



Submetido:01/4/2025; Revisado:15/4/2025; Aceito: 20/5/2025; Publicado:3/6/2025

JOGOS DE TABULEIRO MODERNOS COMO FERRAMENTA DE
SOCIALIZAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES:
RELATO DE EXPERIÊNCIA DE UM PROJETO DE EXTENSÃO¹

MODERN BOARD GAMES AS A TOOL FOR SOCIALIZATION AND SKILL
DEVELOPMENT:
AN EXPERIENCE REPORT FROM AN EXTENSION PROJECT

JUEGOS DE MESA MODERNOS COMO HERRAMIENTA DE SOCIALIZACIÓN
Y DESARROLLO DE HABILIDADES:
UN INFORME DE EXPERIENCIA DE UN PROYECTO DE EXTENSIÓN

ODS² a que a temática está vinculada: *Saúde e Bem-Estar; Educação de Qualidade;
Igualdade de Gênero; Parcerias e Meios de Implementação.*

Mayara Maria Correia da Silva ³ <https://orcid.org/0000-0001-6640-0793>

Marina Rebeca de Oliveira Saraiva ⁴ <https://orcid.org/0000-0002-2534-8295>

Resumo: O presente relato de experiência resulta do projeto de extensão “Jogos de Tabuleiro Modernos como Ferramenta de Socialização e Aprendizagem”, realizado entre agosto de 2023 e novembro de 2024. O projeto teve como propósito criar um ambiente lúdico e educativo, no qual os participantes pudessem desenvolver habilidades cognitivas, emocionais e sociais enquanto interagiam, aprendiam e se divertiam com diferentes modalidades de jogos analógicos. Compreendemos que os jogos de tabuleiro modernos no ambiente universitário favorecem a socialização entre os indivíduos e contribuem para o desenvolvimento de competências essenciais à vida acadêmica. Assim, este relato tem como objetivo apresentar o percurso

¹ Este texto é um produto de Extensão decorrente de uma exposição oral de experiência extensionista em COMUNICAÇÃO ORAL, realizada na Semana de Extensão e Cultura (SEMAEXC-2024).

² Este trabalho vincula-se a 01 ou mais ODS - [Objetivos de Desenvolvimento Sustentável](#)

³ Universidade Federal de Alagoas/BRASIL. Graduação em Pedagogia.

⁴ Universidade Federal de Alagoas/BRASIL. Doutorado em Ciências (Antropologia Social). Professora do CEDU-UFAL. Líder do Laboratório de Pesquisas em Ciências Sociais e Educação.

do projeto e, principalmente, os resultados alcançados ao longo de sua execução, evidenciando sua relevância para o desenvolvimento social e cognitivo dos participantes, bem como os desdobramentos para futuras etapas da iniciativa. **Palavras-chave:** Extensão; Jogos de tabuleiro modernos; Socialização; Habilidades.

Abstract: This experience report is the result of the extension project “Modern Board Games as a Tool for Socialization and Learning”, carried out between August 2023 and November 2024. The project aimed to create a playful and educational environment where participants could develop cognitive, emotional, and social skills while interacting, learning, and having fun with different types of analog games. We understand that modern board games within the university setting promote socialization among individuals and contribute to the development of essential skills for academic life. Thus, this report aims to present the project's trajectory and, most importantly, the results achieved throughout its implementation, highlighting its relevance for the social and cognitive development of the participants, as well as the implications for future phases of the initiative. **Keywords:** Extension; Modern board games; Socialization; Skills.

Resumen: Este informe de experiencia es el resultado del proyecto de extensión “Juegos de Mesa Modernos como Herramienta de Socialización y Aprendizaje”, llevado a cabo entre agosto de 2023 y noviembre de 2024. El proyecto tuvo como objetivo crear un entorno lúdico y educativo en el que los participantes pudieran desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales mientras interactuaban, aprendían y se divertían con diferentes tipos de juegos analógicos. Entendemos que los juegos de mesa modernos en el ámbito universitario favorecen la socialización entre los individuos y contribuyen al desarrollo de competencias esenciales para la vida académica. Así, este informe tiene como propósito presentar el recorrido del proyecto y, principalmente, los resultados alcanzados a lo largo de su ejecución, destacando su relevancia para el desarrollo social y cognitivo de los participantes, así como las implicaciones para futuras etapas de la iniciativa. **Palabras-claves:** Extensión; Juegos de mesa modernos; Socialización; Habilidades.

