

## JOGOS DE TABULEIRO COMO INSTRUMENTOS NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO: RELATO DE EXPERIÊNCIA DA PUC MINAS

Marcia Campos Ferreira<sup>1</sup>  
Marcus Vinicius Bonfim Ambrosio<sup>2</sup>  
Maria Aparecida Dias Venâncio<sup>3</sup>  
Margareth de Paula Ambrosio<sup>4</sup>  
Mauro Vinicius de Sá<sup>5</sup>  
Vanessa Santos<sup>6</sup>

*PALAVRAS-CHAVE: jogo pedagógico; construção do conhecimento; significado*

### INTRODUÇÃO

Este relato de experiência retrata o processo de produção do conhecimento, na disciplina Seminário Interdisciplinar II do curso de Educação Física da PUC Minas, a partir da construção de materiais pedagógicos que potencializem a aquisição de conhecimento em campos de investigação na área de Educação Física, tomando como base a interdisciplinaridade e o processo de ensino e aprendizagem. A modalidade que mais se adequou à proposta da disciplina foi a de jogos de tabuleiro, uma modalidade de jogo, como nos lembra Bortoleto (2010, p. 163) “desde criança aprendemos a jogar e continuamos a jogar por toda a vida. Os jogos mudam, mas a necessidade de jogar permanece.” Por sua versatilidade, os jogos permitem a criação de regras que direcionem, sistematizem, selecionem e/ou contextualizem os conteúdos a ser aprendidos, segundo objetivos a serem alcançados, permitindo a readequação do processo. Outra vantagem é a construção coletiva do conhecimento, pois este pressupõe interação, que proporciona a aquisição de competências sociais essenciais ao ser humano. De acordo com Pablos (2006, p. 65) “a tarefa de ensinar na sociedade do conhecimento significa trabalhar promovendo novas capacidades como aprender a resolver problemas de forma autônoma, aplicar a criatividade e a iniciativa, saber trabalhar em equipes e em redes”. Entendendo o jogo como brinquedo, esta interação agrega conhecimento, permitindo ao aprendiz no processo de construção do conhecimento, dentre outros aspectos, o aprendizado moderado por um adulto, ou por criança que esteja em um nível diferente neste processo, conforme nos afirma Vygotsky (1998) em sua teoria da *Zona de desenvolvimento proximal*, este “desenvolve-se, essencialmente, através da atividade de brinquedo.

Em relação à Educação Física escolar, *jogos e brincadeiras* apresenta-se como um dos temas da cultura corporal a ser desenvolvido nas aulas, inserido no contexto deste tema estão os jogos de tabuleiro, que podem enriquecer o conhecimento dos alunos sobre determinado conteúdo específico. Para Falcão *et al.* (2012, p. 622), tornar “o jogo objeto de intervenção nas aulas de Educação Física é uma forma profícua de assumir outra racionalidade para esse *espaço-tempo*, que associa interesses e necessidades das crianças para favorecer o desenvolvimento de diversas linguagens presentes na escola.”

#### OBJETIVO GERAL:

Compreender o processo de produção do conhecimento em Educação Física no Brasil e propor alternativas didáticas para difusão desse conhecimento na área.

#### OBJETIVO ESPECÍFICO FOCO DESTA ESTUDO:

- Construir material pedagógico para o ensino da Educação Física, fundamentado em conhecimentos interdisciplinares.

#### METODOLOGIA

O percurso dessa construção parte da definição de um tema-problema que favorece a análise, a interpretação e a crítica acerca das temáticas escolhidas. Através da revisão bibliográfica, os alunos da disciplina buscam em artigos indexados às bases de dados como Scielo, Biremes e Portal CAPES, assim como em livros e periódicos do sistema de bibliotecas da PUC Minas, base de sustentação teórica para o tema escolhido. Apresentam um mínimo de três resenhas ou fichas de leitura, elaboram um projeto e apresentam produto, ao final do processo.

#### ANÁLISE E DISCUSSÃO

Percebeu-se, que, ao proporcionar ferramentas que exercitassem habilidades e competências necessárias à construção de um texto científico, produziram-se, ao longo dos semestres do curso, os mais variados jogos de tabuleiro, aqui representados por alguns dos mais criativos e bem elaborados.

Estimulando nossos alunos a mobilizar competências em prol da solução de um problema concreto, corroboramos a afirmação de Perrenoud (2001, p. 21), sobre a “capacidade de um sujeito de mobilizar o todo ou parte de seus recursos cognitivos e afetivos para enfrentar uma família de situações complexas”, neste caso um produto que servisse como instrumento para construção do conhecimento. Este movimento, segundo Zabala (1998, p. 43) trata de “atividades que favoreçam a compreensão do conceito, a fim de utilizá-lo para a interpretação ou o conhecimento de situações, ou para a construção de outras ideias.” Em suma, defendemos o jogo como um instrumento pedagogicamente rico, parafraseando Duek (2012) quando esta afirma que

El juego no es un juego, es un espacio en el que se intersectan nuestra historia, educación y relaciones sobre las cuales se organiza nuestra cotidianidad. De allí la necesidad problematizarlo y entenderlo a la luz de los tiempos contemporáneos. (DUEK, 2012, p. 663)

#### CONCLUSÃO

Na busca por uma metodologia que fomentasse a construção de conhecimentos, que fosse capaz de estabelecer conexões e que questionasse a ideia de uma versão única da realidade e do fazer pedagógico, esse processo tem se mostrado singular, capaz de lidar com diferentes formas de aprender e ensinar, possibilitando o trabalho coletivo. Vem se apresentando como uma alternativa viável em diferentes áreas de atuação da Educação Física, e percebeu-se o jogo de tabuleiro como uma ferramenta pedagogicamente rica. Investindo na criatividade dos egressos do curso de Educação Física, fomentando nestes a curiosidade de pesquisador, ampliam-se suas possibilidades de inserção no mercado de trabalho com um diferencial qualitativo demandado na pós modernidade.

#### REFERÊNCIAS

BORTOLETO, MARCO (Org.). **Introdução à pedagogia das atividades circenses**. Várzea Paulista: Fontoura, 2010. v. 2.

DUEK, Carolina. El juego infantil contemporáneo: medios de comunicación, nuevas prácticas y clasificaciones. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**. Florianópolis, v. 34, n. 3, 2012. p. 649-664, jul./set.

FALCÃO, Julia Miranda *et al.* Saberes compartilhados no ensino de jogos e brincadeiras: maneiras/artes de fazer na educação física. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**. Florianópolis, v. 34, n. 3, 2012. p. 615-631, jul./set. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbce/v34n3/v34n3a07>. Acesso em: 02 de março de 2015.

GÓMEZ, Inmaculada Hornillo. **Perspectiva emocional y de gênero en el fracaso escolar: un estudio sociocultural em Programas de Garantia Social**. 2009. 406f. Tese (Doutorado) - Universidad de Sevilla, Facultad de Ciencias de La Educación, Sevilla, Espanha.

PABLOS, Juan de. A visão disciplinar na visão das tecnologias da informação e comunicação. In: SANCHO, Juana María; HERNANDEZ, Fernando (Orgs.). **Tecnologias para transformar a educação**. Porto Alegre: Artmed, 2006. 63-83

PERRENOUD, Philippe. (2001). **Ensinar: agir na urgência, decidir na incerteza**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2001. 208p.

VYGOTSKY, Lev Semyonovitch. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998. 182p.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 1998. 224p.

---

<sup>1</sup> Mestre, Pontifícia Universidade Católica de MG - marciacampos@pbh.gov.br

<sup>2</sup> Mestre, Pontifícia Universidade Católica de MG - mviniciusambrosio@gmail.com

<sup>3</sup> Mestre, Pontifícia Universidade Católica de MG - divenancio@yahoo.com.br

<sup>4</sup> Mestre, Pontifícia Universidade Católica de MG (professora da disciplina na qual se desenvolveu este estudo de fevereiro a dezembro de 2014) – margoambrosio@gmail.com

<sup>5</sup> Mestre, Pontifícia Universidade Católica de MG - maurovsa@hotmail.com

<sup>6</sup> Graduada, Pontifícia Universidade Católica de MG - vasantos.projetos@gmail.com