

JOGOS LÓGICOS DE TABULEIRO: UMA FERRAMENTA PARA O PROTAGONISMO JUVENIL

Área temática: Educação.

Coordenador da Ação: Renato Perez Ribas¹

Autor: Viviane Dulus de Lima², Felipe de Oliveira Gonçalves³

RESUMO: O Programa de Extensão Jogos Lógicos de Tabuleiro (LoBoGames), em 2016, atuou junto ao grupo do Protagonismo Juvenil da EMEB Liberato Salzano Vieira Da Cunha de Porto Alegre, RS, com o objetivo de formar multiplicadores para as atividades propostas por este deste programa. Este grupo de estudantes do anos finais do ensino fundamental atuaram junto aos alunos da escola, em períodos de aula e nos intervalos no pátio. Eles também protagonizaram uma formação de professores nos jogos de tabuleiro. Além do efeito multiplicador deste instrumento pedagógico e de socialização, percebeu-se um efeito bastante positivo no grupo na formação de lideranças. No final das atividades desenvolvidas desenvolvidas ao longo do ano, o grupo ajudou a organizar uma Olimpíada de Jogos de Tabuleiro com a participação de alunos do ensino primário (1º ao 5º ano).

Palavras-chave: jogos de tabuleiro, protagonismo juvenil, oficinas, formação.

1 INTRODUÇÃO

A Faculdade de Educação e o Instituto de Informática da Universidade Federal do Rio Grande Sul (UFRGS) vêm desenvolvendo, desde 2012, o Programa de Extensão Jogos Lógicos de Tabuleiro – LoBoGames (GIORDANI, 2016). Este projeto tem realizado atividades junto às escolas na formação de professores, em espaços comunitários com crianças e adolescentes e em projetos com a maior idade. As atividades de formação de professores são desenvolvidas junto às redes públicas de ensino, em escolas urbanas e do campo. Este projeto envolve atividades

1 Doutor, Instituto de Informática, UFRGS, email: renato.ribas@ufrgs.br.

2 Graduanda da Licenciatura em Educação Física, UFRGS.

3 Graduando da Licenciatura em Educação Física, UFRGS.



APOIO:



CO-ORGANIZAÇÃO:



REALIZAÇÃO:



com jogos lógicos de tabuleiro, também conhecidos por jogos abstratos de estratégia, desde os clássicos Xadrez e Damas até alguns menos conhecidos como o Pong Hau K'i e o Shisima. É quase uma centena de jogos organizados de forma didática em ordem crescente de complexidade e agrupados segundo seus princípios de funcionamento, compondo módulos.

O projeto Lobogames tem por objetivos gerais promover a divulgação, a disseminação, o interesse pelos jogos de tabuleiro (jogos abstratos de estratégia) e seu aprendizado, trazendo como principal benefício o exercício do raciocínio lógico.

Como objetivos específicos, tem-se o intuito de promover: (a) a inserção desses jogos nas atividades escolares regulares; (b) a formação de multiplicadores (professores e alunos); (c) olimpíadas escolares de jogos de tabuleiro; (d) a construção de jogos através do uso de material reciclável, promovendo também a produção artística; (e) pesquisas na área da pedagogia em relação ao impacto das atividades propostas no desenvolvimento da capacidade cognitiva dos alunos e no seu aprendizado dos conteúdos do currículo escolar regular.

O projeto tem um enfoque em algumas áreas de atuação na qual destina suas ações diretas. A inserção no ambiente escolar se torna um dos principais alvos, buscando incentivar os discentes a desenvolver o raciocínio lógico, vindo a atender também as turmas de alunos com dificuldades de aprendizado. Dentro do contexto escolar, procura-se promover oficinas de formação para professores e alunos do ensino fundamental e médio, com o propósito de conhecerem novos jogos lógicos e experimentarem a sua prática nas diferentes modalidades. A construção dos jogos é muito priorizada dentro do projeto, havendo a utilização de materiais reciclados para a confecção de peças e tabuleiros, além da utilização da criatividade dos alunos e professores para a criação de tabuleiros e peças alternativas.

