

QUATTUOR: DIVERSÃO GARANTIDA ATRAVÉS DE UM JOGO DE ATENÇÃO E ESTRATÉGIA
QUATTUOR: ENTERTAINMENT GUARANTEED THROUGH A GAME OF CAUTION AND STRATEGY

VIVIANE DE FÁTIMA BERNARDO. Acadêmica de Graduação do Curso de Licenciatura em Educação Física da Faculdade Ingá - UNINGÁ.

LÍGIA PANHOZI DE CAMARGO. Acadêmica de Graduação do Curso de Licenciatura em Educação Física da Faculdade Ingá - UNINGÁ.

PAULA CAROLINA TEIXEIRA MARRONI. Docente do Curso de Licenciatura em Educação Física da Faculdade Ingá - UNINGÁ.

Endereço para correspondência: Rua das Rosas, 40 Jd. Marajoara, Iguatemi, Paraná, Brasil. CEP 87103-000. Fone (44) 3276-3299, vivianepassarelli@yahoo.com.br

RESUMO

Em uma realidade escolar, onde a criação de brinquedos alternativos é uma maneira de diversificar as aulas de Educação Física, o professor deve evidenciar sua criatividade, buscando novas estratégias. Com base nisso, este estudo teve por objetivo propiciar, através da criação e prática de um jogo de tabuleiro, melhoria na harmonia intelectual e educacional de crianças e adolescentes. Realizou-se um estudo descritivo, que levou em consideração a observação do comportamento da amostra diante do jogo, bem como a opinião da mesma. A amostra foi formada por 4 adolescentes, sendo 2 do gênero feminino e 2 do gênero masculino. O nome "Quattuor" vem do Latim e significa "quatro" no Português. O jogo recebeu esse nome devido ao fato de ser jogado por quatro pessoas, divididas em duas duplas. No jogo – composto por um tabuleiro de papel e 16 peças –, as figuras têm movimentos próprios. Não existe captura e, vence a dupla que primeiro atravessar todas as peças para o lado oposto do tabuleiro. Os resultados encontrados evidenciaram que num primeiro momento as crianças apresentam dificuldade. Porém, com o passar dos lances, a diversão é garantida. Conclui-se que o jogo estimula características como atenção, concentração, planejamento e, criatividade.

PALAVRAS-CHAVE: Jogo, Concentração, Estratégia.

ABSTRACT

In a school reality, where the creation of toys is an alternative way to diversify the Physical Education classes, the teacher must show their creativity, trying new strategies. About this, our study aimed to provide, through the creation and practice of a board game, improving harmony and educational rights of children and adolescents. We conducted a descriptive study, which took into account the behaviors of the sample before the game, and the view of the same. The sample consisted of 4 teens, 2 females and 2 males. The name "Quattuor" comes from Latin and means "four" in Portuguese. The game got its name due to being played by four people divided into two pairs. In the game - a board paper and 16 pieces - the figures

have proper motions. There is no catch, and wins the first pair to go through all the pieces to the opposite side of the board. The results showed that at first the children had difficulty. However, over the bids, the fun is guaranteed. Concluded that the game encourages characteristics such as attention, concentration, planning and creativity.

KEYWORDS: Game, Concentration, Strategy.

INTRODUÇÃO

Em uma realidade escolar, onde a criação de brinquedos alternativos é uma maneira de diversificar a Educação Física, o professor deve evidenciar sua criatividade, buscando novas estratégias, de modo a estimular crianças e adolescentes a fazerem o mesmo.

O brinquedo deve fazer parte do cotidiano de toda criança e, acerca disso, Poletto e Koller (2002 apud POLLETO, 2005) afirmam que o ato de brincar implica nas tarefas fundamentais, complexas e dinâmicas. Além disso, este ato ocorre pela interação de forças genéticas e ambientais, onde as crianças poderão desenvolver a interação com outras pessoas, instituições e familiares.

Segundo Castro (2005) o jogo, para a criança, é uma espécie de exercício, uma preparação para a fase adulta, onde ela começa a desenvolver suas potencialidades brincando, de uma forma prazerosa e eficiente.

Kotliarenco (1997/2002 apud POLLETO, 2005) ressalta que, com o jogo, além de serem estimuladas as competências cognitivas, também podem ser estimuladas e reforçadas as situações familiares e comunitárias, que têm como consequência um bom desenvolvimento nas tarefas da vida.

Visando a criação de brinquedos em uma área cuja fronteira é determinada por alguns jogos e brinquedos já existentes, o brinquedo aqui evidenciado foi parte integrante do processo de avaliação da disciplina de Recreação e Lazer do curso de Licenciatura em Educação Física da Faculdade Ingá – UNINGÁ, situada em Maringá, noroeste do Estado do Paraná.

O jogo recebeu o nome Quattuor devido ao fato de ser jogado por quatro pessoas, uma vez que “Quattuor” vem do Latim e significa “quatro” no Português. Ao trabalhar com brinquedos como o Quattuor inova-se os jogos de tabuleiro em uma proposta interdisciplinar – especialmente Educação Física e Matemática –, que pode também ser transportada para outras áreas.

Com este jogo de tabuleiro, crianças na faixa etária a partir da 3ª série conseguem se divertir, além de aprenderem a observar e antecipar os próprios passos e os dos adversários, visando uma possível vitória. No entanto, para que a diversão aconteça, o aprendizado deve ser realizado conforme o ritmo da criança e de sua turma, ou seja, evoluindo das regras simples para as complexas.

O tabuleiro – confeccionado em papel – lembra o do jogo de xadrez por apresentar duas extremidades identificadas pelas cores verde/vermelho e amarelo/azul (Figura 1). É um brinquedo prático, que pode ser utilizado em vários ambientes – devido ao fato de ocupar pouco espaço – e de fácil confecção. Assim, pode ser confeccionado até mesmo na aula de Educação Física – e as crianças terão em mãos um novo brinquedo que, com certeza receberá ainda mais valor por parte delas, uma vez que trata-se de uma confecção própria. O melhor do Quattuor é que os lances realizados têm de ser muito bem pensados, uma vez que eles podem ajudar aos adversários, ao parceiro ou a si mesmo.

O ideal, antes de apresentar as regras do jogo às crianças, é deixar que elas observem a realização de uma partida entre jogadores que já conhecem o mesmo. A partir da visualização da partida, as crianças podem fazer constatações e levantar hipóteses, estratégia que possibilita a estimulação da criatividade e da assimilação dos lances feitos, por parte das

crianças. Depois que as crianças assistirem duas ou três rodadas, o (a) professor (a) deve propor que descrevam o material, a organização das peças no tabuleiro, o objetivo da disputa e os diferentes tipos de movimentação. A partir disso, o (a) professor (a) inicia sua explicação, o que pode facilitar a compreensão das regras do jogo.

Um dos pontos abordados como justificativa para a criação do brinquedo é o fato de que ao se trabalhar em escolas públicas, muitas vezes o profissional de Educação Física pode enfrentar diversos problemas, tanto de ordem estrutural quanto financeira. Assim, elaboramos um brinquedo de fácil acesso, fácil construção e baixo custo. Além disso, ele pode ser construído na própria aula de Educação Física, o que faz com que os alunos deem maior valor, devido ao fato de o brinquedo “ter saído” de suas próprias mãos.

Para a educadora Ana Lucia Petty (2000), jogar jogos de tabuleiro é muito divertido, muito instigante, além de ser um campo de observação para o professor – que pode observar como a criança joga, como ela pensa, uma vez que, no jogar, ela expressa seus sentimentos e suas ações.

Além disso, jogos como o Quattour podem trabalhar na criança muitos pontos de vista: a) do ponto de vista motor, podemos observar como a criança se desloca no espaço, como ela lida com as peças e como que ela se organiza; b) do ponto de vista afetivo, podemos observar como ela lida com as frustrações e com as situações em que o outro faz uma jogada e a “acua” – deixa ela se sentindo em desvantagem; c) do ponto de vista cognitivo, podemos observar a coordenação de ações, levantamento de hipóteses e análise de possibilidades; e d) do ponto de vista social, podemos observar como que a criança lida com as regras, com os limites e com o outro, que é o seu adversário.

O Quattour apresenta dois momentos importantes de serem destacados: um momento é quando se aprende a jogar certo; e o outro momento é quando se aprender a jogar bem. Aprender a jogar certo significa que a criança vai entrar em contato com as regras, que vai se apropriar delas; se vai ter espaço para errar, para perguntar suas dúvidas, para jogar de novo, para refazer jogadas que não considerou tão interessantes.

Depois passamos para um segundo momento, que é o jogar bem. Jogar bem significa que o jogador já tem as regras internalizadas e ele faz essas regras serem um instrumento importante para organizar boas estratégias, visando conseguir planejar as ações dele.

Assim, o objetivo deste trabalho é propiciar, através da criação e prática de um jogo de tabuleiro, melhoria na harmonia intelectual e educacional de crianças e adolescentes. Além disso, o trabalho objetiva ainda fortalecer e expandir o desenvolvimento intelectual, escolar, social e esportivo; subsidiar outras modalidades esportivas no que se refere à memória, visão espacial e raciocínio abstrato e; propiciar a melhoria do poder de atenção e concentração com a conseqüente otimização do aproveitamento dos alunos nas outras disciplinas escolares.

Tentativas de jogos semelhantes ao Quattour podem ser encontradas na página da Revista Nova Escola (<http://revistaescola.abril.com.br/home/>). No entanto, o Traverse – nome dado ao jogo – é jogado apenas por duas pessoas, o que faz com que seja necessária maior quantidade de material.

Para constituir a amostra que experimentaria – pela primeira vez – o jogo, foram convidados adolescentes que apresentassem algum grau de parentesco com as autoras do brinquedo, uma vez que isto favoreceria a participação dos mesmos. Além disso, por se tratar de indivíduos menores de idade, contou-se também com a autorização dos responsáveis pelos adolescentes. Assim, as autoras confeccionaram o jogo e, após aceitarem o convite, as crianças foram reunidas, de modo que pudessem aprender as regras do mesmo.

O Quattour é indicado para crianças a partir dos 9 anos. Para jogá-lo são necessárias quatro pessoas – divididas em duas duplas –, de modo que cada pessoa controle quatro peças da mesma cor – um quadrado, um triângulo, um losango e um círculo, num total

de oito peças por dupla –, colocadas na fileira inicial – e colorida – de uma das bordas do tabuleiro.

Para confeccionar o jogo de tabuleiro são necessários 1 cartolina branca; 1 papel cartão preto; folhas de papel-cartão nas cores: preta, vermelha, azul, verde e amarela; 4 folhas de EVA de 2 milímetros de espessura nas cores: vermelha, amarela, verde e azul; 16 tampinhas de garrafas PET lavadas, sendo 4 verdes, 4 azuis, 4 vermelhas e 4 amarelas; tesoura; estilete; régua; lápis; borracha; caneta esferográfica e; caneta hidrocor preta.

Materiais selecionados, inicia-se a confecção do tabuleiro. Para isso, na cartolina branca, devemos fazer marcações a cada 5 centímetros e traçar o quadriculado com o lápis e a régua para formar as 64 casas do tabuleiro, conforme apresentada na Figura 1. Recortamos uma tira de 5 por 40 centímetros de cada cartão colorido e as fixamos nas bordas do tabuleiro. Depois recortamos retângulos – equivalentes à metade do quadrado colorido – e colamos sobre os mesmos, deixando cada quadrado com duas cores diferentes. Por fim, no papel-cartão preto, recortamos 32 quadrados de 5 centímetros de lado e colamos alternadamente os quadrados recortados pretas na cartolina branca.

Para confeccionarmos as peças, que são formadas pelas tampinhas de refrigerante previamente coloridas, recortamos um quadrado, um círculo, um triângulo e um losango do EVA verde e fazemos o mesmo com os outros pedaços de EVA, colando as figuras nas tampinhas.

Cada peça move de uma forma diferente. Triângulo: na diagonal – só para a frente – e na vertical – para trás; Círculo: em todas as direções; Losango: na diagonal, para a frente e para trás e Quadrado: na vertical e horizontal.

