



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE SAÚDE E TECNOLOGIA RURAL
UNIDADE ACADÊMICA DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS
CAMPUS DE PATOS - PB**

AMANDA MEDEIROS NÓBREGA

**O USO DE JOGOS DE TABULEIRO NA EDUCAÇÃO: UMA ANÁLISE
BIBLIOMÉTRICA**

PATOS – PB

2023

AMANDA MEDEIROS NÓBREGA

**O USO DE JOGOS DE TABULEIRO NA EDUCAÇÃO: UMA ANÁLISE
BIBLIOMÉTRICA**

Trabalho de conclusão de curso, apresentado como requisito parcial à obtenção do grau de Licenciado em Ciências Biológicas, pela Universidade Federal de Campina Grande.

Orientador: Prof. Dr. Erich de Freitas Mariano

PATOS – PB

2023

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE SAÚDE E TECNOLOGIA RURAL
UNIDADE ACADÊMICA DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS
CAMPUS PATOS**

AMANDA MEDEIROS NÓBREGA

**O USO DE JOGOS DE TABULEIRO NA EDUCAÇÃO: UMA ANÁLISE
BIBLIOMÉTRICA**

Trabalho apresentado a Universidade Federal de Campina Grande Centro de Saúde e Tecnologia Rural-Campus Patos como requisito para obtenção do título de Licenciado em Ciências Biológicas.

Aprovado em: 03 de julho de 2023.

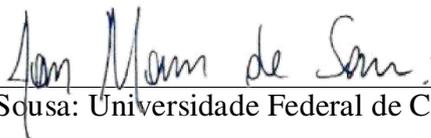
Banca Examinadora



(Dr. Erich de Freitas Mariano: Orientador: Universidade Federal de Campina Grande-UFCG).



(Dra. Elzenir Pereira De Oliveira Almeida: Universidade Federal de Campina Grande-UFCG).



(Dr. Jair Moises de Sousa: Universidade Federal de Campina Grande-UFCG)

**Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP) Sistema
Integrado Bibliotecas – SISTEMOTECA/UFCG**

N754u

Nóbrega, Amanda Medeiros

O uso de jogos de tabuleiro na educação: uma análise bibliométrica. / Amanda Medeiros Nóbrega. – Patos, 2023.

43f.

Orientador: Erich de Freitas Mariano.

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) – Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Saúde e Tecnologia Rural, Unidade Acadêmica de Ciências Biológicas.

1. Jogos educativos. 2. Recurso didático. 3. Ensino-aprendizagem.
4. Ludicidade. 5. Análise bibliométrica. 6. Educação básica. I. Mariano, Erich de Freitas, *orient.* II. Título.

CDU 37.02:794

Bibliotecário-documentalista: Bárbara Costa – CRB 15/806

Dedico este trabalho a Deus que fez com que esse sonho se tornasse realidade. “Eis que conheço as tuas obras; eis que diante de ti pus uma porta aberta, e ninguém a pode fechar; tendo pouca força, guardaste a minha palavra, e não negaste o meu nome.” (Apocalipse 3:8).

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, que fez com que meus objetivos fossem alcançados, durante todos os meus anos de estudos. Hoje, encerro um ciclo que não imaginava se quer ser possível e Deus fez acontecer. “Nem olhos viram, nem ouvidos ouviram, nem jamais penetrou o coração humano, o que Deus tem preparado para aqueles que o amam” (1 Coríntios 2.9).

Aos meus pais Antônio Marcos Neves Nóbrega e Maria de Fátima Medeiros Nóbrega e meus irmãos Rafael Medeiros Nóbrega e Thiago Medeiros Nóbrega, que me incentivaram nos momentos mais difíceis e compreenderam a minha ausência nesses anos percorridos da graduação e que sempre estiveram ao

meu lado para segurar a minha mão. Não tenho palavras para dizer como sou grata pela família que tenho e a união que sempre se mostrou constante no meio de nós. Aos meus avós paternos José Iscarião da Nóbrega e Maria Neves Nóbrega e avós maternos Inácia Bezerra de Araújo e João Araújo de Medeiros que sempre se orgulharam de mim, espero um dia fazer esse orgulho valer a pena. A minha bisavó Ana Bezerra de Almeida que nunca me negou amor e carinho. Em especial as minhas avós que sempre sonharam em ser professoras, hoje faço o sonho de vocês tornar realidade por meio de mim.

Ao meu namorado Gedalias Leite Nunes, que jamais negou compreensão, incentivo e apoio sem o qual este trabalho não seria o mesmo. Tios e primos que sempre torceram pela minha vitória e vibraram junto comigo em cada caminho percorrido. Aos amigos e colegas de graduação da turma 2018.1 em especial à Luciana Silva de Lima Gomes, Adriano Gomes Ferreira, Victória Régia Fernandes Caetano Araújo, João Vieira da Silva Neto, Israel Pontes Lira, Eliúde da Silva Moraes, Larissa Muniz Figueroa, Iana Cabral Bispo e Paulo Roberto Nobrega dos Santos que sempre estiveram ao meu lado, pela amizade incondicional e pelo apoio demonstrado ao longo de todo o período de tempo em que estudamos juntos. Sem vocês os dias cansativos não teriam se tornado dias de gargalhadas na praça do campus. Nossa amizade e companheirismo foi algo ímpar.

As amigas Francisca Marta Araújo da Silva e Thaissa de Medeiros que Deus me deu a honra de conhecer no decorrer da graduação e que desejo levar para a vida toda. Vocês duas foram muito importantes para mim e sou grata por ter tido a amizade de ambas em momentos difíceis da minha vida.

Ao professor Erich de Freitas Mariano, por ter sido meu orientador e ter desempenhado tal função com dedicação e acima de tudo amizade. Nossos encontros foram

marcados por muita leitura, conselhos, mas, acima de tudo boas risadas. Sou grata pelas correções e ensinamentos que me permitiram apresentar um melhor desempenho no meu processo de formação profissional ao longo do curso.

A Universidade Federal de Campina Grande campus de Patos por toda contribuição em minha formação profissional e pessoal, pelas experiências e vivências e todo corpo docente por toda a bagagem de conhecimentos que somaram na minha vida, tais experiências compartilhadas foram de cruciais para minha formação. Aos demais amigos, professores e parentes que não foram citados de forma direta, mas que me ajudaram de alguma forma. Sou muito grata por cada um de vocês. Obrigada por tanto.

APRESENTAÇÃO

No decorrer da nossa vida acadêmica nos deparamos com professores e inúmeros recursos pedagógicos. Desde os meus oito anos eu pratico à docência e meus primeiros alunos foram as minhas bonecas que ouviam atentamente minhas explicações. E, quando fui crescendo e estudando esse sentimento de ser professora só aumentou dentro de mim.

Quando eu era adolescente li o livro “Uma professora muito maluquinha” de Ziraldo e que tem um trecho que diz assim:

"Na nossa imaginação ela entrava voando pela sala (como um anjo) e tinha estrelas no lugar do olhar. Tinha voz e gesto de sereia e vento o tempo todo nos cabelos (na nossa imaginação). Seu rosto era solto como um passarinho. Ela era uma professora inimaginável" (ZIRALDO,1995).

E, foi nesse momento que eu tive a certeza plena de que eu queria ser essa professora inimaginável para meus alunos de maneira que pudesse fazer a diferença como professora saindo da rotina das aulas tradicionais buscando levar interesse, dinâmica e conteúdos para meus futuros alunos de uma forma diferenciada mais eficaz.

Quando terminei o ensino médio passei para o curso de Ciências Biológicas e sabia que a área que queria estudar seria a ludicidade na educação como recurso pedagógico e assim o fiz. Durante a pandemia do covid-19, com o tempo de isolamento participei de oficinas, plantões pedagógicos, fiz trabalhos acadêmicos e participei de projetos voltados para esta área que fez com que meu interesse aumentasse mais ainda

Procurei meu orientador Erich Mariano e, optamos por trabalhar com análise bibliométrica tendo este presente artigo como principal objetivo avaliar os parâmetros bibliométricos dos estudos relacionados ao uso de jogos de tabuleiro na educação, discutir os resultados obtidos nas teias de interligações pesquisadas e entender a tendência atual sobre a temática.

