

Versão *On-line* ISBN 978-85-8015-076-6  
Cadernos PDE

VOLUME I

OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE  
NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE  
Artigos

2013



**PARANÁ**  
GOVERNO DO ESTADO  
Secretaria da Educação

# JOGOS DE TABULEIRO: UMA FORMA LÚDICA DE ENSINAR E APRENDER

Autor: *Saete Marcolina Gehlen*<sup>1</sup>

Orientador: *Christine Vargas de Lima*<sup>2</sup>

## Resumo

O tema é a Educação Física e a temática de enfoque consiste em Jogos de Tabuleiro: uma forma lúdica de ensinar e aprender. A intenção para a implementação de um projeto de intervenção pedagógica partiu da observação sobre a aplicação do jogo de forma lúdica nas aulas de Educação Física. Questionando a possibilidade de, por meio dos jogos de tabuleiro, resgatar a cultura da prática dos jogos e beneficiar no ensino-aprendizagem a proposta de implementação objetivou desenvolver práticas de ensino através dos Jogos de Tabuleiro, de modo a oportunizar uma aprendizagem significativa, por meio de atividades lúdicas de ensinar e aprender com métodos alternativos, bem como auxiliar na socialização, no raciocínio lógico, nos conteúdos escolares e nos aspectos bio-psico-social do aluno. Os procedimentos metodológicos incluíram a abordagem qualitativa e de pesquisa-ação, com aplicação de aulas teóricas, pesquisa em laboratórios e bibliotecas sobre a história de jogos, ensino de regras do jogo e atividades práticas, a alunos do 1º Ano do Ensino Médio Profissionalizante - Normal do Colégio Estadual Arnaldo Busato de Coronel Vivida, Paraná. Os resultados obtidos indicam a consolidação de uma proposta pedagógica que utilizou a abordagem de conteúdos jogos de tabuleiro, através de diversas metodologias, confirmando inúmeros pontos favoráveis à sua aplicação. Constatou-se que os alunos aprenderam a movimentar-se entre a liberdade e os limites, criando e recriando, praticando e vivenciando as atividades realizadas. Concluiu-se que o interesse pelos jogos de tabuleiro desmistificou a concepção que os alunos possuíam sobre jogos, reduzindo a resistência e o desinteresse para a prática efetiva.

**Palavras-chave:** Educação Física; Lúdico; Jogos; Jogos de Tabuleiro.

## 1 Introdução

Este artigo, resultado das atividades desenvolvidas no Programa de Desenvolvimento Educacional (PDE), expõe aspectos teóricos em torno da temática

---

<sup>1</sup> Graduada em Educação Física na Universidade de Palmas, FACEPAL. Pós-graduada em Educação Física e Saúde na Universidade do Contestado-UnC. Professora efetiva do Governo do Estado do Paraná desde 2003.

<sup>2</sup> Graduada em Educação Física na universidade UFSM. Mestre em Educação na universidade UNICAMP/UNICENTRO. Professora efetiva do Departamento de Pedagogia DEPED/UNICENTRO (Universidade Estadual do Centro Oeste) desde 2000.

Jogos de Tabuleiro: uma forma lúdica de ensinar e aprender, bem como apresenta e possibilita uma reflexão sobre a aplicação prática dos jogos.

Este projeto foi implementado com os alunos do 1º Ano do Ensino Médio Profissionalizante - Normal do Colégio Estadual Arnaldo Busato (EFMPN) de Coronel Vivida, Paraná.

Com relação à temática proposta, segundo as Diretrizes Curriculares da Educação Básica (DCES, 2008) acerca dos jogos, destaca-se:

[...] os jogos se integram aos currículos escolares deixando de ser simples passatempo inconsequente, e sim um lugar de destaque. As atividades em forma de jogo são as que mais podem facilitar e contribuir para o desenvolvimento metodológico de ensino-aprendizagem da criança, em virtude da riqueza de oportunidades que o lúdico oferece. Estimula a criatividade, a crítica, e a socialização, sendo assim uma atividade importante e significativa pelo seu conteúdo pedagógico-social (PARANÁ, 2008, p.33).

Diante disto, observou-se a necessidade do jogo de forma lúdica nas aulas de Educação Física, pois se verificou que o mesmo traz muitos benefícios para o desenvolvimento bio-psico-social e cultural do aluno.

Nesse sentido questiona-se: é possível por meio dos jogos de tabuleiro resgatar a cultura da prática dos jogos e beneficiar no ensino-aprendizagem?

Foi preciso desmistificar certa concepção que alguns alunos tinham referente aos jogos de tabuleiro, como por exemplo, de que os mesmos servem somente como uma opção de aula para um dia de chuva.

Sabe-se que a Educação Física é muito ampla, não podendo reduzi-la somente a um conteúdo estruturante, vai além da simplicidade do conteúdo, pois contribui em vários aspectos importantes do desenvolvimento do aluno.

Entretanto, introduziram-se as mais variadas formas de ensino-aprendizagem dos jogos de tabuleiro: xadrez, trilha, jogo da velha e ludo para, assim, despertar o interesse para a prática do jogo e transformar as aulas de jogos de tabuleiro interessantes, atrativas e significativas aos olhos dos alunos.

Conforme Oliveira (2004), “o jogo é a forma mais simples e natural para o desenvolvimento de um sentimento grupal. É o elemento da cultura que contém maiores possibilidades para sociabilizar e também socializar.” Ainda o autor reconhece as formas particulares que os jogos tomam em distintos contextos

históricos, de modo que cabe à escola valorizar pedagogicamente as culturas locais e regionais que identificam determinada sociedade.

Com base nessas pontuações, o projeto de intervenção pedagógica teve por objetivo principal desenvolver práticas de ensino através dos Jogos de Tabuleiro, de modo a oportunizar uma aprendizagem significativa, por meio de atividades lúdicas de ensinar e aprender com métodos alternativos.

Como objetivo específico buscou-se auxiliar na socialização, no raciocínio lógico, nos conteúdos escolares, enfim, nos aspectos bio-psico-social.

Essa foi a finalidade de se trabalhar com os Jogos de Tabuleiro, pois observou-se que é um recurso didático importante no ensino aprendizagem do aluno. Considerando que os mesmos futuramente estarão nas escolas atuando nas séries iniciais, poderão oportunizar aos seus alunos os jogos de tabuleiro, resgatando esta cultura de uma forma prazerosa, artística e lúdica do jogo.

Entende-se com essas justificativas relativas à proposta para o projeto de intervenção, que se tornou necessário criar possibilidades que viessem propiciar um interesse maior aos alunos para a prática dos jogos de tabuleiro.

## **2 Educação Física**

Inicialmente, ao explicar acerca dos jogos de tabuleiro, é indispensável definir a Educação Física, a Educação Física Escolar, os Jogos e o Lúdico, sendo a Educação Física uma disciplina que atua no desenvolvimento do aluno num todo, tanto físico, mental, social como também cultural.

Segundo Bracht (2007, p.43), “a definição prática de Educação Física, nessa perspectiva, é a que a considera como disciplina que, por meio das atividades físicas, promove a educação integral do ser humano.” Pode-se destacar aí que a importância do movimento para o desenvolvimento do aluno, tanto intelectual como físico, oferece possibilidades e perspectivas de uma relação social integrativa.

Já para Oliveira (2004, p.87), a Educação Física “é transmissora de cultura, mas pode ser acima de tudo, transformadora de cultura”. Ainda o autor coloca que apesar de a Educação Física ser uma atividade essencialmente prática, oferece oportunidades para a formação do aluno consciente, crítico, sensível à realidade que o envolve.

De fato a Educação Física é uma disciplina importante na escola, que se fortaleceu devido a sua grande e fundamental contribuição para a formação integral do aluno e para a socialização do mesmo.

De acordo com Barbosa (1997, p.21), quanto à Educação Física:

O principal papel da Educação Física Escolar, incluída num contexto mais amplo, que é a Educação, é de formar cidadãos críticos, autônomos e conscientes de seus atos, visando a uma transformação social.

A nova sociedade formada por esta transformação redefinirá o papel da Educação Física e da escola, como reprodutora de uma situação, mas agora reproduzindo esta nova sociedade sem classes, em que não há dominantes e dominados (BARBOSA, 1997).

Segundo as DCES (2008, p.49):

Diante da análise de algumas das abordagens teóricas que sustentaram historicamente as teorizações em Educação Física escolar no Brasil, desde as mais reacionárias até as mais críticas, opta-se, nestas Diretrizes Curriculares, por interrogar a hegemonia que entende esta disciplina tão somente como treinamento do corpo, sem nenhuma reflexão sobre o fazer corporal.

Neste contexto, na disciplina de Educação Física, os jogos vêm ao encontro com esta necessidade descrita nas DCES, onde proporcionará ao aluno uma atividade diferenciada que o instigará ao raciocínio lógico e, ao mesmo tempo, levando-o à ludicidade.

Para Bracht et al. (2005, p.58):

A dificuldade de caracterizar a especificidade da Educação Física aparece também com outras roupagens. Há tentativas de justificar a Educação Física na escola pela sua inserção num projeto interdisciplinar. Nesses casos a importância da Educação Física é avaliada pelo o que ela faz para auxiliar na aprendizagem das outras disciplinas escolares.

Diante esta perspectiva, pode-se dizer que a Educação Física não aparece sozinha como disciplina, e sim como integradora de outras, auxiliando no desenvolvimento do ensino-aprendizagem do aluno em sala de aula e na sociedade a qual ele pertence.

### 3 Jogo e o Lúdico

Após relatar sobre a Educação Física e a Educação Física Escolar, torna-se necessário refletir sobre o jogo e o lúdico, aspecto importante na construção de um estudo sobre os jogos de tabuleiro.

Huizinga (2001, p.5) diz, “o jogo é fato mais antigo que a cultura. O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica”. Diz ainda o autor, é preciso, articular um conceito de cultura que se coadune com os pressupostos sociofilosóficos da educação crítica.

Para Forquin (1993, p. 13- 14 *apud* BRACHT, 2007, p. 47):

[...] o que justifica fundamentalmente o empreendimento educativo é a responsabilidade de ter que transmitir e perpetuar a experiência humana considerada como cultura. A cultura é o conteúdo substancial da educação, sua fonte e sua justificação última.

