



10° EBBC

Encontro Brasileiro de
Bibliometria e Cientometria



“JOGO DE TABULEIRO” NOS TRABALHOS DE PÓS-GRADUAÇÃO NO BRASIL

Jean Carlos Brati do Nascimento

<https://orcid.org/0009-0001-4304-4535> | jeanbrati@ufpr.br
Universidade Federal do Paraná (UFPR)

Milton Shintaku

<https://orcid.org/0000-0002-6476-4953> | shintaku@ibict.br
Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (Ibict)

Resumo:

Jogos de tabuleiro transcendem o lazer e vêm sendo utilizados em contextos educacionais, cognitivos e profissionais. Entretanto, observa-se baixa presença do tema na Ciência da Informação. O presente estudo teve por objetivo analisar o cenário das pesquisas sobre “jogos de tabuleiro” na pós-graduação brasileira. Utilizou-se como fonte a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações, com tratamento dos dados por meio da linguagem Python. Os resultados revelaram presença do tema em todas as áreas do conhecimento do CNPq, com destaque para as Ciências Humanas. Tal achado reforça a relação do tema com a educação e evidencia seu caráter interdisciplinar.

Palavras-Chave: Jogo de tabuleiro, pós-graduação, BDTD

EIXO TEMÁTICO:

Ciência, Tecnologia e Inovação

MODALIDADE:

Pecha Kucha

DOI: 10.22477/x.ebbc.1086

COMO CITAR ESTE ARTIGO:

NASCIMENTO, Jean Carlos Brati do; SHINTAKU, Milton. “Jogo de tabuleiro” nos trabalhos de pós-graduação no Brasil. *In*: EBBC - Encontro Brasileiro de Bibliometria e Cientometria. 10. **Anais [...].** Curitiba, 2026. DOI: 10.22477/x.ebbc.1086. Disponível em: <https://doi.org/10.22477/x.ebbc.1086>.



1 INTRODUÇÃO

Jogos de tabuleiro acompanham a humanidade desde a antiguidade, com registros em civilizações como a egípcia, mesopotâmica e chinesa. Tradicionalmente ligados ao lazer, também se relacionam ao esoterismo, à educação e, mais recentemente, à computação por meio dos jogos digitais. Também dialogam com estudos cognitivos e comportamentais, pois, como relata Panosso (2018), podem interferir no comportamento de crianças, estimulando diferentes escolhas.

Os estudos sobre jogos de tabuleiro ainda são pouco explorados na Ciência da Informação e áreas correlatas. No campo da Ciência da Informação, que investiga processos e propriedades da informação, como acesso, uso, recuperação e organização (AMARAL; MATIAS; SARVO, 2024), estudos métricos auxiliam na compreensão da produção científica e consolidação de áreas. Entretanto, busca na Base dos Trabalhos do Encontro Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Ciência da Informação (Benancib), com os termos “jogo de tabuleiro” e “jogos de tabuleiro”, não recuperou registros.

Entretanto, por seu uso educacional, jogos de tabuleiro constituem ferramentas relevantes para socialização do conhecimento. Dessa forma, o presente estudo tem por objetivo verificar o cenário das pesquisas sobre “jogos de tabuleiro” na pós-graduação brasileira, identificando áreas do conhecimento, contextos investigativos e possibilidades interdisciplinares, com vistas a ampliar discussões futuras no campo da organização e gestão da informação.

2 METODOLOGIA

Os dados utilizados nesta pesquisa foram coletados na Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD), em 03 de fevereiro de 2026. Para a busca, utilizaram-se as

expressões “jogos de tabuleiro” e “jogo de tabuleiro”, visando recuperar pesquisas em português no contexto da pós-graduação brasileira. A consulta resultou em uma base inicial de 424 trabalhos, entre teses e dissertações.

Os registros foram armazenados em formato .csv e analisados no Jupyter Notebook, com uso da linguagem Python. No processamento, utilizaram-se as bibliotecas PANDAS, para manipulação de dados; MATPLOTLIB, para gráficos; OLLAMA, para interação com modelos de linguagem; e UNICODEDATA, para padronização textual.

Inicialmente, realizou-se processo de deduplicação para identificar registros repetidos, com aplicação de dez regras de validação baseadas em Mena-Chalco et al. (2024), confirmando a ausência de duplicidades. Também foi criada variável booleana para indicar ausência de informações em determinados registros.

Devido à falta de alguns dados na base original, utilizou-se ferramenta de inteligência artificial generativa executada localmente por meio do Ollama. A ferramenta foi empregada de forma assistiva para extrair, a partir de títulos e resumos, informações sobre área do conhecimento segundo o CNPq, nacionalidade e idioma. Para reduzir inconsistências, adotaram-se comandos padronizados, categorias previamente definidas e conferência manual de casos ambíguos. Seus resultados foram utilizados como apoio analítico complementar.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com o objetivo de compreender o cenário das pesquisas sobre jogos de tabuleiro na pós-graduação brasileira, os trabalhos foram categorizados conforme as áreas do conhecimento definidas pelo CNPq, quadro 1. A categorização permite identificar áreas com maior interesse pelo tema e sua inserção em diferentes contextos

disciplinares.

