



## Contribuições formativas no desenvolvimento de gameboard por estudantes de pedagogia

Débora L. da S. SANTOS, Fernando S. C. Pimentel

Universidade Federal de Alagoas (UFAL), Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais UFAL, Brasil

### Resumo

A pedagogia é um campo vasto e com diversas áreas. Nesse sentido, a formação do pedagogo tem que atender as diversas modalidades educativas, tanto as formais como as não formais, pois cada modalidade de educação tem suas especificidades. Contudo, há uma concepção de priorizar nos cursos de Pedagogia a educação formal. Diante disso, esta pesquisa (*work in progress*), apresenta os dados preliminares do estudo que tem por objetivo analisar como o desenvolvimento e a aplicação de *gameboards* em espaços de educação não formal podem contribuir na formação dos estudantes de Pedagogia. Como o campo da educação não formal difere das práticas educativas que ocorrem na educação formal é significativo entender como se dão as práticas pedagógicas nos espaços não formais. Como também, é relevante aprender a desenvolver atividades e artefatos, como jogos, visto que estimulam e propiciam a aprendizagem de diferentes formas. A pesquisa é do tipo qualitativa baseada em uma abordagem de estudo de caso sobre os estudantes de Pedagogia que construíram *gameboards* para os espaços de educação não formal. A pesquisa encontra-se em desenvolvimento em uma turma do 4º período do curso de Pedagogia do Centro de Educação da Ufal. Assim, espera-se com o desenvolvimento da pesquisa demonstrar as possíveis contribuições do desenvolvimento e da aplicação de *gameboards* nos espaços não formais na formação do pedagogo e na reflexão de sua atuação nos diversos espaços educacionais.

**Palavras-chave:** Formação, Ensino Superior, Jogos, Pedagogia

### Contatos:

debora.leticia@cedu.ufal.br

fernando.pimentel@cedu.ufal.br

### 1. Introdução

Com o intuito de tratar acerca da formação do pedagogo nos diversos campos educativos, tendo como foco o curso de Pedagogia do Centro de Educação da Universidade Federal de Alagoas haja visto que a matriz curricular do curso aborda as diferentes modalidades de educação, a pesquisa tem o objetivo de analisar como a construção e a aplicação de *gameboards* para os espaços de Educação Não Formal contribuem para a formação dos graduandos.

A análise desta proposição dialoga com o contexto da Cultura Digital e todas as situações que são originadas ou que dialogam com a sociedade. Objetivamente, destaca-se que nos últimos anos os *gameboards* tem se tornado um fenômeno, incorporando novas dinâmicas, mecânicas e elementos aos jogos tradicionais de tabuleiro, criando novas interfaces e desafiando jogadores em todos os lugares do mundo.

O objeto da pesquisa surgiu a partir da análise da concepção das Diretrizes Curriculares Nacionais de Pedagogia [2006], que descrevem que a Pedagogia é um campo vasto e engloba diversas áreas. Diante disso, a formação do pedagogo tende a contemplar toda essa dimensão educativa. Baseado em Severo [2015], Marquezan e Andrade [2022], as matrizes curriculares

169





dos cursos de Pedagogia concentram-se na docência e na educação formal, sendo assim a modalidade da educação não formal é abordada de modo superficial, acarretando na carência da formação de pedagogos para atuarem em espaços não escolares.

Diante disso levantou-se a problemática: O Projeto Pedagógico do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Alagoas evidencia a priorização da formação do pedagogo para a docência e para a Educação Formal. Há uma carência de formação específica para pedagogos atuarem em espaços de educação não formal e para planejar e desenvolver práticas pedagógicas nesses espaços, como artefatos pedagógicos, atividades, jogo analógico e digital, planejamentos, etc.

Nesses ambientes não ocorrem apenas a aprendizagem escolar, mas processos educativos que visam a formação cidadã do indivíduo. Nessa perspectiva compreende-se que é considerável aprender a construir atividades pedagógicas para especificidades dos locais, sendo significativo o uso da ludicidade e de jogos para contribuírem no processo de aprendizagem. Diante da problemática apresentada surge o seguinte questionamento: Quais as contribuições do desenvolvimento e aplicação de *gameboards* em espaços de educação não formal, enquanto artefatos pedagógicos para a formação dos estudantes de Pedagogia?

