

Jogos de tabuleiro e as inteligências múltiplas

¹Vitor Matheus Cruz Araújo, ¹João Emílio Soares Michalski

*Eduardo Meliga Pompermayer

*Orientador

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *campus* Canoas.
Canoas, RS, Brasil

Howard Gardner, psicólogo americano publicou o livro "Estruturas da Mente" (1983) que mostra a existência de sete tipos de inteligência na mente humana, a inteligência visual e espacial, a inteligência musical, a linguística, a inteligência lógico-matemática, a interpessoal, inteligência intrapessoal e a inteligência corporal ou cinestésica. Porém, infelizmente o atual sistema educacional desenvolve quase que exclusivamente as inteligências lógico-matemática e linguística. Neste contexto onde temos o foco predominante em duas dessas inteligências, surge a oficina de jogos de tabuleiro no IFRS- Campus Canoas. A oficina acontece todas as sextas-feiras no contraturno e tem duração de 3 horas, porém, ela também é aplicada em outros locais e momentos como eventos e Institutos Federais da região. A oficina busca ajudar os alunos da comunidade interna do instituto a desenvolver as outras inteligências múltiplas, com a justificativa de importância igualitária entre elas. Para alcançar esse objetivo de desenvolver as inteligências múltiplas dos participantes, fazemos o uso de jogos de tabuleiro modernos e suas diversas mecânicas. Por exemplo, o jogo "La Boca", um jogo cooperativo onde os jogadores devem trabalhar juntos para montar, com blocos coloridos, um sólido geométrico apresentados em cartas, assim trabalhando a inteligência espacial e a interpessoal. Além disso, o jogo "La Boca" trabalha questões culturais e geográficas, por ser baseado em uma bairro de Buenos Aires de mesmo nome. A oficina também está produzindo protótipos de jogos com o propósito de disponibilizá-los a comunidade do campus. Com objetivo de buscar dados que evidenciem o potencial da oficina é realizada uma pesquisa através de um questionário eletrônico, enviado para os participantes da oficina, estudantes dos cursos integrados de 14 a 18 anos. Dos resultados já obtidos podemos destacar alguns, como que 100% dos participantes da oficina que responderam o questionário. Desses 100%, 27,1% perceberam a inteligência interpessoal, 13,9% a inteligência espacial e 8,3% perceberam a inteligência intrapessoal. E além das inteligências trabalhadas 78,8% perceberam o desenvolvimento de conteúdos de formação escolar. Então analisando os dados coletados, podemos concluir que a oficina tem grande potencial para alcançar seu objetivo de desenvolver as inteligências múltiplas dos participantes assim acrescentando habilidades úteis para suas vidas pessoais e profissionais. Buscamos continuar com a pesquisa e aprimorar a oficina de modo que possa ser replicada com mais facilidade.

Palavras-chave: Jogos de Tabuleiro; Inteligências Múltiplas; Múltiplas Habilidades

Nível de ensino: Ensino Médio/Técnico

Área do conhecimento: Multidisciplinar

Trabalho executado com recursos do Edital PIBEN (Bolsas de Ensino).