

JOGOS LÓGICOS DE TABULEIROS NAS ESCOLAS DO CAMPO

Área Temática: Educação.

Coordenadora da Ação: Liliane Ferrari Giordani¹.

Autora: Aline Guterres Ferreira².

RESUMO: O projeto de extensão Jogos Lógicos de Tabuleiro “LoBoGames” tem realizado atividades junto às Escolas do Campo que os educandos do curso de Licenciatura em Educação do Campo: Ciências da Natureza da Universidade Federal do Rio Grande do Sul estão inseridas no seu Tempo Comunidade. Este projeto envolve atividades com Jogos Lógicos de Tabuleiro, organizados em módulos, segundo o seu princípio de funcionamento, em uma ordem didática de apresentação de acordo com a complexidade das suas regras. São jogos originários dos mais diversos povos, desde os conhecidos, como Xadrez até jogos de origem africana como Tsoro. No decorrer do ano de 2016, foi desenvolvido o primeiro módulo do catálogo de jogos, com a preocupação de apresentar a possibilidade de inserção dos jogos no processo de aprendizagem dos estudantes. De acordo com pesquisas prévias, obtivemos como resultado, uma grande aceitação desses sujeitos e o interesse do desenvolvimento dos módulos seguintes.

Palavras-chave: Jogos Lógicos de Tabuleiro - Educação do Campo

1 INTRODUÇÃO

A Faculdade de Educação e o Instituto de Informática da Universidade Federal do Rio Grande Sul (UFRGS) vêm desenvolvendo, desde 2012, o Projeto de Extensão “Jogos Lógicos de Tabuleiro”. Este projeto tem realizado atividades junto às escolas na formação de professores, em espaços comunitários com crianças e adolescentes, em projetos com a maior idade e agora, nas Escolas do

¹Doutora em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, liliane.giordani@ufrgs.br.

²Acadêmica do curso de Licenciatura em Educação do Campo: Ciências da Natureza, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, alinegufe@gmail.com.



APOIO:

Integração
que gera energia
e desenvolvimento



CO-ORGANIZAÇÃO:



REALIZAÇÃO:



Campo que os educandos do curso de Licenciatura em Educação do Campo: Ciências da Natureza estão inseridos. Este projeto envolve atividades com Jogos Lógicos de Tabuleiro, 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. Há atualmente seis módulos preparados: Jogos de Bloqueio e Alinhamento, Jogos de Deslocamento, Jogos de Posicionamento, Jogos de Captura, Jogos de Caça e Jogos relacionados ao Xadrez.

O projeto de extensão tem como um de seus objetivos resgatar e incentivar a prática de jogos abstratos de tabuleiro para o desenvolvimento cognitivo e social em todas as idades. É contemplado um subgrupo de jogos de tabuleiro mais conhecidos por jogos abstratos de estratégia, do qual fazem parte os populares como Xadrez, Damas, Trilha, Gamão, mas também muitos outros menos difundidos como o Pong Hau K'i, Shisima, Fanorama, Tapatan e Jogo-da-Onça. Para o recorte deste trabalho, vamos descrever as atividades desenvolvidas no ano de 2016, nas Escolas do Campo de atuação dos educandos do curso de Licenciatura em Educação do Campo no seu Tempo Comunidade, juntamente com os bolsistas do projeto, que são oriundos de outros cursos de graduação da UFRGS, caracterizando assim um trabalho multidisciplinar.

2 METODOLOGIA

Nas Escolas do Campo, as intervenções se realizam de uma forma mais pontual, devido à distância e deslocamento dos bolsistas do projeto e os educandos do curso. A metodologia aplicada foram encontros com a duração de um dia inteiro, respeitando o horário escolar e abrangendo o maior número de estudantes possíveis da escola. Por muitas vezes, conseguimos desenvolver os jogos, com todos os estudantes, devido ao baixo número de matrículas. Foram apresentados, aos estudantes, os jogos do primeiro módulo, caracterizado por



APOIO:

Integração
que gera energia
e desenvolvimento

CO-ORGANIZAÇÃO:



REALIZAÇÃO:



Bloqueio e Alinhamento das peças e em diferentes modalidades. Além da forma individual, com o tabuleiro impresso em papel e em cima da mesa, o projeto desenvolve as categorias, tais como Gigante e Vivo/Humano.

