



JOGOS LÓGICOS DE TABULEIRO COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO DE SOCIALIZAÇÃO E EMANCIPAÇÃO

Área Temática: Educação.

Renato P. Ribas¹; Viviane Dulus de Lima²; Aline Guterres Ferreira³; Nilseia Lapresa Ribas⁴

Instituição: Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

Resumo

Os jogos lógicos de tabuleiro representam uma excelente ferramenta pedagógica tanto para o desenvolvimento cognitivo (exercício mental) quanto para a socialização de grupos (integração) em diferentes faixas etárias e nos mais diversos contextos educativos. Jogos do mundo todo foram pesquisados, coletados e organizados de forma didática, através do seu princípio de funcionamento, a fim de atrair todos os participantes, principalmente o público que não possui o hábito de praticar este tipo de jogo. As modalidades de prática do “jogo gigante”, “jogo vivo” e “jogo em movimento” apresentam uma nova perspectiva de uso deste instrumento em atividades educativas e recreativas, diferente daquela que é proporcionada pela modalidade clássica do “jogo na mesa”. Há cinco anos, o projeto de extensão “Jogos Lógicos de Tabuleiro (LoBoGames)”, desenvolvido pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), vem promovendo e disseminando tais jogos através da formação de professores e oficinairos, oficinas com públicos diversos (escolares, terceira idade, gestores), participação em eventos (SEURS, Semanas da África, Salões de Extensão, Feiras do Livro), criação e construção de jogos com material reciclável, e produção de material de apoio (textos, tabuleiros para impressão, vídeos). Os resultados obtidos, as observações realizadas e as avaliações feitas pela equipe do projeto têm demonstrado o grande potencial deste instrumento pedagógico tanto para a socialização de grupos, com a inclusão dos diferentes sujeitos, quanto para o exercício cognitivo, promovendo a emancipação intelectual. O projeto segue com as atividades propostas, com foco maior na produção de material disponibilizado gratuitamente através da página WEB www.inf.ufrgs.br/lobogames.

Palavras-chave: jogos de tabuleiro; brincar; raciocínio lógico; interação social; instrumento pedagógico.

¹ Universidade Federal do Rio Grande do Sul, docente do Instituto de Informática.

² Universidade Federal do Rio Grande do Sul, graduanda da Licenciatura em Educação Física.

³ Universidade Federal do Rio Grande do Sul, graduanda da Licenciatura em Educação do Campo.

⁴ Universidade Federal do Rio Grande do Sul, graduanda em Pedagogia.

Introdução

Jogos e brincadeiras fazem parte da humanidade desde os seus primórdios (HUIZINGA, 2007). No caso dos jogos de tabuleiro não é diferente. Segundo arqueólogos e historiadores, o Jogo-de-Ur (em referência à cidade de Ur, na Mesopotâmia, uma das primeiras da Civilização) é visto como o mais antigo jogo de tabuleiro criado pelo homem. Há muitos outros jogos milenares encontrados como o Senet e o Alquerque da região do Egito (BELL, 1979). Tais jogos nem sempre serviram apenas para lazer e diversão, mas também para fins religiosos, como oráculos ou como instrumento decisório em certas sociedades. É interessante observar como jogos de diferentes culturas e de regiões geográficas muito distantes apresentam tabuleiros e princípios de funcionamento semelhantes. Por exemplo, o Jogo-da-Onça que é dito ser o único jogo de tabuleiro “criado” pelos indígenas brasileiros, no caso específico, pela tribo Bororos, da região do Mato Grosso, tem muita semelhança com jogos encontrados na Ásia com o nome de Leopardos-e-Caçadores. Ou seja, tais jogos viajam pelo mundo, desde muito tempo, e vão sendo modificados, adaptados, aperfeiçoados, enquanto outros mais novos surgem inspirados nos já existentes.

Quando são mencionados os jogos de tabuleiro (em inglês, *board games*), a sua definição ainda pode ser imprecisa. Mundialmente, tem havido um crescente interesse pelos jogos de tabuleiro que são contextualizados, ou seja, aqueles em que normalmente há um cenário, personagens e um roteiro de movimentos como regra que é seguido pelos seus participantes. São exemplos dessa categoria de jogos de tabuleiro os clássicos War (ou Risk), Detetive (ou Clue), Banco Imobiliário (ou Monopoly), e os mais recentes Civilization, Carcassone, Puerto Rico. Os jogos mencionados anteriormente (Jogo-de-Ur, Senet, Alquerque, Jogo-da-Onça, Leopardos-e-Caçadores) pertencem a outra categoria de jogos de tabuleiro melhor identificada como jogos abstratos de estratégia (do inglês, *abstract strategy board games*). Embora ambas as categorias envolvam raciocínio lógico e podem servir como bons instrumentos pedagógicos, elas possuem perfis bastante distintos. Há um crescente interesse hoje na criação de jogos de tabuleiro contextualizados para auxiliar no ensino de conteúdos como História e Geografia. Já os jogos abstratos de estratégia são vistos mais como instrumento pedagógico para o ensino de Matemática. Nossa proposta, aqui descrita, procura expandir esta visão e mostrar a abrangência que tais jogos podem alcançar.

O Programa de Extensão “Jogos Lógicos de Tabuleiro” (com acrônimo LoBoGames, de *Logic Board Games*), desenvolvido pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), faz um resgate dos jogos abstratos de estratégia do mundo todo para o seu uso

como instrumento pedagógico através de uma metodologia própria (RIBAS; GIORDANI, 2014)⁵. Os jogos, coletados de livros e páginas WEB, são organizados em módulos a partir do seu princípio de funcionamento e ordenados pelo grau de complexidade das suas regras. Além disso, eles são apresentados através de modalidades de prática menos convencionais do que a mesa, como o jogo gigante e o jogo vivo (ou humano). A produção dos jogos com material reciclável, objetivando a sustentabilidade ambiental e financeira, também é um dos objetivos deste projeto. As atividades propostas têm sido aplicadas nos mais diferentes grupos sociais e faixas etárias como escolas do campo, universitários, grupos da terceira idade, comunidade surda, comunidades indígenas, grupos escoteiros, redes escolares municipais, entre outros. São cinco anos de atuação que vão desde a formação de multiplicadores (professores e oficinairos), oficinas em escolas e eventos recreativos, até a participação em Operações do Projeto Rondon através das equipes de rondonistas da UFRGS.

A interação dialógica com as comunidades e grupos sociais onde temos atuado tem demonstrado o potencial desses jogos de tabuleiro, não apenas para o processo de desenvolvimento cognitivo, mas principalmente pela promoção da interação social. Tais observações e avaliações estão sendo registradas através de projeto de pesquisa “Jogos Lógicos de Tabuleiro: imersão no contexto escolar”⁶ cadastrado na universidade (GIORDANI; RIBAS, 2015).

Metodologia

A quase centena de jogos utilizados neste projeto foi coletada em livros e páginas WEB (BELL, 1979) (BURNS, 1998) (ALLUÉ, 2002). Alguns poucos foram criados (adaptados) para permitir a passagem gradual em complexidade de um para outro. Os jogos coletados foram separados em módulos segundo seu princípio de funcionamento:

Jogos de bloqueio: São os jogos cujo objetivo é bloquear o movimento das peças do outro jogador, ou seja, devem ser construídas estratégias de movimento conjunto e coordenado das próprias peças para restringir o movimento das peças adversárias. São exemplos dessa categoria o Pong Hau K'i (da China e das Coréias), o Madelinette (da Europa) e o Mu Torere (da Nova Zelândia).

Jogos de alinhamento: São os jogos cujo objetivo principal é movimentar as peças sobre o tabuleiro procurando alinhá-las (três peças ou mais). Aqui temos jogos muito semelhantes de diversas partes do mundo como o Picaria (indígenas norte-americanos), o

⁵ <http://www.inf.ufrgs.br/lobogames>

⁶ <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/154527>

Tapatan (das Filipinas), o Achi (do noroeste africano), o Altan Xaaracaj (da Mongólia), o Shisima (do Quênia), as diferentes variantes do Men's Morris (da Europa) e a variante brasileira chamada de Brasileirão ou Bandeira Brasileira. Também são representantes desta categoria o Tsoro Yematatu (do Zimbabwe) e o Dara (do Egito).

