



Jogos de tabuleiros como possibilidade de intervenção do projeto PIBID nas aulas de Educação Física: um relato de experiência.

Bruno Alves Martins (IC); Fernando Silva (PQ); Isabela Carolina dos Santos Silva (FM); Lainny Litiê Sales de Moura (IC); Lucas Santos Nascimento (IC); Raquel Fernandes da Silva (IC)*.
rakelf339@gmail.com

Universidade Estadual de Goiás – Campus Sudoeste – Sede Quirinópolis. Avenida Brasil 435, Conjunto Hélio Leão. E-mail: dir.quirinópolis@ueg.br
Colégio Estadual Juscelino Kubistchek – Avenida Rui Barbosa 522, Bairro São Francisco. Quirinópolis-GO. E-mail: 52067831@educ.go.gov.br

Resumo:

O trabalho apresenta uma intervenção nas aulas de educação física, através de um projeto de prevenção e conscientização, dos alunos, ao Coronavírus. O trabalho teve algumas etapas, começando com uma discussão em sala de aula sobre os jogos de tabuleiros, bem como, sobre a prevenção ao Coronavírus, passando na sequência à confecção do tabuleiro, finalizando com a devolutiva dos alunos, após a execução da atividade. Trata-se de um relato de experiência acerca da utilização dos jogos de tabuleiro, como instrumento pedagógico durante a pandemia. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, de cunho descritiva, utilizando-se do relato de experiência, desenvolvida com as turmas de 6º e 7º anos da escola parceira. A finalidade do projeto era mostrar as características, a mecânica e os benefícios dos jogos de tabuleiro para o desenvolvimento cognitivo dos alunos. No decorrer da ação desenvolvida, tivemos um feedback positivo, uma vez que atingimos os objetivos do projeto, pois além do ensino/aprendizagem, que sempre está em voga no projeto PIBID de educação física, tivemos uma ótima devolutiva dos alunos, através de vídeos, fotos e até mesmo de relatos, conseguindo um grande percentual de participação.

Palavras-chave: Jogos de tabuleiros. Educação Física. Desenvolvimento cognitivo. Prevenção ao Coronavírus.

Introdução

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.

Os jogos de tabuleiro não possuem uma definição oficial, pois, há inúmeras variações de jogos do tipo espalhados pelo mundo. Porém, existem aspectos que a maioria desses jogos possuem em comum. O básico dos jogos de tabuleiro é que eles são jogados em superfícies planas, com áreas já demarcadas, nessas áreas são colocados os acessórios que podem ser pinos, cartas, massas, dados ou algum objeto que faça parte do jogo em questão. Todavia, quando se fala em regras e mecânica de





jogo não existe uma base, pois cada jogo possui suas especificidades, como mostraremos no último tópico desse trabalho.

Assim, o trabalho tem como objetivos: mostrar aos alunos da educação básica, as possibilidades do trabalho cognitivo através dos jogos de tabuleiros em período de pandemia. No que concerne aos acadêmicos bolsistas, o trabalho tem como objetivo: vivenciar a intervenção pedagógica nas aulas de educação física, em situações adversas do contexto escolar, como por exemplo, a pandemia da Covid 19.

Com o advento da pandemia da COVID 19, através do vírus Sar-CoV-2, também conhecido como Coronavírus, todos os seguimentos da sociedade precisaram se adaptar à nova situação. Com a educação não foi diferente, na verdade, as escolas foram os primeiros seguimentos da sociedade a serem fechados, no sentido de diminuir as aglomerações de pessoas. Consequentemente, e junto com a escola, a Educação Física, também, teve que se adaptar à nova situação.

Os jogos de tabuleiro já são utilizados, há algum tempo, como metodologia e estratégias de ensino/aprendizagem para as aulas de Educação Física. No período pandêmico, com trabalho remoto, com auxílio da tecnologia, os jogos de tabuleiros ganharam mais espaço nas aulas de educação física, juntamente com os jogos eletrônicos. Nesse sentido, surgiu a necessidade de elaborar um trabalho, que atendesse os conteúdos da Educação Física e trabalhasse os cuidados e prevenção ao Coronavírus, uma vez que no primeiro semestre de 2021, a coordenação da escola parceira, onde o projeto PIBID de educação física atua, já havia solicitado alguns projetos de prevenção ao vírus.

Assim, esse trabalho apresenta uma intervenção nas aulas de educação física, através de um projeto de prevenção e conscientização, dos alunos, ao Coronavírus. O trabalho passou por algumas etapas distintas e interligadas, começando com uma discussão em sala de aula sobre os jogos de tabuleiros, bem como, sobre a prevenção ao Coronavírus, na sequência, houve à confecção do tabuleiro, finalizando com a devolutiva dos alunos, após a execução da atividade.

Material e Métodos





O trabalho em questão, trata-se de um relato de experiência acerca da utilização dos jogos de tabuleiro como instrumento pedagógica durante a pandemia. Utilizamos de um projeto, solicitado pela coordenação da escola parceira, junto ao projeto PIBID de Educação Física, referente aos cuidados com a Covid 19.

Portanto, trata-se de uma pesquisa qualitativa, de cunho descritiva, utilizando-se do relato de experiência, uma vez que o projeto “jogos de tabuleiros” foi desenvolvido com as turmas de 6º e 7º anos da escola parceira. A finalidade do projeto era mostrar as características, a mecânica e os benefícios dos jogos de tabuleiro para o desenvolvimento cognitivo dos alunos, bem como sua confecção, uma vez que, o princípio básico do projeto era os alunos, em isolamento social, confeccionarem seus próprios tabuleiros para o desenvolvimento das atividades.

Resultados e Discussão

A origem dos jogos de tabuleiro é registrada desde os primórdios das civilizações, cerca de 7.000 anos a.C. Desde então, eles já eram usados para facilitar a aprendizagem, e principalmente como momento de lazer. 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.”

os jogos sempre estiveram presentes na vida cultural dos povos, sendo de grande importância para o ser humano, de qualquer idade. Desde muito cedo as crianças aprendem a brincar e isso é importante para elas, pois as brincadeiras e os jogos estão relacionados ao seu universo e idade, o que possibilita o início do desenvolvimento de suas habilidades. (SILVA; KODAMA, 2004, p. 02)

Os jogos de tabuleiro, para Prado (2018, p.31), “possuem uma ampla variação de características, mas têm um eixo comum”. O autor afirma ainda que, há alguns aspectos que estão presentes em grande parte dos jogos de tabuleiro modernos, um deles é a duração de uma partida que normalmente vai de 30 minutos a 2 horas, existindo também, alguns jogos mais clássicos como “banco imobiliário”, “War”, entre outros, que pode passar de 3 horas.

Outros aspectos, segundo Prado (2018), são os conflitos indireto e a não eliminação dos jogadores, desta forma os participantes do jogo disputam entre si na





conquista de recursos, pontos e/ou territórios, que serão importantes para o decorrer da partida. Já a não eliminação dos jogadores permite que, quem está perdendo ou atrás em recursos, consiga se reerguer e entrar na disputa novamente, ao mesmo tempo que, quem está à frente não consiga abrir uma vantagem irreversível.

Por conta da continua interação entre os jogadores, evidenciada nos jogos de tabuleiro modernos, as possibilidades de jogo também são abertas a partir da análise dos erros, que são evidenciados e constatados pelo próprio jogador, levando-o a perceber o motivo de uma jogada malsucedida e a posterior mudança de estratégia. (Prado 2018, p. 31)

O autor também destaca como diferencial dos jogos de tabuleiros modernos a influência das tomadas de decisão do jogador no resultado da partida, desta forma as ações de cada participante têm maior peso do que o fator sorte, e assim, aumenta a competitividade do jogo valorizando o raciocínio e a estratégia.

Além das características gerais dos jogos de tabuleiro retratadas, existem as mecânicas de jogo que ajudam a subdividir esses jogos. As mecânicas, além da subdivisão, são fundamentais na construção de um jogo pois retratam a maneira como se desenvolve a partida, afinal são as mecânicas que ditam o caminho em que o jogo irá tomar.

Geronimo; Gatti (2020) elaboraram conceitos de mecânicas para os jogos de tabuleiros. Os autores relatam um perfil de todos os jogos de tabuleiros existentes, utilizaremos aqui, apenas os conceitos acerca das mecânicas que utilizamos para a elaboração do projeto desenvolvido na escola parceira.

- **Teste sua sorte:** são jogos que tem um elemento de aleatoriedade (dados, cartas, roletas, etc) e se pode repetir uma ação ou parte dela até que se consiga chegar a jogada desejada (tirar um número nos dados ou conseguir pegar uma carta específica), pois, nessa mecânica, quanto mais rápido se consegue chegar a um número, maior a pontuação do jogador, introduzindo o elemento sorte.
- **Rolar ou Girar para mover:** são as mecânicas onde os participantes jogam um dado ou roda uma roleta e move as peças de acordo com o valor obtido.
- **Rolagem de Dados:** usa dados para realizar ações, geralmente são inseridos como elementos de aleatoriedade.





