagem potente e transformadora. Os jogos de mesa, mais do que recursos didáticos, são práticas culturais que merecem ser integradas criticamente ao cotidiano escolar, com vistas a uma educação mais afetiva, participativa e inovadora.

Os resultados confirmam que a inserção dos jogos de mesa, quando acompanhada de mediação docente intencional, gera impacto positivo nas relações escolares e nos modos de aprender. Tal constatação reforça a importância de integrar a ludicidade às práticas educativas como linguagem legítima e transformadora.

REFERÊNCIAS

BERNARDES, M. P. **À luta camaradas! A greve geral de 1917 - São Paulo: ensino de história e análises de conjuntura através de um jogo de tabuleiro moderno.** Dissertação (Mestrado Profissional) - Centro de Ciências da Educação, Programa de Pós-Graduação em Ensino de História, Universidade Federal de Santa Catarina: Florianópolis, 2017.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação.** Porto Alegre: Artmed, 2010.

HOMER, B. D.; KINZER C. K.; PLASS, J. L. Foundations of Game-Based Learning. **EDUCATIONAL PSYCHOLOGIST**, Estados Unidos, v. 50, n. 4, p. 258-283, 2015. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00461520.2015.1122533>>.

HUIZINGA, J. **HOMO LUDENS.** São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, T. M. (org) **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** São Paulo: Cortez Editora, 2017.

PIAGET, J. **A FORMAÇÃO DO SÍMBOLO NA CRIANÇA: Imitação, jogo e Sonho Imagem e Representação.** Rio de Janeiro: Zahar, 1975.





RIYIS, M. T. SIMPLES - Sistema Inicial para Mestres-Professores Lecionarem Através de uma Estratégia Motivadora: Um Manual Prático para o uso dos Jogos Cooperativos de Representação e RPG na Educação. 2 ed. Jogo de Aprender, 2017.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1991.