O estudo justifica-se na perspectiva de dialogar e analisar como o curso de Pedagogia da Ufal contempla a formação do pedagogo e como a experiência de desenvolver artefatos pedagógicos fora do marco escolar implica no processo formativo do graduando.

Visando contribuir para a comunidade científica a pesquisa analisa e dialoga acerca das contribuições do desenvolvimento de artefatos para ambientes não formais por estudantes de Pedagogia. Baseado em Boller e Kapp [2018], compreende-se que os jogos são artefatos que podem contribuir para o processo de aprendizagem os quais são formas de estimular o desenvolvimento de habilidades e conhecimentos. Assim, é considerável saber como manuseá-los nos diferentes espaços educacionais, pois, para utilizá-los de forma que venha trazer resultados

positivos é preciso saber usar e aplicar corretamente, além de que, a experiência de desenvolver *gameboards* pode contribuir para a formação do pedagogo por poder possibilitar a construção de práticas pedagógicas para os espaços não formais, auxiliando na segurança de como atuar nesses locais e entender como ocorrem as atividades educativas nos ambientes não formais.

A pesquisa é qualitativa baseada na abordagem de estudo de caso sobre os estudantes de Pedagogia que construíram *gameboards* para os espaços de educação não formal. Será desenvolvida em uma turma do 4º período do curso de Pedagogia do Centro de Educação da Ufal. O estudo está baseado no aporte teórico de Gohn [2006; 2016], Libanêo [2010] tratando sobre os conceitos da Educação Não Formal, Severo [2015], Lapadula [2017], Medeiros et. al [2021] e Marquezan e Andrade (2022) dialogando acerca da ENF e a formação e atuação do pedagogo, e em Huizinga [2017] e Boller e Kapp [2018], abordando sobre o jogo e a aprendizagem, entre outros teóricos

## 2. Referencial teórico

Segundo Libanêo [2010], já se tem há um tempo as discussões sobre a concepção de pensar a educação de forma ampla e romper com a ideia da educação de forma isolada, assim como desmistificar o pensamento de que os processos educativos acontecem apenas na escola.

O autor lista três modalidades de educação: informal, não formal e a formal, o qual conceitua a educação formal como uma educação organizada, sistematizada e intencional; a educação informal com uma educação não intencional em que envolve todos os fatores sociais, culturais e políticos que permeiam o ambiente do indivíduo e a educação não formal como uma educação de caráter intencional, mas pouco sistematizada e estruturada, são atividades pedagógicas não formalizadas.

Nessa perspectiva, Gohn [2016] discute que a educação não formal não tem um currículo ou metodologias definidas, pois depende do ambiente e envolve diversas dimensões. Assim, está relacionada aos processos educativos que ocorrem em diferentes espaços e envolve aspectos sociais, culturais e



econômicos. É uma educação intencional, mas conforme aponta a autora, diverge da educação formal, pois não é formalizada e nem tem um currículo definido.

## 2.1 A formação de pedagogos para os diversos espaços da Educação Não Formal

O pedagogo é um dos muitos profissionais que podem atuar nos espaços não formais porquê de acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Curso de Graduação em Pedagogia [Brasil, 2006], licenciatura, resolução CNE/CP nº 01/2006, artigo 2º a formação do pedagogo abrange tanto à docência e a educação formal como o apoio escolar em outras áreas que sejam necessários conhecimentos pedagógicos, por isso compreende-se que o pedagogo em sua formação contempla as múltiplas áreas educativas e deve estar apto para atuar em todas elas.

Contudo a pesquisa de Medeiros et. al [2021], acerca da análise documental de nove Projetos Pedagógicos das universidades públicas dos Estados do Ceará, da Paraíba e do Rio Grande do Norte, bem como a pesquisa de Marquezan e Andrade [2022], sobre a análise de dez cursos de graduação em Pedagogia de universidades localizadas no Rio Grande do Sul, apresentaram que a maioria das grades curriculares de pedagogia focam na Educação Formal privilegiando a docência escolar. Em geral verificou-se também que as disciplinas são voltadas para a educação básica e a carga horária para os espaços não escolares é mínima.

