

## **JOGOS LÓGICOS DE TABULEIRO COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO PARA O ENSINO ESCOLAR**

Coordenador: RENATO PEREZ RIBAS

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 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. 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](http://www.inf.ufrgs.br/lobogames).