A cultura dos jogos, porém, deve ser transmitida e valorizada, tanto na escola ou na sociedade a qual o aluno está inserido. Sabe-se da importância do aluno estar vivenciando e valorizando a cultura, aprendendo seus significados e suas manifestações corporais.

Para Kunz (2006, p.95) “há indícios de que em todos os povos e em todas as civilizações em todos os tempos, existia a brincadeira e o jogo.” Diz ainda, devido à crescente tendência de racionalização das ações humanas, as características do brincar e do jogar foram mudando radicalmente com o passar do tempo.

Ainda nas palavras de Kunz (2006) é possível destacar dois momentos distintos para observar os interesses pelo movimento nas atividades lúdicas do brinquedo e do jogo: “o primeiro a partir dos interesses dos praticantes, da criança ao adulto; e o outro a partir dos interesses dos estudiosos e pesquisadores do assunto”. Sendo assim, sabe-se que a prática de atividades lúdicas se dá devido à cultura do movimento, ou de alguém sobre os demais.

De acordo com Marcellino (1999, p.29):

Mesmo numa época tão automatizada, a máquina não consegue realizar coisas que são especificamente humanas – o brincar, o simular, o divertir-se, o fantasiar; quando essas particularidades desaparecem, o homem perde marcas fundamentais de sua singularidade.

Estudos e pesquisas sobre as questões das atividades lúdicas, do brinquedo e do jogo, manifestam enorme variedade de forma de análise e abordagem do movimento humano, e muitas teorias do conhecimento. No entanto, sabe-se que há um enorme interesse por parte da área da saúde e disciplinas afins nas atividades lúdica da criança e dos adolescentes (MARCELLINO, 1999).

Daolio (2007, p.21) diz:

Como estudioso da cultura, considerando a educação física como disciplina escolar e a escola como espaço e tempo de desenvolver cultura, entendo como tarefa precípua da área garantir ao aluno a apreensão de conteúdos culturais, no caso, relacionados à dimensão corporal: jogo, ginástica, esporte, dança, luta.

Nesta perspectiva, o conhecimento teórico, o valor social, cultural e pedagógico sobre brincadeiras e jogos, e sobre atividades lúdicas em geral, tem grande importância na vida do aluno. Dentro da disciplina de Educação Física, o jogo é considerado um excelente recurso e muito importante no ensino-aprendizagem. Mesmo assim, observa-se que o aluno sabe muito pouco sobre a cultura do mundo de movimentos e dos jogos.

De acordo com Coletivo de Autores (1992), citado nas DCES (PARANÁ, 2008, p.66):

Almeja-se organizar, e estruturar a ação pedagógica de Educação Física, de maneira que o jogo seja entendido, apreendido, refletivo e reconstruído como um conhecimento que se constitui um acervo cultural, o qual o aluno deve ter acesso na escola.

Ainda segundo as DCES é interessante reconhecer as formas particulares que os jogos e brincadeiras tomam em distintos contextos históricos, de modo que cabe à escola valorizar pedagogicamente as culturas locais e regionais que identificam determinada sociedade (PARANÁ, 2008).

Neste sentido, precisa-se dar oportunidade aos alunos para que através dos jogos criem e recriem suas regras, aplicando a elas a vivência de suas próprias culturas.

Segundo Piaget (1964, *apud* OLIVEIRA, 2006, p.1):

[...] o jogo é essencial na vida da criança, pois prevalece a assimilação. No jogo, a criança se apropria daquilo que percebe da realidade. Defende que

o jogo não é determinante nas modificações das estruturas, mas pode transformar a realidade.

Ainda conforme Oliveira (2006, p.3), Vygotsky entende que “o sujeito é interativo e, por este motivo, dá tanta importância à fala. Estabelece uma relação estreita entre o jogo e a aprendizagem.” Assim concorda-se com o autor quando se refere ao desenvolvimento cognitivo que resulta da interação entre a criança e as pessoas com quem mantém contatos regulares, principalmente na escola, que se torna o ambiente propício para esta situação.

O brincar e o jogar devem ser estimulados desde cedo na vida do ser humano, estar presente e se fazer presente no seu desenvolvimento. Da mesma forma deve ser um constante desafio para a melhoria da qualidade de vida, despertando desde cedo um espírito participativo de solidariedade e de cooperação.

Freire (1989, p.22 *apud* DAOLIO, 2007, p.24) “ênfatiza como tarefa da Educação Física o desenvolvimento das habilidades motoras, porém num contexto de jogo e de brinquedo, desenvolvidas, a partir do universo da cultura infantil que a criança possui”. Diz ainda, o objetivo da área seria promover atividades que pudessem auxiliar ou facilitar o desenvolvimento da criança, tanto em sua vida escolar, como em toda a sua vida após a escola.

O lúdico, considerando o jogo, é uma atividade que não exige seriedade, oportuniza certa descontração para sua prática, possibilita a discussão de flexibilidade de regras e da organização coletiva, pode ser organizada de forma que cuja essência reincida no divertimento.

Pedagogicamente deve-se levar em consideração a necessidade de oferecer ao aluno a chance de vivenciar experiências novas, ajudando na formação de pessoas críticas e que, ao mesmo tempo, saiam do cotidiano do dia-a-dia.

Kunz (2006, p.97) afirma que:

As atividades lúdicas da criança e do adolescente são, muitas vezes, analisadas com vistas à melhoria do rendimento do aluno, seja nas atividades esportivas de competição no futuro, seja nas demais atividades escolares.

Pode-se dizer que as atividades lúdicas, por intermédio dos jogos, são auxiliares e colaboradores no processo ensino-aprendizagem e no seu desenvolvimento como um todo. Propiciar atividades com jogos é garantir prazer,



descontração, alegrias e desafios ao aluno. Sendo assim, os jogos são importantes e devem fazer parte do cotidiano escolar, unindo jogo e educação, prazer e aprendizagem.

#### **4 Jogos de tabuleiros**

Através dos jogos de tabuleiro, o aluno desenvolve tanto a parte cognitiva como a afetiva, continuamente dentro de cada significado cultural.

Perante a dificuldade de encontrar referencial bibliográfico, esta pesquisadora, sabendo das restrições dos dicionários *on line*, arrisco-me a colocar a história segundo a Wikipédia (2014).

Sobre a história dos jogos de tabuleiro, existem registros há cerca de 5000 anos em civilizações como Egito e Mesopotâmia. Apesar de ser difícil datar qual foi ou quais foram os primeiros jogos da humanidade, o jogo Mancala se apresenta como um dos mais antigos, com mais de sete mil anos de existência. Foram muito populares na Grécia e em Roma de onde se espalharam por toda Europa e depois para a América. Somente a partir do século XIX se tornaram produtos de massa devido ao surgimento da classe média, que tinha mais tempo para o lazer.

A partir da década de 1980, os jogos de tabuleiro perderam muito da sua popularidade devido aos jogos eletrônicos, mas, nos últimos anos voltaram a conquistar muitos adeptos. Um dos motivos é seu alto índice de interação entre os jogadores.

No Brasil os índios conhecem um jogo chamado “O Jogo da Onça” que tem sua origem provável entre os incas. Esse jogo foi encontrado entre os Bororos, no Mato Grosso, onde é conhecido como Adugo, bem como entre os Manchineri, no Acre, e os Guaranis, em São Paulo. Trata-se de um jogo de estratégia. O tabuleiro é riscado no chão. Uma pedra representa a onça e 14 outras representam os cachorros. O objetivo dos cachorros é imobilizar a onça e o objetivo da onça é comer 5 cachorros. Jogos parecidos a este são encontrados entre outras civilizações, como os Incas (Puma e Carneiros), Índia (Tigre e Cabras) e China (Senhor Feudal e Camponeses).

Após relatar sobre a história dos jogos de tabuleiro, é importante também conceituar a definição e a classificação dos jogos, para com isso entender melhor o

que representa e quais os benefícios que traz para o aluno no processo de ensino-aprendizagem.

Segundo Jogos Antigos, os jogos de tabuleiro são definidos como:

Parece-me que uma definição simplista seria a de que 'jogos de tabuleiro' são todos aqueles disputados, por uma ou mais pessoas, em uma base, o tabuleiro, seja de madeira, metal, pedra, marfim, plástico, papelão ou outro material, onde peças são movimentadas, colocadas ou retiradas do tabuleiro, obedecendo a regras pré-estabelecidas.

Nos jogos de tabuleiro a definição é simples, mas com aspectos importantes. Exige a interação presencial entre os jogadores e que requerem basicamente a capacidade de parar, concentrar-se, elaborar pensamentos e, sobretudo saber respeitar o tempo do outro e as regras pré-estabelecidas.

Quando se fala em classificação dos jogos, deve-se levar em consideração o objetivo de cada um. Segundo Teixeira (1970, p.28), os jogos dividem-se em:

- jogos sensoriais: ação dos aparelhos do sentido (cheirar, provar, ouvir, tocar, etc.);
- jogos psíquicos: exercícios das capacidades mais elevadas (jogar sério, conter o riso, brincar de estátua, etc.);
- jogos motores: é ação dos músculos e coordenação dos movimentos (engatinhar, saltar, jogar a bola, etc.);
- jogos afetivos: desenvolvimento dos sentimentos estáticos ou experiências desagradáveis (desenho, escultura, música, etc.);
- jogos intelectuais: (jogos de dominó, damas, rimas de palavras, charadas, adivinhações, xadrez, etc.).

Neste sentido, considerando a classificação dos jogos segundo Teixeira (1970), pode-se dizer que os jogos de tabuleiro pertencem aos jogos intelectuais. Nos jogos intelectuais ocorre a presença da sorte e da inteligência, como também a mistura dos dois.

Entre muitos jogos de tabuleiros existentes pode-se destacar os clássicos e os modernos. No entanto, sabe-se que muitos deles são recursos pedagógicos importantes nas aulas de Educação Física. Zatz, Halaban e Zatz (2014) definem a origem:

- xadrez: aparentemente surgiu na Índia. As primeiras referências datam do ano 600;

- damas: surgiu na Europa medieval, sem que se possa precisar local e data. Recebeu elementos do Alquerque e do Xadrez;

- ludo (Pachisi): o jogo surgiu na Índia, possivelmente na mesma época do Xadrez. Era chamado de Pachisi. Foi patenteado como Ludo por um inglês no final do século passado, na forma como é conhecido hoje;

- trilha: é um dos mais famosos dos jogos da família conhecida como Morris, da qual faz parte também o Jogo da Velha. Tabuleiros do jogo foram encontrados no Egito (datando de 1400 a.C.), Srilanka (10 d.C.) e no navio viking Gokstad (900 d.C.).