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 modernos 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 desse recurso. Em contrapartida, no âmbito acadêmico a presença de Jogos de Tabuleiro Modernos ainda é tímida, sendo notada apenas em alguns componentes curriculares que tratam da temática de jogos e/ou brincadeiras na Educação.

Ao fazer uma análise observacional do Centro de Educação (CEDU), unidade acadêmica da UFAL em que estamos inseridas, percebemos os jogos de tabuleiro



modernos eram tratados, apenas, de forma oral, breve e sucinta em alguns componentes curriculares que dialogam acerca da temática de jogos e brincadeiras na Educação.

Surge, então, o projeto “Jogos de tabuleiro modernos como ferramenta de socialização e aprendizagem” com a intencionalidade de propiciar, preferencialmente, aos estudantes do curso de Pedagogia do Centro de Educação um ambiente lúdico no qual os jogos de tabuleiro modernos sejam o elemento utilizado para a promoção da socialização e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e emocionais.

O objetivo principal foi promover a integração e socialização entre os participantes do projeto, estimulando a cooperação, a comunicação, o desenvolvimento de habilidades cognitivas, raciocínio lógico, estratégia, tomada de decisões e resolução de problemas. Ao mesmo tempo, nossa intenção também foi proporcionar uma experiência lúdica e prazerosa, favorecendo o interesse por diferentes temas, como história, ciências, matemática, entre outros. A partir desses objetivos, realizamos encontros periódicos para consolidar a prática dos jogos e fortalecer os laços entre os participantes, criando um ambiente inclusivo, onde pessoas de diferentes idades, gêneros e habilidades pudessem participar.

Nesse sentido, executar um projeto de extensão que leva os jogos de tabuleiro modernos para o âmbito acadêmico faz com que esse recurso seja disseminado em um meio em que a presença deste recurso não é usual, considerando, além do seu caráter lúdico, o potencial existente para o desenvolvimento de habilidades e aprendizagem de conceitos, devido às suas características gerais e aquelas específicas de cada jogo.

Assim, a escrita deste relato foi realizada como forma de documentar e divulgar a experiência do desenvolvimento do projeto supracitado durante seu período de vigência, sendo, assim, um escrito que visa contribuir academicamente, a partir da coleta de dados em uma ação de extensão exitosa, com informações acerca da utilização dos jogos de tabuleiro modernos para além da ludicidade, tendo como objetivo também apresentar os dados coletados e os resultados obtidos.

METODOLOGIA

A organização é um dos fatores primordiais para a eficácia na execução de um projeto, ou seja, para atingir seu objetivo. Isso porque ao organizar todos os detalhes - por menores que sejam ou que pareçam ser - que compõem o conjunto que forma o trabalho, podemos analisar, de forma ampla, todas as ações que devem ser realizadas para que o êxito seja logrado. Dessa forma, todas as etapas que constituem o projeto formam o método utilizado.

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 estratégias para execução do projeto puderam ser iniciadas: a definição de dia e horário nos quais os encontros aconteceriam; divulgação do projeto; 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.

Por se tratar de um momento entre pessoas que nunca haviam tido contato anteriormente, 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”.

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, o espaço era organizado de forma a ser dividido por estação de jogos, ou seja, as mesas e cadeiras eram agrupadas 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.

Em sua Edição Piloto, o projeto contemplou cerca de 13 participantes dos cursos de Ciências Contábeis, Licenciatura em História, Pedagogia e Teatro. Todos os participantes autorizaram, via assinatura de Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, a publicação dos resultados obtidos cientes de que suas identidades serão mantidas em sigilo.

