

CONTEÚDO OU ALTERNATIVA EM DIAS DE CHUVA? OS JOGOS DE MESA NO PLANEJAMENTO DE PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Vanessa Alberton Zanelato ¹
Viviane Ribeiro Pereira ²

Resumo: Os jogos de mesa, frequentemente vistos apenas como formas de entretenimento, têm grande potencial para contribuir com a aprendizagem e o desenvolvimento dos estudantes, especialmente nas aulas de Educação Física. Esses jogos estão previstos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) como parte das práticas pedagógicas de várias disciplinas, mas, na prática, sua inserção nos planejamentos curriculares dos professores de Ensino Fundamental é limitada. Este estudo teve como objetivo analisar como os jogos de mesa são abordados no planejamento curricular de professores de 7 escolas do Sul de Santa Catarina, por meio de um questionário aplicado. Os resultados indicaram que, apesar de os jogos de mesa estarem presentes nas escolas com diversos materiais disponíveis, muitos professores não os utilizam de forma pedagógica, tratando-os apenas como atividades de lazer ou como solução para situações em dias de chuva ou falta de organização nas aulas. Contudo, alguns professores reconhecem o potencial pedagógico dos jogos de mesa e os utilizam de maneira mais intencional, visando o desenvolvimento de habilidades cognitivas, o trabalho em equipe e a reflexão sobre regras. O estudo aponta a necessidade de mais pesquisas sobre a utilização pedagógica dos jogos de mesa nas aulas de Educação Física, com o intuito de promover um ensino mais eficaz e integrado a esse conteúdo.

Palavras-chave: Educação Física escolar, Jogos de mesa, Planejamento.

CONTENT OR ALTERNATIVE ON RAINY DAYS? TABLE GAMES IN THE PLANNING OF PHYSICAL EDUCATION TEACHERS

Abstract: Board games, often seen simply as forms of entertainment, have great potential to contribute to students' learning and development, especially in Physical Education classes. These games are foreseen in the National Common Curricular Base (BNCC) as part of the pedagogical practices of various subjects, but, in practice, their inclusion in the curriculum plans of Elementary School teachers is limited. This study aimed to analyze how table games are approached in the curriculum planning of teachers from 7 schools in the South of Santa Catarina, through an applied questionnaire. The results indicated that, although table games are present in schools, many teachers do not use them in a pedagogical way, treating them only as leisure activities or as a solution to situations such as rainy days or lack of organization in classes. However, some educators recognize the pedagogical potential of table games and use them more intentionally, aiming to develop cognitive skills, teamwork and reflection on rules. The study highlights the need for more research on the pedagogical use of table games in Physical Education classes, with the aim of promoting more effective and integrated teaching with this content.

¹ Acadêmica. E-mail: vanessaalbertoon@gmail.com

² Orientadora. Mestre em Educação: E-mail: vivianeribeiro@hotmail.com

Keywords: School Physical Education, Table games, Planning.

1 Introdução

Os jogos de mesa são atividades recreativas que envolvem uma interação social entre os participantes, com regras claras e uma estrutura definida, geralmente composta por um tabuleiro, peças (como cartas, dados, fichas ou miniaturas) e outros componentes físicos. A dinâmica do jogo é orientada por um conjunto de regras que determinam como as ações devem ser realizadas e como o objetivo pode ser alcançado, que pode variar desde a vitória sobre os adversários até a realização de determinadas tarefas ou conquistas. Esses jogos podem ser competitivos, onde os jogadores disputam entre si, ou cooperativos, onde todos trabalham juntos para alcançar um objetivo comum. A interação entre os jogadores é essencial, e muitos jogos exigem a combinação de sorte, estratégia, tomada de decisão e habilidades específicas para o sucesso. Além disso, muitos jogos de mesa são ambientados em temas ou histórias que imergem os jogadores em cenários de fantasia, ficção científica, história, entre outros.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana” (Huizinga, 2004.p. 33).

Os jogos de mesa representam uma expressão da cultura corporal³ que pode contribuir de maneira significativa para a aprendizagem e o desenvolvimento dos alunos. Contudo, frequentemente são percebidos apenas como uma forma de

³ A cultura corporal, segundo o Coletivo de Autores (1992), refere-se ao conjunto de práticas, saberes e representações ligadas ao corpo humano, suas expressões e manifestações nas diversas sociedades. Ela engloba as atividades físicas como esportes, jogos, danças, lutas, ginásticas, e outras formas de práticas corporais que são transmitidas e vivenciadas em diferentes contextos culturais. O termo surge no campo da Educação Física, ampliando a visão da disciplina para além do simples desenvolvimento físico, incorporando também as dimensões sociais, culturais e simbólicas das práticas corporais. Esses autores ressaltam que a cultura corporal não se limita ao treinamento físico ou ao exercício de habilidades motoras, mas envolve uma rica troca de valores, conhecimentos e modos de vida. Ela é vista como um meio de comunicação, expressão e identidade, onde o corpo, em suas diversas manifestações, é o principal instrumento de interação com o mundo social e cultural. A cultura corporal, portanto, aborda as relações entre o corpo e a sociedade, considerando também as representações sociais e culturais que definem o que é praticado, valorizado e aprendido em cada comunidade.

entretenimento, em vez de serem reconhecidos como um conteúdo curricular relevante para a Educação Física escolar (Trento; Meneghel, 2019).

Kishimot (1994) analisa várias teorias sobre o papel do jogo na educação. A Teoria do Descanso considera o jogo apenas como um momento de pausa, o que pode ser visto de forma negativa para o ensino. Por outro lado, a Teoria do Ativismo vê o jogo como uma parte natural do desenvolvimento infantil. Além disso, a Teoria do Excesso de Energia sugere que as crianças jogam para liberar a energia acumulada. Por fim, a Teoria do Exercício Preparatório entende que o jogo pode preparar as crianças para a vida adulta. Apesar dessas perspectivas, muitas vezes essas teorias não reconhecem o potencial do jogo como uma atividade que pode promover aprendizado e desenvolvimento (Kashimot, 1994).

