



## **OS JOGOS DE TABULEIRO MODERNOS COMO FERRAMENTA DE SOCIALIZAÇÃO, APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES: relato de um projeto de extensão na Brinquedoteca do CEDU-UFAL**

**Mayara Maria Correia da Silva (CEDU/UFAL)**  
mayara.correia@cedu.ufal.br

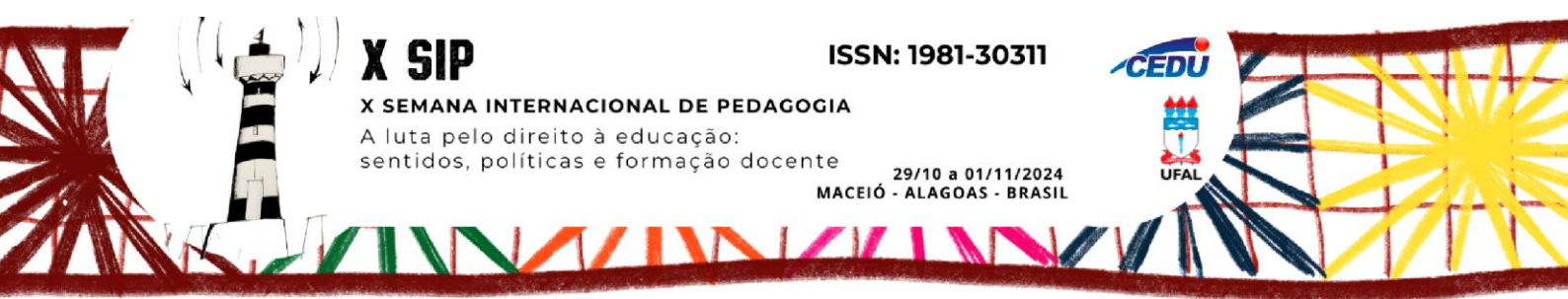
**Marina Rebeca de Oliveira Saraiva (CEDU/UFAL)**  
marina.saraiva@cedu.ufal.br

### **1 INTRODUÇÃO**

No senso comum, ainda é possível observar que a principal característica apontada acerca dos Jogos de Tabuleiro Modernos é o seu caráter lúdico. Partindo dessa premissa, os Jogos de Tabuleiro foram utilizados, principalmente, como forma de lazer entre grupos de pessoas, ficando em segundo plano, ou até mesmo sendo desconsiderado, o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais que ocorre por meio da utilização desses jogos. Em contrapartida, no âmbito acadêmico a presença de Jogos de Tabuleiro Modernos ainda é tímida, sendo notada em alguns componentes curriculares que tratam da temática de jogos e brincadeiras na Educação.

Nesse sentido, o projeto de extensão “Jogos de Tabuleiro Modernos como Ferramenta de Socialização e Aprendizagem”, idealizado pela Profa. Dra. Marina Rebeca de Oliveira Saraiva, submetido ao Edital Nº 12-2023 do Programa de Fomento a Atividades Extensionistas (Profaex) em julho de 2023 e aprovado em agosto do mesmo ano, surge com a intencionalidade de levar os Jogos de Tabuleiro Modernos para a esfera da universidade, considerando-o tanto como um recurso lúdico, quanto, principalmente, pela compreensão da sua relevância no desenvolvimento de habilidades.

O projeto visa compreender se a utilização dos Jogos de Tabuleiro Modernos neste espaço acadêmico contribui para/com a socialização entre os indivíduos, para o desenvolvimento de habilidades e no alívio de sintomas de doenças mentais. Assim, o presente resumo expandido visa apresentar o caminho traçado durante a realização do Projeto de Extensão aqui apresentado, iniciando desde a sua aprovação junto a Proex, passando pelas atividades realizadas, e finalizando com a apresentação dos resultados parciais obtidos.



