

I Encontro das Licenciaturas em Matemática do IFRS

X Semana Acadêmica da Licenciatura em Matemática do IFRS, Campus Caxias do Sul

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul

Evento *on-line*, RS – Brasil

1 a 10 de Setembro de 2020

Jogos de Tabuleiro: desenvolvendo múltiplas habilidades

Me. Eduardo Meliga Pompermayer

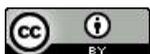
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul, *Campus* Canoas, RS, Brasil

Resumo

O jogo faz parte da nossa cultura desde os primórdios; em sua obra "Homo Ludens: o Jogo como Elemento na Cultura" (1938), Johan Huizinga afirma que o jogo é uma função do ser humano tão importante como o raciocínio e o fabrico de objetos. Jogamos desde crianças e aprendemos muito em nossa infância a partir disso, e saber utilizar o jogo como ferramenta de ensino para o desenvolvimento de várias habilidades pode ser muito proveitoso e produtivo. Nesta oficina é explorado o uso de jogos de tabuleiro modernos como ferramenta de ensino; neste caso, esses podem ser classificados como Jogos Sérios, que através de suas mecânicas e dinâmicas permitem aos participantes exercitar diversas habilidades. Entre essas habilidades, a forte presença do pensamento lógico-matemático e da linguística, os quais, de maneira geral, são muito valorizados no nosso modelo escolar atual, muitas vezes deixando de lado outras habilidades tão importantes quanto para o futuro dos nossos estudantes. Nesses jogos, pode-se encontrar também algumas dessas outras habilidades; alguns exemplos são a capacidade de administração de recursos, a capacidade de se colocar na posição de outro jogador, a capacidade compreender a si mesmo mais profundamente e a capacidade de manobrar e operar no mundo espacial. De acordo com Howard Gardner (1995) essas habilidades constituem algumas das Inteligências Múltiplas apresentadas por ele em seus estudos. Podem-se destacar as inteligências linguística, lógico-matemática, espacial (capacidade de operar e manobrar no mundo espacial), interpessoal (capacidade de compreender outras pessoas) e intrapessoal (capacidade de compreender a si mesmo), que são de fácil percepção no desenvolvimento das partidas e ações dos jogadores. Mas não são as únicas habilidades e inteligências que podem ser desenvolvidas no decorrer das partidas desses jogos. Com o objetivo de que os participantes desta oficina disfrutem um pouco dessas experiências, a partir de situações práticas, são apresentadas atividades que podem ser aplicadas nos mais diversos níveis de ensino. Espera-se que os participantes experimentem e discutam as possíveis tomadas de decisão que esses jogos lhes oferecem, analisando e escolhendo alternativas; essas iniciativas são importantes para a elaboração de produtos ou resolução de problemas. Espera-se, também, que essas situações reais de jogos possibilitem que os participantes discutam qual ou quais as decisões mais acertadas a serem tomadas, buscando algum embasamento teórico ou prático para tal. Os participantes são convidados a experimentar alguns jogos via uma plataforma digital gratuita, a qual simula os jogos de tabuleiro de forma virtual, e que permite que o ministrante observe a participação dos estudantes durante cada uma das partidas. Ao final dessa fase de experimentação, é retomado o debate com o objetivo de que os participantes possam expor o que puderam verificar a partir da prática de alguns desses jogos. Como resultado desta oficina, espera-se que todos tenham a visão de possíveis formas de usar os jogos de tabuleiros modernos como forma de desenvolver múltiplas habilidades nos estudantes dos diversos níveis de ensino.

Referências

GARDNER, Howard. **Inteligências Múltiplas**: a teoria na prática. 1. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.



I Encontro das Licenciaturas em Matemática do IFRS
X Semana Acadêmica da Licenciatura em Matemática do IFRS,
Campus Caxias do Sul

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul
Evento *on-line*, RS – Brasil
1 a 10 de Setembro de 2020

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o Jogo como Elemento na Cultura (1938). São Paulo: Perspectiva, 2008.

Palavras-chave: Jogos de Tabuleiro Modernos. Ensino de Matemática. Jogos de Tabuleiro no Ensino de Matemática. Jogos de Tabuleiro Modernos no Ensino. Ensino Lúdico.

Modalidade: Oficina.