No ano de 2016, contamos com a parceria de uma colaboradora, sendo esta uma professora/divulgadora do projeto, devido ao seu interesse em aprofundar seus conhecimentos. A mesma participou do curso de formação oferecido pelo projeto, desenvolvendo em suas oficinas escolares os jogos aprendidos. Ela serviu de canal apresentando-nos à direção da Escola Municipal de Educação Básica Liberato Salzano Vieira Da Cunha, de Porto Alegre, RS, onde atua. Após reunião com a equipe diretiva da escola, fomos apresentados ao grupo do Protagonismo



APOIO:



CO-ORGANIZAÇÃO:



REALIZAÇÃO:



Juvenil, o qual leva o nome do projeto desenvolvido pela escola, já formado e atuante nesta instituição desde 2014, sendo ininterrupto até a presente data. Justifica-se pela importância de reconhecer a Escola como espaço de formação geral que ofereça um conjunto de ações sob a forma de práticas e vivências apoiando e orientando o jovem na adequada elaboração do seu projeto de vida, desenvolvendo suas habilidades. O mesmo traz em seu objetivo organizar atividades que favoreçam o desenvolvimento das potencialidades do aluno no qual atua como autor e ator de suas decisões tendo, como proposta fundamental o oferecimento de um espaço livre para criação.

2 DESENVOLVIMENTO

Os encontros de formação com os alunos do grupo do Protagonismo Juvenil foram realizados presencialmente uma vez por semana, contando com a presença de dois bolsistas do projeto LoBoGames. O Protagonismo esteve representado por 9 alunos (8 meninas e 1 menino) e uma professora da escola que atua com a inserção dos jogos de tabuleiro em sua turma de 5º ano e em oficinas no contra turno. Iniciamos com os jogos do Módulo 1, que tem por princípio de funcionamento o bloqueio e o alinhamento de peças.

Nos encontros foram apresentados os jogos, sendo estes organizados em uma sequência didática e apropriada ao público alvo, nas diferentes modalidades de interação: o tradicional jogo com o tabuleiro sobre a mesa, o jogo “gigante” com peças grandes feitas com garrafas PET, e o jogo “vivo” onde as peças são os próprios jogadores. O espaço físico da escola foi amplamente utilizado nas atividades a fim de ocupar as instalações não utilizadas com tanta frequência pelos alunos e potencializar os efeitos do projeto por toda a instituição.

As experiências da aplicação dos jogos na escola foram registradas através de fotografias e debatidas entre os bolsistas e a coordenação do LoBoGames, em reuniões que ocorriam quinzenalmente. No final de cada encontro também era realizada uma breve avaliação com os alunos do Protagonismo com o intuito de compreender quais tinham sido as percepções deles sobre as atividades realizadas naquele dia.



APOIO:



CO-ORGANIZAÇÃO:



REALIZAÇÃO:



3 ANÁLISE E DISCUSSÃO

As expectativas iniciais com o trabalho com o grupo do Protagonismo eram grandes. Principalmente, porque o público que viríamos a entrar em contato eram de pré-adolescentes (12-14 anos).

No primeiro encontro que tivemos o grupo da escola demonstrou muito interesse em participar desse projeto, principalmente, depois que apresentamos a eles, na prática, como seriam os nossos encontros. A vivência de alguns jogos que realizamos no final desse dia foi muito dinâmica e todos se empolgaram com o andamento do projeto.

Os jogos foram vivenciados nas de três modalidades de prática. Essas novas formas (gigante e vivo) de vivenciar os jogos de tabuleiro foi uma motivação a mais para o grupo se engajar e reformular novas estratégias táticas em cada jogo. Nos momentos iniciais de cada encontro jogávamos no modo tradicional sobre a mesa e depois usávamos os espaços da escola para vivenciar os outros jogos de forma mais prática e ativa. Essa mobilização atraía a atenção de outros alunos da escola, que vinham ao nosso entorno na expectativa de aprender e jogar junto.

Foi a partir dessa nova demanda que surgiu a ideia de prepararmos o grupo Protagonismo para ser agente multiplicador dentro da escola. Como o grupo era responsável por cuidar do intervalo de aulas das crianças e por propor atividades, sugerimos ao grupo que disponibilizasse nos intervalos os tabuleiros e as peças para que os demais alunos tivessem a oportunidade de conhecer os jogos e até mesmo levar esses conhecimentos aos seus familiares em casa. Disso, resolveu-se pintar nos espaços da escola alguns tabuleiros gigantes no chão a fim de que as crianças tivessem aquele recurso sempre disponível nos momentos de lazer. A ideia foi muito bem aceita pela equipe diretiva da escola. A instituição, então, forneceu os materiais necessários (tintas e pincéis) e a ajuda de um funcionário da escola para a pintura dos jogos lógicos em um lugar pré-determinado por eles.

Como os alunos do Protagonismo estavam muito empolgados com o processo de ensino e aprendizagem, sugerimos realizarem também um torneio de jogos de tabuleiro entre eles. Essa disputa os motivou ainda mais a aprender os



APOIO:



CO-ORGANIZAÇÃO:



REALIZAÇÃO:



jogos e a elaborarem estratégias diferentes compatíveis aos jogos em disputa.

O período de recesso do meio do ano (duas semanas de férias de inverno) resultou em uma situação inesperada. Duas alunas do projeto desistiram de prosseguir a caminhada com o grupo por motivos particulares. Logo no primeiro mês, o único menino do grupo também se afastou e abandonou os nossos encontros. Infelizmente, mais para o final do ano – mês de outubro – mais duas alunas desistiram. O motivo de uma delas foi em decorrência da necessidade de ficar em casa cuidando da mãe que estava grávida. E a outra situação envolvia outro projeto da escola que estava ocorrendo em paralelo com o este. Mesmo assim o projeto continuou.

Antes mesmo dessas últimas duas meninas saírem, tivemos a oportunidade de realizarmos uma formação em jogos lógicos com os professores da escola. Como as meninas já tinham aprendido os jogos que faziam parte da formação, sugerimos que elas mesmas dirigissem o curso. Elas aceitaram prontamente o desafio, pois se sentiam aptas e capacitadas para a tarefa. Para isso, o grupo decidiu se separar em duplas e cada um ficou responsável por explicar um determinado jogo. Houve três encontros para estudos dos jogos e definição da melhor maneira de explicar as regras. Em reunião, o grupo optou por utilizar um quadro branco para desenhar os tabuleiros e imãs para representar as peças. Os dias de preparação foram muito bem aproveitados. Nos encontros ocorriam diversos ensaios, devendo cada dupla explicar para todo o grupo. Sugestões de melhorias eram propostas nesses momentos, resultando em uma união ainda maior do grupo, que demonstrou nesse período de preparação muita dedicação e empenho.

Compareceu à formação cerca de 40 professores. O grupo se saiu muito bem nas explicações e os professores colaboraram com a dinâmica da tarefa. Os bolsistas do LoBoGames ficaram no apoio enquanto o grupo Protagonismo Juvenil protagonizava o evento. Ao final da formação os docentes elogiaram o desempenho do grupo e agradeceram o envolvimento deles no projeto. O comentário geral a experiência vivida com a oportunidade de inversão dos papéis que fazem parte do seu dia-a-dia. O grupo também avaliou a dificuldade em tentar explicar algo enquanto os professores conversavam, fato este que os refletir sobre as diversas situações que ocorrem em sala de aula.



APOIO:



CO-ORGANIZAÇÃO:



REALIZAÇÃO:



Ao final dessa formação notamos que “o primeiro fruto já estava sendo colhido”. Uma das professoras que participou da formação convidou o Protagonismo para ensinar os jogos do Módulo 1 para a turma dela do 5º ano. Então, na semana seguinte já havia novo desafio. A turma tinha aproximadamente 25 alunos. Utilizou-se os mesmos recursos para explicar os jogos e a formação mais uma vez foi um sucesso.

Para finalizar as atividades do ano, propomos para o grupo a realização uma Olimpíada de Jogos Lógicos de Tabuleiro. A proposta foi de que eles deveriam ser os técnicos e deveriam montar equipes, escolhendo dois alunos de cada turma, de 1º ao 5º ano, sendo composta de dez alunos. Os técnicos deveriam treinar a sua equipe em um período de 4 encontros. A Olimpíada contou com a presença de representantes da direção da escola, pais e familiares dos alunos, e a turma do LoBoGames que atuou como juiz da competição. Todos foram presenteados com medalhas e brindes. Observou-se que todos trabalharam como equipe nos momentos mais importantes da competição. Não houve discussões e todos respeitaram os adversários.

Como análise geral da atuação do projeto LoBoGames junto a este grupo de Protagonismo Juvenil, concluiu-se que várias sementes foram plantadas, mas há ainda muito a ser aprendido e muitas barreiras para serem superadas dentro de um sistema tradicional e conservador de ensino e organização escolar.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a parceria da Escola Municipal de Educação Básica Liberato Salzano Vieira Da Cunha de Porto Alegre, RS, pela parceria no desenvolvimento deste projeto.

REFERÊNCIAS

GIORDANI, Liliane F.; RIBAS, Renato P.; GOMES, Flávia D’Arco. Jogos Lógicos de Tabuleiro como Instrumento Pedagógico e Recreativo para Todas as Idades. Revista da Extensão UFRGS, no.12, junho 2016, ISSN 2238-0167.



APOIO:



CO-ORGANIZAÇÃO:



REALIZAÇÃO:

