

Os Jogos de Tabuleiro e Mesa vivenciados com o Corpo: uma proposta pedagógica para diferentes contextos

Rodrigues, N. H.; Teodoro, A. P. E. G.; Tavares, G. H.; Schwartz, G. M.
LEL-Laboratório de Estudos do Lazer - DEF/IB/UNESP-Rio Claro/SP.

Os jogos podem ser desenvolvidos em diferentes contextos sociais e com diversas funções. No contexto educacional, por exemplo, os jogos têm sido utilizados estrategicamente, por meio de inúmeros objetivos e por variadas áreas do conhecimento, como é o caso da Educação Física. Ainda que seja reconhecida a ampla utilização de jogos neste campo, a criatividade, a inovação e a utilização de recursos mais atrativos para tal aplicação, parecem ser ainda pouco exploradas, merecendo maior atenção de pesquisadores na criação de propostas neste sentido. Uma destas propostas pode ser representada pela utilização dos Jogos de Tabuleiro ou Mesa, utilizando elementos que permitam o desenvolvimento de outros aspectos, além do cognitivo, bastante característico destes jogos. Este estudo de natureza qualitativa teve por objetivo apresentar uma proposta criativa a ser utilizada em diferentes contextos e com públicos diversos, pautada na adaptação dos conhecidos Jogos de Tabuleiro e de Mesa, a serem vivenciados com o corpo todo, sendo os participantes as peças e/ou as cartas do jogo. Esta proposta contou com a criação de jogos adaptados dos já existentes jogos de tabuleiro e de mesa, os quais foram categorizados, de acordo com a predominância, nos diferentes domínios: 1) Motor, 2) Cognitivo/intelectivo, 3) Afetivo, 4) Social e 5) Expressivo/comunicativo. A divisão nestes domínios foi pautada no desenvolvimento das habilidades motoras, das capacidades físicas, do envolvimento social, dos elementos sensoriais e da comunicação com o corpo. Como exemplo, no domínio 1 foram criadas as adaptações dos jogos “Dominó” e “Sinuca”, no domínio 2, os jogos “Responda se puder” e “Jogo da Velha”, no domínio 3, os jogos “War” e “Jogo da Vida Feliz”, no domínio 4, os jogos “Senha” e “Pinball” e no domínio 5, os jogos “Cara a cara” e “Batalha Naval”. Os resultados indicam que a proposta pedagógica de utilização estratégica destes jogos pode proporcionar tanto uma aproximação dos adeptos frequentes dos jogos tradicionais cognitivos (mesa e tabuleiro) com vivências contendo maior movimentação do corpo, quanto daqueles mais adeptos às práticas que envolvem maior movimentação corporal a outras formas de estímulos para o desenvolvimento do aspecto cognitivo. Esta estratégia pedagógica utiliza os elementos lúdicos como essência e representa um coadjuvante importante aos jogos tradicionais, para estimulação de práticas corporais. A proposta pode ser utilizada, tanto no ambiente formal da Educação, como no informal, por profissionais atuantes em diversas áreas, tais como: no campo do Turismo, do Lazer, ou da Gestão de Pessoas. Conclui-se que a vivência dos Jogos de Tabuleiro e Mesa com o corpo representam estratégias que resultam em experiências mais motivadoras e significativas, podendo contribuir diretamente para o incentivo de práticas mais ativas fisicamente, auxiliando na difusão da importância da prática regular de atividade física.

“O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.”

Palavras-chave: Jogos de Tabuleiro; proposta pedagógica; movimento.

E-mail: narahelo@hotmail.com