A CONTRIBUIÇÃO DO JOGO TRADICIONAL DE TABULEIRO NO CONTEXTO ESCOLAR[1]

LA CONTRIBUCIÓN DEL JUEGO TRADICIONAL DE TABLERO EM EL CONTEXTO ESCOLAR

Juslei Teixeira Teles[2]
Marina Vinha[3]

RESUMO: O estudo teve por objetivo levantar diferentes formas de jogar utilizando tabuleiro, com vistas a contribuir como conteúdo das aulas de Educação Física Escolar. Os objetivos específicos foram: organizar um acervo de jogos de tabuleiros obtidos em fontes on-line, sistematizar os referidos jogos de acordo com as particularidades e semelhanças na forma de jogar, e sugerir procedimentos para a inserção dos jogos como conteúdo da Educação Física Escolar. A pesquisa foi bibliográfica e descritiva. A metodologia foi pautada na exploração de leituras e estipulação de um quantitativo de 6 tipos de jogos de tabuleiros. O referencial teórico foi pautado nos documentos: Parâmetros Curriculares Nacionais de Educação Física, Referencial Curricular Nacional para Escolas Indígenas; Associação Europeia de Jogos e Desportos Tradicionais, Dicionário de Educação Física, Desporto e Saúde. Nas considerações finais apontamos modos de jogar e propostas para encaminhamento nas aulas de Educação Física.

Palavras-chave: Educação Física Escolar. Jogo de tabuleiro.

RESUMEN: El estudio tuvo por objetivo levantar diferentes formas de jugar utilizando tablero, con vistas a contribuir como contenido de las clases de Educación Física Escolar. Los objetivos específicos fueron: organizar un acervo de juegos de tableros obtenidos en fuentes on-line, sistematizar dichos juegos de acuerdo con las particularidades y semejanzas en la forma de jugar, y sugerir procedimientos para la inserción de los juegos como contenido de la Educación Física Escolar. La investigación fue bibliográfica y descriptiva. La metodología fue pautada en la exploración de lecturas y estipulación de un cuantitativo de 6 tipos de juegos de tableros. El referencial teórico fue pautado en los documentos: Parámetros Curriculares Nacionales de Educación Física, Referencial Curricular Nacional para Escuelas Indígenas; Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales, Diccionario de Educación Física, Deporte y Salud. En las consideraciones finales apuntamos modos de jugar y propuestas para encaminamiento en las clases de Educación Física.

Palabras clave: Educación física escolar. Juego de tablero.

---

[1] Artigo apresentado como requisito parcial para conclusão do curso de Licenciatura em Educação Física, junto à Faculdade de Educação da Universidade Federal da Grande Dourados (FAED/UFGD) 2014.

[2] Aluna de Pós-graduação, Especialização em Educação Especial (FAED/UFGD), em 2017. Contato: jusleitteles@hotmail.com. Artigo apresentado como requisito parcial para conclusão do curso de Licenciatura em Educação Física, junto à Faculdade de Educação da Universidade Federal da Grande Dourados (FAED/UFGD) 2014.

[3] Professora na Faculdade de Educação – Curso de Educação Física, orientadora do Trabalho de Graduação, em 2014.

INTRODUÇÃO

O presente artigo é resultado do Trabalho de Graduação (TG), elaborado no Curso de Educação Física, da Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD). A motivação para a escrita deste estudo veio da minha participação no "Grupo de Estudo e Pesquisa Ludodiversidade e Saúde Social" (GEPLUSS/UFGD-CNPq), cujo objetivo é o de recuperar os contextos e os significados da ludodiversidade humana como elementos de saúde social.

Ludodiversidade é um termo composto pelas palavras lúdico+diversidade significando o patrimônio cultural imaterial tradicional e contemporâneo, abrangendo os jogos, as danças, as brincadeiras, os brinquedos, dentre outras manifestações corporais vinculadas às diferentes culturas. Diante de inúmeras práticas corporais que constituem o universo da ludicidade, a opção foi pelos jogos, e dentre a enorme variedade deles, a escolha recaiu nos jogos de tabuleiro. Meu interesse neste tipo de jogo veio após a leitura do texto que trata dos jogos de tabuleiro, no estilo *Merels* [labirinto] encontrado entre os indígenas Kadiwéu, no Estado de Mato Grosso do Sul (MS), de autoria de Vinha (2010).

Nesse contexto, a pesquisa está voltada e trata da contribuição dos jogos de tabuleiros como conteúdo das aulas de Educação Física Escolar. A prática pedagógica deste jogo contribui para o fortalecimento de valores, para o desenvolvimento da atenção-concentração e de estratégias que estimulam a cognição, argumenta Vinha (2010). De acordo com a autora, cabe à Educação Física Escolar recuperar memórias e revitalizar este tipo de jogo em seus conteúdos.

Assim, o estudo pode ser problematizado com a seguinte pergunta: "Quais argumentos devem ser apresentados para justificar a inserção dos diferentes jogos de tabuleiro no rol dos conteúdos da Educação Física Escolar?"

O objetivo do artigo é o de levantar diferentes formas de jogar utilizando tabuleiro, com vistas a contribuir como conteúdo das aulas de Educação Física Escolar. Os objetivos específicos são: (a) organizar um acervo de jogos de tabuleiro obtidos em fontes *on-line*, sistematizando os referidos jogos de acordo com as particularidades e semelhanças na forma de jogar; (b) sugerir procedimentos para a inserção dos jogos como conteúdo escolar.

