O SUPER JOGO DA VELHA COMO FERRAMENTA ESTRATÉGICA NO 5º ANO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO CONTEXTO DO PIBID

Robson Rodrigues CHAGAS

Suzi Dornelas e Silva ROCHA

Fernanda ROSSI

Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências, Câmpus Bauru

Secretaria da Educação do Estado de São Paulo (SEDUC/SP)

Eixo 07 - Educação, desenvolvimento e aprendizagem

Agência financiadora: Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID)

rr.chagas@unesp.br

Resumo

O presente trabalho apresenta e reflete sobre uma experiência formativa desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) com uma turma de 5º ano de uma escola pública estadual de Bauru. A prática pedagógica desenvolvida consistiu no ensino e aprendizagem de jogos de tabuleiro como ferramentas propulsoras de raciocínio lógico, concentração e socialização. A metodologia perpassou por uma dinâmica de "Tabuleiro Vivo" para levantamento de conhecimentos prévios, seguida de uma fundamentação teórica sobre a evolução histórica dos jogos e a vivência em quadra do "Super Jogo da Velha". Os resultados indicaram que o engajamento dos estudantes manifestou-se na transição da agitação para a concentração tática e dialógica. A complexidade do jogo, caracterizada por regras fractais de padrões geométricos repetidos, exigiu a superação de táticas convencionais do formato 3X3 pela necessidade de raciocínio espacial e adaptativo. Concluímos que a variação de jogos tradicionais nas aulas de Educação Física estimula a participação e o protagonismo dos estudantes no processo de aprendizagem.

Palavras-chave: Educação Física. Jogos de Tabuleiro. Formação Inicial.

1. Introdução

Este relato de experiência apresenta e reflete sobre uma prática pedagógica realizada no contexto do PIBID Núcleo Educação Física, da Unesp Bauru, focada no ensino e aprendizagem de jogos de tabuleiro e dinâmicas de estratégia.

A metodologia deste trabalho pauta-se no relato de experiência como um significativo instrumento para reflexões e produção de conhecimentos no campo da

educação (Antunes et al., 2024).

A regência foi desenvolvida em uma Escola Estadual da cidade de Bauru - SP, com uma turma de 5° ano de Anos Iniciais do Ensino Fundamental, que se caracteriza por ser participativa, embora a necessidade de condução constante devido à agitação do grupo.

A proposta buscou contextualizar o tema a partir da origem histórica dos jogos na antiguidade, como Mesopotâmia e Egito, vinculando-os ao desenvolvimento de habilidades de planejamento e resolução de desafios, conforme previsto na Base Nacional Comum Curricular - BNCC (Brasil, 2017). A relevância da vivência reside na identificação da importância do respeito, do silêncio e da concentração, elementos primordiais para a realização do jogo, destacando-se a ética do jogador e possibilidades formativas para além da escola, incluindo o convívio social. Como aponta Andriolli (2017), os jogos de tabuleiro configuram-se como importantes manifestações culturais que espelham a lógica e o raciocínio de seu tempo, atuando como símbolos sociais que carregam regras preestabelecidas para a superação de desafios.

Ainda sob a perspectiva de Andriolli (2017) a respeito da organização e das características dos jogos modernos, estas práticas podem ser compreendidas por meio de categorias que demandam diferentes competências dos participantes:

- Jogos Abstratos: Não possuem elementos aleatórios ou informações ocultas, sendo puramente estratégicos, como o Xadrez e a Dama.
- Eurogames (Estilo Alemão): Priorizam a estratégia com regras simples, tempo médio de jogo e alto nível de interação, sem eliminação precoce de jogadores.
- Jogos de Estratégia: Demandam habilidades de planejamento e gerenciamento, onde "não há muita influência da sorte e, sim, das ações pensadas".
- Jogos Cooperativos e Educativos: Focados no aprendizado e na relação entre os jogadores, como os jogos para crianças e família.

O desenvolvimento desses jogos na Educação Física Escolar visa romper com a hegemonia exclusiva do esporte tradicional. Betti e Zuliani (2002) defendem a necessidade de inovação pedagógica em prol de uma formação integral e da apropriação crítica dos conteúdos pelos estudantes, posicionando os jogos de tabuleiro como uma opção didático-metodológica eficaz.

