

Jogos analógicos: ludicidade e recreação com a comunidade do Alto Uruguai Gaúcho

Daniel Bandiera Paulazze¹, Miguelângelo Corteze^{1*}
*Orientador

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) –
Campus Erechim. Erechim, RS

O projeto de extensão, Jogos analógicos: ludicidade e recreação com a comunidade do Alto Uruguai Gaúcho está em seu terceiro ano de existência e cada vez mais mostra-se importante no conjunto de iniciativas que o IFRS desenvolve, apostando no protagonismo dos estudantes, apontando para que(m) serve esse conhecimento. Uma escola torna-se mais qualificada e atrativa quando nela existem outras atividades pedagógicas além da sala de aula. Nesse contexto insere-se o projeto em questão, desenvolvido visando responder uma pergunta: Os jogos de tabuleiro, em especial o xadrez, contribuem para permanência e êxito dos estudantes do ensino médio integrado? Nesse sentido, os objetivos caminham para tornar visível esses jogos, disponibilizando tabuleiros para incentivar essa prática. Além disso, ocorrem semanalmente oficinas de estudo e treinamento de xadrez com os fundamentos sobre como começar a jogar, alguns conceitos mais complexos, como aberturas Stonewall, abertura Grobiana, Gambito da Dama, etc. Nessas oficinas também foram trabalhadas armadilhas Blackburne Shilling, Gambito Albin, Stafford, etc, além do desenvolvimento e final de jogo. Até agora, ao total, as oficinas tiveram mais de 100 participantes e está sendo construído a ideia de um clube de xadrez. Os resultados são parciais, no entanto têm contribuído para melhorar não apenas o desempenho, mas também o interesse dos participantes pelo IFRS e pelo curso que frequentam. O projeto participou na 9ª edição dos Jogos do IFRS, no mês de setembro deste ano, em Bento Gonçalves, onde os estudantes conseguiram alcançar o 8º e 9º lugar respectivamente. Serão realizadas externamente a participação dos JEGRS e outros campeonatos em Erechim e na região, incluindo uma oficina específica para deficientes visuais na Associação dos Deficientes Visuais de Erechim (ADEVE). Com isso, a prática do xadrez é incentivada na comunidade externa e interna, contribuindo para melhorar a qualidade da educação.

Palavras-chave: Comunidade; Jogos; Ludicidade; Xadrez; Oficinas.

Modalidade: Extensão