

ISSN:

# POTENCIALIDADES DO JOGO DE TABULEIRO PARA APRENDIZAGEM

DOI [10.5281/zenodo.10407351](https://doi.org/10.5281/zenodo.10407351)

Aparecida Cristina Ártico<sup>1</sup>  
Denis Basílio de Oliveira<sup>2</sup>  
Flávio Borges do Nascimento<sup>3</sup>  
Kelly Yuki Komori<sup>4</sup>

## RESUMO

Os jogos de tabuleiro podem ser um aparato eficaz no processo de aprendizagem devido ao seu potencial para engajar os estudantes de forma divertida e desafiadora. Eles permitem a aplicação prática de conceitos, promovem o desenvolvimento de habilidades cognitivas, incentivam a colaboração e interação social, podem ser adaptados para distintos componentes curriculares, promovem a inclusão cultural e incentivam a aprendizagem ao longo da vida. Define-se como pergunta norteadora deste artigo. Quais as potencialidades de um jogo de tabuleiro para o aprendizado escolar? A pergunta desencadeia o objetivo de tentar compreender as potencialidades do jogo de tabuleiro intitulado “Projeto de Vida” para o aprendizado dos estudantes dos anos finais do ensino fundamental. O estudo foi estruturado metodologicamente a luz da pesquisa participante com cunho epistemológico qualitativo aplicado na rede estadual de ensino de São Paulo com levantamento e análise de dados realizados por meio de Núcleos de Significação. Os resultados denotam que o jogo de tabuleiro “Projeto de Vida” clarifica e direciona o projeto de vida ao potencializar o aprendizado escolar.

**Palavras-chave:** Jogo de tabuleiro; Aprendizagem; Projeto de Vida; Diversidade cultural.

## POTENTIALITIES OF JOGO DE TABULEIRO FOR LEARNING

### SUMMARY

Tabuleiro games can be an effective device in the learning process due to their potential to engage students in a fun and challenging way. They allow the practical application of concepts, promote the development of cognitive skills, encourage collaboration and social interaction, can be adapted for different curricular components, promote cultural inclusion and encourage lifelong learning. It is defined as a guiding question of this article. What are the potentialities of a tabuleiro game for the school learner? The question triggers or aims to try to understand the potentialities of a tabuleiro game entitled “Life Project” for two students who have completed two years of fundamental education. The study was methodologically structured in light of participant research with a qualitative epistemological approach applied to the state education network of São Paulo with the collection and analysis of data carried out by the Núcleos de Significação. The results denote that the tabuleiro game “Life Project” clarifies and directs the life project to empower the school learner.

<sup>1</sup> Graduada em Psicologia Faculdades Guarulhos, [acaartico@gmail.com](mailto:acaartico@gmail.com), [lattes.cnpq.br/1661712475718503](http://lattes.cnpq.br/1661712475718503), [Orcid0009-0002-7532-722X](https://orcid.org/0009-0002-7532-722X).

<sup>2</sup> Especialização em História da Arte e Cultura Contemporânea, Graduado em Educação Artística - Artes Plásticas, [deniscaricatura@gmail.com](mailto:deniscaricatura@gmail.com), [lattes.cnpq.br/9359115128113566](http://lattes.cnpq.br/9359115128113566), [Orcid0009-0007-3365-8158](https://orcid.org/0009-0007-3365-8158).

<sup>3</sup> Doutor em Ensino de Ciências pela Unicamp, Mestre em Geociências, Especialista em Astronomia e Educação Inclusiva, Graduado em Geografia e Pedagogia, [f158878@dac.unicamp.br](mailto:f158878@dac.unicamp.br), [lattes.cnpq.br/2135621760296633](http://lattes.cnpq.br/2135621760296633), [orcid0000-0001-5102-0181](https://orcid.org/0000-0001-5102-0181).

<sup>4</sup> Especialização em língua Inglesa pela Harvard University, (modalidade presencial), graduada em Letras e Pedagogia, [kelly\\_komori@yahoo.com](mailto:kelly_komori@yahoo.com), <http://lattes.cnpq.br/5993297559085343>, <https://orcid.org/0009-0002-5170-2080>.