A observação das interações entre os participantes nos momentos de encontros semanais, a análise e a interpretação dos fatos observados caracterizam esta pesquisa como qualitativa de cunho etnográfico. Tais técnicas foram realizadas pela monitora do projeto, que esteve presente em todos os encontros atuando como mediadora desses momentos no que se refere a explicação dos jogos e na interação entre os participantes.

Para tornar o processo de coleta de dados natural, distanciando dos participantes o “peso” de estar participando de uma pesquisa social e para compreender melhor como os participantes comportavam-se - tanto individualmente quanto coletivamente, a monitora inseriu-se neste grupo social e realizou o que Minayo definiu como observação participante:

Definimos observação participante como um processo pelo qual um pesquisador se coloca como observador de uma situação social, com a finalidade de realizar uma investigação científica. O observador, no caso, fica em relação direta com seus interlocutores no espaço social da pesquisa, na medida do possível, participando da vida social deles, no seu cenário cultural, mas com a finalidade de colher dados e compreender o contexto da pesquisa (MINAYO, 2016, p. 64)

Ao término dos encontros, os participantes responderam um questionário de avaliação no qual puderam avaliar aspectos gerais do projeto de extensão, como

estrutura física e satisfação com os dias e horários disponibilizados, e se os jogos de tabuleiro contribuíram para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nos primeiros encontros da primeira edição, 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. Tal comportamento ficou nítido quando uma das participantes precisou explicar para um companheiro de turma como deveriam ser executadas as ações do jogo Ramem Fury por ele ter entendido de outra forma.

Em contrapartida, nas semanas seguintes, devido à segurança com relação às regras dos jogos e, principalmente, com a aproximação existente entre os integrantes, os participantes deixaram de ter cautela ao apontar erros e falta de entendimento dos colegas com relação às partidas jogadas. 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.

A partir do terceiro encontro foi possível observar que os participantes estavam mais integrados entre eles. A socialização era presente, mas ainda de forma sutil. Os participantes conversavam entre si, reclamavam quando eram prejudicados em algum jogo competitivo ou quando sua estratégia era falha, e isso causava o divertimento dos demais participantes. A constância nesse comportamento e a forma leve como o grupo lidava com o que acontecia deram espaço para que os laços fossem estreitados.

No decorrer do projeto, os participantes consolidaram esse laço de amizade que estava sendo construído. Um grupo no WhatsApp foi criado, chamado “Ambiente Seguro” de forma alusiva ao que fora dito no encontro, mas, também, por se tratar de um espaço em que os participantes se sentem, de fato, seguros.

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 expunha uma atitude que os colegas não concordavam. A maioria dos participantes passou por momentos delicados em suas vidas pessoais e foram acolhidos, aconselhados, acalmados e alegrados pelos seus companheiros de projeto. Diversos foram os assuntos de cunho pessoal abordados ao longo dos encontros: angústias acerca do futuro, dilemas amorosos, além de planos para o futuro e solicitação de conselhos sobre qual decisão tomar. 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.

Concomitante ao desenvolvimento social e afetivo observados no decorrer dos encontros e elencados neste tópico, notamos ainda o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como raciocínio, estratégia, resolução de problemas, e habilidades emocionais, como alegria, bom-humor e satisfação.

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).

A observação da desenvoltura dos participantes em jogos como Azul e Catan, permite-nos chegarmos a conclusão de que o contato frequente com jogos de tabuleiro fez com que habilidades como estratégia, raciocínio e atenção fossem desenvolvidas. No primeiro contato com os jogos, apesar de compreender os objetivos dos jogos, os participantes ainda possuíam dificuldades para traçar estratégias que os levassem a

vencer os jogos, por não ter as habilidades necessárias desenvolvidas. Ao término do projeto, observamos que cada participante, no decorrer do projeto e com a familiaridade estabelecida com os jogos de tabuleiro, os participantes desenvolveram as habilidades específicas para cada jogo.