Jogos de posicionamento: São considerados aqui jogos onde a colocação das peças no tabuleiro define a estratégia do jogador uma vez que não há movimentação das mesmas. Embora o Jodo-da-Velha (ou Tic-Tac-Toe) tenha por objetivo de vitória o alinhamento de peças, o foco principal de cada jogador é a colocação de cada peça em posição estratégica do tabuleiro. O Gomoku é uma versão japonesa do Jogo-da-Velha onde o objetivo é alinhar cinco peças. Outros jogos desta categoria são o Quatro-em-Linha (ou Faça-Quatro), o Pente (ou Quina), o Reversi (ou Othello) e o famoso jogo asiático Go (de origem chinesa e muito difundido no Japão).

Jogos de deslocamento: São os jogos onde o foco é deslocar estrategicamente as peças sobre o tabuleiro seja para atingir uma posição final antes do seu adversário ou para obter algum benefício que leve o jogador à vitória. Esses jogos vão desde o deslocamento simples das peças buscando chegar ao outro lado do tabuleiro ou com o auxílio de saltos, como acontece com o Halma e o Halma Estrelado (conhecido no Brasil por Xadrez Chinês, mas que não tem nenhuma relação com o Xadrez nem com a China). Faz parte desta categoria também os jogos africanos conhecidos por Mancala e o milenar Gamão (ou Backgammon). O Tábula é uma variante do Gamão praticado pelos antigos imperadores romanos.

Jogos de captura: São os jogos onde o objetivo principal é capturar as peças adversárias como o conhecido jogo de Dama. Com este princípio de funcionamento há uma grande variedade de jogos como o Alquerque (do antigo Egito), o Pretwa (do Sri-Lanka), a Luta das Serpentes (dos indígenas mexicanos), o Dash-Guti e suas variantes Egara-Guti e Lau Kata Kati (da Índia), o Fanorama (de Madagascar), o Yoté (do norte da África) e o Surakarta (da ilha de Java, Indonésia).

Jogos de caça: São conhecidos por serem jogos “desiguais”, onde os participantes estão em condições diferentes de disputa: um com mais peças tem que bloquear o outro que possui apenas uma (ou algumas poucas). O nome desses jogos está geralmente associado a animais como o Jogo-da-Onça (dos indígenas Bororos do Brasil) e Caçadores-e-Leopardos (da Ásia). Mas há jogos com nomes mais distintos como o Assalto ou Officers-and-Sepoys (da Inglaterra) e o Tablut (antigo jogo Viking).

Há uma infinidade de jogos abstratos de estratégia que podem ser encontrados na literatura. Ao reuni-los em categorias, conforme descrito acima, permite não apenas compreendê-los melhor mas principalmente trabalhar alguns conceitos e associações com os participantes, sejam eles escolares ou adultos (OLIVEIRA, 2004) (MACEDO, 2009). Por exemplo, os jogos de caça mostram claramente que para quem está caçando a união faz a força, enquanto que a melhor estratégia de quem está em menor número é dispersar as peças adversárias. Nos jogos de deslocamento, o próprio termo indica que o conceito trabalhado é como movimentar objetos ou movimentar-se a si próprio para alcançar o local desejado no menor tempo ou esforço possível. Nos jogos de posicionamento percebe-se que a decisão tomada no momento da colocação de uma peça no tabuleiro é definitiva (podendo ser benéfica ou não no resultado final), pois esta peça não poderá ser movimentada. E isso é válido muitas vezes para decisões da nossa própria vida. É possível trabalhar diversas questões do nosso cotidiano explorando os conceitos e princípios presentes nesses jogos de tabuleiro. De fato, isso já é feito por algumas culturas há muitos séculos.

