

RESUMO: 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. Nos últimos anos, 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 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 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. 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. É quase uma centena de jogos organizados em módulos, segundo o seu princípio de funcionamento, e em uma ordem didática de apresentação de acordo com a complexidade das suas regras. Os módulos, preparados até o momento, são: (1) jogos de bloqueio e alinhamento, como o Moinho; (2) jogos de deslocamento, como o Xadrez Chinês; (3) jogos de posicionamento, como o Jogo-da-Velha; (4) jogos de captura, como Damas; e (5) jogos de caça, como o Jogo-da-Onça. Há um sexto módulo dedicado especificamente ao Xadrez. Além do tradicional jogo na mesa, uma novidade trazida por este Programa é a prática dos jogos nas modalidades “gigante” e “vivo”, ou “humano”. O jogo tradicional com o tabuleiro sobre uma mesa mantém o jogador mais atento a um cenário de algumas dezenas de centímetros de tamanho. A modalidade do ‘jogo gigante’ é praticado sobre um tabuleiro de mais ou menos 1 a 2 metros de lado, com peças que devem ser movimentadas através de uma ação corporal maior. A visão espacial do jogo é diferente do tabuleiro sobre a mesa, e o movimento das peças mais lento. Na terceira modalidade, o ‘jogo vivo’ ou ‘jogo humano’, em que as pessoas são as próprias peças do tabuleiro. Se não houver interferência externa na decisão dos movimentos de cada equipe, ou seja, as pessoas não são meras marionetes em um jogo gigante comandado por um participante externo, a visão do problema a ser resolvido, a montagem das estratégias e a decisão do movimento a ser realizado tornam-se mais difíceis.