ISSN:

**Keywords:** Jogo de tabuleiro; Learning; Life Project; Cultural diversity.

## POTENCIALIDADES DEL JOGO DE TABULEIRO PARA APRENDIZAGEM

### RESUMEN

Los juegos de tabuleiro podem ser un aparato eficaz no proceso de aprendizaje devido ao su potencial para engajar os estudantes de forma divertida y desafiante. Eles permitem a aplicação prática de conceitos, promovem o desenvolvimento de habilidades cognitivas, incentivam a colaboração e interação social, podem ser adaptados para distintos componentes curriculares, promovem a inclusão cultural e incentivam a aprendizagem ao longo da vida. Define-se como pergunta norteadora de este artigo. Quais as potencialidades de un juego de tabuleiro para o aprendiz escolar? A pergunta desencadeia o objetivo de tentar compreender as potencialidades jogo de tabuleiro intitulado “Projeto de Vida” para o aprendizado dos estudantes dos anos finais do ensino fundamental. El estudio fue estructurado metodológicamente a la luz de la pesquisa participante com cunho epistemológico qualitativo aplicado na red estadual de ensino de São Paulo com levantamento e análise de dados realizados por meio de Núcleos de Significação. Los resultados indican que el juego de tabuleiro “Projeto de Vida” aclara y dirige el proyecto de vida para potencializar o aprendiz escolar.

**Palabras clave:** Juego de tabuleiro; Aprendiendo; Proyecto de vida; Diversidad cultural.

### INTRODUÇÃO

Os PCN e a BNCC para os ensinos Fundamental e Médio são as diretrizes elaboradas para orientar os profissionais da educação, por meio de normatizações disciplinares.

O Ministério da Educação (MEC) estabelece, por meio da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB – Lei Nº 9394/96), que os PCN fundamentam os pressupostos pedagógicos elaborados para cada etapa de ensino.

Dentre as atividades diversificadas, vem se destacando o uso de jogos e atividades lúdicas, descritos e debatidos frequentemente na literatura (Oliveira; Soares, 2005; Santos; Michel, 2009; Benedetti Filho et al., 2009; Abreu et al., 2010). Tais alternativas são desenvolvidas pelo forte apelo motivacional para os alunos de nível médio, o que pode levar, ainda, ao aumento da concentração e do estímulo ao raciocínio como nos aponta Oliveira e Soares (2005).

O uso do lúdico para ensinar diversos conceitos em sala de aula pode ser uma maneira de despertar o interesse intrínseco ao ser humano e, por consequência, motivá-lo para que busque soluções e alternativa que resolvam e expliquem as atividades propostas, Oliveira e Soares (2005, P.19).

ISSN:

Um jogo pode ser classificado em duas diferentes funções: a educativa, quando a função é ensinar qualquer conhecimento que complete o indivíduo (jogo educativo), ou atividade lúdica, quando a função é divertir prazerosamente (entretenimento). A intenção então é equilibrar a função lúdica e a função educativa dos jogos para serem utilizados em salas de aulas, pois tal desequilíbrio pode levar a duas situações. Se tivermos mais a função lúdica do que a educativa, não teremos mais um jogo educativo, mas tão somente um jogo. Em contrapartida, se tivermos um excesso da função educativa em detrimento da função lúdica, teremos um material didático não lúdico (Kishimoto, 1996; Soares, 2008).

A pesquisa desenvolvida por Huizinga (2007) destaca a grande importância dos jogos, além de simplesmente discutir conhecimentos. Segundo o autor, é por meio do jogo “que a sociedade exprime sua interpretação da vida e do mundo” (p. 75). O jogo na sala de aula não é exclusivamente para debater os conhecimentos, mas sim também para definir a cultura de cada ser. É pelo jogo que os membros de uma sociedade se formam e que a cultura de uma sociedade se solidifica. Ainda segundo Huizinga (2007), os jogos de infância vão dando lugar ao trabalho – que não deixará de ser um jogo, porém em um nível diferente de divertimento/ludicidade. O estudo de Soares (2008) denota que o trabalho não deveria estar relacionado ao adulto como um aspecto negativo de sua vida.

Os apontamentos realizados por Vygotsky (1989) destacam a importância de jogos e brincadeiras no aprendizado, afirmando que a ludicidade influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

Aos olhos de Huizinga (2010) as grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são marcadas pelo jogo. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatar-las. O ato de designar os objetos e o mundo a sua volta, e por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, no qual se forma o jogo.

