

“Tabuleirando no IFAM”: resultados iniciais sobre contribuições de um clube de jogos de tabuleiro modernos

Title: “Tabuleirando no IFAM”: initial results on the contributions of a modern board game club

Clever G. de C. Pinto^{1, 2, 3, 4}, Carolina N. Spiegel^{1, 3, 4}

¹Programa de Pós-graduação em Ensino de Biociências e Saúde
Instituto Oswaldo Cruz, FIOCRUZ, Rio de Janeiro, RJ – Brasil

²Instituto Federal do Amazonas, Campus Tefé, Tefé, AM - Brasil

³Laboratório de Biologia Molecular de Insetos (LaBiMI)

Instituto Oswaldo Cruz, FIOCRUZ, Rio de Janeiro, RJ – Brasil

⁴Laboratório de Ciência e Educação Lúdica

Universidade Federal Fluminense, Campus Gragoatá, Niterói, RJ – Brasil

cleverbr@gmail.com, carolinaspiegel@id.uff.br

Abstract. Introduction: The project “Tabuleirando no IFAM” is a board game club that offers students at the institution access to modern board games.

Objective: This study aimed to analyze the project’s contributions from the perspective of students enrolled in the 2nd and 3rd years of high school in 2025.

Methodology: Data were collected through responses to four questions from a questionnaire applied to 15 students who regularly participated in the project. The responses were subjected to a preliminary exploratory descriptive analysis.

Preliminary Results: Students reported that their motivation to participate in the project involved social aspects (socialization, forming new friendships, among others), entertainment, and interest in the games themselves. Overall, their memories, as well as the project's influence on interpersonal relationships and personal development, were described positively, reinforcing the project's contribution to various aspects of student development. The continuation of the research is expected to consolidate these preliminary results and bring new discussions to the topic.

Keywords: Game club, Modern board games, Socialization, Case study, Amazonas

Resumo. Introdução: O projeto “Tabuleirando no IFAM” se caracteriza como um clube de jogos de tabuleiro, que proporciona aos estudantes da instituição o acesso a jogos de tabuleiro modernos.

Objetivo: Buscou-se analisar as contribuições do projeto a partir da percepção de alunos participantes da 2ª e 3ª séries do Ensino Médio, no ano de 2025.

Metodologia: Utilizou-se as respostas à quatro perguntas de um questionário aplicado a 15 estudantes frequentadores do projeto. As respostas foram submetidas a uma análise descritiva exploratória preliminar.

Resultados parciais: Os estudantes descrevem que a motivação para participar do projeto incluem aspectos sociais (socialização, formar novas amizades e outros), entretenimento e interesse nos jogos. No geral, as lembranças, a influência nas relações interpessoais e no desenvolvimento pessoal relacionadas ao projeto são relatadas de maneira positiva, fortalecendo a contribuição do projeto aos diversos aspectos do

desenvolvimento dos estudantes. Espera-se que a continuação da pesquisa consolide os resultados parciais aqui descritos e tragam novas discussões sobre a temática.

Palavras-chave: *Clube de jogos, Jogos de tabuleiro modernos, Socialização, Estudo de caso, Amazonas.*

Introdução

Os jogos de tabuleiro ocupam lugar consolidado no campo educacional. Piaget (2017) reconhece o jogo como atividade fundamental para o desenvolvimento da inteligência infantil e Vygotski (2014) destaca que o jogo, ao colocar a criança em situações que exigem colaboração, atenção e respeito a regras compartilhadas, favorece o desenvolvimento de funções mentais superiores.

Não surpreende, portanto, que jogos sejam amplamente empregados em atividades pedagógicas, sobretudo nas séries iniciais. Já no Ensino Médio, utilizados com menor frequência, costumam estar vinculados a algum conteúdo curricular. No entanto, restringir o uso dos jogos apenas à sala de aula pode subaproveitar seu potencial. A integração de jogos ao cotidiano escolar também nos períodos de contraturno pode proporcionar oportunidades de desenvolvimento cognitivo e socioemocional nos estudantes. Isso pode ocorrer seja pelo desafio proposto pelo próprio sistema de regras do jogo de tabuleiro ou pelas interações, pela presença física em torno da mesa, pela movimentação de peças, pelos diálogos e pelo “olho-no-olho”.

Nesse cenário, jogos de tabuleiro modernos, com mecânicas diversas e níveis graduais de complexidade, oferecem experiências desafiadoras e motivadoras para adolescentes. Uma questão a se considerar é o custo desses jogos de tabuleiro, pois muitos estudantes não têm acesso financeiro a esses títulos em seu ambiente familiar. Assim, clubes de jogos de tabuleiro ganham destaque, pois criam um ambiente aberto de experimentação, socialização e letramento lúdico. Além disso, permitem horizontalizar relações ao reunir estudantes de diferentes séries e cursos, além de docentes em torno da mesma mesa.

