



Jogos lógicos de tabuleiro como instrumento pedagógico e recreativo para todas as idades

Liliane F. Giordani: Faculdade de Educação - UFRGS
Renato P. Ribas: Instituto de Informática - UFRGS
Acadêmica de Pedagogia: Flávia D'Arco Gomes

Nos tempos atuais, com o avanço das tecnologias de comunicação e o acesso cada vez mais fácil e rápido à informação, o valor do conteúdo como conhecimento tem demandado mais esforços para a promoção de espaços de aprendizagem que potencializem o desenvolvimento

do raciocínio lógico e do pensamento crítico. Em termos de conteúdo, praticamente tudo pode ser descoberto e aprendido com o auxílio da Internet. Porém, ter um raciocínio analítico e lógico para usar eficientemente este saber e nos auxiliar nas escolhas e decisões requer mais do que leitura e acesso à informação, é necessário um exercício

mental diário, uma aeróbica neuronal. Estar com a mente ativa e criativa auxilia no desenvolvimento de projetos pessoais e profissionais, bem como na construção de oportunidades e perspectivas. Em todas as faixas etárias, o exercício e o aprimoramento de tal capacidade tem impacto direto na qualidade de vida das pessoas.

O Programa de Extensão da UFRGS “Jogos Lógicos de Tabuleiro” (LoBoGames) iniciou, informalmente, em 2012, com atividades pontuais e como uma das oficinas promovidas pelo Projeto de Extensão “Atelier Pedagógico”, sendo registrado em 2013, como um Projeto de Extensão próprio, e como Programa de Extensão no biênio 2014/2015. O crescente interesse do público em geral em relação às atividades propostas tem surpreendido, com potencial de aplicação nos mais diversos eixos de atuação como atividade recreativa, escolar educativa, socialização de grupos, formação de lideranças, dentre outros.

Jogos – módulos e modalidades

É quase uma centena de jogos lógicos de tabuleiro (ou jogos abstratos de estratégia), do mundo todo, organizados didaticamente em módulos segundo seu princípio de funcionamento e em ordem crescente de complexidade. Fazem parte desta proposta desde jogos populares como Dama e Xadrez, até jogos menos conhecidos como Pong HauK'i (China e Coréia) e o Mu Torere (Nova Zelândia). Cabe mencionar, em particular, o Jogo-da-Onça, que é o único jogo de tabuleiro encontrado entre os indígenas brasileiros.

Além do tradicional jogo sobre a mesa, no qual há uma disputa individual entre os participantes, são apresentadas também as modalidades do “jogo gigante” e do “jogo vivo” (ou humano). No jogo gigante, com o tabuleiro desenhado no chão e com peças grandes (como garrafas PET), é possível realizar as disputas em duplas ou em trios criando



Figura 1: Módulos dos jogos de tabuleiro definidos no Programa.



Figura 2: Presença dos jogos de tabuleiro no UFRGS Portas Abertas 2014.

assim um espírito de equipe e de negociação entre os pares para a escolha da melhor jogada. Já no jogo vivo as pessoas são as próprias peças do tabuleiro e quem está do lado de fora não interfere nas decisões das jogadas. As relações interpessoais são intensificadas possibilitando interações sociais a fim de melhorar a convivência de grupos. Nesta modalidade, diferentes perfis podem ser identificados entre os jogadores, sendo assim um ótimo exercício para autoconhecimento pessoal e conhecimento do grupo.

Atuação e atividades promovidas

Dentre as atividades promovidas pelo Programa LoBoGames estão a atuação escolar diretamente com os alunos (desde a educação infantil até o ensino médio), a formação de professores, oficinas com idosos, atividades recreativas em festividades (para todas as idades), atividades com grupos escoteiros e associações comunitárias, entre outras. Nos últimos dois anos foram registrados mais de 1.500 pessoas em contato direto com as atividades propostas pelo projeto, sendo mais de 150 professores formados.