A inquietação fomentada a partir da pergunta norteadora deste estudo proporcionou as bases estruturais da investigação. Define-se como pergunta

ISSN:

norteadora. Quais as potencialidades de um jogo de tabuleiro para o aprendizado escolar?

A hipótese gerada é de que o jogo de tabuleiro intitulado “Projeto de vida” proporcione a aplicação prática de conceitos, promovendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas ao incentivar a colaboração e interação social, desta forma, acredita-se que este jogo auxilie os estudantes na construção e direcionamento de seus projetos de vida.

A partir da pergunta norteadora e da hipótese gerada define-se o objetivo de tentar compreender as potencialidades do jogo de tabuleiro intitulado “Projeto de Vida” para o aprendizado dos estudantes dos anos finais do ensino fundamental de uma escola pública da Diretoria Regional de Ensino Guarulhos Sul.

## **METODOLOGIA**

O estudo foi embasado nas premissas da pesquisa participante com epistemologia metodológica de cunho qualitativo. A pesquisa qualitativa se preocupa com o nível de realidade que não pode ser quantificado, ou seja, tem como foco o trabalho com um cosmos de significados, de encorajamento, aspirações, crenças, preceitos e conduta (Minayo, 2014).

A pesquisa participante apresenta como característica o desenvolvimento a partir da interação entre pesquisador e os membros da situação investigada (MINAYO, 2000). O estudo de Matos e Vieira (2001, p. 46), a pesquisa participante “caracteriza-se pelo envolvimento e identificação do pesquisador com as pessoas investigadas”. Esta metodologia foi escolhida para este estudo por se aproximar do objetivo proposto de buscar compreender as potencialidades do jogo de tabuleiro em um contexto específico.

A criação do jogo de tabuleiro “Projeto de Vida: seu futuro em jogo”, envolveu várias etapas de desenvolvimento e testes para garantir que ele funcionasse bem e estivesse pronto para ser usado efetivamente.

Trata-se de um jogo de tabuleiro que determina como característica principal, o currículo do Estado de São Paulo, com perguntas relacionadas a conceitos que serão cobrados nas avaliações externas, tais como a Prova Paulista e Provão Paulista. Integram o jogo as perguntas de conhecimentos gerais, atualidades,

ISSN:

curiosidades, para que o jogador, bem como sua torcida, usando todos os meios disponíveis inclusive os eletrônicos, possam encontrar a resposta. Na figura 01 pode-se apreciar o tabuleiro do jogo.

FIGURA 01: Tabuleiro do jogo “Projeto de Vida”



Fonte: Próprios autores.

Os conceitos para elaborar o *layout* final esboçou as dimensões, formas e visual desde o tabuleiro, passando pelos *cards* de perguntas, cédulas compostas por dinheiro fictício, certificados, regras, objetivo e todas as peças necessárias para ter uma visão geral do jogo completo.

O levantamento de dados ocorreu por meio de entrevista estruturada. A análise oriunda das entrevistas foi ponderada a partir das premissas definidas metodologicamente pelos Núcleos de Significação estruturados por Aguiar e Ozella (2006). A análise por meio dos Núcleos de significação refere-se a um procedimento que permite ao pesquisador analisar dados que busquem os sentidos e significados constituídos pelo sujeito frente ao contexto. No caso deste estudo, busca-se tentar identificar as potencialidades educacionais proporcionadas por um jogo de tabuleiro.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo de tabuleiro “Projeto de vida” foi idealizado pelos docentes do componente curricular de Projeto de Vida de uma escola pública jurisdicionada pela Diretoria regional de Ensino Guarulhos Sul pertencentes a rede estadual de São Paulo.

ISSN:

O fundamento do jogo está pautado em adotar as competências, habilidades e conhecimentos que serão utilizados na vida, já que o objetivo do estudante em comparecer à escola é se preparar para enfrentá-la, com determinação, resiliência e foco, pois um dos fatores determinantes do sucesso ou fracasso é saber controlar as competências socioemocionais, trilhando os caminhos que o levarão ao sucesso, neste caso, ganhar o prêmio máximo, o diploma.

O competidor ao jogar o dado, avançará as casas e deverá executar o que estiver sendo proposto (na casa). Na questão surpresa, denominada “Vida em Jogo”, o grau de dificuldade é maior, o estudante terá mais tempo para responder e poderá consultar qualquer meio disponível, perguntar para os colegas ou consultar a internet. Terá a duração de uma rodada para responder, valerá a primeira resposta. Dessa forma, quando chegar a sua vez, acertando ou não, vai ter o direito de rolar o dado para efetuar a jogada da vez.