Os jogos de tabuleiro oferecem muitos benefícios aos alunos, estimula e desenvolve importantes habilidades como a comunicação verbal, o raciocínio lógico, atenção, concentração e a interação social. Promove entre os jogadores o respeito, a paciência, as diferenças existentes entre eles e da sociedade a qual vivemos.

Pode-se, assim, destacar alguns benefícios que os jogos de tabuleiro oferecem para cada etapa e idade do ser humano. Segundo a Informática Educacional (2010), as etapas são definidas em:

- idade pré-escolar: para as crianças em idade pré-escolar, os jogos auxiliam na transmissão dos conceitos básicos de comportamento e convivência, como a paciência, a partilha, bem como o conceito de vitória e derrota. Além disso, os jogos são importantes para ensinar o conceito de limites: assim como na vida, o jogo tem certas regras que devem ser obedecidas.

- idade escolar: para as crianças em início de idade escolar, os jogos de tabuleiro podem oferecer uma grande ajuda para estimular conceitos da alfabetização básica e do raciocínio lógico e numérico. Ao jogar, as crianças exercitam esses conceitos de uma forma lúdica e divertida, absorvendo conhecimentos que ajudarão no seu crescimento pessoal.

- jovens e adultos: aos jovens e adultos, o jogo funciona como uma excelente ferramenta de convívio e interação social. Interagir com os outros, obedecendo as regras, é um fato constante no nosso dia a dia, e os jogos nos ajudam a desenvolver essas habilidades (INFORMÁTICA EDUCACIONAL, 2010).

Nos jogos de tabuleiro os jogadores podem estabelecer as regras ou criar suas próprias regras, estimulando a cooperação. Oferece a oportunidade de ensinar a viver em grupo e respeitar as regras estabelecidas. Traz a ludicidade do jogo, a

alegria e o prazer de jogar, proporcionando momentos agradáveis, e experiências que oferecem uma grande satisfação.

Diante de alguns aspectos como a vivência, a experimentação, a criatividade e o raciocínio lógico-dedutivo, pode-se dizer que os jogos de tabuleiro são ferramentas importantes no processo ensino-aprendizagem do aluno na escola e na sociedade.

Enfim, deve-se incentivar e persistir para que esta cultura dos jogos de tabuleiro não se distancie das escolas. Onde a curiosidade e a imaginação, a interação e a socialização entre os alunos continuem a existir, despertando a cada dia mais a vontade do jogar e do brincar, transformando a escola em um lugar onde o aluno sente prazer em aprender, motivado pelos momentos de ludicidade que muito contribuirão para a sua formação.

## **5 Aspectos metodológicos**

Este projeto foi implementado utilizando como metodologia a abordagem qualitativa e de pesquisa-ação. De acordo com Gerhardt e Silveira (2009), a pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização.

Da mesma forma Thiollent (1988) define a pesquisa-ação, como um tipo de investigação social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo.

No entanto, foi elaborada uma sequência didática compondo: na primeira etapa aulas teóricas de pesquisa em laboratórios e bibliotecas da história dos jogos – xadrez, trilha, dama e ludo. Após, a pesquisa os alunos em grupos, cada qual com um jogo, organizaram apresentações de teatro da história pesquisada por eles, para uma melhor compreensão e vivência da mesma.

Na segunda etapa, os alunos tiveram aulas teóricas para aprenderem as regras básicas como: o conhecimento do tabuleiro, peças, disposição e movimentação básica dos jogos. Após as regras do jogo, em grupos, confeccionaram os tabuleiros e as peças dos jogos trabalhados com materiais alternativos, e criaram o seu próprio jogo.

Na terceira e quarta etapa os alunos tiveram aulas práticas para aprenderem mais sobre as regras dos jogos; socializar-se entre eles com mini-campeonatos de uma forma descontraída, prazerosa e interessante.

Por fim, na quarta etapa os alunos fizeram um dia de apresentação com oficinas dos teatros realizados, da confecção dos tabuleiros e peças, e a prática dos jogos para alunos de anos iniciais do ensino fundamental.

A forma de avaliação foi um processo formativo, contínuo e dialógico, verificada durante toda a aplicação do projeto, sendo esta coerente com os objetivos propostos, e analisados durante todo o processo de ensino-aprendizagem com as atividades que foram desenvolvidas com os alunos.

A aplicação dessa proposta compreendeu alunos do 1º Ano do Ensino Médio Profissionalizante - Normal do Colégio Estadual Arnaldo Busato (EFMPN) de Coronel Vivida, Paraná, conforme já referido neste artigo.

## **6 Aplicação prática da proposta**

### **6.1 Descrição e reflexão das atividades desenvolvidas**

Foi disponibilizado aos professores da rede estadual de educação do Paraná, através dos Grupos de Trabalho em Rede (GTR), para o conhecimento teórico/prático e possíveis sugestões, o projeto de intervenção pedagógica e o material didático pedagógico elaborado, para trocar ideias, receber contribuições e críticas construtivas referentes ao material postado.

