

FORMAÇÃO DE PROFESSORES NOS JOGOS LÓGICOS DE TABULEIRO

TEACHER TRAINING IN LOGIC BOARD GAMES



Liliane Ferrari Giordani¹
Renato Perez Ribas²

¹ Professora da Faculdade de Educação da UFRGS,
coordenadora do Programa de Extensão Lobogames.
E-mail: liliane.giordani@ufrgs.br

² Professor do Instituto de Informática da UFRGS,
coordenador do Programa de Extensão Lobogames.
E-mail: renato.ribas@ufrgs.br

Resumo

O uso dos jogos lógicos de tabuleiro tem sido apresentado como uma alternativa curricular e como instrumento pedagógico nas escolas através da formação de professores e da realização de um formato único de Olimpíadas escolares. Foram dois anos com formações anuais em duas regiões do Estado do Rio Grande do Sul, em Porto Alegre e na região Noroeste do Estado. O que representou cerca de 110 professores formados, 60 escolas contempladas, mais de 1.000 alunos em contato direto com os jogos e as atividades propostos pelo Programa de Extensão da UFRGS denominado LoBoGames. Este segue em atividades, já tendo sido reeditado para o próximo biênio 2016/2017, mantendo as ações descritas neste artigo e com foco principal na produção de material de apoio e no aprimoramento da página WEB a fim de promover a sua disseminação e a adoção desses jogos na rotina escolar.

Palavras chave: currículo escolar, jogos de tabuleiro, formação de professores, olimpíadas, raciocínio lógico, socialização.

Abstract

The use of the logic board games has been presented as an alternative curriculum and as an educational tool in schools through teacher training program and the creation of a unique format for school Olympics. Two years with annual training in two regions of the State of Rio Grande do Sul, in Porto Alegre and in the Northwest region. What accounted for around 110 trained teachers, 60 schools involved, and more than 1,000 students in direct contact with the games and activities proposed by Extension Program of UFRGS named LoBoGames. This project is going on, having been already reedited for the next biennium 2016/2017, keeping the actions described in this article and with the main focus on the production of support materials and improving website (www.inf.ufrgs.br/lobogames) to promote the dissemination and adoption of these games in the school routine.

Keywords: school curriculum, board games, teacher training, olympics, logical thinking, socialization.

Currículo Escolar: compartilhar experiências

O currículo, na contemporaneidade, deixou de ser compreendido apenas como um conhecimento técnico, centrado em procedimentos e métodos. Nossa discussão parte do entendimento de currículo como um artefato social e cultural (Moreira; Tadeu, 2013). E é neste sentido que pensamos as articulações entre a formação docente e o compartilhamento de experiências entre alunos e professores, através do uso de jogos lógicos de tabuleiro.

Os jogos de tabuleiro estão carregados de uma pedagogia cultural popular que, por tempos, foi desconsiderada pela escola como objeto de aprendizagem. Henry Giroux e Roger Simon destacam que “apesar da profusão dos estudos culturais publicados na última década, o discurso dominante ainda define a cultura popular como o que sobra após a subtração da alta cultura da totalidade das práticas culturais” (p. 107, 2013).

Tencionando a inversão destas práticas, carregamos em nossas ações de formação docente o ideário de que o currículo precisa dialogar com o mundo para além do conteúdo utilitário. Os jogos lógicos de tabuleiro tem se prestado a isso, através da inclusão despreziosa de jogos, na combinação entre estímulo ao raciocínio lógico, com estratégias e antecipação na resolução de problemas, e autonomia para tomada de decisões acordadas com o coletivo (Oliveira, 2004).

Embora pareça ser um relato cada vez mais frequente de professores sobre o desinteresse dos alunos em relação aos conteúdos escolares, acredita-se que esses ainda gostem de estar na escola pelo simples fato dela existir, e nela encontrar saberes e brincadeiras, permitindo e criando possibilidades de encontros. Neste sentido, o desafio de construir propostas pedagógicas que tencionem a norma do disciplinamento das áreas, com a “mistura” dos saberes e com pequenas rupturas da arquitetura escolar, nos motiva a trabalhar com a formação de professores. A promoção da aprendizagem tem fomentado a constituição de nossos projetos de formação docente. O Programa de Extensão Jogos Lógicos de Tabuleiro, através da formação continuada de professores, intenciona auxiliar na construção de mecanismos que viabilizem um currículo que permita outras aprendizagens e outros tempos.

Estar à disposição do aprender não é só tarefa do aluno, o lugar de quem aprende deveria ser também desejado pelo professor. A fronteira daquele que “sabe” e daquele que “não sabe” é completamente borrada quando abandonamos as cartilhas didáticas do currículo conteudista. Assim, vamos desnaturalizando a função docente na criação de linha de fuga para reconstruir jeitos de acessar os conhecimentos historicamente produzidos. Nesta perspectiva, tem-se tencionado discussões para reinventar currículos que rompam com a lógica da fragmentação disciplinar e que permitam possibilidades de diferentes aprendizagens.

Este movimento se intensifica em alternativas curriculares que discutem os tempos e os espaços da escola. Alternativas traduzidas em experimentações, em aulas abertas misturando crianças e adolescentes, em pátios e praças, que permitam um corpo livre. Para isso, em nosso projeto de formação docente seguimos a perspectiva apontada por Tomaz Tadeu da Silva (2002), quando nos propõem pensar no currículo como um encontro, uma composição.

Um exemplo importante deste trabalho tem sido a realização das Olimpíadas Escolares de Jogos Lógicos de Tabuleiro. Na primeira edição, reunimos 300 crianças e adolescentes da educação infantil e ensino fundamental na cidade de Santa Rosa, RS. A atividade foi realizada em parceria com o Instituto Federal Farroupilha, com a Prefeitura Municipal de Santa Rosa e com as escolas da rede municipal das cidades de Santa Rosa, Santo Cristo e Giruá, escolas que participaram da formação continuada de professores durante o ano de 2014. A segunda Olimpíada foi realizada no município de Santo Cristo, RS, com a participação de 200 crianças.

O evento das Olimpíadas é um momento ímpar para os realizadores do projeto pois vemos em cada criança e adolescente a realização de nossas crenças em aprendizagens leves e alegres. Aprendizagens motivadas por práticas curriculares culturais, que desafiam para outras descobertas, em um lugar em que o professor é um mediador de conhecimentos, um lugar em que ele também se torna aprendiz.

Nesta compreensão de trabalho pedagógico, deixamos com que a atividade dos jogos de tabuleiro na escola esteja à disposição de um currículo de significação, com o compartilhamento de saberes historicamente constituídos ou reinventados por novas possibilidades de criação e reconhecimento das diferentes formas de aprender.

Programa de Extensão LoBoGames

O Programa de Extensão da UFRGS intitulado Jogos Lógicos de Tabuleiro (com o acrônimo LoBoGames) tem por objetivo resgatar e incentivar a prática de tais jogos para o desenvolvimento tanto cognitivo quanto social e mesmo de saúde mental das pessoas de todas as idades. É contemplado um subgrupo de jogos de tabuleiro mais conhecidos por Jogos Abstratos de Estratégia, do qual fazem parte os populares Xadrez, Damas, Trilha, Gamão, mas também outros menos difundidos como o Pong-HauK'i, Shisima, Fanorama, Tapatan e Jogo-da-Onça.

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, conforme ilustrado na Figura 1, 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.



Figura 1
Módulos dos jogos lógicos de tabuleiro organizados no LoBoGames.
Fonte: Ilustração criada pelos autores.

Os jogos praticados individualmente sobre uma mesa são realizados com impressões dos tabuleiros em papel e tampinhas de garrafas PET. Além do tradicional jogo na mesa, uma novidade trazida por este Programa é a prática dos jogos nas modalidades “gigante” e “vivo” (ou “humano”), conforme mostrado na Figura 2.

Na modalidade do “jogo gigante” o tabuleiro é criado no chão em dimensões que permitam utilizar garrafas PET como peças. Nesta modalidade as disputas podem ser realizadas entre duplas ou mesmo trios. Desta forma, é minimizada a exposição e a pressão individual sobre o jogador, como a que tende a ocorrer na modalidade do “jogo na mesa”, e as relações interpessoais são valorizadas uma vez que as equipes (duplas ou trios) precisam discutir, negociar e acordar sobre a sua jogada. Cria-se, assim, uma oportunidade para quem está inseguro em se expor individualmente em uma disputa um-contra-um na mesa.

Na outra modalidade, o “jogo vivo”, o tabuleiro também é construído no chão, porém, as peças são as pessoas, formando duas equipes. Nesta prática, quem está de fora do tabuleiro não pode opinar sobre as jogadas, o que faz com que cada equipe sobre o tabuleiro deva decidir por si só a sua jogada, sendo que a outra equipe acaba acompanhando, naturalmente, esta negociação como ouvinte. As relações interpessoais são intensificadas e diferentes perfis de jogadores (personalidades) são facilmente identificados como aquele que comanda, aquele que escuta, aquele que se deixa levar pelos demais, aquele que procura construir uma jogada de forma mais democrática, entre outros.

Figura 2

Modalidades de prática dos jogos: (a) jogo gigante; (b) jogo vivo.

Fonte: Fotografias tiradas pelos autores.



A



B

O Programa de Extensão LoBoGames da UFRGS desenvolve diversas atividades no sentido de inserir e promover o uso dos jogos lógicos de tabuleiro nas escolas, instituições sociais e culturais, grupos de idosos, e mesmo na rotina familiar das pessoas. Além da formação de professores, principais agentes multiplicadores nas escolas, que será descrita em mais detalhe aqui, as atividades com os jogos de tabuleiro também são levadas como oficinas diretamente para os alunos nas escolas, são apresentadas em eventos de extensão universitária (CBEU, SEURS, Salão de Extensão UFRGS, UFRGS Portas Abertas, entre outros), são realizadas em grupos de idosos (como o Descobrimo a Vida da UniRitter, Porto Alegre), em eventos festivos (Dia da Criança, Festa Junina, Dia da Família na Escola, etc.), e em Operações do Projeto Rondon através das atividades da equipe de rondonistas da UFRGS (Ribas et al., 2016).

O Programa também atua na elaboração de material didático (vídeos demonstrativos, textos explicativos, modelos de tabuleiros para impressão, ...) e no desenvolvimento desses jogos na sua versão eletrônica (games). Por fim, as atividades do Programa estão relacionadas com um projeto de pesquisa que procura avaliar o impacto desse instrumento de trabalho nas escolas principalmente na parte da integração e socialização dos alunos (Giordani; Ribas, 2015). A maior parte deste material já está disponível na página WEB do Programa (Lobogames, 2016).

Formação de Professores

A formação de professores, aqui descrita, é um trabalho realizado ao longo de sete a oito meses no ano, com cerca de 40 horas de dedicação. No Programa há outros modelos de formação mais curtos, através de oficinas pontuais de três a quatro horas, que não fazem parte do escopo deste artigo. Esta formação anual foi realizada nos anos de 2014 e 2015 em Porto Alegre e na região Noroeste do Rio Grande do Sul. O público alvo principal foi o corpo docente da rede pública escolar de cada município, contemplando o ensino fundamental e a educação infantil. Cf. Figura 3.

Em 2014, formaram-se 28 professores de Porto Alegre, 27 de Santa Rosa, 11 de Giruá e 15 de Santo Cristo. Em 2015, foram outros 11 professores de Santo Cristo.

Todos esses nos seis módulos descritos acima, embora o Módulo do Xadrez seja apresentado de maneira superficial e melhor detalhado em um segundo curso de formação anual, que não faz partedo escopo deste artigo. Apenas a título de informação, este curso específico do Xadrez formou, em 2015, 10 professores de Porto Alegre e 11 de Santo Cristo, sendo que todos esses já tinham realizado em 2014 a formação do primeiro curso envolvendo todos os módulos.