Nessa jornada ele ganha pontos, certificações, avança ou recua conforme for jogando. Esta casa, permite maior dinamismo, ao se assemelhar ao RPG, instiga a turma a pesquisar, pensar, tomar decisões rápidas, com foco em tudo o que está em seu entorno, pois, surgirão questões para serem resolvidas no próprio ambiente. Totalmente alinhado a BNCC, o jogo “Projeto de Vida” contará com questões de todas as disciplinas curriculares: Língua Portuguesa, Matemática, História, Ciências, Geografia, Arte, Educação Física e Inglês. Para isso, foram criados certificados.

Pode ser jogado entre 2 e 6 pessoas, sem contar o mediador. O mediador é o mestre do jogo, aquele que resolve possíveis conflitos e assegurará que a partida ocorra conforme as regras estabelecidas é quem vai pagar, receber, punir, enfim, presidir o jogo. O grupo escolherá um participante que ficará no comando, administrando a partida, fazendo as perguntas, decidindo o momento em que cada jogador rolará o dado. Preferencialmente ficará de posse do dado após cada jogada para organizar e dar maior tranquilidade a partida.

O estudante ganhará a certificação, quando acertar a pergunta correspondente a disciplina e avançar caso passe pela casa certificada. A figura 02 demonstra os estudantes participando do jogo de tabuleiro “Projeto de Vida”.

**FIGURA 02:** Tabuleiro do jogo “Projeto de Vida

Fonte: Próprios autores

Com base na participação efetiva dos estudantes os ajustes necessários foram realizados incluindo aprimoramentos no tabuleiro, nas peças, nas perguntas e nas regras. Peças mais aprimoradas foram elaboradas, pinos, dados, um tabuleiro em papel couché 250g e os outros componentes com maior resistência.

As narrativas dos participantes foram coletadas a partir de rodas de conversas coletivas, assim, o jogo foi construído com estudantes para potencializar o aprendizado. Os estudantes que apresentaram seu ponto de vista sobre o jogo tiveram seus nomes ocultados, dessa maneira utiliza-se a letra (E) para referir-se ao estudante seguido de um número para organizar as narrativas coletadas. O quadro 01 apresenta o ponto de vista dos estudantes.

Os dados coletados e demonstrados neste momento proporcionaram a definição dos pré-indicadores que servem de estrutura para a construção de indicadores e, conseqüentemente, dos núcleos de significação.

Ao aglutinar pré-indicadores, por meio de uma leitura flutuante, podem-se identificar o conteúdo direcionado das falas dos participantes. A confecção das palavras que denominam ou que expressam os pré-indicadores em cada quadro são constituídos a partir dos trechos dos discursos.

Neste artigo, os pré-indicadores foram organizados em grupos para privilegiar a elaboração dos indicadores, de acordo com “semelhança”, “complementaridade” e “contraposição”, seguindo os apontamentos de Aguiar e Ozella (2006) e, as palavras ou excertos destacados em **negrito** denotam os aspectos principais referente aos



ISSN:

temas destacados de cada pré-indicador, apontando expressões particulares e singulares do modo de pensar dos participantes.

Esses trechos, ou seja, “o principal do conteúdo” só pôde ser assim considerado por conta das perguntas e dos objetivos da pesquisa.