Nesta perspectiva Severo [2015], em sua tese fez uma análise das diretrizes curriculares de Pedagogia realizando uma investigação dos projetos pedagógicos de 20 cursos de pedagogia das universidades do Brasil e coletou dados de 38 pedagogos que atuaram na educação não formal evidenciando a carência de formação para os diferentes espaços educativos. Além do mais o autor também apontou que os pedagogos que atuaram na educação não formal relataram que a formação que receberam foi superficial e ocorreu por meio das experiências em estágios e extensões. Desse modo é possível entender que as atividades práticas podem contribuir para uma aproximação da realidade dos espaços educacionais.

Nessa ótica Lapadula [2017], em sua pesquisa sobre a formação e atuação dos pedagogos que trabalham na educação não formal com foco em projetos com crianças e adolescentes na Região dos Inconfidentes em Minas Gerais, destacou a importância do Estágio Supervisionado “[...] para a construção de saberes sobre a temática durante a sua formação inicial” [Lapadula, 2017, p. 116]. De acordo com o autor estes possibilitam a construção do conhecimento acerca da área e a descobrir outros campos de atuação sendo espaços de reflexão e observação da prática educativa.

Com base nos autores a Pedagogia é um campo amplo e de muitas áreas compreendendo assim que a ação, a pesquisa e as experiências formativas nos cursos desta graduação constituem-se relevantes para a atuação profissional. No tocante ao campo de educação não escolar de acordo com Marquezan e Andrade [2022], conhecer a realidade desses ambientes e atrelar teoria e prática podem contribuir para o entendimento e aproximação da atuação do pedagogo na educação não formal.

Partindo disso destaca-se que a experiência de desenvolver artefatos pedagógicos para os diferentes ambientes educativos pode auxiliar o pedagogo a compreender como ocorrem os processos educativos nessa modalidade. Visto que é uma modalidade que difere de ambiente para ambiente, ou seja, cada um tem suas necessidades e metodologias específicas, uma vez que os jogos podem ser significativos artefatos pedagógicos para serem incorporados às práticas educativas desenvolvidas na educação não formal, mas para isso o pedagogo tem que estar familiarizado com esse recurso, bem como saber manuseá-lo.

## 2.2 A incorporação de artefatos pedagógicos como os jogos no processo de aprendizagem

De acordo com Huizinga [2017], o jogo existe antes da própria cultura, desde as mais antigas origens até a fase da civilização. Assim, ultrapassa as funções biológicas e fisiológicas, pois o jogo possui uma função significante que perpassa o elemento material e possui uma essência não material, primária e irracional, no qual é constatação da natureza supralógica da situação humana. Portanto, o jogo possui uma realidade autônoma.



Para Huizinga [2017], o jogo possui uma função significativa e social, é uma atividade voluntária que envolve algumas características formais como os sentimentos de tensão e alegria, o divertimento, a consciência de ser diferente da vida cotidiana, segue uma certa ordem e regras. Assim, o jogo pode ser capaz de permitir a absorção inteira do jogador.

Boller e Kapp [2018], definem o jogo como uma atividade que possui objetivo, desafio, regras, interatividade, ambiente do jogo, mecanismos de feedback, quantidade mensurável de resultados e reação emocional. Para os autores, existem diversas formas de experiências interativas, como os jogos de aprendizagem, que “são destinados a ajudar os jogadores a desenvolver novas habilidades e novos conhecimentos, ou a reforçar os já existentes” [Boller e Kapp, 2018, p. 40]. Desse modo, o jogo pode contribuir para a imersão do jogador em uma determinada realidade, experiência e conteúdo.

Segundo Boller e Kapp [2018, p. 42], “jogos de aprendizagem e jogos sérios promovem a aprendizagem e a retenção de maneira mais eficaz que os métodos convencionais”. Os autores apresentam que é possível aprender a partir do jogo e que eles são formas eficientes de aprendizagem. Portanto, entende-se que o uso de jogos digitais ou analógicos podem contribuir para o processo de aprendizagem nos diferentes espaços educativos.

Compreende-se que nos espaços não escolares de educação as metodologias devem ser utilizadas de acordo com a realidade de cada ambiente e público. De acordo com Gohn [2016] a educação não formal tem suas características específicas, na qual não possui uma metodologia estruturada, mas que as atividades educativas e processos de aprendizagem devem partir da cultura e do cotidiano dos indivíduos. Assim, o jogo pode ser um significativo artefato pedagógico para serem trabalhados nesses ambientes.