Após as leituras e desenvolvimento do trabalho e enquanto professora em exercício do ensino Fundamental I e II percebi os grandes benefícios no uso dos jogos de tabuleiro como prática pedagógica e entendo que cada vez mais devemos encorajar a utilização do mesmo em todos os níveis de ensino.

Hoje, concluinte de um curso de licenciatura em Ciências Biológicas e graduanda do curso de Pedagogia, percebo a necessidade de termos um leque de ferramentas pedagógicas diversas para atingir e os diferentes alunos e desenvolver as diversas habilidades, e o jogo de tabuleiro é apenas uma dessas ferramentas possíveis.

**“Sem a curiosidade que me move, que me inquieta,
que me insere na busca, não aprendo nem ensino”.**
(Paulo Freire).

RESUMO

Este estudo se tratou de uma pesquisa bibliométrica o qual gerou dados promissores nesta linha de pesquisa, em âmbito mundial. Foi feito uma varredura virtual de dados, produções acadêmicas científicas quanto ao jogo de tabuleiro na educação, referente a cronologia de 2013 à maio de 2023. Os dados quantitativos foram coletados e analisados pelo software *Publish or Perish*, sendo representados por teias de correlação no formato RIS e CSV utilizando o software *VOSViewer*, sendo representados em forma de tabelas, gráficos e quadros. Foi consolidado um total de 989 artigo dos quais criteriosamente foram analisados para que se obtivesse na amostra final 96 artigos que se encaixasse nos critérios de inclusão da pesquisa. Com o compilado dos resultados foi constatado que houve uma ascensão nas publicações sobre os jogos de tabuleiro como recurso pedagógico à nível mundial, entretanto, as teias bibliométricas de correlação se mostraram fragmentadas e separadas entre si confirmando que há uma lacuna no meio acadêmico/científico mesmo em pleno século XXI sobre a temática. É perceptível a necessidade de trabalhos e publicações mais consistente e específicas que envolva bordgames na educação, especialmente no Brasil. Em síntese, esse artigo bibliométrico buscou corroborar e incentivar a produção publicação e utilização de jogos de tabuleiro como recurso pedagógico na aprendizagem criativa, uma vez que possibilita uma aprendizagem não apenas quantitativa, mas, especialmente, qualitativa dentro do processo de ensino e aprendizagem em todos os níveis de ensino, este que se torna um campo promissor para futuras pesquisas tendo o uso de jogos de tabuleiro uma função crucial como recurso didático que promove aprendizagem e desenvolvimento em diversos aspectos do contexto educacional.

Palavras-chave: Análise bibliométrica, Educação básica, Ensino aprendizagem, Recurso didático, Ludicidade.

ABSTRACT

This study was bibliometric research which generated promising data in this line of research, worldwide. A virtual scan of data was carried out, scientific academic productions regarding board games in education, referring to the chronology from 2013 to May 2023. Quantitative data were collected and analyzed by Publish or Perish software, being represented by correlation webs in the format RIS and CSV using the VOSViewer software, being represented in the form of tables, graphs and charts. A total of 989 articles were consolidated, which were carefully analyzed in order to obtain a final sample of 96 articles that fit the inclusion criteria of the research. With the compilation of the results, it was verified that there was an increase in publications on board games as a pedagogical resource worldwide, however, the bibliometric correlation webs were fragmented and separated from each other, confirming that there is a gap in the academic/scientific environment even in the 21st century on the subject. It is noticeable the need for more consistent and specific works and publications involving board games in education, especially in Brazil. In summary, this bibliometric article sought to corroborate and encourage the production, publication and use of board games as a pedagogical resource in creative learning, since it enables not only quantitative learning, but, especially, qualitative learning within the teaching and learning process in all levels of education, which becomes a promising field for future research, with the use of board games playing a crucial role as a didactic resource that promotes learning and development in various aspects of the educational context.

Keywords: Bibliometric analysis, Basic education, Teaching learning, Didactic resource, Ludicity.

RESUMEN

Este estudio fue una investigación bibliométrica que generó datos promisorios en esta línea de investigación, a nivel mundial. Se realizó un escaneo virtual de datos, producciones académicas científicas sobre juegos de mesa en educación, referentes a la cronología de 2013 a mayo de 2023. Los datos cuantitativos fueron recolectados y analizados por el software Publish or Perish, siendo representados por webs de correlación en formato RIS y CSV utilizando el software VOSViewer, siendo representado en forma de tablas, gráficos y tablas. Se consolidaron 989 artículos, los cuales fueron cuidadosamente analizados para obtener una muestra final de 96 artículos que se ajustan a los criterios de inclusión de la investigación. Con la recopilación de resultados se encontró que hubo un aumento de publicaciones sobre los juegos de mesa como recurso pedagógico a nivel mundial, sin embargo, las redes de correlación bibliométrica se fragmentaron y separaron entre sí, lo que confirma que existe una brecha en el conocimiento académico/ ambiente científico aún en el siglo XXI sobre el tema. Se nota la necesidad de trabajos y publicaciones más consistentes y específicos que involucren los juegos burdeos en la educación, principalmente en Brasil. En resumen, este artículo bibliométrico buscó corroborar e incentivar la producción, publicación y uso de los juegos de mesa como recurso pedagógico en el aprendizaje creativo, ya que posibilita no solo el aprendizaje cuantitativo, sino, principalmente, el aprendizaje cualitativo dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en general. niveles de educación, lo que se convierte en un campo promisorio para futuras investigaciones, teniendo el uso de juegos de mesa un papel clave como recurso didáctico que promueve el aprendizaje y desarrollo en diversos aspectos del contexto educativo.

Palabras clave: Análisis bibliométrico, Educación básica, Enseñanza aprendizaje, Recurso didáctico, Ludicidad.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Quadro 1 — Critérios de inclusão e exclusão utilizados na seleção de dados **Error! Bookmark not defined.**19

Idioma	27
Navegar	27

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	15
METODOLOGIA.....	18
RESULTADOS E DISCUSSÕES	21
CONCLUSÃO	28
REFERÊNCIAS	29
ANEXO: NORMAS DE SUBMISSÃO DAREVISTA LUDUS SCIENTIAE ...	32

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

A.C	Antes de Cristo
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
BR	Brasil
CSV	Comma-separated values
LDB	Lei de Diretrizes e Base da Educação Brasileira
P	Página
PCN's	Parâmetros Curriculares Nacionais
PNE	Plano Nacional de educação
RIS	Research Information Systems

INTRODUÇÃO

A educação abrange os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais. A educação escolar deverá vincular-se ao mundo do trabalho e à prática social (BRASIL, 2021).

Para tanto, existem as leis e normas que regem os níveis de ensino da educação brasileira, dentre estes, se elenca a LDB (Lei de Diretrizes e Base da Educação Brasileira); PCN's (Parâmetros Curriculares Nacionais); PNE (Plano Nacional de educação); BNCC (Base Nacional Comum Curricular), sendo esta última um dos documentos mais atualizados da educação brasileira. Em suma, parafraseando Morin 2021, onde preconiza que a educação é repensar a reforma e reformar o pensamento.

O Ensino Fundamental, com nove anos de duração, é a etapa mais longa da Educação Básica, atendendo estudantes entre 6 e 14 anos. Há, portanto, crianças e adolescentes que, ao longo desse período, passam por uma série de mudanças relacionadas a aspectos físicos, cognitivos, afetivos, sociais, emocionais, entre outros (BRASIL, 2017).

Ainda sobre o supracitado é também neste período que há a participação no mundo letrado e a construção de novas aprendizagens, na escola e para além dela; a afirmação de sua identidade em relação ao coletivo no qual se inserem resulta em formas mais ativas de se relacionarem com esse coletivo e com as normas que regem as relações entre as pessoas dentro e fora da escola, pelo reconhecimento de suas potencialidades e pelo acolhimento e pela valorização das diferenças (BRASIL, 2017).