A modalidade Gigante é praticada sobre um tabuleiro de em média dois metros de lado e suas peças são garrafas pet de cinco litros coloridas por equipe. Requer uma movimentação corporal maior e permite um olhar espacial das estratégias do jogo mais aguçado, com seus companheiros de equipe. Já na modalidade Vivo/Humano, que é realizada neste mesmo tabuleiro gigante de lona, estendida no chão, os estudantes são as próprias peças do tabuleiro. Nesta modalidade as visões do problema a ser resolvida a montagem das estratégias e a decisão do movimento a ser realizado tornam-se mais difíceis. Além disso, cada equipe tem a dificuldade de acordar sobre o seu melhor movimento sem permitir que a equipe adversária acompanhe esta negociação e perceba a sua estratégia.

Embora a estratégia a ser montada pelo raciocínio lógico tende a perder em qualidade, as relações interpessoais são intensificadas e assim podemos visualizar as características individuais de cada estudante e suas dificuldades e facilidades nos relacionamentos interpessoais e de negociações. Após as atividades é realizada uma roda de conversa e relatos para a compartilha de experiências dos professores em relação às atividades realizadas na escola neste dia. Tais relatos são registrados para posterior análise do projeto de pesquisa.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Essas Escolas do Campo são historicamente, ambientes que unem a diversidade cultural, pois estão localizadas na área rural e reúnem as mais diversas populações em seu entorno. As manifestações culturais da população rural tornam-se parte do aprendizado escolar juntamente com os conteúdos específicos das disciplinas, enriquecendo cada vez mais os conhecimentos dessas populações do campo. Podemos destacar como uma manifestação cultural, a prática e aprendizado de jogos de tabuleiro, que sempre estiveram presentes nas mais remotas populações do campo e permaneceram vivas entre



APOIO:

Integração
que gera energia
e desenvolvimento

CO-ORGANIZAÇÃO:



REALIZAÇÃO:



gerações. Para trazer esta vivência para as escolas e resgatar os jogos como instrumento de aprendizagem, o programa de extensão LoBoGames desenvolve diversas atividades com o intuito de inserir e promover o uso dos jogos lógicos de tabuleiro nas escolas. De acordo com Macedo, em suas pesquisas, são apresentadas com destaque para desenvolvimento da aprendizagem através dos jogos.

Jogos e desafios podem favorecer observações a esse respeito e possibilitar análises, promovendo processos favoráveis ao desenvolvimento e a aprendizagens de competências e habilidades dos alunos para pensar e agir com razão diante dos conteúdos que enfrentam em sua educação básica. Mais que isso, supomos que por meio deles podem encontrar – simbolicamente – elementos para refletirem sobre a vida e, quem sabe, realizá-la de modo mais pleno. (2009, p. 08).

Nessas Escolas do Campo temos feito imersões em redes colaborativas com bolsistas do programa e professores das escolas, promovendo ações com os estudantes do campo, indígenas e quilombolas, através da vivência das diferentes modalidades dos jogos de tabuleiro do programa e da comunidade que a escola esta inserida. São inúmeros os jogos de tabuleiro já resgatados e recuperados do universo cultural de diversos povos e épocas, catalogados em módulos com princípios didáticos para compor assim, um material a ser utilizado no ambiente escolar. Para a continuidade das atividades, iniciamos o ano de 2017 com um Curso de Formação de Professores das Escolas do Campo, que seguirá durante todo o ano em encontros presenciais e em ações de multiplicadores nas escolas com registro e compartilhamento de experiências.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Incluir Jogos Lógicos de Tabuleiros nas Escolas do Campo é uma abertura para o resgate e valorização da cultura e saberes desses povos, para conhecer e respeitar suas manifestações culturais e a transmissão de conhecimento que é passada entre gerações, um bom exemplo que temos, são as brincadeiras e competições que compõe essas culturas.

O projeto já demonstrou resultados positivos das ações de 2016, como a



grande aceitação dos estudantes e professores das Escolas do Campo e o interesse em continuar o aprendizado dos módulos seguintes do catálogo, bem como a formação de professores e integrantes dos Clubes de Ciências das Escolas do Campo. Também, o resgate de jogos já em desuso pelos estudantes e o uso de materiais alternativos para a construção dos tabuleiros.

Continuamos com as atividades do projeto no decorrer do ano de 2017, com a formação de professores, estudantes e demais educandos do curso de Licenciatura, para uma maior inserção dos Jogos Lógicos de Tabuleiros nas Escolas do Campo e sua introdução nas competências básicas dos currículos escolares.

REFERÊNCIAS

GIORDANI, Liliane; RIBAS, Renato. Formação de Professores nos Jogos Lógicos de Tabuleiro. Revista Expressa Extensão: UFPel. Pelotas, 2016.

MACEDO, Lino de (org). **Jogos, Psicologia e Educação**: teorias e pesquisa. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2009.



APOIO:

Integração
que gera energia
e desenvolvimento

CO-ORGANIZAÇÃO:



REALIZAÇÃO:

