

**Modalidade do trabalho:** RELATO DE EXPERIÊNCIA  
**Eixo temático:** ARTE, CULTURA, ESPORTE E LASER

## JOGOS DE TABULEIRO: PRODUZIR, JOGAR E APRENDER<sup>1</sup>

**Mari Terezinha Da Rocha Monteiro<sup>2</sup>, Cláudia Alexandra Lichston Deckert<sup>3</sup>, Taís Raquel Garros Calegari<sup>4</sup>**

<sup>1</sup> Relato de Experiência de uma oficina de jogo de tabuleiro desenvolvida na Escola Técnica Estadual 25 de Julho.

<sup>2</sup> Egressa do Curso de Letras- Habilitação em Língua Portuguesa e Literatura, com especialização em Educação Cultura e Cidadania (UNIJUI) e especialização em Educação e Mídias, pela (UFRGS). Professora da Escola Técnica Estadual 25 de Julho. E-mail.mari.r.monteiro@gmail.com

<sup>3</sup> Egressa do Curso de Educação Artística- Habilitação em Artes Plásticas (UNIJUI) e Especialista em Mídias na Educação, pela (UFRGS). Email: cdeckert.claudia@gmail.com

<sup>4</sup> Egressa do Curso em Educação Física. Licenciatura e Bacharelado pela UNIJUI e professora da Escola Técnica Estadual 25 de Julho. Email: taiscalegari@yahoo.com.br

### Introdução

A oficina de jogos de tabuleiro constitui-se de uma prática pedagógica de ensino aprendizagem realizada com os alunos do Ensino Médio da Escola Técnica Estadual 25 de Julho, de Ijuí, RS. Propôs-se a confecção de jogos com material reciclado, e posteriormente a participação dos alunos nas oficinas. A atividade teve como objetivo: oportunizar o conhecimento acerca da origem e as regras de alguns jogos de tabuleiro, a produção do jogo, o jogar tendo em vista o desenvolvimento do raciocínio lógico, a integração e cooperação, explorar o lúdico bem como as possibilidades de adaptação dos jogos para a aprendizagem de conhecimentos gerais.

O presente relato traz alguns referenciais teóricos sobre o potencial educativo dos jogos de tabuleiros, com base nos autores (HUIZINGA 2000), (MACEDO, PETTY E PASSOS, 2007), a metodologia aplicada e por último os resultados obtidos com a realização da oficina, participação, sucesso e ou dificuldades encontradas nos diferentes jogos.

### Metodologia

Dentro da gincana da escola foi proposta a Oficina Jogos de Tabuleiro. Cada turma recebeu a tarefa que consistia em: produzir um jogo, pesquisar a história e as regras para apresentar aos colegas em forma de oficina, confeccioná-los utilizando material reciclado, fazer um relato sobre qual a sua finalidade, como pode ser adaptado, lembranças, dificuldades e grau de satisfação ao jogar. Os jogos selecionados através de sorteio foram: Dominó, Dama, ASMD, Ludo, Jogo da Velha, Jogo da Onça, Resta Um, Batalha Naval, Xadrez, Moinho ou Trilha, Mancala.

No dia da oficina cada turma manteve em todo o turno, dois representantes que eram os responsáveis pela explicação e orientação das regras do jogo para os visitantes bem como ensinar a jogar. Os critérios para avaliação da tarefa foram: beleza, acabamento, funcionalidade, criatividade no uso dos materiais, domínio das regras.

### Resultados e discussões

Os jogos de tabuleiro podem ser utilizados como ferramentas pedagógicas na educação, pois trabalham com o raciocínio lógico, desenvolvem processos mentais (saber, sentir e fazer), despertam

**Modalidade do trabalho:** RELATO DE EXPERIÊNCIA  
**Eixo temático:** ARTE, CULTURA, ESPORTE E LASER

o espírito de investigação e busca de soluções. No contexto da escola existe uma diversidade de alunos com múltiplas habilidades a serem exploradas. Por isso, pensando em oportunizar momentos de aprendizagem e integração realizou-se as oficinas.

O ato de jogar pressupõe algo prazeroso, alegre e espontâneo, tem um objetivo no final, o que lhe confere um sentido à ação. O jogo é movimento, associação, alternância, sucessão, mudança, podendo ser repetido a qualquer momento, uma de suas qualidades fundamentais. (HUIZINGA 2000, p. 11)

O autor reforça a questão do lúdico, da alegria, e vai além ao falar das características do jogo ser livre, “não é vida corrente” (...) é evasão da vida real” é a busca pelo êxito, “ o instinto de competição” (...) “o desejo de ser melhor que os outros e experimentar a vitória, diversas características que tornam o jogo uma prática pedagógica de aprendizagem relevante. Além disso, “(...) o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá, (...) trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo”. (HUIZINGA, 2000, p.05).

Já para Macedo, Petty e Passos (2007, p. 14), o jogo requer do jogador certas atitudes para alcançar seu objetivo, entre elas estão a concentração, organização e coordenação, pois é necessário interpretar, classificar e executar funções estabelecidas nas regras de cada jogo. Nos jogos em grupo, a cooperação se torna essencial, já que os diferentes pontos de vista presentes dentro das equipes contribuem para o desenvolvimento do pensamento lógico, procurando soluções em conjunto para o desafio proposto.

A oficina de jogos de tabuleiro atingiu os objetivos propostos como tarefa da gincana, por várias razões: houve uma participação ativa da maioria dos alunos; foi possível recordar momentos da infância na qual jogavam com familiares e amigos; puderam vivenciar uma diversidade de jogos construídos por eles mesmos com materiais reciclados/alternativos e houve muita integração, diversão, concentração e aprendizagem.

