



JOGO DE TABULEIRO NO CONTEXTO ESCOLAR: UMA PROPOSTA DE JOGO

Aline Pagnoncelli¹

Andressa Dolores Furtoso²

Danielle Zapchon³

Jonas Gabriel da Silva⁴

Tatiele dos Santos Telaska⁵

Maria Angela Bassani⁶

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo apresentar uma proposta de um jogo de tabuleiro como recurso educacional com foco na estimulação de funções cognitivas (especificamente memória e atenção) e relações interpessoais. Refere-se a um trabalho desenvolvido na Atividade Prática Supervisionada do 1º e 2º período do curso de pedagogia da Faculdade UNISE, abordando sobre jogos e educação, demonstrando como um recurso pedagógico pode ser abordado na multiplacidade no ambiente escolar. As fases para elaboração dessa atividade foram: escolha de um tema na área da educação, levantamento teórico sobre o tema, contextualização do problema a ser abordado, metodologia para levantamento de dados do melhor produto educacional, escrita da base teórica, lista de materiais e recursos usados e resultados esperados. Nesse momento foi apresentada somente a idealização do jogo, a construção será realizada no segundo semestre de 2023.

Palavras-chave: intervenção na escola; jogos cognitivos;

1 INTRODUÇÃO

O jogo e brincadeiras vêm se tornando mais importantes nas abordagens pedagógicas, sendo um recurso para o desenvolvimento e aprendizagem, sendo um instrumento de motivação para o desenvolvimento da linguagem escrita, oral e entre outras, é observado a diversidade de atividades lúdicas que contempla a vida das crianças, fazendo suas primeiras aproximações do mundo (Cotonhoto; Rossetti; Missawa, 2019). O uso de jogos no contexto escolar possibilita o exercício de habilidades cognitivas, emocionais e sociais, pois entende-se que os jogos favorecem a interação social e a colaboração mútua (Ramos *et al.*, 2017).

Na aprendizagem, alguns jogos tem como foco auxiliar no desenvolvimento do estudante, sendo raciocínio lógico-matemáticos, linguístico e entre outros, sendo respeitado pelo professor o processo de aprendizagem de cada estudante, podendo ser um momento prazeroso e significativo para a criança, possibilitando a construção do seu conhecimento, através de jogos livres e planejados (Cotonhoto; Rossetti; Missawa, 2019).

A respeito do jogo de tabuleiro especificamente, Gehlen (2013) aponta que o estudante

¹ Estudante do curso de Pedagogia da Faculdade UNISE, e-mail: alinepagoncelli@gmail.com

² Estudante do curso de Pedagogia da Faculdade UNISE, e-mail: andressadolores483@gmail.com

³ Estudante do curso de Pedagogia da Faculdade UNISE, e-mail: danizapchon16@gmail.com

⁴ Estudante do curso de Pedagogia da Faculdade UNISE, e-mail: jonasgabriel97499845@gmail.com

⁵ Professora da Faculdade UNISE, e-mail: tatietelaska@gmail.com

⁶ Professora do curso de Pedagogia da Faculdade UNISE, e-mail: mangelabassani@gmail.com



se desenvolve tanto na parte afetiva e cognitiva enquanto joga, utilizando momentos de concentração, elaboração de pensamentos e de estratégias durante o jogo, estimulando a desenvolver habilidades de comunicação, atenção e entre outros. No jogo de tabuleiro pode estabelecer regras e criá-las, tendo um momento de cooperação entre o grupo, sendo um recurso importante para aprendizagem no ambiente escolar e no contexto social.

Nesse sentido, o presente trabalho tem como objetivo apresentar uma proposta de jogo de tabuleiro denominado “Desbravadores”, mostrando-se como recurso educacional com foco na estimulação de funções cognitivas e relações interpessoais dos estudantes.

2 METODOLOGIA

O trabalho refere-se à Atividade Prática Supervisionada do 1º período do curso de Pedagogia da Faculdade UNISE do primeiro semestre de 2023, abordando sobre a elaboração de um recurso educacional, selecionado nesse caso um jogo.

A metodologia utilizada para levantamento sobre o recurso educacional envolveu pesquisa bibliográfica em artigos e livros sobre o assunto. Para Marconi e Lakatos (2010) revisão da literatura é a pesquisa realizada em artigos e livros já produzidos para não ocorrer a duplicação de esforços, a “descoberta” de ideias já conhecidas, a citação de pesquisas realizadas por outros autores, contribui para salientar e demonstrar contradições ou reafirmar comportamentos e atitudes se tornando de grande importância para a pesquisa produzida.