Para a realização do jogo utilizamos um tabuleiro de papel – confeccionado com cartolina e papel-cartão – e peças – confeccionadas com tampinhas de garrafas PET e folhas de EVA. Depois de confeccionar o tabuleiro – com 64 casas – quadrados de 5 cm de lado –, os jogadores podem ordenar as peças na lateral colorida do modo como acharem melhor.

São os jogadores que decidem a ordem – geométrica – para posicionar as peças na fileira inicial. O objetivo de cada dupla é levar as oito peças – que se movimentam de maneira diferente, como será mostrado mais adiante – para o lado oposto. No entanto, cada pessoa pode controlar apenas quatro peças, ou seja, mesmo fazendo parte da mesma dupla, uma pessoa não pode opinar no movimento de seu (ua) companheiro (a). A dupla que primeiro conseguir atravessar todas as peças para o lado oposto do tabuleiro vence o jogo.

Para dar início ao jogo, as seguintes regras devem ser observadas: pode-se mover uma peça por vez; um jogador não pode dar palpites para o outro – mesmo pertencendo à mesma dupla. Tem-se dois tipos de lance: curto – a peça pula por cima de qualquer outra, desde que esta seja vizinha à sua e a casa seguinte possa ser ocupada – e longo – a peça pode passar por cima de uma que não seja vizinha, desde que haja o mesmo número de casas antes e depois daquela a ser pulada, mais uma casa que ela ocupará. Além disso, é possível realizar lances com vários pulos – o jogador faz uma série de pulos consecutivos desde que cada passe esteja de acordo com as regras do jogo.

Para saber de quem é a vez de jogar, faz-se o seguinte: um integrante de cada dupla tira par ou ímpar. O integrante que vencer dá à sua dupla o direito de iniciar o jogo. Dupla decidida, a ordem dos movimentos se dará em sentido horário, ou seja, se uma dupla é composta por “A” e “B” – que foi quem venceu o par ou ímpar – e a outra dupla é composta por “1” e “2”, a ordem para os movimentos será o seguinte: primeiramente joga “A”, depois joga “B”, joga “1” e por fim, joga “2”; e assim sucessivamente, até que uma das duplas alcance o objetivo do jogo – chegar do outro lado do tabuleiro com todas as peças. Além disso, vale ressaltar que, as peças podem recuar também – o que nem sempre é bom, uma vez que todas devem chegar do outro lado do tabuleiro.

Pode acontecer de um dos integrantes da dupla chegar com todas as suas peças do outro lado, enquanto o outro ainda não. Caso isso aconteça, o integrante que não possuir mais peças para jogar pode mover as peças de seu (ua) parceiro (a). Afinal, o jogo é disputado em

duplas. No entanto, continua não sendo possível opinar nos movimentos feitos pelo outro membro de sua dupla.



Figura 1 - Modelo de Tabuleiro

Os movimentos das peças e tipos de lances utilizados para jogar o Quattuor devem ocorrer conforme o evidenciado a seguir:

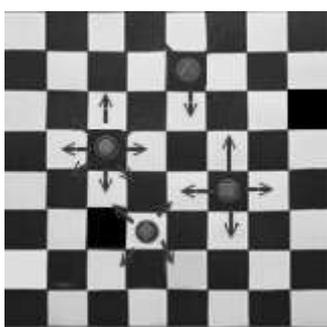


Figura 2 - Movimentação das peças

O formato das peças define como elas andam (Figura 2).
Triângulo: Movimenta-se na diagonal – só para a frente – e na vertical – para trás. Deve ser posicionado no tabuleiro de modo que sua “ponta” fique direcionada à borda de chegada.

Círculo: Movimenta-se em todas as direções.

Losango: Movimenta-se na diagonal, para a frente e para trás.

Quadrado: Movimenta-se na vertical e na horizontal.

As peças podem andar uma casa de cada vez, em direção à próxima casa vazia. Ao chegar à fileira de destino, elas não se movem mais.

Para chegar ao outro lado do tabuleiro, os jogadores podem utilizar lances diferentes:



Figura 3 - Lance curto

A peça pula por cima de qualquer outra, desde que esta seja vizinha à sua e a casa seguinte possa ser ocupada – esteja vazia. As peças puladas não são capturadas nem voltam ao início do tabuleiro (Figura 3).