- Simulação: propõem-se simular ou modelar eventos ou situações reais. Esse tipo de jogo costuma ser utilizado para simular idas ao supermercado ou outras atividades com problemas da vida real. (p. 38, 39).

Targanski (2021) diz que, os jogos de tabuleiro estimulam e desenvolvem habilidades essenciais para a criança, como comunicação verbal, o raciocínio lógico, a atenção, a concentração e a interação social. Eles ajudam também no fortalecimento da paciência e do respeito, características necessárias para o desenrolar da atividade.

O autor descreve os benefícios dos jogos de tabuleiro para as crianças e adolescentes, conforme suas faixas etárias, sendo elas:

Primeira Infância (de 0 a 6 anos de idade): os jogos servem de ferramentas para a transmissão dos conceitos básicos de comportamento e convivência, como a paciência, a partilha, bem como o conceito de vitória e derrota. Eles também ajudam no entendimento do conceito de limite: assim como na vida, o jogo possui regras que devem ser respeitadas. Segunda Infância (dos 6 aos 10 anos de idade): os jogos de tabuleiro ajudam a estimular os conceitos da alfabetização básica e do raciocínio lógico e numérico. As crianças exercitam esses conceitos de uma forma lúdica e divertida, absorvendo conhecimentos que ajudarão no seu crescimento pessoal. Adolescência (dos 10 aos 18 anos de idade): o jogo de tabuleiro para a funcionar como instrumento de convívio e interação social. As interações sociais e as regras de convivência, presentes nos jogos, e no dia a dia, ajudam no amadurecimento dessas habilidades nos jovens. (TARGANSKI, 2021 p. 04)

Vygotsky (1989), destaca a importância de jogos e brincadeiras no aprendizado, afirmando que o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. Segundo o autor, é também através do jogo e pelo jogo que a criança é capaz de atribuir aos objetos, através de sua ação lúdica, significados diferentes, desenvolve a sua capacidade de abstração e começar a agir independentemente daquilo que vê.

Corroborando o pensamento de Vygotsky (1989) sobre os benefícios dos jogos, Targanski (2021) destaque os jogos de tabuleiro como importante método de aprendizagem.





Os jogos de tabuleiro exercitam nosso cérebro. Assim como nossos músculos necessitam de exercícios, nosso cérebro também necessita de estímulos, e os jogos de tabuleiro atendem esse requisito por trabalharem situações de concentração, memória e raciocínio. A mistura de formas de jogo possíveis em um jogo de tabuleiro, como a lógica, matemática e estratégia, estimulam nas crianças o desenvolvimento cognitivo. Socialmente o jogo combate o isolamento, auxilia no fortalecimento dos laços de amizade e intensifica o entendimento das regras de convívio. (p. 06)

Targanski (2021), afirma ainda que, ganhar e perder faz parte da vida, e os jogos de tabuleiro possuem importante papel no entendimento de que devemos sempre buscar atingir os nossos objetivos, mas que nem sempre é possível vencer. Aprender esta lição de forma lúdica faz com que as crianças desenvolvam sua autoconfiança de maneira saudável. A percepção visual e o uso frequente das mãos são características necessárias a quase todos os jogos de tabuleiro, o que estimula diretamente a coordenação motora da criança. Analisar as situações do jogo, refletir as possibilidades, definir a tomada de decisão, são capacidades adquiridas ao se jogar e que acompanharão a criança por toda a vida.

Visto que os jogos de tabuleiro contribuem de uma forma geral para o desenvolvimento de diversos aspectos intelectuais e motores, além de facilitar o aprimoramento de habilidades e competências, pôde-se usar os jogos de tabuleiro como um meio de aprendizagem no âmbito escolar, de acordo com Campos; Bortoloto; Felício (2003), os jogos podem ser utilizados como facilitadores de aprendizagem das práticas escolares, possibilitando a aproximação dos alunos ao conhecimento científico, levando-os a uma vivência, mesmo que em espaços de regras internas já delimitadas, de solução de problemas que são muitas vezes próximas da realidade que o homem enfrenta ou enfrentou.