Nesta experiência, a integração com a Pedagogia Dialógica de Paulo Freire (p. 52, 1987) que “ocorre na transição entre o saber prévio e a prática reflexiva. Ao utilizar a técnica do ‘Tabuleiro Vivo’, o docente parte da realidade do estudante para levantar temas significativos”. Essa abordagem dialógica permite que o estudante se torne protagonista de sua aprendizagem, compreendendo que "criar variações é um processo acessível quando se domina a regra original". A complexidade atribuída ao 'Super Jogo

da Velha' reside no fato de que a dinâmica abandona o tabuleiro unidimensional tradicional e introduz uma lógica fractal de padrões geométricos repetidos e interdependentes, onde cada jogada local determina o quadrante de ação do oponente. Isso demanda um nível elevado de processamento cognitivo, descentralização do olhar e raciocínio lógico-espacial reverso. Essa quebra de paradigma transforma a agitação inicial dos estudantes em um engajamento estratégico significativo, caracterizado pela participação ativa, respeito mútuo e aprofundamento dialógico (Freire, 1987), demonstrando que os discentes deixaram de ser meros executores de regras simples para se tornarem criadores e analistas de suas próprias táticas de jogo.

2. Desenvolvimento

A prática pedagógica foi estruturada passo a passo para garantir a articulação entre conhecimento teórico e vivência:

Momento 1 - Tabuleiro Vivo: Realizado em sala de aula, os estudantes foram posicionados como peças de um tabuleiro humano. A turma foi dividida em dois grupos (A e B) para realizar um levantamento de temas geradores sobre jogos conhecidos, estimulando a expressão e raciocínio rápido.

Momento 2 - Aporte Teórico: Apresentação sobre a história dos jogos, como o “Alquerque e a evolução da Dama”, enfatizando que criar variações é um processo acessível quando se domina a regra original.

Momento 3 - Vivência: Devido à limitação de tempo, o foco foi o "Super Jogo da Velha". Os estudantes utilizaram giz para desenhar os tabuleiros complexos no piso da quadra, exercendo a cooperação e a estratégia em duplas. Durante a execução, observou-se que a agitação inicial foi canalizada para o dinamismo do jogo. Um resultado significativo emergiu quando um estudante, que detinha táticas prévias no jogo 3x3 (como a formação de triângulos), percebeu que a lógica fractal do “Super Jogo da Velha” impunha novos desafios, pois o oponente detém o poder de deslocar a jogada para outros quadrantes. Este fenômeno dialoga com a importância da prática dialógica e do erro como parte do processo de aprendizagem. Os desafios enfrentados incluíram a gestão do tempo e a manutenção da atenção necessária para a concentração, engajados por meio do emprego de fenômenos do próprio jogo como exemplos pedagógicos.

Momento 4 - Roda de Conversa: A sistematização final validou a vivência como passo inicial para a curiosidade epistemológica (Freire, 1987). Ao serem indagados se gostaram da atividade, os estudantes destacaram o prazer de "estar dentro do tabuleiro" e o desafio da lógica fractal, que permitia ao oponente controlar suas jogadas. A interação confirmou que a agitação dos estudantes foi convertida em engajamento tático, unindo o

sentir e o pensar. Segundo Andriolli (2017), o interesse pelos jogos modernos reside justamente nessa oferta de desafios constantes e interação social. A transição da vivência prática para a sistematização do conhecimento ocorreu por meio da análise da lista de jogos emergentes durante a dinâmica do "Tabuleiro Vivo". Esta etapa é fundamental na perspectiva freiriana, pois não se trata apenas de listar passatempos, mas de realizar um levantamento do universo vocabular e dos temas geradores que compõem a realidade existencial dos discentes (Freire, 1987).

Ao transformar a sala de aula em um tabuleiro humano, a prática pedagógica rompeu com a "educação bancária", na qual o estudante é um repositório passivo de informações. Em vez disso, estabeleceu-se um espaço de dialogicidade, onde o saber prévio da turma foi o ponto de partida para a construção do saber escolar. A lista gerada pelos estudantes revela uma rica diversidade cultural e tipológica:

Quadro 1: Categorização dos Temas (Jogos Citados)

Categoria	**Exemplos Citados pelos estudantes**	**Potencial Pedagógico e Habilidade BNCC**
Abstratos/ Tradicionais	Xadrez, Damas, Trilha, Jogo da Velha, Yoté, África 54	Desenvolvimento de antecipação, raciocínio lógico e respeito às regras.
Eurogames/ Estratégia	War, Banco Imobiliário, Monopoly, Ludo	Gerenciamento de recursos, tomada de decisão e visão sistêmica.
Sociais/ Investigação	Detetive, Cara a Cara, Quem sou eu?, Cuca Legal	Estímulo à linguagem, dedução lógica e interação social.
Sorte e Azar/ Lazer	Jogo da Vida, Dominó, Poker	Compreensão de probabilidades e controle emocional diante do aleatório.