O tema "jogo" está indicado no documento Parâmetros Curriculares Nacionais de Educação Física (PCN-EF) (BRASIL, 1997) como um dos conteúdos escolares.

Enfatizando a temática da cultura corporal, o referido documento propõe além dos jogos, os seguintes conteúdos: esporte, dança, ginástica e luta.

A relevância do estudo para a academia, e principalmente para a Licenciatura em Educação Física, é mostrar que há outras formas de inteligência, sendo possível entender a lógica do referido jogo de tabuleiro no contexto das culturas indígenas, como a da etnia Kadiwéu, caracterizada no decorrer do estudo, segundo Vinha (2004).

A pesquisa é do tipo descritiva, de caráter bibliográfico, reforçada na exploração de fontes com bases em livros, artigos científicos e *sites* específicos (VOLPATO, 2007). Os procedimentos metodológicos seguiram os seguintes passos: (a) realizar a pesquisa exploratória por meio de leituras em arquivos impressos e em fontes *on-line* tratando sobre os diversos jogos de tabuleiro e suas origens culturais; e, (b) selecionar um quantitativo de 6 tipos de jogos de tabuleiros com indicações de histórico, regras e formato do tabuleiro para serem indicados como conteúdo escolar.

O referencial teórico para este trabalho foi pautado nos seguintes documentos e autores: Parâmetros Curriculares Nacionais de Educação Física (PCN/MEC, 1997), Referencial Curricular Nacional para Escolas Indígenas (RCNEI, BRASIL, 1998); Vinha (2004); Rocha Ferreira et al (2005), Pennick (1992), Freire e Scáglia (2003), Associação Europeia de Jogos e Desportos Tradicionais(AEJDT, 2013), Gallahue e Ozmun (2005), Gallahue e Donnelly (2008), Dicionário de Educação Física, Desporto e Saúde (2005), Rocky Racco*on-line* (2010), Apogeo *on-line* (2012), e Jogos antigos *on-line* (2009).

Nas considerações finais apontamos modos de jogar e propostas para encaminhamento nas aulas de Educação Física.

1. Acervos de jogos de tabuleiro

Os documentos, PCN (1997) e RCNEI (1998) sugerem que a Educação Física Escolar seja mediadora na recuperação e sistematização do conhecimento da cultura corporal vindos de grupos étnicos, de sociedades ocidental e oriental. Ao priorizarmos o jogo destacamos que o termo 'jogo' é bastante utilizado e, em decorrência deste fato, vários adjetivos alteram tanto seu significado quanto sua prática.

Tal fato nos levou a optar por destacar no presente estudo dois tipos de jogos, a saber: (a) 'jogo tradicional', compreendido como atividade física com característica lúdica, que representa importantes elementos culturais, como valores tradicionais, mitos e magia. Tais elementos são manifestados, em geral, em rituais ou de forma ritualizada visando mudança na condição social de membros de determinado grupo étnico. Portanto, sua

presença é mais forte em etnias indígenas; e (b) 'jogo popular', compreendido por sua prática e gênese lúdica virem de diferentes sociedades, sem muita identificação de suas culturas, pois tais jogos atravessam fronteiras e são adotados por outras sociedades, sofrendo adaptações no seu nome, na forma de jogar, no campo e no quantitativo de jogadores, dentre outros fatores, explicam Rocha Ferreira et al. (2005).

Outro fator a caracterizar o termo'jogo' ocorre quando está adjetivado com a expressão 'de tabuleiro'. Neste caso, a natureza dele passa a ser de predomínio cognitivo, e em menor grau de caráter motriz, afetivo ou socializante. O distanciamento físico entre os participantes é causado pela condição sentada, agachada e/ou frente a frente, exigida para jogar, estando separados por uma mesa, ou outro tipo de apoio. Os participantes estão concentrados em solucionar as estratégias que o jogo proporciona, de forma que esta característica do jogo promove um autoisolamento e consequentemente, pouca afetividade e socialização. Independente de tais fatores, a identidade de cada jogo, tradicional e/ou popular contribui na formação do educando, principalmente por recuperar as lógicas de diferentes modos de ser, de viver e de educar, segundo Vinha (2004).

Para entender a riqueza das diferentes lógicas associadas às suas culturas, apresentamos um breve histórico sobre a origem dos tradicionais jogos de tabuleiro. Há registros de sua presença datada de 4.000 anos antes da Era Cristã e 3.000 anos na Idade do Bronze. Os tabuleiros tradicionais são inspirados nas arquiteturas de templos sagrados, a exemplo de tabuleiros encontrados no Egito antigo, ou seja, 1.400 anos antes da Era Cristã; e na Europa, como a cidade de *Cambridge*, Inglaterra, construída no período medieval com arquitetura quadrangular. Nas Américas há indícios de que o jogo de tabuleiro foi introduzido pelos colonizadores e adotado por alguns grupos étnicos, conforme registros encontrados em *Cuzco*, no Peru, explica Pennick (1992 citado por Vinha, 2004).

