

Daniele Noal Gai  
Wagner Ferraz (Orgs.)

parafernália II  
*Currículo, cadê a poesia?*

educação - saúde - artes

INDEP 

processo<sup>C3</sup>  
[www.processoc3.com](http://www.processoc3.com)



Daniele Noal Gai  
Wagner Ferraz  
Orgs.

**PARAFERNÁLIAS II:  
Currículo, cadê a poesia?**

1ª Edição

Porto Alegre  
INDEPIn

Copyright © 2014 Daniele Noal Gai e Wagner Ferraz

**Organizadores:**

Daniele Noal Gai e Wagner Ferraz

**Projeto Editorial:**

INDEPIN - Miriam Piber Campos  
Processo C3 - Wagner Ferraz

**Capa:**

Anderson Luiz de Souza

**Layout:**

Wagner Ferraz

**Diagramação:**

Diego Mateus e Wagner Ferraz

**Revisão:**

Carla Severo Trindade

INDEPIN Editora - Coordenação Editorial  
Miriam Piber Campos e Wagner Ferraz

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**

G137p Gai, Daniele Noal  
Parafernália II: currículo, cadê a poesia? / Daniele Noal  
Gai e Wagner Ferraz. – Porto Alegre: INDEPIN, 2014.  
130 p.

ISBN 978-85-66402-14-8

1. Educação - currículo. 2. Poesia. I. Ferraz, Wagner.  
II. Título.

CDU 37.017

Bibliotecária Responsável: Ana Lígia Trindade CRB/10-1235

2014  
INDEPIN  
www.indepin-edu.com.br

# JOGOS DE TABULEIRO NA ESCOLA: DESCONSTRUÇÃO DE HIERARQUIA DO OLHAR

Liliane Ferrari Giordani<sup>1</sup>  
Renato Perez Ribas<sup>2</sup>

---

1. Professora da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul

2. Professor do Instituto de Informática da Universidade Federal do Rio Grande do Sul

# Currículo, cadê a poesia?

**E**ste texto nasceu do(s) diálogo(s) entre os autores de um projeto de extensão da UFRGS e alunos envolvidos nas atividades da escola. Estes diálogos foram redesenhando o projeto durante o seu percurso e tencionaram seus autores a novas aprendizagens. Neste sentido, convidamos os leitores deste artigo a dialogar conosco, a “estender” ideias e desejos nas tentativas de criarmos espaços de aprendizagem que reconstruam cotidianamente os lugares de quem ensina e de quem aprende.

Estar à disposição do aprender não é só tarefa do aluno: o lugar de quem aprende deveria ser também desejado pelo professor. A fronteira entre aquele que “sabe” e aquele que “não sabe” é completamente *borrada* quando abandonamos as cartilhas didáticas do currículo conteudista. Este é o movimento ao desnaturalizar a função docente na criação de vertentes e desafios para reconstruir conhecimentos.

As políticas educacionais, que hoje vêm configurando o campo da educação, definem normativas que estabelecem o código oficial da escola, excluindo assim todos os sujeitos que não se enquadram nele. Este processo de inclusão/exclusão, a partir de padrões de ensino/aprendizagem, acaba por instituir um tipo de sujeito que atenda aos projetos normativos da modernidade. Nesse sentido, sob o tom da modernidade, o sujeito inacabado, incompleto, alcançará através do projeto educativo moderno – e aí está a escola para efetivá-lo – sua plenitude, sua essência, constituindo-se, assim, no modelo instituído pela filosofia ocidental, um sujeito alfabetizado, consciente, centrado, reflexivo e crítico.

Em 2013, desenvolvemos o Projeto de Extensão *Jogos de raciocínio lógico na escolarização de surdos: promovendo movimentos no currículo* com a intenção de levar esta discussão

# Parafernália II

para a formação de professores e para ações junto aos alunos da Escola Municipal de Porto Alegre de Educação Bilingue Salomão Watnick. O Projeto propôs o desenvolvimento de atividades com jogos lógicos de tabuleiros em escola de surdos, intencionando viabilizar ações diferenciadas no currículo para o registro de estratégias menos convencionais de aprendizagem formal.

