ISSN: 2358-8829

MAPEAMENTO DE JOGOS NO PORTAL EDUCAPES: PANORAMA DA PRODUÇÃO E DESIGN

Sabrina Fernandes Pereira Lopes[1]

INTRODUÇÃO

Os jogos integram a cultura humana desde a Antiguidade, como exemplos temos Senet, popular entre pessoas das mais diferentes classes que habitaram o Egito há mais de cinco mil anos, o Jogo Real de Ur, da Mesopotâmia, e Go, que se mantém como um marco da tradição chinesa desde o período imperial (La Carretta, 2024). Suas formas de acesso, produção e suportes, contudo, passam por mudanças através do tempo. Se, por um lado, a Era da Informação impulsionou o desenvolvimento e complexificação dos jogos digitais, por outro, observa-se, mais recentemente, um movimento de expansão do mercado de jogos analógicos de mesa, inclusive entre o público adulto (Figueiredo, 2026). No contexto educacional, embora o reconhecimento da ludicidade e do potencial pedagógico do jogo possua uma longa tradição teórica, ainda pairam sobre o tema desconfianças, invisibilizações e a concepção reducionista de que essas se destinariam quase exclusivamente à Educação Infantil (Quast, 2022).

Nos estudos sobre educação e jogos, a ideia do círculo mágico que eles proporcionam, descrito por Huizinga (2019), ao definir a fronteira entre a atividade do jogo e a vida cotidiana, com suas regras específicas, mas repercussões duradouras, se torna argumento para defender seu potencial nas práticas pedagógicas. Uma das perspectivas adotadas nesse contexto compreende os jogos como Objetos de Aprendizagem, ou seja, recursos mobilizados com intencionalidade pedagógica que possibilitam flexibilidade, colaboração e diferentes níveis de granularidade (Aguiar; Flôres, 2014). Ainda assim, o desenvolvimento de jogos com objetivos pedagógicos frequentemente enfrenta o dilema de construir essa atmosfera lúdica fora do exclusivo entretenimento, resultando por vezes em objetos com limitações de design. Assim, torna-se importante destacar o quanto a aplicação lúdica no ensino exige a convergência entre a estrutura da mecânica do jogo e a estrutura do próprio objeto de conhecimento (Costa, 2018).

[1]Doutora em Educação pela UFJF, Professora no IFMG, sabrinafpl@yahoo.com.br;

ISSN: 2358-8829

O presente trabalho constata o crescimento da disponibilização de jogos educativos no portal EduCAPES, relevante repositório de objetos educacionais mantido pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), o que acompanha o avanço dessa mídia na sociedade e evidencia os esforços de educadores em prol da criação e inovação pedagógica. Os resultados indicam ainda a necessidade de fortalecer a formação desses profissionais em conceitos e práticas do design de jogos, o que poderia favorecer a expansão do repertório lúdico e a diversificação das dinâmicas educativas.

METODOLOGIA

Para a realização da pesquisa foi selecionado o EduCAPES. Lançado em 2016 pela Diretoria de Educação a Distância da CAPES, o portal busca democratizar o acesso à informação e à cultura, além de responder à necessidade de publicar, compartilhar e disseminar materiais criados nos cursos da Universidade Aberta do Brasil (UAB). Atualmente, o acervo reúne milhares de objetos de aprendizagem em diversas categorias (CAPES, [s.d.]).