Além disso, quando esses jogos são organizados em uma sequência crescente de complexidade, tal como acontece com as fases de um jogo de videogame, o participante é motivado a jogar algo simples (e rápido), sem muita resistência à atividade proposta (principalmente por aqueles que não possuem o hábito de praticar este tipo de jogo). À medida que novos jogos vão sendo propostos, acrescentando-se uma nova regra ou simplesmente alterando o cenário (tabuleiro), o participante vai sendo levado pela curiosidade da descoberta de um novo jogo (de outra cultura, de outra região do mundo) e pelo novo desafio, que deve ser levemente mais complexo intelectualmente. Para exemplificar esta questão, vejamos a aplicação de uma sequência de jogos de captura cuja única regra inicial é saltar com uma peça sua sobre a peça adversária e retirá-la do tabuleiro, ou seja, capturá-la. Neste momento, não há nenhuma restrição dos movimentos das peças que não seja apenas andar sobre as linhas do tabuleiro para posições vizinhas vazias. Quer dizer, as peças podem movimentar-se para todos os lados. Iniciando com o jogo Alquerque temos um tabuleiro quadrado, mais intuitivo para o participante. Praticado uma única vez o Alquerque, é interessante passar para o Dash-Guti onde a única mudança é o formato do tabuleiro, agora triangular. E então, em um terceiro momento, apresentar o Pretwa que tem as mesmas regras mas em um tabuleiro circular provoca o interesse pelo novo e um exercício lógico bastante diferente dos anteriores apenas pela alteração do cenário. Na sequência, poderia ser apresentado então o Harbaga (de Marrocos) que é semelhante ao Alquerque, porém com a

possibilidade de promover as peças em “mullah” quando atingem a última linha do outro lado do tabuleiro, ganhando assim um movimento mais flexível sobre o tabuleiro, ou seja, podendo andar várias posições em uma única jogada. Só então seria o momento de introduzir o conhecido jogo de Dama onde teríamos a promoção das peças em “damas” (semelhante ao “mullah”) na última posição do tabuleiro, porém com uma restrição adicional ao jogo que é a movimentação apenas para frente enquanto a peça não for promovida em “dama”. Percebemos que o jogo de Dama, muito difundido na cultura brasileira e no meio escolar, não é um jogo simples de ser aprendido, pois ele envolve diversas regras que devem ser assimiladas antes da sua prática. Na metodologia proposta esta dificuldade é facilmente contornada, além do efeito motivador para o participante de conhecer outros jogos com tabuleiros um tanto incomuns na nossa cultura.

É interessante observar que quando um novo jogo é descoberto as suas primeiras práticas envolvem o exercício lógico (a resolução de problemas) sem nenhum conhecimento prévio (memória de padrões ou estudo de estratégias). À medida que o praticante se especializa em determinado jogo, o próprio raciocínio lógico vai sendo poupado e substituído por padrões pré-assimilados do jogo. A troca de cenário ou a inclusão de uma nova regra resgata o foco no exercício lógico de um problema não visto ou avaliado previamente. Uma breve analogia ao que se quer enfatizar sobre este fator é como enxadristas profissionais realizam os primeiros movimentos em uma disputa de Xadrez. Isso acontece de forma praticamente mecânica porque esses primeiros movimentos (fase conhecida como “abertura” em um jogo de Xadrez) já foram amplamente estudados e registrados em livros, com todas as suas possíveis variantes. Ou seja, nesta etapa do jogo este praticante não realizou nenhum exercício lógico que não fosse escolher qual abertura ele decidiu usar.

Esses jogos podem ser ricamente explorados em atividades relacionadas a Artes, na sua construção através de pinturas ou confecção em madeira, por exemplo. As possibilidades desta construção de ser realizada com materiais recicláveis dão uma riqueza muito grande para este instrumento pedagógico na questão da Educação Ambiental. Talvez seja mais evidente o seu uso na matemática pela própria lógica envolvida e pelas figuras geométricas inerentes de cada tabuleiro. Isso ainda pode ser reforçado se as posições do tabuleiro forem identificadas com coordenadas cartesianas, por exemplo, como acontece bastante com o exercício que é feito com o clássico jogo Batalha Naval, ou mesmo se for feito um trabalho de possibilidades de movimentos (jogadas) e a probabilidade de sucesso em cada um. Mas há outros conteúdos escolares menos evidentes que também podem ser explorados com esses