Atualmente, a educação escolarizada e os recursos tecnológicos influenciaram na reformulação dos jogos de tabuleiro, renovando-os conforme as diferenças etárias e as de gênero, sofisticando tais jogos principalmente na sociedade ocidental. Em acréscimo, tais jogos estão classificados como positivos por terem uma fundamentação pedagógica, argumenta Rocha Ferreira (2008). Todos os formatos de jogos de tabuleiros exigem as qualidades de "planejar, avaliar e calcular", tendo em suas bases a "estratégia", o que exige uma conduta ética. Geralmente, nos jogos de tabuleiro há "representações que estão sob a pressão de embates e dos auspícios da imprevisibilidade do jogo, simbolicamente

semelhantes às relações de poder existentes na vida real" (TZU; YANG; MUSASHI, 2004 citados por VINHA, 2010, p. 25).

O jogo de tabuleiro também é encontrado entre os povos indígenas. Em diferentes grupos étnicos, a função de tal jogo se amplia por sua prática estar vinculada aos ritos de transição do jovem para a vida adulta, assim como para socializar. Vale destacar que esse tipo de jogo e todos os demais, tradicionais e populares, podem ser 'adotados', ou seja, eles são praticados por outras culturas e adquirem os significados do povo que o adota (ROCHA FERREIRA, 2008).

O fortalecimento dos jogos tradicionais e populares está em ascensão. Tal indicação pode ser comprovada com o fato de que interessados em jogos e esportes tradicionais propiciaram a constituição da 'Associação Europeia de Jogos e Desportos Tradicionais'(AEJDT), em 2001, em *Lesneven* (França) reconhecida pela UNESCO. A instituição AEJDT estava formada por mais de 40 membros, os quais representavam em torno de 200.000 pessoas, federações estaduais e regionais, associações esportivas regionais e locais, grupos culturais, clubes, faculdades, museus e entidades públicas e privadas. Dentre seus objetivos inclui a formação, gestão, promoção ou defesa dos jogos e esportes tradicionais ou populares da Europa (JUGAJE, 2004).

Dentre os objetivos da AEJDT destacamos o valor do jogo tradicional como patrimônio cultural. Sendo assim, a AEJDT propicia práticas e registros de jogos tradicionais para adultos e infantis; jogos masculinos e femininos ou mistos; jogos tradicionais e esportes tradicionais; as federações esportivas e torneios competitivos, como eventos recreativos e festivos. Outro objetivo é promover a criação de 'redes' que envolvam seus membros através da organização de festivais, de conferências, de intercâmbios, de projetos de pesquisa e de publicações, segundo Burgués (2011).

O acesso ao site oficial da referida Associação possibilitou obter dados sobre os diferentes jogos de tabuleiro, já registrados como patrimônio cultural de cada país, assim como outros sites permitiram aprofundar o levantamento. O movimento europeu está em expansão para outros países, sendo que o Brasil já está organizado cientificamente e disponibiliza um *site* "Rede Brasileira de Jogos Tradicionais e Autóctones[4]" (RBJTA). Em outros países da América Latina há indícios de organizações se constituindo para dar ao jogo tradicional/popular/autóctone seu lugar de destaque nas identidades dos diferentes

[4] No ano de 2017 a RBJTA realizará em Paraty – RJ, o "I Congresso Brasileiro de Jogos Tradicionais e Autóctones" (https://www.redebrasileiradejogosautoctonesetradicionais.com/)

povos (JUGAJE, 2004). As imagens a seguir mostram imagens que ilustram a riqueza identitária apresentada na forma de jogo.

1.1 Jogo "Casa do rei" (indígenas Kadiwéu, Mato Grosso do Sul, Brasil)

Figura 1. Grafismo encontrado em autores do século XIX e XX.



Fonte: Vinha (2004).

Figura 2. Aula na Escola da aldeia (estudante indígena desenha o tabuleiro com o mesmo grafismo, sendo orientada pelo idoso que trazia esse jogo em sua memória).



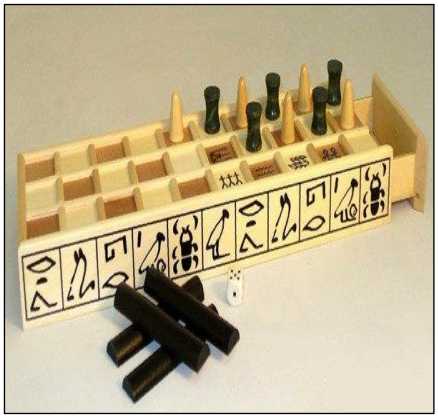
Fonte: Vinha (2004).

Tabuleiro: O tabuleiro tem o formato circular e é semelhante a um tipo de tabuleiro cuja origem é milenar, conhecido como "labirinto", ou Estilo *Merels.* E as peças são colocadas uma de cada vez por jogadores alternados, usando pino, linhas ou pedras.

Modo de jogar: todas as peças têm o mesmo poder de movimento, sendo distintas apenas pelas cores. A variação *Merels* (labirinto) jogada de forma unidirecional, partindo do exterior ao centro. O desenho acima, veio da cultura indígena Kadiwéu [Guaicuru] é impregnado de simbolismos [o mesmo grafismo foi encontrado nas pinturas corporais e nas cerâmicas]. O padrão de jogo tem relação com o "quadrado mágico de 9 pontos Chinês", que tem na soma de cada linha 15 pontos, e a soma total alcança 45 pontos. Vinha (2004).

