

JOGOS DE TABULEIRO NOS INTERVALOS: SOCIALIZAÇÃO E SUSTENTABILIDADE NO AMBIENTE ESCOLAR

ODS 3, 4, 11 e 12

Lucas Roberto de Oliveira Rennó Nunes (Colégio Tableau Taubaté)
Bárbara Mendonça Marcondes Colégio Tableau Taubaté)
Maria Eduarda Manfrinatti Ribamar Petrone (Colégio Tableau Taubaté)
Gabrielle da Silva Siqueira (Colégio Tableau Taubaté)
Profº Joilson Neves de Moura Petersen Colégio Tableau Taubaté)

Este trabalho tem como tema a criação de jogos de tabuleiros (xadrez e dama) para utilização durante os intervalos, desenvolvido no contexto do Itinerário Formativo do Ensino Médio no Colégio Tableau, com o tema gerador: “Escola sem Celular”. O projeto busca oferecer aos alunos uma alternativa de lazer educativo nos momentos de pausa, promovendo a socialização, a diversão saudável e o fortalecimento das relações interpessoais dentro do espaço escolar. O objetivo central é proporcionar atividades que estimulem a integração, reduzam a ociosidade e incentivem o convívio respeitoso entre os estudantes. Para tanto, os jogos foram construídos pelos próprios alunos, utilizando materiais recicláveis, como papelão e tampinhas de garrafa, o que também reforça a importância da sustentabilidade e da criatividade no processo de aprendizagem. O método adotado consiste em: (a) criação dos jogos de tabuleiro com materiais reaproveitados; (b) disponibilização dos jogos em espaços coletivos como a cantina e o pátio; (c) utilização pelos alunos durante os intervalos, com apoio da administração escolar; (d) manutenção e substituição de peças pelos próprios estudantes sempre que necessário. O acompanhamento da confecção dos jogos foi conduzido por meio de observações sistemáticas e relatos de professores, permitindo o monitoramento dos alunos. O impacto ambiental do projeto também foi observado de forma significativa. A reutilização de materiais, a manutenção de jogos antigos e a adoção de práticas sustentáveis na montagem e conservação do espaço reforçaram atitudes de cuidado e respeito ao patrimônio comum. Essas ações contribuíram para o desenvolvimento de uma consciência ecológica, articulando o lazer educativo com o uso responsável dos recursos. O projeto demonstrou efetividade pedagógica e social, transformando o espaço de lazer em um ambiente educativo de convivência e sustentabilidade. A utilização dos jogos durante a Mostra Literária, desenvolvida pelos próprios alunos, permitiu observar ainda mais o engajamento na utilização dos jogos. As análises de relatos como a contestação da redução de comportamentos isolados e o fortalecimento de vínculos entre diferentes turmas, evidenciando o desenvolvimento de competências socioemocionais como empatia, cooperação, respeito e responsabilidade compartilhada. O projeto demonstrou alta efetividade pedagógica e social, transformando o espaço de lazer em um ambiente educativo de convivência e sustentabilidade. O monitoramento contínuo e o envolvimento dos estudantes nas

decisões consolidaram uma cultura escolar participativa, inclusiva e criativa. Conclui-se que o projeto favorece a socialização e o lazer educativo, além de estimular a consciência ambiental, contribuindo para a formação integral dos estudantes.

Palavras-chave: jogos de tabuleiro; socialização; lazer educativo; sustentabilidade; criatividade.