Nesse sentido, estudiosos como Piaget desenvolveu uma teoria muito pertinente à essa fase vivenciada pelos seres humanos, conhecida como a Teoria do Desenvolvimento Cognitivo, as quais são elencadas por fases de acordo com a evolução biológica e mental (MCLEOD, 2018).

Fortalecendo esta linha de ensino e aprendizagem se sabe que, quanto mais desenvolvida é a inteligência geral, maior é sua capacidade de tratar problemas especiais. A educação deve favorecer a aptidão natural da mente para colocar e resolver os problemas e, correlativamente, estimular o pleno emprego da inteligência geral (MORIN, 2021, p. 22).

Freire 2004 ressalta a importância de se trabalhar com os jogos de tabuleiro em sala de aula, pois trabalha várias habilidades cognitivas, sociais e afetivas e, conseqüentemente auxilia na socialização dos alunos, uma vez que, a atividade lúdica será feita de forma coletiva pois,

saber ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção.

Fortalecendo essa linha de pensamento Vygotsky 1997 destaca que a formação social da mente se desenvolve por meio do jogo, uma vez que por meio do jogo o discente consegue a definição de conceitos, construir situações reais de maneira que lúdico liberta a criança das amarras da realidade.

O trabalho com jogos, no que se refere ao aspecto cognitivo, visa a contribuir para que os estudantes possam adquirir conhecimento e desenvolver suas habilidades e competências (PERRENOUD,2000; MACEDO, 2002 et. Al.; MACEDO, PETTY & PASSOS, 2005, p. 24).

Do ponto de vista social, jogar é um convite à descentração, quando se trata de jogos regrados, pois a regra é um regulador das ações, algo previamente combinado, conhecido por todos e, portanto, compartilhável (MACEDO, PETTY & PASSOS, 2005, p. 26).

Historicamente, é sabido através dos achados de resquícios e indícios arqueológicos no antigo Egito que, há 3000 a.C. já havia a existência de jogos de tabuleiros, o que aponta na direção à qual os jogos são tão antigos quanto a escrita (DONOVAN, 2022, p. 10).

Nesse sentido, os jogos proporcionam interação direta entre pessoas, situações, regiões e nações colocando-os frente a frente para se reunirem, esse é o segredo dos jogos de mesa, o que garante que, mesmo em época de smartphones e Playstation esse (re)surgimento faça sucesso ao invés de desaparecerem (DONOVAN, 2022).

O panorama contemporâneo dos jogos de tabuleiro, especialmente composto por aqueles desenvolvidos a partir da entrada do século XXI, vêm atraindo um número crescente de educadores. Nos últimos anos, se formaram redes que passaram a articular discussões e iniciativas, desenvolvendo os saberes docentes acerca da natureza e do uso pedagógico deste tipo de jogo (CARVALHO, 2022).

A pesquisa educacional brasileira apresenta uma série de discussões sobre os games na educação, seja em análise de aplicações, análise de jogos, processos criativos de desenvolvimento de jogos para a educação, estudos tipológicos, o envolvimento da psicologia social e da psicologia do desenvolvimento e os efeitos do fenômeno de jogar em estudantes, com múltiplas frentes de pesquisas a partir da realidade brasileira (ANTUNES, 2020).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) aponta como principais objetivos das Ciências Humanas e Sociais a capacidade de interpretar o mundo, compreender processos e fenômenos sociais, políticos e culturais e atuar de forma ética, responsável e autônoma (BRASIL, 2018, p.354).

A inquietação que orienta o pensar sobre o tema se dá na medida em que nunca na história da humanidade o homem jogou tanto: cada celular, tablet, computador, e-readers e consoles do planeta tem ao menos um jogo instalado em sua memória (MCGONIGAL, 2012, p.13).

Sendo assim, tais interações como brincadeiras e jogos se tornam experiências nas quais as crianças (estudantes) podem construir e se apropriar de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização (BRASIL, 2018).

METODOLOGIA

O estudo trata-se de uma pesquisa por meio de análise bibliométrica que, por sua vez, se trata de uma técnica de medição para a verificação dos índices de produção de conhecimento, aliados juntamente da sua propagação em termos quantitativos e qualitativos. Tal área remonta suas origens e primórdios ao século XX, com destaque ao seu desenvolvimento e progresso às leis empíricas do comportamento literário (NEVES, et al 2013).

Foi usando o software *Publish or Perish* no dia 16 de maio de 2023 onde foi analisado literaturas de pesquisas e estudos, publicados em periódicos científicos na base de dados do google acadêmico. Foi estimulado os repositórios de dissertações e teses, nos últimos 10 anos e que envolvem, em algum nível, artigos que discorrem sobre jogo de tabuleiro e educação.

Dito isto, é de suma importância trabalhos de análises bibliométricas na área da educação pois, permite que seja verificado os indicadores cada vez mais confiáveis e suas possíveis tendências de crescimento em seus campos científicos. Com isto, é possível analisar publicações para que se possa quantificar, analisar e avaliar a produção acadêmica científica (RAMOS-RODRÍGUEZ; RUÍZ-NAVARRO, 2004).

Para tanto, foi utilizado na busca dos artigos, o termo Bordgame e education no software *Publish or Perish* com o operador booleano AND. O limite de resultados foi estipulado pelo programa em mil artigos e com isso, foi realizado uma revisão bibliográfica dos temas escolhidos.

O *Publish or Perish* é um programa de software gratuito que recupera e analisa trabalhos acadêmicas de uma variedade de fontes de dados como o Crossref, Google Acadêmico, PubMed, OpenAlex, Scopus, Semantic Scholar e Web of Science (CURIEL-MARÍN; FERNÁNDEZ-CANO, 2019). É um software utilizado para descobrir qual autor foi mais citado, os artigos mais antigos e mais recentes e com tais dados obter um registro bibliométrico para ser analisado.

No tocante à seleção dos dados, foram utilizados os critérios de inclusão e exclusão disponíveis no quadro 1. Os títulos dos artigos e seus respectivos resumos foram criteriosamente analisados através de uma leitura minuciosa que, posteriormente, resultou em uma amostra final de 96 trabalhos. Foi exportado resultados no formato RIS e CSV e utilizado o arquivo RIS no *VOSViewer* para as teias de correlação

Quadro 1 – Critérios de inclusão e exclusão utilizados na seleção de dados.

Critérios de inclusão	Critérios de exclusão
Publicações (artigos, monografias, teses e dissertações) disponíveis de forma completa, on-line e gratuita.	Publicações disponíveis de forma restrita, resumida e/ou incompleta.
Publicações que relacionem jogos de tabuleiro ao ensino de ciências.	Publicações que propõem os jogos de tabuleiro fora do contexto do ensino de ciências; publicações que não são escritas no idioma português – BR; espanhol e inglês.
Publicações geradas entre 2013 e 16 de maio de 2023.	Publicações que se configuram como revisão de literatura; livros; artigos duplicados
Publicações escritas no idioma português – BR; espanhol e inglês.	Autores deveriam ter pelo menos 2 publicações; termos que aparecesse no mínimo 10 vezes.

VOSviewer é um programa gratuito o qual possibilita varreduras digitais potenciais na busca e visualização de mapeamentos de redes bibliométricas com similaridades dentro da grande rede mundial de computadores (VAN ECK & WALTMAN, 2009). O mapeamento digital feito pelo software e são processados conforme as palavras-chaves escolhidas e após essa etapa é inserido no *VOSviewer* que por sua vez cria em forma de mapa de dados interconectados os dados *da varredura*. Ainda segundo o autor, este software catalisa informações potencializando-as para finalidades diferentes, onde o objetivo principal é construir visualizações em duas dimensões sendo os objetos com alta similaridade localizados com mais proximidade que objetos com baixa ou nenhuma similaridade (VAN ECK & WALTMAN, 2007).

