

FORMAÇÃO CONTINUADA NA REDE MUNICIPAL DE SÃO JOSÉ: JOGOS DE TABULEIRO COMO POSSIBILIDADE INOVADORA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Maria Eduarda Tomaz Luiz¹

Samara Escobar Martins²

Kaell Ferreira e Ferreira³

Alcyane Marinho⁴

RESUMO

Este trabalho propôs uma oficina de formação continuada, na qual foram investigadas as percepções dos participantes a respeito dos jogos de tabuleiro no contexto educacional. Trata-se de um estudo descritivo-exploratório, com análise mista dos dados, realizada com 18 professores de Educação Física da Rede Municipal de Educação da cidade de São José (SC). Foram utilizados três jogos de tabuleiro durante a formação: Quarto, Reversi e Códice. Os dados foram coletados através de um questionário direcionado aos professores e organizados com auxílio do software Excel. Assim, foi possível perceber que os professores participantes experienciaram os jogos de forma positiva, e pretendem propiciar essa vivência a seus alunos, acreditando nos mesmos como uma possibilidade inovadora de ensino.

Palavras Chaves: Jogos de Tabuleiro; Educação Física; Escola.

ABSTRACT

This work proposed a continuing education workshop, in which the participants' perceptions of board games in the educational context. It is of a descriptive-exploratory study, with mixed data analysis, carried out with 18 teachers of Physical Education of the Municipal Education Network of the city of São José (SC). Were Three board games were used during the training: Quarto, Reversi and Codex. The data were collected through a questionnaire addressed to teachers and organized with the help of Excel software. Thus, it was possible to perceive that the participating teachers experienced the games positively, and intend to provide this experience to their students, believing in themselves as an innovative teaching possibility.

Keywords: Board games; Physical Education; School.

1 Mestranda do Programa de Pós-graduação em Educação Física do Centro de Desportos da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Membro do Laboratório de Pesquisa em Lazer e Atividade Física (LAPLAF/CEFID/UEDESC/CNPq). maria_e.t.l@hotmail.com

2 Mestranda do Programa de Pós-graduação em Educação Física do Centro de Desportos da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Membro do Laboratório de Pesquisa em Lazer e Atividade Física (LAPLAF/CEFID/UEDESC/CNPq). samara.escobar@gmail.com

3 Kaell Graduando do curso de Licenciatura em Educação Física (UEDESC), do Centro de Ciências da Saúde e do Esporte (CEFID). Membro do Laboratório de Pesquisa em Lazer e Atividade Física (LAPLAF/CEFID/UEDESC/CNPq). kaellferreira@gmail.com

4 Professora da Universidade do Estado de Santa Catarina (UEDESC), Centro de Ciências da Saúde e do Esporte (CEFID) e Coordenadora do Laboratório de Pesquisa em Lazer e Atividade Física (LAPLAF/CEFID/UEDESC/CNPq). alcyane.marinho@hotmail.com

INTRODUÇÃO

Os cursos de formação inicial não habilitam os futuros professores para todas as demandas presentes nas redes de ensino (FREITAS et al., 2016). Assim, cursos de formação continuada costumam ser oferecidos por instituições governamentais, para ampliar as possibilidades de atuação dos profissionais, considerando que a busca por esta formação contínua deve ser um comportamento constante de todos eles, independentemente da área de atuação, pois são um mecanismo para qualificação profissional (FREITAS et al., 2016).

Diante deste cenário, ressalta-se que a formação continuada não deve ser entendida como uma experiência do governo para tentar solucionar problemas educacionais existentes e, sim, como uma ferramenta que atenda aos anseios dos professores em sua realidade escolar (FREITAS et al., 2016; HERINGER; FIGUEIREDO, 2009). Nesta perspectiva, entendendo que a formação inicial necessita de uma continuidade, corrobora-se com a ideia de Freitas et al. (2016) de que a formação continuada pode ser considerada uma ferramenta significativa para a melhoria das práticas pedagógicas, trazendo maior qualidade para o ensino da Educação Física, tendo em vista que ela possibilita novos saberes e experiências aos docentes.