Quanto mais significativos forem, mais os jogos se conectam com a cultura em que são praticados. Isso significa que os jogos mais populares em uma determinada cultura e período podem refletir e ajudar a definir algumas das características morais e intelectuais dessa cultura. Como os jogos são tanto elementos quanto representações culturais, seus impulsos primários muitas vezes coincidem com os da cultura em questão. Assim, os jogos mais comuns e praticados em uma sociedade são:

“(...) manifestam, por um lado, as tendências, os gostos e as formas de pensar mais correntes e, simultaneamente, educam e treinam os jogadores nessas mesmas virtudes e nesses mesmos erros, sancionando neles os hábitos e preferências. (...) De fato, sendo os jogos fatores e imagens de cultura, daí decorre que, em certa medida, uma civilização e, no seio de uma civilização, uma época, pode ser caracterizada pelos seus jogos” (Caillois: 2000, 102).

A problemática que orienta esta pesquisa é entender como os jogos de mesa estão incorporados nos planejamentos dos professores de Educação Física nos anos iniciais do Ensino Fundamental. O objetivo central que norteia esta pesquisa é compreender como está inserido os jogos de mesa nos planejamentos dos professores de Educação Física no Ensino Fundamental. Para alcançar esse objetivo, foram estabelecidos os objetivos específicos como: a) identificar quais jogos de mesa são disponibilizados nas escolas; b) identificar de que forma o conteúdo dos jogos de mesa está sendo contemplado enquanto conteúdo escolar nas aulas de Educação Física e; c) relatar quais os desafios de incorporar os jogos de mesa nas práticas pedagógicas na perspectiva dos professores de Educação Física.

Os autores que fundamentaram este estudo incluem Trento e Meneghel (2019), Meneghel (2019) e o Coletivo de Autores (1992).

A presente pesquisa é um estudo de campo de abordagem qualitativa. O instrumento utilizado foi um questionário com 6 questões, tanto abertas quanto fechadas, que permitiu a coleta de informações sobre o conhecimento dos professores acerca das práticas pedagógicas relacionadas aos jogos de mesa.

Com essa análise, pretende-se estimular uma reflexão mais ampla sobre a importância dos jogos de mesa na Educação Física escolar e suas contribuições para o desenvolvimento completo dos alunos.

2.0 A gênese e o desenvolvimento dos Jogos de Mesa.

De acordo com De Araújo (2018), desde a mais tenra idade, os jogos de mesa fazem parte da vida de muitas pessoas. Mesmo que não seja de maneira explícita, os símbolos e metáforas que utilizam elementos desses jogos permeiam nosso cotidiano. É comum ouvir alguém afirmar que "a vida é um jogo", referindo-se aos eventos imprevisíveis da vida humana e sugerindo que a convivência em sociedade segue regras semelhantes às de um jogo. Particularmente em relação aos jogos de mesa, podemos refletir sobre a expressão "colocar as cartas sobre a mesa", que evoca a ideia de revelar intenções de maneira análoga à ação de um jogador de baralho como no poker, ao mostrar as cartas que estavam ocultas em sua mão. Além disso, há a maneira mais direta e tradicional de se envolver com os jogos de mesa, que é jogá-los de fato (De Araujo, 2018).

Os jogos de mesa têm origem na antiguidade. Ao longo da evolução humana, práticas vinculadas ao culto aos deuses foram desenvolvidas através do trabalho, exibindo traços que vão desde a sorte até o raciocínio. Gradualmente, essas práticas se integraram à vida social, tornando-se expressões culturais significativas (Meneghel, 2019).

A referência mais antiga aos jogos de mesa é provavelmente encontrada na pintura da câmara mortuária de Mera, em Sakarah, nos arredores do Egito. Nessa pintura, são representadas duas pessoas diante de um jogo de mesa. Os objetos utilizados para a prática desses "jogos de mesa" incluíam pedras, placas e diversas espécies de peças (Klein, 2003).

Em algumas situações, esses jogos eram criados para preencher o tempo livre, servindo como um passatempo. Em outros casos, era uma forma de entretenimento nos raros momentos em que os escravos não estavam trabalhando para seus

senhores, sendo um meio de desviar a atenção e o pensamento dos escravos de qualquer ideia de rebelião ou resistência (Meneghel, 2019).

Os jogos no Oriente têm origens que remontam a milhares de anos. Podemos mencionar o alquerque, o senet, o real de Ur, a trilha, o liubo, o weiqi e o mancala. O autor sugere que os jogos criados foram influenciados pelos existentes e praticados nas sociedades, o que possibilitou a disseminação e a criação de novos jogos em diferentes partes do mundo, como xiangqi, chaturaji, latrunculi, tali e calculi (Klein, 2003).

Por muitas vezes, alguns jogos de mesa possuíam um caráter religioso, sendo utilizados como uma forma de adivinhação para tomar decisões importantes, como escolher o melhor dia para plantar ou prever se o ano seria produtivo. Essas práticas eram baseadas na crença de que os deuses influenciavam os acontecimentos cotidianos, e os jogos eram uma ferramenta para interpretar sinais divinos e guiar as ações dos indivíduos nas comunidades antigas.

O "Jogo Real de Ur" desempenhava uma função divinatória. Irving Finkel e outros especialistas do Museu Britânico descobriram uma tabuinha que permitiu concluir que o jogo era utilizado em práticas divinatórias. Para os sumérios, a arte divinatória era fundamental, sendo uma forma de se comunicar com os deuses. Além dos jogos, essa prática também incluía a interpretação de sonhos e a observação das vísceras de animais. Os antigos egípcios jogavam o Senat, também conhecido como "Jogo da passagem da alma para o outro mundo". Na tumba de Tutankhamon, foram encontrados tabuleiros de ébano e marfim, com peças de ouro. O jogo, relacionado à mitologia egípcia e mencionado no "Livro dos Mortos", simbolizava a luta contra o destino, representado por Osíris. Vencer o jogo era considerado uma forma de triunfar sobre o mal e garantir a vida eterna após a morte (Custódio, 2019).