A atuação deste Programa de Extensão está diretamente ligada ao ensino através da formação de professores do ensino fundamental de Porto Alegre e da região noroeste do RS (Santa Rosa, Santo Cristo, Giruá e Alecrim), que, por sua vez, multiplicam as atividades para os seus alunos. Em agosto de 2014, foi realizada no Instituto Federal Farroupilha, em Santa Rosa, RS, a 1ª Olimpíada Escolar de Jogos Lógicos de Tabuleiro com a participação de 24 escolas da região, sendo 30 equipes (300 crianças) divididas em 4 categorias por faixa etária (três do ensino fundamental e uma da educação infantil). Foram disputas por equipes (escolas), ao invés de individuais, nas 3 modalidades (mesa, gigante e vivo). Em novembro de 2015, realizou-se a 2ª edição desta Olimpíada em Santo Cristo, RS, com a participação de todas as escolas da rede municipal, envolvendo cerca de 200 alunos. Não se tem conhecimento de evento similar já realizado em outro lugar.

A criação de jogos de mesa e gigante com material reciclável bem como o trabalho artístico também é um espaço explorado pelo Programa. Madeira, tecido, lona e outros materiais são

utilizados para a confecção de tabuleiros. Tem-se trabalhado também tabuleiros para pessoas de baixa visão e cegas.

Estão sendo realizadas ainda atividades de investigação através do projeto de pesquisa “Jogos de Tabuleiro – imersão no território escolar”, com o objetivo de avaliar o impacto do uso deste instrumento pedagógico no contexto escolar, tanto no cognitivo quanto na integração e socialização dos alunos (GIORDANI, 2015).

A contribuição dos jogos de tabuleiro

Os relatos dos participantes juntamente com o seu interesse e envolvimento têm comprovado o potencial desses jogos como instrumento educativo e recreativo, conforme discutido em (OLIVEIRA, 2004).

Tem sido observado um impacto positivo no processo de socialização de grupos, mesmo quando de faixas etárias heterogêneas. Apesar dos jogos envolverem disputas, o que leva a possibilidade de ganhar e perder, raramente, tem-se vivenciado situações de conflito. É como se aquele (a) que tivesse perdido a disputa (indivíduo ou equipe) não precisasse assumir para si próprio a culpa pelo insucesso, algo como “falhei na minha análise lógica”. Ou seja, o mérito não é necessariamente delegado a um adversário mais forte, mas assume-se que a perda da disputa significa que é necessário todo o grupo prestar mais atenção nas próprias jogadas.

Outro fator interessante observado na prática da modalidade do jogo vivo (em equipe), quando as peças são as pessoas e quem está fora não



Figura 3: 1ª Olimpíada de Jogos de Tabuleiro 2014, Santa Rosa, RS, modalidade jogo gigante.

pode opinar, é a observação de perfis, posturas e personalidades. Esta relação interpessoal resulta em um processo de socialização e integração interessante nos grupos.

Por fim, o custo do material envolvido é bastante baixo, pois representam tabuleiros em papel e tampas de garrafa PET para os jogos na mesa, as próprias garrafas PET e fitas adesivas para os jogos gigantes e vivo. Esta proposta pode ser facilmente reproduzida em multiplicada por interessados utilizando-se das informações disponíveis em www.inf.ufrgs.br/lobogames.

Este projeto já foi apresentado em diversos eventos de extensão, como no Congresso Brasileiro de Extensão Universitária 2014, nas edições de 2014 e 2015 do Salão de Extensão Universitária da Região Sul - SEURS, nos Salões de Extensão da UFRGS 2013, 2014 e 2015, no UFRGS Portas Abertas 2014 e 2015. Além disso, o projeto esteve presente nas atividades da equipe de rondonistas da UFRGS, na Operação Bororos do Projeto Rondon, em Barra dos Bugres, MT, de 13 a 24 de julho de 2015. ◀

Referências

- GIORDANI, Liliane F. Movimentos no currículo, formação de professores e outras aprendizagens. In **6º Seminário Brasileiro de Estudos Culturais e Educação** (SBECE), 1 a 3 de junho de 2015, Canoas, RS.
- OLIVEIRA, Vera Barros de. **Jogos de regras e a resolução de problemas**. Petrópolis: Editora Vozes, 2ª ed., 2004.