jogos. A questão da origem de cada jogo envolve naturalmente conteúdos de História e Geografia. Por exemplo, os jogos conhecidos como Mancalas têm sido bastante usados quando a proposta é estudar a cultura africana. Pode-se ir ainda mais longe neste sentido. Pode-se considerar a identificação do tabuleiro, mencionado acima, utilizando os pontos cardeais como no caso de jogos como o Shisima, Tapatan e Jogo-da-Velha. É possível explorar ainda, no caso dos jogos de alinhamento, os conceitos dos eclipses solar e lunar. Para isso, basta identificar as peças dos jogadores com uma marca azul que representa o planeta Terra, amarela que seria o Sol e branca para representar a lua. E somente seriam válidos nos jogos os alinhamentos que representam um desses eclipses.

Quando alguém é convidado para jogar um jogo de tabuleiro a primeira coisa que vem em sua mente é a exposição pessoal, mesmo que o fato de ganhar ou perder não seja o mais importante. Mas trata-se de uma disputa entre dois jogadores. Percebe-se que os praticantes de jogos de tabuleiro normalmente delegam suas derrotas a um erro próprio na decisão das suas jogadas (na resolução dos problemas que se apresentaram sobre o tabuleiro), e não na superioridade do oponente. Um exemplo disso é o fato de que muitas vezes ao término de um jogo os participantes recordam e discutem posições e decisões ocorridas durante a disputa. De qualquer forma, esta exposição pessoal nem sempre é aceita em um primeiro momento, principalmente por participantes que não possuem o hábito de praticar este tipo de jogo. E isso é observado em todas as idades.

Para minimizar este fator, o projeto traz a apresentação (e prática) de jogos gigantes, quando os tabuleiros são desenhados no chão e praticados entre equipes, podendo ser duplas ou grupos maiores. As peças podem ser garrafas PET ou qualquer outro objeto de tamanho e visual adequados. O tabuleiro gigante permite que a sua visualização seja melhor por parte das equipes. Por outro lado, esse tabuleiro maior dificulta a tomada de decisões, pois a sua visualização global através de um único olhar fica prejudicada. Mas há algo mais interessante nesta tomada de decisão da jogada a ser realizada por determinada equipe: é a negociação desta decisão dentro da própria equipe. Esta modalidade do “jogo gigante” promove as relações pessoais e tira da mesa (e da sala) este instrumento para ser utilizado em espaços maiores e com seus participantes em pé, e não sentados. Tem-se explorado também uma versão intermediária, que chamamos de “mini-gigante”, na qual os tabuleiros são construídos no tamanho de mais ou menos 1 m² através do uso de lonas ou no verso cartazes já descartados e com o uso de fitas adesivas. Este jogo mini-gigante pode ser colocado sobre grandes mesas para serem jogado em pé entre duplas de participantes. Tais jogos também

podem ser pensados e construídos em paredes na vertical. Esta modalidade de prática tende a atrair aqueles que são mais receosos com a exposição individual inerente ao jogo clássico sobre a mesa, pois formar uma dupla com um companheiro ou participar de uma equipe lhe permite dar suas sugestões de jogadas (soluções para o problema apresentado naquele momento sobre o tabuleiro) com menor responsabilidade sobre a decisão final da jogada a ser realizada.

Os tabuleiros gigantes criados no chão abrem outra possibilidade que é a prática na modalidade do “jogo vivo” ou “jogo humano”, onde os participantes são as próprias peças do jogo, e quem está de fora do tabuleiro não pode sugerir as jogadas. Ou seja, os jogadores de cada equipe, identificados com coletes ou camisetas de uma determinada cor, não são marionetes de jogadores externos que estão realizando uma disputa e solicitando que as peças (pessoas) movimentem-se para determinada posição. A visualização externa do cenário bem como da tomada de decisão da movimentação das peças é muito mais simples e clara do que a visualização dos jogadores que estão sobre o tabuleiro. As equipes podem (e devem) se comunicar para decidirem as suas jogadas, embora enquanto uma equipe realiza esta discussão para sua tomada de decisão a outra é ouvinte de toda a conversa. Situações muito interessantes são criadas com esta modalidade de prática, assim como se percebe nas negociações das jogadas diferentes perfis e posturas dos participantes. As relações pessoais são intensificadas em relação ao jogo gigante, e as questões relacionadas ao exercício lógico acabam ficando em segundo plano. Esta proposta tem se mostrado bastante interessante para a formação de equipes de trabalho ou de gestores, por exemplo. Uma possibilidade para ser explorada é o registro em vídeo de uma ou mais disputas e sua posterior análise por parte dos participantes para uma discussão do comportamento de cada um perante o grupo durante a atividade.