Outro exemplo é o Mancala. No Suriname, na região norte da América do Sul, uma das variações desse jogo é conhecida como Awari. Tradicionalmente jogado nas vésperas de um enterro, como uma forma de distrair o falecido, é comum que, após o enterro, o tabuleiro seja descartado. Na Costa do Marfim, o povo Alladians ainda relaciona a Mancala aos rituais místicos:

O hábito de jogar awelê, jogo da família Mancala, é restrito apenas à luz do sol, ou seja, só pode ser jogado durante o dia. À noite, os Alladians deixam os tabuleiros nas portas das suas casas para os deuses poderem jogar. E ninguém se atreve a tocar nos tabuleiros, temendo o castigo divino (Os Melhores Jogos Do Mundo, 1978, p.125).

A origem do Xadrez remonta à lenda de que Ares, o deus da guerra, teria criado um tabuleiro para testar suas táticas militares, embora suas habilidades estratégicas fossem limitadas, já que Ares era mais conhecido por sua agressividade do que por sua precisão nas batalhas. As peças de xadrez representavam diferentes componentes do exército e da guerra na antiguidade, como a infantaria, a cavalaria, os carros de combate e o armamento pesado. A história diz que, quando Ares teve um filho com uma mortal, ele transmitiu os fundamentos do jogo a ele, e assim o Xadrez teria chegado ao conhecimento dos seres humanos.

Muitos desses jogos serviram como base para o desenvolvimento de outros jogos que permanecem populares até hoje, por exemplo: xadrez, mancala, jogo da onça, ludo, truco e uma variedade de outros jogos de mesa, enquanto alguns foram esquecidos ao longo do tempo. Esses jogos, que um dia foram apreciados por gerações passadas, muitas vezes caem no esquecimento devido a mudanças culturais, avanços tecnológicos ou simplesmente por falta de interesse contínuo. Enquanto alguns jogos resistem ao teste do tempo e continuam a ser apreciados até os dias de hoje, porque existem seres humanos que os mantêm vivos, ou seja, jogam, modificam e vivenciam.

2.1 Jogos de mesa no contexto escolar

Os jogos, consequentemente os jogos de mesa, representam uma expressão da cultura corporal capaz de enriquecer de maneira significativa a aprendizagem e o desenvolvimento dos alunos. E eles fazem parte como conteúdo da Educação Física escolar.

A Educação Física é uma prática pedagógica que, no âmbito escolar tematiza formas de atividades expressivas corporais como: jogo, esporte, dança, ginástica, formas estas, que configuram uma área de conhecimento que podemos chamar de cultura corporal (Coletivo De Autores, 1992, p. 33).

No entanto, frequentemente são percebidos apenas como mero entretenimento, negligenciando-se seu potencial como conteúdo curricular fundamental para a Educação Física escolar (Trento; Meneghel, 2023).

O professor de Educação Física deve incorporar em suas aulas todas as formas de expressão corporal, incluindo jogos, esportes, dança, ginástica e lutas, que, juntas, constituem a cultura corporal. Esses elementos são fundamentais na prática pedagógica da Educação Física e devem ser estudados desde suas origens, valor

educacional e propósitos, contribuindo para o currículo e a formação dos alunos (Souza, 2013).

Os jogos de mesa estão presentes na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) em diferentes disciplinas e áreas do conhecimento. Na Educação Física, nos anos iniciais do ensino fundamental, a unidade temática "jogos" abrange os objetos de conhecimento "jogos populares do Brasil e do mundo" e "jogos de matriz indígena e africana". Nos anos finais, a inclusão de "jogos eletrônicos" também é destacada (Brasil, 2017). É importante notar, no entanto, que nem todos os jogos populares ou de origem indígena e africana se enquadram na categoria de jogos de mesa. No entanto, é possível identificar jogos que se classificam como tais dentro dessas temáticas (Trento; Meneghel, 2023).

Os Jogos de Mesa são atividades recreativas jogadas em uma superfície plana, como um tabuleiro, onde os jogadores seguem regras para se divertir ou competir. Eles envolvem peças que podem ser movidas ou manipuladas e exigem habilidades como estratégia, raciocínio ou sorte.

Na Educação Física escolar, há uma variedade de jogos de mesa que podem ser explorados, abrangendo categorias como jogo de tabuleiro, jogo de cartas e jogo de Role-Playing Game (Jogo de Interpretação de Personagens). Dentro dessas divisões, encontramos exemplos como: xadrez, damas, dominó, jogo da velha, uno, batalha naval, jogo de cartas, ludo, dungeons and dragons, truco, futebol de botão, cara a cara, banco imobiliário, trilha, entre muitos outros. A seleção desses jogos pode ser feita de acordo com os objetivos educacionais, os interesses dos alunos e as habilidades que se deseja desenvolver (Brasil, 2018).

Segundo Friedmann (1996), o jogo é um meio de desenvolvimento humano em diversas dimensões proporcionando o desenvolvimento da linguagem, permite a expressão de pensamentos e sentimentos; o desenvolvimento cognitivo, que fortalece habilidades e possibilita a adaptação a novas situações; o desenvolvimento afetivo, oferecendo à criança a chance de expressar suas emoções; o desenvolvimento físico-motor, ao explorar o corpo e interagir com objetos por meio de ações visuais, táteis e auditivas; e o desenvolvimento moral, em que a criança internaliza regras sem coerção externa quando estas são construídas de forma natural (Friedmann, 1996). Brotto (2002) complementa essa ideia ao afirmar que o ato de jogar estimula todos os aspectos do desenvolvimento, nos permitindo expressar como indivíduos com qualidades e falhas, habilidades e dificuldades.