1.2 Jogo“*Senet*” (Povo Egípcio/Egito)

Figura 3. Jogo *Senet*



Fonte: Anna Anjos (2013).

Figura 4. Ilustração da Tumba de *Nefertiti*



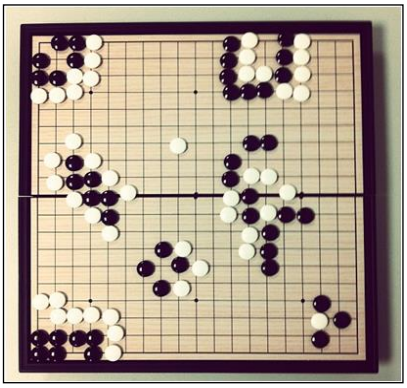
Fonte: Anna Anjos (2013).

Tabuleiro: de três fileiras paralelas com dez casas e um número de peões, que pode variar entre dez e vinte.

Modo de jogar: Dois participantes, as peças de ambos os jogadores são distintas. Ao invés de ‘dados’ são utilizadas 4 pequenas tábuas com um dos lados pintados de preto e o outro de branco. Jogam-se as tabuinhas para o alto e o jogador que obtiver 4 ou 6 pontos primeiro, terá o direito de começar a partida jogando com os peões pretos. Pode ser jogado várias vezes, utilizando a seguinte pontuação: 5 pontos cada partida ganha, 1 ponto cada peão adversário que se encontrar na terceira linha, 2 pontos por cada peão adversário que se encontrar na segunda linha, 3 pontos para cada peão adversário que se encontrar na primeira linha. O objetivo do *Senet* é retirar as suas peças do tabuleiro antes do adversário, avançando suas próprias fichas e capturando e bloqueando as peças do adversário, explica Anna Anjos (2013).

1.3 Jogo“*Go*” (Povo Chinês/China)

Figura 5. Jogo “Go”



Fonte: Roberto Ushisima (2012)

Tabuleiro: peça de madeira medindo 19cm x 19cm, mas pode ser utilizado também o 17 x 17 ou 9 x 9; 180 peças brancas e 181 pretas (o jogador com as peças pretas começa o jogo). É possível fabricar um tabuleiro parecido com o de xadrez para ser colocado em uma mesa.

Modo de jogar: *Go* é um jogo de conquista territorial, o número de peças no tabuleiro e área cercada pelas peças sendo utilizados como critério para definir a pontuação do jogo. Diferente do xadrez, as peças não são colocadas dentro dos quadrados e sim nas intersecções entre as linhas do tabuleiro. Um conceito chave do jogo é que as peças devem ter liberdade, definido como os espaços vagos ao redor da peça. Quando uma peça não possui liberdade, é capturada pelo adversário. As peças da mesma cor são colocadas em espaços subjacentes, bloqueando a liberdade das outras, são consideradas como uma única peça, de forma necessária que nenhuma peça do conjunto tenha acesso livre para capturar o conjunto todo. Após a captura, as peças são removidas do tabuleiro. No fim, vence quem dominar mais território e tiver mais peças, explica Roberto Ushisima (2012).

1.4 Jogo"*Mancala"* (Povo Africano/África)

Figura 6. Jogo *Mancala*



Fonte: Jmiranda (2007).

Tabuleiro: Jogado com pequenas pedras ou com sementes. A movimentação das peças tem um sentido de "semeadura" e "colheita". Cada jogador é obrigado a recolher sementes (que neste momento não pertencem a nenhum dos jogadores), e com elas semeá-las suas casas do tabuleiro, mas também as casas do adversário, as cavidades do tabuleiro podem ser feitas em madeira ou na areia.

Modo de jogar: O jogo começa com quatro peças em cada buraco. Quem joga primeiro escolhe um buraco, retira suas pedras e as redistribui pelos outros buracos, uma por buraco, no sentido anti-horário. Quando o jogador passa pela sua *mancala*, deixa uma pedra nela como se fosse um buraco normal, mas deve pular a *mancala* de seu adversário. Quando os seis buracos de um dos jogadores estiverem vazios. Neste caso, o adversário coloca todas as pedras que estiverem em sua metade de tabuleiro, na sua própria *mancala*. Quem tiver o maior número de pedras, vence o jogo. Durante o movimento de distribuição das peças,

caso a última pedra distribuída caia na sua própria *mancala* você joga de novo e se ela cair em um de seus buracos vazios, você leva para a sua *mancala* não apenas esta pedra, mas todas as pedras que estiverem no buraco adversário exatamente oposto, orienta Jmiranda (2007).

1.5 Jogo "*Tablut*" (Povo Sueco/Suécia)

Figura 7. Jogo *Tablut*



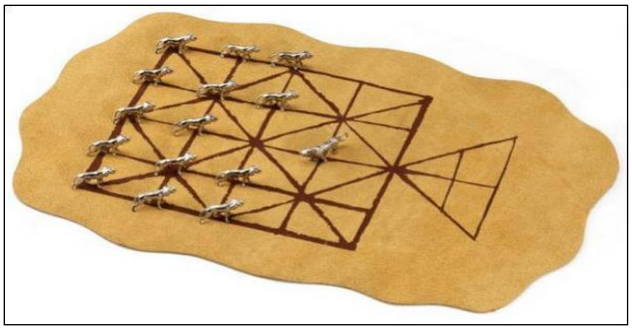
Fonte: Alvarenga (2010)

Tabuleiro: Madeira ou papelão quadrado, com 9x9 casas, 81 quadrados.