O pedagogo que vai atuar nesses espaços pode utilizar os jogos nos processos educativos. Contudo, é significativo para a formação do pedagogo aprender a utilizar, saber como manusear e construir jogos de aprendizagem, pois “[...] quando se desenha um jogo de

aprendizagem é preciso saber de antemão quais características e elementos serão bem-sucedidos na tarefa de ensinar, e então incluí-los no design” [Boller e Kapp, 2018, p. 43], visto que como se tem aulas e atividades mal elaboradas também há jogos mal elaborados e utilizados incorretamente, que consequente podem levar a resultados ruins.

Assim, destaca-se a relevância dos *gameboard* na educação, enquanto artefato cultural e pedagógico que pode ser um recurso promissor para o professor/pedagogo incorporá-lo em suas práticas pedagógicas, tanto nos espaços escolares como não escolares.

### 2.3 *Gameboards* na educação

De acordo com Carvalho [2022] conhecer o universo dos jogos de tabuleiro e sua natureza é fundamental para o educador que deseja utilizá-lo em suas práticas em virtude de seu potencial pedagógico. O autor apresenta que há diferentes tipos de jogos de tabuleiro, como os tradicionais, os abstratos, de guerra, de sorte, os de interpretação, os contemporâneos e as versões de tabuleiro de jogos eletrônicos.

Vitiello [2022] discute que a aprendizagem se torna mais consistente quando o que se é ensinado tem significado. Neste aspecto, os *gameboards* são artefatos que oportunizam dar significado e imersão ao que está sendo trabalhado. Para tanto, o autor enfatiza que o educador que tem o propósito de utilizá-lo dentro ou fora da sala de aula precisa estudar os jogos em suas teorias e práticas, para não reduzir seu uso de forma generalista ou equivocada, perdendo seu potencial pedagógico.

Segundo Quast [2022] por meio dos *gameboards* é possível contribuir na educação do cidadão no mundo e nas suas relações sociais, tendo em vista que trabalha na flexibilidade, na plasticidade e na adaptação criativa do cérebro, na aprendizagem de regras, no controle dos impulsos e das emoções entre outros aspectos. A autora também discute que os jogos auxiliam no desenvolvimento humano e na aprendizagem de conceitos científicos, pois diversos jogos oportunizam relacionar seus conhecimentos prévios com o que estão sendo postos em jogo. Assim,



é possível associar os conhecimentos científicos e cotidianos tornando a aprendizagem mais concreta.

Bastos [2022] propõe o jogo como ação e espaço de aprendizagem, pois a partir do círculo mágico, proposto por Huizinga, todo jogo cria um espaço e tempo próprio de aprendizagem, no qual rompe com a percepção de estar em sala de aula e surge temporariamente a percepção de estar imerso em outro ambiente fora da realidade. Diante disso, promove o exercício mental, espaços lúdicos, socialização e a partir da apresentação de vários cenários, elementos e narrativas promove experiências culturais e incentiva o exercício da empatia e conhecer diferentes realidades.

O autor ainda destaca que o *gameboard* desencadeia possibilidades reflexivas, no qual ao pensar sobre a ação do jogo pode-se criar memórias afetivas por meio da vivência do jogar. Assim, “um conteúdo escolar, apropriado por um jogo na forma de regras, cenários ou dinâmicas, tem o mesmo potencial de rememoração de qualquer conteúdo” [Bastos 2022, p.86]. Sendo assim, é pontuado que o jogo possa ser uma forma legítima de incentivo e construção de conhecimento como é uma revista ou livro na educação.

Cabe salientar a relevância do papel do professor nesse processo. Visto que os jogos permitem possibilidades de aprendizagem não formal, pois são artefatos culturais e históricos que foram produzidos dentro de um contexto sociocultural. Portanto, o professor tem a função de alinhar o uso dos jogos com os objetivos educacionais do currículo escolar. Para isso, é indispensável se apropriar do jogo para que ele não se esvazie dos objetivos definidos [Bastos 2022].

