

NÍVEL DE CONHECIMENTO E DE PARTICIPAÇÃO DE ESCOLARES NA PRÁTICA DE JOGOS DE TABULEIRO

SOUZA, Leidiane Pereira De¹

Acadêmica do curso de Educação Física UAB/ UNIMONTES. Montes Claros/MG¹

SOUZA, Leonardo Rodrigues²

Especialista em Psicopedagogia e Neurociências Aplicada à Educação. Docente orientador UAB/UNIMONTES e da SEE/MG. Montes Claros/MG²

RESUMO

O objetivo deste estudo consistiu em investigar o nível de conhecimento e de participação de alunos do ciclo complementar das séries iniciais do ensino fundamental na prática de jogos de tabuleiro. Tratou-se de um estudo quantitativo, descritivo e de caráter transversal. A amostra foi do tipo não-probabilística, determinada de forma aleatória simples, e contou com 11 alunos (de ambos os sexos) do 5º ano do ensino fundamental. Para tanto, utilizou-se de um questionário contendo 8 perguntas abertas, sendo uma delas de análise, identificação e reconhecimento de imagem alusiva a seis tipos de jogos de tabuleiro. Os dados coletados foram transcritos a fim de determinar e organizar as principais categorias de interesse e, em seguida, apresentados por meio de frequências percentuais e ilustrações gráficas. Ao término da pesquisa, observou-se que os jogos de tabuleiro, apesar de serem considerados pela literatura correlata como um importante instrumento no processo de ensino-aprendizagem, ainda não se firmou como uma prática habitual no universo dos alunos investigados. Reconhecemos que a logística de se trabalhar os jogos de tabuleiro no contexto escolar requer ações que interferem na exploração de outros conteúdos. Por isso, acreditamos que esse processo deva ser discutido e planejado pelo professor de Educação Física juntamente com toda a equipe pedagógica, de forma interdisciplinar, uma vez que os jogos não se constituem como um conteúdo específico e exclusivo da Educação Física.

Palavras-chave: Jogos de tabuleiro. Ensino. Aprendizagem. Educação Física.

LEVEL OF KNOWLEDGE AND OF SCHOOLBOYS' PARTICIPATION IN PRACTICE OF PLAYS OF TRAY

ABSTRACT

The objective of this study consisted in investigating the level of knowledge and of pupils' participation of the complementary cycle of the initial series of the basic teaching in practice of plays of tray. It was the question of a quantitative, descriptive study and of cross character. The sample was of the type - probabilística, determined in the simple random form, and it counted with 11 pupils (of both sexes) of 5^o year of the basic teaching. For so much, it made use of a questionnaire containing 8 open questions, being one of them from analysis, identification and recognition of allusive image to six types of plays of tray. The collected data were transcribed in order to determine and organize the main categories of interest and, next, presented through percentage frequencies and graphic illustrations. To the end of the inquiry, it was noticed that in spite of they were considered by the literature correlata like an important instrument in the teaching-apprenticeship process, one still did not secure the plays of tray like a usual practice in the universe of the investigated pupils. We recognize that the logistics of the tray plays are worked in the school context applies for actions that interfere in the exploration of other contents. Therefore, we believe that this process should be discussed and planned by the teacher of Physical Education together with the whole pedagogic team, of interdisciplinary form, as soon as the plays are not like a content I specify and exclusively of the Physical Education.

Keywords: Tray plays. I teach. Apprenticeship. Physical education.

INTRODUÇÃO

Historicamente associado ao trabalho e aos primeiros movimentos para executar tarefas de sobrevivência, sabe-se que os jogos e divertimentos consumiam boa parte do tempo de convívio em sociedade, fortalecendo, assim, a união dos povos da época (HUIZINGA, 1991). Atualmente, em consequência do advento técnico-científico e revolução industrial, muitos são os jogos e as suas finalidades.

Nesse sentido, conforme Nascimento (2010) os jogos (...) podem ser classificados de acordo com suas competências; porém, são inúmeras, das quais destacamos aqui a classificação pedagógica, a qual os separam segundo os diferentes aspectos e métodos educativos; entretanto, para a autora, independentemente da classificação, cada uma tem a sua importância e se fundamentam em hipóteses. Por outro lado, Cintra, Proença e Jesuíno (2010, p. 226) ao fazerem alusão ao jogo descrevem que o mesmo “[...] deve ser visto como um fator de aprendizagem significativa para o educando, possibilitando o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social”.

