

## TORNEIO DE JOGOS DE MESA IFSC 2011

**Mateus Cardoso Colares<sup>1</sup>, Alexandra Rocha<sup>2</sup>, Filipe Duarte Calado<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>IFSC – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina / Professor de Educação Física / Pós – graduado em Educação Física Escolar pela FIJ / E-mail: mateus.colares@ifsc.edu.br

<sup>2</sup>IFSC – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina / Bolsista APROEX / Graduanda em Pedagogia pela IEV / E-mail: allexandrarocha@hotmail.com

<sup>3</sup>IFSC – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina / Bolsista APROEX / Graduando em Ciências da Natureza pelo IFSC / E-mail: wallparede@hotmail.com

**Resumo-** Este projeto visa à integração e socialização dos alunos através da cultura, educação e saúde proporcionando um melhor convívio social e trazendo benefícios para o educando como: a atenção, concentração, convívio em grupo, regras sociais, discernimento ético das vitórias e derrotas. Os jogos de mesa por sua vez, também têm a função de fazer com que o educando tenha vivências de descontração e diversão dentro do campus, desta forma estes momentos fazem com que o aluno se sinta familiarizado com colegas e demais funcionários da instituição.

**Palavras-Chave:** Jogos de mesa 1. Concentração 2. Convívio social 3.

**Abstract-** This project aims at the integration and socialization of students through culture, education and health by providing a better social life and bringing benefits to the students as: attention, concentration, group interaction, social rules, ethical discernment of victories and defeats. The table games in turn, also have the function of making the student has experience of relaxation and fun on campus, so these moments make the student feel comfortable with colleagues and other employees of the institution.

**Keywords:** Table games 1. Concentration 2. Social life 3.

## 1 INTRODUÇÃO

Na adolescência os déficits de atenção dos alunos em detrimento do alto número de hormônios circulantes em seu corpo, os condicionam a princípio, à falta de concentração e atenção nas aulas. Como Salienta Martins(2010) “quando os jovens entram na puberdade, iniciam um processo intenso e conflituoso para construir a própria sexualidade”.

De certa maneira estes alunos passam por um estágio de criança/adulto em que os fazem muitas vezes ficarem desorientados. Assim possuíamos como proposta, propiciar um torneio de jogos de mesa como ferramenta de convívio social, trabalho de concentração, trabalho de atenção, trabalho para atitudes de encarar a vitória como também a derrota, adoção de regras no convívio em grupo, entre outros. Um dos principais benefícios dos jogos de mesa também foi de proporcionar momentos agradáveis, onde jogar junto com nossos colegas, alunos ou amigos, são experiências que nos trouxeram grande satisfação e que nos vincularam cada vez mais a instituição.

Nosso objetivo geral para este projeto foi: Auxiliar nos processos cognitivos dos participantes além de seu convívio, concentração e atenção. A partir deste objetivo geral delineamos mais 2 objetivos específicos para alcançá-lo:

- Promover um torneio de jogos de mesa no campus, incentivando o convívio em grupo com a participação de alunos e servidores ;
- Propiciar possibilidades de melhoras nos processos cognitivos, atenção e concentração por meio dos jogos de mesa .

## 2 CRONOGRAMA

Para este projeto realizamos o seguinte planejamento:

**Tabela 1: Cronograma de Execução**

Objetivos Específicos	Ações	Execução		
		Tênis de mesa	Pebolim	Futebol de botão
Promover um torneio de jogos de mesa no campus, incentivando o convívio em grupo com a participação de alunos e servidores	Divulgação do torneio para alunos e servidores	10 de outubro	31 de outubro	28 de novembro
	Abertura do processo de inscrição	10 de outubro	31 de outubro	28 de novembro
	Coleta das fichas de inscrição	10 a 14 de outubro	31 de outubro a 4 novembro	28 de novembro a 2 de dezembro
	Fechamento de inscrições e elaboração do formato de competição	14 de outubro	4 de novembro	2 de dezembro
Propiciar possibilidades de melhoras nos processos cognitivos, atenção e concentração por meio dos jogos de mesa	Promover jogos de tênis de mesa	17 de outubro a 28 de outubro		
	Promover jogos de Pebolim(pacal)		7 de novembro a 25 de novembro	
	Promover jogos de Futebol de botão			05 de dezembro a 16 de dezembro

## 3 OS JOGOS DE MESA NO IFSC

Os jogos de mesa do IFSC (Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Santa Catarina) vai muito de encontro com uma proposta de estímulo dos estudantes

para a instituição de ensino, pois atualmente é consenso que se há uma evasão muito grande em cursos técnicos. Assim, ofertas como esta que são geralmente idealizadas conforme os preceitos dos NUPE's (núcleos de permanência e êxito), organizações que tentam elaborar estratégias para permanência e o êxito do aluno, são de grande valia para a continuidade e valorização pessoal dos discentes perante seu relacionamento com o campus. Ao conciliarmos atividades prazerosas vinculadas ao IFSC, estas pessoas puderam apreciar este local de convívio em detrimento de vivências alegres e atrativas.