As atividades desenvolvidas compreenderam 32 horas/aulas na turma de alunos selecionada, correspondendo de fevereiro a maio de 2014.

O projeto aplicado, “Jogos de Tabuleiro: uma forma lúdica de ensinar e aprender”, abordou tema importante, como o resgate cultural dos jogos de tabuleiro enquanto possibilidades pedagógicas através do ensino-aprendizagem.

#### **6.1.1 Primeiro encontro**

A aula iniciou com a explanação do tema a ser trabalhado aos alunos, seguida de duas vivências. Teve como objetivo desenvolver a cultura dialógica entre

os alunos e, ao mesmo tempo, verificar os conhecimentos prévios a respeito do conteúdo de Jogos de Tabuleiro e da Educação Física.

Ao término da vivência foram refletidas com os alunos as expectativas concretas e possíveis para o ano letivo. Depois de desenvolvida a atividade, o professor pode ter um diagnóstico prévio da turma para o início das demais atividades.

Verificou-se que os alunos sabem muito pouco sobre os jogos de tabuleiro, que durante a atividade muitos desconheciam certos jogos, ou conheciam e não tinham interesse em praticar.

### **6.1.2 Segundo encontro**

Nesta etapa os alunos conheceram melhor a história dos jogos de tabuleiro: Xadrez, Ludo, Trilha e Jogo da Velha, através de pesquisas que foram realizadas no laboratório de informática, considerando este como uma ferramenta importante no contexto educacional em que se vive.

Para isso os alunos escolheram um dos jogos citados pelo professor e pesquisaram individualmente sobre ele no laboratório de informática, com questões referentes ao tema.

Após a pesquisa realizada o professor solicitou que os alunos comentassem o resultado de sua pesquisa, explicando a origem do jogo escolhido, sua história, características e curiosidades em forma de um debate, que foi realizado em sala de aula, seguida de vários questionamentos realizados pelo professor.

Através dos jogos de tabuleiro, o aluno desenvolveu tanto a parte cognitiva como a afetiva, continuamente dentro de cada significado cultural.

Em seguida, foram confeccionados painéis com os jogos de tabuleiro para melhor compreensão do conteúdo pesquisado. A turma foi dividida em grupos e os alunos organizaram os mesmos onde expressaram através de escrita, figuras, desenhos e outras construções, o conhecimento adquirido dos jogos pesquisados.

Afirma Vazquez (1977, p. 185) toda práxis é atividade, mas nem toda atividade é práxis. Neste sentido, a práxis é uma atividade conscientemente orientada, o que implica não apenas as dimensões objetivas, mas também subjetivas da atividade.

Neste momento o professor enfatizou a importância da práxis, sendo que o aluno, com isto, vivenciou as manifestações culturais que, durante a prática, se envolveram e aprenderam com mais dinamismo e ênfase a atividade desenvolvida.

### **6.1.3 Terceiro encontro**

Neste encontro realizou-se a elaboração e execução de peças teatrais para conhecer melhor a história dos jogos. A turma foi dividida em quatro grupos, cada qual com um jogo de tabuleiro.

Depois de organizada a criação das peças teatrais, os grupos apresentaram evidenciando os conhecimentos adquiridos de uma forma lúdica para a comunidade escolar. Com a utilização desta metodologia, observou-se que os alunos aprenderam muito mais com a vivência prática realizada, do que somente a teoria.

Para Rizzo (2001, p.40), “A atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual.”

Pode-se dizer, no entanto, que as atividades lúdicas, por intermédio dos jogos, são auxiliares e colaboradores no processo ensino-aprendizagem e no seu desenvolvimento como um todo.

### **6.1.4 Quarto encontro**

As atividades foram voltadas diretamente a aplicação de regras com aulas teóricas e práticas, onde foi vivenciada a disposição e movimentação básica dos jogos de tabuleiro. Através de uma forma lúdica o professor oportunizou uma aprendizagem significativa: textos, diálogo, fantoches, jogral, dramatização, como também a valorização da criatividade dos alunos.

A aprendizagem significativa segundo Ausubel (1963, p. 58), “é o mecanismo humano, por excelência, para adquirir e armazenar a vasta quantidade de ideias e informações representadas em qualquer campo de conhecimento”.

A seguir foi oportunizada aos alunos a experiência de estarem elaborando uma atividade para ensinar a disposição e movimentação básica do jogo do Ludo; observou-se que os mesmos se empenharam e gostaram muito, obtendo bons resultados.

Para Paiva (2005, p.140) a autonomia é parte importante do processo de aprendizagem, “pois, é ela que faz com que o aprendiz seja o agente de sua própria aprendizagem e não um objeto que se plasma de acordo com as imposições dos métodos e do professor”.

Por fim, ocorreu a prática dos jogos: xadrez, trilha, ludo e jogo da velha, para compreender e vivenciar melhor o conteúdo trabalhado.

Após a realização destas atividades promoveu-se um diálogo com os alunos, um debate entre todos os grupos para verificar se os mesmos compreenderam o processo de ensino aprendizagem dos jogos vivenciados, perguntando se houve alguma dificuldade, se foi fácil, se gostaram ou não, etc.