Por fim, há a modalidade do “jogo em movimento” que consiste no jogo gigante mas que os participantes encontram-se distantes do tabuleiro. Ao iniciar a disputa, um jogador de cada equipe deve ir (correr) até o tabuleiro e realizar uma jogada, e somente na sua volta ao grupo é que um companheiro da sua equipe deve fazer o mesmo. Se uma equipe for muito mais rápida que a outra nesta dinâmica ela é capaz de realizar dois movimentos de suas peças enquanto a outra conseguiu realizar apenas um. Esta modalidade atrai muito as crianças e os mais jovens. É muito interessante observar o efeito do estresse físico e a pressão imposta pela questão temporal nas tomadas de decisão dos jogadores.

A modalidade de “jogo eletrônico” não tem sido muito explorada pelo projeto. Muitos dos jogos de tabuleiro utilizados possuem versões eletrônicas em diferentes endereços WEB. Porém, eles estão isolados e espalhados pela Internet, cada um deles com uma interface própria, fato este que dificulta o seu uso nas atividades propostas. Estamos trabalhando no desenvolvimento de tais jogos eletrônicos em uma interface uniformizada e que propõe a sequência de jogos segundo a metodologia adotada no projeto.

Resultados e Discussão

As atividades descritas acima têm sido aplicadas nos últimos cinco anos nos mais diferentes grupos e faixas etárias, como propostas tanto educativas quanto recreativas. As atividades são propostas de acordo com o contexto do público participante e do ambiente onde é promovido.

No contexto escolar, foram oferecidos diversos cursos de formação de professores. Esses cursos têm a duração média de seis meses. Os professores recebem uma formação mensal de 3 horas sobre os jogos de determinado módulo e depois aplicam esses jogos durante um mês com seus alunos na escola. A cada novo encontro são realizadas discussões sobre a aplicação das atividades propostas na escola. A formação é normalmente encerrada com a realização de uma Olimpíada de Jogos Lógicos de Tabuleiro por equipe. Foram realizadas formações com as redes escolares municipais de Porto Alegre, Santa Rosa, Santo Cristo e Giruá, todas no Estado do Rio Grande do Sul, além de formações mais curtas e de módulos específicos em outras escolas. A primeira Olimpíada, realizada em Santa Rosa, em 2014, contou com a participação de 22 escolas e 300 crianças do ensino fundamental, conforme visto na Figura 1. Em 2015, foi realizada uma Olimpíada com a rede municipal de Santo Cristo com a participação de sete escolas e 200 crianças do ensino fundamental. São palavras do Prof. João Becker da Escola Paulo Freire de Santo Cristo – RS:

E assim eles se dão bem, vendo os outros, ganham dos outros, a gente percebe que são, parece uma coisa que desperta eles. Por exemplo, em sala de aula eles não sabem ler e escrever, nós temos dois casos assim que são mais específicos e que tem uma dificuldade muito grande na leitura e na escrita, e no momento do jogo eles se superam. Eles são muito melhores do que alunos ditos inteligentes.

Em 2016, foi realizado um trabalho com um grupo de Protagonismo Juvenil formado por 10 escolares dos 8º e 9º anos da EMEF Liberato Salzano de Porto Alegre. Este grupo de jovens descobriu e aprendeu os jogos propostos e disseminaram pela escola. O grupo ainda promoveu uma formação de professores da própria escola e preparou três equipes com alunos

do 1º ao 5º anos para a participação em uma Olimpíada interna organizada pelo projeto. Segue relato do graduando Felipe Gonçalves, bolsista do projeto:

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 as meninas enfrentaram outro desafio. A turma tinha aproximadamente 25 alunos. Elas utilizaram os mesmo recursos para explicar os jogos e a formação mais uma vez foi um sucesso. A turma toda gostou de vivenciar os jogos e as meninas ficaram contentes com o resultado.

