

## IFRR: Ciência, Tecnologia e Inovação no Fomento da Inclusão Socioeconômica e do Desenvolvimento Sustentável

I Mostra Científica de Práticas Pedagógicas do PIBID e Residência Pedagógica do IFRR/CAPES

28 e 29 de novembro de 2019 Campus Boa Vista Zona Oeste



Sidneia Leal Galvão¹, Gabrielle Laryssa Silva e Silva², Luã Francisco Brito Santos³, Luciana dos Santos Pereira⁴. Gilberto Pivetta Pires⁵

**Resumo**: Os jogos, além do caráter lúdico e divertido que proporciona ao jogador, também desenvolve funções que vão além do entretenimento, envolvendo também aspectos sociais, cognitivos e afetivos do participante. A intenção para a implementação de um projeto de intervenção pedagógica partiu da observação sobre a aplicação do jogo de forma lúdica nas aulas de Educação Física. Questionando a possibilidade de, por meio dos jogos de tabuleiro, resgatar a cultura da prática dos jogos e beneficiar no ensino-aprendizagem a proposta de implementação objetivou desenvolver práticas de ensino através dos Jogos de Tabuleiro, de modo a oportunizar uma aprendizagem significativa, por meio de atividades lúdicas de ensinar e aprender com métodos alternativos, bem como auxiliar na socialização, no raciocínio lógico, nos conteúdos escolares e nos aspectos biopsicosocial do aluno. Os procedimentos metodológicos incluíram a abordagem qualitativa e de pesquisa-ação, com aplicação de aulas teóricas, pesquisa em laboratórios e bibliotecas sobre a história de iogos. ensino de regras do jogo e atividades práticas, a alunos do ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual Francisca Elzika de Souza Coelho na cidade de Boa Vista-RR. Os resultados obtidos indicam a consolidação de uma proposta pedagógica que utilizo a abordagem de conteúdos jogos de tabuleiro, através de diversas metodologias, confirmando inúmeros pontos favoráveis à sua aplicação. Constatouse que os alunos aprenderam a movimentar-se entre a liberdade e os limites, criando e recriando, praticando e vivenciando as atividades realizadas. O jogo é social quando estimula os alunos a se relacionarem entre si durante as partidas, bem como a incentiva a obedecerem às regras e limites do adversário. A área afetiva ocorre no respeito a vez do colega, durante a partida, bem como no "saber ganhar e no saber perder", compreendendo que esta prática é inerente ao jogo, e que aquele que ganha, não é melhor do que aquele que perde. O lado cognitivo diz respeito ás competências acadêmicas desenvolvidas pelo estudante com as jogadas, como por exemplo: habilidades de raciocínio, estratégia, comunicação, administração, inteligência emocional, liderança, concentração, negociação, entre outras. Paciência é fundamental no jogo. Esperar pelo movimento do adversário é saber dar chance para que ele faça o melhor dele. Enquanto isso, a criança deve ficar concentrada no jogo, sem realizar outras atividades. Provoca também a imaginação cada movimento no xadrez abre uma infinidade de opções. E como cada peça tem seu movimento particular, somadas essas duas características, a criança tem à sua frente um universo inteiro para criar e imaginar. Precisará usar da versatilidade para aplicar as regras e tentar superar o adversário. E ensina as crianças a ter decisões um movimento errado pode significar uma derrota no xadrez. E a criança irá, então, ter que lidar com seus próprios erros e saber administrá-los. Como outro benefício do

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup>Professor do IFRR/Campus Boa Vista.



<sup>1,2,3</sup>Bolsista CAPES - PIBID - IFRR/Campus Boa Vista. E-mail: sidneia\_galvao@hotmail.com

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup>Supervisora CAPES – PIBID - IFRR/Campus Boa Vista.



## IFRR: Ciência, Tecnologia e Inovação no Fomento da Inclusão Socioeconômica e do Desenvolvimento Sustentável

I Mostra Científica de Práticas Pedagógicas do PIBID e Residência Pedagógica do IFRR/CAPES

28 e 29 de novembro de 2019 Campus Boa Vista Zona Oeste



xadrez é oferecer chances para se redimir, a criança pode encontrar uma saída para consertar aquele problema, achando a solução sozinha. Concluiu-se que o interesse pelos jogos de tabuleiro desmistificou a concepção que os alunos possuíam sobre jogos, reduzindo a resistência e o desinteresse para a prática efetiva.

Palavras-chave: Educação Física; Lúdico; Jogos; Jogos de Tabuleiro.

Apoio financeiro: CAPES/PIBID/IFRR.

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup>Professor do IFRR/Campus Boa Vista.



<sup>1,2,3</sup>Bolsista CAPES - PIBID - IFRR/Campus Boa Vista. E-mail: sidneia\_galvao@hotmail.com

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup>Supervisora CAPES – PIBID - IFRR/Campus Boa Vista.