#### **6.1.5 Quinto encontro**

Para concluir a aprendizagem dos jogos de tabuleiro, ocorreu um mini campeonato entre os alunos da turma, com o objetivo de socializar e oportunizar a prática do jogo. Todos os alunos participaram do mini campeonato, escolhendo um dos jogos aprendidos nas aulas anteriores. O mini campeonato foi realizado em duplas, devido o mesmo ter a finalidade de uma prática prazerosa, interessante e sem intuito competitivo para que acontecesse também uma socialização maior entre eles. No mini campeonato foi organizado uma tabela simples para cada jogo: trilha, xadrez, jogo da velha e ludo; foi realizado um sorteio para definir quem jogava com quem. Conforme os jogos foram acontecendo, a turma acompanhou o andamento dos mesmos.

Ao final, foi nomeado o nome dos vencedores de cada jogo, pois é importante a superação dos obstáculos enfrentados em cada etapa, não somente o resultado que é imposto pelo jogo. Neste sentido foi esclarecido que em outros momentos eles poderão ter outros resultados no seu desempenho, pois assim compreenderão seus erros e acertos.

Segundo Oliveira (2004), “o jogo é a forma mais simples e natural para o desenvolvimento de um sentimento grupal. É o elemento da cultura que contém maiores possibilidades para sociabilizar e também socializar”.

No início os alunos começaram a criar espírito competitivo, mas ao longo do campeonato foram observando que era mais interessante o jogo, as estratégias que



juntos (a dupla) tinham que organizar, a decisão que teriam que ter, a socialização necessária entre eles, do que simplesmente ganhar o jogo.

#### **6.1.6 Sexto encontro**

Neste encontro ocorreu a elaboração, a criação e recriação dos jogos de tabuleiros. Com os materiais alternativos trazidos de casa, os alunos confeccionaram em dupla, o jogo de tabuleiro sorteado por eles: trilha, xadrez, jogo da velha e ludo. Nesta atividade, surgiu diversidade na criação e recriação.

No caso de alguns alunos que criaram seu próprio jogo, foram verificadas as regras, materiais e modificações sugeridas por eles, e se conseguiram manter as características do jogo de tabuleiro, sendo que todos os jogos confeccionados, ao final, foram socializados entre eles.

É necessário despertar no aluno a criatividade. Segundo Alencar (1993, p.15) “criatividade implica a emergência de um produto novo, seja uma ideia, ou invenção original, seja a reelaboração e aperfeiçoamento de produtos ou ideias já existentes”, e ressalta, ainda, a importância do produto criativo ser uma resposta apropriada a uma dada situação.

Esta atividade de confeccionar os jogos foi importante para os alunos, pois enfatizou melhor o conteúdo trabalhado, criando o gosto e interesse, motivando a prática dos jogos, sabendo que os mesmos foram confeccionados por eles. Com esta atividade, os alunos apresentaram um interesse maior pelos jogos de tabuleiro.

#### **6.1.7 Sétimo encontro**

Para encerrar as atividades trabalhadas em todo o projeto, ocorreu uma manhã de exposição e apresentação dos trabalhos realizados para os alunos dos anos iniciais e para os demais alunos do Ensino Profissionalizante Normal da escola; teve como objetivo valorizar e oportunizar os trabalhos com atividades pedagógicas diferenciadas.

No primeiro momento daquele dia realizou-se uma abertura com apresentação do projeto, através de uma explicação efetuada pelo professor, seguida de apresentação dos teatros realizados pelos alunos. Logo após, os alunos convidados para assistir fizeram uma visita na exposição dos trabalhos: painéis e

jogos confeccionados, e os alunos envolvidos no projeto mostravam e explicavam os jogos, afinal eram todos confeccionados com materiais alternativos.

E, por fim, no último momento os alunos foram convidados a participar e vivenciar a prática dos jogos de tabuleiro através de oficinas oferecidas pelos alunos do projeto, onde os mesmos tiveram a oportunidade de ensinar o que aprenderam.

Sendo este um trabalho contínuo e planejado, foi muito importante realizar esta atividade de apresentação, exposição e oficinas, pois se verificou que os alunos estavam satisfeitos e animados.

Ao vivenciar práticas novas e diferenciadas, os alunos acabaram valorizando muito mais todas as etapas percorridas por eles.

## **7 Considerações finais**

A efetivação dessa pesquisa consolidou uma proposta pedagógica que utilizou a abordagem de conteúdos jogos de tabuleiro, através de metodologias como: pesquisas, atividades lúdicas, criação, recriação, competição, oficinas e apresentação, visando sempre à participação efetiva dos educandos, contribuindo para o desenvolvimento bio-psico-social e cultural.

A presente pesquisa constatou inúmeros pontos favoráveis à sua aplicação. Da mesma forma, que os alunos aprenderam a movimentar-se entre a liberdade e os limites, criando e recriando, praticando e vivenciando as atividades realizadas, ocorreu um interesse maior pelos jogos de tabuleiro, desmistificando aquela concepção que os mesmos tinham antes, como também a resistência e o desinteresse para a prática efetiva, que raramente era utilizada.

Verificou-se também na análise dos resultados, a validade do uso de atividades lúdicas, que atraiu a atenção e a participação dos alunos. Ocorreu satisfação por vivenciar a experiência de estar aprendendo, e em seguida ensinando aos demais.

