

RESUMO: A Faculdade de Educação e o Instituto de Informática da Universidade Federal do Rio Grande Sul (UFRGS) vêm desenvolvendo, desde 2012, o Programa de Extensão Lobogames Jogos Lógicos de Tabuleiro. Este projeto tem realizado atividades junto às escolas na formação de professores, em espaços comunitários com crianças e adolescentes e em projetos com a maior idade. No ano de 2016 realizamos um trabalho junto com o grupo do Protagonismo Juvenil, da Escola Municipal de Educação Básica Liberato Salzano Vieira da Cunha. As atividades foram realizadas todas as terças-feiras, com tempo de duas horas e meia de duração. Nesse período, foi apresentado para os alunos do grupo uma sequência de Jogos Lógicos de Tabuleiro em ordem crescente de complexidade onde, a cada etapa, procura-se acrescentar um novo conceito de raciocínio lógico por vez. Esses jogos lógicos de tabuleiro foram desenvolvidos de acordo com algumas variações (jogo de tabuleiro, jogo gigante e jogo vivo). Na modalidade de “jogo vivo”, os participantes são as próprias “peças” do jogo, os tabuleiros são desenhados no chão e o deslocamento dos jogadores é realizado naturalmente (em alguns momentos utilizamos outras formas de se locomover, como por exemplo: saltando com um dos pés, saltando com os dois pés, correndo, etc.). Outra modalidade desenvolvida foi a de “jogo gigante”, em que o tabuleiro também é desenhado no chão e as peças são representadas por objetos grandes, na qual, são movimentadas pelos jogadores. E ainda, temos o jogo tradicional de tabuleiro, onde o jogo é apresentado no tamanho de uma folha de ofício e as peças são similares aos jogos já conhecidos. Nossa intenção era de que o grupo do Protagonismo se sentisse capacitado em propor esses jogos para os outros alunos da escola, em diferentes momentos inclusive no recreio. Além disso, esse grupo foi o apoio aos bolsistas de extensão na realização de uma formação em jogos lógicos para o corpo docente dessa instituição de ensino. Encerramos o ano de 2016 com a realização de uma Olimpíada Escolar de Jogos Lógicos de Tabuleiro, organizada e coordenada pelos alunos e alunas do Protagonismo Juvenil. Destacamos que essa troca de experiências entre a universidade e a escola tem contribuído significativamente para a formação docente dos universitários envolvidos com esse projeto. Acreditamos que essa proposta de conteúdo também tem se tornado novidade e motivação para o grupo do Protagonismo, sendo uma oportunidade deles incorporarem o conteúdo de jogos lógicos em sua intervenção dentro e fora da escola. Nós estudantes universitários fortalecemos nossa ação docente e a escola é contemplada com uma proposta de ensino diferenciada. Consideramos, portanto, esta troca de experiências importantes e necessárias para almejar melhorias na educação.