

Jogos de tabuleiros modernos no ensino desenvolvendo múltiplas inteligências

João Emilio Soares Michalski¹, Eduardo Meliga Pompermayer^{1*}

*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) em que mostra, sem contrapor os conceitos científicos de inteligências que existem setes modelos de inteligência. Ele ainda apresenta em sua teoria que essas inteligências poderiam ser desenvolvidas e exploradas igualmente. São elas, as inteligências visual e espacial, a inteligência musical, a linguística, a inteligência lógica-matemática, a inteligência interpessoal, a inteligência intrapessoal e a inteligência corporal ou cinestésica. No atual sistema de educação brasileiro, é desenvolvido e exigido dos alunos, preferencialmente a inteligência linguística e a inteligência lógico- matemática, dificultando assim o desenvolvimento de outras inteligências que tem a sua importância em tamanho equivalente a outras. Por conta disso, a oficina de Jogos de Tabuleiro que está no seu terceiro ano, busca desenvolver através de jogos de tabuleiros modernos, o exercício das múltiplas inteligências, com os alunos do IFRS Campus Canoas, para as futuras vidas profissionais e pessoais. A oficina acontece uma vez por semana com duração de 3 horas, sempre no turno inverso. O professor orientador e os bolsistas escolhem previamente os jogos para cada encontro. Esses são selecionados no intuito de trabalhar alguma das inteligências e também, quando possível, de que tenha algum tema relacionado a conteúdos de disciplinas propedêuticas presentes nos currículos dos cursos integrados. Por exemplo, temos que alguns jogos podem ser cooperativos, podendo assim, trabalhar a inteligência interpessoal e intrapessoal. Além disso, o projeto tem buscado fazer que os jogos se tornem parte do dia-a-dia da instituição. Para isso se tem buscado parcerias para criação de uma biblioteca permanente de jogos disponível a todos no Campus Canoas. Essa biblioteca está sendo formada a partir de doações e de jogos que são construídos pelos bolsistas e pelo coordenador do projeto. Atualmente está em revisão um questionário que será aplicado com os alunos, a fim de coletar dados, com o propósito de verificarmos, quais áreas do conhecimento poderiam se integrar ao projeto e também se tem possibilitado o desenvolvimento de alguma das inteligências, por parte dos estudantes participantes. A partir dos dados coletados em 2016 e 2017, já é possível verificar a potencialidade dos jogos de tabuleiros modernos, como por exemplo 78,8% dos alunos que participaram nos respectivos anos, notaram um desenvolvimento dos conteúdos da formação acadêmica. Porém, é necessário uma maior coleta e aprofundamento na análise dos mesmos, sendo esse o próximo passo do projeto.

Palavras-chave: Jogos. Desenvolvimento. Inteligências.

Nível de ensino: Técnico de nível médio

Área do conhecimento: Outros

Trabalho executado com recursos do Edital IFRS nº 80/2017 – Bolsas de Ensino 2018.