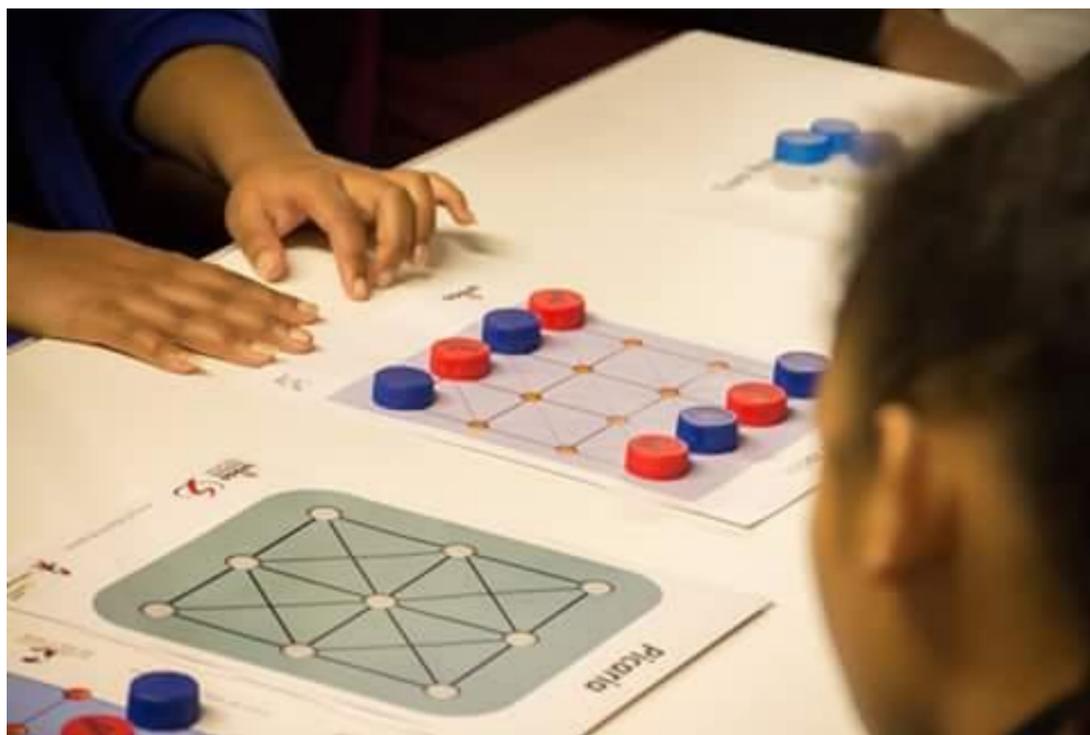


# Jogos Lógicos de Tabuleiro: imersão no território escolar

lobogames.ufrgs@gmail.com

## Introdução

Trabalho desenvolvido junto a Sala de Integração e Recursos de Altas Habilidades (SIR-AH) com o objetivo de 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.



## Metodologia

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. 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

Observamos que alguns estudantes demonstram estratégias criativas, lógicas e divergentes para resolução do jogo proposto, mantendo sua atenção na atividade proposta. O projeto contribuiu como um instrumento de avaliação, pois os jogos lógicos permitem uma maior estabilização dos estudantes que apresentam Altas Habilidade associado ao Transtorno do Espectro Autista.

## 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 promovem uma maior estabilização emocional desses estudantes, que requerem uma atenção especial e os permite demonstrar todo seu potencial, quando concentrados jogando e se divertindo.