A



B

Figura 3

Formação de professores: (a) IF Farroupilha – Santa Rosa; (b) Porto Alegre.

Fonte: Fotografias tiradas pelos autores.

A metodologia aplicada na formação dos professores compreende um encontro mensal presencial de três horas e a aplicação dos jogos nas escolas por uma ou duas horas semanais. No primeiro encontro é apresentada ao grupo a metodologia de trabalho que será aplicada ao longo da formação, e trabalha-se o Módulo 1 nas três modalidades de prática (mesa, gigante e vivo). Nos encontros subsequentes, nos meses seguintes, além da apresentação dos jogos de um novo módulo, é realizado um ciclo de debates para relatos e trocas de experiências dos professores em relação às atividades realizadas nas escolas desde o último encontro presencial da formação. Tais relatos são registrados para posterior análise do projeto de pesquisa. Os professores 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, que será descrita na próxima seção. São, portanto, sete encontros presenciais, no período médio de sete a oito meses, sendo seis encontros para a apresentação dos módulos e um sétimo com a realização da Olimpíada.

Durante a formação são utilizados diversos meios de comunicação e redes sociais para a interação do grupo. Desde avisos por “Whatsapp” e informações disponibilizadas na página WEB do Programa, até a troca de informações e fotos através de grupo fechado do Facebook, e o envio dos relatórios mensais por correio

Olimpíada de Jogos de Tabuleiro

A Olimpíada Escolar de Jogos Lógicos de Tabuleiro, idealizada neste Programa de Extensão, tem servido como um fechamento na formação dos professores e como um motivador maior para os alunos envolvidos com as atividades promovidas durante esta formação. Trata-se de um evento único, não temos conhecimento de evento semelhante em outro lugar. Nesta Olimpíada não estão contemplados alguns jogos como o Xadrez, por entendermos que já existem torneios escolares próprios para este jogo, e Damas (entre outros) que entendemos já serem familiares na nossa cultura. Nossa opção tem sido trabalhar com jogos menos conhecidos, promovendo o interesse pela novidade, e evitando que alguns já sejam “bons jogadores” em certos jogos devido, principalmente, ao seu conhecimento prévio e não relacionado à atividade promovida no escopo deste Programa. Jogos previamente conhecidos também tendem a causar algumas dificuldade sem relação às variantes das regras, por vezes já conhecidas (e incorporadas) por algumas pessoas.

No formato da Olimpíada busca-se privilegiar o espírito de equipe sobre o desempenho individual. São preparados “campos” onde duas escolas (equipes) realizam uma disputa envolvendo as três modalidades de prática mencionadas. São três mesas para disputas individuais, cada uma valendo um ponto, um jogo gigante para disputa entre duplas, valendo dois pontos, e um jogo vivo normalmente envolvendo quatro a cinco membros de cada equipe, valendo quatro pontos. Cada escola (equipe) deve fazer a escalação dos seus jogadores para disputar cada uma das modalidades, sem o prévio conhecimento da escalação da outra equipe, e sem a possibilidade de alterá-la após entregue ao juiz do campo. Desta forma, cada equipe precisa avaliar cuidadosamente como posicionar seus membros da melhor maneira possível a fim de obter a maior pontuação e, portanto, a vitória da sua equipe.

São preparados vários “campos” com diferentes composições de jogos. No decorrer da Olimpíada cada escola acaba jogando em campos diferentes, de acordo com o sorteio da tabela de jogos. Isso evita (ou ao menos dificulta) certa especialização das equipes em relação aos jogos presentes nos campos, mas precisam se adaptar e distribuir da melhor forma possível os seus jogadores no campo da disputa. Temos definido quatro categorias, segundo as faixas etárias dos alunos, desde a educação infantil (onde as atividades são conduzidas de forma mais lúdica do que competitiva) até os anos finais do ensino fundamental (categoria A: 7º - 9º anos, categoria B: 4º - 6º anos, categoria C: 1º - 3º anos, categoria D: educação infantil).