Para além disso, os jogos de mesa devem ser ensinados não apenas pelos seus aspectos lúdicos ou de entretenimento, mas porque são parte do legado cultural e histórico da humanidade. Eles refletem práticas e tradições que foram construídas e transmitidas ao longo do tempo, e por isso, têm valor no contexto educacional. A escola, como espaço de formação e transmissão do conhecimento, tem o papel de proporcionar aos alunos o acesso a esses conteúdos, permitindo-lhes aprender sobre a diversidade cultural, as regras sociais e as habilidades cognitivas que esses jogos envolvem. Assim, os jogos de mesa são mais do que simples passatempos; são instrumentos que ajudam a desenvolver o raciocínio, a estratégia, a colaboração e o respeito às normas, além de fortalecer a compreensão histórica e social de diferentes culturas.

3 Procedimentos Metodológicos

A presente pesquisa constitui um estudo de campo de natureza qualitativa. Este tipo de pesquisa tem como propósito analisar de que maneira os jogos de mesa estão integrados nos planejamentos dos professores de Educação Física. De acordo com Minayo (1994), tal abordagem requer uma conexão entre a fundamentação teórica do objeto de estudo e o contexto a ser investigado. Esta mesma autora também destaca que a pesquisa qualitativa se concentra em questões particulares, explorando um nível de realidade que não é adequado para quantificação nas Ciências Sociais. Em outras palavras, essa abordagem investiga o universo dos significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes. Tais fenômenos humanos são considerados parte da realidade social, uma vez que os indivíduos não apenas agem, mas também refletem sobre suas ações e as interpretam dentro e a partir da realidade compartilhada com outros.

A pesquisa foi realizada em 7 escolas municipais situadas em um município do Sul de Santa Catarina. A permissão foi concedida pela coordenação escolar para a aplicação do questionário necessário. A coleta de dados ocorreu em agosto de 2024. Inicialmente, foi obtida a aprovação da Secretaria de Educação Municipal. Posteriormente, foram obtidas as autorizações das direções das escolas para contatar os professores de Educação Física do Ensino Fundamental anos iniciais. Cada professor selecionado para a amostra recebeu uma explicação detalhada através do E-mail sobre o procedimento da entrevista e foi solicitada a assinatura do Termo de

Consentimento Livre. A pesquisa foi submetida e aprovada pelo comitê de ética sob o número do parecer 6.974.031.

A amostra incluiu 6 professores⁴ de ambos os sexos, com idades variando entre 29 e 55 anos, abrangendo dois professores Admitidos em Caráter Temporário (ACT) e quatro Professores Efetivos da rede municipal do município.

Para a seleção dos professores nesta pesquisa, foram aplicados os seguintes critérios de inclusão: a) Estar contratado regularmente na escola; b) Ser professor de Educação Física; c) Assinar o termo de consentimento livre para participar da pesquisa. Dessa forma, foram aplicados os seguintes critérios de exclusão: a) ausência no dia do questionário; b) Falta de autorização dos diretores; c) Falta de disposição voluntária para participar respondendo ao questionário; d) não assinar o termo de consentimento livre para a pesquisa.

O instrumento utilizado foi um questionário contendo 6 questões, tanto abertas quanto fechadas, que possibilitou a coleta de informações sobre o conhecimento dos professores em relação às práticas pedagógicas dos jogos de mesa, além de proporcionar uma compreensão dos desafios associados a esses jogos na perspectiva dos professores de Educação Física.

Os professores foram contactados pessoalmente e individualmente com um questionário sobre jogos de mesa, com duração de 40 minutos. Os horários foram agendados de acordo com a disponibilidade de cada professor. As respostas foram registradas por meio do questionário e posteriormente analisadas. Os professores foram identificados com letra a fim de preservar suas identidades e atender aos preceitos éticos da pesquisa.

4 Resultados e Discussão

Neste capítulo, apresentamos e analisamos os resultados da pesquisa com base nas respostas fornecidas pelos professores por meio de questionários. A análise foi realizada com base nos autores como Trento e Meneghel (2019), Meneghel (2019) e o Coletivo de Autores (1992), mencionados ao longo do trabalho, buscando compreender a percepção dos professores sobre os jogos de mesa e sua inserção

⁴ A pesquisa foi realizada em 7 escolas de um município do Sul de Santa Catarina. Entretanto, foram 6 professores que participaram da pesquisa, pois uma professora leciona em 2 das escolas. Ainda assim, a amostra da pesquisa representou 100% das escolas do município.

como conteúdo ou alternativa em dias de chuva nas aulas de Educação Física. Para isso, as respostas serão apresentadas de maneira descritiva.

No primeiro questionamento, em relação aos jogos disponíveis na escola, a maioria dos professores participantes relatou ter acesso a uma variedade de jogos que podem ser incorporados em suas aulas. Elaboramos um quadro com o nome dos jogos disponíveis nas escolas dos professores, bem como com o número de vezes que esses professores mencionaram.

Quadro 1: Jogos de mesa disponíveis nas escolas dos professores.

Jogos disponíveis	Número de vezes mencionados pelos professores
Xadrez e Trilha	5
Jogo da memória e Damas	4
Resta Um e Dominó	3
Cai não cai e Cara a Cara	2
Mancala, Jogo da Onça e Lig 4	1

Fonte: Elaboração dos autores (2024)

O presente dado evidencia a variedade de recursos e abordagens que os educadores podem utilizar para enriquecer suas práticas pedagógicas.

No que diz respeito à utilização dos jogos de mesa no planejamento dos professores no ano letivo atual, 4 – de 6 professores – afirmaram que usaram como conteúdo para seus alunos. Entre eles, todos incluíram o xadrez e a trilha em suas atividades.

Em relação ao xadrez, destacamos que na questão anterior, ele é o jogo de mesa que mais foi mencionado nas escolas do município.