Ao considerarmos o contexto escolar e o universo lúdico que este ambiente possibilita, destaca-se que o jogo pode ser utilizado como uma ferramenta, ou estratégia, rica e inovadora para alcançar determinados objetivos, principalmente, mas não exclusivamente, pela disciplina de Educação Física. O jogo é um fenômeno que antecede a cultura e pressupõe a existência da sociedade humana. Ele é considerado uma atividade livre que possui um tempo e um espaço (material ou imaginário) previamente determinados para acontecer, provendo a fuga da realidade, e a liberdade em si mesmo (HUIZINGA, 2008).

Pode-se afirmar que o imenso e complexo universo dos jogos possui inúmeras possibilidades, tais como: jogos competitivos, cooperativos, pré-desportivos, recreativos, jogos de tabuleiro, jogos de mesas, entre outros. No contexto deste trabalho foram adotados os jogos de tabuleiro, entendidos como ferramentas lúdicas, que podem ser relevantes em uma perspectiva pedagógico-educacional, devido aos seus diversos níveis de complexidade, regras, elementos e temas. Foram eles: “Quarto/Oda”, “Reversi/Othello” e o “Códice”.

O “Quarto”, também conhecido como “Oda”, foi criado em 1985 por Blaise Muller, na França, pertencente à família de jogos de alinhamento e destaca-se pela imensa quantidade de possibilidades combinatórias (OFICINA DO APRENDIZ, 2017). No que cerne ao jogo “Reversi”, suas origens estão situadas na Inglaterra no século XIX. Em 1971 o japonês Goro Hasegawa mudou as regras do jogo e o registrou como Othello®, inspirado na obra de Shakespeare (OFICINA DO APRENDIZ, 2017). O “Códice”, por sua vez, é um jogo de origem desconhecida que retrata a característica de alinhamento de jogos orientais (OFICINA DO APRENDIZ, 2017).

Os jogos de tabuleiro são artefatos que acompanham a humanidade desde as civilizações mais antigas, são objetos de coleção, entretenimento e de educação; são também simulações de práticas sociais (LOPES, 2013). Segundo este mesmo autor, ao longo da evolução tecnológica os jogos de tabuleiro tornaram-se visualmente complexos, utilizando diferentes mecanismos gráficos para comunicar ao jogador a sua mecânica de jogo. Logo, é possível se deparar frente a um produto cultural de extrema riqueza, capaz de auxiliar no aprimoramento de diversas habilidades cognitivas, promover a interação entre jogadores,

permitir a interpretação de papéis, podendo ser trabalhado multidisciplinarmente no ambiente escolar.

Partindo destas considerações, este trabalho teve como objetivo propor uma oficina de formação continuada intitulada “Jogos na Educação Básica”, na qual foram investigadas as percepções dos participantes a respeito dos jogos de tabuleiro no contexto educacional, promovida para os professores de Educação Física da rede municipal de educação da cidade de São José (SC). Para tanto, igualmente, foram apresentadas, aos participantes do estudo, algumas possibilidades de jogos cognitivos para serem utilizados na escola como ferramenta lúdica; foi oportunizada a vivência de alguns jogos gigantes, de tabuleiro, bem como suas possibilidades de adaptação metodológicas e por meio de materiais alternativos; procurou-se, ainda, despertar o interesse dos participantes sobre a importância dos mecanismos de mediação por meio dos jogos.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Trata-se de um estudo de campo, descritivo-exploratório, com abordagem qualitativa dos dados (GIL, 2010). Foi realizada uma oficina de formação continuada intitulada “Jogos na Educação Básica”, para os professores de Educação Física da Rede Municipal de São José (SC), a partir da qual se investigou as percepções dos participantes a respeito dos jogos de tabuleiro no contexto educacional. Participaram do estudo, voluntariamente, 18 professores de diferentes escolas, os quais participaram efetivamente da ação com jogos e do questionário proposto posteriormente. Todos os participantes assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), garantido sigilo das informações e de sua identidade.

Para a oficina foram utilizados os jogos: Quarto/Oda, Reversi/Othello e Códice, que foram escolhidos intencionalmente, considerando os objetivos do estudo. Além disso, foi utilizado como instrumento para coleta de dados um questionário direcionado aos professores, composto por dez questões, sendo cinco perguntas discursivas e cinco objetivas, além de um campo destinado a sugestões. Tais perguntas tinham como intuito obter informações principalmente no que se refere à experiência prévia da ação, e as percepções adquiridas após a prática.

A ação foi realizada por três pesquisadoras, sendo realizada uma apresentação da dinâmica da oficina, na qual foram apresentados os jogos que seriam utilizados e suas regras. Em seguida foi proposta a divisão dos participantes em três grupos. Cada grupo foi direcionado a um dos três jogos, com a supervisão de uma das pesquisadoras. Os grupos se revezaram entre as opções de jogos a cada intervalo de aproximadamente 30 minutos. Assim, cada grupo explorou cada um dos três jogos por 30 minutos e conversou em grupo sobre essa experiência por mais 10 minutos. O planejamento desta ação pode ser observado na Tabela 1.

Tabela 1 . Planejamento da ação de jogos de tabuleiro desenvolvida com professores de uma escola de São José (SC)

TEMPO	ATIVIDADES
30 min	Apresentação da proposta, dos jogos e divisão dos participantes em grupos.
30 min	Tempo I: Grupo 01 - Quarto, Grupo 02 - Reversi e Grupo 03 - Códice
10 min	Discussão sobre os jogos dentro dos grupos
30 min	Tempo II: Grupo 01 - Códice, Grupo 02 - Quarto e Grupo 03 - Reversi
10 min	Discussão sobre os jogos dentro dos grupos
30 min	Tempo III: Grupo 01 - Reversi, Grupo 02 - Códice e Grupo 03 - Quarto
10 min	Discussão sobre os jogos dentro dos grupos
10 min	Aplicação do questionário

Fonte: autoria própria (2019)

As respostas obtidas com o questionário foram organizadas com auxílio do software Excel e analisadas por meio de métodos mistos, uma vez que a coleta de dados envolveu a combinação entre dados qualitativos (perguntas abertas, sem respostas predeterminadas) e quantitativos (respostas fechadas), incluindo, assim, a análise de ambas as formas (CRESWELL, 2014). Posteriormente, as respostas foram confrontadas com as observações realizadas durante a ação e com a literatura.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Dos 18 professores de Educação Física que participaram do estudo, oito eram mulheres e 10 eram homens com idades entre 22 e 62 anos. Destes, 17 responderam que costumam utilizar os jogos em sua prática pedagógica e um dos professores responderam que, nesta oficina, foi a primeira vez que tiveram experiência com este tipo de jogo.

Entre os motivos que levaram os professores a aceitarem participar da ação foram citados: a possibilidade de formação continuada gratuita (mencionada por cinco participantes), vontade de aprender sobre o jogo (cinco menções), possibilidade de novos conhecimentos (4 menções) e aprimoramento profissional (duas menções). Assim, é possível ressaltar a importância da formação continuada, apontada por Heringer e Figueiredo (2009), como fator contribuinte para maior valorização do docente e melhoria do seu desempenho profissional, visto que essas ações podem proporcionar o conhecimento e o aperfeiçoamento de diferentes estratégias de ensino.

Nesse sentido, Freitas et al. (2016) observam que os programas de formação continuada podem ser considerados como ferramentas que possibilitam melhorias na prática pedagógica dos professores e, conseqüentemente, na formação dos alunos, que terão vivenciado diferentes desafios propostos por seus professores. Este fato pode ser evidenciado quando questionados como e com quem planejam utilizar os conhecimentos adquiridos sobre jogos, sendo que todos os professores responderam que pretendem utilizar com

seus alunos atuais e um deles mencionou que almeja, além da escola, utilizar em outros contextos.

Destaca-se, ainda, que a utilização de materiais alternativos e reciclados para construção dos jogos com os alunos foi mencionada por quatro dos professores, enquanto outros dois levantaram como possibilidade a construção de projetos e parcerias para adquirir os jogos na escola. Assim, Darido (2003) afirma que, em uma perspectiva construtivista, o jogo pode ser utilizado como estratégia fundamental de ensino, pois enquanto brinca, a criança aprende. Portanto, a construção de jogos utilizados na escola não se resume a questões financeiras, mas principalmente à necessidade do cuidado com o meio ambiente e a importância do conhecimento proporcionado à criança no momento de criação.

Por fim, no que diz respeito aos objetivos pessoais esperados e alcançados mencionados pelos professores, destacaram-se como objetivos esperados: Aprender/Conhecer (mencionado por nove dos participantes) e Lazer/Diversão (com cinco menções) e como objetivos alcançados: Aprender/ Conhecer (mencionado por seis dos participantes) e União/ Socialização (mencionado por seis dos participantes). Todos os objetivos esperados e alcançados, mencionados pelos participantes, podem ser visualizados na Tabela 2.

