

## Tinga Games: clube de jogos

Maria Rita Rodrigues<sup>1</sup>, Frisk Courseiul da Silva<sup>1</sup>, Iuri Albendes Cunha Gomes<sup>1\*</sup>

\*Orientador(a)

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus* Restinga. Porto Alegre, RS

O projeto “Clube de Jogos”, define-se em encontros semanais, organizados pelos bolsistas do projeto “Tinga Games”. Durante os encontros são disponibilizados diversos jogos (pedagógicos e lúdicos) para o uso dos alunos do campus e da comunidade local. A origem do projeto está diretamente relacionada aos objetivos do mesmo, esses que são voltados para a criação de um espaço de socialização, lazer e aprendizagem dos alunos da comunidade acadêmica, através do uso de diferentes jogos de tabuleiro, baralho, digitais, Role Playing Game (RPG), entre outros. Sendo assim, a motivação principal desse projeto é a necessidade da criação de um ambiente descontraído que desperte e estimule o interesse dos alunos em conhecer os processos de gamificação, o desenvolvimento/programação de jogos digitais, o aprimoramento das habilidades e interações sociais e, por fim, o exercício da criatividade em paralelo ao uso do raciocínio lógico. No que se refere ao funcionamento dos encontros, os mesmos ocorrem pelo menos duas vezes por semana (especificamente nas segundas e quartas-feiras), no Instituto Federal do Rio Grande do Sul – *Campus* Restinga, durante o intervalo entre as aulas do turno da manhã e da tarde. Sobre os resultados obtidos com a proposta do clube, é importante ressaltar que todos os encontros ofertados foram realizados com sucesso e muito bem recebidos pela comunidade acadêmica, contando com a presença de estudantes que participaram fixamente dos encontros durante os dois meses em que os mesmos foram elaborados, assim como despertou o interesse dos participantes em outros projetos/bolsas do *Campus* Restinga. Dado o exposto anteriormente, acredito que o projeto concluiu com sucesso as suas atividades e conseguiu construir um ambiente agradável para os discentes presentes.

Palavras-chaves: jogos; gamificação; encontros.