Construir espaços para jogos lógicos de tabuleiro pode contribuir para um outro jeito de arquitetar espaços escolares, inventar registros e disponibilizar a atenção, direcionando o olhar para o encontro do professor com o aluno. Sentar em uma mesma mesa, dispor um tabuleiro de jogo, aprender a ser estrategista, a dialogar, a prever, a desafiar são ações para a invenção de algumas possibilidades na *quebra* institucional da hierarquia dos saberes e na busca de pequenos rompimentos com o disciplinamento do conhecimento escolarizado. No livro organizado pelo professor Lino de Macedo<sup>1</sup>, diferentes pesquisas são apresentadas com destaque para o desenvolvimento da aprendizagem através dos jogos:

...jogos e desafios podem favorecer observações a esse respeito e possibilitar análises, promovendo processos favoráveis ao desenvolvimento e a aprendizagens de competências e habilidades dos alunos para pensar e agir com razão diante dos conteúdos que enfrentam em sua educação básica. Mais que isso, supomos que por meio deles podem encontrar – simbolicamente – elementos para refletirem sobre a vida e, quem sabe, realizá-la de modo mais pleno.

Em processos de escolarização, o raciocínio lógico pode ser desenvolvido e estimulado através de brincadeiras, desafios, enigmas, quebra-cabeças, entre outras atividades que exigem certo exercício mental. Este exercício tem impacto direto no aprendizado de conteúdos que requerem associações lógicas, não apenas

---

1. MACEDO, 2009, P. 08

# Currículo, cadê a poesia?

relacionados à área de exatas, como matemática, física e química, mas também com outras disciplinas talvez menos evidentes, mas que também possuem uma relação lógica bem definida entre seus tópicos, como observamos com português e história. Portanto, desenvolver o raciocínio lógico significa aumentar a capacidade pessoal de avaliar situações do cotidiano, tomar decisões, aprender novos conteúdos (adquirir conhecimentos com mais facilidade).

Para o projeto de extensão que desenvolvemos, os jogos são apresentados em uma sequência didática de complexidade crescente, em que a cada etapa procura-se acrescentar um novo conceito de associação lógica. Diferentes jogos, com distintos cenários, regras e complexidade, são apresentados e praticados com o intuito de evitar a polarização (foco) em um único jogo. Dessa forma, procura-se evitar a especialização do participante em relação a um determinado jogo, fato que naturalmente tenderia a fazer a mente exercitar a memorização de padrões, estratégias, técnicas do jogo em questão e movimentos repetitivos, e não necessariamente o raciocínio lógico em si. A variação dos cenários e regras faz com que o indivíduo tenha que entender um novo contexto e desenvolver rapidamente suas próprias estratégias para alcançar o objetivo determinado naquele momento, sem necessariamente ter estudado com antecedência esta dada situação.

Este comportamento é análogo ao que vivenciamos a todo momento, quando planejamos as nossas ações diárias, por exemplo, e temos que tomar decisões em relação a situações inesperadas. *Movimentos* no currículo formal da escola tem tencionado trabalhar novas estratégias e processos de avaliação escolar, outras maneiras de perceber que a aprendizagem e o conhecimento acontecem em diferentes cenários e em diferentes contextos.

A prática de jogos lógicos de tabuleiro proporciona o desenvolvimento de conceitos, princípios, estratégias e padrões que o cérebro passa a associar a outras atividades do nosso cotidiano, mesmo que de forma involuntária ou não espontânea. A aquisição desta habilidade mental acaba sendo mais eficaz quando há



# Paraferrnárias II

envolvimento emocional, conforme discutido em Friedrich e Preiss<sup>2</sup>. Este envolvimento emocional pode ser proporcionado e intensificado, por exemplo: (a) através da disputa entre os jogadores com semelhante capacidade de raciocínio; (b) jogadores que tenham uma relação interpessoal prévia que promova a disputa, assim como a participação em torneios; (c) contato com um novo jogo (novo cenário e/ou novas regras) onde há o efeito da novidade.

Uma novidade que trazemos neste projeto é a prática dos jogos lógicos de tabuleiro em diferentes dimensões, resultando em benefícios e aprendizados diferenciados em cada um. São eles: o tradicional jogo com o tabuleiro sobre a mesa, o jogo no computador, o jogo "gigante" com peças grandes, e o jogo "vivo" ou "humano".