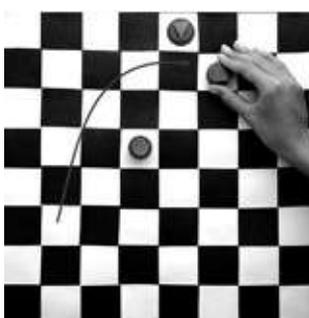


Figura 4 - Lance longo

A peça pode passar por cima de uma que não seja vizinha, desde que haja o mesmo número de casas vazias antes e depois daquela a ser pulada, mais uma casa que ela ocupará (Figura 4).

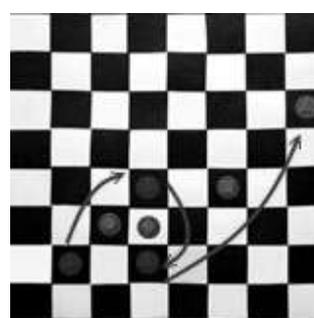


Figura 5 - Lance com vários pulos

O jogador realiza vários pulos consecutivos – desde que cada lance esteja de acordo com as regras do jogo, citadas anteriormente –, e isso é considerado um único lance (Figura 5).

Em um primeiro momento, as crianças tendem a acreditar que é um jogo difícil e por esse motivo deve-se ensinar primeiramente apenas o lance curto. Por esse motivo, as regras foram explicadas aos poucos.

Ao jogarem a segunda partida, as crianças mostraram alegria por estarem fazendo isso – o que aconteceu depois que entenderam realmente como funciona o jogo. Além disso, notou-se que as crianças percebem quando realizavam um bom ou mau lance, uma vez que esse podia ajudar a si mesmo, ao seu parceiro ou aos seus adversários.

Assim, observou-se que o Quattor pode ajudar no desenvolvimento da atenção, da concentração, do julgamento, do planejamento, da imaginação, da antecipação, da memória, da vontade de vencer, da paciência, do autocontrole, do espírito de decisão e da coragem, da lógica-matemática, do raciocínio analítico e sintético, da criatividade e da inteligência.

Observando-se grupos de crianças jogando Quattor constatou-se que os progressos atingidos por elas na aprendizagem do jogo seguem ritmos bem diferentes, o que acaba por valorizar o trabalho em dupla e a cooperação entre os participantes.

Ao término da última partida realizada após terem aprendido o jogo, o grupo de adolescentes disseram ter gostado muito do jogo, principalmente devido ao fato de se ter que tomar muito cuidado ao realizar cada lance, calculando o maior número possível de consequências.

Além disso, destacaram que esse jogo trabalha inclusive as figuras geométricas e a noção de vertical, horizontal e diagonal – que por sinal, podem ser reaproveitadas na prática do xadrez e no ensino da Matemática.

REFLEXÕES

Conforme dito anteriormente, objetivando a criação de novas alternativas de ensino a partir de materiais alternativos, de modo a contribuir para a formação acadêmico-profissional, a disciplina de Recreação e Lazer abordou a criação de brinquedos em seu processo avaliativo.

Segundo Marcellino (1995), ao se tratar do lazer, existem entre outros interesses, os artísticos e manuais. E, ao se trabalhar com os brinquedos alternativos, estamos abrangendo os dois, ou seja, a criança tem um momento para criar e brincar (com brinquedos confeccionados por ela). Assim, os profissionais de Educação Física devem ser criativos para criar e/ou adaptar brinquedos, visando funções educativas, incentivando a discussão de temas que estejam ligados à vida e também aos interesses de crianças e adolescentes.

Segundo Gomes e Trevisan (1999), a difusão do brinquedo teve início na Alemanha. No entanto, até o século XVIII, os brinquedos eram fabricados apenas por artesãos, o que fazia com que eles possuíssem características únicas. Foi a partir da metade do século XIX que teve início a produção industrial de brinquedos, o que provocou a decadência dos artesãos.