Possuímos ainda nos projetos pedagógicos, os projetos integradores que neste envolvimento dos alunos culminam com as prerrogativas dos jogos, ou seja, da mesma forma que nos jogos, os discentes aprendem em sala de aula assuntos como trabalho em equipe, liderança, planejamento, entre outros. Assuntos estes que são instigados nas participações desportivas. Além destes conhecimentos, o Torneio de Jogos de Mesa, por se tratar de uma competição, visa trabalhar também os conceitos de atitudes, uma vez que o IF-SC avalia seus discentes pelo sistema conceitual. Assim, pode-se citar algumas atitudes possíveis de se construir durante os jogos:

- Honestidade e ética no cumprimento das regras: aplicado em sala de aula, por exemplo, no estabelecimento de prazos a serem cumpridos nas disciplinas;
- Flexibilidade e Abertura nas discussões: aplicado nas discussões entre discentes e docentes;
- Disponibilidade e coragem para vencer desafios e ir além do imaginado: aplicado para discentes com dificuldades de aprendizagem.
- Possibilidades de encarar a vitória e também a derrota, sendo esta fonte inspiradora para uma nova retomada.

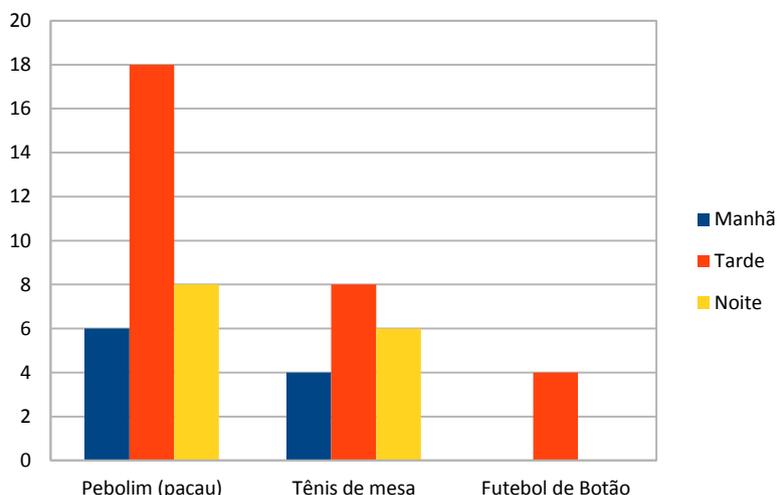
O acompanhamento destas atividades foi realizado mediante o contato com os discentes e a avaliação conforme o desenrolar das atividades desenvolvidas. Auxiliamos os discentes na busca por suas equipes e avaliamos a competição conforme a participação, as atitudes dos competidores e o empenho dos envolvidos para com os jogos.

#### **4 METODOLOGIA**

Planejou-se realizar um torneio de jogos de mesa no campus Araranguá que conta com aproximadamente 800 alunos e 80 servidores. Nossos jogos abraçaram um contingente de aproximadamente 50 alunos e 05 servidores, sendo que estes

aconteceram no intervalo das aulas onde com a ajuda de bolsistas fizemos uma competição de tênis de mesa, pacaú (pebolim), futebol de botão.

**Figura 1:** Demanda de participantes por modalidade e turno:



Essa competição pôde proporcionar o incentivo a praticas que possibilitam o desenvolvimento da concentração e atenção, além de promover o convívio em grupo entre os participantes.

O torneio foi dividido em 3 etapas (tênis de mesa, pebolim e futebol de botão), cada uma delas subdividida em mais 3: Divulgação para os alunos e servidores; Inscrições e organização do modelo de competição; Jogos e premiação.

- A primeira etapa era realizada com a divulgação de cartazes e comunicação coletiva e individual. Além disso os bolsistas fizeram comunicados nas salas de aula e entregaram folders com as informações pertinentes aos jogos de mesa abordados no projeto;

- Na segunda etapa fizemos o recolhimento das inscrições junto aos representantes de classe e servidores interessados em participar. Para isto reservamos um local específico no Hall de entrada do campus, onde no tempo de inscrição os bolsista do projeto ficavam encarregados de realizar as inscrições. Posterior a coleta das mesmas, os envolvidos com a equipe executora faziam o modelo de competição;

- A terceira etapa foi a execução dos jogos nos intervalos dos alunos nos três períodos distintos, ou seja, fizemos um torneio para cada turno (manhã, tarde e noite).

Os jogos tiveram seu tempo reduzido para abrigarmos mais participantes durante o intervalo ou ainda não comprometer o tempo do mesmo.