A ilustração abaixo descreve toda a metodologia, busca, seleções e análises da pesquisa conforme a **figura 1**:

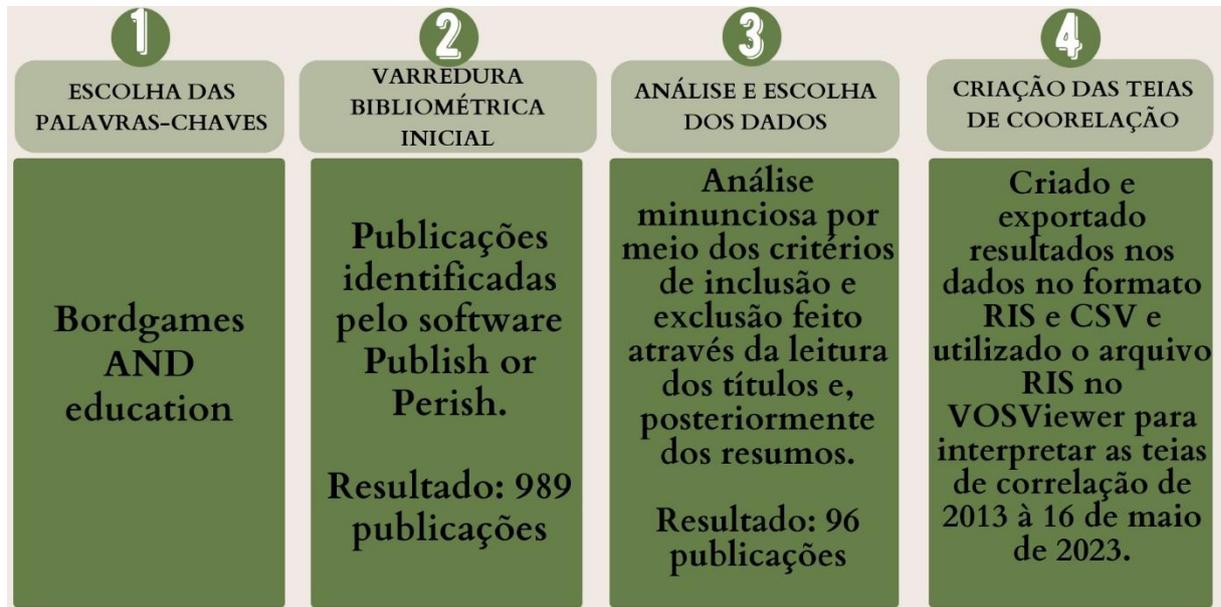


Figura 1 – Procedimentos metodológicos da pesquisa.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Dentre os artigos selecionados e totalizado pelo software *Publish or Perish* foram identificados inicialmente uma quantidade inicial composta por 989 publicações das quais continham algumas informações sobre Bordgame AND education. Baseando-se nos critérios de exclusão os quais delimitavam aos idiomas Português BR, espanhol e inglês foram retirados da amostra inicial 21 livros, 41 publicações de outros idiomas (6 em coreano, 24 chineses e 11 em russo), 13 publicações duplicadas, 60 revisões de literatura, 758 sem relação direta entre o jogo de tabuleiro no ensino da educação.



Figura 2- Gráfico quantitativo das exclusões (Fonte: dados da pesquisa).

Ao final da busca se obteve um total de 96 publicações que estavam ligadas diretamente à aplicação do jogo de tabuleiro ao ensino, estas publicações transcorreram de 2013 à 16 de maio de 2023, sendo estas publicações fundamentação para este trabalho.

Os artigos que embasaram a pesquisa estão dispostos em ordem numérica conforme os anos de publicação dispostos na **figura 3**.



Figura 3 – Gráfico quantitativo de publicações entre 2013 e 16 de maio de 2023 (Fonte: dados da pesquisa).

A aprendizagem Baseada em Jogos consiste na utilização de jogos no contexto pedagógico. Essa metodologia pode promover o engajamento e a socialização; estimular a cooperação e a exposição oral das ideias dos estudantes; e contribuir para a construção do conhecimento (LIMA 2022).

É perceptível a estrita ligação entre jogos de tabuleiro e a educação, o gráfico acima citado mostra que houve uma ascensão no número de publicações científicas mundiais ao longo dos anos estudados. Constata-se o ano 2020 como o maior auge de publicações científicas até o momento sobre esta temática, a probabilidade para esse crescimento, provavelmente pode ter decorrido do surgimento da pandemia do covid-19 e os docentes procuraram adaptar-se ao meio lúdico como recurso pedagógico este que se tornou uma ferramenta imprescindível nas aulas remotas e, com isso os discentes e docentes tiveram que se adaptar à diversas tecnologias de ensino e aprendizagem como também na produção acadêmica aumentando então o percentual de procura e demanda dos artigos que envolvessem jogos no ensino e aprendizagem em todos os níveis de ensino.

Quanto à correlação na rede de coautoria se constatou à presença de 187 autores separado em 96 *clusters*, levando em conta a aspecto mínimo de dois trabalhos por autores.

De acordo com a **figura 4** são evidenciados *clusters* que se apresentam de forma afastadas e autônomas, sem conexão direta entre eles. Este posicionamento decorre do fato que, cada autor publicou em média dois trabalhos sobre Jogo de tabuleiro na educação. Neste

sentido, a maior concentração de autores foram Changy,Cy (Cluster 1) apresentando 6 forças de ligações em documentos; Liu, Sy(Cluster 1) apresentando 6 forças de ligações em dois documentos ; Kesuma, At (Cluster 5) apresentando 3 forças de ligações em dois documentos.

Em linhas gerais, os autores supracitados que mais se destacaram pela maior força de ligação se concentraram no período anual de 2020 conforme será mostrado na **figura 5**. A culminância dos dados finais dentre todos os autores e período conclui que, embora não estejam intimamente ligados a teia mostra que existe alguma correlação com a temática.

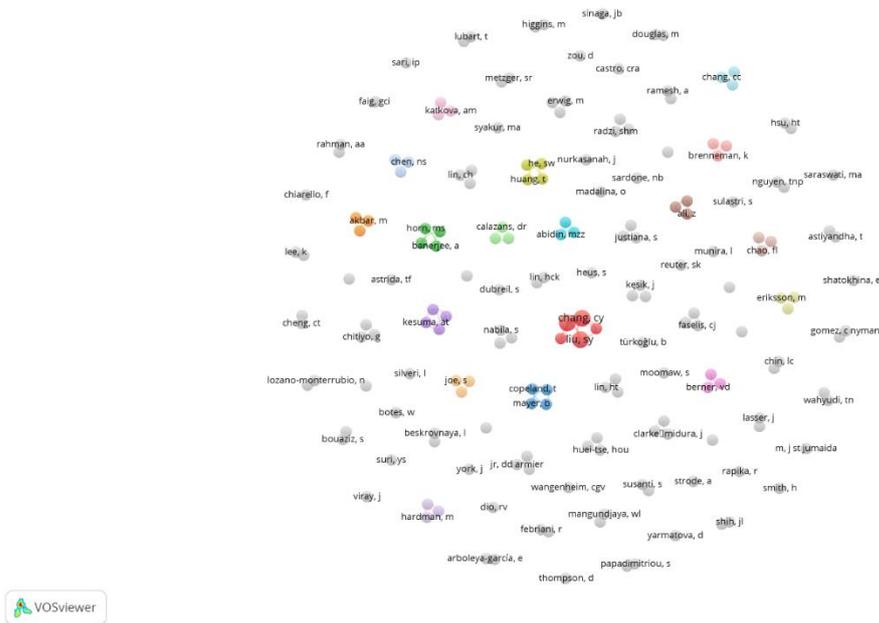


Figura 4 – Teia autorais e suas relações (Fonte: Dados da pesquisa).

