

Conecta UEMA/Timon: Jogos de Mesa como Ponte entre Cursos

Carlos Daniel da Silva Santos

UEMA

Hellen Vitoria dos Santos

UEMA

Resumo: O uso intensivo de tecnologias digitais tem transformado as formas de interação social no ambiente universitário, muitas vezes reduzindo a convivência presencial entre estudantes. No Campus Timon da Universidade Estadual do Maranhão, observa-se a predominância de interações restritas a pequenos grupos e mediadas por dispositivos móveis, o que limita a integração entre cursos. Diante disso, o presente trabalho aborda o seguinte problema: como promover a interação presencial e a integração entre estudantes em um contexto de hiperconectividade digital? O objetivo do projeto foi fomentar a socialização interdisciplinar e o bem-estar discente por meio de jogos de tabuleiro. A metodologia consistiu na realização de torneios mensais de jogos como dominó, Uno, dama e xadrez, realizados no pátio da universidade, com participação aberta e incentivos como premiações simbólicas e horas complementares. Os resultados evidenciaram adesão superior à esperada, com cerca de 40 participantes de diferentes cursos, além de elevado engajamento e interesse contínuo. Observou-se que a motivação dos estudantes esteve associada principalmente à interação social proporcionada pelas atividades, evidenciando o potencial dos jogos como ferramenta de integração no contexto acadêmico.

Palavras-chave: interação presencial, jogos de tabuleiro, bem-estar acadêmico, socialização, desconexão digital.

1. Introdução

Nas últimas décadas, o avanço das tecnologias digitais tem transformado significativamente as formas de interação social, especialmente entre jovens universitários. O uso intensivo de dispositivos móveis e redes sociais, embora amplie possibilidades de comunicação, também tem contribuído para a redução das interações presenciais e para a formação de vínculos sociais mais restritos e superficiais no ambiente acadêmico.

No contexto da Universidade Estadual do Maranhão (UEMA), Campus Timon, observa-se que muitos estudantes permanecem conectados a seus aparelhos eletrônicos durante os intervalos e momentos livres, interagindo predominantemente com grupos já estabelecidos, o que limita a integração entre discentes de diferentes cursos e dificulta a construção de um ambiente universitário mais coletivo e interdisciplinar.

Diante desse cenário, coloca-se o seguinte problema: como promover a interação presencial e a integração entre estudantes de diferentes cursos em um contexto marcado pela hiperconectividade digital e pela fragmentação das relações sociais no espaço universitário?

Com o intuito de enfrentar essa problemática, foi desenvolvido o projeto de extensão “*Conecta UEMA/Timon: Jogos de Mesa como Ponte entre Cursos*”, que teve como

objetivo promover a socialização interdisciplinar e o bem-estar dos estudantes por meio da utilização de jogos de tabuleiro como estratégia de integração, lazer e desconexão digital.

A metodologia adotada consistiu na realização de torneios mensais de jogos de mesa — como dominó, Uno, dama e xadrez — organizados no pátio da universidade, com participação aberta à comunidade acadêmica e ao público externo, incluindo incentivos como premiações simbólicas e certificação com horas complementares.

Este relatório está estruturado em seções que apresentam, inicialmente, os objetivos do projeto, seguidos pela descrição da metodologia executada. Em seguida, são discutidos o desenvolvimento das atividades, os resultados alcançados e os impactos observados na formação discente. Por fim, são apresentadas as considerações finais, destacando as contribuições e os limites da experiência desenvolvida.

2. Material e Métodos

A execução do projeto ocorreu entre os meses de outubro/novembro de 2025 e abril de 2026, no Campus da Universidade Estadual do Maranhão (UEMA), em Timon (MA). As atividades foram desenvolvidas por meio de encontros mensais, organizados na forma de torneios de jogos de tabuleiro, realizados no pátio da instituição.

Os encontros foram abertos à comunidade acadêmica e ao público externo, possibilitando a participação de estudantes de diferentes cursos, perfis e faixas etárias. A divulgação ocorreu por meio de mobilização direta entre os alunos e apoio institucional da direção do campus, o que contribuiu para a adesão e continuidade das atividades.

Foram utilizados jogos de tabuleiro de fácil acesso e ampla aceitação, como dominó, Uno, dama e xadrez, escolhidos por seu potencial de promover interação social, raciocínio lógico e participação coletiva. A dinâmica dos encontros foi estruturada em formato de competição saudável, com a realização de torneios mensais.

Como forma de incentivo à participação, foram oferecidas premiações simbólicas e certificação com horas complementares. Além disso, os próprios estudantes colaboraram na organização das atividades, fortalecendo o caráter participativo e coletivo do projeto.

A proposta metodológica priorizou a criação de um ambiente de convivência presencial, com estímulo à interação entre estudantes de diferentes cursos, buscando romper com a formação de grupos restritos e promover maior integração no espaço universitário.

3. Resultados/ Referencial Teórico

O projeto previa inicialmente a oferta de 60 vagas para participação nos torneios de jogos de tabuleiro, configurando-se como uma meta ambiciosa diante do caráter inovador da proposta no contexto do campus. Como expectativa mais realista, estimava-se a adesão de aproximadamente 25 participantes.

No entanto, os resultados superaram as projeções iniciais, registrando a participação de cerca de 40 estudantes, oriundos de diferentes cursos da UEMA Campus Timon. Esse

<e-mail autor 1>, <e-mail autor 2>, <e-mail autor n>

número evidencia uma adesão significativa às atividades propostas, indicando o interesse da comunidade acadêmica por iniciativas de integração presencial.

