

JOGOS DE TABULEIRO: UM FACILITADOR PEDAGÓGICO

DAMASCO, M.S.; PINTO, S.P.R.

SECRETARIA DO MUNICÍPIO DE CAMPO LIMPO PAULISTA – SP. BRASIL,
maradamasco@yahoo.com.br

O presente estudo refere-se a um programa de trabalho, desenvolvido no município de Campo Limpo Paulista, nas unidades escolares do Ensino Fundamental, que vem resgatar a prática dos jogos de tabuleiro. Há alguns anos, esses jogos faziam parte da diversão de toda criança, porém, atualmente os jogos de computadores e videogames oferecem recursos que diferem dos tabuleiros, tornando-os mais envolventes. Mas há um aspecto dos jogos tradicionais que não foi substituído; é a interação com os demais jogadores. Além das brincadeiras, conversas paralelas, podemos observar também momentos de concentração e atenção, caracterizando um dos aspectos trabalhados. De acordo com Gardner (1994), nós possuímos todos os potenciais de inteligência, sendo que alguns se desenvolveram, ou foram mais estimulados que outros. Somos então, campos férteis à espera do sábio semeador que se habilite a estimular o desenvolvimento desse amplo potencial de inteligência. Para facilitar o desenvolvimento dessas habilidades devemos propiciar aos alunos atividades diversificadas, que promovam momentos de integração e experiências. Contando com variadas situações que são proporcionadas pelas regras e elaboração de táticas e estratégias dos seus diferentes jogos, podemos considerar os jogos de tabuleiro uma eficiente ferramenta pedagógica, despertando curiosidade e prazer. Portanto, esse trabalho visa oportunizar o aprimoramento e desenvolvimento global do aluno, que se insere nos eixos do conhecimento de ordem conceitual, atitudinal e procedimental. É um trabalho acima de tudo democrático, pois o aluno escolhe o jogo com o qual se identifica ou tem maior curiosidade. Com o passar do tempo estará ampliando os seus interesses, conhecendo outros jogos. As escolas do Município receberam um material contendo jogos de: Dominó, Ludo, Xadrez, Dama, Mico, memória e botão. Educadores e coordenadores das unidades escolares participaram de capacitações para apresentação do projeto, além da interação com as regras dos jogos propostos. Para viabilizar o trabalho nas unidades, as aulas são previamente agendadas e o professor organiza o espaço de acordo com os objetivos propostos. O educador será um mediador nesse processo, sugerindo algumas regras, orientando, organizando e oportunizando a interação dos alunos. Através de suas experiências trocam informações, facilitando a tomada de decisões e resoluções de problemas, estabelecendo uma relação co-educativa. Para ampliar o trabalho e o conhecimento dos alunos, o educador poderá incentivar a pesquisa, vista aqui como princípio educativo, ou seja, produz-se saber, construindo o conhecimento, evidenciando nisto autonomia crescente. Observamos durante a execução do trabalho, que esse programa apresenta-se de maneira simples e prática, porém um instrumento eficiente, promovendo também a interdisciplinaridade. No entanto são nesses pequenos espaços que o educando desenvolve suas habilidades e desperta suas competências e dons.