

SALÃO DE
INICIAÇÃO CIENTÍFICA
XXIX SIC
**UFRGS**
PROPESQ



múltipla 
UNIVERSIDADE
inovadora  inspiradora

Evento	Salão UFRGS 2017: SIC - XXIX SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2017
Local	Campus do Vale
Título	Jogos Lógicos de Tabuleiro: imersão no território escolar
Autor	ALINE GUTERRES FERREIRA
Orientador	LILIANE FERRARI GIORDANI

Jogos Lógicos de Tabuleiro: imersão no território escolar

Aline Guterres Ferreira, Liliane Ferrari Giordani, Faculdade de Educação.

Introdução

Esta pesquisa apresenta dados do trabalho desenvolvido junto a Sala de Integração e Recursos de Altas Habilidades (SIR-AH) da Escola Municipal de Ensino Médio Emilio Meyer de Porto Alegre. Os objetivos norteadores do nosso trabalho foram criar condições de viabilidade para a construção de atividades na promoção do acesso ao conhecimento e a aprendizagem com o uso de jogos lógicos de tabuleiro em suas três modalidades, mesa, gigante e vivo.

Metodologia

Nosso trabalho teve início com a realização de reuniões, entre coordenadores e bolsistas, para o planejamento e organização da dinâmica mais apropriada, também eram realizadas leituras sobre os temas, jogos, altas habilidades e sala de recursos, para embasar teoricamente nossa prática. Os encontros na SIR-AH foram realizados no segundo semestre de 2016 com duração de uma hora e meia a duas, uma vez por semana. Em cada encontro com as crianças foi apresentado um módulo de jogos, iniciando com a prática nos tabuleiros sobre a mesa e respeitando as sequências didáticas organizadas para cada grupo de jogos. Para os tabuleiros de mesa as atividades ocuparam de 30 minutos à uma hora. Na sequência, foram realizados os jogos nas modalidades “gigantes” e “vivo”, uma vez que as regras dos jogos já foram aprendidas nos tabuleiros, e nessas outras modalidades há um novo desafio que são as relações interpessoais envolvidas entre os membros da mesma equipe. O público que trabalhávamos eram em média dez crianças, em idade escolar do ensino fundamental, das regiões centro, sul, leste e oeste do município. Em avaliação de altas habilidades em diferentes áreas do conhecimento e, em alguns casos com transtorno do espectro autista (TEA), déficit de atenção e hiperatividade. Para registro das atividades, foi adotado o uso de “diário de bordo”, com anotações das atividades realizadas, das reuniões de planejamento e de leituras realizadas.

Resultados

Considerando que a professora responsável pela SIR-AH, participou da formação dos jogos lógicos de tabuleiro oferecido pelo Curso de Extensão do Programa LoBoGames, já havia uma adesão para a proposição da atividade, pois a professora reconhecia a potencialidade dos jogos como instrumento de avaliação de altas habilidades dos estudantes. Observamos que alguns estudantes demonstram estratégias criativas, lógicas e divergentes para resolução do jogo proposto, mantendo sua atenção na atividade proposta. Neste sentido, o projeto contribuiu como um instrumento de avaliação, pois os jogos lógicos permitem uma maior estabilização dos estudantes que apresentam TEA, pela necessidade de perfilhação das tampinhas, sendo assim, este apresenta sua alta habilidade por consequência.

Considerações Finais

Podemos verificar que a inserção de jogos lógicos de tabuleiros nos currículos escolares, permite uma maior abertura a outra forma de desenvolver o trabalho docente. Os jogos permitem a estabilização emocional desses estudantes, que requerem uma atenção especial e os permite demonstrar todo seu potencial, quando concentrados jogando e se divertindo.