**QUADRO 01:** Pré-indicadores (A) compostos por trechos dos discursos das participantes.

PRÉ-INDICADORES (A)	
	1 Ponto de vista sobre jogos educacionais;
	2 Qualidade do jogo de tabuleiro “Projeto de vida”;
	Gostei, pois <b>o jogo nos ajuda a sermos melhores e ajuda a sabermos o conhecimento básico</b> das matérias da escola. A gente <b>nem percebe que ao brincar estamos estudando</b> , achei bem fácil estudar assim. Adorei testar o que <b>aprendi em todas as disciplinas</b> (E2).
	Muito divertido, ótimo passatempo para jogar com os amigos e até mesmo com a família. <b>Eu tinha certa dificuldade em conceitos da Educação Física</b> , gosto de jogar na quadra, jamais imaginei, mas <b>melhorei meu desempenho</b> e foi legal, <b>quero jogar mais</b> (E14).
	Vi o jogo como <b>uma oportunidade de revisar o que eu aprendi</b> em sala de aula, foi muito bom. <b>Melhorou muito a minha velocidade de pensar</b> sobre os temas de matemática (E16).
	Eu já joguei muito RPG, esse jogo <b>foi um pouco diferente de todos os que eu já joguei</b> . Eu indicaria sim para outras pessoas, <b>achei muito criativo</b> (E32).
	Eu <b>gostei bastante</b> do jogo, tirando <b>as perguntas que foram um pouco difíceis</b> , as <b>regras que precisam ser mais rígidas</b> e um número de jogadores só um pouco mais! (E38).
	Achei o jogo muito <b>legal e diferente para diferenciar as aulas</b> . Gostei tanto, achei tão legal, uma aula diferente em que <b>aprendemos sem o cansaço</b> de sempre, falei do jogo para os meus pais, <b>eles estão ansiosos para testar seus conhecimentos</b> (E41).
	<b>Gostei bastante de jogar</b> e jogaria novamente, <b>indico para as outras salas</b> também. <b>Adorei, acertei todas as perguntas de ciências, consegui identificar o que devo estudar</b> , assim <b>irei bem nas provas</b> (E43).

Fonte: Próprios autores.

Os pré-indicadores (B) podem ser apreciados no quadro 02.



**QUADRO 02:** Pré-indicadores (B) compostos por trechos dos discursos das participantes.

<b>Pré-indicadores (B)</b> <b>3 Relação entre o jogo e o projeto de vida;</b> <b>4 contribuições do para o desempenho escolar;</b>
Eu já tinha definido meu projeto de vida, mas eu <b>estava pensando em mudar, estava em dúvida, o jogo me ajudou muito</b> , estar ali interagindo, brincando me ajudou muito no meu direcionamento, mudei meu projeto e <b>agora estou muito feliz</b> (E04).
Meu <b>projeto já está definido</b> , sempre soube o que eu queria, o jogo me <b>ajudou a deixar mais claro</b> que meu caminho está bem definido, <b>amei jogar e aprender</b> (E08).
Eu cheguei de uma escola particular e <b>não tinha essa disciplina de projeto de vida, estava muito perdida</b> , o <b>jogo me ajudou</b> , os colegas e os professores foram muito legais, <b>já estou definindo meu projeto de vida</b> , agradeço o jogo (E13).
<b>Meu projeto de vida mudou</b> e ainda tenho dúvidas do que fazer, <b>o jogo está me ajudando</b> , fiquei muito feliz em <b>ter um jogo que conectou as disciplinas</b> e ainda nos ajuda com o projeto de vida (E27)
Que legal esse jogo, <b>dá vontade de ficar jogando e testando os conhecimentos, descobri que meu projeto de vida não estava tão direcionado quanto eu imaginava</b> , vou jogar mais e <b>direcionar o que quero ser</b> (E33).
<b>É um jogo que ajuda de verdade</b> , não é só uma brincadeira de criança, estar na escola tem cobrança e muita responsabilidade, <b>o jogo torna tudo mais leve, adorei ver que estou firme no meu projeto de vida</b> (E39)

Fonte: Próprios autores.

A próxima etapa da análise consiste no processo de aglutinação dos pré-indicadores destacados no quadro 01 e 02, gerando os indicadores. A organização dos pré-indicadores dos quadros anteriores através da “similaridade”, “complementaridade” ou “contraposição” (Aguiar, Ozella, 2006) a partir das falas das participantes foi possível estruturar os indicadores quadro 03, proporcionando assim identificar quais aspectos, os sentidos e significados que são compreendidos a partir da fala proferida pelos participantes.

**QUADRO 03:** Pré-indicadores aglutinados em indicadores.

PRÉ-INDICADORES	INDICADOR
1) Ponto de vista sobre jogos educacionais;	A) Jogo que clarifica os conhecimentos educacionais;
2) Qualidade do jogo de tabuleiro “Projeto de vida”;	
3) Relação entre o jogo e o projeto de vida;	B) Potencialização do aprendizado ao direcionar o projeto de vida;
4) Contribuições para o desempenho escolar;	

Fonte: Própria autora (2023).