Oliveira [2022] discute que há inúmeras possibilidades para o uso de jogos na educação, tanto para trabalhar temáticas como para avaliar. A autora também salienta que ao utilizar ou desenvolver um *gameboard* para a educação, é preciso definir o objetivo do jogo, e saber que há uma diferença entre objetivo do jogo e objetivo pedagógico com a utilização do jogo. Assim como, se for produzir um jogo necessita-se construir protótipos e testar a aplicabilidade dos jogos para analisar se funciona bem e atende aos objetivos definidos.

Oliveira [2022] discute que os *gameboard* podem ser recursos pedagógicos válidos para o ensino não formal. Para tanto, deve-se levar em consideração alguns aspectos como elaborar atividades que atendam ao horário previstos desses ambientes, pensar nos diferentes públicos que serão atendidos e buscar ofertar aprendizagens significativas.

Costa [2022], aborda que para uma educação com *gameboard* de excelência, é fundamental ter um repertório lúdico, ou seja, se aprofundar no mundo dos jogos e jogar o maior número de jogos possíveis e assim fugir da utilização de apenas jogos de trilha. Costa ainda retrata que se for criar um jogo é plausível testar o equilíbrio entre o conteúdo e a jogabilidade para que siga ao propósito principal.

Compreende-se que os *gameboard* tem um grande potencial pedagógico na educação. Contudo, para ser obter resultados positivos, eficazes e concretos, é preciso ter conhecimento do universo dos jogos e repertório lúdico para que não se afaste do objeto central e para que seja manuseado com clareza.

#### 2.4 Possibilidades Pedagógicas com o uso dos *gameboard* na educação

A partir das discussões apresentadas, cabe destacar algumas possibilidades pedagógicas com a incorporação dos *gameboards* em diferentes cenários educativos.

Ressalta-se a importância da pesquisa de Calazans et. al [2018] acerca de uma experiência de uso de jogos como ferramenta de aprendizagem no 5º ano do Ensino Fundamental, com 58 alunos. O trabalho foi desenvolvido em duas escolas públicas por meio de um projeto de extensão intitulado Consumo e Meio Ambiente, no qual os alunos da escola desenvolveram um jogo de tabuleiro com a temática da educação ambiental. Assim, os resultados da pesquisa apontaram que a experiência de criar um jogo proporcionou uma aprendizagem lúdica e estimulou a autonomia dos alunos tornando-os protagonistas, bem como oportunizou empregar diferentes áreas de conhecimento.



A pesquisa de Lecuona et al (2022), trata acerca dos jogos de tabuleiro como ação terapêutica no tratamento quimioterápico de adultos do Centro de Pesquisas Oncológicas (CEPON) de Florianópolis/SC, e demonstrou que as atividades lúdicas utilizadas no decorrer das intervenções fizeram com que os sintomas imediatos fossem substituídos por momentos e sentimentos de alegria e diversão, bem como, o uso de jogos contribuíram para a interação social e relacionamento entre paciente/paciente e paciente/profissional. Os autores também retrataram que os jogos de tabuleiro se tornaram ferramentas terapêuticas auxiliares ao tratamento quimioterápico de adultos.

Silva et. al [2019] apresentaram o desenvolvimento e a aplicação de um jogo de tabuleiro com ênfase no ensino da Eletroquímica para alunos do Ensino Médio, no qual os resultados foram promissores e apontaram que a incorporação dos jogos de tabuleiros foram artefatos pedagógicos que contribuíram para a aprendizagem dos conteúdos que demandam uma atenção maior por causa do nível de dificuldade. Bem como, foi possível identificar aqueles que conseguiram assimilar melhor os assuntos e aqueles tiveram maior dificuldades sendo uma forma de revisar os conteúdos. Desse modo, foi um recurso que estimulou o envolvimento dos alunos com a temática e a interação entre eles.

Os autores dialogaram a relevância de buscar estratégias metodológicas que favoreçam a interdisciplinaridade dos conteúdos e estimule os sujeitos a se tornarem ativos no processo de aprendizagem. Além do mais, expuseram que em determinado momento do jogo, quando as perguntas chegaram ao nível FERA foi necessário aumentar o tempo de resposta, pois aumentou o nível de dificuldade e os alunos se esforçaram ao máximo para responder e conseguir ganhar o jogo. Deste modo, entende-se que cada partida de jogo é diferente e situações diversas podem acontecer no qual pode implicar em alterações nas regras do jogo para se adequar a realidade do ambiente.