Modo de jogar: O jogo retrata a batalha do "Rei Sueco" contra os "Moscovitas", mostrando as diferenças de forças de poder, onde os "Moscovitas" contam sempre com um número maior de peças. As peças movem-se como a torre, do jogo de xadrez, e não podem mover-se diagonalmente, portanto somente em linha reta. O salto sobre uma peça adversária é permitido, sem que isso signifique a captura da peça, o que só ocorre se uma peça ficar "prensada" entre duas peças do adversário. A regra da captura só é diferente para o rei, que deve ser capturado pelos quatro lados ou três, se o konakis formar o quarto lado, explica Alvarenga (2010).

1.6 "Jogo da onça" (indígenas *Bororó*, no Mato Grosso do Sul, Brasil)

Figura 6. Jogo da Onça



Fonte: Anna Anjos (2013)

Tabuleiro: O Jogo da Onça é jogado num tabuleiro de 5 x 5 quadrados, com um apêndice triangular em uma das extremidades.São usadas pedras.

Modo de jogar: o tabuleiro é traçado na terra e pedras são usadas como peças. Uma pedra representa a 'onça', sendo diferente das demais. Outras 15 peças representam os 'cachorros'. Um jogador atua com apenas uma peça, a 'onça', com o objetivo de capturar as peças 'cachorro'. A captura da 'onça' é realizada quando as peças 'cachorro' a encurralam, deixando-a sem possibilidades de movimentação, explica Lima (2004, p. 1, citado em Vinha, 2010).

Os jogos selecionados e acima detalhados são acessíveis para serem construídos ou adquiridos e praticados em qualquer local. Cada um deles é significativo para o povo que o 'criou' ou o 'adotou', sendo: Brasil/indígenas Kadiwéu; Egito/povo Egípcio; China/povo Chinês; África/povo Africano; e Suécia/povo Sueco. O estudo não priorizou o histórico do percurso de cada jogo, mas elaboramos uma breve contextualização das características que os diferenciam.

No caso do jogo de tabuleiro a "Casa do Rei", encontrado na Aldeia Bodoquena, município de Porto Murtinho – MS estava pouco praticado, quase em desuso pelas novas gerações de indígenas Kadiwéu. Segundo a pesquisa, um jogo cuja história atravessa séculos e encontra significados entre um grupo indígena brasileiro é muito valioso para a saúde identitária desses povos (VINHA, 2010).

No Egito, os primeiros jogos teriam surgido há cerca de 5.000 anos a.C., em regiões da Mesopotâmia e Egito. O *Senet* (um dos mais antigos jogos de tabuleiros) era chamado "jogo de passagem da alma". Os jogos eram fundamentais após a morte, pois os povos egípcios acreditavam que o ato de jogar poderia ser uma forma de diversão eterna. E os jogos de tabuleiro eram pertencentes aos falecidos e enterrados juntamente com seus bens pessoais, segundo Anjos (2013).

O jogo de tabuleiro chinês "*Go*" foi desenvolvido por um general Chinês para o estudo de movimentação e ocupação de tropas em batalha, explica Bonsai (2011). O Jogo africano *Mancala* é jogado por homens, mulheres, crianças, ricos e pobres. Uma de suas regras éticas (não escritas) é que a *Mancala* é jogada para se saber quem é o melhor e não para se obter ganhos financeiros. Uma das versões de *Mancala* é o *Oware*, considerado o jogo nacional de Gana. O nome significa "ele casa". Há uma lenda de um casal de jovens que iniciou uma partida do jogo e como o jogo estava demorando a acabar, resolveram casar-se a fim de poder terminar a partida, narrou Alvarenga (2010).

O Jogo sueco "*Tablut"* vem dos guerreiros do norte da Europa. É um jogo de estratégia em que cada jogador tem um objetivo diferente, segundo Bonsai (2011). E o "Jogo da Onça" faz parte da cultura de algumas etnias brasileiras. Esse jogo foi encontrado entre os *Bororó*/MT, conhecido como *Adugo*, bem como entre os *Machaqueri/*AC, e os Guarani/SP. A origem do jogo é *Inca* e tem como objetivo capturar as peças do jogador, deixando o adversário sem possibilidade de movimentação. O referido jogo tem outras versões, em cada lugar há animais diferentes. Na Escandinávia, o nome do jogo é "Raposa e Ganso"; no Peru, "Puma e Carneiros"; e na Argentina, "Jaguar e Cachorros", argumenta Anjos (2013).

Esses jogos de tabuleiros deram origem para muitos outros jogos de tabuleiro, os quais retratam a simbologia cultural de cada povo, marcando a história e o valor indenitário dos seus pertencimentos.

2 Jogo de tabuleiro na Educação Física Escolar

2.1 Educação Física Escolar

Para justificar a indicação dos jogos de tabuleiro como conteúdo escolar, principalmente no componente curricular Educação Física [pode ser ampliado para outros componentes] assim como realizar sua teoria e prática em situações multidisciplinares e/ou interdisciplinares, apontamos os argumentos que se seguem.