O professor deve deixar claro que no Xadrez o respeito com o colega é fundamental, e nisso está a possibilidade – como princípio positivo – de trabalhar a competência social. O convívio de jogar um de frente com o outro ou em grupos, respeitando o tempo de cada jogada faz parte de um comportamento social e que deve ser trabalhado nas aulas de Xadrez. Também a relação entre gêneros, uma vez que no caso do esporte de contato físico os meninos geralmente têm vantagem sobre as meninas por seu condicionamento físico ser melhor desenvolvido. No Xadrez esse condicionamento físico é igualitário, já que não há contato físico, mas só o trabalho mental das funções psicológicas superiores, de planejamento e execução de jogadas, ou seja, o condicionamento físico biológico de meninos e meninas se equivalem no Xadrez (Meneghel, 2019).

Além disso, jogos como resta um, jogo da memória, dominó, quebra-cabeça, damas e trilha tiveram uma presença significativa nas atividades desenvolvidas com os alunos neste ano. Segundo Silva (2010), um jogo educacional pode oferecer ao usuário um ambiente de aprendizagem rico e complexo. No entanto, ao serem implementados no contexto escolar com fins educacionais, é fundamental que tenham objetivos de aprendizagem claramente definidos e que ensinem conteúdo das disciplinas aos alunos. Os benefícios da interação das crianças com jogos educacionais vão além da motivação e do envolvimento na aprendizagem, pode-se desenvolver raciocínio lógico, autonomia, habilidades, estratégias, motricidade e vocabulário (Silva, 2010).

Ainda na questão sobre os jogos que foi desenvolvido com os alunos no respectivo ano letivo, destacamos o professor D, uma vez que trouxe a presença do jogo de mesa conhecido como "jogo da onça", de origem indígena, simbolizando força e ataque para algumas tribos. Conhecido como *Adugo*, ele é popular entre os povos indígenas Bororo do Mato Grosso, os Manchakerino do Acre e os Guarani de São Paulo. Mileski e Ramon (2012) indicam que o jogo foi representado em uma gravura da época da dominação espanhola dos incas, em que Atahualpa, o último imperador, joga com seus carcereiros antes de ser executado em 1553. Nessa cultura, o 'puma' é o protagonista, enquanto os carneiros ocupam um papel secundário. A criatividade dos indígenas na criação de jogos utilizando materiais comuns à sua realidade é amplamente reconhecida. Assim, incentivar o resgate dessas memórias enriquece as aulas, especialmente quando esses jogos são incorporados como prática pedagógica pelos professores (Mileski; Ramon, 2012).

Quando questionados sobre a utilização de jogos de mesa em suas aulas de Educação Física nos anos anteriores, todos os professores questionados afirmaram que já haviam incorporado esses jogos em suas práticas. Entre os jogos mencionados, xadrez, trilha, resta um e jogo da memória se destacaram como os mais utilizados.

Os jogos de mesa representam uma expressão da cultura corporal que pode ter um papel significativo na aprendizagem e no desenvolvimento dos estudantes. Entretanto, muitas vezes são percebidos apenas como uma forma de lazer, e não como um conteúdo relevante para o currículo da Educação Física escolar (Trento; Meneghel, 2023).

A cultura corporal engloba um conjunto de manifestações, práticas, valores, expressões e atividades ligadas ao corpo humano e ao movimento. Essa perspectiva inclui esportes, danças, jogos, ginásticas e outras práticas corporais que são transmitidas ao longo do tempo em diversos contextos culturais e sociais. Não se restringe apenas aos aspectos físicos e técnicos dessas atividades, mas também carrega significados sociais e históricos. É moldada pelas tradições, crenças, costumes e valores de uma sociedade, variando entre culturas. Seu propósito é aprofundar a compreensão do corpo e do movimento humano, promovendo o respeito pela diversidade cultural e apreciação das diversas formas de expressão. Isso contribui para que os estudantes desenvolvam habilidades motoras, competências sociais e consciência cultural, reconhecendo a Cultura Corporal como parte essencial da formação humana (Coletivo De Autores, 1992).

Ainda nesta pergunta, o professor F mencionou que costuma criar materiais alternativos para integrar jogos de tabuleiro em suas aulas, segundo ele: *“Já tivemos um conteúdo chamado jogos de tabuleiro, onde construímos vários tipos de jogos juntamente com os alunos”*. Nessa abordagem, os alunos são incentivados a criar seu próprio jogo de tabuleiro, criando suas regras, personagens e personalizando-o de acordo com sua criatividade.

É fundamental estimular a criatividade dos alunos. De acordo com Alencar (1993, p. 15), "a criatividade envolve a emergência de um novo produto, seja uma ideia ou uma invenção original, ou ainda a reelaboração e aprimoramento de idéias ou produtos já existentes". Alencar (1993) também destaca que um produto criativo deve ser uma resposta adequada a uma situação específica. A atividade de criar os jogos é significativa para os alunos, pois aprofunda o conteúdo abordado, desperta interesse e entusiasmo pela prática dos jogos, especialmente ao saber que foram eles quem os confeccionou. Como resultado, os alunos demonstram um maior interesse pelos jogos de tabuleiro (Alencar, 1993).

Com relação ao questionamento sobre o motivo de incluir os jogos de mesa em suas aulas e como esses conteúdos são inseridos em seus planejamentos optamos por descrever todas as respostas dos professores de forma mais íntegra, a fim de qualificar o trabalho, bem como, atingir os objetivos previstos na presente pesquisa.