De certo os jogos são para a criança o começo da aprendizagem; pois, através dele “[...]

a criança se desenvolve num processo prático de maturação e de descobrimento do mundo circundante”, aprimorando aspectos psicomo- tores (DINELLO, 1997 apud ALVES E BIANCHIN, 2010, p. 285). Segundo os autores, através de- les a criança pode externar sua construção do conhecimento que será o alicerce para o seu desenvolvimento como ser humano e a consti- tuição ou descoberta de suas habilidades.

No ensino fundamental foi instituído pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) que “os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e fa- vorem a criatividade na elaboração de estraté- gias de resolução e busca de soluções” (BRASIL, 1998A, p. 46). No mesmo sentido, o Referen- cial Curricular Nacional Para a Educação Infantil afirma que o jogo é uma excelente estratégia didática a fim de proporcionar à criança algum tipo de conhecimento (BRASIL, 1998B). Para Fialho (2007) explorar o aspecto lúdico dos jo- gos na escola pode facilitar a aprendizagem, so- cialização, criatividade e cooperação entre as crianças.

Dentre algumas das estratégias possíveis os jogos de tabuleiro apresentam-se como interes- sante opção. Tais jogos são realizados em ta- buleiros com traçados previamente elaborados

e exige concentração e estratégia, raciocínio lógico e uma boa memória.

Dessa forma, dando sequência ao raciocínio anterior, de acordo com Baddeley, Anderson e Eysenck (2011) a memória é considerada um sistema complexo e múltiplo combinado por arranjos de codificações ou subsistemas que permitem a armazenagem e a recuperação de informações no cérebro, estando atrelada a diversos estímulos.

Para Tulving (1972) citado por Souza e Salgado (2015) as memórias podem ser visuais, táteis, auditivas, gustativas ou olfativas (estímulo); de trabalho, de curto e de longo prazo (tempo de armazenamento); e implícita ou explícita (aprendizagem). Entretanto, não há um consenso no que concerne a sua definição, dependendo o mesmo da abordagem fundamentada.

Com a criação do Currículo Básico Comum (CBC), que subdivide o ensino fundamental séries iniciais em ciclo de alfabetização (1º, 2º e 3º anos) e ciclo complementar (4º e 5º ano), propõe-se uma dinâmica de ensino que contextualize o conhecimento, trabalhando a interdisciplinaridade e tratamento lúdico aos conteúdos e atividades escolares (MINAS GERAIS, 2010).

Neste aspecto a Educação física é inserida como uma disciplina capaz de educar por meio do uso de atividades lúdicas para autoconhecimento e apreciação do ser. Para tanto, o CBC de Educação Física apresenta 4 eixos temáticos (Esporte; Jogos e Brincadeiras; Danças, atividades rítmicas e movimentos expressivos; Ginásticas e suas manifestações), permitindo em pelo menos um deles o processo de ensino-aprendizagem dos jogos de tabuleiro.

Por outro lado, a exploração desses conteúdos é de livre escolha e uso do professor que tem a autonomia para planejar e selecionar as atividades segundo a sua conveniência pedagógica, desde que promova o desenvolvimento das habilidades sugeridas pelas diretrizes.

Assim, dado a riqueza e importância dos jogos de tabuleiro no processo de ensino-aprendizagem, realizou-se este estudo com o escopo de investigar o nível de conhecimento e de participação de alunos do ciclo complementar das séries iniciais do ensino fundamental na prática desses jogos, sobretudo em relação à forma com a qual os mesmos têm sido apresentados nas aulas de Educação Física; uma vez que, além de fazer parte do rol de atividades ligados à grade curricular da disciplina em questão, apresentam, também, grande potencial pedagógico.

METODOLOGIA

O presente estudo, quantitativo, descritivo e de caráter transversal, envolveu uma população composta por alunos do 5º ano dos anos iniciais do ensino fundamental de uma escola pública, sediada na cidade de Botumirim, Minas Gerais. Para tanto, n=30 fizeram parte da amostra, não-probabilística e intencional. Foram incluídos nesta amostra os alunos (de ambos os sexos) regularmente matriculados na instituição investigada do ano de escolaridade em questão, que aceitaram em participar da pesquisa mediante a autorização dos pais e/ou responsável legal. No entanto, n=11 alunos participaram da pesquisa, sendo excluído todos os outros por não apresentarem os pré-requisitos ora descritos.

