



## SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA XXVIII SIC

paz no plural



<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2016: SIC - XXVIII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
<b>Ano</b>	2016
<b>Local</b>	Campus do Vale - UFRGS
<b>Título</b>	Jogos Lógicos de Tabuleiro: imersão no território escolar
<b>Autor</b>	EDUARDA AQUINO RIVAROLLY
<b>Orientador</b>	LILIANE FERRARI GIORDANI

## JOGOS LÓGICOS DE TABULEIRO: IMERSÃO NO TERRITÓRIO ESCOLAR

Autor: Eduarda Aquino Rivarolly

Orientador: Liliane Ferrari Giordani

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

O projeto de pesquisa denominado *Jogos Lógicos de Tabuleiro: imersão no território escolar* tem como objetivo principal fomentar a discussão sobre possibilidades e estratégias de ensino através do uso de jogos lógicos de tabuleiro e a constituição de uma rede de trabalho docente criando possibilidades para outras estratégias de ensino e de arquitetura escolar.

Os dados estudados foram coletados a partir do Programa de Extensão Jogos Lógicos de Tabuleiro, considerando como principais fontes de pesquisa os relatos acerca da disponibilidade para novas aprendizagens dos sujeitos envolvidos na formação docente e dos alunos que vivenciaram os projetos nas escolas.

A partir de centenas de jogos lógicos de tabuleiro e, estando estes, organizados em ordem crescente de complexidade, agrupados em módulos, ou seja, conforme seus princípios de movimentos são desenvolvidos em quatro modalidades diferentes nas atividades do projeto: o modo tradicional, o que é em um tabuleiro com peças de tamanho “normais”; no computador; o gigante, no qual o tabuleiro, muito maior, fica no chão e as peças são proporcionais ao tamanho do tabuleiro e o vivo, onde os jogadores se tornam as peças e literalmente entram no jogo.

Com este programa, realizamos encontros mensais em escolas públicas da rede municipal de Porto Alegre e do noroeste do estado, durante os anos de 2014 e 2015, onde desempenhamos cursos de formação para os professores interessados em inserir a prática dos jogos na sala de aula. Depois dos encontros, cada professor aplicava o aprendizado para seus alunos e, então, nos retornavam com relatórios, contando de suas experiências e os resultados obtidos, além de debatermos no encontro seguinte. Estes relatórios, junto dos questionários que fazíamos com as crianças, como um comparativo de pré e pós a interferência dos jogos, serviram como uma grande metodologia para a presente pesquisa.

Em seus relatórios de trabalho e nas discussões presenciais, os professores foram durante os anos da formação constituindo uma rede de possibilidades para a implementação do projeto, na medida em que percebiam o envolvimento de seus alunos. O aspecto lúdico dos jogos permite quebrar a rotina escolar, aumentando o interesse dos alunos pelas atividades propostas e o prazer de estar na escola. A diversidade de jogos do mundo todo permite uma viagem por diferentes culturas, geografias e histórias. O Projeto de Pesquisa nos auxiliou, então, a acompanhar o desenvolvimento das crianças nas atividades, seus efeitos na aprendizagem delas e os reflexos produzidos na definição dos desenhos curriculares em seus tempos e formas de proposição.

Os indicadores apontam a aceitação dos alunos pelos jogos de tabuleiro, a incorporação por algumas escolas reinventando materiais e, principalmente, a descoberta de novas aprendizagens, mudando a representação dada pelos professores aos alunos que “não aprendem”, que “são desinteressados” ou “que perturbam” para um outro olhar que atenda para novas representações, tencionando outras formas de construir conhecimento.