O jogo tradicional com o **tabuleiro sobre mesa** mantém o jogador mais atento a um cenário de cerca de 30 cm de lado. A atenção do jogador e, por conseguinte, do seu cérebro não é dispersada pelo movimento corporal e a visão consegue facilmente observar de uma só vez todo o cenário do problema lógico a ser resolvido. Nesta modalidade, o jogo individual contra o adversário intensifica a situação de disputa interpessoal que pode representar uma medida de força, bem como o sentimento de sucesso e fracasso frente ao duelo realizado.

No caso do **jogo no computador**, este pode ser realizado diretamente contra a máquina ou contra outras pessoas através do "jogo-em-rede" ou "jogo *online*". Nesta modalidade a relação interpessoal é inexistente (no caso do jogo contra o computador) ou minimizada (no jogo em rede), uma vez que a interface para jogar (que é o computador) pode ser desligada, inicializada ou ignorada a qualquer instante do jogo. Ou seja, o jogo no computador acaba se transformando mais em um desafio individual, um quebra-cabeça ou um problema lógico a ser resolvido, do que uma disputa como se caracteriza em um jogo tradicional de tabuleiro.

---

2. FRIEDRICH; PREISS, 2006

# Currículo, cadê a poesia?

A terceira modalidade, o “**jogo gigante**”, é praticada sobre um tabuleiro de até 1 metro de lado, aproximadamente, conforme visto na Figura 1, com peças que devem ser movimentadas através de uma ação corporal maior. A visão espacial do jogo é bem diferente do tabuleiro sobre a mesa, e o movimento das peças, mais lento. A tendência nesta modalidade de jogo é de haver mais dificuldades para se prever os lances subsequentes, tanto do jogador quanto do seu adversário. É interessante realizar o jogo gigante entre duplas ou mesmo trios, de forma que as jogadas de cada equipe tenham que ser negociadas e acordadas entre os parceiros.

Por fim, a quarta modalidade, o “**jogo vivo**” ou “jogo humano”, em que as pessoas são as próprias peças do tabuleiro, conforme mostrado na Figura 1. Se não houver interferência externa na decisão dos movimentos de cada equipe, ou seja, as pessoas não são meras marionetes em um jogo gigante comandado por um participante externo, a visão do problema a ser resolvido, a montagem das estratégias e a decisão do movimento a ser realizado torna-se mais difícil. Além do fato de que cada equipe deve acordar sobre o melhor movimento da mesma sem permitir que a equipe adversária acompanhe esta negociação e perceba a estratégia da primeira. As relações interpessoais são intensificadas neste modelo, e a estratégia a ser montada pelo raciocínio lógico tende a perder em qualidade.



Jogo Gigante



Jogo Vivo ou Humano

Figura 1 – Jogos lógicos de tabuleiro nas modalidades “gigante” e “vivo”.

# Paraferrnárias II

O Projeto de Extensão *Jogos de raciocínio lógico na escolarização de surdos: promovendo movimentos no currículo* foi constituído dentro da perspectiva da construção social do conhecimento, da escola como um espaço de diferentes saberes, diferentes práticas, tempos e modos de aprender. Para tanto, nas oficinas são aplicados jogos lógicos de tabuleiro originários de vários lugares do mundo, criados em diferentes períodos da história da humanidade, e vinculados a aspectos socioculturais próprios. Esses jogos são agrupados segundo os princípios de funcionamento e objetivos envolvidos, formando módulos didáticos. Dentro de cada módulo, os jogos ou sequências são ordenados segundo a complexidade de suas regras, facilitando a sua compreensão e permitindo que a atenção do aluno esteja focada apenas em um novo conceito por vez.

Ao planejarmos estratégias de intervenção para a escolarização de crianças, jovens e adultos é importante conceituar e compreender processos cognitivos envolvidos na aquisição e desenvolvimento das aprendizagens. Neste sentido, embora seja difícil isolar definições de conhecimento, memória e raciocínio, pois a interferência e interdependência entre elas são inevitáveis, perceber suas diferenças e características próprias nos auxilia a avaliá-las em um contexto mais restrito e focado. Para avaliar a intensidade e o alcance de nossas proposições pedagógicas faz-se necessário compreender as relações destes três elementos da aprendizagem, destacando a subjetividade dos processos individuais, sem o determinismo dos padrões de tempo e modo de aprender instituídos pelo discurso da normalidade contemporânea.

O envolvimento lúdico do 'jogar' permite que a informação seja assimilada de forma gradativa e com envolvimento emocional, quando a mesma é retida de forma consistente. Este é o mesmo princípio aplicado nos jogos de videogame, por exemplo, em que passar uma fase de um jogo significa normalmente adquirir uma nova informação: um novo poder, um novo desafio, e um novo e mais complexo objetivo.