O instrumento utilizado foi um questionário, previamente testado por um estudo piloto, contendo 8 perguntas abertas acerca do tema, sendo uma delas de análise, identificação e reconhecimento de imagens referentes a seis tipos de jogos de tabuleiro (Trilha Indiana, Trilha Japonesa, Damas, Ludo, Xadrez e Jogo da Velha).

Para a interpretação dos dados foram realizadas leituras flutuantes das respostas obtidas, que permitiram a determinação das principais categorias de interesse. A partir de então, os discursos foram codificados para preservar o anonimato dos alunos, os quais tiveram, quando relevante, os seus discursos identificados com códigos alfanuméricos, apresentados, também, em gráficos para auxílio da interpretação e visualização dos dados coletados.

Para tanto, foi respeitado os aspectos éticos para pesquisa em seres humanos, conforme Resolução 466/2012, aprovado pelo Comitê de Ética da Universidade Estadual de Montes Claros, UNIMONTES, por meio do parecer de nº 2.007.915.

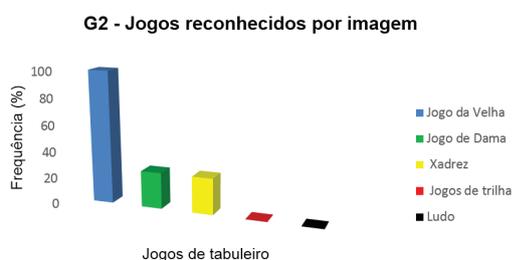
RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após tabular e analisar os resultados coletados observou-se que n=11 (100%) praticam algum tipo de esporte em seu dia-a-dia. Em se tratando das aulas de Educação Física 45,45% relataram gostar de atividades que envolvam a bola, sem especificar o esporte ou jogo propriamente dito; outros 45,45% disseram gostar dos jogos e das brincadeiras em geral e apenas um dos selecionados não respondeu. Percebe-se que já na primeira questão os mesmos, se quer,

fizeram alusão a algum tipo de jogo de tabuleiro como atividades que praticam, seja dentro ou fora do âmbito escolar, conforme visualizado no gráfico abaixo (G1).



Especificamente em relação aos jogos de tabuleiro, identificou-se que 36% não souberam descrever essa modalidade de jogos. Dentre os que souberam descrever o que é um jogo de tabuleiro 27,27% citaram como exemplo o jogo da velha (ou jogo do galo, como é conhecido em Portugal), 27,27% citaram o jogo de dama e 18,19% citaram o xadrez. Entretanto, quando questionados se conheciam alguns dos jogos de tabuleiro (apresentados a eles por meio de figuras) todos os participantes reconheceram pelo menos um deles, sendo o jogo da velha reconhecido por unanimidade (n=11) e o jogo de dama e o jogo de xadrez reconhecidos pelas mesmas frequências (27,27%) - ver gráfico 2 (G2); porém, levando em consideração as regras oficiais e/ou consensuais dos mesmos, nenhum dos abordados souberam explicar o real objetivo desses jogos, evidenciado por meio de termos como “perder e ganhar”, “alternar peças” e “aprender”.



Quando indagados se já jogaram esta modalidade de jogos, notou-se que apenas 36,36, a minoria, já tiveram o prazer de conhecer e praticá-los, sobretudo na própria escola, durante

as aulas de educação física, e afirmaram terem aprendido a jogá-los neste ambiente. Observa-se que o Jogo da velha continua sendo um jogo popularmente conhecido (ALVES e OLIVEIRA, 2016).

Em relação à possibilidade de se aprender a jogar os jogos de tabuleiro que não conheciam a resposta foi unânime, onde 100% dos alunos disseram ter esse interesse, das quais 72,72% das respostas demonstraram interesse em aprender o ludo (justamente o jogo que não foi reconhecido por nenhum dos indagados), 18,18% demonstraram o interesse em aprender o xadrez e em 27,27% disseram querer aprender a dama (ver gráfico 3 - G3).