FONTE: Foto tirada pela equipe do projeto (2025)



Além dos dados quantitativos, foram observados indicadores qualitativos relevantes. Durante a execução do projeto, verificou-se o engajamento dos participantes, expresso pela presença recorrente nos encontros e pelo interesse contínuo nas atividades. Era frequente que estudantes buscassem informações sobre os próximos torneios, demonstrando expectativa e envolvimento com a proposta.

Outro aspecto observado foi a motivação dos participantes, que não se limitou aos incentivos formais, como horas complementares ou premiações simbólicas. Identificou-se que o principal fator de adesão esteve relacionado ao interesse pelas interações sociais proporcionadas pelos jogos, evidenciando a valorização de espaços coletivos de convivência no ambiente universitário.

Como pontua Regis (2020) a eficácia dos jogos de tabuleiro como estratégia de ensino alinhada à Teoria da Ação Dialógica de Paulo Freire e à proposta de ensino por

competências. A autora demonstra que os jogos estimulam habilidades cognitivas e socioemocionais, como análise crítica, resolução de problemas e trabalho em equipe, integrando domínios afetivos e psicomotores conforme a Taxonomia de Bloom. Além disso, a dinâmica dos jogos promove a autonomia dos participantes, transformando-os em sujeitos ativos do processo de aprendizagem, em consonância com a pedagogia freireana. Em sua pesquisa, Regis aplicou jogos de tabuleiro em componentes curriculares de sintaxe no ensino superior, evidenciando sua capacidade de sistematizar conteúdos complexos e facilitar a assimilação teórico-prática.

4. Discussão

Os resultados obtidos permitem refletir sobre o papel das atividades lúdicas como mediadoras de interação social no contexto acadêmico. A adesão superior ao esperado e o engajamento dos participantes indicam que há uma demanda latente por espaços de convivência presencial que ultrapassem os limites das interações digitais.

Nesse sentido, a experiência do projeto dialoga com a perspectiva de Paulo Freire, ao considerar o processo de interação como elemento central na construção de aprendizagens significativas. Ainda que o projeto não se configure como uma prática pedagógica formal, ele promoveu um ambiente dialógico, no qual os estudantes se colocaram como sujeitos ativos na construção de relações sociais e experiências coletivas.

Além disso, os resultados podem ser interpretados à luz das contribuições de Émile Durkheim, especialmente no que se refere à importância das interações sociais para a coesão e integração dos grupos. Os momentos de encontro e compartilhamento proporcionados pelos jogos favoreceram a construção de vínculos e o fortalecimento do sentimento de pertencimento entre os participantes.

A observação de que os estudantes participaram não apenas pelos incentivos formais, mas pelo prazer da interação coletiva, reforça a relevância de iniciativas que valorizem a dimensão social da vida universitária. Em um contexto marcado pela hiperconectividade digital, o projeto evidenciou que práticas presenciais continuam sendo fundamentais para a construção de relações mais densas e significativas.

Dessa forma, os jogos de tabuleiro demonstraram potencial não apenas como ferramentas de entretenimento, mas como dispositivos de integração social, contribuindo para a construção de um ambiente acadêmico mais colaborativo, inclusivo e participativo.

5. Conclusões

O presente trabalho abordou a implementação do projeto de extensão “*Conecta UEMA/Timon: Jogos de Mesa como Ponte entre Cursos*”, desenvolvido no âmbito da Universidade Estadual do Maranhão, com foco na promoção da interação presencial entre estudantes por meio de jogos de tabuleiro.

A proposta teve como objetivo central fomentar a socialização interdisciplinar e o bem-estar dos discentes, buscando enfrentar a fragmentação das relações no ambiente acadêmico e o predomínio de interações mediadas por dispositivos digitais.

Os resultados evidenciaram uma adesão superior à expectativa inicial, com a participação de cerca de 40 estudantes de diferentes cursos, além de demonstrarem elevado nível de engajamento e interesse contínuo pelas atividades. Observou-se que a motivação dos participantes esteve fortemente associada à oportunidade de interação social, e não apenas aos incentivos formais, indicando a relevância de espaços coletivos de convivência no contexto universitário.

Nesse sentido, o projeto contribuiu para a ampliação das redes de sociabilidade entre os estudantes, promovendo integração, sentimento de pertencimento e momentos de descontração no ambiente acadêmico. Além disso, reforçou o potencial dos jogos de tabuleiro como ferramentas acessíveis para o desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas, bem como para a promoção do bem-estar.

Por fim, sugere-se, para trabalhos futuros, a ampliação da frequência dos encontros e a incorporação de metodologias de avaliação mais sistemáticas, como aplicação de questionários antes e depois das atividades. Recomenda-se também a integração do projeto com práticas pedagógicas formais, bem como a expansão para escolas da rede pública, fortalecendo o vínculo entre universidade e comunidade e potencializando os impactos sociais da iniciativa.

Referências

ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus. **Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências**. Campinas: Papirus, 2016.

BRASIL. Ministério da Saúde. **Saúde mental e atenção psicossocial**. Brasília: Ministério da Saúde, 2021. Disponível em: <https://www.gov.br/saude/pt-br>. Acesso em: 15 jul. 2024.

PRADO, L. L. **Jogos de tabuleiro modernos como ferramenta pedagógica**. *Revista Ludus Scientiae*, 2018.

REGIS, L. D. L. **O jogo de tabuleiro no contexto da educação libertadora e do ensino por competência**. *Revista Leia Escola*, 2020.