Diante do exposto, o jogo de tabuleiro selecionado para o projeto, trata-se de um jogo de trilha, com o auxílio de dados. Em algumas casinhas da trilha, o aluno teria que cumprir uma tarefa referente à prevenção ao Coronavírus, por exemplo, se o aluno tirasse o número 1 (um) no dado, ele deveria caminhar para a casinha número 1 (um), nela estava escrito: “você cobriu o nariz ao espirrar. É assim que se faz, avance 2 casas”, e assim sucessivamente. Nessa estratégia o aluno fica ciente que precisa

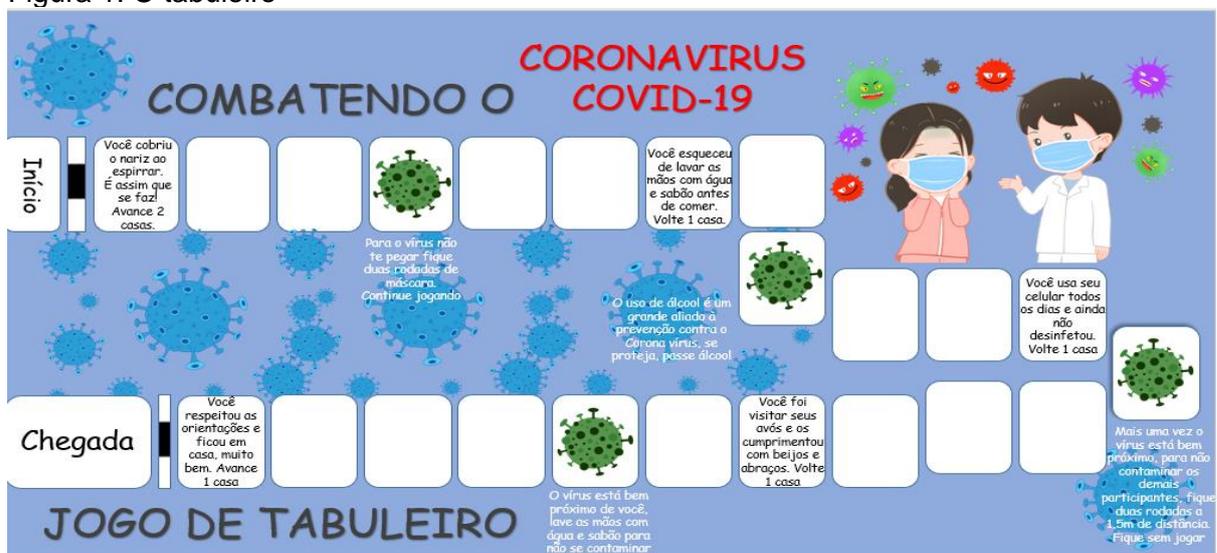




cobrir o nariz ao espirrar e ganha uma bonificação no jogo, podendo andar duas casas a mais.

Atividades como, ficar de máscara, passar álcool nas mãos, lavar as mãos, desinfetar o celular, eram atividades que os alunos teriam que cumprir ao longo do trajeto da trilha. Da mesma forma que havia bonificações ao longo do jogo, havia também punições, para tornar o jogo mais competitivo, como por exemplo, ficar uma ou duas rodadas sem jogar, voltar uma casa, por exemplo, na casinha 17 estava escrito, “você foi visitar seus avós e os cumprimentou com beijos e abraços. Volte uma (1) casa”. A ideia, dessa casinha, era conscientizar os alunos que abraços e beijos era uma via de propagação do vírus, não podendo fazê-los mesmo com os parentes mais próximos.

Figura 1. O tabuleiro



As regras iniciais do jogo estabelecidas por nós, eram: 1) Podem participar quatro pessoas por tabuleiro. Cada jogador precisa de um objeto para representá-lo nas casinhas do jogo, podendo ser um pino, um carrinho (pequeno), e/ou qualquer outro objeto. 2) Para iniciar o jogo, todos os participantes rolam o dado, sendo que aquele que tirar o maior número no dado, será o primeiro a jogar, seguido pelo que tirar o segundo maior número e, assim, sucessivamente, todos precisam começar na casa “Início”. 3) Ao iniciar, o primeiro participante irá novamente rolar o dado para saber quantas casinhas ele deverá andar com seu bonequinho/objeto. Deve-se respeitar as orientações de cada casinha cumprindo as tarefas que se pede, bem





como, a ordem de jogadores estabelecida na primeira jogada de dados. 4) O vencedor será o participante que chegar primeiro na linha de chegada.

Deixamos livre, também, para os participantes inserirem novas regras, desde que, fossem em comum acordo com todos os jogadores, com essa estratégia, os alunos poderiam construir suas próprias regras. A figura acima ilustra o tabuleiro desenvolvido para a execução da atividade.