## 2 OBJETIVOS

O projeto “Jogos de Tabuleiro Modernos como Ferramenta de Socialização e Aprendizagem” tem como objetivo geral utilizar jogos de tabuleiro como mecanismo para promover a socialização, a aprendizagem e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e emocionais de estudantes de graduação, preferencialmente do curso de Pedagogia, da Universidade Federal de Alagoas.

Concomitante a isso, visa, especificamente, promover a integração e socialização entre os participantes, estimulando a cooperação e a comunicação; estimular o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como raciocínio lógico, estratégia, tomada de decisões e resoluções de problemas; estimular o desenvolvimento de habilidades emocionais, como empatia, respeito e benevolência; proporcionar uma experiência de aprendizagem lúdica e prazerosa, favorecendo o interesse por diferentes temas, como história, ciências, matemática, entre outros; contribuir para a melhora da saúde mental dos participantes; incentivar a criatividade e a imaginação dos participantes, principalmente em jogos de tabuleiro com temáticas mais fantasiosas; desenvolver a capacidade de lidar com vitórias e derrotas, aprendendo a respeitar regras e adversários; consolidar a prática dos jogos de tabuleiro fortalecendo os laços entre os participantes por meio de encontros semanais.

## 3 METODOLOGIA

Com a finalidade de elencar as etapas que compõem o projeto e executá-las para atingir os objetivos propostos, alguns procedimentos metodológicos foram realizados. Com a aprovação do Projeto de Extensão, iniciou-se a execução das atividades previamente planejadas, possibilitando que o projeto pudesse iniciar sem intercorrências.

Para que as atividades do Projeto pudessem ser iniciadas, a priori foi necessário atender a um dos pré-requisitos propostos no Edital: a seleção de um aluno colaborador. Com a seleção do bolsista realizada, as atividades diretamente relacionadas às ações com os participantes tiveram início, como: a definição de dia e horário nos quais os encontros aconteceriam; divulgação do projeto de extensão por meio de plataformas digitais como *WhatsApp*, *Instagram* e *site* oficial da UFAL; abertura das inscrições; e seleção de jogos de tabuleiro que proporcionassem aos



participantes a possibilidade de socialização entre eles, e que auxiliassem no desenvolvimento de habilidades cognitivas, como raciocínio lógico, agilidade, concentração, etc., para serem utilizados ao longo de todos os encontros, visando atingir os objetivos propostos.

Após o período de inscrições, a atividade seguinte consistiu em contatar os participantes via *e-mail* para confirmar as inscrições e convidá-los a participar de um grupo criado no aplicativo de mensagens *WhatsApp* a fim de facilitar a comunicação entre participantes, monitoria e coordenação. Ainda nesta oportunidade, foram transmitidos os direcionamentos necessários acerca do início do projeto. Após a execução destas ações, o próximo passo foi iniciar os encontros semanais, oficializando para o público o início à primeira edição do projeto.

No ato da inscrição, os participantes escolheram a turma a qual gostariam de integrar. Assim, foram formadas duas turmas - A e B, que se reuniam às quartas-feiras, das 17h às 19h, e às quintas-feiras, das 11h às 13h, na Brinquedoteca do CEDU-UFAL. Assim, no período de 04 de outubro a 15 de dezembro de 2023, semanalmente, as turmas A e B, em seus respectivos horários, tiveram a oportunidade de se reunir para desfrutar de um ambiente divertido e que possibilitou-lhes desenvolver habilidades sociais, cognitivas e emocionais.

Para isso, antes da chegada dos participantes, a sala era organizada de forma a organizar os espaços por estação de jogos, ou seja, as mesas e cadeiras eram divididas e contempladas com um jogo, formando uma estação. Cada estação possuía um jogo distinto e, antes do início das partidas, suas regras e objetivos eram explicados, de forma a assegurar que todos compreendessem e pudessem desfrutar do momento dos jogos. Todas as partidas eram acompanhadas pela monitora que realizava a mediação dos jogos e/ou, quando necessário, tirava dúvidas ao longo de sua execução.