Araújo [2021] em suas investigações relata a experiência vivenciada por acadêmicas de enfermagem integrantes do projeto de extensão Acidentes

domésticos na infância não é brincadeira, da Universidade Federal do Pará. Na realização da atividade lúdica “Tabuleiro Humano em uma classe hospitalar com crianças internadas na ala pediátrica a autora evidenciou que inicialmente as crianças estavam tímidas e se queixavam de dores musculares por passarem muito tempo deitadas nos leitos e ao decorrer das atividades e do jogo foram sendo observados expressões faciais e corporais mais alegres, risos e momentos de dança e descontração, assim como, comentários positivos. Tudo isso contribuiu para o trabalho da musculatura, coordenação motora e flexibilidade.

Ainda mais, foi relatado que o uso do lúdico viabilizou um momento de construção coletiva de conhecimento, interação e uma forma de captar a atenção das crianças. Desse modo, atividades lúdicas e jogos são significativos na busca da promoção da educação em saúde.

### 3. Metodologia

É uma pesquisa do tipo qualitativa, baseada em Mattar e Ramos [2021], na busca de entender os significados, as interpretações de fenômenos de forma aprofundada. Nesse sentido, essa pesquisa se encaixa na abordagem qualitativa, pois tem o foco de analisar e compreender como a construção dos *gameboards* para os espaços de educação não formal podem contribuir para a atuação e formação do pedagogo.

#### 3.1 Abordagem

Para nortear a pesquisa foi escolhido a abordagem de estudo de caso sobre os estudantes de pedagogia que construíram *gameboards* para os espaços de educação não formal, que de acordo com Mattar e Ramos [2021, p. 151] refere-se a “uma metodologia de campo que investiga um caso delimitado em sua profundidade”. Pois, o objetivo é analisar em sua profundidade como seu deu o processo de elaboração e desenvolvimento de *gameboards* pelos estudantes de Pedagogia e as implicações dessas atividades na formação dos graduandos do curso presencial ofertado pelo Centro de Educação da Ufal.



### 3.2 Participantes envolvidos

A pesquisa está sendo realizada com os estudantes de pedagogia, da turma do 4º período de pedagogia do turno matutino, que cursa o componente curricular Atividade Curricular de Extensão 03 – Oficinas 1 com carga horária de 72h, do curso de pedagogia do Centro de Educação da Universidade Federal de Alagoas. Deste modo, os participantes foram convidados a participar da pesquisa por meio da apresentação e assinatura do termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE. Foi destacado que a participação é de livre e espontânea vontade, e aqueles que não quiserem participar, será respeitado o seu desejo de não se envolver na pesquisa.

Este projeto de pesquisa segue a Lei nº 13.853, de 8 de julho de 2019, que trata da proteção aos dados, como também as orientações e determinações do Conselho Nacional de Ética em Pesquisa (Conep). O projeto foi submetido e aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP).

### 3.3 Coleta de Dados

Após a aprovação do projeto pelo Comitê de Ética, será posto em prática os seguintes passos:

1. Pesquisa bibliográfica: Será realizado um levantamento e análise bibliográfica com base em livros físicos e virtuais, artigos científicos e dissertações disponíveis e coletados nos periódicos da Capes, no google acadêmico, no SciELO e na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações - (BDTD), com o objetivo de investigar os aportes teóricos e pesquisas sobre a Educação Não Formal, a formação do pedagogo e os *gameboards* como artefatos pedagógicos no processo de aprendizagem.

2. Pesquisa de campo: a coleta de dados será realizada em uma turma do curso de Pedagogia Centro de Educação da Ufal, por meio da observação direta das aulas e construção dos *gameboards*, da análise do *Game Design Document* (GDD) e dos jogos que os grupos da turma produzirem. E, ao final da pesquisa será aplicado com os participantes envolvidos um questionário com perguntas abertas e fechadas. O questionário tem o objetivo de investigar quais foram as implicações e possíveis contribuições para formação dos estudantes a

partir da construção e aplicação dos artefatos pedagógicos, visando perceber como os estudantes avaliaram esse processo. Destacando que o questionário foi elaborado com base nos aportes teóricos que embasaram a pesquisa.