A 1ª Olimpíada Escolar de Jogos Lógicos de Tabuleiro foi realizada em Santa Rosa, RS, em agosto de 2014, e contou o apoio do Instituto Federal Farroupilha (IFF), da Prefeitura Municipal de Santa Rosa e das secretarias de educação dos municípios de Santo Cristo e Giruá (cf. Figura 4). Os jogos envolvidos nesta olimpíada foram:

- Mesa:Alquerque, Pretwa, Men's Morris, Halma, Reversi, Sz'kwa, Madelinette, Shisima, TsoroYematatu.
- Gigante:Picaria, Corrida-ao-Destino, 4-em-Linha.
- Vivo: Five Men's Morris, Tic Tackle, Tapatan.

Participaram 29 equipes, divididas nas quatro categorias mencionadas, totalizando cerca de 300 participantes, vindos das seguintes escolas:

- Santa Rosa: EMEF Prof. Francisco Xavier Giordani, EMEF Nossa Senhora da Glória, EMEF Marques do Herval, EMEF Princesa Isabel, EMEF Cel. Raul Oliveira, EMEF São José, EMEF Pedro Speroni, EMEF 15 de Novembro, EMEF SadiMamedesPilau, EMEF Paul Harris, EMEF Santa Rita.
- Giruá:EMEF Batista, EMEF Nicolau Leite, AABB Comunidade, EMEF Canova, EMEI Casa da Criança.
- Santo Cristo: EMEF Bom Princípio Baixo, EMEF Paulo Freire, EMEF Rio Branco, EMEF São Sebastião, EMEF Mainardo, EMEI Prof. Leopoldo Ames.

A 2ª Olimpíada Escolar de Jogos Lógicos de Tabuleiro foi realizada em Santo Cristo, RS, em outubro de 2015, e contou o apoio da Prefeitura Municipal de Santo Cristo. Os jogos envolvidos nesta Olimpíada foram:

- Mesa: Pentagonia, Pretwa, Pente, Pista Livre, Surakarta, Sz'kwa, Halma, Alinhar-4, Alquerque.
- Gigante: Picaria,TicTackle, Corrida-ao-Destino.
- Vivo: Shisima, Five Men's Morris, Batalha dos Peões.

Participaram 19 equipes, divididas nas quatro categorias, totalizando cerca de 200 participantes, vindos de todas as escolas da rede pública municipal de Santo Cristo: EMEF Bom Princípio Baixo, EMEF Paulo Freire, EMEF Rio Branco, EMEF São Sebastião, EMEF Mainardo, EMEI Prof. Leopoldo Ames, EMEI Cládis Maria Donadel de Wallau.



Figura 4
1ª Olimpíada Escolar de Jogos Lógicos de Tabuleiro, Santa Rosa, (RS), em 2014.
Fonte: Fotografia tirada pelos autores.

Figura 5
 2ª Olimpíada Escolar de Jogos Lógicos de Tabuleiro, Santo Cristo, RS, em 2015.
 Fonte: Fotografia tirada pelos autores.



Considerações Finais

Os resultados obtidos com este Programa de Extensão são muito promissores. A inserção dos jogos lógicos de tabuleiro, mais especificamente os jogos abstratos de estratégia, nas escolas tem se mostrado efetivo não apenas no sentido de motivar o exercício do raciocínio lógico dos alunos, mas, principalmente, na questão da integração de alunos por vezes “esquecidos” (por diversos motivos) e na socialização de grupos. A modalidade do jogo vivo tem nos surpreendidos no aspecto de conhecermos melhor os nossos alunos, suas posturas perante o grupo, suas personalidades em relação ao trabalho em equipe, e também no aspecto lúdico e recreativo de participar de um jogo de quadra sem bola, mas igualmente atraente e divertido. Os relatos são realmente animadores e, algumas vezes, até emocionantes.

