

A LÓGICA COMO INSTRUMENTO PARA O PROCESSO DE EMANCIPAÇÃO DO INDIVÍDUO (LOGICAMENTE)

Coordenador: RENATO PEREZ RIBAS

O Projeto A Lógica como Instrumento para o Processo de Emancipação do Indivíduo (LogicaMente) tem por objetivo divulgar e disseminar jogos e desafios lógicos como um instrumento pedagógico, principalmente para escolares. Trata-se de um ótimo exercício mental e recreativo para todas as idades. Este trabalho surgiu de outra iniciativa, o Programa LoBoGames, que trabalha com jogos de tabuleiro para ser uma extensão deste para além dos jogos. Os desafios individuais como Pantalfa, Tangram, Sudoku, entre outros, trazem benefícios bem particulares, além do cognitivo, como atividade mais colaborativa para a resolução de problema lógico e menos competitiva como sugere os jogos de tabuleiro. O projeto é relativamente novo e teve como principal foco no ano de 2018 o desenvolvimento de material para as atividades, com realizações para a experimentação deste material junto ao público de participantes. Este ano as atividades estão sendo mais regulares nas escolas EEEF Canadá (Viamão) e EEMF Leopoldo Tietbohl (Porto Alegre) em conjunto com as atividades dos jogos de tabuleiro do Programa de Extensão LoBoGames. Um dos objetivos deste projeto é a realização de gincanas lógicas, com os desafios mais variados, como já foi experimentado com os calouros de 2019/1 dos cursos de Computação da UFRGS, atividade realizada em parceria com o grupo PET Computação. Trata-se de um instrumento pedagógico de grande potencial para as mais diferentes idades. Esses desafios, uma vez realizados com certo cuidado didático, em ordem crescente de complexidade, tende a atrair e motivar inclusive o público menos disponível e interessado neste tipo de atividade. Os benefícios são amplos e evidentes. Este exercício mental lúdico e muitas vezes colaborativo promove a autoestima, o pensamento crítico, a capacidade de resolução de problemas e as interações sociais.