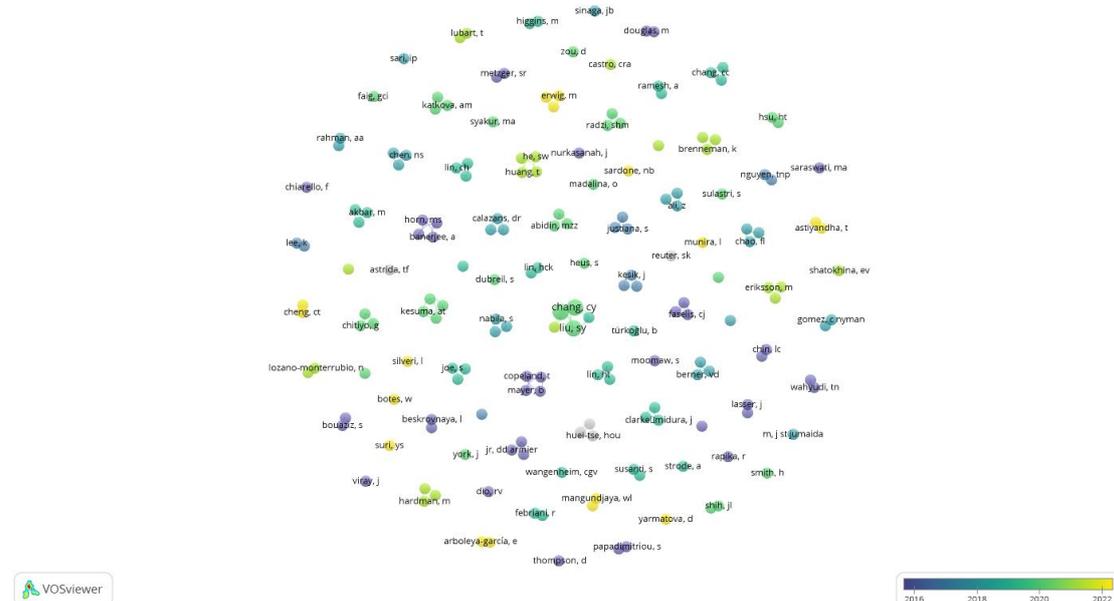


Figura 5 – Teia autorais e suas relações conforme a cronologia (Fonte: Dados da pesquisa)

De acordo com a **figuras 6 e figura 7**, as palavras-chaves que apresentaram maior significância e pertinência dentre as mais evidenciadas são respectivamente: “boardgames” na tonalidade rosa chá, “learning” em verde menta, “game” em verde abacate, “child” em verde abacate, “school” em rosa chá, “tool” em roxo, “development” em camurça “skill” em azul pastel e “possibility” em azul pastel.

Diante disso, fica evidenciado que, o entrelaçamento entre as palavras, constata e confirma o quanto os jogos de tabuleiro são imprescindíveis como recurso pedagógico para a educação em todos os níveis de ensino. A (re) criação e inovação tecnológica potencializou a (re) construção no que concerne ao jogo de tabuleiro enquanto recurso na aprendizagem criativa. O quadro abaixo mostra na íntegra a essência dos *clusters*.

Quadro 2 – Íntegra essencial das palavras-chaves nos *clusters*. (Fonte: Dados da pesquisa).

Categorias dos <i>clusters</i>	Composições dos <i>clusters</i>
Cluster 1	Entretenimento educacional; conhecimento; ambiente de aprendizado; nível; resultado; recursos pedagógicos; jogar; corrida; representação; propósito específico; criatividade dos alunos; ensino de vocabulário; pedagogia tradicional; experiência mundial.
Cluster 2	Algoritmo; aplicativo; jogo educativo; nível educacional; gramática inglesa; qualidade de interação; mestre; ensino fundamental; nova experiência; percepção; lugar; aluno; entendimento; utilidade.
Cluster 3	Entretenimento educacional; jogo eficaz; aluno do ensino fundamental; aluno envolvente; impacto; instrumento; aluno; Realização de aprendizagem; processo de aprendizado; motivação; desempenho; educação inteligente; motivação de estudantes.
Cluster 4	Habilidade; criança; critério; tarefa educativa; jogo; abordagem de jogos; papel importante; habilidade numérica; jogo de interativo; jogador; processo de ensino; investigador; estratégia.
Cluster 5	Conhecimento; criticamente; ferramenta

	educacional; experiência; família; ensino superior; abordagem lúdica; inovação; jogo; participante; qualidade; ferramenta; uso.
Cluster 6	Melhor solução; problema criativo; processo educacional; educação inclusiva; influência; investigação; lista; atividade motora; problema; habilidade; etapa; estudante.
Cluster 7	Realização; jogo de tabuleiro adaptado; beneficiar; combinação; elt; essencial; tecnologia de jogo; gamificação; mão; cabeça; importância.
Cluster 8	Adaptabilidade. Vantagem; decisão; desenvolvimento; avaliação; formação; aspecto importante; abordagem pedagógica; material didático; questão sociocientífica; jovem aprendiz.
Cluster 9	Estudante adulto; criatividade; curiosidade; ensino educacional; sala de aula eficaz; componente familiar; intervenção; jogo de números; potencial.
Cluster 10	Jogo de tabuleiro; catan; nível de dificuldade; tabuleiro de jogo; amor; oportunidade; caminho; escola; desenvolvimento de habilidades sociais.
Cluster 11	Aprendizado ativo; colaboração; comparativo; potencial criativo; aprendizado; jogo de matemática; mecanismo; estudo.
Cluster 12	Sala de aula; educação; engajamento; habilidade de aprendizagem; professor; percepção do professor; auxiliar de ensino; ferramenta de ensino;
Cluster 13	Conquista; dados; propósito educacional; inglês; implementação; jogo de tabuleiro interativo; cobra; teste.
Cluster 14	Adolescente; escola criativa; elemento do jogo; meta; excesso de foco; universidade de engajamento; estudantil.
Cluster 15	Educação abrangente; futuro; ensino médio; interesse; ciência marinha; prática.

Cluster 16	Comportamento; melhoria; melhorando; atividade de aprendizagem; possibilidade; regra;
Cluster 17	Experiência de jogo; ambiente escolar; ciência; uma abordagem; usar; pessoa jovem.
Cluster 18	Performance acadêmica; estudante de atração; eficácia; exposição; domínio.
Cluster 19	Aprendizagem construtiva; potencial pedagógico; ensino.
Cluster 20	Criação; suporte de aprendizagem.
Cluster 21	Distanciamento social, simulador de mesa.

CONCLUSÃO

Ficou constatado que, durante o período delimitado pela presente pesquisa (2013 a maio de 2023) houve uma maior ascensão em publicações internacionais sobre o jogo de tabuleiro como recurso pedagógico, entretanto, no campo acadêmico/científico brasileiro há uma grande lacuna a ser preenchida mesmo em pleno século XXI.

Em relação à pesquisa, se focou no emprego do jogo de tabuleiro na educação auxiliado pelo software *Publish or Perish*, onde foi constatado as tendências de trabalhos acadêmicos nacionais e internacionais no período delimitado pela cronologia da pesquisa. Após a consolidação dos dados foi utilizado o software *VOSviewer* para a construção das teias bibliométricas através de imagens ilustrativas onde, foi possível identificar conexões entre palavras-chaves e autores sobre a temática.

Apesar do crescimento das publicações, a correlação entre os autores apresentou conexões fragmentadas, superficiais e separadas entre si, esse fato se deu pela amplitude que envolve a temática sobre bordgames na educação. Se confirmou a necessidade de publicações acadêmicas mais consistentes e específica, quanto à abordagem desta temática especialmente no Brasil.

Em suma, este artigo bibliométrico tensionou a corroborar e encorajar para que mais acadêmicos se aventurem na produção, publicação e utilização de jogos de tabuleiro como recurso pedagógico na aprendizagem criativa, dentro do processo de ensino e aprendizagem em todos os níveis de ensino, este que se torna um campo promissor para futuras pesquisas.

Vygotsky 1991 ressalta os benefícios do lúdico no desenvolvimento cognitivo do aluno uma vez que, o brincar estimula a imaginação, a criança passa a ter que resolver problemas, fazer suas próprias escolhas e assim ser protagonista das suas ações.

