



JOGO DE TABULEIRO “CORPOREJAR: O CORPO REFLEXIVO E BRINCANTE NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS”

BOARD GAME “CORPOREJAR”: REFLEXIVE AND PLAYFUL BODY IN ADULT EDUCATION”

JUEGO DE MESA “CORPOREJAR: CUERPO REFLEXIVO Y LÚDICO EN LA EDUCACIÓN DE JÓVENES Y ADULTOS”


Samara Oliveira Brasil


<https://orcid.org/0000-0003-1674-4808> 

<http://lattes.cnpq.br/1568063985721939> 

Universidade Federal de São Carlos (São Carlos, SP – Brasil)
samara.brasil@estudante.ufscar.br

Yara Aparecida Couto

<https://orcid.org/0000-0003-1851-4889> 

<http://lattes.cnpq.br/2348643816717796> 

Universidade Federal de São Carlos (São Carlos, SP – Brasil)
yaracont@ufscar.br

Resumo

A Educação Física na Educação de Jovens e Adultos (EJA) ainda é um componente curricular marginalizado. Guardadas as devidas proporções, se confunde com os desafios da própria EJA. O jogo “Corporejar: corpo reflexivo e brincante na EJA” objetiva contribuir para o fortalecimento da Educação Física no sentido da valorização e do pertencimento dos(as) estudantes. Participaram da pesquisa qualitativa 22 estudantes, com faixa etária entre 21 e 77 anos, vivenciando a temática “jogos, danças e brincadeiras”. Observamos que o Jogo de Tabuleiro pode ampliar e ressignificar o repertório motriz dos(as) estudantes por meio de reflexões sobre práticas corporais e temas emergentes. Além disso, seu potencial revela as contribuições da pesquisa ao devolver aos participantes um pouco do que foi socializado, por meio da materialização do jogo em si, o ato de ‘corporejar’. Este jogo segue aberto às novas contribuições e experiências, como busca um corpo coletivo entre os(as) participantes e demais interessados.

Palavras-chave: Educação de Jovens e Adultos; Cultura Corporal; Jogo de Tabuleiro.

Abstract

Physical Education in Adult Education is a marginalized curricular component. This is due to the lack of public policies guaranteeing the viability and continuity of physical education in adult education. The game “Corporejar: reflexive and playful body in Adult Education” aims to contribute to strengthening Physical Education in the sense of valuing and belonging to the students. Twenty-two students aged between 21 and 77 took part in the qualitative research, experiencing the theme of “games, dances and play”. We observed that the board game can broaden and reframe the students' motriz repertoire through reflections on bodily practices and emerging themes. In addition, its potential reveals the contributions of the research by giving back to the participants a little of what was socialized, through the materialization of the game itself, the act of 'embodying'. This game remains open to new contributions and experiences, as it seeks a collective body among the participants and other interested parties.

Keywords: Adult Education; Body Consciousness; Board Game.

Resumen

La Educación Física en la Educación de Jóvenes y Adultos (EJA) sigue siendo un componente curricular marginado. Dadas las proporciones adecuadas, esta devaluación se confunde con los desafíos de la propia EJA. El juego “Corporejar: cuerpo reflectante y juguete en EJA” pretende contribuir al fortalecimiento de la Educación Física en el sentido de valoración y pertenencia de los alumnos. Veintidós alumnos de entre 21 y 77 años participaron de la investigación cualitativa, vivenciando el tema “juegos y danzas”. Observamos que el juego de mesa puede ampliar



y resignificar el repertorio motriz de los alumnos a través de reflexiones sobre prácticas corporales y temas emergentes. Además, su potencial revela las contribuciones de la investigación al devolver a los participantes un poco de lo que fue socializado, a través de la materialización del propio juego, del acto de “corporejar”. Este juego permanece abierto a nuevas contribuciones y experiencias, ya que busca un cuerpo colectivo entre los participantes y otras partes interesadas.

Palabras clave: Educación de Jóvenes y Adultos; Cultura Corporal; Juego de Mesa.

INTRODUÇÃO

Este texto é parte de uma pesquisa realizada no Programa de Mestrado Profissional em Educação Física - ProEF da Universidade Federal de São Carlos e teve como objetivo investigar como a cultura corporal pode contribuir para o sentimento de pertencimento e valorização da Educação de Jovens e Adultos - EJA, bem como promover a construção da cidadania e inclusão social. A pesquisa foi realizada numa escola da rede municipal de São Paulo - SP com estudantes do ensino fundamental do ciclo de alfabetização no ano de 2022. Para contextualizar, abordaremos de forma breve alguns temas que contribuíram para as reflexões e encaminhamentos da pesquisa.