# Currículo, cadê a poesia?

Os Jogos pesquisados e aplicados até o momento estão divididos em **seis módulos**<sup>3</sup>. O **primeiro módulo** inicia-se com o jogo coreano *Pong-hau-k'i*, dito ser o mais simples do mundo, e termina com o *Jogo do Moinho* (ou *Trilha*), passando por jogos de bloqueio, como o *Madelinette* e o *Mu Torere*, e de alinhamento, como o *Picaria*, o *Tapatan*, o *Three Men's Morris* e o *Shisima*, conforme ilustrado na Figura 2. Trata-se de uma trajetória divertida e desafiadora onde, a cada 10 ou 15 minutos, muda-se o cenário ou acrescenta-se alguma nova regra simples, e novas estratégias devem ser desenvolvidas sem o treinamento ou a especialização prévia do jogador.

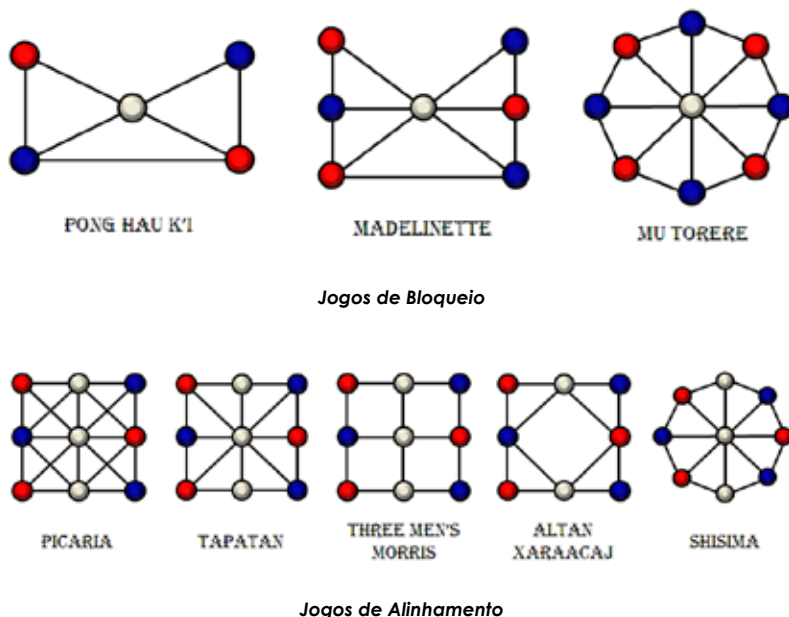


Figura 2 – Jogos lógicos de tabuleiro organizados no primeiro módulo.

3. ALLUÉ, 2002; BURNS, 1998; KIENE; KUTSCHERA; CARY, 1976; RIPOLL; CURTO, 2011

# Paraferrnáticas II

O **segundo módulo** é associado ao princípio do movimento rápido até um destino, podendo praticar saltos para acelerar o deslocamento das peças do jogo. Ele apresenta aos alunos o jogo alemão Halma e o Halma Estrelado, conhecido na América como Xadrez Chinês ou Damas Chinesas. O **terceiro módulo** desenvolve o princípio da colocação estratégica de peças, sem incluir o movimento dessas. Inicia-se com o conhecido Jogo-da-Velha, passando por Quatro-em-Linha e Reversi, até chegar ao famoso jogo japonês Gomoku. O **quarto módulo** está relacionado à captura das peças adversárias. Talvez um dos jogos mais antigos nesta categoria seja o Alquerque, e o mais conhecido atualmente seja o jogo de Damas. No **quinto módulo**, são apresentados os jogos de caça, em que os adversários encontram-se em condições desiguais de disputa. Esses jogos estão presentes no mundo todo, em diferentes culturas, e geralmente com nomes associados a animais, como o Urubu e os Corvos, os Tigres e as Vacas, a Raposa e as Galinhas, entre outros. Este módulo inclui também o único jogo de tabuleiro encontrado entre os indígenas brasileiros, o Jogo da Onça. Por fim, o **sexto módulo** está relacionado ao Xadrez. Um método inovador de ensino do Xadrez foi desenvolvido para permitir que as pessoas (crianças e adultos) aprendam a jogar de forma simples, rápida e sem a necessidade de decorar o grande número de regras e informações associadas a este complexo jogo. Para isso, vários novos jogos com algumas peças e regras do Xadrez foram desenvolvidas e são aplicados de maneira sequencial, lúdica e didática.