Quadro 2: Motivo de incluir os jogos de mesa em suas aulas e como esses conteúdos são inseridos em seus planejamentos

PROFESSOR	MOTIVO
A	Utiliza essas atividades devido aos benefícios que proporcionam ao desenvolvimento cognitivo dos alunos e à promoção da interação social. Além disso, mencionou que, em algumas situações, os jogos de mesa são utilizados como alternativa pedagógica quando o uso da área externa da escola não é viável.
B	Afirmou que segue as diretrizes estabelecidas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), na qual os jogos e brincadeiras estão previstos como conteúdo a serem desenvolvidos com os estudantes. Além disso, destacou que, devido à falta de um espaço coberto na escola para os dias de chuva, utiliza os jogos de mesa como alternativa para essas situações. Dessa forma, os jogos de mesa são incorporados no planejamento pedagógico e registrados no sistema educacional, garantindo que sejam efetivamente integrados ao processo de ensino.
C	Explicou que os jogos de mesa estão inseridos no planejamento com o propósito de desenvolver habilidades como a concentração, o respeito ao próximo, a paciência para aguardar a sua vez e a capacidade de elaborar estratégias durante o jogo, considerando as ações do adversário.
D	Afirmou que inclui os jogos de mesa em suas aulas para auxiliar os alunos no desenvolvimento de aspectos cognitivos, alinhando essa prática às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que abrange jogos e brincadeiras como componentes essenciais do processo de aprendizagem.
E	Explicou que inclui os jogos de mesa em suas aulas em dias de muito frio, calor intenso ou chuva, uma vez que nessas condições, os alunos não conseguem permanecer confortavelmente dentro da sala de aula. Ele também complementou que essa prática é importante porque muitos alunos não têm acesso aos jogos em casa. Dessa forma, ao introduzir esses jogos, “[...] os estudantes podem vivenciá-los e aprendê-los, aprendendo algo diferente”.
F	Destacou que inclui os jogos de mesa em suas aulas, pois acredita que são ferramentas essenciais para o desenvolvimento da concentração, atenção, raciocínio lógico, entre outras habilidades. Ele acrescentou que os jogos de mesa fazem parte do seu planejamento curricular como um conteúdo significativo. Em particular, mencionou que no jogo do xadrez ele trabalha “[...] aspectos como a história do jogo, as peças e as jogadas, até chegar à prática do jogo propriamente dito”.

Fonte: Elaboração dos autores (2024).

Diante das respostas apresentadas, é importante destacar que as propostas e interesses dos professores em relação aos jogos de mesa estão mais alinhados com uma das perspectivas de Kishimoto (1994), que afirma que o jogo pode ser utilizado como uma forma de descanso. No entanto, é fundamental reconhecer que os temas relacionados à Educação Física não devem ser abordados apenas como uma forma de descontração ou como uma alternativa em dias de chuva, quando não há outras atividades a serem realizadas.

Elkonin (1998) aponta que o jogo deve contribuir para o desenvolvimento pessoal da criança. Além disso, Coletivo de Autores (1992) ressalta que as aulas de

Educação Física devem levar os alunos a uma reflexão crítica sobre a realidade, utilizando a cultura corporal, como jogos, esportes, danças, ginástica e lutas. Se os jogos de mesa forem utilizados apenas como lazer ou em dias de chuva, não estaremos promovendo um espaço de reflexão crítica. Nesse cenário, os alunos jogarão apenas por jogar, sem pensar sobre suas ações ou compreender a importância dessa prática.

Além disso, o Professor F, ao ser questionado, afirmou que *"nas aulas de Educação Física, os jogos de mesa ajudam a tornar o aluno um sujeito ativo de sua aprendizagem, relacionando-o, por exemplo, a um contexto de jogo ou brincadeira."* Essa visão destaca o papel dos jogos de mesa como ferramentas importantes para promover a participação e a interação dos alunos, enriquecendo a experiência de aprendizagem e tornando-a mais dinâmica e envolvente.

Estruturar um programa de Educação Física ou de outra disciplina e selecionar os seus conteúdos é um problema metodológico básico, uma vez que, quando se aponta o conhecimento e os métodos para sua assimilação, se evidencia a natureza do pensamento teórico que se pretende desenvolver nos alunos. Podemos dizer que o programa é o pilar da disciplina e que seus elementos principais são: 1) o conhecimento de que trata a disciplina, sistematizado e distribuído, que geralmente se denomina de conteúdos de ensino; 2) o tempo pedagogicamente necessário para o processo de apropriação do conhecimento; e 3) os procedimentos didático-metodológicos para ensiná-lo (Coletivo De Autores, 1992, p. 41).

De acordo com o Coletivo de Autores (1992), o conhecimento que os professores têm sobre os temas que ensinam é crucial para a qualidade da educação que oferecem aos seus alunos. Quando os docentes possuem um entendimento aprofundado do conteúdo, conseguem desenvolver suas aulas de maneira mais eficaz e transmitir o conhecimento com maior clareza. Essa familiaridade permite que os professores explorem o tema de forma mais abrangente, proporcionando informações mais ricas e contextualizadas. Além disso, eles podem se adaptar às necessidades específicas de cada aluno, o que resulta em uma aprendizagem mais significativa. Por meio desse processo educativo, os estudantes são capazes de potencializar diversas habilidades, como concentração, memória, pensamento lógico e resolução de problemas.

Em outra questão, os professores foram questionados sobre qual seria a contribuição dos jogos de mesa, em suas perspectivas, para o desenvolvimento dos alunos. A maioria dos docentes afirmou que esses jogos favorecem habilidades como raciocínio lógico, atenção, concentração, trabalho em equipe, estratégia, memória e coordenação motora.

De acordo com Vygotsky (1979), o jogo é uma forma de interação social que facilita o aprendizado, pois permite que as crianças pratiquem habilidades de comunicação e cooperação. Essa afirmação ressalta a importância dos jogos de mesa na promoção do trabalho em equipe e das habilidades sociais.

Além de promover o desenvolvimento das habilidades cognitivas, que se desenvolvem de forma gradual ao longo da vida, sendo influenciadas por fatores genéticos, ambientais e experiências de aprendizado, a utilização de jogos no ambiente escolar também contribui para o aprimoramento das habilidades emocionais e sociais, uma vez que incentiva a interação social e a colaboração entre os participantes. O uso de jogos coloca os jogadores em situações de negociação, conflito e oposição, visto que essa atividade é regida por regras específicas, exigindo que os indivíduos aprendam a autorregular seu comportamento e a lidar com frustrações, como a de uma derrota, por exemplo (Ramos, 2014).