2 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para iniciar a atividade de criação do recurso educacional primeiramente aconteceu a escolha do tema, em consenso no grupo optou-se por construir um jogo envolvendo memória para ser trabalhado no contexto escolar estimulando funções cognitivas e as relações interpessoais.

Após, ocorreu o levantamento da literatura sobre a temática abordada, neste sentido, pesquisou-se sobre o que é memória por atenção, definição do que é um jogo, jogo de tabuleiro, jogo cognitivo e a importância no contexto escolar. Na etapa da base teórica, recorreu-se a autores da área, por exemplo, Huizinga (2019) e Kishimoto (2011). Nesse sentido, para Kishimoto (2011) o jogo é entendido como uma situação complexa para se definir esses fenômenos, pois para avaliar ações, hábitos culturais e vocabulário de lugares que não se pertence, observa-se que o que para alguns considerado jogo, para outros de cultura diferente pode ser apenas um hábito.

Na etapa de contextualização do problema, mediante as discussões realizadas entendeu-se que um jogo envolvendo relações interpessoais poderia trazer benefícios para o contexto



escolar, já que relações interpessoais são de grande importância nas escolas, pois influência na evolução do local e realidade onde os estudantes estão inseridos, as relações interpessoais colaboram com o entendimento sobre a diversidade cultural e a construção das identidades. De acordo com Baia e Machado (2021) é importante abordar relações no contexto escolar, além dos momentos de puro interesse na afirmação de grupos, quebrando essas barreiras e desenvolvendo melhor autonomia aos estudantes para resolver pequenos e grandes conflitos que estão enfrentados tanto na escola mas também em grupos sociais que irão fazer parte. Nesse sentido, o trabalho abordou a construção de um jogo de tabuleiro, esse jogo é entendido assim porque tem como propósito estimular e desenvolver na capacidade de adaptar-se e o raciocínio lógico de uma forma lúdica, trabalhando a memória da criança com maior facilidade. Já no coletivo está a realidade dos jogadores terem coragem entre os jogadores.

A proposta criada envolve um jogo de tabuleiro intitulado pela equipe como “Desbravadores”, nome este escolhido porque os personagens envolvem escoteiros que atravessam uma ponte e passam por ilhas (família, carinho, amor, natureza e respeito), “desbravando” o mundo desconhecido das funções cognitivas e relações interpessoais. O jogo terá pontes que ligam os caminhos até as ilhas. Em cada ponte faltará um pedaço, ao cumprir a missão na ilha completam a ponte e ganham um *botton*. Cada ilha tem suas cartas específicas relacionadas à temática. Haverá peças do jogo de memória quando o jogador vira as peças iguais ganha um pedaço da ponte e pode avançar no caminho da ilha. A carta tem uma situação envolvendo por exemplo família, ao cumprir os jogadores ganham um *botton*. É composto por um tabuleiro de papel reciclável, bonecos impressos e estruturados no papelão, cartas em branco (para adaptação do professor em sala de aula), cartas em papel, *bottoms* e manual de instruções. Destaca-se que o material é leve e de fácil esterilização, sendo envelopado no papel contact.

Entende-se que o jogo criado é apropriado para faixa etária a partir de 8 anos, mas, pode ser adaptado para crianças menores conforme a necessidade. A quantidade mínima de dois e no máximo seis jogadores. Trata-se de um jogo cooperativo, entendido por Martini (2005 apud Silva, 2021) como exercícios de convivência, que ajudam e interagem no ambiente com confiança e respeito, sendo uma oportunidade de socialização, sendo usado no contexto escolar e entre outros ambientes, sendo um meio para o entendimento de coletividade e equilíbrio na nossa sociedade.

O jogo envolve memória, a qual de acordo com Gazzaniga (2018) consiste na capacidade de recordar acontecimentos e conhecimentos pelo sistema nervoso para serem utilizadas futuramente, podendo ser alteradas sutilmente pelo processo de recordação sendo incompletas, tendenciosas e distorcidas. Se divide em três fases: codificação (transformação da informação em código neural realizada pelo cérebro), armazenamento (a informação é



armazenada no cérebro podendo durar de segundos a vida toda), e por fim a recuperação (informação armazenada vem à mente quando necessário, esses processos foram comparados por muitos psicólogos como o funcionamento de um computador). Nesse sentido, ao jogar os participantes vão precisar memorizar as peças existentes no tabuleiro, estimulando essa função cognitiva.