Dentre clubes de jogos de tabuleiro, os clubes de xadrez são mais difundidos, dado que este jogo é mais antigo e conta com uma comunidade internacional engajada. Assim, iniciativas voltadas a clubes de jogos de tabuleiro modernos são ainda incipientes. Iniciativas como o LUDICO (UTFPR – Cornélio Procópio), o Coletivo Nerd Stanley Lieber (IFRJ – Maracanã) [Batista; Costa, 2022] e o IFRJoga (IFRJ – Duque de Caxias) ilustram esse movimento.

Nesse cenário cabe ressaltar, na região Norte, interior do Amazonas, o projeto Tabuleirando no IFAM, que desde 2016 promove um clube de jogos de tabuleiro modernos, no Instituto Federal do Amazonas – *Campus* Tefé, com o objetivo de promover encontros lúdicos semanais abertos a todos os seus discentes. Inicialmente, o projeto foi viabilizado pela disponibilização do acervo pessoal de jogos do professor-coordenador. Posteriormente, foi construída uma ludoteca institucional com mais de 50 títulos de jogos de tabuleiro modernos. A diversidade de jogos da ludoteca se mostra importante para atender a um público heterogêneo, dado que alguns alunos preferem jogos curtos, outros preferem jogos mais complexos etc. Ademais, essa diversidade oferece degraus de complexidade, permitindo que um novo participante experimente inicialmente jogos simples e, posteriormente, jogos mais desafiadores. Os participantes dos encontros são

recebidos por estudantes que atuam como monitores, que contribuem com a dinâmica, oferecendo explicações rápidas sobre os jogos. Apesar da grande importância da figura dos monitores, à medida que o projeto avança, os demais participantes se apropriam das regras dos jogos e passam a explicá-las a outros colegas sem necessidade de auxílio. Assim, o Tabuleirando no IFAM opera como um espaço de “comunidade de prática” [Wenger, 2010].

Desta forma, objetivou-se analisar as contribuições do projeto Tabuleirando no IFAM a partir da percepção de alunos participantes da 2ª e 3ª séries do Ensino Médio, no ano de 2025.

Metodologia

Esse trabalho é caracterizado como um estudo de caso, de abordagem qualitativa [Gil, 2018]. A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa do Instituto Oswaldo Cruz, CAAE: 84989124.4.0000.5248. Todos os participantes da pesquisa assinaram o Termo de Assentimento e seus responsáveis assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

Quinze alunos que já participaram de encontros lúdicos do Tabuleirando no IFAM responderam a um questionário em março de 2025. Estes alunos estão matriculados nas 2ª e 3ª séries do Ensino Médio Integrado do IFAM – *Campus* Tefê, e se distribuem em cursos técnicos em Administração, Agropecuária e Informática. Optamos por não coletar informações de alunos da 1ª série, pois eles ainda não haviam tido a oportunidade de vivenciar a rotina do projeto.

A partir das respostas das perguntas abertas do questionário, buscou-se responder à pergunta de investigação “como o projeto Tabuleirando no IFAM contribui para a formação pessoal e desenvolvimento dos estudantes?” Para isso, foi feita uma análise descritiva exploratória a partir de quatro perguntas do questionário:

- O que mais te motivou a frequentar o “Tabuleirando no IFAM”?
- Pensando na sua experiência com o “Tabuleirando no IFAM”, descreva lembranças que foram importantes para você e explique por que elas são relevantes.
- Como o projeto “Tabuleirando no IFAM” influenciou suas relações com as outras pessoas que participavam do projeto?
- Você acredita que participar do 'Tabuleirando no IFAM' influenciou seu desenvolvimento pessoal? Se sim, pode dar exemplos ou explicar como isso aconteceu?

Resultados parciais

Os questionários foram aplicados aos frequentadores do projeto no ano de 2025, sendo que os participantes da pesquisa apresentam idade entre 16 e 18 anos.

Quanto às motivações para frequentar o Tabuleirando no IFAM, os estudantes responderam que frequentam o projeto por diversos motivos, contudo a maioria das respostas versa sobre a possibilidade de socialização, seja por fortalecimento de amizades (“se reunir com os amigos...”), possibilidade de fazer novos amigos (“queria fazer amizade com quem jogava esses tipos de jogos...”) ou “interagir com colegas de outros

cursos”. Posteriormente, a diversão (“o fato de ser tão divertido”) e o entretenimento (“passar o tempo me distraindo/jogando”) fomentados pelo projeto foram fatores motivacionais para frequentá-lo. Também foi identificado interesse em relação aos jogos de tabuleiro (“quanto mais eu jogava, mais dava vontade de vencer...”) e à possibilidade de aprender novos jogos (“Aprender a jogar e ter novas experiências...”). Adicionalmente, participantes indicaram que compareceram aos encontros por convite de amigos, mesmo sem interesse prévio em jogos de tabuleiro (“Eu nunca tive vontade de participar [...]. Eu comecei a frequentar [...] porque me chamaram, acabou que eu gostei muito”).

