



BRINCALAB APRESENTA: UMA EXPERIÊNCIA COM O JOGO DA ONÇA

Aline Tschoke Vivan¹
Talita Stresser de Assis²
Paulo Vicente de Lima³

Eixo Educação: Teorias, metodologias e práticas pedagógicas.

Palavras-chave: jogo; cultura; educação; lúdico; brincar.

INTRODUÇÃO

O BrincaLab tem como objetivo geral a elaboração, construção e proposta de utilização de recursos didáticos relacionados às práticas corporais especificamente relacionados ao tema: Jogos e Brincadeiras, ou seja, criar e (re)criar brinquedos, jogos e brincadeiras de forma colaborativa, atualmente conta com duas docentes e um aluno bolsista do ensino médio integrado.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Construir-se como ser brincante pode estar intimamente relacionado à constituição da própria identidade do sujeito que brinca. Abordar este tema nos exige olhar para dentro, para nossa íntima e singular maneira de se relacionar com as coisas do mundo. Para brincar é preciso ter disponibilidade corporal, que nos conduza à ação, à vivência que acontece na relação consigo e com os outros, que nos permita experimentar, explorar o ambiente, aceitar as diferenças e, até mesmo, quebrar padrões. Segundo Huizinga (2007) somos “homo sapiens” (pensante), “homo faber” (capaz de fabricar coisas, transformar materiais) e “homo ludens” (capaz de sentir, se emocionar, mudar, criar). Nessa última possibilidade, espera-se desenvolver prioritariamente o lúdico em nossas vidas, que consiste nessas ações não sérias, desligadas de interesses materiais, caráter desinteressado, gratuito e provoca evasão do real. Porém, para acessar esse lúdico precisamos de uma determinada organização de tempo, espaço, materiais necessários e uma atitude relacionada ao divertimento. E é nesse momento que o processo de escolarização pode contribuir para qualificação desses momentos, pois pode contribuir para ampliação do nosso repertório de brincar e ao mesmo tempo facilitar esses processos de organização para o se divertir.

As mudanças cotidianas geradas pela Pandemia da Covid-19 fizeram com que por um lado

¹ Doutora em Educação Física, IFPR *Campus* Paranaguá, aline.tschoke@ifpr.edu.br

² Mestre em Educação Física, IFPR *Campus* Paranaguá, talita.assis@ifpr.edu.br

³ Discente do Ensino Médio Integrado em Mecânica, IFPR *Campus* Paranaguá, sidney59lima@gmail.com



deixássemos de lado muitas vivências lúdicas por questões do distanciamento social e das muitas fases de luto/tristeza vivenciada pela comunidade em geral, já por outro lado estudos e até a comunidade em geral reforçaram a percepção da importância dessa faceta do “homo ludens” para o viver em sociedade. Nesse sentido, desenvolver esse tema com a comunidade escolar se faz mais que emergente e pode auxiliar no processo de pertencimento ao IFPR e de retorno e qualificação das relações interpessoais.

RESULTADOS

A Oficina “Jogo da Onça” foi realizada de forma integrada a programação da Semana de Ensino, Extensão, Pesquisa e Inovação do Litoral do Paraná (Semepi), realizada em setembro de 2022 nas dependências do IFPR *Campus* Paranaguá. Essa ação buscou sensibilizar os participantes para se reconhecerem como seres brincantes e (re)produzir um jogo com materiais alternativos. Participaram da oficina 30 discentes de diferentes cursos e turmas do *campus*.

O jogo desenvolvido foi o “Jogo da Onça” e foi selecionado por ter origem indígena. Assim, buscou-se trazer à tona, além das questões acima listadas, a importância da realização de ações que contribuam para a valorização da história, das identidades e culturas dos povos originários tradicionais (etnias indígenas). É jogado com um tabuleiro próprio e 15 peças, sendo 14 cachorros e 1 onça. A forma de movimentação das peças é semelhante ao jogo de damas. O objetivo para os cachorros é encurralar a onça e para onça é capturar cinco cachorros. Originalmente o jogo é feito com o tabuleiro riscado no chão e as peças com elementos da natureza.

Para realização da oficina buscou-se utilizar outros tipos de materiais para que cada um pudesse levar o seu próprio jogo para casa. Definiu-se que o tabuleiro seria desenhado em tecido com marcador permanente, e as peças selecionadas foram tampinhas de garrafa sendo 14 de uma cor e 1 de outra. A oficina foi iniciada com a apresentação da proposta e uma dinâmica de caça ao tesouro para conquistar os materiais para construção do jogo. Nessa dinâmica foram utilizados mapas como referência para a busca dos materiais que estavam escondidos em vários locais do *campus*.

Na próxima etapa foram explicadas as possibilidades para realização do desenho do tabuleiro, listando as regras e indicando como a partir da troca de tampinhas eles conseguiriam formar o conjunto de peças necessárias para jogar. Cada participante da oficina conseguiu desenhar o seu tabuleiro. A última etapa foi uma rodada de partidas, aplicando as regras enumeradas e os materiais construídos. A discussão “pós jogo” abordou a diferença de força entre a onça e os cachorros, mas que era possível que ambos os lados vencessem de acordo com as estratégias planejadas.

Finalmente, conclui-se que essas ações podem contribuir para que os participantes de forma individual possam se perceber como sujeitos brincantes, contribuindo para o processo de amadurecimento e



valorizando as diferentes culturas. No âmbito local trazer mais alegria e ludicidade para o dia a dia do *Campus* Paranaguá, tornando o ambiente cada vez mais saudável.

REFERÊNCIAS

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2007.