Além disso, o jogo também visa estimular a atenção, entendida como um dos primórdios básicos para o ato de aprender e cumprir com atividades do dia a dia já que a atenção é vista como uma parte da área cognitiva sendo assim ela ultrapassa o significado de se prestar atenção, pois atenção tem contido o ato de focar em um objetivo e entender sua dimensão (Kastrup, 2004). Durante o jogo, o jogador precisa manter-se atento para entender o funcionamento, comunicar-se com os demais e conseguir avançar nas ilhas, estimulando a atenção concentrada, dividida e alternada.

Os resultados esperados com esse jogo são de auxiliar o profissional de educação fornecendo um recurso educacional estimulando funções cognitivas e relacionamento interpessoal, auxiliar na resolução de conflitos, autonomia do estudante, convivência com os colegas, professores, funcionários e pessoas do seu convívio social. Por meio do jogo, é possível de um modo mais lúdico abordar o assunto com os estudantes e dando a eles a oportunidade de se expressar, avaliando seus pontos de vista perante as situações apresentadas.

Ressalta-se que, nesse momento ocorreu somente a idealização sobre o jogo, a construção e finalização acontecerá no segundo semestre de 2023 na qual o jogo físico, manual de instrução e diversos materiais serão realizados.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nos aspectos mencionados anteriormente o objetivo do trabalho foi apresentar a criação de um recurso educacional, nesse caso, o resultado foi o jogo “Desbravadores”. Com esse trabalho foi desenvolvido um recurso educacional visando estimular a memória, atenção e relações interpessoais, o que pode ser utilizado no contexto escolar.

Conclui-se então que os jogos podem ser um grande material de recurso para os professores, pois apresentam vários potenciais de utilização, colaborando na aprendizagem dos estudantes.

REFERÊNCIAS

BAIA, Samira Fakhouri; MACHADO, Lucília Regina Souza. Relações interpessoais na escola e o desenvolvimento local. **Interações**, Campo Grande, v. 22, n.1, p.177-193. 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.20435/inter.v22i1.2355>. Acesso em: 11 jun. 2023.

COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETTI, Claudia Broetto; MISSAWA, Daniela Dadalto



Ambrozine. A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica. **Construção psicopedagógica**, São Paulo, v. 27, n. 28, p. 37-47, 2019. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-69542019000100005 Acesso em: 27 maio 2023.

GEHLEN, Salete Marcolina. Jogos de Tabuleiro: uma forma lúdica de ensinar e aprender. Os Desafios da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor PDE. **Governo do Estado do Paraná**, p. 1-21, 2013. Disponível em; http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_unicentro_edfis_artigo_salete_marcolina_gehlen.pdf. Acesso em: 11 jun. 2023.

GAZZANIGA, Michael. **Ciência psicológica**. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2018.
HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2019.

KASTRUP, Virgínia. A aprendizagem da atenção na cognição inventiva. **Psicologia e Sociedade**. Universidade Federal do Rio de Janeiro, v.16, n.3, p.7-16, 2004. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/psoc/a/Zs7wtDMRTYJX338HyT5YqyJ/abstract/?lang=pt> Acesso em: 11 jun. 2023

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo, o brinquedo, a brincadeira e a educação. 14.ed. São Paulo: Cortez, 2011

MARCONI, Marina de Andrade. LAKATOS, Eva Maria. Projeto e relatório de pesquisa. In: MARCONI, Marina de Andrade, LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de Metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas S.A, 2010.

SILVA, Fagner Lopes Almeida . Os jogos cooperativos no ambiente escolar: pontos positivos e negativos. Orientador: Arilson Fernandes Mendonça de Souza. 2021.p.1-24 Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação-Licenciatura de Educação Física, Educação, **Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos**, Gama.2021. Disponível em:<https://dspace.uniceplac.edu.br/handle/123456789/1135> Acesso em: 11 jun. 2023.

RAMOS, Daniela Karine et al. O uso de jogos cognitivos no contexto escolar: contribuições às funções executivas. **Psicologia Escolar e Educacional**. São Paulo, v. 21, n. 2 , p. 265-275, 2017. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pee/a/FNqKBGyKTrFJDzFvH8mZTkG/> . Acesso em: 11 Jun. 2023.