Fonte: Elaborado pelos/as autores (2026).

A presença de jogos como o Yoté e o África 54 na lista é de suma relevância. Segundo Freire, a educação deve ser um ato político e cultural. Trazer jogos de matriz africana para o centro da quadra permite uma leitura de mundo que valoriza a ancestralidade e combate a hegemonia de jogos puramente eurocêntricos. Ao reconhecer

o jogo como um espelho da cultura e das relações sociais (Andriolli, 2017), os estudantes puderam perceber que a estratégia não é um conceito abstrato, e sim uma construção histórica de diferentes povos.

Durante a análise da lista e a posterior execução do "Super Jogo da Velha", o diálogo entre o docente e os estudantes permitiu o que Freire (1987) chama de curiosidade epistemológica. Quando o estudante que dominava o jogo 3x3 tradicional enfrentou a lógica fractal da variante complexa, houve um conflito cognitivo necessário. O "erro" ou a "perda de controle" sobre a jogada não foi silenciado, mas utilizado como tema para reflexão sobre a humildade intelectual e a adaptação estratégica. Essa abordagem reforça que os conteúdos da Educação Física não são estáticos, e sim uma práxis — ação e reflexão sobre o mundo para transformá-lo. Ao identificar jogos como War ou Banco Imobiliário, a turma trouxe à tona temas de ocupação territorial e economia, que podem ser problematizados sob a ótica da justiça e da cooperação, em oposição à competitividade predatória. Portanto, a lista gerada não é apenas um inventário, mas o currículo vivo que a turma oferece ao professor. Diante da experiência, o PIBID cumpre seu papel de formar docentes que saibam "ler" seus estudantes para, então, ensiná-los a "escrever" suas próprias estratégias de vida e convivência.

3. Conclusões

A síntese desta experiência reafirma a eficácia dos jogos de tabuleiro como conteúdo estruturante na Educação Física Escolar, rompendo com a hegemonia dos esportes tradicionais e consolidando-se como uma alternativa didático-metodológica capaz de promover a formação integral dos estudantes.

O engajamento demonstrado na roda final, ao indagarmos os estudantes sobre a vivência, evidenciou que eles valorizam dinâmicas que promovem desafios complexos, onde o corpo é considerado em sua integralidade: o pensar, o fazer e o sentir revelaram-se processos indissociáveis na apropriação do conhecimento.

A utilização do repertório cultural da turma foi o diferencial desta intervenção — que incluiu desde clássicos como Xadrez e Damas até jogos de matriz africana como Yoté e África 54. Validamos o saber prévio dos estudantes sob uma ótica freiriana, transformando a agitação, característica dos estudantes da turma, em concentração estratégica. A vivência do "Super Jogo da Velha" consolidou essa transição, desafiando-os a superarem táticas convencionais em prol de uma lógica fractal e adaptativa.

Dessa forma, concluímos que Jogos de Tabuleiro nas aulas de Educação Física Escolar não são apenas um recurso recreativo, e sim uma valiosa ferramenta pedagógica

que estimula o protagonismo e a ética do jogador por meio da interação social e do respeito mútuo. Para práticas pedagógicas futuras, vislumbra-se o desdobramento para o jogo de "Damas Invertidas", explorando o pensamento lógico reverso e aprofundando a capacidade de resolução de problemas, além de fortalecer o trabalho coletivo e o diálogo iniciados nesta regência do PIBID.

4. Principais referências

ANDRIOLLI, Jean. **Os jogos de tabuleiro como possibilidade pedagógica nas aulas de Educação Física Escolar.** 2017. 91 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) – Centro de Desportos, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017. Disponível em: https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/184769/2017_ANDRIOLLI_TCC_final.pdf?sequence=1. Acesso em: 27 maio 2026.

ANTUNES, J. et al. Como escrever um relato de experiência de forma sistematizada? Contribuições metodológicas. **Rev. Pemo**, Fortaleza, v. 6, e12517, p. 1-31, 2024.

BETTI, Mauro; ZULIANI, Luiz Roberto. Educação física escolar: uma proposta de diretrizes pedagógicas. **Revista Mackenzie de EF e Esporte**, v. 1, n. 1, p. 73-81, 2002. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/313772972_Educacao_Fisica_Escolar_uma_proposta_de_diretrizes_pedagogicas. Acesso em: 27 maio 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110517_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 27 maio 2026.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.