Ressalta-se que a grande maioria, n=10 (90,91%), descreveu os jogos de tabuleiro como uma atividade muito importante no processo de aprendizagem escolar, entretanto, não reconheceram e nem demonstraram o interesse em aprenderem o jogo de trilhas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com este trabalho foi possível observar que os jogos de tabuleiro, apesar de serem considerados pela literatura correlata como um importante instrumento no processo de ensino-aprendizagem, ainda não se firmou como uma prática habitual no universo dos alunos investigados, seja dentro ou fora do contexto escolar, mesmo que os alunos também o tenham reconhecido como uma importante ferramenta de ensino e aprendizado.

O fato desses alunos não reconhecerem grande parte dos jogos de tabuleiro apresentados e/ou não conseguirem explicar as regras dos mesmos, demonstra, respectivamente, um baixo nível de conhecimento e de participação nessa modalidade de jogos, evidenciando pouca ou nenhuma exploração dessas atividades no currículo escolar, sobretudo nas aulas de Educação Física à qual possui um conteúdo orientado

para fomentar tais ações.

Entretanto, assim como expõe Santos Junior (2016) e fundamentados em nossa prática, reconhecemos que a logística de se trabalhar os jogos de tabuleiro na escola requer um dispêndio de tempo e, muitas vezes de espaço, que interfiram na exploração de outros conteúdos. Por isso, assim como menciona o autor supracitado, acreditamos que esse processo deva ser discutido e planejado pelo professor de Educação Física juntamente com toda a equipe pedagógica, de forma interdisciplinar, uma vez que os jogos não se constituem como um conteúdo específico e exclusivo da Educação Física.

Por fim, julgamos necessário a realização de outros estudos nesta mesma temática, porém, tramitando em outros vieses como na opinião dos professores de Educação Física acerca deste assunto, para que assim possamos melhor compreender tal processo e, conseqüentemente, promover um maior envolvimento dos alunos com essa cultura, demonstrando-os as vantagens e contribuições dos jogos de tabuleiro em sua formação.

REFERÊNCIAS

ALVES, L.; BIANCHIN, M. A. O jogo como recurso de aprendizagem. *Revista Psicopedagogia*, v.27, n.83, p. 282-287. 2010.

ALVES, M. A.; OLIVEIRA, S. Jovera: uma adaptação do jogo da velha para fixação do conteúdo de radiciação. In: ENEM: Encontro nacional de Educação matemática. *Educação Matemática na Contemporaneidade: desafios e possibilidades*. São Paulo, 2016.

BADDELEY, A; ANDERSON, M.; EYSENCK, M. *Memória*. Porto Alegre: Artmed, 2011.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. *Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil: conhecimento de mundo*. Secretaria da Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998b.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Ensino Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais: Terceiro e Quarto Ciclos: Educação Física*. Brasília, DF, 1998a.

CINTRA, R. C. G. G.; PROENÇA, M. A, M.; JESUÍNO, M. S. A historidade do lúdico na abordagem histórico-cultural de Vigotski. *Rascunhos*

Culturais, v. 1, n. 2, p. 225, 2010.

FIALHO, N. N. *Jogos no Ensino de Química e Biologia*. Curitiba: Ibpex, 2007.

HUIZINGA, J. *Homo lúdus: O jogo como elemento da cultura*. 2 ed. São Paulo: Perspectiva, 1991.

MINAS GERAIS. Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais. *Currículo Básico Comum do Ensino Fundamental. Anos iniciais: ciclo de alfabetização e complementar*. Belo Horizonte: SEE/MG, 2010. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/0B8fFBU3rZyPzV25YOHMtOERCazZlWIBRcXNuTDRaVFZYRTUw/view>. Acesso em 11 de outubro de 2016.

NASCIMENTO, H. A. B. F. Jogos e brinquedos e suas classificações. In: *II Jornada pedagógica do LALUPE: Olhar multidisciplinar sobre a ludicidade*; Ponta Grossa, PR, 2010. Disponível em: http://www.joped.uepg.br/2010/anais/painel/20187_1_FINAL.pdf. Acesso em 12 de dezembro de 2016.

SANTOS JUNIOR, M. V. *O jogo de xadrez como um recurso para ensinar e aprender matemática: relato de experiência em turmas do 6º ano do ensino fundamental*. 2016. 109 f.. Dissertação (Mestrado em matemática em rede nacional) - Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

SOUSA, A. B. de; SALGADO, T. D. M. Memória, aprendizagem, emoções e inteligência. *Revista Liberato: educação, ciência e tecnologia*. Novo Hamburgo. v. 16, n. 26, p. 141-151, 2015.