

LOBOGAMES – JOGOS LÓGICOS DE TABULEIRO

Renato Perez Ribas; Liliane Ferrari Giordani; Flávia D’Arco Gomes; Felipe de Oliveira Gonçalves; Viviane Dulus de Lima; Aline Guterres Ferreira; Eduarda Aquino Rivarolly; Taiane de Oliveira Peixoto, Nilseia Lapresa Ribas

O Programa de Extensão Lobogames desenvolve diversas atividades no sentido de inserir e promover o uso dos jogos lógicos de tabuleiro nas escolas e associações comunitárias. Até o momento as atividades estiveram concentradas na formação de professores, educadores sociais e alunos dos cursos da UFRGS. O Programa também atua na elaboração de material didático e no desenvolvimento desses jogos na sua versão eletrônica (*games*). A criação de jogos com material reciclável também é um dos focos deste trabalho, buscando o baixo custo da sua construção e a educação ecológica e de sustentabilidade. A atuação em diferentes frentes tem como objetivo central a inclusão dos jogos lógicos de tabuleiro para a qualificação do trabalho docente. A metodologia aplicada compreende encontros presenciais de 3 horas e a aplicação dos jogos nas escolas e/ou espaços comunitários pelos alunos em formação. Os encontros são destinados a apreender os módulos dos jogos e a compartilhar experiências vividas na aplicação das atividades, produzindo relatos que são registrados para posterior análise dos dados. Os alunos dos cursos também encaminham um relatório mensal relacionado às atividades realizadas na escola, que de certa forma corroboram com os relatos apresentados oralmente por eles. A formação é idealmente encerrada com a realização de uma Olimpíada Escolar de Jogos Lógicos de Tabuleiro. 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. As atividades do Programa estão relacionadas com o Projeto de Pesquisa “*Jogos Lógicos de Tabuleiro: imersão no território escolar*” que avalia o impacto desse instrumento de trabalho nas escolas, principalmente com relação a integração e socialização dos alunos. Na aproximação entre extensão e pesquisa, nossos dados têm apontado a demanda para a continuidade das ações de formação, promovendo uma discussão sobre currículos e outros jeitos de ensinar. Neste sentido, os jogos lógicos de tabuleiro deixam de ser apenas um instrumento metodológico e passam a se configurar em um mecanismo de promoção do ensinar. O Programa mantém um grupo público no Facebook para interação com o público interessado assim como uma página WEB (www.inf.ufrgs.br/lobogames) de divulgação das atividades e de material de apoio.

Descritores: jogos de tabuleiro; educação; escola; formação de professores.