Quadro 1: Técnicas/instrumentos de coleta de dados e objetivos

Técnicas/instrumento	Objetivo
Observação direta	Observar tanto o processo de desenvolvimento como de aplicação dos <i>gameboards</i>
Artefatos físicos	Analisar os <i>gameboards</i> construídos, para identificar se os estudantes conseguiram desenvolver um artefato físico com base nas suas experiências formativas.
Documentação	Analisar o <i>Game Design Document</i> (GDD), para poder comparar o processo e o passo a passo de planejar o designer do jogo e a construção efetiva dos <i>gameboards</i>
Questionário	Identificar por meio do questionário, como os estudantes avaliaram o processo de construção dos <i>gameboards</i> para os espaços não formais, e quais foram as contribuições para a formação dos estudantes.

Fonte: o autor (2023)

### 3.4 Análise dos Dados

Os dados coletados serão coletados e triangulados para permitir uma convergência das evidências e aumento da confiabilidade do estudo. Nesse sentido, os resultados serão analisados, interpretados e confrontados com aporte teórico que norteou a pesquisa. Assim, os dados e resultados serão armazenados em tabelas e bancos de dados no programa Excel.



#### 4. Considerações finais

Por se tratar de um *work in progress*, não apresentamos dados empíricos do estudo, visto que a propositura desta publicação visa dialogar com outros estudos, como também receber dos especialistas suas observações e contribuições para a execução do projeto.

Entretanto, a partir dos estudos realizados nas discussões dos autores citados nesta pesquisa, compreende-se que a atuação do pedagogo de forma plena e efetiva está relacionada ao seu processo formativo ao longo da graduação. O campo da Pedagogia é amplo, nesse sentido entende-se que ao concluir o curso o pedagogo está apto e conhece todas as áreas em que pode atuar, tanto as áreas formais como as áreas não formais da educação.

Desse modo, espera-se que a pesquisa possa contribuir para a formação do pedagogo, na perspectiva de analisar o seu processo formativo e como o curso de Pedagogia pode contemplar as diferentes modalidades do campo educacional. Além do mais, por meio do estudo acerca da construção e aplicação de artefatos, também se espera que a pesquisa possa contribuir para a investigação das possíveis contribuições da utilização de jogos no processo de aprendizagem de diversos espaços e realidades. E, diante disso, pode impactar positivamente os processos de formação do pedagogo e seu exercício profissional.

#### Agradecimentos

A primeira autora agradece Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), pela bolsa de pesquisa. O segundo autor agradece ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), pela concessão de Bolsa Produtividade Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Alagoas (FAPEAL) pelo apoio à pesquisa (Edital nº 3/2022).

#### Referências

ARAÚJO, L., MARGOTTI, E., ROCHA, A., MARTINS, M., RODRIGUES, G., CONCEIÇÃO, N., 2021. O uso do

jogo de tabuleiro humano na prevenção de acidentes domésticos na infância: relato de experiência. Interfaces - Revista de Extensão da UFMG, [S. l.], v. 9, n. 1. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistainterfaces/article/view/21961> [Acesso em: 17 fev. 2024], 199–222.

BRASIL., 2006. Diretrizes Curriculares Nacionais para o Curso de Graduação em Pedagogia, licenciatura. Conselho Nacional de Educação. Resolução CNE/CP no. 1/2006, 15 de maio de 2006.

BOLLER, S., KAPP, K., 2018. *Jogar para aprender: tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes*. São Paulo: DVS Editora, 11-43.

BASTOS, L., 2022. O jogo como ferramenta para o ensino das humanidades. In: LIMA, L., NERI, F., BASTOS, L., PICCOLO, P., CARVALHO, A. (org.), 2022. *Jogos de tabuleiro na educação*. São Paulo: Devir, 81-88.

CEDU-UFAL., 2019. Projeto pedagógico do Curso de Pedagogia Licenciatura Presencial do Campus A. C. Simões da Universidade Federal de Alagoas - UFAL. Disponível em: <https://cedu.ufal.br/ptbr/graduacao/pedagogia/institucional/projeto-pedagogico/2019/view> [Acesso: 11 de junho de 2023].