No que se refere à experiência dos alunos durante os encontros do Tabuleirando no IFAM, as respostas versaram sobre a imersão que os jogos promovem (“lutar contra monstros é muito divertido”). Além disso, foram relatadas conquistas pessoais, como vitórias (“quando ganhei [...], foi um momento emocionante”) e derrotas (“quando eu perdi [...] me motivou a querer aprender mais”). Os alunos também relataram momentos divertidos (“choramos de tanto rir”), emocionantes (“a experiência de incertezas, desconfiança no ar, deixavam bastante divertida a experiência”) e de relaxamento (“já tinha se tornado raro para mim sentir-me à vontade em qualquer evento”). O desafio cognitivo promovido pelos jogos também foi relatado (“quanto mais eu jogava, mais eu queria voltar pra aprender mais e mais”).

Com relação às relações interpessoais, a influência do projeto nos estudantes foi relatada como positiva, havendo muitos relatos sobre como os encontros permitem a formação de amizades (“fiz vários amigos, principalmente calouros”) e sua manutenção (“pude [...] conhecer melhor meus amigos”). Também foi relatado como a dinâmica proporcionada pelas partidas permite o desenvolvimento socioemocional dos participantes (“minha timidez diminuiu”). O ambiente do encontro lúdico foi visto como um espaço seguro (“fui me soltando e ficando mais confortável ao longo das partidas”).

Ao serem questionados sobre como o projeto influencia o desenvolvimento pessoal, os alunos relataram novamente o tópico da socialização (“[pude] interagir com outras pessoas com facilidade”). E também acerca do desenvolvimento socioemocional, relacionado à timidez (“era muito [...] tímida e graças ao Tabuleirando eu mudei em relação a isso”) e insegurança (“me desenvolvi [com relação] ao medo de interagir e medo de errar”). Alguns alunos também expressaram o desenvolvimento cognitivo, como a capacidade de raciocínio (“me ajudou a desenvolver mais minha capacidade de ter um raciocínio lógico mais rápido...”) e de análise (“aprendi a analisar melhor algumas situações”).

Esses achados preliminares apontam dois aspectos relevantes. No aspecto social, os encontros são percebidos como um ambiente seguro, propício à formação e ao fortalecimento de amizades que contribuem para que muitos estudantes superem timidez e insegurança. No aspecto do desafio lúdico, os jogos despertam curiosidade, desenvolvem raciocínio lógico e proporcionam diversão, reforçando a aprendizagem cognitiva. Embora baseados em apenas parte do questionário, esses indícios sugerem que o Tabuleirando no IFAM é procurado tanto como espaço de convivência quanto de desenvolvimento intelectual, ampliando a experiência educativa para além da sala de aula.

Próximos passos

Os próximos passos da pesquisa incluem a análise de outros dados provenientes do questionário, a trajetória histórica do projeto a partir dos livros de registro dos encontros,

aplicação do questionário a ex-alunos da instituição e aprofundamento das análises dos dados de forma a solidificar os resultados prévios aqui expostos e trazer à luz novas considerações.

Agradecimentos

À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Amazonas (FAPEAM) pela concessão de bolsa por meio do Programa POSGFE, Edital nº 13/2023 e Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), via bolsa de produtividade em pesquisa.

Referências

- Batista, K. e Costa, L. (2022) “Os projetos Coletivo Nerd e Stand Nerd (IFRJ)”, In: Jogos de tabuleiro na Educação, Organizado por Paula Piccolo e Arnaldo V. Carvalho, Devir, Brasil.
- Gil, A. C. (2018), Métodos e técnicas de pesquisa social, Atlas, Brasil, 6ª edição.
- Piaget, J. A. (2017), A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho; imagem e representação, Tradução de Álvaro Cabral e Cristiano Monteiro Oiticica, LTC, Brasil, 4ª edição.
- Vygotski, L. S. (2014), Obras escogidas: Pensamiento y Lenguaje, Conferencias sobre Psicología, Volume 2, Tradução de José María Bravo, Editora Antonio Machado Libros, España.
- Wenger, E. (2010) “Communities of practice and social learning systems: the career of a concept”, In: Social learning systems and communities of practice, Editado por Chris Blackmore, Springer, England.