Assim, realizou-se um levantamento das entradas catalogadas como jogos entre 2021 e 2025. A escolha desse quinquênio justifica-se por fornecer uma janela temporal ampla para a observação de tendências e modificações recentes até o presente. Além disso, o recorte abrange as intensas transformações pedagógicas ocorridas durante e após a pandemia de COVID-19 com o ensino remoto, coincidindo também com os primeiros anos de implementação efetiva da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

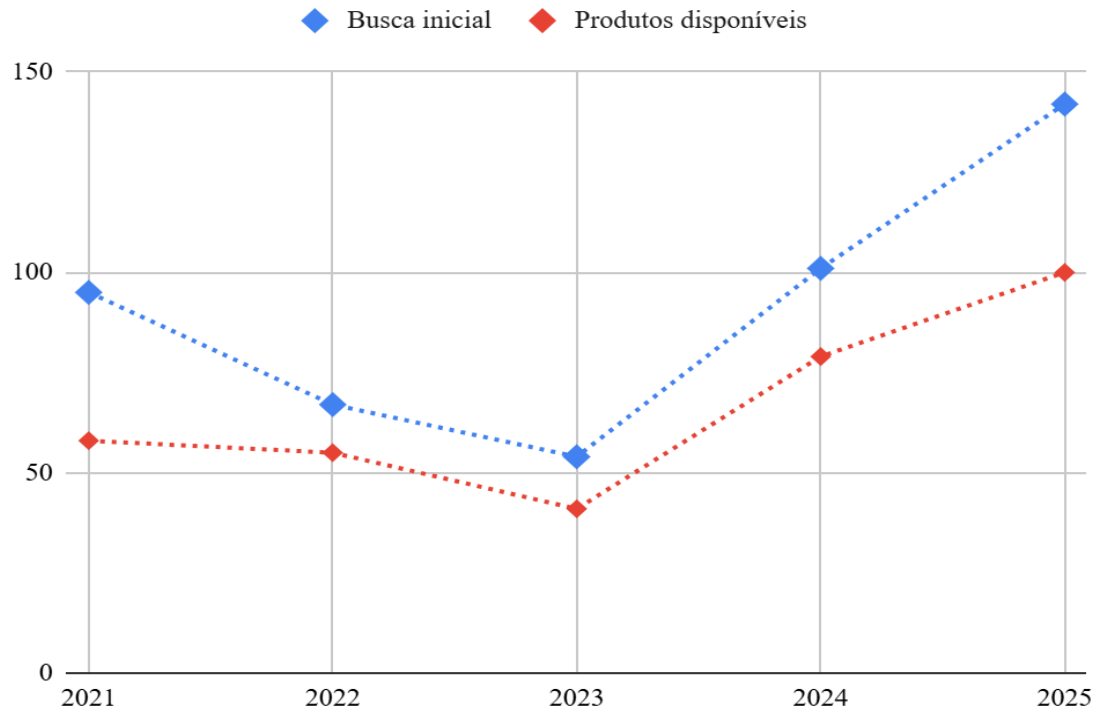
A partir de uma busca inicial foram identificados 459 resultados, aos quais foram aplicados os seguintes critérios de exclusão: eliminação de links quebrados ou inativos, categoria equivocada e duplicatas, resultando em 335 documentos. Desses, 266 apresentavam jogos efetivamente disponíveis para download (165 analógicos e 101 digitais). A análise desse corpus fundamentou-se em quatro eixos centrais: suporte (tabuleiro, cartas, RPG ou digital); origem institucional e regional; atributos de design (mecânica principal, estrutura e critérios de vitória) e contexto pedagógico (área do conhecimento e nível de ensino). Os dados mapeados foram sistematizados e são apresentados e discutidos a seguir.

ISSN: 2358-8829

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A primeira análise realizada concentrou-se na evolução temporal do número de objetos educacionais cadastrados sob a categoria "jogo" no portal EduCAPES. Observou-se uma retração nas publicações entre 2021 e 2023, período marcado pela transição pelo ensino remoto e pelo estado de emergência sanitária da COVID-19, compreendendo o fim da Emergência em Saúde Pública de Importância Nacional (ESPIN), em abril de 2022, e o término da Emergência de Saúde Pública de Importância Internacional (ESPII), declarado pela OMS em 5 de maio de 2023. Essa queda, que atingiu o ponto mínimo em 2023, com apenas 54 resultados, reflete não apenas o cenário epidemiológico, mas também as demandas de reorganização e readequação das rotinas didáticas no retorno presencial pleno às instituições de ensino.