A origem da palavra 'jogo' é entendida como brincadeira, divertimento, folguedo, passatempo em que se arrisca dinheiro, divertimento ou exercício de crianças, em que elas fazem prova de sua habilidade, destreza ou astúcia (MICHAELIS, 2009). No Dicionário de Educação Física, Desporto e Saúde (MATOS2005, p.157) 'jogo' é conceituado como uma "atividade complexa**,** predominantemente motriz e emocional, espontânea e organizadamente efetuada segundo regras previamente estabelecidas, com fins recreativos ou desportivos".

Freire e Scáglia (2003, p.33), estudiosos da temática 'jogo' na Educação Física Escolar, compreendem jogo da seguinte forma: "[...] O jogo é uma categoria maior, uma metáfora da vida, uma simulação lúdica da realidade, que se manifesta, se concretiza, quando as pessoas praticam esportes, quando lutam, quando fazem ginástica, ou quando as crianças brincam[...]". Para estes autores (2003, p. 35), os conteúdos de Educação Física Escolar são somente dois: "o jogo e o exercício corporal", sendo que "boa parte dos conteúdos da Educação Física, seja em forma de jogo, seja em forma de exercício, foi

herdada de outras culturas". Este reconhecimento do histórico dos conteúdos específicos da Educação Física Escolar fortalece a perspectiva de inserção de práticas diversificadas como os jogos de tabuleiros, de forma a contribuir na ampliação cognitiva dos alunos, para além dos jogos de xadrez e damas.

Assim, Freire e Scáglia sistematizaram uma proposta para desenvolver o conteúdo da Educação Física escolar propondo 22 temas. Destacamos que dentre estes 22 temas há 4 sugestões de práticas corporais do tipo "jogo", sendo que outras 4 levam a denominação 'esporte', pertencente também à mesma categoria "jogo", segundo os autores. São eles:

Quadro 1. Proposta de temas com "jogo"

1. Jogos Simbólicos
2. Jogos de Construção
3. Jogos de Regras
4. Esportes Individuais
5. Esportes com Raquetes
6. Esportes sobre Rodas
7. Esportes com Bolas
8. Jogos Pré-desportivos

Fonte: Freire e Scáglia (2003, p.41)

Além dos referidos temas, os autores enfatizam que as aulas curriculares de Educação Física com a temática 'jogo' devam também ser norteadas por subtemas. Estes foram classificados em seis categorias: motores, sociais, afetivos, intelectuais, perceptivos e simbólicos. O que caracteriza predominantemente o 'jogo de tabuleiro' são os subtemas intelectuais e simbólicos. Os motores são pouco utilizados, estando presentes apenas nas habilidades de manipulação das peças, pinos ou pedras do tabuleiro.

Quadro 2. Subtemas

SUBTEMAS
1. Motores
2. Sociais
3. Afetivos
4. Intelectuais
5. Perceptivos
6. Simbólicos

Fonte: Freire e Scáglia (2003, p. 43).

A escola, na pessoa do professor de Educação Física e do coordenador pedagógico, "deve definir os temas em seu currículo, levando em consideração o desenvolvimento dos alunos em cada período de sua vida", explicam Freire e Scáglia (2003, p.40). Os autores e nós, pesquisadoras, valorizamos as formas de educar, ou o processo de ensino e de aprendizagem, constituídos por situações de "jogo":

> Na educação física, o desenvolvimento do indivíduo num meio ambiente humano - portanto, cultural e social - deve ser o objetivo principal, independentemente de qualquer divisão que se tente fazer de seu conteúdo em áreas de conhecimento. É preciso valorizar a tarefa coletiva [...] o privilégio de poder contar com os jogos, como assimilações da vida social. (FREIRE; SCÁGLIA, 2003, p. 31).

Os autores ressaltam ainda o ambiente humano, constituído pela cultura e pela sociedade em que o aluno está inserido, como espaço significativo para que o objetivo principal da Educação Física Escolar seja concretizado, qual seja: a formação do aluno. Para tanto, torna-se necessário valorizar as práticas culturais, facilmente encontradas em jogos de diferentes tipos, os quais se assemelham à vida em sociedade, contribuindo para a saúde na vertente social.

2.2 Escola indígena

No Referencial Curricular Nacional para Escolas Indígenas (RCNEI), documento norteador para as escolas específicas e diferenciadas, conquistadas por esta população há questionamentos de o 'porquê ensinar Educação Física nas comunidades indígenas", apontando três principais motivos para a Educação Física ser aplicada nas escolas das aldeias: esporte; saúde; e revitalização nos aspectos da própria cultura (BRASIL, 1998).

O esporte por despertar a curiosidade dos indígenas na questão dos símbolos e regras federadas e também por ser um meio que contribui para que os povos indígenas divulguem suas culturas, ou seus etno-desportos, para os não índios.

O tema saúde vem contribuir para que nas escolas das aldeias seja discutida as "limitações dos territórios indígenas e a fixação em aldeias", questões que envolvem as grandes fazendas instaladas ao seu redor, levando ao "rareamento da caça e da pesca, o que tende a modificar os hábitos alimentares e a reduzir as atividades físicas dessas populações", argumenta o RCNEI (BRASIL, 1998, p.309).