De uma maneira geral é importante destacar que tanto no desenvolvimento das oficinas quanto nas falas dos alunos, eles apontam que os jogos ajudam no desenvolvimento do raciocínio lógico, exigem o uso de estratégias e concentração, estimulam a competitividade, propiciam a integração, a alegria, a diversão e o riso.

A seguir alguns depoimentos registrados pelos alunos oficinairos, nos quais descrevem suas opiniões sobre a participação nas oficinas:

“(...) jogava quando eu tinha oito anos com minha mãe e meus amigos, nós jogávamos a tarde toda e se divertia muito”. Jogo Ludo, aluno do 3ºano EM.

“(...) jogo muito bom, pois envolve a competitividade em sua forma sadia e o pensamento rápido, acontecendo a integração entre todos que participam do jogo. Jogo Quest. 2º ano EM.

**Modalidade do trabalho:** RELATO DE EXPERIÊNCIA  
**Eixo temático:** ARTE, CULTURA, ESPORTE E LASER

“Nosso jogo é bem antigo (...) adaptamos o jogo para quem tem deficiência visual, até porque temos aqui na escola um aluno (...) acredito que essa foi uma das experiências mais desafiadoras (...) queria ressaltar uma das falas usadas por ele enquanto conhecia o jogo “ - achei muito interessante eu consigo sentir e diferenciar as trilhas e as peças” - acho que ver o sorriso em seu rosto foi a melhor parte de tudo”. Jogo Ludo. Aluna do 1ºano EM.

Nesses dizeres dos alunos fica evidente a questão da diversão, a competitividade, a alegria e integração, características apontadas por Huizinga (2000, p. 18-19) “(...) O jogador pode entregar-se de corpo e alma ao jogo, e a consciência de tratar-se "apenas" de um jogo pode passar para segundo plano. A alegria que está indissolúvelmente ligada ao jogo pode transformar-se, não só em tensão, mas também em arrebatamento.”

“Acho que, usufruir muito do raciocínio lógico poderíamos utilizar em matemática, pois a mesma precisa de muita concentração e lógica”. Jogo de Dama, aluno 1ºano EM.

“Pessoalmente, eu nunca tinha tido contato com este tipo de jogo, são chamados” jogos de sementeira”, onde semear outras casas com objetos é parte integrante da jogada”. Jogo Mancala. Aluno 2º ano EM.

“O jogo poderia ser usado na disciplina de geografia, pois é um jogo com coordenadas” Jogo batalha naval. Aluno 1º ano EM.

“O jogo da velha tem como formato de seu tabuleiro uma matriz (...) estimula o pensamento sobre a posição que você vai jogar (...) pode ser usado pelos professores de matemática explicarem seu conteúdo matriz. Jogo da Velha Aluno 2ºano EM.

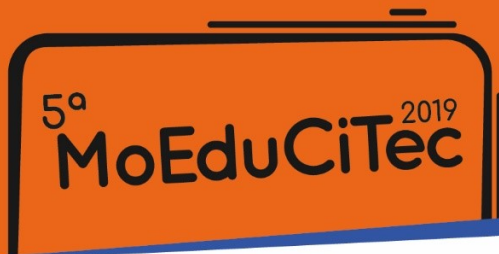
“Por ser um jogo de estratégia, essa capacidade de pensar rápido pode beneficiar outros campos do conhecimento. Simples de ser feito e com regras simples o jogo da onça é uma ótima forma de diversão. Jogo da onça. Aluno 3ºano EM.

Os alunos se envolveram e gostaram da oficina, observou-se um bom índice de interação entre os jogadores, houve um resgate de memórias afetivas, conhecimento sobre os jogos, regras e socialização entre as turmas. Alguns alunos fizeram associação dos jogos com possibilidades de estudo de diferentes conceitos desenvolvidos em sala de aula.

Além disso, é pertinente destacar que as turmas produziram vinte e sete jogos de tabuleiro, demonstrando criatividade no uso dos materiais, acabamento, funcionalidade e domínio das regras. Esses jogos ficarão guardados na escola e emprestados aos alunos para jogarem no recreio ou em dias de eventos escolares.

### Considerações finais

O ato de jogar está presente na cultura humana desde as mais antigas civilizações, as maneiras de competir, as regras e as formas de vencer são inúmeras, mas de qualquer modo o homem joga na



**Modalidade do trabalho:** RELATO DE EXPERIÊNCIA

**Eixo temático:** ARTE, CULTURA, ESPORTE E LASER

expectativa de derrotar o ou os adversários e mostrar sua superioridade. Os jogos de tabuleiro em especial são desafios que envolvem sorte, habilidade, conhecimento, astúcia, responder perguntas, entre outras capacidades e na escola além de jogar o jogo em sua versão original também é possível adaptar com objetivo de ensinar/aprender conceitos específicos.

O cumprimento da atividade da gincana em forma de oficina de jogos de tabuleiro foi um momento muito rico de integração e aprendizagens para os alunos, além disso, apontou para novas possibilidades de exploração dos mesmos. O jogo, uma prática cultural já considerada fútil, com o passar do tempo e estudos, passa a ter conotação lúdica educativa.

### **Referências**

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Editora Perspectiva .São Paulo:2000

LINO, de Macedo, PETTY, Ana Lúcia Sicoli, PASSOS, Norimar Christe .Aprender com jogos e situações-problema. Porto Alegre: Artmed. 2007.