Desse modo, o bom ensino envolve vários papéis diferentes, sendo que todos eles ajudam na aprendizagem. Bons professores e mentores se adaptam facilmente aos papéis de catalisador, consultor, conector e colaborador (RESNICK, 2020, p.103).

REFERÊNCIA

ANTUNES, Jeferson. Ciência dos jogos e a educação: o que entendemos por jogos? In: ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de et al. (org.). Cultura lúdica híbrida: práticas inovadoras. Fortaleza: Nexus, 2020. p. 43-64.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, **LDB**. 9394/1996. BRASIL, 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2017.

CARVALHO, Arnaldo V. LUDUS MAGISTERIUM: uma rede de aprendizagem em torno dos jogos de tabuleiro na educação. 2022. f. 233. Dissertação Mestrado pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro- Centro de Educação e Humanidades- Faculdade de Educação Programa de Pós- Graduação em Educação-. ProPEd/UERJ.

CURIEL-MARÍN, E.; FERNÁNDEZ-CANO, A. Software “Publish of Perish” e seu aplicativo de avaliação da investigação em Educação. 2019.

DONAVAN,Tristan. Tudo é um jogo: a história dos jogos de mesa do monopoly até catan. [Tradução Marquito Maia]. São Paulo: Devir, 2022.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 148p., 2004.

KRASILCHIK, M. Reforma e realidade: o caso do ensino das ciências. São Paulo em Perspectiva, São Paulo, v. 14, n. 1, p. 85-93, jan./mar. 2000.

LIMA, Laise. NERI, F.; BASTOS, L.; PICCOLO, P.; CARVALHO, A.V, (org). Jogos de Tabuleiro na educação. Ed. Devir. São Paulo, SP, 2022.

MACEDO, Lino. PETTY, A.L.Sícoli. PASSOS, N. Christe. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Ed. Artmed. Porto Alegre, 2005.

MCLEOD, S. A. (2018, June 06). *Jean piaget's theory of cognitive development*. Simply Psychology.

MIZUKAMI, M. G. N. *Ensino: as abordagens do processo*. São Paulo: EPU, 1986.

MORIN, Edgar. A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento. Rio de Janeiro. 27ª ed. Bertrand Brasil, 2021. MCGONIGAL, Jane. A realidade em jogos: porque os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Ed. Best Seller Ltda. Rio de Janeiro, RJ. 2012.

NEVES, Mônica Maria; TREVISAN, Leonardo Nelmi e JOAO, Belmiro do Nascimento. Carreira proteana: revisão teórica e análise bibliométrica. *Rev. Psicol., Organ. Trab.* [online]. 2013, vol.13, n.2 [citado 19-03-2023], pp. 217-232. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S198466572013000200009&lng=pt&nrm=iso>. ISSN 1984-6657.

PERRENOUD, P. Des novas competências para ensinar. Porto Alegre: Artmed, 2000.

RAMOS, Rodríguez, A. R. & RUÍZ, NAVARRO, J. Changes in the intellectual structure of strategic management research: a bibliometric study of the strategic management journal, 1980-2000. *Strategic Management Journal*, 25, 981-1004. 2004.

SCHMITZ, H. Collective efficiency and increasing returns. IDS Working Paper, Brighton, IDS, n. 50, mar. 1997.

Van Eck, N. J., & Waltman, L. (2007). Bibliometric mapping of the computational intelligence field. *International Journal of Uncertainty, Fuzziness and Knowledge-Based Systems*, 15(5), 625–645.

Van Eck, N. J., & Waltman, L. (2009). How to normalize cooccurrence data? An analysis of some wellknown similarity measures. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 60(8), 1635–1651.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. A formação social da mente. 6.ed. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1998. 191 p.

ZIRALDO. *Uma professora muito maluquinha*. 16° edição. São Paulo: Companhia Melhoramentos, 1995.

1 ANEXO: NORMAS DE SUBMISSÃO DA REVISTA LUDUS SCIENTIAE



Início / Submissões

Submissões

O cadastro no sistema e posterior acesso, por meio de login e senha, são obrigatórios para a submissão de trabalhos, bem como para acompanhar o processo editorial em curso. [Acesso](#) em uma conta existente ou [Registrar](#) uma nova conta.

Condições para submissão

Como parte do processo de submissão, os autores são obrigados a verificar a conformidade da submissão em relação a todos os itens listados a seguir. As submissões que não estiverem de acordo com as normas serão devolvidas aos autores.

Declaro que a contribuição é original e inédita, e não está sendo avaliada para publicação por uma outra revista.

Declaro que o arquivo da submissão está em formato .doc, .docx, ou .odt (*Open Document Text*). Declaro ainda que o texto não ultrapassa o tamanho de 2MB (incluindo imagens, tabelas, etc).

Declaro que as URLs para as referências foram informadas quando possível.

Declaro que o texto segue os padrões de estilo e requisitos bibliográficos descritos em [Diretrizes para Autores](#), na página da Revista.

Declaro saber que sou o autor responsável pela submissão e que ela representa todos os autores do trabalho (caso haja mais de um autor) e, ao enviar o artigo para a revista garanto ter a permissão de todos para fazê-la.

Declaro estar ciente que a revisão do texto é de exclusiva responsabilidade dos autores. E, caso

seja identificado problema de escrita (textual, gramatical e ortográfica) no texto submetido, concordo que os editores se reservem ao direito de devolver o artigo submetido ao(s) autor(es).

Declaro estar ciente que a Revista Eletrônica *Ludus Scientiae* reserva-se o direito de modificar o texto, quando necessário, sem prejudicar seu conteúdo, com o objetivo de uniformizar a

apresentação, fazendo assim, a reformulação da linguagem, caso ache necessária.

Declaro que as Referências, elemento obrigatório, estão elaboradas de acordo com a NBR 6023/2002. Logo, o manuscrito submetido atende rigorosamente tais exigências.

Declaro que o artigo submetido não possui mais que cinco (05) autores.

Declaro que a identificação de autoria do trabalho foi removida do arquivo e da opção propriedades do word, garantindo desta forma o critério de sigilo da revista. Instruções estão disponíveis em [Assegurando a Avaliação Cega por Pares](#).

Declaro que será fornecido o identificador ORCID de cada um dos autores, durante o processo de submissão. O cadastro deverá ser feito no site <http://orcid.org>. Leia aqui informações sobre o ORCID. - No campo URL pessoal de cada autor deverá ser inserido o link para o Currículo Lattes.

Declaro que o texto segue as orientações expostas em Diretrizes para Autores.

Declaro que fiz a inserção dos demais autores(as) (caso hajam) na plataforma durante o processo de submissão do artigo. Estou ciente que após a submissão NÃO poderei mais inserir

NENHUM autor ou autora no artigo. Concordo totalmente que a revista NÃO aceitará, de forma alguma, inclusões de autores após a submissão do artigo pela plataforma, ou seja, a responsabilidade em inserir os autores(as) é EXCLUSIVA do autor(a) que está submetendo o artigo para avaliação.



Asseguro que o artigo não viola direitos autorais e que não há plágio no trabalho e estou ciente que a revista não se responsabiliza pelas opiniões emitidas no manuscrito.

