



Clube de Jogos Tabuleiristas: jogos de tabuleiro no contexto de ensino-aprendizagem

Daniela Satomi Saito | daniela.saito@ifsc.edu.br¹
Bianca Antônio Gomes | bianca.antonio@aluno.ifsc.edu.br²
Edimara Lúcia Rupolo | edimara.rupolo@ifsc.edu.br³
Samir Giniiatov | samir.g@aluno.ifsc.edu.br⁴
Santiago Mello de Azevedo | santiago.a22@aluno.ifsc.edu.br⁵
Gabrieli Correa Rodrigues | gabrieli.cr@aluno.ifsc.edu.br⁶

Edital DEPE/PHB 07/2026 (Financiamento Interno)

Resumo:

O projeto "Clube de Jogos Tabuleiristas do campus Palhoça-Bílingue" utiliza os jogos de tabuleiro modernos e o *Role-Playing Game* (RPG) como ferramentas pedagógicas e de mediação cultural. O objetivo geral está na promoção de um espaço de socialização e desenvolvimento cognitivo e socioemocional no contraturno escolar, contribuindo diretamente para a permanência e o êxito dos estudantes do Ensino Médio Integrado. O projeto mantém sua continuidade por meio da submissão de projetos a editais de fomento; ações para a manutenção e ampliação do acervo de jogos, além de realização de atividades para o público interno e externo ao campus. Além de contribuir com o desenvolvimento de habilidades e competências dos estudantes, o projeto propicia um ambiente que fortalece o senso de pertencimento e o protagonismo discente na gestão do clube.

Palavras-chave: Jogos na educação; Cultura; *RPG*; Clube de Jogos.

Apresentação da experiência

No ano de 2023, iniciaram-se as primeiras iniciativas para a criação e implementação de um clube de jogos de tabuleiro no Câmpus Palhoça-Bílingue (PHB). Por meio de editais internos, o grupo construiu seu acervo com cerca de 70 títulos. Em 2024, adicionou a modalidade de *Role-Playing Game* (RPG). O clube tomou forma e

¹ Servidor [DEPE /Informática] do IFSC- PHB.

² Servidor [DEPE /Design Gráfico] do IFSC-PHB.

³ Servidor [DEPE / Geografia] do IFSC-PHB.

⁴ Estudante [Design Gráfico] do IFSC-PHB.

⁵ Estudante [Design Gráfico] do IFSC-PHB.

⁶ Estudante [Tradução e Interpretação de Libras-Português] do IFSC-PHB.



consolidou-se sob o nome Tabuleiristas, contando com identidade visual e mais de 50 membros ativos, que englobam alunos da grande maioria dos cursos técnicos integrados (Design Gráfico, Tradução e Interpretação de Libras-Português e Comunicação Visual).

O clube tem demonstrado protagonismo em eventos do calendário estudantil, como SNCT e o SEPEI, oferecendo salas de jogos e oficinas coordenadas e aplicadas pelos próprios discentes, sob orientação dos professores do grupo.

Em 2024, o Clube de Jogos deu início às ofertas de atividades junto à comunidade acadêmica e comunidade externa. A aproximação com a comunidade do entorno ao câmpus tem se fortalecido e se tornado recorrentes. Entre as mais recentes, destaca-se a oficina de jogos de temática ambiental, realizada no Parque Estadual da Serra do Tabuleiro (PAEST). Outra iniciativa recente surgiu da demanda do CRAS Bela Vista, da cidade de Palhoça. Nela, serão realizadas atividades voltadas a crianças e adolescentes que frequentam o SCFV (Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos).

Objetivos

O objetivo geral deste projeto está em promover a integração dos alunos, o desenvolvimento de habilidades e competências que venham a contribuir com o desempenho acadêmico e formação social dos estudantes, bem como contribuir para a permanência e êxito dos estudantes. Ao proporcionar um espaço permanente para a comunidade acadêmica, além de oportunizar o acesso aos jogos em eventos periódicos, estimula o vínculo com a comunidade interna e externa ao participar de eventos de parceiros e eventos permanentes do calendário institucional.

Fundamentação teórica

O jogo e o ato de jogar estão presentes em diversas fases da vida do ser humano, passando pela sua infância e chegando até a vida adulta (Huizinga, 2008). Os jogos fazem parte da sociedade humana desde tempos remotos. A definição de jogo é bastante ampla e variada, no entanto muitos autores relacionam a definição de jogo a atividade livre, lúdica, consciente, sem intenção de lucro e exterior à vida cotidiana. Conforme



Batista e Dias (2012 apud Kroll et al 2021) os jogos contribuem no desenvolvimento cognitivo, afetivo e emocional do indivíduo ao longo dos seus estágios de desenvolvimento.

Neste sentido, os jogos se encontram no escopo da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem. Por proporcionarem uma dinâmica diferenciada na mediação do conhecimento e de interação entre os jogadores, os jogos tornam o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, desafiador e prazeroso. Os jogos apresentam potencialidades para auxiliar o desenvolvimento de habilidades e competências que abarcam tanto aspectos do desenvolvimento cognitivo e socioemocional.