Em 2017, as Escolas do Campo da região da Grande Porto Alegre foram o principal foco. Foi realizada a formação com os professores, no modelo descrito acima, e ao final foi organizada a Olimpíada com oito escolas no município de Nova Santa Rita, RS. Este trabalho este vinculado aos Clubes de Ciências das Escolas do Campo, que representa outro projeto de extensão da UFRGS. Além desta formação de professores, foram realizadas várias oficinas em escolas do campo em diferentes contextos como comunidades indígenas, quilombolas e assentamentos. Palavras da Prof. Sabrina da Escola Municipal Rui Barbosa de Viamão – RS:

No mês de agosto conseguimos integrar o Lobogame com o Clube de Ciências, onde ao final do trimestre, sobre saneamento básico, fizemos uma culminância dos conteúdos com uma grande revisão utilizando os jogos vivos. Dividimos as turmas em quatro equipes, as quais todas se enfrentaram. Para poder movimentar as peças ou se movimentar os alunos deveriam responder corretamente uma pergunta. Foi uma experiência muito válida, onde as professoras perceberam o quanto eles conseguiram absorver do conteúdo trabalhado e também de como é importante unir atividades corporais com as disciplinas. Utilizando o jogo e o corpo como recurso pedagógico.

Outras atividades que merecem ser destacadas são oficinas regulares em públicos específicos como na educação infantil de uma escola privada, em uma escola pública de uma região de risco de Porto Alegre (bairro Cruzeiro do Sul), com grupos de escolares surdos e com a maior idade. No caso do grupo da educação infantil, com crianças de 5-6 anos, houve a adaptação da contação de história que pudesse ser vinculada a um determinado jogo, juntamente com a construção do tabuleiro e a personalização das peças do jogo com os personagens da história contada, conforme visto na Figura 2. Desta forma a abstração destes jogos, que seria o maior desafio nesta faixa etária, foi contornada com sucesso através da contextualização dada pela história apresentada. Isso permitiu também apresentar ao grupo as modalidades dos jogos gigante e vivo. No caso do trabalho feito no bairro Cruzeiro de Porto Alegre, onde a comunidade convive diariamente com as questões do tráfico de drogas e violência associada, percebeu-se uma aceitação muito grande por parte daqueles alunos por

vezes “esquecidos” em sala de aula pela sua postura mais rebelde junto ao grupo. Esta própria postura mostrou-se abrandada com a proposta destes jogos nas suas diferentes modalidades de prática, conforme visto na Figura 3. Segue relato da graduanda Nilseia Ribas, da equipe do projeto:

Observamos que a aplicação dos jogos na escola Martin Aranha, do bairro Cruzeiro, modificou um espaço tenso e agressivo, até por conta da contextualização daquela comunidade, em um ambiente mais calmo, mais participativo, mais colaborativo, fazendo com que eles se enxergassem, a ponto de construírem os próprios jogos juntos.

Com a comunidade surda o único desafio observado, como esperado, foi a comunicação pela linguagem de sinais LIBRAS, pois nem todos membros da equipe do projeto possuem fluência nesta forma de comunicação. Com um determinado grupo, visto na Figura 4, onde além da surdez haviam outras deficiências envolvidas, principalmente relacionadas com questões cognitivas, o resultado também foi bastante positivo, com a percepção da aceitação e do interesse crescente pelos jogos apresentados.