Diretrizes para Autores

O processamento e a submissão de artigos na Revista Eletrônica *Ludus Scientiae* são gratuitos e a submissão deve ser feita exclusivamente via sistema eletrônico, acessível por meio do endereço:

<https://revistas.unila.edu.br/relus>

A submissão de artigos à Revista Eletrônica *Ludus Scientiae* deverá atender rigorosamente às seguintes condições:

- O artigo deve ser inédito e não ter sido submetido a outras revistas;
- A seleção dos artigos para publicação toma como referência sua contribuição à Área de Ensino das Ciências (Química, Física, Biologia), dentro da linha editorial da revista. Também são fundamentais a originalidade do tema, o tratamento dado ao assunto em relação ao contexto teórico e metodológico e a qualidade do texto;
- São aceitos artigos em **português, espanhol e inglês**;
- O número máximo de autores não deve ultrapassar um total de cinco (05);
- O texto do artigo encaminhado deve ser anônimo o que implica suprimir o nome dos autores e todas informações a eles referentes, tais como, a instituição a que pertencem, endereços, citações bibliográficas, agradecimentos, referências (i.e., autocitações) e demais alusões que possam permitir a identificação dos autores. Caso o artigo seja aceito para publicação, será solicitada a versão completa do trabalho com todas as informações suprimida;
- Todos os dados de identificação dos autores deverão ser digitados diretamente nos campos apropriados da página de cadastramento do artigo e do/a(s) autor/a(s) no sistema, incluindo nome completo do/a autor/a ou autores, endereço postal, telefone e e-mail para contato com os leitores, com uma breve descrição do currículo (no máximo três linhas), ORCID e filiação institucional. Esses dados NÃO devem constar do arquivo Word (ou compatível) enviado pelo portal;
- A revisão do texto é de exclusiva responsabilidade do autor. Caso seja identificado problema descrito (textual, gramatical e ortográfica) no texto submetido, os editores se reservam o direito de devolver o artigo submetido ao(s) autor(es).

Atenção: a identificação dos trabalhos somente deverá constar na versão final, dos trabalhos selecionados. A versão submetida na fase inicial do processo de seleção não deverá conter identificação dos autores.

Quanto à formatação do texto:

1. Os originais devem ser encaminhados pelo site da revista (<https://revistas.unila.edu.br/relus>). Os textos devem ser salvos no formato Word ou compatível e devem ser justificados, formato A4, margens 2,5 cm (superior, inferior, esquerda e direita), **espaçamento entre linhas 1,5**. Use itálico em palavras ou expressões a serem enfatizadas e para palavras estrangeiras. Não use palavras sublinhadas ao longo do texto, nem marcas d'água. Todo o texto deverá ser escrito em letra Times New Roman, tamanho 11.
2. O título do texto deverá ser escrito em negrito, fonte Times New Roman, tamanho 17, centralizado. Os subtítulos e intertítulos devem ser escritos em negrito, fonte tamanho 12.
3. Os artigos deverão ter entre 15 e 25 páginas, formatados para folha A4, incluindo as referências bibliográficas, notas, quadros, imagens, tabelas, etc. Devem constar resumo e abstract (de até 170 palavras) e palavras-chave (mínimo 3 e no máximo 5) em português e keywords em inglês.

Obs.: Em relação as palavras-chave e keywords:

- Para as palavras-chave em Português, pesquisar no Thesouro em educação disponível em: http://pergamum.inep.gov.br/pergamum/biblioteca/pesquisa_thesouro.php?resolution2=1024_1
 - Para as keywords (descritores em Inglês), pesquisar no Thesouro internacional em educação disponível em: <http://eric.ed.gov/?ti=all>
4. O artigo deverá conter um título, resumo (até 170 palavras) e até cinco palavras-chaves na língua original. Se escrito em português deverá conter, também, uma tradução para o inglês do título, do resumo e das palavras-chaves e uma tradução para o espanhol (título, do resumo e das palavras chaves). Se escrito em espanhol, deverá conter uma versão em português do título, resumo e palavras-chave e uma versão em inglês (título, do resumo e das palavras-chaves);
 5. Solicita-se que o nome dos autores não apareça no corpo do artigo. Pede-se também a eliminação de trechos que prejudiquem a garantia de anonimato na avaliação e de dados de identificação nas propriedades do documento.

6. Elementos não textuais e outras informações:

as tabelas, quadros, gráficos, figuras, mapas, imagens, etc., devem ser inseridos em lugar apropriado no escopo do texto, não sendo necessário enviá-los em separado; as tabelas, quadros, gráficos, figuras, mapas, imagens, etc., serão colocados após sua citação no texto, tão próximo quanto possível, mas de forma que o elemento gráfico e sua legenda fiquem na mesma página; • todos os elementos gráficos que não forem do próprio autor, sejam adaptações ou extrações de alguma obra, precisam ter a autoria referenciada na respectiva legenda. Exemplo: Figura 2 – Legenda descritiva (adaptado/extraído de Soares e Porto, 2010, p. 2). A referência completa deve ser listada na seção “Referências” do artigo; no caso de tabelas e quadros, identificados no topo com numeração em algarismos arábicos, seguida da legenda centralizada;

no caso de gráficos, figuras, mapas e imagens, devem ser identificados em sua base e com numeração em algarismos arábicos, seguida da legenda centralizada; todos os endereços de páginas na Internet (URLs), incluídas no texto (Ex.: <https://revistas.unila.edu.br/relus>) devem estar ativos e prontos para clicar;

as siglas devem vir acompanhadas do nome por extenso; o uso de negrito deve ficar restrito aos títulos e intertítulos; o de itálico, apenas para destacar conceitos ou grifar palavras em língua estrangeira.

Quanto às citações:

1. As citações com mais de três linhas (longas) devem vir sempre em novo parágrafo, em corpo 9, sem aspas, texto justificado, com recuo de 4 cm em relação à margem esquerda, sem recuo adicional na primeira linha da citação;
2. As citações às referências bibliográficas devem ser inseridas no texto, estando no seguinte formato:
 - a) autor-data, com o sobrenome de cada autor em letra maiúscula. Ex.: (BOGDAN; BIKLEN, 2000, p.201). Se faz parte do corpo do texto: Bogdan e Biklen (2000). Observe que no corpo do texto é usado "e".
 - b) a citação direta é a transcrição textual fiel de parte de um conteúdo de uma obra. Por ser a transcrição exata de uma frase/parágrafo de um texto, a frase/parágrafo em questão será apresentada entre aspas duplas, indicando o número da página, podendo assumir duas formas, exemplos:

- “A jornada tinha tudo para ser difícilima, mas não foi” (SOARES; SILVA;
 - ALMEIDA 2014, p. 37). De acordo com Soares, Silva e Almeida (2014, p. 37) “a jornada tinha tudo para ser difícilima, mas não foi”.
3. Citações no texto com até três autores, deverão ter todos os sobrenomes inseridos. O et al (semitálico) apenas será usado quando o número de autores for superior a três. Por exemplo, Kishimoto et al. (2011) ou (KISHIMOTO et al., 2011).
4. O apud (sem itálico) deve ser evitado a todo custo.

Quanto às referências bibliográficas:

1. As referências bibliográficas devem se ater as obras e autores citados no texto e devem ser apresentadas em ordem alfabética, segundo as normas NBR 6023/2002 da ABNT, ao final do trabalho.

É de responsabilidade do(s) autor(es) a correta e exata citação no texto e a correspondente informação na lista de referências ao final do mesmo. Seguir os exemplos abaixo:

a) Livro contendo apenas um único autor:

SOBRENOME, Nome abreviado. **Título em negrito.** Edição. Local de edição: Editora, ano de edição, número de páginas.

Exemplo:

BACHELARD, G. **O racionalismo aplicado.** Rio de Janeiro, RJ: Zahar, p. 247, 1977. **b) Livro contendo dois autores:**

SOBRENOME, Nome abreviado; SOBRENOME, Nome abreviado. Idem ao primeiro exemplo.

Exemplo:

BOGDAN, R.; BIKLEN, S. **Investigação qualitativa em educação:** uma introdução à teoria e aos métodos. Portugal, PT: Porto Editora, p. 336, 2000.

c) Livro contendo três autores:

SOBRENOME, Nome abreviado; SOBRENOME, Nome abreviado; SOBRENOME, Nome abreviado.

Idem ao primeiro exemplo.

Exemplo:

SOARES, M. H. F. B.; SILVA, M. V. B.; ALMEIDA, A. M. **Distintos Cavalheiros.** Goiânia, GO: Kelps, p. 152, 2014.

d) Livro de mais de três autores:

SOBRENOME, Nome abreviado et al. Idem ao primeiro exemplo.

