



## O USO DE JOGOS DE TABULEIRO NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL MÉDIA INTEGRADA

Francêsko de Araújo Lopes<sup>1</sup>  
Kariel Antonio Giarolo<sup>2</sup>  
Rafael Trentin Scremin<sup>3</sup>

### RESUMO

O presente trabalho visa discutir o papel que os jogos de tabuleiro modernos e a sua dimensão lúdica podem desempenhar na Educação Profissional Média Integrada. Jogos de tabuleiro modernos, também chamados de *Board Games*, consistem em jogos, geralmente jogados em superfícies planas, contendo um conjunto de regras específicas e temáticas variadas. Embora as versões modernas sejam bastante complexas e imersivas, jogos de tabuleiro possuem uma longa tradição na história e na cultura humana, sendo jogados desde a Antiguidade. Ao longo da história, os jogos de tabuleiro foram empregados para exemplificar momentos da vida cotidiana, em geral com objetivos de entretenimento, mas também, como salienta Johan Huizinga, com uma função significativa, transcendendo as necessidades imediatas da vida. Assim, dadas as circunstâncias, complexidades e exigências da formação educacional contemporânea, somada a popularização desses tipos de jogos, torna-se valorosa a discussão sobre a inserção desse aspecto lúdico dentro do ambiente escolar, especialmente, buscando metodologias que fujam do (agora tradicional) uso das tecnologias de informação e comunicação. Há o distanciamento, com o uso dos jogos de tabuleiro, das tecnologias cotidianas, eventualmente reduzindo o estresse e focando em um processo de ensino-aprendizagem pautado na diversão. Assim, do ponto de vista escolar, considerando a ampla quantidade de jogos de tabuleiro e de temáticas envolvidas, pode-se com facilidade identificar uma série de vantagens no seu uso. Uma vez que jogos de tabuleiro são jogados em uma mesa, com os participantes presentes na tomada de decisões e resolução das ações, eles possibilitam o desenvolvimento de habilidades sociais, facilitam a interação com outras pessoas e incentivam o trabalho em equipe (no caso de jogos colaborativos). Além disso, aspectos cognitivos podem igualmente ser aprimorados, como o desenvolvimento do raciocínio, a melhora da concentração, o incentivo ao aumento da criatividade e da imaginação.

**Palavras-chave:** Jogos de tabuleiro, Educação Profissional, Ensino-Aprendizagem, Ludicidade, Cultura.

---

<sup>1</sup> Professor do Instituto Federal do Rio Grande do Norte (IFRN) – Campus João Câmara, [francesco.lobes@ifrn.edu.br](mailto:francesco.lobes@ifrn.edu.br);

<sup>2</sup> Professor do Instituto Federal do Rio Grande do Norte (IFRN) – Campus João Câmara, [karielgiarolo@fmail.com](mailto:karielgiarolo@fmail.com);

<sup>3</sup> Professor do Instituto Federal do Rio Grande do Norte (IFRN) – Campus João Câmara, [rtscremin@yahoo.com.br](mailto:rtscremin@yahoo.com.br);