O terceiro motivo que justifica a Educação Física nas escolas indígenas é a revitalização dos aspectos culturais, tais como: as danças e jogos que envolvem os rituais, as tradições, os jogos adotados, a caça e pesca, dentre outros. Os três fatores podem contribuir, pois são constitutivos da cultura corporal de movimento. O RCNEI aponta que:

> Sempre que houver interesse em investir no "resgate" de brincadeiras, jogos, danças, lutas, técnicas de confecção de utensílios etc, anteriormente praticados com regularidade, o currículo de Educação Física pode estar a serviço de um trabalho de "revitalização" da cultura corporal de movimento indígena. É claro que, nesses casos, não basta

> apenas estimular os alunos a "praticar" essas atividades. É necessário tentar descobrir junto com os estudantes os significados culturais daquele jogo, dança, luta, técnica ou brincadeira, e, principalmente, refletir sobre os motivos pelos quais essas práticas foram "abandonadas" (BRASIL, 1998, p. 326).

Associando a revitalização da cultura corporal e os motivos de sua de-significação, ou seja, o abandono de tais práticas, "a escola estaria contribuindo para superar o "vazio" da transmissão de conhecimentos e valores corporais entre as antigas e as novas gerações" (BRASIL, 1998, p. 326).

O documento RCNEI (BRASIL, 1998) reflete ainda que o interior da disciplina Educação Física está repleto de um rico universo cultural, reunindo as brincadeiras, os jogos, danças, lutas, a ginástica, práticas de malabarismos corporais entre outros, englobando, atividades que se aprende com diversos povos. E enfatiza que a cultura de cada povo forma a história que envolve os conteúdos da Educação Física, como argumentaram também Freire e Scáglia (2003).

2.3 Escolas não indígenas

Nas Escolas não indígenas, o documento elaborado pelo Ministério da Educação, os Parâmetros Curriculares Nacionais de Educação Física[5] (PCN/MEC, 1997), refere-se ao processo de ensino e aprendizagem do componente da seguinte forma:

> Independentemente de qual seja o conteúdo escolhido, os processos de ensino e aprendizagem devem considerar as características dos alunos em todas as suas dimensões (cognitiva, corporal, afetiva, ética, estética, de relação interpessoal e inserção social). Sobre o jogo da amarelinha, o voleibol ou uma dança, o aluno deve aprender, para além das técnicas de execução, a discutir regras e estratégias, apreciá-los criticamente, analisá-los esteticamente, avaliá-los eticamente, ressignificá-los e recriá-los (PCN/MEC,1997, p. 24).

O jogo é abordado no PCN de Educação Física (1997) como um conteúdo a ser trabalhado, e ele pode ter uma flexibilidade maior nas regulamentações quanto ao espaço, materiais disponíveis e número de participantes. Seu caráter pode ser competitivo/desafiador, cooperativo ou recreativo, podendo ser praticado em situações curriculares festivas, comemorativas, no cotidiano, ou como diversão.

Particularizando o jogo de tabuleiro, tanto na escola indígena quanto na escola não indígena, Vinha (2010) destaca um aspecto relevante deste tipo de prática aplicado na

[5] No ano de 2017 será publicado um novo documento norteador para a educação brasileira: a Base Nacional Comum Curricular.

educação, qual seja a motricidade. A autora cita Gallahue e Ozmun (2005) argumentando que o movimento necessário para a prática do jogo de tabuleiro pode passar despercebido, por ser muito simples. Geralmente os participantes permanecem sentados, apenas movimentando as mãos, cujos dedos se movimentam em forma de pinças, manipulando as peças em seus deslocamentos.

O movimento humano é entendido como "a alteração real observável na posição de qualquer parte do corpo", ou "o ato observável de mover-se" segundo Gallahue e Ozmun (2003, pág. 22-25), caracterizados como: movimentos estabilizadores, locomotores, manipulativos, as combinações entre esses movimentos e os movimentos axiais – aqueles necessários nas posturas estáticas para inclinar, estender, torcer e girar o corpo em diferentes direções e planos.

Para o jogo de tabuleiro os movimentos manipulativos são imprescindíveis, pois os jogadores permanecem em posições estáticas. Dentre os movimentos de manipulação há distinção entre os de 'motricidade grossa' e os de 'motricidade fina'. No caso do tabuleiro a exigência recai sobre a manipulação motora fina**,** assim denominada por envolver o uso dos músculos da mão e do punho de forma complexa; enquanto a manipulação grossa é rudimentar**,** requer a aplicação de força ou a recepção da força transmitida por objetos vindos do arremessar, apanhar, prender e rebater, segundo Gallahue e Ozmun (2003).

A prática do jogo de tabuleiro na formação dos alunos implica em elaborar planos de ensino cujos procedimentos requeiram buscar o histórico do país ou etnia correspondente ao jogo, a contextualização de sua criação ou inserção naquela sociedade, a possibilidade de construir ou adquirir o referido tabuleiro e suas respectivas peças; assim como buscar atualizações do referido jogo, por exemplo, a possibilidade de localizar sites para uma partida *online*, explica Vinha (2010).