A atividade foi desenvolvida com as turmas do 6º e 7º anos. O aluno poderia imprimir o tabuleiro em casa, ou poderiam buscar, impresso, no colégio. Sobre os dados e os pinos e/ou objeto para a execução dos jogos, ficaram a cargo do aluno, para usar a criatividade e elaborar, a sugestão era para fazer de papel ou papelão, desta forma os alunos improvisou com o que havia em casa.

Essa atividade obteve um *feedback* positivo, com muitas participações por parte dos alunos, houve relatos, informais de alunos que chamaram a família para participar. Segundo os relatos, todas as atividades foram cumpridas ao longo do jogo, conforme consta no tabuleiro.

Figura 2. Devolutiva



DEVOLUTIVA DOS ALUNOS 6º E 7º ANO

Anterior a atividade em casa, houve algumas aulas e instruções tratando do assunto. Num primeiro momento, tratamos dos jogos de tabuleiro, suas origens e finalidades para o desenvolvimento motor e cognitivo no contexto educacional. Num segundo momento, tratamos da prevenção do Coronavírus, enfatizando a necessidade do uso de máscara, higiene pessoal, utilização do álcool em gel e do distanciamento social. Para finalizar essa atividade, na aula seguinte, fizemos com a





avaliação da atividade, levantando os pontos positivos e negativos, bem como, o aprendizado adquirido ao longo da execução dos jogos.

Considerações Finais

Uma das intenções do PIBID é a formação acadêmica de forma consolidada do acadêmico bolsista, estabelecendo uma relação de ensino/aprendizado dentro do ambiente escolar, colocando em prática a teoria obtida em sala de aula. À partir dessa intenção espera-se, do acadêmico, um crescimento profissionalmente significativo.

Esta participação é com certeza, um instrumento de aquisição de um modo novo, num ponto de vista crítico e esclarecedor. A ação durante esse tempo possibilitou refletir sobre a realidade da nossa sociedade, da educação e do sistema escolar. Dando uma visão geral do processo ensino-aprendizagem propriamente dita, ou seja, a prática real do ambiente escolar.

Nesse sentido, a troca de experiências com a professora supervisora, e com os alunos que a cada dia trazem algo novo, contribuiu significativamente com formação profissional e pessoal do acadêmico, permitindo visualizar e aprimorar, o desenvolvimento do papel do docente no ambiente escolar.

No que concerne a ação desenvolvida, tivemos um *feedback* positivo, uma vez que atingimos os objetivos do projeto. Assim além do ensino/aprendizagem, que sempre está em voga no projeto PIBID de educação física, tivemos uma ótima devolutiva dos alunos, através de vídeos, fotos e até mesmo de relatos, conseguindo um grande percentual de participação, uma vez que, no período pandêmico, a participação havia caído, em função da falta de internet, por parte dos alunos, e até mesmo do alto nível de desinteresse, que causou uma grande evasão nas escolas nacionais.

Deste modo, conclui-se que o programa institucional de bolsa de iniciação à docência eleva de forma qualitativa a formação dos futuros docentes, colaborando para um sistema de ensino que favoreça o aluno, o professor e todos os inseridos na comunidade escolar, vivenciando as práticas pedagógicas e o dia-a-dia da sala de aula, mesmo em situações adversas, como por exemplo, a pandemia da Covid 19.





Agradecimentos

Agradecimentos a coordenação geral do PIBID em Anápolis – GO, a CAPES pelo apoio e incentivo dado ao subprojeto de Educação Física da UEG Quirinópolis. Agradecemos de forma especial a UEG que incentiva o projeto através da bolsa PIDAD.

Referências

CAMPOS, L. M. L.; BORTOLOTO, T. M.; FELICIO, A. K. C. et al. A Produção de Jogos Didáticos para o Ensino de Ciências e Biologia: Uma Proposta para Favorecer a Aprendizagem. **Cadernos dos Núcleos de Ensino**, São Paulo, p. 35-48, 2003.

GERONIMO, R. R.; GATTI, D. C. Jogos de tabuleiro e ensino, em busca de interfaces. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, Foz do Iguaçu, v. 4, n. 1, p. 36-48, jan./jul., 2020.

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

PRADO, L. L. Jogos de tabuleiro modernos como ferramenta pedagógica: pandemic e o ensino de ciências. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, Foz do Iguaçu, v. 02, n. 02, p. 26-38, jul./dez. 2018.

SILVA, A. F.; KODAMA, H. M. Y. **Jogos no ensino da matemática**. II Bienal da Sociedade Brasileira de Matemática, 2004.

TARGANSKI, F. **O Jogo de Tabuleiro como Recurso Didático na Educação Infantil**. Madeira Maestra, 18, julh. 2021.

VYGOTSKY, L. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