Por se tratar de um momento entre pessoas que nunca tinham se visto, foram selecionados, principalmente, jogos que permitissem que os jogadores atuassem de forma colaborativa para atingir seu objetivo. “Bandido” e “Micro Macro: A cidade do crime” são exemplos desses jogos. No decorrer dos encontros, com a proximidade e vínculos estabelecidos entre os participantes, foram disponibilizados jogos de



competição como “Azul”, “Ramen Fury”, “SushiGo!” e “Taco, gato, cabra, queijo e pizza”.

#### **4 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Ao longo do projeto, foi possível observar que o objetivo geral da pesquisa estava sendo atingido. Nos primeiros encontros, no que se refere a socialização, os participantes apresentavam timidez ao interagirem uns com os outros e grande cautela quando era necessário apontar algo relacionado ao jogo.

Em contrapartida, nas semanas seguintes, os participantes deixaram de ter cautela ao apontar erros e falta de entendimento dos colegas com relação às partidas jogadas. Este comportamento foi atribuído à segurança com relação ao conhecimento das regras dos jogos e, principalmente, com a aproximação existente entre os integrantes. Apesar de tratarem a questão com educação, percebia-se nas falas que o receio de ser mal interpretado não existia mais, como nas primeiras semanas, passando a dar lugar à naturalidade na tratativa.

Ao término de cada jogo, e novamente no fim do encontro, os participantes eram perguntados sobre suas impressões acerca dos jogos apresentados. Percebemos que a monitora do projeto precisou realizar uma mediação maior, pois os participantes pouco interagiam ao compartilhar suas percepções sobre o momento. No entanto, esse comportamento foi alterado a partir da segunda semana, na qual, gradualmente, os participantes passaram a se olhar ao falar sobre o jogo, concordar com a opinião do companheiro e completar a sua fala, além de conversarem entre si sobre como foi a partida, as estratégias adotadas, como se sentiram com a variação dos jogos e como lidaram com os sentimentos aflorados, passando a necessitar de pouca, ou nenhuma, mediação da monitora neste momento.

Com o comportamento apresentado pelos participantes no decorrer dos jogos, mencionado nos parágrafos anteriores, era possível observar a socialização existente entre eles. Concomitante a isso, observamos ainda que os assuntos abordados nos encontros deixaram de ser exclusivamente os jogos de tabuleiro e passaram a ser, também, sobre a vida pessoal dos participantes.

Existe um consenso no campo da ciência da Educação e da aprendizagem de que as práticas lúdicas constituem um recurso conhecidamente capaz de conquistar



crianças, jovens, adultos e idosos, mediar o processo de ensino-aprendizagem e o desenvolvimento pleno do indivíduo.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (SANTOS, 2011, p. 9).

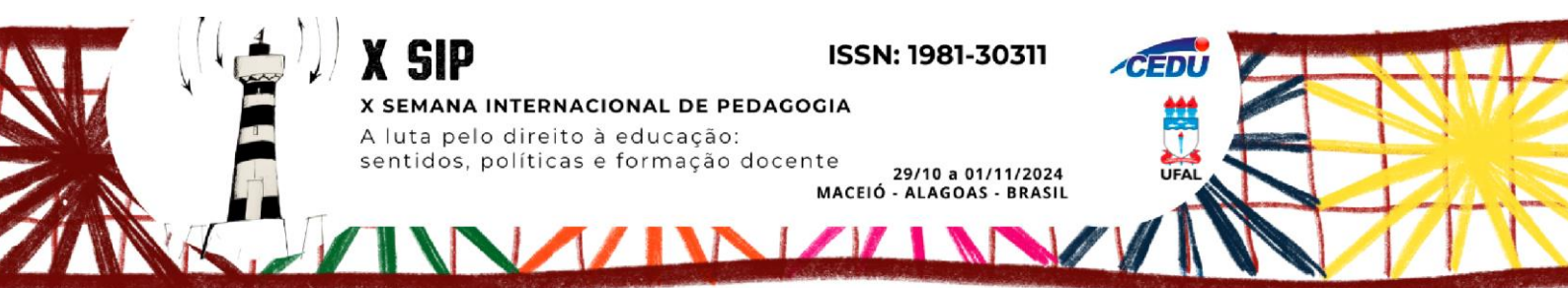
Além disso, a literatura mostra que jogar envolve aprender à medida que os jogadores se envolvem com os jogos e aprendem a interagir com o jogo. Dessa forma, a aprendizagem não está necessariamente nos resultados, mas faz parte do processo de brincar (Gee, 2005; Pelletier, 2009), e não se limita à aquisição do conhecimento, mas a própria experiência vivida no encontro nesse espaço de construção de vínculos e socialização, ou seja, “a aprendizagem ocorre nas diversas práticas e interações que os jogadores participam no ambiente do jogo de tabuleiro” (Bayeck, 2020, p. 405, tradução nossa).