Assim, acredita-se que através do Projeto de Intervenção Pedagógica é possível resgatar e trabalhar com jogos de tabuleiro nas aulas de Educação Física. Propiciar atividades com jogos é garantir prazer, descontração, alegrias e desafios ao aluno.

Dessa forma, reforça-se que os jogos são importantes, não devem ser explorados somente o jogo em si, devem fazer parte do cotidiano escolar, unindo jogo e educação, prazer e aprendizagem.

Consta nas DCEs de Educação Física do Estado do Paraná (PARANÁ, 2008), que os jogos se integram aos currículos escolares deixando de ser simples passatempo inconsequente, e sim um lugar de destaque.

As atividades em forma de jogo são as que mais podem facilitar e contribuir para o desenvolvimento metodológico de ensino-aprendizagem da criança, em virtude da riqueza de oportunidades que o lúdico oferece. Estimula a criatividade, a crítica, e a socialização, sendo assim uma atividade importante e significativa pelo seu conteúdo pedagógico-social.

Conclui-se que os métodos adotados e as atividades propostas na Unidade Didática contribuirão para uma melhor aprendizagem e interesse dos jogos de Tabuleiro.

De forma geral, tanto para a escola quanto para o professor e alunos, e assim considerando o problema que desencadeou esta proposta para implementação do projeto de intervenção pedagógica, pode-se dizer que os resultados foram alcançados com bom êxito.

Pretende-se dar continuidade a este projeto de intervenção pedagógica, envolvendo outras turmas da escola, oferecendo novas vivências práticas/teóricas, para assim resgatar os jogos de tabuleiro em todo o âmbito da comunidade escolar.

## **Referências**

ALENCAR, E. M. L. S. **Criatividade**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1993.

AUSUBEL, D. P. **The psychology of meaningful verbal learning**. New York: Grune and Stratton, 1963. Disponível em: <<http://www.if.ufrgs.br/~moreira/apsigsubport.pdf>> Acesso em: 20 nov. 2013.

BARBOSA, Cláudio L. de Alvarenga. **Educação física escolar da alienação à libertação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

BRACHT, Valter. **Educação física & ciência: cenas de um casamento (in) feliz**. 3. ed. Ijuí: Editora Unijuí, 2007.

BRACHT, Valter et al. **Pesquisa em ação: educação física na escola**. 2. ed. Ijuí: EditoraUnijuí, 2005.

DAOLIO, Jocimar. **Educação física e o conceito de cultura**. 2. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2007.

GERHARDT, Tatiana E.; SILVEIRA, Denise T. **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

HUIZINGA, Jonhan. **Homos ludes: o jogo como elemento da cultura**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

INFORMÁTICA EDUCACIONAL. 2010. **Os benefícios dos jogos de tabuleiro**. 12 jul. 2010. Disponível em: <<http://blog.educacional.com.br/progabriel/2010/07/12/os-beneficios-dos-jogos-de-tabuleiro/>> Acesso em: 21 jun 2013.

KUNZ, Elenor. **Transformação didático-pedagógico do esporte**. 7. ed. Ijuí: Editora Unijuí, 2006.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Lúdico, educação e educação física**. Ijuí: Editora Unijui, 1999.

OLIVEIRA, E. E. **Relação com jogo infantil e sua aplicação na área da psicopedagogia**. Disponível em: <<http://www.abpp.com.br/artigos/61.htm> >. Acesso em: 17 jun. 2013.

OLIVEIRA, Vitor Marinho de. **O que é educação física**. São Paulo: Brasiliense, 2004.

PAIVA, V. L. M. O. Autonomia e complexidade: uma análise de narrativas de aprendizagem. In: FREIRE, M.M; ABRAHÃO, M. H. V; BARCELOS, A. M. F (Orgs.). **Linguística aplicada e contemporaneidade**. Campinas, SP: Pontes e ALAB, 2005. p.135-153.

PARANÁ. **Diretrizes Curriculares da Educação Básica – DCES - Educação Física**. Curitiba, PR: SEED, 2008.

RIZZO, Gilda. A importância do lúdico na aprendizagem, com auxílio dos jogos. In: **Associação Brasileira de Brinquedoteca**. Disponível em: <<http://www.brinquedoteca.org.br/si/site/0018031?idioma=portugues>>. Acesso em: 21 nov. 2013.

TEIXEIRA, M. S. **Recreação para todos**. 2. ed. São Paulo: Obelisco, 1970.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. 4. ed. São Paulo: Cortez: Autores Associados, 1988.

VAZQUEZ, A. S. **Filosofia da práxis**. 2. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.

WIKIPÉDIA. **Jogos de tabuleiro**. Disponível em: <[pt.wikipedia.org/wiki/Jogo de tabuleiro](http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_de_tabuleiro)>. Acesso em: 11 jun. 2013.

ZATZ, Sílvia; HALAMABN, Sérgio; ZATZ, André. **Jogos tradicionais**. Disponível em: <[http://www.angelfire.com/ab/jogos/Tradicionais/jogos\\_tradicionais.html](http://www.angelfire.com/ab/jogos/Tradicionais/jogos_tradicionais.html)> Acesso em: 09 set. 2013.