Neste projeto contávamos com 3 bolsistas que foram selecionados mediante edital interno (em anexo) revisto e aprovado perante a coordenação de extensão do campus. Estes foram distribuídos um para cada turno (manhã, tarde e noite) desempenhando papel fundamental para o andamento das atividades.

Os bolsistas realizavam o apoio logístico durante a realização de todas as etapas, mas principalmente no apoio a execução dos jogos por cada turno. Nessa parte foram responsáveis por organizar a ordem de jogo das equipes, bem como a atualização das tabelas de competição.

Como Infraestrutura e equipamentos utilizamos:

- Sala de jogos
- Mesa de Pacal (pebolim)
- Mesa de Tênis de mesa
- Mesa de Futebol de botão
- Cartazes (folhas A4, para os murais)
- Folders
- Material dos jogos: raquetes, bolas de tênis de mesa, bolas de pebolim, kit de futebol de botão, cronômetro.

Para cada modalidade realizamos a entrega de medalhas para o primeiro, segundo e terceiro colocado como discorre na tabela subsequente.

**Tabela 2: Premiação**

	Tênis de mesa - individual	Pebolim (pacaú) - dupla	Futebol de botão - individual
1º colocado	Medalha de ouro	2 Medalhas de ouro	Medalha de ouro
2º colocado	Medalha de prata	2 Medalhas de prata	Medalha de prata
3º colocado	Medalha de bronze	2 Medalhas de bronze	Medalha de bronze

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nosso público contou com a participação de docentes e alunos, principalmente no período da tarde. Nos demais turnos o envolvimento foi menor especialmente entre alunos. Ao total de todo projeto mobilizamos em média 60 pessoas participantes entre

alunos e servidores, fora as pessoas que ficavam curiosas em assistir e conhecer cada modalidade, porém por vergonha ou timidez não se inscreviam para jogar.

**Figura 2:** Jogos de pebolim movimentam campus



Na realização dos Jogos de futebol de botão não tivemos interessados em realizar inscrições no período da manhã e noite. Apenas aconteceram os jogos a tarde, mas acreditamos que isso deve ser decorrente do final do semestre e sobrecarga de trabalhos. Porém ressaltamos que o contingente de curiosos e observadores era bem acentuado.

**Figura 3:** Jogos de futebol de botão atraem curiosos



Realizamos uma alteração na metodologia usada que acreditamos ter acertado, para cada modalidade estipulamos um período de inscrição e divulgação, diferentemente de um período apenas no começo como havia sido proposto no projeto. No demais a metodologia proposta estava de acordo com as necessidades corriqueiras e com o projeto.

**Figura 4:** Tênis de mesa, primeira modalidade do projeto, ou seja, primeiro contato com os participantes



Desta forma como encaminhamos os processos do torneio de jogos de mesa do IFSC, pudemos proporcionar o incentivo a:

- Permanência dos alunos conforme a inter-relação do torneio com o instituto;
- Estimulação da concentração e atenção dos participantes por meio de jogos de mesa;
- Integração entre alunos e servidores;
- Tornar as pessoas mais éticas, pois o espírito esportivo remeteu a valores, atitudes e julgamentos;

Porém na execução do projeto, possuímos as seguintes dificuldades:

- Alunos/servidores algumas vezes não estavam presentes no local determinado para os jogos (horário de intervalo), gerando atraso na tabela de competição, mas que foi contornado com sucesso pela equipe de trabalho;

- Carência de inscrições para o futebol de botão nos turnos da manhã e da noite (possivelmente por se tratar das últimas semanas de aula);

- Barulho gerado muito próximo a um dos departamentos administrativos do campus.

Alternativas e sugestões para próximo projeto:

- Aumentar a premiação e assim exigindo mais responsabilidade, assiduidade dos competidores;

- Não realizar o torneio tão próximo ao final do ano;

- Mudar local de realização dos jogos, especialmente se construído local específico para a Ed. Física.

## 6. AGRADECIMENTOS

Agradecemos em especial a Pró-reitoria de Extensão do IFSC que nos proporcionou o edital e nos selecionou para a realização do projeto, aos servidores que se mostraram engajados, aos bolsistas que foram o braço direito no processo, e aos alunos que participaram com grande energia dos jogos.

## 7. REFERÊNCIAS

MARTINS, Ana Rita. **Adolescentes com os Hormônios à Flor da Pele: mudanças físicas e psíquicas perpassam a construção da sexualidade na adolescência.**

Disponível em: <<http://revistaescola.abril.com.br/crianca-e-adolescente/desenvolvimento-e-aprendizagem/adolescentes-hormonios-flor-pele-adolescencia-sexualidade-567920.shtml>>. Acesso em: 23 de agosto de 2011.