Para estruturar os núcleos de significação é preciso constatar as transformações e contradições que ocorrem durante o processo de construção dos sentidos e dos significados que a prática proporcionou, isso possibilitará uma análise mais consistente que permite tentar ir um pouco mais além dos aspectos superficiais e com isso, considerar tanto as condições subjetivas quanto as contextuais e até mesmo históricas” (Aguiar, Ozella, 2006, p. 231).

O processo de análise é extremamente pertinente para que se possa tentar avançar do aspecto empírico para o interpretativo, revelando características fundamentais sobre os estudantes participantes. Em seu estudo Santos (2012) assevera que “este esforço busca apreender o que é complexo: capturar o movimento dos significados das palavras rumo às zonas de sentidos a do material partir da organização discursiva” (p. 163), assim, sob a luz da perspectiva orientada por Aguiar e Ozella (2006) chegamos aos seguintes núcleos de significação quadro 04.

**QUADRO 04:** Núcleos de significação dos participantes.

INDICADORES	NÚCLEOS DE SIGNIFICAÇÃO
A) Jogo que clarifica os conhecimentos educacionais;	I. Jogo que clarifica e direciona o projeto de vida ao potencializar o aprendizado escolar.
B) Potencialização do aprendizado ao direcionar o projeto de vida;	

Fonte: Própria autora (2023).

A partir da leitura flutuante oriunda da coleta de dados foi realizada uma análise relacionada ao levantamento dos pré-indicadores, onde se estabeleceu um conjunto de quatro (4) pré-indicadores, por meio de palavras e frases proferidas pelos participantes. Tais pré-indicadores que, numa leitura secundária permitiu a realização

ISSN:

do processo de aglutinação, utilizamos para isso a similaridade e complementaridade, esta tarefa nos possibilitou a construção de dois (02) indicadores, que por sua vez proporcionaram um (01) núcleo de significação. No quadro 05 podemos observar de forma sistematizada todo processo de confecção dos núcleos de significação.

**QUADRO 06:** Composição do processo de confecção dos núcleos de significação.

PRÉ-INDICADORES	INDICADORES	NÚCLEOS DE SIGNIFICAÇÃO
1) Ponto de vista sobre jogos educacionais;	A) Jogo que clarifica os conhecimentos educacionais;	I. Jogo que clarifica e direciona o projeto de vida ao potencializar o aprendizado escolar.
2) Qualidade do jogo de tabuleiro “Projeto de vida”;		
3) Relação entre o jogo e o projeto de vida;	B) Potencialização do aprendizado ao direcionar o projeto de vida;	
4) Contribuições para o desempenho escolar;		

Fonte: Própria autora (2023).

O processo de composição do Núcleo de Significação apontou a partir das narrativas dos participantes que o jogo de tabuleiro “Projeto de Vida” é um jogo que clarifica e direciona o projeto de vida ao potencializar o aprendizado escolar.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os pré-indicadores, Indicadores e posteriormente o Núcleo de Significação apresentados na pesquisa possibilitaram atender ao objetivo proposto neste artigo de tentar compreender as potencialidades jogo de tabuleiro intitulado “Projeto de Vida” para o aprendizado dos estudantes dos anos finais do ensino fundamental.

Os dados levantados denotam claramente que houve melhoria do desempenho dos estudantes nos componentes curriculares de Geografia, História, Língua Portuguesa, Matemática, Ciências, Arte, Educação Física e Inglês a partir do jogo de tabuleiro “Projeto de Vida”, a narrativa do participante (E2) demonstra a contribuição do jogo para a integração dos conteúdos de modo multidisciplinar.

ISSN:

Gostei, pois o jogo nos ajuda a sermos melhores e ajuda a sabermos o conhecimento básico das matérias da escola. A gente nem percebe que ao brincar estamos estudando, achei bem fácil estudar assim. Adorei testar o que aprendi em todas as disciplinas (E2).

Estudantes que chegam na escola pública oriundos do sistema de educação particular precisam ser acolhidos e direcionados ao novo contexto. A participante (E13) demonstra a importância do jogo para esse acolhimento e direcionamento educacional ao novo contexto.

Eu cheguei de uma escola particular e não tinha essa disciplina de projeto de vida, estava muito perdida, o jogo me ajudou, os colegas e os professores foram muito legais, já estou definindo meu projeto de vida, agradeço o jogo (E13).

