

EBOOK

TABULANDO

PROJETO TABULEIROS DO SABER



INSTITUTO
FEDERAL
Ceará
Campus
Aracati





TABEDUCA

APRENDIZADO EM COMUNIDADE

TABULANDO

SALA DE JOGOS



JAGUARUANA

IFCE

ARACATI

TABULEI ROS DO SABER

REDE
INTERSETORIAL

DO CEARÁ



01

Conhecendo o
Tabulando



02

Por que jogos de
tabuleiro?

@tabu.lando

03

Tabuleiros do
Saber

04

Contato

ÍNDICE



01

CONHECENDO O TABULANDO

O QUE É O TABULANDO?

Criado no IFCE – Campus Aracati em 2024, o **Tabulando** é um projeto de extensão chancelado pela **Sociedade Brasileira de Computação (SBC)**. Ele nasceu para aproximar alunos e comunidade através do universo dos jogos de tabuleiro. Mais do que diversão, os encontros permitem explorar diferentes mecânicas de jogo, estimulando o raciocínio lógico, a criatividade, a convivência e o trabalho em equipe.



Localizado em uma sala no campus, o **Tabulando** já reuniu jovens e estudantes interessados em aprender, compartilhar e viver novas experiências lúdicas. Cada encontro é um convite para unir aprendizado e diversão. O **Tabeduca**, por sua vez, promove encontros quinzenais com a comunidade **externa**, ampliando ainda mais esse espaço de convivência e troca.

TABULANDO E FORJA

JOGOS DE TABULEIRO EM DOBRO

@tabulando



O Tabulando não está sozinho nessa jornada. Ele faz parte de uma iniciativa maior, que começou com a criação do **Forja** em 2023, no campus do IFCE em **Jaguaruana**. Ambos são mais do que apenas salas de jogos: são projetos de extensão que fortalecem a comunidade e o aprendizado através de atividades lúdicas.



Liderados por equipes de voluntários, o **Forja** e o **Tabulando** usam acervos e sessões temáticas para unir diversão e conhecimento. Essa experiência de aproximação entre academia e a comunidade serviu de base para o projeto **Tabuleiros do Saber**, que leva a experiência dos jogos diretamente para as escolas.

02

POR QUE JOGOS DE TABULEIRO?

POR QUE JOGOS DE TABULEIRO?

Os jogos de tabuleiro oferecem muito mais do que entretenimento. Eles ajudam a desenvolver habilidades importantes.

Raciocínio Lógico

Para tomada de decisões

Cooperação

Trabalho em equipe

Comunicação

Empatia entre os jogadores

Criatividade

Para criar e adaptar regras

Além disso, os jogos tornam o aprendizado mais envolvente, despertando a curiosidade e a motivação dos participantes.



03

TABULEIROS DO SABER

TABULEIROS DO SABER

REDE DE EXTENSÃO INTERSETORIAL DO CEARÁ

O sucesso do Tabulando inspirou a criação de um novo passo: o projeto **Tabuleiros do Saber** – Jogos de Tabuleiro como Alternativa Pedagógica à Proibição de Celulares nas Escolas.

Com início em 2025, o **Tabuleiros do Saber** é uma ação em parceria com escolas públicas de **Aracati e Jaguaruana**, levando o potencial dos jogos de tabuleiro diretamente para a sala de aula.



Mais do que um passatempo, os jogos tornam-se recursos pedagógicos, apoiando o ensino de disciplinas, resgatando a cultura local e fortalecendo a convivência entre alunos e professores.

OBJETIVOS

- Alternativa educativa pós-proibição dos celulares.
- Estimular o aprendizado ativo e o engajamento.
- Valorizar a cultura do Litoral Leste com jogos autorais.
- Desenvolver habilidades cognitivas e socioemocionais.
- Aproximar escola, comunidade e IFCE.



NA PRÁTICA

O projeto acontece em etapas:

- **Diagnóstico local** – identificar os desafios das escolas parceiras.
- **Formação de professores** – oficinas sobre como aplicar jogos na educação.
- **Criação de jogos** – inspirados na cultura e identidade regional.
- **Aplicação em sala de aula** – uso dos jogos como apoio pedagógico.
- **Avaliação** – acompanhamento dos impactos no aprendizado e na convivência escolar.

NOSSA METODOLOGIA E PROPOSTA PARA AS ESCOLAS

O projeto tem como objetivo aproximar os estudantes de novas experiências de aprendizagem por meio de jogos educativos. Para isso, pensamos em uma metodologia simples, prática e de grande impacto.

COMO FUNCIONA:

- **Primeira Etapa – Jogos Educativos Disponíveis**

Iniciamos aplicando jogos educativos já existentes, voltados para diferentes áreas do conhecimento, como **Matemática, História, Português, Química**, entre outras. Esses jogos possibilitam aos alunos desenvolver o raciocínio lógico, a criatividade, a interpretação de textos, além de estimular o interesse pelas disciplinas escolares de forma lúdica e divertida.

- **Segunda Etapa – Jogos Autorais e Cultura Local**

À medida que o projeto avança, introduziremos jogos **autorais** criados especialmente no decorrer da iniciativa. Esses jogos terão como foco não apenas diferentes áreas do conhecimento, mas também a valorização da **cultura local**, aproximando o conteúdo escolar do cotidiano dos alunos e tornando o aprendizado ainda mais **significativo**.

PAPEL DAS ESCOLAS:

Gostaríamos que as escolas parceiras apoiassem a **iniciativa** permitindo que os jogos sejam aplicados com seus alunos. Esse espaço de colaboração será essencial para **testar**, validar e aprimorar cada proposta, tornando o projeto cada vez mais alinhado às necessidades reais da educação. Juntos, acreditamos que é possível **transformar** a sala de aula em um ambiente mais dinâmico, participativo e conectado com a vida dos alunos.

04

ENTRE EM CONTATO

FALE CONOSCO

OU ACESSE NOSSAS REDES SOCIAIS

Entre em contato:

✉ tabuleirosdosaber@gmail.com

Acesse Nossas Redes:

@ tabu.lando

@ forja_if

@tabu.lando



Leve a experiência do **Tabulando, Forja e Tabuleiros do Saber** para a sua escola e mostre a alunos e professores que aprender pode ser tão envolvente quanto jogar.

VAMOS JOGAR JUNTOS?



Links relevantes:

<https://redeintersetce.ufc.br/projeto/tabuleiros-do-saber/>

<https://www.sbc.org.br/tabulando/>



TABEDUCA

APRENDIZADO EM COMUNIDADE

TABULANDO

SALA DE JOGOS



JAGUARUANA

IFCE

ARACATI

TABULEI ROS DO SABER

REDE
INTERSETORIAL

DO CEARÁ

