



III MOSTRA VIRTUAL DE INCLUSÃO DIGITAL

EMEF Ildo Meneghetti

Projeto Jogos Lógicos de Tabuleiro

Andréia Cristina Saffier

Alunos e turmas envolvidos no projeto:

Turma C33, alunos com idades entre 14 e 16 anos

1. ALISSON DE OLIVEIRA RODRIGUES
2. AMANDA CARDOSO MARQUES
3. ANDRIELLE DOS SANTOS LISBOA
4. ARIANY BATISTA PEREIRA
5. BRUNA MARIANO PEREIRA
6. BRUNA THAIS MOREIRA OSTAPIUK
7. CAMILA DA SILVEIRA PINTO
8. DIENIFER AMELIA MARQUES GUARNIERI
9. ELAÍAS ALMEIDA DA LUZ
10. ELISA MARIA DOS SANTOS MENEZES
11. EMILY CRISTINA DA SILVA DE OLIVEIRA
12. FRANCIELE COSTA CAPAVERDE
13. GIAN ABNER DA SILVA SILVA
14. ISAIAS SILVA DA SILVA
15. JESSICA SANTOS DA ROSA
16. JOCIANE CAROLINE AQUINO DA SILVA
17. JORGE HENRIQUE MACHADO DA SILVA
18. JOSE MURILO CARDOSO FILHO
19. JULIO CESAR VIEIRA DOMINGOS
20. LEANDERSON CAETANO DE OLIVEIRA
21. LUCAS DA CRUZ PEREIRA
22. LÚCIA OLIVEIRA MACIEL
23. MAIANA ELISA DA SILVA BERNARDO
24. MATHEUS CASTAMAN
25. MATHEUS MINOSSI BORBA CENTENO
26. MATHEUS SILVA DE LIMA
27. MIRIAM VANIN SCHIMITT
28. PATRICK PORTO GONÇALVES
29. ROCHELLE EVA MAGALHÃES VARGAS
30. STEPHANIE MINUTO GAMBARRO
31. SUELEN DA SILVA FELICIO
32. WAGNER MOURA DE OLIVEIRA
33. WELERSON RIBEIRO VARGAS

Turma C32, alunos com idades entre 14 e 16 anos

1. ALECSÂNDER CARVALHO DA SILVA
2. BEATRIZ VEDDOY DE OLIVEIRA
3. BRENDA RIBEIRO DA LUZ

4. BRUNO DIAS DE OLIVEIRA
5. BRUNO GRABOWSKI DA SILVA
6. BRUNO PAULA DA SILVA
7. BRUNO THIAGO PIRES LEAL
8. CESAR WILLIAM DOS SANTOS CAROLINO
9. GABRIEL PRADO AGUIAR
10. GABRIELE FERREIRA DA ROSA
11. HANDRYOS BRIZOLA AVILA
12. KEVILIM FERNANDA DE OLIVEIRA FLORES
13. LUCIA HELENA FERREIRA SOARES
14. LUIS RICARDO DE CARVALHO MESQUITA
15. MAIKEL DA SILVEIRA GOLEMBIEWSKI
16. MARCELO CRISTIANO GARCIA BANDEIRA
17. MARIAN EVELYN DOS SANTOS
18. MARIANA ARAGÃO BATISTA
19. MARIO RENAN RODRIGUES SILVEIRA
20. MILENA SOARES MADEIRA
21. NALBERTHI DA SILVA DA SILVA
22. NATALIA DA SILVA ALVES
23. PATRICK MIRANDA DA ROSA
24. POLIANA FRANCIELE LOPES VILLALVA
25. RAFAEL PEREIRA DA SILVA
26. SARA DA SILVA TEIXEIRA
27. STEPHANIE PEREIRA VEIGA DA SILVA
28. TATIELI GERALDO LEITE
29. VITOR SATIQ DA CRUZ
30. VITORIA AGOSTINI DE ALMEIDA
31. WILLIAN RODRIGUES