No desenvolvimento a imitação e o ensino desempenham um papel de primeira importância. Põe em evidência as qualidades especificamente humanas do cérebro e conduzem a criança a atingir novos níveis de desenvolvimento. A criança fará amanhã sozinha aquilo que hoje é capaz de fazer em cooperação. Por conseguinte, o único tipo correto de pedagogia é aquele que segue em avanço relativamente ao desenvolvimento e o guia; devem ter por objetivo não as funções maduras, mas as funções em vias de maturação (Vygotsky, 1979, p.138).

Ao serem questionados sobre os principais desafios enfrentados ao integrar os jogos de mesa em suas práticas pedagógicas, os professores destacaram uma série de obstáculos que comprometem o desenvolvimento do conteúdo. Entre os pontos mais mencionados, ressaltaram-se a escassez de materiais adequados para contemplar todos os alunos e a quantidade limitada de jogos de mesa disponíveis, o que dificulta a implementação das atividades. Além disso, foi relatada a dificuldade em lidar com a inquietação e a resistência dos estudantes em manter a atenção e o interesse durante as instruções e a execução dos jogos. Outro fator é a falta de um ambiente apropriado para a realização das aulas, uma vez que, em muitos casos, essas práticas são exercidas em espaços improvisados, como o refeitório escolar, o que impacta negativamente o engajamento e a qualidade das dinâmicas propostas, segundo os professores questionados.

Por se tratar de crianças, os professores precisam adotar abordagens específicas que levem em conta as características e necessidades dos alunos. É fundamental que os educadores conheçam bem seus estudantes e entendam como

os jogos de mesa podem beneficiá-los, assim como consideram outras atividades que despertam seu interesse e motivação (Trento; Meneghel, 2023).

Cada estudante é único, com suas próprias preferências, habilidades e níveis de desenvolvimento. Segundo o Coletivo de Autores (1992), os professores devem ser flexíveis em suas abordagens, ajustando o ensino dos conteúdos de acordo com as características de seus alunos, bem como suas capacidades socio-cognoscitivas. Isso envolve escolher jogos de mesa apropriados para a faixa etária, incorporar estratégias pedagógicas que atendam às necessidades individuais e criar um ambiente de aprendizado estimulante para as crianças. O professor F comentou: *“O principal desafio é permanecer na sala, ou seja, sem entrar em brincadeiras ou esportes de movimento”*.

A resistência em aceitar os jogos de mesa como parte do conteúdo da Educação Física pode surgir da falta de compreensão sobre sua importância e relevância. Cabe ao professor esclarecer que esses jogos devem ser incluídos nas aulas, pois desenvolvem diversas habilidades essenciais para o crescimento dos alunos. Ao fazer isso, os estudantes poderão entender que os jogos de mesa são fundamentais para seu aprendizado (Trento; Meneghel, 2023).

Considerações Finais

Com base nas informações coletadas por meio do questionário e apoiadas nas referências teóricas constatamos que os jogos de mesa não estão sendo inseridos nos planejamentos dos professores de Educação Física do Ensino Fundamental de maneira que possa ampliar o conhecimento dos estudantes. Também notamos que muitos docentes adotam uma postura reducionista em relação ao ensino dos jogos de mesa, considerando-os apenas como ferramentas de lazer para "acalmar" os alunos ou usá-los em dias de chuva, funcionando mais como uma solução para "resolver" os problemas de organização nas aulas, especialmente nas de Educação Física.

Isso sugere que, embora os jogos de mesa possam ser um recurso importante para a formação de alunos capazes de realizar uma leitura mais profunda da sociedade, compreendendo seus direitos e deveres. Além disso, é fundamental que o educador entenda a importância das funções psicológicas superiores no processo de formação humana, especialmente no ambiente escolar, para que possa trabalhar o conhecimento de maneira a promover o desenvolvimento cognitivo dos alunos. Desse

modo, necessita-se de uma maior conscientização e formação dos professores para integrar eficazmente essas atividades no processo pedagógico.

De acordo com a base teórica debatida no artigo, alguns professores reconhecem a importância dos jogos de mesa nas aulas de Educação Física e os priorizam em seus planejamentos. Eles utilizam esses jogos com objetivos definidos, embora, muitas vezes, esses objetivos não estejam completamente alinhados com as propostas teóricas estudadas. Esses professores que realmente valorizam os jogos de mesa como uma ferramenta pedagógica os utilizam com objetivos claros, para estimular a aprendizagem colaborativa, o trabalho em equipe, a reflexão sobre regras e o desenvolvimento de habilidades cognitivas.

Atualmente, ainda são escassos os estudos que abordam a inserção dos jogos de mesa nos planejamentos dos professores de Educação Física no Ensino Fundamental. Diante disso, torna-se fundamental incentivar a realização de mais pesquisas que aprofundem o entendimento sobre essa temática, permitindo uma análise mais detalhada de sua aplicação pedagógica e seu impacto no processo de ensino-aprendizagem.

Referências

ABRIL, Editora. **Os melhores jogos do mundo**. São Paulo: Abril, 1978

ALENCAR, E. M. L. S. **Criatividade**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1993.

BRASIL, Ministério da Educação do. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em:
http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf Acesso em: 31 maio de 2023.

BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência**. 2 ed. Santos, SP: Projeto cooperação, 2002 Disponível em:
<https://doi.org/10.47749/T/UNICAMP.1999.188899>. Acesso em: 12 abr. 2024.

CAILLOIS, Roger. (1990). **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino da Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

CUSTÓDIO, José Antônio Loures; DE SOUZA, A. P. O Ethos Religioso Na Antiguidade: A Origem Ritualística Dos Jogos De Tabuleiro. **Revista Científica/FAP**, v. 20, n. 1, 2019. Disponível em:
https://periodicos.unespar.edu.br/revistacientifica/article/view/2480/pdf_6 Acesso em: 02 jan 2025.