Tabela 2. Objetivos pessoais esperados e alcançados pelos professores participantes da oficina de jogos de tabuleiro

OBJETIVOS ESPERADOS	NÚMERO DE MENÇÕES	OBJETIVOS ALCANÇADOS	NÚMERO DE MENÇÕES
Aprender/ Conhecer	9	Aprender/ Conhecer	6
Lazer/ Diversão	5	União/ Socialização	6
Novidades/ Descoberta	4	Inovação/ Possibilidades	5
Dinâmica/ Prática	4	Lazer/ Diversão	5
Vivenciar/ Experimentar	4	Competição/ Cooperação	5
Desafio/ Superação	4	Novidades/ Descoberta	4
União/ Troca	3	Dinâmica/ Prática	4
Possibilidades/ Inovação	3	Lógica/ Raciocínio	3
Competição/ Cooperação	3	Vivenciar/ Experimentar	3
Lógica/ Raciocínio	2	Desafio	1
Reciclagem	1	Curiosidade	1
Curiosidade	1	----	---
Criatividade	1	---	---

Fonte: autoria própria (2019).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi possível perceber com esta investigação que os professores participantes da oficina experienciaram os jogos positivamente, uma vez que constatamos a intenção deles de propiciar essa vivência a seus alunos, seja pela criação por meio de materiais recicláveis ou por meio de parcerias com instituições especializadas. A partir desta constatação, acredita-se que esta formação atendeu aos anseios dos professores em relação aos jogos de tabuleiros, possibilitando uma visão mais ampla deste contexto, vislumbrando-os como uma possibilidade inovadora no ensino.

Ressalta-se que cabe ao professor buscar por aprimoramentos no que diz respeito a sua prática pedagógica, visando uma prática cada vez mais reflexiva. Deste modo, poder-se-á ampliar o seu leque de possibilidades e, quiçá, uma aproximação das novidades da área acadêmica. Neste seguimento, Rossi e Hunger (2012) afirmam que as formações continuadas vêm apresentando novas tendências, buscando um perfil de professor autossuficiente, que apresente uma prática reflexiva, presente no seu dia a dia e nas ações relacionadas à docência, assumindo-se como protagonista de sua formação, visando o desenvolvimento e construção da sua carreira docente.

Portanto, as formações continuadas possuem uma significativa importância para o profissional de Educação Física, visto que permitem experienciar conteúdos e metodologias capazes de impulsionar a prática docente. Para além disso, destaca-se a importância do jogo como uma ferramenta inovadora de ensino que pode possibilitar a exploração de diversas habilidades.

REFERÊNCIAS

- CRESWELL, John W. **Research design: qualitative, quantitative and mixed methods approaches**. 4. ed. London: SAGE, 2014. 256p
- DARIDO, Suraya Cristina. **Abordagem Construtivista-Interacionista**. In: Educação Física na Escola: questões e reflexões. Rio de Janeiro: Guanabara, 2003. p. 6 - 8.
- FREITAS, Daniel Cesar et al. Formação continuada de professores de educação física. **Corpo-consciência**, Cuiabá, v. 20, n. 3, p.9-21, set./dez., 2016.
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.
- HERINGER, Dionésio; FIGUEIREDO, Zenólia. Práticas de formação continuada em educação física. **Movimento**, Porto Alegre, v. 15, n. 4, p. 83-105, out./ dez., 2009. HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008. 243 p. Trad. João Paulo Monteiro.
- LOPES, Diogo Gilberto. **Jogos de tabuleiro: Estudos dos sistemas visuais**. 2013. 583 f. Dissertação (Mestrado em Design de Comunicação) - Curso de Design de Comunicação, Escola Superior de Artes e Design Matosinhos, Porto, 2013.
- OFICINA DO APRENDIZ. **Código: descrição**. Florianópolis, 2018. Disponível em: <<https://oficinadoaprendiz.com.br/produto/codice/>>. Acesso em: 21 abr. 2019.
- OFICINA DO APRENDIZ. **Manual Oda**. Florianópolis, 2017, 2 p.
- OFICINA DO APRENDIZ. **Manual Reversi**. Florianópolis, 2017, 2 p.
- ROSSI, Fernanda; HUNGER, Dagmar. As etapas da carreira docente e o processo de formação continuada de professores de Educação Física. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v.26, n.2, p.323-38, abr./jun. 2012.