

## A DIMENSÃO LÚDICA DOS JOGOS DE TABULEIRO E SEU PAPEL NA EDUCAÇÃO

Kariel Antonio Giarolo <sup>1</sup>  
Rafael Trentin Scremin <sup>2</sup>

### RESUMO

O presente trabalho, desenvolvido no Instituto Federal do Rio Grande do Norte (IFRN), visa discutir o papel que os jogos de tabuleiro modernos e a sua dimensão lúdica podem desempenhar na educação básica. 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. A pesquisa, ainda em desenvolvimento, está sendo realizada através da análise bibliográfica acerca do papel do lúdico na cultura e na educação e através de atividades lúdicas com alunos do Ensino Médio Integrado do IFRN, nas quais alguns jogos com temáticas históricas e escolares foram jogados e contextualizados. As ações realizadas até o momento indicam o envolvimento dos alunos com as temáticas tratadas pelos jogos, contribuindo para a inserção nos conteúdos escolares, melhoria das relações interpessoais e potencialização do poder de abstração e criatividade. Espera-se, por fim, que os alunos possam compreender que o lúdico não é apenas uma ferramenta de entretenimento, mas uma abertura de possibilidades para entender a realidade e o conhecimento de maneira criativa e complexa.

**Palavras-chave:** Jogos de Tabuleiro na Educação, Ludicidade, Cultura, Ensino, Huizinga.

---

<sup>1</sup> Doutor em Filosofia pela Universidade Federal de Santa Maria - UFSM, Professor do Instituto Federal do Rio Grande do Norte (IFRN) – Campus João Câmara. [karielgiarolo@gmail.com](mailto:karielgiarolo@gmail.com);

<sup>2</sup> Doutorando em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN, Professor do Instituto Federal do Rio Grande do Norte (IFRN) – Campus João Câmara. [rafael.scremin@ifrn.edu.br](mailto:rafael.scremin@ifrn.edu.br).