Metodologia e Desenvolvimento

O projeto está alicerçado nos princípios de ensino, pesquisa e extensão e seu método de desenvolvimento envolve:

1. Elaboração de projetos a editais de fomento
2. Aquisição e manutenção do acervo de jogos
 - a. Curadoria de jogos
 - b. Manutenção e reposição de peças por meio da impressão em resina ou filamento
 - c. Impressão de jogos
3. Implementação de espaço permanente de acesso aos jogos
4. Reuniões periódicas com os membros do grupo
 - a. Estudo e análise de jogos
 - b. Elaboração de editais de projetos
 - c. Planejamento de ações junto à comunidade acadêmica
 - d. Elaboração de resumos de artigos para apresentação em eventos institucionais
5. Realização de eventos de jogos para a comunidade acadêmica
 - a. Intervalos estendidos
 - b. Sábados letivos
 - c. Oficinas maker



- d. Eventos do calendário acadêmico: SEPEI e SNCT
6. Ações junto à comunidade externa
 - a. Oferta de oficinas
 - b. Participação em eventos de parceiros
7. Tradução de jogos e tutoriais de jogos para Libras
8. Criação de jogos - desenvolvimento atrelado a projetos ou a unidades curriculares (UCs) dos cursos técnicos.
9. Empréstimo de jogos para uso nas UCs.

Desenvolvimento

Entre os projetos de editais que a consolidação do grupo podem ser listados:

- Edital 01/2023/EPE/PHB - Jogos de tabuleiro: contribuições e estratégias para auxiliar o ensino-aprendizagem no ensino médio
- Edital 03/2024/PROPPI/DAE - O uso de Jogos de tabuleiro como estratégia para auxiliar o ensino-aprendizagem no ensino médio e diminuir as dificuldades acadêmicas de discentes do Câmpus Palhoça-Bilíngue
- Edital 04/2024/DIREN/PROEN/PHB - Clube de jogos do IFSC PHB: contribuições e estratégias para auxiliar o ensino-aprendizagem e a permanência e o êxito dos estudantes do ensino médio
- Edital 08/2024/PROPPI/PAP/PHB - Clube de Jogos Tabuleiristas: Explorando a potencialidade do uso de tutoriais acessíveis para jogos de tabuleiro e RPG
- Edital 12/2024/PROEX (Protagonismo Discente) - Explorando a potencialidade do Role-Playing Game (RPG) no contexto escolar
- Edital 01/2025/PROPPI/PIBIC-EM - Tutoriais e gameplay de jogos de tabuleiro e Role-playing game (RPG) em Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS): contribuições para a acessibilidade linguística dos surdos

A adesão ao clube é voluntária. Porém, ao ingressar, o aluno assume o compromisso de zelar pelo acervo, bem como atuar em prol dos objetivos do grupo. Em seu primeiro projeto, o grupo contava com a colaboração de três (03) discentes do curso



técnico. O número de colaboradores tem crescido a cada ano, sendo que atualmente o projeto conta com mais de 90 participantes, entre os quais, ainda figuram egressos dos cursos técnicos.

Os alunos do grupo têm acessado constantemente o acervo do grupo, bem como atuado nos intervalos estendidos, eventos internos e externos. Para além do uso frequente dos jogos, em pesquisa interna ao grupo, os relatos dos discentes demonstram que os objetivos propostos estão sendo atingidos e justificam a crescente adesão ao grupo:

“Gosto de aprender a jogar jogos que não tenho oportunidade de ter em casa, além de poder auxiliar e ensinar outros alunos a jogar os mesmos jogos. Porque temos acesso a jogos diferentes que, por conta do preço, não conheceria. Além disso, podemos aprender de maneira divertida e aproveitar esse momento com nossos amigos, interagindo além do celular.” [Relato 1]

*“É incrível conhecer a variedade de jogos, pessoas e regras ❤️ sempre amei jogos de tabuleiro e o grupo faz com que essa prática seja acessível e diversa”
[Relato 2]*

*“Eu gosto de participar dos tabuleiristas porque tenho acesso à vários jogos que não tenho em outros lugares. Gosto demais de aprender a jogar tantos tipos diferentes de jogos, com tabuleiros, dinâmicas e designs diversificados. Poder ajudar e incentivar o pessoal da escola a jogar é muito divertido também :)”
[Relato 3]*

Considerações finais

Os jogos contemporâneos vêm ganhando cada vez mais espaço no mercado e têm diversificado cada vez mais as temáticas abordadas, envolvendo tanto domínios técnico-científicos como temas que estimulem o imaginário e criatividade dos jogadores, o que torna seu uso particularmente interessante para a formação acadêmica dos alunos.

Do ponto de vista dos discentes, a participação no clube de jogos, além de ser uma oportunidade de utilizar jogos que nem sempre são tão acessíveis, propicia a aprendizagem e a interação com os pares, estimulando o senso de pertencimento à comunidade acadêmica.

Além disso, sob a perspectiva do protagonismo discente, os alunos membros atuaram e atuam ativamente na gestão do clube e na mediação de acessibilidade



linguística (Libras/Português) para a inclusão de alunos surdos, ouvintes e neurodivergentes.

Referência ao fomento recebido

Edital DEPE/PHB 07/2026 (Financiamento Interno)

Referências

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: A study of the play element in culture. New York: Roy Publishers. 1950.

KROLL, D. R. et al. Aprendizagem Baseada em Jogos: Reflexões sobre o Uso de Jogos de Tabuleiro Durante Período de Isolamento Social na Educação Matemática. **Rev. Elet. DECT**. Vitória, Espírito Santo, v.11, n.1, p.155-180, 30 de dezembro de 2021.

MARTINS, F. D. P. et al. Effect of the board game as educational technology on school children's knowledge on breastfeeding. **Revista Latino-Americana de Enfermagem**, v. 26, 2018.