DE ARAUJO, Jesiel Carvalho Lima. O Lúdico através dos tempos: hipermediação e remediação aplicadas aos jogos de mesa modernos. **Anais do I colóquio mídia, cotidiano e práticas lúdicas**. ISBN: 978-85-94029-21-8. Data de Publicação: dezembro de 2018, p. 49. Disponível em: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/65525360/AnaisColoquioMCPLCompleto-libre.pdf?1611705006=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DHistoricizando_um_circulo_magico_as_dete.pdf&Expires=1712964500&Signature=Qn8MdvaUdzF3RaKGI~DuZoCW-WLCVeweOUfWNJiV3VSV~ZYGCs8Oj7UwVTNI6RqBsDBJAeQvOv6ekoiETF2gwBr5C2N63l8q0SQiKEljRqWWAMP7LmaBAjCpeFpUUdde2rKGnqOsCearN~B7~A7TTSJGJOPLS8AkbPCiNEois-7AzvIhJuDOJObVJW1J23EajyZ0Qb0TzujdpqxtG2CfD6hAwcNI3DxoQyQ3DaCuegMpu-zZdK12Txp1yuaBBHyZELqTdJxvnxh1vwEwYuAoCA0cxUxutRk05WkhGdUU8dVLueZs9OMe4wMWHeLEqslp23qjWf6u5S7n1GdBamnKw__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA#page=53. Acesso em: 12 abr 2024.

ELKONIN, Daniil B. **Psicologia do jogo**. Martins Fontes, 1998. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/307655252_PSICOLOGIA_DO_JOGO. Acesso em: 01 out 2024.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes. Interdisciplinaridade e transdisciplinaridade na formação de professores. **Ideação**, v. 10, n. 1, p. 93-104, 2008. Disponível em: <https://e-revista.unioeste.br/index.php/ideacao/issue/view/347>. Acesso em: 02 out. 2024.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender**. O resgate da cultura infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

HUIZINGA, Jonh. Homo Ludens: **O jogo como elemento da cultura**. São Paulo. Perspectiva, 2004.

MILESKI, Keros Gustavo; RAMON, Paulo Caldas Ribeiro. Jogos e culturas indígenas: possibilidades para a educação intercultural na escola. **Práxis Educativa**, v. 7, n. 03, p. 289-297, 2012. Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/pdf/praxeduc/v07n03sespecial/v07n03sespeciala15.pdf>. Acesso em: 01 out 2024.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. **Perspectiva**, v. 12, n. 22, pág. 105-128, 1994. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/10745/10260>. Acesso em: 02 out 2024.

KLEIN, Egon Carli. **Xadrez: a guerra mágica**. Editora da ULBRA, 2003. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=XhMHbiHaWYUC&lpg=PA15&ots=-I5Uq23VcX&dq=a%20refer%C3%A2ncia%20mais%20antiga%20aos%20jogos%20de%20mesa%20%C3%A9%20provavelmente%20encontrada%20na%20pintura%20da%20c%C3%A2mara%20mortu%C3%A1ria%20de%20Mera&lr&hl=pt-BR&pg=PA15#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: 12 abr 2024.

KUNZ, Elenor. **Transformação didático-pedagógica do esporte**. Ijuí: Unijuí; 1994.

MENEGHEL, Gustavo Amancio Bonetti. **O conteúdo teórico do conceito de xadrez**.

2019. 142 p. Dissertação (Mestrado) - Universidade do Extremo Sul Catarinense, Programa de Pós-graduação em Educação, Criciúma, 2019. Disponível em: <http://200.18.15.60:8080/pergamumweb/vinculos/000068/00006872.pdf>. Acesso em: 12 abr. 2024.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 7 ed. Petrópolis: Vozes, 1994. Disponível em:

https://books.google.com.br/books?hl=en&lr=&id=PtUbBAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA7&dq=Pesquisa+social:+teoria,+m%C3%A9todo+e+criatividade&ots=5Q_J6pHWQR&sig=fjz5oEv_PnAmqRRXqHFta_Thus4&redir_esc=y#v=onepage&q=Pesquisa%20social%3A%20teoria%2C%20m%C3%A9todo%20e%20criatividade&f=false. Acesso em: 12 abr 2024.

RAMOS, Daniela Karine. Cognoteca: uma alternativa para o exercício de habilidades cognitivas, emocionais e sociais no contexto escolar. **Revista da FAEBA: Educação e Contemporaneidade**, p. 63-75, 2014. Disponível em:

<http://educa.fcc.org.br/pdf/faeeba/v23n41/v23n41a07.pdf>. Acesso em: 02 Out 2024.

SILVA, Susany G. **Jogos Educativos digitais como instrumento metodológico na educação infantil**. Trabalho de conclusão de curso (Pedagogia) Faculdade São Luís de França, 2010. Disponível em: https://portal.fslf.edu.br/wp-content/uploads/2016/12/tcc_4.pdf . Acesso em 30 nov 2024.

SOUZA, Raiane Martins de. **A sala “jogos de todo mundo” do SESC/Criciúma (SC): a compreensão dos professores**. Trabalho de Conclusão de Curso (Educação Física) Universidade do Extremo Sul Catarinense UNESC, 2013. Disponível em: <http://repositorio.unesc.net/bitstream/1/1505/1/Raiane%20Martins%20de%20Souza.pdf>. Acesso em: 12 abr 2024.

TRENTO, Maxsuel Napoleão; MENEGHEL Gustavo Amancio Bonetti. **O trato pedagógico dos jogos de mesa como conteúdo da Educação Física escolar**. Trabalho de conclusão de curso (Educação Física - licenciatura). Universidade do Extremo Sul Catarinense UNESC, 2023.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1979. Disponível em: https://estudosdotrabalho.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/03/vygotsky_pensamento-e-linguagem.pdf. Acesso em: 01 out 2024.