Turma C31, alunos com idades entre 14 e 16 anos

1. AMANDA ALEXANDRE COELHO
2. ANDRESSA FAGUNDES ANTUNES
3. ANDRESSA ROSA DA SILVA
4. ANTONIO IVERARD DA SILVA JUNIOR
5. ASHILEY RIBEIRO DA ROSA RODRIGUES
6. CIELEN GOMES DE BORBA
7. DANIEL DE MIRANDA MARTINS
8. DANIEL DOS SANTOS SILVA
9. ÉLITON DE SOUZA MOREIRA
10. EURICO SOARES DE MOURA JUNIOR
11. GABRIEL GERALDO DA COSTA
12. GABRIEL MORAES FERNANDES
13. GILBERTO FLORES SOARES
14. GIOVANNA DE LURDES CREMA
15. GRAZIELE RIBEIRO VEIGA
16. GUILHERME GAVINESKI
17. HENRIQUE MACHADO SIMÕES
18. JENIFER EDUARDA SISTI BARBOSA
19. JONAS PAES CAMARGO
20. MATHEUS DE OLIVEIRA FRANCO
21. MATHEUS HENRIQUE CORRÊA BRAZ
22. MILENA DE SOUZA LOPES

23.MURILO FELIPE CENTENO DOS SANTOS
24.NATHAN DA SILVA DA SILVA
25.PETERSON CUNHA DOS SANTOS PEDROSO
26.RARIANI DA SILVA PEREIRA
27.SABRINA DAVIS DE ALENCAR
28.STEFANI CONRADO DO AMARAL
29.TAINA RIBAS FERREIRA
30.TATIARA BICA DOS SANTOS
31.THIAGO DE JESUS RODRIGUES PEREIRA
32.VICTOR HEHN MARTINS
33.VICTOR HUGO GUMEN DA SILVA
34.VLADIMIR SOARES MADEIRA JUNIOR

Proposta pedagógica orientadora da produção:

Período de desenvolvimento da atividade:

De maio a outubro de 2014

Objetivos:

- Desenvolver o raciocínio lógico;
- Facilitar o aprendizado de conteúdos que requeiram associações lógicas;
- Incentivar o desenvolvimento de estratégias próprias para alcançar objetivos desenvolvendo assim a autonomia na resolução de problemas;
- Socializar experiências entre colegas, incentivando a ajuda mútua e o compartilhamento dos caminhos de raciocínio, mostrando aos colegas quais caminhos percorreu para encontrar suas estratégias de jogo;
- Estimular a compreensão dos próprios sentimentos e o autocontrole ao lidar com a vitória e com a derrota;

Habilidades desenvolvidas com a atividade proposta:

O raciocínio lógico pode ser desenvolvido e estimulado através de brincadeiras, desafios, enigmas, quebra-cabeças, entre outras atividades que exigem certo exercício mental. Este exercício tem impacto direto no aprendizado de conteúdos que requerem associações lógicas: não apenas relacionados com a área de exatas (como Matemática, Física e Química), mas também com outras áreas que, apesar de menos evidentemente, possuem uma relação lógica bem definida entre assuntos abordados (como observamos em Português e História). Desenvolver o raciocínio lógico significa aumentar a capacidade pessoal de avaliar situações do cotidiano, tomar decisões e aprender novos conteúdos.

No Projeto *Jogos Lógicos de Tabuleiro*, os jogos são apresentados em uma sequência didática de complexidade crescente, onde a cada etapa procura-se acrescentar um novo conceito de associação lógica. Diferentes jogos – com distintos cenários, regras e grau de dificuldade – são apresentados e praticados com o intuito de evitar a polarização ou foco em um jogo

específico; estes naturalmente tenderiam a fazer o raciocínio lógico exercitar a memorização de padrões, estratégias, técnicas do jogo em questão e movimentos repetitivos.

A variação dos cenários e regras incentiva o indivíduo a entender um novo contexto e desenvolver rapidamente suas próprias estratégias para alcançar o objetivo determinado sem necessariamente ter estudado com antecedência a situação em questão. É possível comparar este comportamento ao nosso cotidiano, em que temos de tomar decisões em relação a imprevistos e situações inesperadas.