A nosso ver, incrementar o conteúdo de Educação Física Escolar com os jogos de tabuleiro, tendo como referência o fato de que muitas escolas já praticam o popular jogo de Xadrez e o jogo de Dama, de maneira que novas formas de jogar contribuem para promover desafios cognitivos que repercutem na formação geral de jovens, crianças e adultos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo teve por objetivo levantar diferentes formas de jogar utilizando o tabuleiro, com vistas a contribuir como conteúdo das aulas de Educação Física Escolar. Os estudos mostraram: (a) a organização dos acervos de jogos de tabuleiro buscando apontar

os modos de jogar fundamentados nas práticas e nas culturas de diferentes sociedades; e (b) propostas diferenciadas para além do jogo de Xadrez e Damas, como sugestão para as aulas de Educação Física.

A problematização do estudo buscou argumentar sobre o significado e contribuição da inserção dos diferentes jogos de tabuleiro no rol dos conteúdos da Educação Física Escolar. Nesse sentido, os dados da pesquisa mostraram que os documentos oficiais propõem a inter-relação entre os conteúdos, visando tornar as aulas de Educação Física mais interessante e motivadora. O histórico de jogo motiva desperta interesses por culturas diferentes por mostrar os vínculos com o patrimônio cultural imaterial de cada povo e as lógicas internas de cada jogo.

Ao concluir o estudo observamos o quanto éramos leigas diante da variedade dos jogos de tabuleiro e do rico valor simbólico que representam. Além de reconhecermos o frágil reconhecimento social e pedagógico a que estão submetidos, possivelmente pela monocultura das práticas de jogos esportivizados. Ao longo do tempo os jogos tradicionais forma sendo esquecidos, quase em desuso, e atualmente estão sendo revitalizados em suas práticas e no ambiente científico-acadêmico.

Acreditamos que, no que se refere à educação escolar, tanto em culturas não indígenas como a indígena, há muito que se estudar. As lutas históricas dos povos cujos jogos foram estudados vêm possibilitando uma educação voltada para fortalecer suas identidades [saúde social]e, simultaneamente, ampliando as possibilidades de que sejam reconhecidos por diferentes povos em seus valores e lógicas internas.

REFERÊNCIAS

ALVARENGA, M.C.M. de. *Jogos de tabuleiro antigo*. 2010. Disponível em: <http://www.jogos.antigos.nom.br/jtabuleiro.asp>. Acesso em: 29 out 2014.

ANJOS, A. 2013. Jogos de Tabuleiro. Disponível em: http://lounge.obviousmag.org/anna_anjos/2013/01/a-origem-dos-jogos-de-tabuleiro.html Acesso em: 21 out. 2014.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental, Educação Física. *Parâmetros Curriculares Nacionais*. Brasília: MEC, 1997, p. 24.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. *Referencial Curricular Nacional de Educação Indígena/* Brasília: MEC, 1998. p. 309-326.

BURGUÉS. P. L. Os Jogos Tradicionais no Mundo: Associações e Possibilidades. *Licere*, Belo Horizonte, v.14, n.2, 2011. p. 9.

DICIONÁRIO. *Michaelis. Dicionário Moderno da Língua Portuguesa*. Disponível em: http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/definicao/jogo%20_988091.html Acesso em: 22 out 2014.

FREIRE, J. B., SCÁGLIA, A. J. *Educação como Pratica Corporal*. São Paulo: Scipione, 2003.

GALHAHUE, D. L.; OSMUM, J. C. *Desenvolvimento motor da criança, jovens e adultos.* 2. ed. Local ?: Editora Fhorte, 2005. p. 22-25.

GRECAH. *Jogo de Tabuleiro*. Disponível em: <http://raccoon.com.br/2010/05/29/senet-o-mais-antigo-jogo-de-tabuleiro-do-mundo/>. Acesso em 25 out 2014.

JUGAJE. *Associação Europeia de Jogos Tradicionais.*Info n° 27 – Noviembre, 2013 Disponível em: <http://www.jugaje.com/>. Acesso em: 25 out 2014.

MATOS, C. D., SILVA, E. J. Lopes, SOUZA C.M. *Dicionário de Educação Física, Desporto e Saúde.* Rio de Janeiro: Livraria Editora Rubio, 2005. p. 157.

MIRANDA, J. 2007. *Jogos de Tabuleiro*. Disponível em: <http://jogos-de-tabuleiro.blogspot.com.br/2007/01/mancala.html>. Acesso em: 27 out. 2014.

ROCHA FERREIRA, M. B. Cultura corporal indígena. In: COSTA, Lamartine Pereira da (org.). *Atlas do Esporte no Brasil*. Rio de Janeiro: Shape Editora e Promoções Ltda, 2005. p. 35-36.

SOCIOAMBIENTAL. 2010. *Povo Kadiwéu*. Disponível em: <http://pib.socioambiental.org/pt/povo/kadiweu/print>. Acesso em: 13/08/ 2014.

USHISIMA, R. *Jogo Go.*Disponível em: <http://www.apogeo.com.br/blog-apogeo/variedades/go/>. Acesso em 25/10/2014.

VINHA, M. Corpo-Sujeito Kadiwéu: jogo e esporte. *Tese* (Doutorado). UNICAMP – Campinas, SP, 2014.

VINHA, M. Memórias do Guerreiro, sonhos do Atleta: jogos tradicionais e esporte entre jovens Kadiwéu. *Dissertação* (Mestrado). UNICAMP – Campinas, SP, 1999.

VOLPATO, G.L. *Bases teóricas para redação científica*. São Paulo. Scripta. 2007.