

EDUCAÇÃO FÍSICA, ENSINO MÉDIO E A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO: UMA EXPERIÊNCIA COM JOGOS DE TABULEIRO

Andrea Lidiane Soares da Silva ¹

Jane Kelly Silva dos Santos ²

Francisco Xavier dos Santos ³

RESUMO

O objetivo deste trabalho é propor uma reflexão sobre o papel pedagógico que os jogos de tabuleiro podem ter na construção de conhecimentos no ensino médio. As atividades foram desenvolvidas pelas autoras através do programa de residência pedagógica da UFPE. Assim, nesse relato de experiência expomos sobre atividades desenvolvidas, num contexto escolar do ensino médio, com aplicação dos seguintes jogos: xadrez, baralho, dominó e dama que se constituem ferramentas de desenvolvimento de habilidades, como pensamento estratégico, tomada de decisões, raciocínio lógico, planejamento, organização, foco, concentração dentre outros. Os jogos de tabuleiro já são utilizados, há algum tempo, como metodologia e estratégias de ensino/aprendizagem para as aulas de Educação Física. A inserção da proposta e das atividades foram desenvolvidas por nós na escola a partir da leitura que fizemos do contexto e da possibilidade de termos os jogos de tabuleiro como um “aliado” na tarefa educacional por sua característica menos “formal” e com certo poder de atrair os alunos. Nossa intenção foi aumentar a participação e em alguma medida “melhorar” o desempenho acadêmico e o desenvolvimento de habilidades significativas como tomada de decisão dos estudantes. Os jogos têm como objetivo desenvolver habilidades de raciocínio lógico, atenção, concentração e a interação social. Os resultados da proposta desenvolvida no ensino médio caracterizam os jogos como facilitadores de aprendizagens não só motoras como cognitivas e matrizes de interação acadêmica e social. Ele teve também um impacto positivo na relação entre os alunos e na construção de um ambiente escolar mais acolhedor e colaborativo. Conclui-se que o uso de jogos de tabuleiro como proposta de um conteúdo a ser tratado dentro da escola é uma excelente estratégia para atender às demandas do novo ensino médio e para estimular a participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem e da formação integral dos alunos.

¹Discente do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco - Centro Acadêmico de Vitória UFPE/CAV, andrea.lidiane@ufpe.br;

²Discente do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco - Centro Acadêmico de Vitória UFPE/CAV, jane.santos@ufpe.br;

³Docente Universidade Federal de Pernambuco - Centro Acadêmico de Vitória UFPE/CAV, francisco.xaviersantos@ufpe.br.

Palavras-chave: Educação física; Jogos de tabuleiro; Aprendizagem; Ensino Médio.

INTRODUÇÃO

A Educação Física escolar é uma disciplina dedicada, sobretudo, à compreensão do movimento humano em todas as suas formas e dimensões e sua prática visa promover a participação dos alunos em atividades físicas, esportivas e de lazer, além de contribuir para o desenvolvimento integral dos mesmos. No caso do Brasil, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), organiza os conteúdos da Educação Física em quatro eixos: corpo, cultura, saúde e esporte e cada eixo contempla diferentes tipos de práticas corporais, como dança, jogos, ginástica, lutas, esportes e práticas corporais de aventura.

No eixo dos jogos estão inseridos os jogos de tabuleiro que envolvem uma estrutura plana e peças móveis, em que os jogadores interagem seguindo as regras protegidas, visando a um objetivo. Esses jogos têm como característica a necessidade de planejamento, estratégia e tomada de decisão por parte dos jogadores. Os propósitos dos jogos de tabuleiro podem variar de acordo com o tipo de jogo. Alguns, por exemplo, visam a captura de peças do adversário, enquanto outros enfrentam a construção de uma estratégia para atingir uma meta específica, como a conquista de territórios ou a obtenção de pontos.

Para Kishimoto (2011), os jogos de tabuleiro podem ser utilizados como recurso pedagógico, favorecendo o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos praticantes, além de estimular a criatividade e a capacidade de resolver problemas. A discussão e a prática envolvendo jogos abarca diversas possibilidades e cenários e um deles diz respeito ao novo ensino médio que é “formatado” a partir de uma reforma educacional integrada no Brasil a partir da Lei nº 13.415/2017 e que trouxe mudanças na forma como os estudantes passam a ser formados e preparados para a vida adulta e para o mercado de trabalho. Essa reforma, é descrita no texto da Lei, com a finalidade de proporcionar uma educação mais flexível e personalizada, que esteja em sintonia com as necessidades e interesses dos alunos.

O novo ensino médio tem sido alvo de muitas discussões entre especialistas em educação, que buscam compreender como as mudanças propostas podem impactar a formação dos estudantes. A flexibilização curricular é um dos aspectos mais relevantes

do novo ensino médio, pois permite que os alunos tenham mais liberdade para construir seu próprio percurso formativo.

As eletivas, uma das novidades do novo ensino médio, são disciplinas e atividades complementares que os alunos podem escolher para cursar em paralelo às disciplinas obrigatórias do currículo do Ensino Médio. Elas foram propostas pelo novo modelo de Ensino Médio, aprovado em 2017, como uma forma de permitir que os alunos tenham mais autonomia para construir sua formação, escolhendo temas e atividades que lhes interessem e que possam contribuir para seu desenvolvimento pessoal e profissional. Elas devem ser oferecidas pelas escolas de acordo com suas realidades e demandas locais, podendo incluir, por exemplo, atividades artísticas, esportivas, culturais, científicas, tecnológicas, empreendedoras, entre outras.

Embora jogos de tabuleiro não sejam normalmente associados a aulas de educação física, há uma citação do renomado educador e filósofo John Dewey que pode ser aplicada a essa situação: "O que o aluno faz é mais importante do que o que o professor faz". Essa citação enfatiza a importância de colocar o aluno no centro do processo de aprendizagem e incentivar a participação ativa e engajamento em atividades educativas. Isso pode ser aplicado ao contexto de jogos de tabuleiro nas aulas de educação física, onde os alunos podem ser desafiados a movimentar as peças de forma estratégica e a tomar decisões que afetam o resultado do jogo. O objetivo deste trabalho é propor uma reflexão sobre o papel pedagógico que os jogos de tabuleiro podem ter na construção de conhecimentos no ensino médio.

METODOLOGIA

Trata-se de um relato de experiência que emerge das atividades práticas desenvolvidas pelas autoras através do Programa de Residência Pedagógica da UFPE financiado pela CAPES. Tal programa é uma das ações que integram a Política Nacional de Formação de Professores e tem por objetivo induzir o aperfeiçoamento do estágio curricular supervisionado nos cursos de licenciatura, promovendo a imersão do licenciando na escola de educação básica, a partir da segunda metade de seu curso.

Por se tratar de um relato de experiência, não houve a aplicação do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Além disso, não será divulgado algum dado que

possibilite identificar a escola ou os alunos, respeitando o preconizado pela Resolução 466/1212 do Conselho Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP).

A PROPOSTA EM PERSPECTIVA:

No espaço da Residência há algumas tarefas colocadas aos residentes e, dentre elas, citamos: a fase de observação e a de intervenção pedagógica e, neste ponto em particular, nós inserimos a proposta dos jogos de tabuleiro. O desenvolvimento das atividades consistiu de momentos didáticos que, tiveram por objetivo, possibilitar a construção de um conhecimento socialmente relevante sobre o conteúdo de jogos de tabuleiros e a aprendizagem dos alunos. Essas etapas são descritas a seguir:

Primeira fase: diagnóstico inicial

Como o objetivo era a produção de uma aprendizagem relevante para os alunos, entendemos que precisava dialogar com a realidade de cada um e também, ser construído sobre as suas experiências prévias. Para isso, a preceptora do campo de atuação iniciou essa discussão, fazendo um levantamento com os alunos no sentido de identificar como eles usufruem o seu tempo livre ou disponível, com o objetivo de verificar se eles praticam algum jogo de tabuleiro, a fim de selecionar aqueles que os alunos possuíam mais interesse e afinidade. Dando-lhe o direcionamento das intervenções seguintes.

No decorrer dessa discussão existiu uma participação muito intensa dos alunos quando abordamos a temática, muitos relataram vivências familiares e sociais com o xadrez, baralho, dominó e dama, mas que praticavam apenas jogos eletrônicos em seu tempo ocioso, como FreeFire, Fifa, Minecraft, entre outros. A atual geração escolar sofre uma influência maciça do mercado eletrônico, em consequência os valores interativos e pessoais, absorvem interferências de um comportamento alienante no sentido participativo das atividades físicas.

Diante desse cenário, observamos que os jogos de tabuleiros podem contribuir na contramão do virtualismo dos eletrônicos, já que possuem uma característica interativa entre os participantes. Em consequência, ajuda a melhorar a interação familiar, sendo

uma atividade de lazer com a família e amigos, possibilitando aos alunos, mesmo que em um primeiro momento, refletir sobre suas práticas de lazer e suas consequências.

Segunda fase: Instrumentalização

Essa etapa foi realizada com o objetivo de possibilitar uma ampliação cultural e conceitual dos alunos a partir da apresentação do conteúdo, alguns que eles não conheciam ou pelo menos não vivenciavam cotidianamente. Nesse sentido, inicialmente, foi caracterizado o que são os jogos de tabuleiro. E em sequência, foi apresentado uma série dos mesmos, explorando aspectos descritivos tais como: histórico ou possíveis origens do jogo (quando existiam), dimensões, tipo de material, formato do tabuleiro e as principais regras ou convenções adotadas neles. Os jogos apresentados foram o xadrez, baralho, domino e dama.

Terceira fase: vivenciando

Após a apresentação conceitual e histórica do conteúdo, demos início a uma etapa de vivência e manipulação dos respectivos. O objetivo dessa etapa foi o de propiciar uma série de experiências em que os estudantes pudessem colocar em prática as instruções teóricas e descobrir possibilidades de atuar. Em cada encontro foi vivenciado um tipo de jogo, colocado à disposição. O número de participantes por mesa em cada rodada variava de acordo com o mesmo, podendo ser 02 ou 04 competidores. A estratégia era interferir o menos possível, mas auxiliá-los e deixá-los explorar as brincadeiras com liberdade sem se preocupar com o aspecto de vencer ou perder. É uma fase que consideramos de satisfazer a curiosidade, e descobrir outras possibilidades e meios de vivenciar. No final de um encontro nem sempre conseguimos ter um feedback, mas no início do próximo iniciava-se com uma roda de diálogo no qual eles puderam apresentar suas considerações sobre aquela experiência.

De modo geral, alguns depoimentos indicaram um parecer satisfatório e positivo nesse processo de conhecimento, portanto sua aceitação e aprendizagem foram muito rápidas, até para aqueles que não tinham tanta afinidade. Acreditamos que fator motivacional acontece devido às características das disputas que possuem uma dinâmica, o qual oportuniza os educandos de faixas etárias diferentes, mas em condições igualitárias, e cujas normas são simples e fáceis de aprender.

Quarta fase: culminância

Os alunos foram divididos em grupos e receberam a tarefa de pesquisar, e explorar jogos de tabuleiro específicos trabalhados na eletiva. Cada grupo se desenvolveu a conhecer profundamente as regras, estratégias e mecânicas dos jogos atribuídos, compartilhando seus conhecimentos com os colegas durante as apresentações.

No entanto, a verdadeira emoção estava reservada para o momento em que os alunos revelaram o produto final, ou seja, a criação de um jogo. Com base em sua compreensão dos diferentes elementos dos jogos de tabuleiro, eles se envolveram na concepção, planejamento e produção de um jogo original intitulado “O resgate do soldado Rayan”, baseado em um filme e no jogo do xadrez, cujo objetivo era resgatar um soldado que estava sobre o domínio do adversário. Essa etapa do projeto estimulou sua criatividade, colaboração e habilidades de resolução de problemas, permitindo que aplicassem os conceitos aprendidos ao longo da eletiva.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

De início, a prática de xadrez pareceu difícil e desanimadora para todos. Muitos estudantes nunca tiveram oportunidade de conhecer o xadrez e suas regras e portanto não sabiam como participar. Além disso, a falta de incentivo para execução, seja em casa ou na escola, a identificação com as atividades como hobby, também fazem com que o xadrez seja menosprezado.

O xadrez é um jogo complexo e pode ser intimidante para alguns. Para reverter a situação, propomos que um grupo de alunos, bom em xadrez, dessem uma aula sobre o mesmo. Foi possível perceber que os demais se sentiram mais confiantes, capazes, motivados e engajados, o que pode ser uma boa para o seu desenvolvimento pessoal. O grupo que estava apresentando, por sua vez, ajudou a criar uma cultura de aprendizado colaborativo na sala de aula compartilhando suas habilidades.

Após esse momento, foram feitos questionamentos como: por que usar tal estratégia? Qual peça devo mover após o movimento do meu adversário? Uma reflexão que se pode ter sobre o xadrez é sobre sua importância como uma ferramenta educacional e de desenvolvimento pessoal. Pois ele pode ajudar a melhorar a concentração, a paciência, a criatividade e a autoconfiança. Como também ser capaz de ensinar os indivíduos a como lidar com a pressão e tomar decisões sob incerteza. Outra

reflexão que se pode ter é sobre sua história e suas diferentes variações, ele é antigo e tem sido jogado em todo o mundo por séculos. Existem muitas maneiras de jogá-lo, como o xadrez chinês, japonês e indiano, cada uma com suas próprias regras e estratégias. Diante disso, o mesmo pode ser visto como uma metáfora para a vida, pois assim como no xadrez, na vida devemos tomar decisões cuidadosas e estratégicas para alcançar nossos objetivos e mesmo quando enfrentamos adversidades e obstáculos, sempre há uma maneira de superá-los e continuar avançando.

Posteriormente veio-se às práticas de baralho, dominó e dama, às quais os estudantes se mostraram resistentes à prática destes em sala, devido às experiências fora do ambiente escolar, que visavam na maioria das vezes vitória sob apostas. Tivemos o desafio de mostrar e ressaltar que assim como no xadrez, a prática dos citados acima, vão além do vencer, nelas estão presentes a interação social, o raciocínio, resolução de problemas, criação de estratégias e afins.