No caso do trabalho com grupos de idosos, foram realizadas inicialmente oficinas isoladas com alguns grupos específicos. Em 2016, foi feito um trabalho com o grupo Revivendo a Vida, que corresponde a um projeto de extensão da instituição de ensino superior UniRitter de Porto Alegre, RS (RIBAS; KUENZER; CERONI, 2016). Foram encontros semanais durante dois semestres através da apresentação de jogos de diferentes módulos e modalidades de prática. No final deste trabalho foi realizada uma atividade intensiva de uma semana (cinco turnos) com o ensino do Xadrez, conforme visto na Figura 5, através desta metodologia de apresentar jogos iniciais mais simples e ir aumentando a complexidade até o seu entendimento completo. Neste caso específico, houve a contextualização histórica e geográfica da evolução deste jogo assim como a sua construção artesanal para a modalidade mini-gigante. Participaram 15 pessoas entre 60 a 90 anos de idades, que ao final dessa semana haviam aprendido e se apaixonado pelo rei dos jogos de tabuleiro que é o Xadrez.

Por fim, as atividades propostas pelo projeto LoBoGames também estiveram presentes em três Operações do Projeto Rondon, levados pela equipe de rondonistas da UFRGS. Em tais oportunidades foi possível observar a sua aplicação e aceitação em outros cenários de remotas regiões do Brasil como o interior de Barra do Bugres – MT, e nos municípios de Serra Negra do Norte – RN e Marianópolis do Tocantins – TO.

Considerações Finais

Os resultados obtidos com as diversas atividades deste Programa de Extensão apontam demandas de continuidade, principalmente com relação à produção de materiais didáticos disponibilizados através da página WEB, criando assim maior autonomia para os multiplicadores. A inserção dos jogos lógicos de tabuleiro nas escolas tem se mostrado efetivo não apenas no sentido de motivar o exercício do raciocínio lógico dos alunos, mas, principalmente, na questão da integração de alunos por vezes “esquecidos” (por diversos motivos) e na socialização de grupos. A modalidade do jogo vivo tem nos surpreendido no aspecto de conhecermos melhor os nossos alunos, suas posturas perante o grupo, suas personalidades em relação ao trabalho em equipe, e também no aspecto lúdico e recreativo de participar de um jogo de quadra sem bola, mas igualmente atraente e divertido. Os relatos são realmente animadores e, algumas vezes, até emocionantes.

Referências

- ALLUÉ, Josep M. *Jogos para todo o ano—primavera, verão, outono e inverno*. São Paulo: Editora Ciranda Cultural, 2002.
- BELL, Robert Charles. *Board and Table Games from Many Civilizations*. Dover Publications; Edição revisada, 1979. ISBN-10: 0486238555
- BURNS, Brian (ed.). *The Encyclopedia of Games*. New York: Barnes & Noble Books, 1998.
- GIORDANI, Liliane Ferrari; RIBAS, Renato Perez. *Movimentos no currículo, formação de professores e outras aprendizagens*. Revista Didática Sistêmica (REDSIS), Universidade Federal de Rio Grande (FURG), vol. 17, nº 01, 2015. ISSN 1809-3108.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5ª edição, São Paulo: Perspectiva, 2007.
- OLIVEIRA, Vera Barros de. *Jogos de regras e a resolução de problemas*. 2ª edição, Petrópolis: Editora Vozes, 2004.
- MACEDO, Lino de (org). *Jogos, Psicologia e Educação: teorias e pesquisa*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2009.
- RIBAS, Nilseia Lapresa; KUENZER, Rodrigo Squeff; CERONI, Denise Costa. *Revivendo a Vida através do Jogo de Xadrez*. XII Semana de Extensão, Pesquisa e Pós-Graduação (SEPESQ), Centro Universitário Ritter dos Reis, 24 a 28 de outubro de 2016.
- RIBAS, Renato Perez; GIORDANI, Liliane Ferrari. *Jogos Lógicos de Tabuleiro*. 6º Congresso Brasileiro de Extensão Universitária (CBEU), Belém – PA, 2014. ISSN 2358-0062.



Figura 1 – Olimpíada de Jogos Lógicos de Tabuleiro em Santa Rosa – RS, 2014.



Figura 2 – Oficina na Escola Infantil Piazzito, Porto Alegre - RS.



Figura 3 – Oficina na Escola Municipal Martin Aranha, Porto Alegre – RS.



Figura 4 – Oficina na Escola Especial para Surdos Frei Pacífico, Porto Alegre – RS.



Figura 5 – Grupo Revivendo a Vida da UniRitter, Porto Alegre – RS.