Gráfico 1 - Jogos no EduCAPES por ano de publicação (2021-2025)



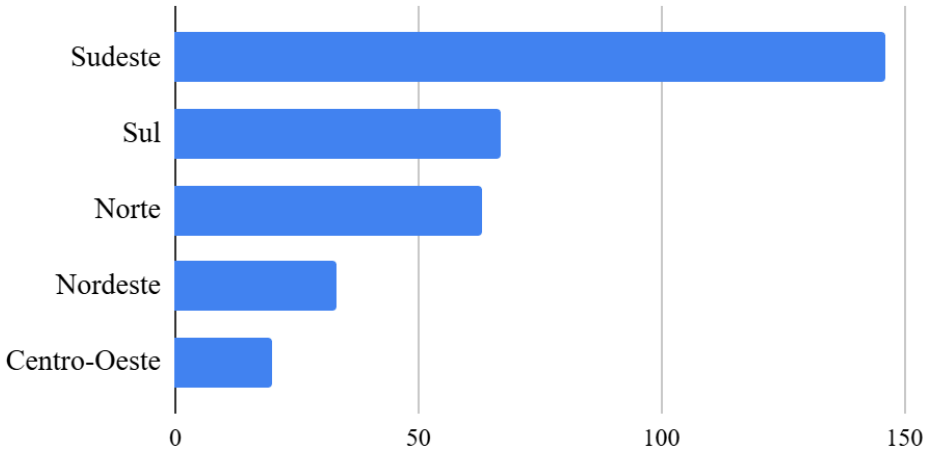
fonte: elaborado pela autora

No biênio seguinte (2024–2025), registrou-se uma retomada significativa: o ano de 2024 alcançou 79 jogos disponibilizados, enquanto 2025 atingiu o pico de 100. Esse crescimento expressa o esforço contínuo dos educadores na proposição de metodologias que integrem a ludicidade ao ensino. Por outro lado, a análise também expõe um desafio central no campo das tecnologias educacionais: a preservação dos bens digitais. O

levantamento mostrou que 126 arquivos apresentavam links quebrados, repetidos, arquivos inexistentes ou catalogações equivocadas. Como aponta a literatura sobre objetos de aprendizagem, algumas das características para que eles possam ser efetivamente usados como a garantia do acesso contínuo, a interoperabilidade, a durabilidade e a reusabilidade desses materiais dependem da padronização e da qualidade dos metadados nos repositórios (Aguiar; Flôres, 2014).

A análise da origem institucional e geográfica dos objetos mapeados evidencia a persistência das assimetrias históricas no fomento à pós-graduação no Brasil, refletida na concentração da produção na Região Sudeste (gráfico 2). Por outro lado, destaca-se como vetor de interiorização e democratização da inovação pedagógica a expressiva presença de jogos desenvolvidos no âmbito da Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica (RFEPCT), responsável por 80 dos arquivos no acervo. Esse resultado é evidência do crescimento do papel estratégico dos Institutos Federais e Centros Tecnológicos na aproximação entre a pesquisa aplicada, as licenciaturas e a Educação Básica, impulsionando o letramento lúdico-pedagógico.

Gráfico 2 - Jogos no EduCAPES por região da instituição de origem (2021-2025)

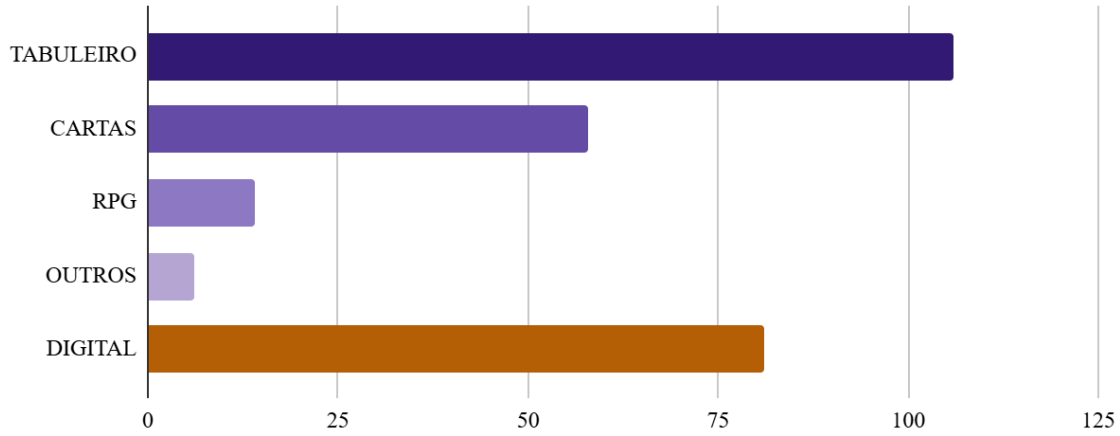


fonte: elaborado pela autora

Conceitualmente, os Objetos de Aprendizagem não se restringem ao ambiente estritamente digital, constituindo entidades que podem ser confeccionadas, reusadas e adaptadas (Aguiar; Flôres, 2014). A análise do *corpus* quanto ao suporte aponta que a maioria dos jogos disponibilizados são primariamente para uso analógico (gráfico 3), o que é indicativo da relevância dada à tangibilidade, à manipulação direta de

componentes e à interação física no ambiente escolar. 165 dos recursos exigem algum suporte material, mediante a impressão ou confecção artesanal de tabuleiros, cartas, peões, dados, etc. 101 são jogos predominantemente digitais. Dentre essas 20 propostas (como RPGs e Escape Rooms) apresentam caráter flexível ou híbrido, podendo ser experimentados tanto presencialmente quanto em ambientes virtuais.

Gráfico 3 - Jogos no EduCAPES por suporte (2021-2025)



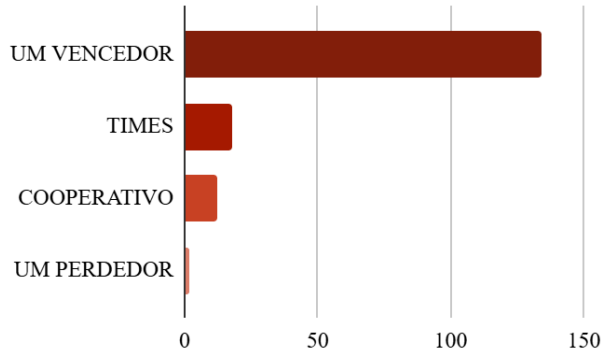
fonte: elaborado pela autora

A expressiva presença de jogos de perfil analógico conecta-se à cultura do movimento Print-and-Play (PnP ou "imprima e jogue"). Nesse modelo, autores e pesquisadores disponibilizam os arquivos digitais de suas criações (geralmente em formato PDF) em repositórios abertos, permitindo que usuários realizem o download para imprimir, montar, produzir versões caseiras ou recicláveis e customizar as regras e componentes segundo o contexto necessário localmente (Emigh, 2016). Essa dinâmica exemplifica o uso do potencial colaborativo das redes abertas para a criação e disseminação de alternativas pedagógicas compartilhadas e de baixo custo (Xexéo, 2022).

Tendo em vista a extensão e a complexidade do *corpus* de pesquisa, realizou-se um recorte para a análise das escolhas de design, selecionando apenas os jogos que exigissem algum recurso físico e não fossem exclusivamente digitais. Utilizou-se como referência principal a categorização de jogos de mesa proposta por Engelstein e Shalev (2022).

Primeiramente, considerou-se a estrutura do jogo, definido pelos autores como a escolha inicial na criação de uma obra, motivada pela pergunta central sobre quem vence e quem perde (Engelstein; Shalev, 2022). Nesse aspecto, notou-se o predomínio de propostas competitivas com vitória individual. Embora a maioria dos jogos tenha sido planejada para a vivência em grupo, poucos preveem a vitória coletiva, seja pela disputa em equipes, seja pela cooperação direta contra o próprio jogo. Essas possibilidades seriam interessantes no contexto educacional, tendo em vista que favorecem a colaboração através da criação de estratégias para a solução de problemas ou enfrentamento de obstáculos, o que "proporciona ajuda mútua entre os pares, o trabalho em equipe na busca de superar desafios em comum e a interação com o próximo" (Menoti; Lima, 2015).

Gráfico 4 - Estrutura dos Jogos Analisados



Fonte: elaborado pela autora

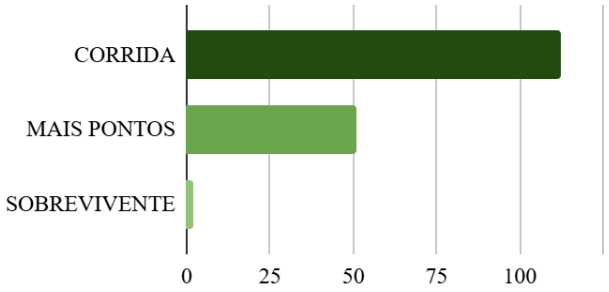
O ponto seguinte da análise foram as condições de fim de jogo e dos critérios de vitória (gráfico 5). A maioria dos objetos analisados adota a dinâmica de corrida, na qual vence a primeira pessoa ou equipe a cumprir um determinado objetivo. Essa meta costuma ser a chegada de um peão a uma casa específica do tabuleiro ou a obtenção de uma pontuação-alvo. Trata-se de um formato herdado de diversos jogos tradicionais e ancestrais, cuja estrutura favorece um sentimento de urgência e estimula o engajamento de quem joga desde o início da partida.

Essa lógica difere do modelo de vitória por maior pontuação. Nesses casos, a partida não é encerrada no instante exato em que alguém atinge uma meta, mas sim após a conclusão de um número predefinido de rodadas, momento em que se contabilizam os

pontos para determinar quem venceu. Do ponto de vista pedagógico, essa abordagem oferece um espaço interessante para que os estudantes analisem o desenvolvimento da partida e recalculem suas estratégias ao longo do tempo, buscando a recuperação entre uma rodada e outra.

Além dessas duas possibilidades, outra estrutura observada no acervo foi a de sobrevivência. Nessa modalidade, foram incluídos os jogos em que as pessoas são eliminadas gradualmente, por exemplo, ao errar uma tarefa ou perder um confronto direto, sagrando-se vencedor aquele que resiste por último. Trata-se de uma escolha que exige cuidado e planejamento por parte do docente no ambiente escolar. Afinal, "do ponto de vista prático, a eliminação pode fazer com que uma pessoa fique sem participar do grupo por uma hora ou mais, o que gera situações sociais desconfortáveis" (Engelstein; Shalev, 2022, tradução nossa).

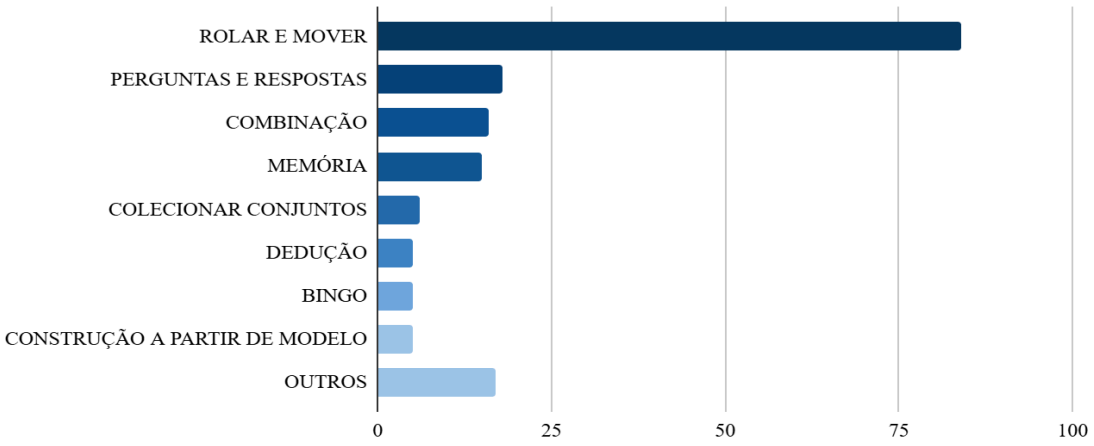
Gráfico 5 - Fim de Jogo e Critério de Vitória dos Jogos Analisados



Fonte: elaborado pela autora

Por fim, a análise identificou a mecânica principal de cada jogo. Embora a maioria dos objetos apresentasse múltiplas mecânicas, considerou-se principal aquela que definia a dinâmica central da proposta (gráfico 6).

Gráfico 6 - Mecânica Principal dos Jogos Analisados



Fonte: elaborado pela autora

Nesse quesito, notou-se o predomínio da mecânica de Rolar e Mover. Inclusive, alguns dos textos que acompanhavam os materiais no EduCAPES chegaram a defini-la como "típico jogo de tabuleiro", como se essa a mecânica resumisse todos os jogos de tabuleiro. Engelstein e Shalev (2022) definem tal mecânica como aquela em que um elemento de sorteio determina a distância percorrida por uma peça, e a casa de parada estabelece a ação a ser realizada. Na maioria dos casos examinados, o formato consistia em tabuleiros com trilhas onde um dado indicava o avanço de peões. Ao parar em uma casa, o jogador deveria ler uma informação sobre o conteúdo de ensino ou responder a uma pergunta temática.

Já nessa categoria de perguntas e respostas, há uma aproximação com os jogos de trívia, nos quais responder corretamente garante o avanço ou o acúmulo de pontos. Embora existam diferentes dinâmicas para esse tipo de jogo, como uma pergunta reservada para uma pessoa ou equipe, a disputa por um botão para responder primeiro ou a revelação simultânea de respostas (Engelstein; Shalev, 2022), a maioria das obras analisadas corresponde à primeira modalidade. Em certos casos, essas propostas aproximam-se bastante de questionários com roupagem lúdica.

Na categoria combinação, destacam-se os modelos de dominó que, por serem sistemas simples, geralmente surgem como mecânica auxiliar em propostas mais intrincadas e, quando são o principal, trata-se de jogos menos complexos (Engelstein; Shalev, 2022). Dessa forma, aparecem com mais frequência em materiais para o público infantil, associados à dinâmica de associação. São exemplos os jogos de matemática em