COSTA, L., 2022. A importância do repertório lúdico na elaboração de jogos para aprendizagem. In: LIMA, L., NERI, F., BASTOS, L., PICCOLO, P., CARVALHO, A. (org.), 2022. *Jogos de tabuleiro na educação*. São Paulo: Devir, 161-162.

CARVALHO, A., 2022. Os jogos de tabuleiro e seu universo. In: LIMA, L., NERI, F., BASTOS, L., PICCOLO, P., CARVALHO, A. (org.), 2022. *Jogos de tabuleiro na educação*. São Paulo: Devir, 18-49.

CALAZANS, D., OLIVEIRA, M., SILVA, Y., 2018. O uso do jogo de tabuleiro como ferramenta de Educação Ambiental na Educação Básica. *Diversitas Journal*, 3(3). Disponível em: <https://doi.org/10.17648/diversitas-journal-v3i3.66> [Acesso em: 17 de fevereiro de 2024], 780–792.

GOHN, M., 2006. Educação não-formal, participação da sociedade civil e estruturas colegiadas nas escolas. *Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação*, Rio de Janeiro, v.14, n.50, jan./mar. Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S0104->





40362006000100003&script=sci\_abstract. [Acesso: 11 de junho de 2023], 27-38.

HUIZINGA, J., 2007. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 03-51.

LIBÂNEO, J., 2010. *Pedagogia e pedagogos, para quê?* - 12. ed. - São Paulo, Cortez, 86-92.

LAPADULA, M., 2017. *Educação não formal: um olhar sobre a formação e atuação de pedagogos(as) na Região dos Inconfidentes*. 129 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Instituto de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Federal de Ouro Preto, Mariana.

LECUONA, D., MARTINS, S., LUIZ, M., GUIMARÃES, A., MARINHO, A., 2022. Jogos de tabuleiro como ação terapêutica no tratamento quimioterápico de adultos. *Movimento*, [S. l.], v. 28. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/17555> [Acesso em: 17 fev. 2024].

MEDEIROS, E., ARAÚJO, O., FORTUNATO, I., 2021. Formação inicial do pedagogo para espaços escolares e não escolares: um estudo curricular. *Educere et Educare*, [S. l.], v. 16, n. 38. Disponível em: <https://saber.unioeste.br/index.php/educereeteducare/article/view/25719>. [Acesso: 9 abr. 2023], 97-122.

MARQUEZAN, F.; ANDRADE, F., 2022. Formação do Pedagogo em Espaços Não Formais de Educação: foco nos Cursos de Pedagogia. *Revista Educação 22 Em Foco*, n° 47, v. 25. Disponível em: <https://doi.org/10.36704/eef.v25i47.5711>. Acesso: 9 abr. 2023]. p. 1-29

MATTAR, J., RAMOS, D., 2021. *Metodologia da pesquisa em educação: abordagens qualitativas, quantitativas e mistas*. 1. ed. - São Paulo: Edições 70

OLIVEIRA, S., 2022. O uso pedagógico do jogo de tabuleiro. In: LIMA, L., NERI, F., BASTOS, L., PICCOLO, P., CARVALHO, A. (org.), 2022. *Jogos de tabuleiro na educação*. São Paulo: Devir, 100-1006.

QUAST, K., 2022. O que está em jogo quando jogamos? In: LIMA, L., NERI, F., BASTOS, L., PICCOLO, P., CARVALHO, A. (org.), 2022. *Jogos de tabuleiro na educação*. São Paulo: Devir, 54-58.

SEVERO, J., 2015. *Pedagogia e educação não escolar no Brasil: crítica epistemológica, formativa e profissional*.

265 f. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa.

SILVA, E., et. al., 2019. Jogando com a química: um instrumento de aprendizagem no ensino da eletroquímica. *Educitec - Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico*, Manaus, Brasil, v. 5, n. 10, Disponível em: <https://sistemascmc.ifam.edu.br/educitec/index.php/educitec/article/view/434>. [Acesso em: 17 fev. 2024].

VITIELLO, P., 2022. Adesão e resistência na experiência do jogar educativo. In: LIMA, L., NERI, F., BASTOS, L., PICCOLO, P., CARVALHO, A. (org.), 2022. *Jogos de tabuleiro na educação*. São Paulo: Devir, 50-62.

