

## JOGOS LÓGICOS DE TABULEIRO: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Amanda Suely Rodriguez de Vargas<sup>1</sup>  
Joeli Andréia Rockenbach<sup>1</sup>  
Maely Martini<sup>1</sup>  
Eliane MattanaGriebler<sup>2</sup>  
Renato Ribas<sup>3</sup>  
Andrea Kruger Gonçalves<sup>4</sup>

**Palavras-chave:** Cognição. Idosos. Jogos.

### CONTEXTO DA AÇÃO

Nos últimos anos, tem sido observada em todo o mundo uma mudança demográfica significativa na faixa etária da população. O processo de envelhecimento é marcado por diversas mudanças, entre elas, declínios cognitivos e funcionais, o que acarreta na diminuição da interação social, nas atividades físicas e de lazer.

Em relação aos aspectos cognitivos (atenção, percepção, memória, raciocínio, pensamento e linguagem) percebe-se que intervenções nessa área podem melhorar significativamente o desempenho de idosos, mantendo e até aumentando a capacidade cerebral dele, promovendo sua independência e autonomia. Aspectos como tomada de decisão, elaboração de estratégias individuais e em grupo, melhor convívio social, podem ser observados em trabalhos direcionados à cognição.

Estudos como o de Coelho et al. (2013) trazem a tona a relevância que tem o trabalho cognitivo em parceria com as atividades físicas na população idosa. Esse grupo foi pioneiro na inserção da tarefa dupla como recurso nas aulas para idosos com Alzheimer.

O projeto “Atividades Sócio-educativas de Lazer com Idosos – ASEL” desenvolve a oficina de Jogos Lógicos, com objetivo de estimular o raciocínio lógico através de diferentes aspectos cognitivos, em especial a atenção, percepção, memória e raciocínio.

<sup>1</sup>Acadêmicas do curso de Educação Física pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul e bolsista do Projeto CELARI/UFRGS.

<sup>2</sup>Bacharel em Educação Física pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, acadêmica do curso de Fisioterapia e bolsista do Projeto CELARI/UFRGS.

<sup>3</sup>Professor do Instituto de Informática UFRGS.

<sup>4</sup>Doutora em Psicologia, Prof. Adjunta do curso de Educação Física na Universidade Federal do Rio Grande do Sul Assistente social e coordenadora do Projeto CELARI/UFRGS.

## DETALHAMENTO DAS ATIVIDADES

A oficina de jogos lógicos abrange uma centena de jogos lógicos de tabuleiro, incluindo desde clássicos até jogos menos conhecidos. A mesma ocorre uma vez por semana, na segunda-feira, com duração de uma hora, sendo ministrada por bolsistas do projeto graduandas do curso de educação física da UFRGS.

O objetivo desta oficina é incentivar o exercício da mente de forma lúdica e avaliar os impactos e resultados desses jogos no desenvolvimento da capacidade cognitiva dos participantes. Saber pensar, raciocinar e ter um pensamento lógico é cada vez mais importante, com ênfase frente à memória, percepção de estratégia e ao conhecimento adquirido pelos alunos.

Organizados em forma crescente de complexidade, e agrupados de acordo com seus princípios de funcionamento. Aplicados nas formas de: (a) jogo tradicional, com os tabuleiros sobre a mesa, e (b) jogo “gigante”, em que o tabuleiro é marcado com fitas sobre o chão e as peças são garrafas de cinco litros coloridas, e (c) jogo “vivo” onde as pessoas são as próprias peças do tabuleiro.

Os jogos são divididos em seis módulos, no qual são praticados a cada quatro aulas, sendo eles: Módulo 1: inicia com o jogo coreano que parece ser o mais simples e termina com o Jogo do Moinho (ou Trilha), passando por jogos de e de alinhamento.

O módulo 2 é associado ao princípio do deslocamento rápido até um destino, acrescentando a possibilidade de “saltar” para acelerar a movimentação das peças do jogo. Fazem parte deste módulo o jogo alemão Halma e suas variantes.

Seguindo a progressão, o módulo 3 desenvolve o princípio da colocação estratégica de peças, excluindo qualquer movimentação. Inicia-se com o popular Jogo-da-Velha, passando por Quatro-em-Linha e Reversi e chegando ao famoso jogo japonês Gomoku.

Já o módulo 4 está relacionado à captura de peças. Talvez um dos jogos mais antigos nesta categoria seja o Alquerque, e o mais conhecido seja o jogo de Damas.

#### RESUMO EXPANDIDO

No módulo 5 são apresentados os jogos de caça, em que os adversários encontram-se em condições desiguais de disputa. Esses jogos estão presentes no mundo todo, geralmente com nomes associados a animais (como o Urubu e os Corvos, os Tigres e as Vacas, a Raposa e as Galinhas, entre outros). Este módulo inclui também o único jogo de tabuleiro encontrado entre os indígenas brasileiros, o Jogo da Onça.

Por fim, o módulo 6 está relacionado ao Xadrez. Um método inovador de aprendizado do Xadrez foi desenvolvido para permitir que o indivíduo aprenda a jogar de forma simples, rápida e sem a necessidade de decorar o grande número de regras e informações relacionadas ao jogo. Para isso, vários novos jogos que exploram algumas peças e regras do Xadrez foram desenvolvidas e são aplicados de maneira sequencial, lúdica e didática.

#### ANÁLISE E DISCUSSÃO

Esta oficina é uma novidade no projeto e ainda está sendo divulgada, começou no mês de abril de 2014 e ainda está com pouca adesão. Porém, já aplica-se o segundo módulo da progressão, no qual os idosos se mostram cada vez mais engajados e dispostos a participar das aulas.

Durante as aulas, podemos perceber algumas dificuldades nos alunos quando os jogos de tabuleiro sobre a mesa são passados para o modelo de jogo “gigante”, e essas dificuldades aumentam quando jogam o modelo “vivo”. Isso pode estar relacionado ao fato de que modelo de tabuleiro é jogado em dupla em que o indivíduo deve ter um raciocínio lógico individual, já no jogo “vivo” devem pensar em grupo.

Percebemos que os alunos estão motivados com o acréscimo de dificuldade nas atividades, eles estão criando estratégias de pensamento, ainda relatam que já percebem a importância dos jogos e gostam de resolver os desafios propostos. Desde o início das atividades os idosos se mostraram bastante interessados nas aulas e a participação tem sido muito positiva. Demonstrando curiosidade e dedicação nas aulas, eles têm boas expectativas em relação à oficina.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebe-se que a oficina dos jogos lógicos tem estimulado de maneira positiva aspectos cognitivos dos idosos participantes. As atividades propostas tem boa aceitação e proporcionam desenvolvimento do raciocínio e dentre outros aspectos, promove a integração entre os alunos.

## REFERÊNCIAS

COELHO, F. G. M. *et al.* **Exercício físico no envelhecimento saudável e patológico: da teoria à prática.** Curitiba, PR: CRV, 2013.