Exemplo:

KISHIMOTO, T. M.; et al. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo, SP: Cortez, p. 207, 2011.

e) Capítulo de livro:

SOBRENOME, Nome abreviado. Título do artigo. In: SOBRENOME, Nome abreviado (Ed./Org.). Título do livro em negrito. Edição, Local de edição: Editora, número de páginas do capítulo, ano de edição.

Exemplo:

SCHÖN, D. Formar professores como profissionais reflexivos. In: NÓVOA, A. (Ed.). **Os professores e a sua formação**. 3a. ed., Lisboa, PT: Dom Quixote, p. 79–91, 1997.

f) Artigos em Revistas:

SOBRENOME, Nome abreviado. Título do artigo sem aspas ou itálico. Nome da Revista em negrito, volume, número, página(s), ano.

Exemplo:

CAVALCANTI, E. L. D.; SOARES, M. H. F. B. O uso do jogo de roles (roleplaying game) como estratégia de discussão e avaliação do conhecimento químico. **Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias**, v. 8, n. 1, p. 255-282, 2009.

g) Dissertações e Teses:

SOBRENOME, Nome abreviado. Título da dissertação ou tese em negrito. Ano da defesa. Número de folhas. Dissertação/Tese (Mestrado/Doutorado em xxx [área]) – Nome da Instituição (Faculdade, Universidade), local, ano da publicação.

Exemplo:

PORTO, M. G. C. **Jogo, TIC e ensino de química**: Uma Proposta Pedagógica. 2015. 249 f. Tese (Doutorado em Ensino de Ciências) - Programa de Pós-Graduação em Ensino das Ciências, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2015.

h) Trabalhos publicados em anais de eventos:

SOBRENOME, Nome abreviado. Título do trabalho. In: Nome do congresso (SIGLA), Edição, Ano, Local. Anais (ou Atas), em negrito. Local de publicação dos anais: Editora, ano.

Exemplo:

CLEOPHAS, M. G. P.; LINS, W. C. B.; LEÃO, M. B. C. Usabilidade dos dispositivos móveis: verificando a confiabilidade de um questionário a partir da aplicação do coeficiente alfa de Cronbach. In:

ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS, 9, 2013. Águas de Lindóia, SP.

Anais... Rio de Janeiro, RJ: ABRAPEC, 2013.

i) Publicação em meio eletrônico:

SOBRENOME, Nome abreviado. Título da matéria ou artigo. Título da publicação (site, revista), local, número, data (mês e ano). Disponível em: (endereço eletrônico). Acesso em: (data).

Exemplo:

HILLINGER, M. Thinking outside the browser: experiencing new approaches to Web-based instruction. **Reading Online**, v. 5, n. 2, 2001. Disponível em:

<http://www.readingonline.org/electronic/elec_index.asp?HREF=hillinger/index.html>. Acesso em:

12 set. 2015.

IMPORTANTE:

Os trabalhos devem ser enviados na extensão .doc, obedecendo rigorosamente o **Template da RELuS** ([DOWNLOAD](#)).

Observação: O Template usado na RELuS foi adaptado a partir do modelo adotado pela Revista Investigações em Ensino de Ciências.

Por fim, solicitamos que as normas acima sejam cuidadosamente seguidas; caso contrário, os textos enviados não serão considerados para avaliação.

Artigos Científicos de Pesquisa

Artigos científicos (empírico ou teórico): documento inédito oriundo de pesquisa científica. Os dados devem ser originais e destinados exclusivamente para esta revista, não tendo sido publicado integralmente em nenhum outro veículo. São esperados textos com 15 a 25 páginas. Esta seção se divide em:

JOGOS, ATIVIDADES LÚDICAS E APRENDIZAGEM (JAP) - Trabalhos de pesquisa que utilizam jogos e atividades lúdicas e que considerem a sua devida relação com as várias teorias de ensino e aprendizagem aplicadas à conceitos científicos diversos.

JOGOS EDUCATIVO DIGITAIS (JED) - Trabalhos de pesquisa que utilizam jogos Educativos digitais e sua viabilidade no ensino das ciências; Aspectos avaliativos do JED que comprovem sua eficácia na aquisição de habilidades cognitivas perante ao processo de ensino e aprendizagem das ciências, ou ainda; Teorias de aprendizagem relacionados aos Jogos Eletrônicos Digitais.

JOGO, ATIVIDADES LÚDICAS (em geral) E AVALIAÇÃO DE APRENDIZAGEM (JAA) - Trabalhos de pesquisa que utilizam jogos e atividades lúdicas e suas relações com os pressupostos teóricos relacionados à avaliação do ensino e da aprendizagem no ensino de ciências.

EPISTEMOLOGIA E FILOSOFIA DO JOGO (EFJ) - Trabalhos de pesquisa que explorem a relação do jogo com a filosofia, pedagogia, sociologia, ou que discutam, de modo aprofundado, a epistemologia e/ou a filosofia do jogo.

[Relatos de Pesquisa ou de Experiências](#)

As publicações podem ser do tipo **Relatos de Pesquisa** (publicação de experiências de pesquisas relacionadas às seções da RELuS, desenvolvidas ou em andamento) ou **Relatos de Experiências**

(publicação de experiências profissionais educativas relacionadas às seções da RELuS, desenvolvidas ou em andamento e que as propostas apresentadas apontem perspectivas críticas para a área de Jogos e/ou Atividades Lúdicas. São esperados textos com 15 a 20 páginas. Esta seção se divide em:

RELATOS SOBRE DIFERENTES ATIVIDADES LÚDICAS (RAL) - Relatos de experiência que descrevam a aplicação de atividades lúdicas em geral, tais como, história em quadrinhos, cordéis, paródias, palavras-cruzadas, escape room, etc. (que não se enquadrem como jogos analógicos ou digitais). Logo, em se tratando de relatos de experiência, os resultados devem ser claros, demonstrando assim, a eficácia ou não da atividade em um determinado contexto educacional.

RELATOS SOBRE JOGOS EDUCATIVOS DIGITAIS (RJED) - Relatos de experiência que descrevam a aplicação de Jogos Educativos Digitais no ensino de ciências. Também podem ser enviados relatos que envolvam o uso de jogos em formato de aplicativos móveis.

RELATOS SOBRE JOGOS ANALÓGICOS (RJA) - Relatos de experiência que descrevam a utilização de jogos. No entanto, aqui se consideram jogos analógicos, ou seja, não digitais, por exemplo, jogos de tabuleiros, de cartas, etc.

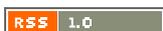
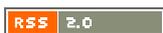
LUDICIDADE E EXPERIMENTAÇÃO (LEE) - Trabalhos de pesquisa que considerem a devida relação entre a ludicidade e experimentos laboratoriais.

[Declaração de Direito Autoral](#)

Ao publicar o artigo científico na Revista Eletrônica *Ludus Scientiae*, o autor confirma que o trabalho é original e não foi anteriormente publicado em qualquer outro livro periódico ou físico ou digital. Ele também atribui os direitos autorais do artigo à revista que disponibilizará seu conteúdo gratuitamente através do seu portal (<https://revistas.unila.edu.br/relus>).

[Política de Privacidade](#)

Os nomes e endereços informados nesta revista serão usados exclusivamente para os serviços prestados por esta publicação, não sendo disponibilizados para outras finalidades ou a terceiros. **Edição Atual**



[Idioma](#)

[English](#)

[Español \(España\)](#)

[Português \(Brasil\)](#)

[Enviar Submissão](#)

[Navegar](#)

Revista Eletrônica *Ludus Scientiae* (LUDUS)

ISSN: 2527-2624

DOI: 10.30691

Qualis (2017-2020): Ensino (A4), Educação (A4), Interdisciplinar (A4), Química (A4), Ciências Biológicas (A4), Linguística e Literatura (A4), Materiais (A4) e Psicologia (A4)

Contato Editorial:

revista.ludus.scientiae@unila.edu.br

editoria.ludus.scientiae@gmail.com

Atividades editoriais: iniciadas em 2016

Fluxo editorial contínuo: desde 2021

Platform &
workflow by
OJS / PKP