A participação dos pais na vida escolar foi destaque na narrativa proferida pelo participante (E41) ao demonstrar que além de ele estudar, vai testar os conhecimentos dos pais fomentando em sua residência um momento de aprendizagem com uma participação efetiva dos pais em seu aprendizado e desenvolvimento educacional.

Achei o jogo muito legal e diferente para diferenciar as aulas. Gostei tanto, achei tão legal, uma aula diferente em que aprendemos sem o cansaço de sempre, falei do jogo para os meus pais, eles estão ansiosos para testar seus conhecimentos (E41).

As narrativas apresentadas demonstram a importância dos pesquisadores serem participantes desta pesquisa e ao mesmo tempo fazer parte da comunidade escolar. Portanto, os pesquisadores, não usaram a escola para abandoná-la. A pesquisa desenvolvida por Nascimento (2021) assevera que é comum pesquisadores usarem a escola e abandoná-la junto com a comunidade docente, que expôs suas fragilidades para apenas serem usadas e descartadas pelos pesquisadores.

Os dados e a análise dos Núcleos de Significação proporcionaram dados importantes para a compreensão do Jogo de tabuleiro. Fica evidente que o objetivo proposto foi atendido a partir da amostragem analisada. A pesquisa aqui apresentada

ISSN:

foi realizada em um aspecto micro, os dados representam a primeira análise oriunda de uma (1) unidade escolar do Estado de São Paulo.

Destacamos que é de extrema importância ampliar essa pesquisa em mais escolas e assim obter uma visão macro que possa representar mais fidedignamente a realidade deste jogo bem como aferir suas contribuições longitudinais aos discentes.

## REFERÊNCIAS

ABREU, J.G.; CARDOSO, T.M.G.; CAVALCANTE, T.M.; FREITAS, D.S.; MARCELINO, L.V.; RECENA, M.C.P.; MESQUITA, N.A.S.; SOARES, M.H.F.B. Jogos em ensino de química: avaliação da produção científica a partir dos trabalhos publicados nos **ENEQ**, Encontros Nacionais de Ensino de Química (Período 1996-2008).

AGUIAR, Wanda Maria J.; OZELLA, Sergio. Núcleos de significação como instrumento para a apreensão da constituição dos sentidos. **Psicologia: Ciência e Profissão**, Brasília, v. 26, n. 2, p. 222-245, jun. 2006.

BENEDETTI FILHO, E.; FIORUCCI, A.R.; BENEDETTI, L.P.S.; CRAVEIRO, J.A. Palavras cruzadas como recurso didático no uso de teoria atômica. **Química Nova na Escola**, v. 31, n. 2, p. 88-95, 2009.

HUIZINGA, J. Homo Ludens -vom Unprung der Kultur imSpiel, **Editora Perspectiva S.A.** 2010. 4ª edição – reimpressão. São Paulo -SP -Brasil

HUIZINGA, J. Homo ludens. **O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. Porto Alegre: ArtMed, 1996.

MATOS, K, S, L; VIERA, S, V. **Pesquisa Educacional o Prazer de Conhecer**. Fortaleza: Demócrito Rocha 2001.

MICHEL, R.C. Vamos jogar uma SueQuímica? **Química Nova na Escola**, v. 31, n. 3, p. 179-183, 2009.

MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. São Paulo: Hucitec, 2000.

NASCIMENTO, Flávio Borges do. **Contextualização do ensino de astronomia pelos conhecimentos locais: uma possibilidade para a formação continuada**. 2021. 1 recurso online (190 p.) Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Física Gleb Wataghin, Campinas, SP. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12733/2545>. Acesso em: 24 out. 2023.

OLIVEIRA, A.S.; SOARES, M.H.F.B. Júri químico: uma atividade lúdica para discutir conceitos químicos. **Química Nova na Escola**, n. 21, p. 18-24, 2005.

ISSN:

OLIVEIRA, A.S.; SOARES, M.H.F.B. Júri químico: uma atividade lúdica para discutir conceitos químicos. **Química Nova na Escola**, n. 21, p. 18-24, 2005. SANTOS, A.P.B.;

SOARES, M.H.F.B. **Jogos para o ensino de química: teoria, métodos e aplicações**. Guarapari, ExLibris, 2008.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

Recebido em: 16-10-2023

Aceito em: 23-10-2023