Conteúdo:

O projeto envolve atividades com Jogos Lógicos de Tabuleiro, desde os clássicos Xadrez e Damas até alguns menos conhecidos como o Pong Hau K'i e o Shisima. São mais de 90 jogos organizados de forma didática, em ordem crescente de complexidade, e agrupados segundo seus princípios de funcionamento, compondo Módulos. Tem-se atualmente seis módulos preparados: jogos de bloqueio e alinhamento, jogos de deslocamento, jogos de posicionamento, jogos de captura, jogos de caça e jogos relacionados ao Xadrez.

Os jogos são praticados em quatro modalidades: o tradicional jogo com o tabuleiro sobre a mesa, o jogo no computador, o jogo "gigante" e o jogo "vivo". O projeto contempla ainda um viés de pesquisa dos jogos existentes no mundo e de pesquisa pedagógica quanto ao impacto das atividades propostas no desenvolvimento cognitivo do indivíduo.

Desenvolvimento da atividade:

Neste projeto praticamos os jogos lógicos de tabuleiro em diferentes dimensões, cada uma delas resultando em benefícios e aprendizados diferenciados.

A primeira dimensão é a do jogo tradicional com o **tabuleiro** sobre a mesa. A atenção do jogador - e a do seu cérebro, portanto - não é dispersada pelo movimento corporal e a visão consegue facilmente observar todo o cenário do problema lógico a ser resolvido. O jogo individual intensifica a situação de disputa interpessoal, podendo levar a uma medida de forças e aos sentimentos de sucesso e fracasso frente ao duelo realizado.

A segunda dimensão é o **jogo no computador** (online). Nesta modalidade, a relação interpessoal é inexistente: o jogador disputa contra a Inteligência Artificial programada, e o jogo acaba se transformando em desafio individual - um quebra-cabeça ou um problema lógico a ser resolvido.

A terceira dimensão, o "**jogo gigante**", é praticado sobre um tabuleiro de até 2 metros de lado, com peças que devem ser movimentadas através de uma ação corporal maior. Neste modelo de jogo, a tendência é de que se tenha mais dificuldade em prever os lances subsequentes tanto do jogador quanto do seu adversário. É interessante realizar o jogo gigante entre duplas ou trios, de forma que as jogadas de cada equipe tenham que ser negociadas e acordadas entre seus membros.

Na quarta dimensão, o "**jogo vivo**" ou "**jogo humano**", 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 torna-se mais difícil. Cada equipe deve entrar em consenso em relação ao melhor movimento sem permitir que a equipe adversária acompanhe esta negociação e perceba a sua estratégia. As relações interpessoais são intensificadas neste modelo; a estratégia a ser montada pelo raciocínio lógico perde, no entanto, um pouco em qualidade.

Além de jogar os jogos, os alunos também fizeram pesquisas usando a internet para saber mais sobre os jogos que despertaram mais interesse. Pesquisaram os países de origem dos jogos, os tipos de tabuleiro utilizados em diferentes lugares, as variações do mesmo jogo e as principais estratégias e formas de jogar.

Recursos de apoio:

Tabuleiros de jogos diversos, tampinhas de garrafa pet, computadores, sites de jogos, sites com explicações de jogos, celulares, câmera fotográfica, cadernos e material de escrita.

Estratégias de acompanhamento:

- Explicação passo a passo sobre os tabuleiros e formas de movimentação das peças em cada jogo.
- Tempo para experimentação e descoberta de jogos individuais.
- Jogos coletivos acompanhados de discussão sobre estratégias de jogo.
- Jogos em duplas com a possibilidade de invenção e convenção de regras entre os participantes, acordadas antes do jogo.
- Processo de passar de um jogo a outro, em seqüência, aumentando a dificuldade dos mesmos.
- Estar atento ao aumento da capacidade cognitiva, ao interesse por desafios e ao uso do raciocínio lógico em situações rotineiras que os alunos demonstrem.
- Acompanhar as dificuldades individuais na compreensão das regras dos jogos e completar com explicações adicionais.
- Incentivar a pesquisa sobre os jogos e sobre as estratégias possíveis a ser usadas para completar os objetivos dos mesmos.

Considerações sobre a proposta:

O primeiro e mais imediato resultado positivo do projeto tem sido o crescente interesse por esses jogos de raciocínio abstrato nos mais diversos ambientes onde vem sendo apresentado e experimentado, promovendo desta forma o pensamento computacional (Computation Thinking).