ISSN: 2358-8829

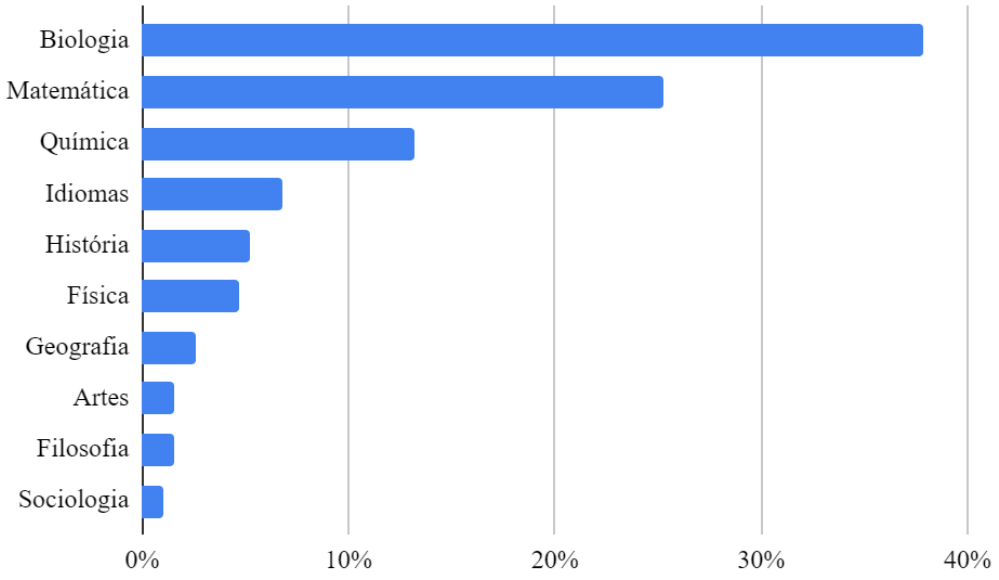
que a pessoa jogadora une peças com equações e resoluções ou frações e suas formas simplificadas. De modo semelhante, destacam-se os jogos em que a mecânica principal é a memória. Nesses casos, a proposta utiliza cartas para apresentar conteúdos como espécies de animais ou plantas, e o desafio consiste em lembrar suas posições no tabuleiro ou suas características.

Na categoria de coletar conjuntos, observa-se a influência de jogos de baralho populares no Brasil, como Pif-Paf e Canastra, nos quais é preciso reunir cartas com características específicas em uma determinada ordem ou organização. Nesses casos, exige-se do jogador a capacidade de reconhecer padrões e gerenciar a mão. Trata-se de propostas em que a sinergia, a compreensão de que o todo supera a soma das partes, traz maior complexidade ao sistema (Engelstein; Shalev, 2022). Já nos jogos que utilizam a dedução como mecânica principal, nota-se a intenção de incentivar o raciocínio lógico e o método científico. Em tais propostas, quem joga recebe um conjunto limitado de informações e precisa realizar novas descobertas para avançar. Essa modalidade aparece com mais frequência em materiais da área de Ciências Exatas e da Natureza, como Física e Química.

Outras mecânicas observadas de forma reduzida no acervo são o bingo e a construção a partir de modelo. A primeira, amplamente conhecida na cultura popular, é frequentemente adaptada na educação pela substituição dos números tradicionais por termos ou dados informativos. A segunda exige que os estudantes reproduzam determinados padrões visuais ou espaciais, sendo recorrente, por exemplo, na elaboração e representação de fórmulas e estruturas químicas.

Nesse sentido, os dados apontam ainda, de modo geral, a concentração nas áreas de Ciências da Natureza e Exatas , com destaque para Biologia e Matemática e no Ensino Médio e anos Finais do Ensino Fundamental.

Gráfico 7 - Área do Conhecimento Declarada



Fonte: elaborado pela autora

Essa assimetria pode relacionar-se ao incentivo por alternativas lúdicas no ensino de Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática (STEM). Nelas, os conteúdos costumam ser vistos como complexos, o que estimula a busca por estratégias pedagógicas variadas. Contudo, nota-se uma ironia: temas centrais para as Ciências Humanas aparecem com destaque em jogos de tabuleiro modernos populares comercialmente, mas quase não têm representantes no acervo analisado. Isso ocorre a despeito da presença marcante de temáticas como trabalho, momentos históricos, geopolítica e colonização no mercado editorial através de jogos como Puerto Rico 1897 (2025), Spirit Island (2017), Twilight Struggle (2005), na série Brass (2007) ou mesmo no brasileiro Vela (2026).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise evidencia um crescimento expressivo na oferta gratuita de jogos educacionais no portal EduCAPES, fruto do empenho de educadores no desenvolvimento e compartilhamento de recursos lúdicos para a prática pedagógica. Entretanto, a forte concentração em escolhas de design tradicionais aponta para limitações nas estruturas e mecânicas adotadas. Essa lacuna indica a necessidade de ampliar o repertório de autores e de aprofundar a aplicação dos fundamentos do design

de jogos. Superar o paradoxo de produções contemporâneas ancoradas em dinâmicas conservadoras exige a consolidação do letramento lúdico-pedagógico. Para isso, a criação dos objetos precisa superar o caráter meramente intuitivo ou artesanal, assumindo um papel estruturado nas ações de formação continuada de educadores.