[...] é um grupo que tem sido apontado como um grupo muito difícil de desenvolver uma atividade, então escolhemos esse grupo pra desenvolver a atividade. Pra nossa surpresa foi um grupo que contrariou tudo o que os professores diziam sobre ele. A maneira como eles se comportaram em sala de aula, a maneira que eles interagiram com os jogos, não levantaram uma vez das mesas. Nós preparamos o espaço e só orientamos que eles entrassem nas salas e sentassem, tanto que eles não tiveram como escolher os parceiros, foram sentando e aqueles eram os parceiros. Colocamos as orientações no quadro, desenhamos os tabuleiros com as regras, os professores simularam no quadro os jogos. Nós começamos com os tabuleiros mais simples porque nós temos alunos que não sabem jogar nem dominó, um jogo que a gente considera muito básico, porque eles não tem essa cultura em casa, não tem comunicação com a maioria das famílias. A gente achou que tinha que começar com coisas muito básicas, pegando só dois tipos de tabuleiro como mais básico pra levar só o conceito de bloqueio e movimento. Demos todas as orientações e eles nos surpreenderam no sentido de que eles absorveram as regras muito rápido, eles jogaram muitas vezes durante um período de 45min. Eles queriam um tabuleiro que desafiasse mais, eles já estavam prontos pros outros tabuleiros, isso surpreendeu os professores” (relato de professor).

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 outro olhar que atenda para novas representações, tencionando outras formas de construir conhecimento.

“E assim eles se dão bem, vendo os outros, ganham dos outros, a gente percebe que são, parece uma coisa que desperta eles. Por exemplo, em sala de aula eles não sabem ler e escrever, nós temos dois casos assim que são mais específicos e que tem uma dificuldade muito grande na leitura e na escrita, e no momento do jogo eles se superam. Eles são muito melhores do que alunos ditos inteligentes” (relato de professor).

Algumas sementes já foram plantadas. Várias escolas de quatro cidades do Estado do Rio Grande do Sul tiveram contato com este projeto e muitas seguem utilizando esses jogos em suas atividades regulares. Há um bom material preparado para facilmente reproduzirmos este trabalho em outras regiões e mesmo para que grupos interessados possam adotar este instrumento pedagógico sem a nossa intervenção direta. A página WEB está sendo aprimorada para se tornar quase que autossuficiente para os interessados nesses jogos, professores e alunos (Lobogames, 2016).

O Programa de Extensão LoBoGames está sendo reeditado para o próximo biênio 2016/2017, com a manutenção de várias atividades aqui relatadas e com foco principalmente na preparação de material de apoio para intensificar a sua disseminação. O aprendido não se reduz ao que nosso ensinar impõe. Aprender é descobrir, aprender é um acontecimento singular e na relação com o outro. Uma pedagogia do acontecimento pressupõe romper com a ideia da educação como o apagar do outro, como sua inexistência. A educação deixa de ser, simplesmente, um local de hospedagem para excluir ou para incluir o outro. Acontecimento é alguma coisa imprevisível, é algo que provoca o pensamento.

Referências

- GIORDANI, Liliane; RIBAS, Renato P. Programa de Extensão Jogos Lógicos de Tabuleiro. **Revista da Extensão**, UFRGS, n. 11, Out. 2015. ISSN 2238-0167.
- GIROUX, Henry; SIMON, Roger. Cultura popular crítica: a vida cotidiana como base para o conhecimento curricular. In: MOREIRA, Antonio Flavio; TADEU, Tomaz. **Currículo, Cultura e Sociedade**. 2. ed., São Paulo: Cortez, 2013, p. 07-140.
- OLIVEIRA, Vera Barros de. Jogos de regras e a resolução de problemas. 2. ed., Petrópolis: Editora Vozes, 2004.
- MOREIRA, Antonio Flavio; TADEU, Tomaz. Sociologia e teoria crítica do currículo: uma

introdução. In: MOREIRA, Antonio Flavio; TADEU, Tomaz. **Currículo, Cultura e Sociedade**. 2. ed., São Paulo: Cortez, p. 13-45, 2013.

RIBAS, Renato P. et. al. A presença e a contribuição dos jogos lógicos de tabuleiro no Projeto Rondon. **Revista Eletrônica de Extensão** (Extensio), UFSC, v. 13, n. 21, 2016. ISSN 1807-0221.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **Documentos de Identidade: uma introdução às teorias do currículo**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.