Com o passar do tempo, os brinquedos evoluíram e, atualmente, o brinquedo eletrônico mais popular é o videogame. Além dos brinquedos eletrônicos existem também os bélicos, que são considerados por muitos, sinônimo de morte e violência.

Vale destacar que, a importância dada aos jogos e às brincadeiras relaciona-se às transformações econômicas e também psicossociais pelas quais passa a sociedade. Em relação a isso, Gomes e Trevisan (1999) evidenciam que, ao longo dos anos, a brincadeira deixou de ser religiosa e comunitária e tornou-se individual e infantil, ou seja, por convenção, somente as crianças possuem o direito de brincar.

Além disso, Gomes e Trevisan (1999) destacam que brinquedo e brincadeira são diferentes, de modo que o brinquedo se distingue do jogo e da brincadeira por ser palpável e

materialmente construído e, as diferenciações entre jogo e brinquedo normalmente envolvem aspectos subjetivos.

Para Benjamin (1984 apud OLIVEIRA e SOUSA, 2008), o aspecto cultural do lúdico, o brinquedo e o brincar estão associados e documentam como o adulto se coloca em relação ao mundo da criança. Esse mesmo autor ressalta que durante muito tempo acreditou-se que o conteúdo imaginário do brinquedo é que determinava as brincadeiras infantis, quando na verdade quem faz isso é a criança. O brinquedo sempre foi um objeto criado pelo adulto para ser utilizado pela criança.

Segundo o psicólogo Lino de Macedo (2000), é possível viabilizar os estudos de aprendizagem operatória através de jogos, que representam situações adequadas que privilegiam de forma mais evidente contradições e conflitos, possibilitando então processos de avaliação claros para a criança e certamente mais ricos no estabelecimento de relações.

Castro (2005) evidencia que o jogo possibilita na criança a percepção, em seus aspectos motor, afetivo, social ou moral. Além disso, o jogo é considerado como uma boa maneira de compreendermos certas atividades do adulto, uma vez que os jogos adultos possuem muita seriedade, como exemplo a arte.

O ato de criar um brinquedo que possa ser jogado por várias crianças, com o objetivo de estimular diversas características e qualidades é uma experiência gratificante, principalmente devido ao fato de podermos dar ao brinquedo características que fazem parte de nós, inventores do mesmo.

Procuramos utilizar materiais de fácil acesso, de modo que, caso houvesse interesse de alguma criança, poderia ser feito facilmente em casa. Também fizemos uso de material reciclável, tema muito discutido na atualidade.

Concluiu-se que o grupo de adolescentes mostrou-se estimulado ao praticar o jogo, o que foi considerado por eles uma atividade de lazer. Além disso, o nível de atenção e concentração do grupo aumentava com o passar dos lances, que deixavam de ser automáticos.

As duplas souberam observar qual lance seria prejudicial – ou ajudaria – para seus adversários e, mesmo sem poder se comunicar, os integrantes das duplas procuravam fazer lances que servissem de apoio para os lances de seu parceiro.

REFERÊNCIAS

1. CASTRO, S.A.B. **O resgate da ludicidade** - A importância das brincadeiras, do brinquedo e do jogo no desenvolvimento biopsicosocial das crianças. Disponível em: <<http://libdigi.unicamp.br/document/?view=18162> > Acesso em: 28 fev. 2009.
2. GOMES, V.Q.; TREVISAN, C.S. Jogos, brinquedos e brincadeiras. **Revista Conexões: educação, esporte, lazer**. v.1, n.2, p.126-134, 1999.
3. MACEDO, L.; PETTY, A.L.S.; PASSOS, N.C. **Aprender com jogos e situações-problema**. São Paulo: Artmed, 2000.
4. MARCELLINO, N.C. **Lazer e educação**. 3ª ed. Campinas: Papyrus, 1995.
5. OLIVEIRA, L.; SOUSA, E. **Brincar para comunicar: A ludicidade como forma de socialização das crianças**. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2008/resumos/R12-0234-1.pdf>> Acesso em: 28 fev. 2009.
6. POLETTO, R.C. **A ludicidade da criança e sua relação com o contexto familiar**. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pe/v10n1/v10n1a08.pdf>> Acesso em: 28 fev. 2009.