Quadro 1 - Categorização dos trabalhos por área de conhecimento do CNPq

ÁREA DE CONHECIMENTO	QUANTIDADE
Ciências Humanas	135
Ciências Exatas e da Terra	97
Ciências da Saúde	75
Ciências Biológicas	43
Engenharias	36
Linguística, Letras e Artes	23
Ciências Sociais Aplicadas	13
Ciências Agrárias	2
Total	424

Fonte: os autores

Os resultados indicam maior concentração nas Ciências Humanas (31,8%), especialmente na Educação, em que os jogos são utilizados como ferramentas pedagógicas, conforme Torres-Cruz e Vargas-Agüero (2025). Em seguida, destacam-se as Ciências Exatas e da Terra (22,9%), com pesquisas voltadas à Computação e ao pensamento computacional, como relatam Da Silva Balbino et al. (2023). As Ciências da Saúde representam 17,7% dos trabalhos, indicando interesse no uso dos jogos em contextos aplicados.

A presença do tema em Ciências Biológicas (10,1%), Engenharias (8,5%) e Linguística, Letras e Artes (5,4%) reforça seu caráter interdisciplinar, demonstrando que os jogos de tabuleiro ultrapassam a dimensão recreativa e assumem diferentes aplicações acadêmicas e profissionais.

Analisando os verbos presentes nos resumos, com adaptação da Lei de Zipf, verificou-se grande variedade terminológica, posteriormente categorizada conforme

a taxonomia de Bloom. Observa-se maior concentração nos níveis cognitivos de Analisar, Aplicar e Criar. Entre os verbos mais frequentes destacam-se buscar (108 ocorrências), resolver (100) e desenvolver (38).

Esses resultados sugerem que as pesquisas se concentram não apenas na compreensão do tema, mas também na busca por soluções e no desenvolvimento de aplicações práticas. A predominância de verbos associados a níveis cognitivos mais elevados indica produção orientada à análise, intervenção e criação de propostas em diferentes contextos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

De forma sintética, o estudo revelou que o tema “jogo de tabuleiro” está presente em todas as áreas do conhecimento do CNPq, embora com maior concentração nas Ciências Humanas. Esse resultado evidencia o caráter interdisciplinar do objeto e seu potencial de aplicação em diferentes contextos acadêmicos e profissionais.

Além disso, o estudo ratificou o uso da BDTD como fonte relevante para investigações sobre a pós-graduação brasileira, por reunir grande parte das teses e dissertações defendidas no país. No campo da Ciência da Informação, os achados contribuem para estudos métricos e para a organização da informação científica, ao evidenciar tendências temáticas, áreas de concentração e possibilidades para futuras pesquisas. De forma complementar, os resultados também podem subsidiar debates sobre inovação educacional, metodologias ativas e estratégias formativas em diferentes espaços sociais.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Roniberto Morato do; MATIAS, Mesailde Souza de Oliveira; SARVO, Denilson de Oliveira. Interdisciplinaridade da Ciência da Informação brasileira: intensidades e relações. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 30, 2024. DOI: 10.1590/1808-5245.30.131695. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/131695>. Acesso em: 5 jun. 2026.

BALBINO, Vanessa da Silva; OLIVEIRA, Alessandra Furtado de; CHILINGUE, Marcelo Bustamante; BRAZ, Ruth Maria Mariani; PINTO, Sérgio Crespo C. S.. Jogos de tabuleiro como ferramentas para estímulo ao Pensamento Computacional em estudantes com TEA. In: **WORKSHOP DE PENSAMENTO COMPUTACIONAL E INCLUSÃO (WPCI)**, 2. , 2023, Passo Fundo/RS. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2023 . p. 55-64. DOI: <https://doi.org/10.5753/wpci.2023.236128>.

MENA-CHALCO, Jesus P.; DIAS, Thiago Magela Rodrigues; CANTO, Fabio Lorenzi do; MOREIRA, Tales Henrique José; CARVALHO SEGUNDO, Washington Luís Ribeiro de. O desafio da deduplicação de publicações: criação e avaliação de um benchmark. **Encontro Brasileiro de Bibliometria e Cientometria**, [S. l.], v. 9, p. 1-8, 2024. DOI: 10.22477/ix.ebbc.411. Disponível em: <https://ebbc.inf.br/ojs/index.php/ebbc/article/view/411>. Acesso em: 5 jun. 2026.

PANOSSO, Mariana Gomide; DE SOUZA, Silvia Regina; GRIS, Gabriele. Efeitos de um jogo de tabuleiro sobre a seleção e consumo de alimentos por crianças. **Revista Psicologia e Saúde**, Campo Grande, v. 10, n. 2, p. 103-123, 2018. DOI: 10.20435/pssa.v10i2.598. Disponível em: <https://pssaucdb.emnuvens.com.br/pssa/article/view/598>. Acesso em: 5 jun. 2026.

TEIXEIRA, Jaylson; SANTOS, Tailan de Souza. Jogos de Tabuleiro para o Incentivo ao Pensamento Computacional numa Abordagem Interdisciplinar. **Encontro Baiano de Educação Matemática**, [S. l.], v. 21, n. 1, p. 1-11, 2025. Disponível em: <https://www.sbembrasil.org.br/eventos/index.php/ebem/article/view/823..> Acesso em: 5 jun. 2026.

TORRES-CRUZ, Karoline Zuleyka; VARGAS-AGUERO, Fiorella. Processo pedagógico para gerar aprendizagem comunitária por meio do design participativo de um jogo de tabuleiro. **Educare** , Heredia, v. 29, n. 1, p. 97-116, abr. 2025. Disponível em <http://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582025000100097&lng=en&nrm=iso>. Acesso em 05 de junho de 2026. Publicado online em 28 de março de 2025. <http://dx.doi.org/10.15359/ree.29-1.18554>.