Palavras-chave: Jogos didáticos, Produtos educacionais, Ludicidade, EduCAPES

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Eliane Vigneron Barreto; FLÔRES, Maria Lucia Pozzatti. Objetos de aprendizagem: conceitos básicos. **Objetos de aprendizagem**: teoria e prática. Porto Alegre: Evangraf, p. 12-28, 2014.

BRASS. Design de Martin Wallace. [S.l.]: Warfrog Games; FRED Distribution, 2007. 1 jogo de tabuleiro.

COORDENAÇÃO DE APERFEIÇOAMENTO DE PESSOAL DE NÍVEL SUPERIOR (CAPES). **eduCAPES**: sobre o eduCAPES. Brasília, DF: CAPES, [s.d.]. Disponível em: https://educapes.capes.gov.br/redirect?action=about . Acesso em: 7 nov. 2026.

COSTA, Leandro. **O que os jogos de entretenimento têm que os educativos não têm**: 7 princípios para projetar jogos educativos eficientes. Rio de Janeiro: Editora PUC Rio, 2018.

ENGELSTEIN, Geoffrey; SHALEV, Isaac. **Building blocks of tabletop game design**: an encyclopedia of mechanisms. 2. ed. Boca Raton: CRC Press, 2022.

EMIGH, Will. Strategies for publishing transformative board games. In: TRAMMELL, Aaron; TORNER, Evan; WALDRON, Emma Leigh (ed.). **Analog Game Studies**: volume 1. Pittsburgh: ETC Press, 2016. p. 15-22.

FIGUEIREDO, Maria Júlia de. **Jogos de tabuleiro crescem 16% no ano e ganham força entre adultos**. Times Brasil, 21 ago. 2026. Disponível em: https://timesbrasil.com.br/brasil/jogos-de-tabuleiro-crescem-16-no-ano-e-ganham-forca-entre-adultos/. Acesso em: 4 nov. 2026.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Perspectiva, 2019.

LA CARRETTA, Marcelo. **Uma breve história dos jogos de tabuleiro**. Revista Científica/FAP, v. 31, n. 2, p. 208-227, 2024.

MENOTI, Joyce Cristina Claro; LIMA, José Milton de. Contribuições dos jogos cooperativos na formação de valores com crianças do ensino fundamental. **Colloquium Humanarum**, v. 11, n. 2, p. 74-91, 19 maio 2015.

PUERTO RICO 1897: Edição Especial. Design de Andreas Seyfarth. [S.l.]: MeepleBR Jogos; Ravensburger, 2025. 1 jogo de tabuleiro.

QUAST, Karin. O que está em jogo quando jogamos? In: PICCOLO, Paula; CARVALHO, Arnaldo V. (org.). **Jogos de Tabuleiro na Educação**. 1. ed. São Paulo: Devir Livraria, 2022. p. 54-65.

SPIRIT ISLAND. Design de R. Eric Reuss. [S.l.]: Ace Studios; Greater Than Games, 2017. 1 jogo de tabuleiro.

TWILIGHT STRUGGLE. Design de Ananda Gupta e Jason Matthews. [S.l.]: Devir Brasil; Devir, 2005. 1 jogo de tabuleiro.

VELA. Design de Gabs Santana. 2. ed. [S.l.]: Mulungu Jogos, 2026. 1 jogo de tabuleiro.

XEXÉO, Geraldo. Introdução à teoria de projeto de jogos. In: PICCOLO, Paula; CARVALHO, Arnaldo V. (org.). **Jogos de tabuleiro na educação**. 1. ed. São Paulo: Devir Livraria, 2022.