Além dos dados observados no período de vigência da Edição Piloto, ao término desse período os participantes foram direcionados a responder um questionário avaliativo, confeccionado no Google Forms. Este documento é composto por 33 perguntas, divididas em 6 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.

Os participantes apontaram, por meio das respostas dadas no questionário de avaliação, que constataram o desenvolvimento significativo de diversas habilidades cognitivas e emocionais, como raciocínio lógico, criatividade, resiliência e colaboração, e sociais. A observação das interações dos participantes e do seu desempenho nas partidas dos jogos, somada às respostas obtidas através do questionário possibilitou concluirmos que o projeto de extensão “Jogos de Tabuleiro Modernos como Ferramenta de Socialização e Aprendizagem” conseguiu atingir os objetivos propostos.

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 seu objetivo geral, de promover a socialização e o desenvolvimento de habilidades de estudantes de graduação da UFAL. 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.

As vivências desse projeto de extensão evidenciam a relevância dos jogos de tabuleiro como ferramenta também pedagógica, destacando seu potencial para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais. A interação proporcionada pelos jogos favorece a aprendizagem ativa e colaborativa, tornando o processo educacional mais dinâmico e envolvente. Os resultados obtidos demonstram que a ludicidade pode ser uma estratégia eficaz para estimular o pensamento crítico e a criatividade dos estudantes.

A partir dos dados coletados durante o projeto e da experiência vivida, vislumbramos a possibilidade de expandir o projeto para estudantes da rede básica de ensino e também uma nova etapa para propor a construção de jogos de tabuleiro para o ensino básico em diálogo com diferentes áreas, além da Pedagogia, como Sociologia, Filosofia e História e parcerias com escolas públicas estaduais e municipais. Essa iniciativa visa ampliar o impacto positivo do projeto para além da comunidade acadêmica da UFAL, promovendo abordagens interdisciplinares que estimulem o raciocínio crítico e a conexão entre os conhecimentos de distintas disciplinas também na rede de ensino básico.

Dessa forma, reforçamos a importância da integração de metodologias inovadoras no ensino, valorizando o papel dos jogos de tabuleiro como um recurso didático analógico e acessível capaz de transformar a aprendizagem em uma experiência significativa e enriquecedora.

REFERÊNCIAS

- BAYECK, R. Y. Examining Board Gameplay and Learning: A Multidisciplinary Review of Recent Research. *Simulation & Gaming*, v. 51, n. 4, p. 411–431, 2020.
- FORTIM, Ivelise (Org). Pesquisa da indústria brasileira de games 2022. São Paulo: ABRAGAMES, 2022.
- GEE, J. Semiotic social spaces and affinity spaces: From the age of mythology to today's schools. In: BARTON, D.; TUSTING, K. (Eds.). *Beyond communities of practice: Language, power and social context*. Cambridge: Cambridge University Press, 2005. p. 214–233.
- GEE, J.; HAYES, E. Nurturing affinity spaces and game-based learning. In: STEINKUEHLER, C.; SQUIRE, K.; BARAB, S. A. (Eds.). *Games, learning, and society: Learning and meaning in the digital age*. Cambridge: Cambridge University Press, 2012. p. 129–153.
- KYPPO, J. Board games: throughout the history and multidimensional spaces. NJ, U.S: World Scientific Publishing Co Inc., 2018.
- MINAYO, M. C. S. Trabalho de campo: contexto de observação, interação e descoberta. In: MINAYO, M. C. S. (org). *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2016. cap. 3. p. 56-71.
- NAKAO, M. Special series on "effects of board games on health education and promotion" board games as a promising tool for health promotion: a review of recent literature. *Biopsychosoc Med*, v. 13, p. 5, 2019.
- PELLETIER, C. Games and learning: What's the connection? *International Journal of Learning & Media*, v. 1, n. 1, p. 83–97, 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.
- STEINKUEHLER, C. A. Massively multiplayer online gaming as a constellation of literacy practices. *eLearning*, v. 4, n. 3, p. 297–318, 2007.