Além dos dados observados no período de vigência desta edição do projeto, ao término desse período os participantes foram direcionados a responder um questionário avaliativo, confeccionado no *Google Forms*. Este documento é composto por 65 perguntas sendo 6 abertas e 59 fechadas, dividida em 7 seções, que permitem aos participantes expressar-se sobre a experiência vivenciada no projeto, bem como as percepções acerca do seu desenvolvimento pessoal e aquisição de conhecimento durante sua participação.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do que foi exposto, podemos concluir que o projeto “Jogos de Tabuleiro Modernos como Ferramenta de Socialização e Aprendizagem” contribuiu de forma efetiva para que os participantes desenvolvessem habilidades diversas, que são fundamentais tanto para alcançar os objetivos propostos nos jogos quanto em outras atividades e áreas da vida.

Em muitos momentos os encontros serviram para que os integrantes compartilhassem suas angústias e dilemas nos âmbitos acadêmicos, familiares e



afetivo de suas vidas, onde eram ouvidos e acolhidos, recebendo novos pontos de vista sobre um problema, o apoio em uma opinião ou, ainda, uma bronca quando expunham atitudes que os colegas não concordavam. No decorrer dos encontros, os participantes formaram laços de sociabilidade e afetividade cada vez mais sólidos, tendo liberdade para falar sobre quaisquer assuntos e expandindo seus encontros para além daqueles estabelecidos pela organização do projeto.

Ao analisar os dados coletados por meio de observação, concluímos que durante o período de vigência, o projeto alcançou os objetivos, tanto o geral quanto os específicos, que se esperava. De forma concomitante, na análise do questionário de avaliação, percebemos que os participantes apontaram que desenvolveram, de forma significativa, diversas habilidades cognitivas, sociais e emocionais por meio da utilização dos jogos de tabuleiro modernos e dos encontros com os colegas, fazendo com que o projeto alcançasse o seu principal objetivo: a promoção da socialização, a aprendizagem e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e emocionais por meio dos jogos de tabuleiro modernos.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Eduardo. **Ações de extensão promovem troca de saberes entre a Ufal e a sociedade**. Universidade Federal de Alagoas, 2023. Disponível em: <<https://noticias.ufal.br/servidor/noticias/2023/7/acoes-de-extensao-promovem-troca-de-saberes-entre-ufal-e-a-sociedade>> Acesso em: 08 de fevereiro de 2024.

BAYECK, Rebecca Yvonne. Examining Board Gameplay and Learning: A Multidisciplinary Review of Recent Research. *In: Simularion & Gaming*. [s.l.] v. 51, nº 4, p. 411-431, 2020.

GEE, James Paul. **Semiotic social spaces and affinity spaces: From the age of mythology to today's schools**. *In: BARTON, David; TUSTING, Karin*. (Eds.), *Beyond communities of practice: Language, power and social context*. Cambridge University Press, 2005. p. 214-232.

PELLETIER, Caroline. **Games and Learning: What's the Connection?**. *International Journal of Learning & Media*. [s.l.] v. 1, p. 83-101, fev., 2009.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. Atividades Lúdicas. *In: SANTOS, Santa Marli Pires dos* (Org.) et al. **O lúdico na formação do educador**. 9. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.