As atividades na Escola Salomão Watnick foram desenvolvidas em diferentes momentos, ao longo do ano de 2014. Nos quatro meses do primeiro semestre letivo, os professores passaram por uma formação de 20h, distribuídas em 10 encontros quinzenais, quando tomaram conhecimento deste projeto, dos jogos em si, suas regras e prática, e sua aplicação no cenário escolar. Em paralelo, alunos do ensino fundamental e do EJA (educação de jovens e adultos), participaram da aplicação dos seis módulos descritos acima, em encontros semanais (totalizando 15 encontros) de 1 hora

# Currículo, cadê a poesia?

de duração. No segundo semestre, os alunos da Escola Salomão participaram da “semente” de um Clube de Xadrez, com encontros semanais de 1 hora de duração, em que tiveram a oportunidade de desenvolver melhor suas habilidades neste jogo específico. Em outro momento, esses mesmos alunos atuaram como instrutores dos jogos aqui apresentados, incluindo o Xadrez, para uma turma de alunos da Escola Especial para Surdos Frei Pacífico, de Porto Alegre. Este processo culminou na participação dos alunos de ambas as escolas em um Encontro de Xadrez (mini-torneio), juntamente com alunos da Escola Municipal de Porto Alegre Nossa Senhora de Fátima e da anfitriã AABB Comunidade de Porto Alegre. Veja a Figura 3.



Figura 3 – Encontro de Xadrez, na AABB Comunidade de Porto Alegre, em 10 de dezembro de 2013.

Desta forma, encerramos as atividades deste ano, retomando o princípio de que o aprendido não se reduz ao nosso ensinar, pois aprender é descobrir um tesouro, cujo segredo jamais nos será revelado, aprender é acontecimento na identidade do outro e na sua intimidade. E assim seguimos entendendo que uma pedagogia do *acontecimento* pressupõe romper com a ideia da educação como o apagar do outro, como sua inexistência. A educação deixa de ser, simplesmente, um local de hospedagem para excluir ou para incluir o outro. Acontecimento é alguma coisa imprevisível, é algo que provoca o pensamento: “irrompe na continuidade temporal e atrai a nossa atenção. Quebra a nossa tendência a um saber já

# Parafernália II

dado. Nos obriga a começar desde o princípio"<sup>4</sup>.

Para continuidade deste trabalho, seguiremos com as ações de formação com professores de outras instituições, objetivando a constituição de multiplicadores em uma rede de trabalho e parceria para a qualificação dos processos de escolarização através das estratégias e dos recursos enriquecidos pelos *jogos lógicos de tabuleiro*. No caso das atividades em parceria com a Escola Salomão Watnick, o próximo passo é a estruturação de um espaço para a atividade regular desses jogos, tornando-se eles parte do cotidiano da escola, e a formação do Clube Bilingue de Xadrez, sempre aberto a novos integrantes, com a monitoria e o ensinamento dos alunos "veteranos".

## Referências:

ALLUÉ, Josep M. Jogos para Todo o Ano – Primavera, Verão, Outono e Inverno. São Paulo: Editora Ciranda Cultural, 2002.

BURNS, Brian (ed.). The Encyclopedia of Games. New York: Barns & Noble Books, 1998.

FRIEDRICH, Gerhard; PREISS, Gerhard. EDUCAR COM A CABEÇA. Artigo da revista Mente e Cérebro, edição especial, nº. 8, 2006.

KIENE, Margret; KUTSCHERA, Alfred; CARY, Maria do Carmo (trad.). Construir Jogos. Lisboa: Editorial Presença, 1976.

---

4. ZAMBONI apud, SKLIAR, 2002, p. 12

# *Currículo, cadê a poesia?*

MACEDO, Lino de (org). Jogos, Psicologia e Educação: teorias e pesquisa. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2009.

RIPOLL, Oriol; CURTO, Rosa Maria. Jogos de Todo o Mundo. São Paulo: Editora Ciranda Cultural, 2011.

SKLIAR, Carlos. ¿Y si el outro no estuviera ahí ...? notas para una pedagogia de la alteridad. Buenos Aires: Editorial Miño y Dávila, 2002.