Com o baralho é possível vivenciar diversas atividades lúdicas, a mais conhecida delas é o jogo 21, porém, por ser bastante conhecido deu-se preferência por ensinar a tranca, o qual a maioria da turma não conhecia e nunca vivenciou. A tranca é uma disputa de cartas, também chamadas de naipes, que pode ser jogada com um baralho comum de 52 cartas. O objetivo é ser o primeiro competidor a se livrar de todas as cartas da sua mão. Para jogar, os naipes são distribuídos igualmente entre os participantes. Aquele posicionado à esquerda do distribuidor começa a partida posicionando uma carta, seguido por outros em sentido horário. Cada jogador deve colocar um naipe na mesa que seja do mesmo da carta anterior ou um coringa. Se alguém não puder jogar, ele deve comprar uma do baralho. Se ainda não conseguir, deve passar a vez para o próximo. A competição continua até que alguém se livre de todas as suas cartas.

Existem modificações regionais de regras e pontuações para a tranca, por isso, é importante esclarecê-las antes de começar a partida. Percebemos que os estudantes não curtiram muito essa experiência, pois se confundiam e acabavam por brincar do jeito deles.

A prática de dominó e dama, foi de fácil aceitação pelos estudantes devido à sua simplicidade e apelo universal. Na aula de dominó, foi possível realizar um pequeno

torneio com a participação da turma. Os alunos foram divididos em quatro grupos de sete pessoas, duas equipes se enfrentavam simultaneamente, os vencedores de cada rodada competiriam na grande final. A alternativa que conhecemos para vivenciar essa prática permite que o jogo seja experienciado em duplas, no entanto para que todos pudessem experimentar o torneio, adicionamos a seguinte regra: a cada duas rodadas a dupla de cada equipe mudaria.

Quando questionados sobre a forma em que o torneio foi desenvolvido, os escolares relataram que foi muito divertido pois eles interagiram, criaram estratégias, e tiveram a oportunidade de participar.

A culminância da eletiva de jogos de tabuleiro, por sua vez, não apenas consolidou o conhecimento adquirido pelos alunos ao explorar os diferentes jogos existentes, mas incentivou também sua autonomia e habilidades criativas. Essa atividade permitiu que eles se tornassem protagonistas na construção um do próprio conhecimento, demonstrando o potencial dos jogos como uma ferramenta educacional envolvente. Além disso, a culminância promoveu a socialização, a troca de experiências e a valorização do trabalho em equipe, fortalecendo os laços entre os participantes da eletiva.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos de tabuleiro constituem um conteúdo da educação física que pode ajudar no desenvolvimento cognitivo dos alunos, já que exigem raciocínio lógico, estratégia e capacidade de tomada de decisão. Além disso, eles também podem estimular habilidades socioemocionais, como a paciência, a resiliência, a empatia e o trabalho em equipe. Esses também têm uma rica história cultural por trás deles, fazendo parte do patrimônio cultural de muitos povos e podem ser uma forma interessante de aprender sobre a cultura de outros países e regiões, além de incentivar a valorização da cultura local.

Contudo, trabalhar com esse conteúdo na escola pode ser uma forma interessante e divertida de estimular a aprendizagem, o que pode ser uma via para tornar as aulas

mais dinâmicas e interativas, incentivando a participação ativa dos alunos no processo de ensino-aprendizagem.

Por fim, vale ressaltar a importância da Residência Pedagógica para estudantes de licenciatura. Através dela, os estudantes têm a oportunidade de vivenciar o ambiente escolar, aplicar conhecimentos teóricos na prática, desenvolver habilidades pedagógicas e aprender com professores experientes.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.

BRASIL. Reforma do Ensino Médio, Lei nº 13.415 de 16 de fevereiro de 2017.

CARNEIRO, R., MADEIRA, F. Novo ensino médio: perspectivas, desafios e possibilidades. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, 13(3), 703-719, 2018.

DARIDO, SC Educação Física na Escola: motivação para a prática pedagógica. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2016.

LAMAR, Adolfo Ramos. Educação Física na Escola: questões e reflexões. São Paulo: **Phorte**, 2013.

LINS, Luiz Felipe. Eletivas como espaço de diálogo entre saberes escolares e culturais. **Revista de Educação do Instituto Superior de Educação do Rio de Janeiro**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 1, p. 75-89, jan./jun. 2021.

MAGALHÃES, Marcos. Eletivas como ferramenta para a promoção do engajamento e desenvolvimento estudantil. **Revista de Educação da PUC-Campinas**, Campinas, v. 25, n. 1, p. 15-27, jan./abr. 2020.

MORAN, José. A educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá. Campinas: **Papirus**, 2017.



KISHIMOTO, Tizuko Mochida. Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação. 26. ed.
Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.