A educação de adultos tem seus primórdios no Brasil colonial e seus objetivos se diferenciavam para filhos de colonos e indígenas. “Em contexto social com características coloniais, extrativistas e escravocratas, a instrução só era considerada para uma pequena nobreza dirigente” (Leite, 2013, p. 54). Não havia nenhum interesse nem mesmo pela educação elementar para a população. Esse pensamento se estendeu em vários momentos da educação para os adultos, sejam eles visando interesses da corte, a catequização ou a qualificação mínima para o trabalho.

A EJA no Brasil é fruto de reivindicações dos movimentos populares que, pela ausência de políticas públicas, vão construindo alternativas na tentativa de reduzir as desigualdades na escolarização básica.

Das muitas campanhas e movimentos para a erradicação do analfabetismo, se destacam os movimentos de educação popular iniciados nas décadas de 1950 e 1960 que segundo Arroyo (2006, p. 223) “são tão atuais que não perderam sua radicalidade, porque a realidade vivida pelos jovens e adultos populares continua radicalmente excludente”. Ainda segundo o autor, “as experiências mais radicais de EJA nascem, alimentam-se e incentivam movimentos sociais ou sujeitos coletivos constituindo-se como sujeitos de direitos” (Arroyo, 2006, p. 229).

Assim como a EJA, a Educação Física também tem sua história marcada por lutas pela legitimação, revisão das práticas pedagógicas e desconstrução dos currículos





hegemônicos e excludentes. Na década de 1980, o Movimento Renovador da Educação Física Brasileira impulsionou diversas mudanças na área da Educação Física Escolar (Darido; Impolcetto, 2020).

Apesar dos avanços dos movimentos que buscam a legitimidade da Educação Física, a Educação Física na EJA ainda enfrenta resistências quanto a sua aplicabilidade. Para Günther (2014) a redação da Lei 10.793/2003 traz ambiguidades, interpretações diversas e equivocadas. No contexto da EJA e sua diversidade, as aulas de Educação Física no contraturno inviabilizam a continuidade de aprendizagem, dos projetos e de outras possibilidades de criação, negando aos estudantes direitos que foram conquistados a duras penas.

Na busca pelo direito dos(as) estudantes da EJA em ter acesso a um currículo de Educação Física que fosse construído para suas especificidades, em 2019 a Secretaria Municipal de Educação de São Paulo SME/SP instituiu o Currículo da Cidade – Educação Física, que trouxe importantes reflexões sobre a importância dos sujeitos escolares e compreendendo os(as) estudantes para além de reprodutores de movimentos, pessoas capazes de socializar suas aprendizagens, “de ler e dialogar com o arcabouço gestual dos demais grupos sociais” (São Paulo, 2019, p. 70). Complementando aqui o sentido de diálogo numa relação humanizada, que não seja privilégio de poucos, “o diálogo é esse encontro dos homens, mediatizados pelo mundo, para pronunciá-lo [...]” (Freire, 2020, p. 109).

O Currículo da Cidade – Educação Física para a EJA destaca a importância de fazer uma leitura crítica de “como a sociedade imprime nos (nas) estudantes da EJA uma infinidade de traços que os fragilizam, pelos processos de estereotipação e desvalorização que associam suas identidades corporais a condições inferiores de vida [...]” (São Paulo, 2019, p. 70).

A desconstrução desses processos passa pela compreensão e valorização das potencialidades dos(as) estudantes, de forma que seus conhecimentos de vida sejam contextualizados e possam ser discutidos, ampliados e ressignificados configurando uma educação menos reprodutora de conhecimento. O Currículo da Cidade/EJA compreende a cultura como um “território de lutas pela significação” (São Paulo, 2019, p. 75), onde todas as práticas corporais são significativas nos grupos da qual fazem parte, não existindo classificação de culturas.

O currículo precisa conectar-se às diferenças, dar voz aos excluídos, acolher a diversidade presente no universo da EJA, nas manifestações do fazer e sentir dos (as) estudantes. Camargo *et al.* (2021 p. 128) questiona a lógica neoliberal nas ideias de negação,





desqualificação e hierarquização dos diferentes e ressalta a necessidade de compreender o currículo como “forma de problematizar a micropolítica, o cotidiano, em diálogo permanente com outros tempos e espaços (a macro política)”. Neira (2018), traz importantes reflexões sobre como o currículo cultural de Educação Física pode ser um instrumento contestador de práticas consideradas hegemônicas e as relações de poder, onde

[...] pretende borrar fronteiras, conectar manifestações dispersas e promover a análise e o compartilhamento dos seus significados. Parte do princípio de que se a escola for concebida como ambiente adequado para discussão, vivência, ressignificação e ampliação da cultura corporal, será possível almejar a formação de cidadãos que identifiquem e questionem as relações de poder que historicamente impediram o reconhecimento das diferenças (Neira, 2018, p. 9).

Na perspectiva de um currículo que contemple a diversidade e as diferenças, a unidade didática “jogos, danças e brincadeiras” foi sendo estruturada a partir dos relatos de memórias do brincar na infância e das experiências em coletividade. As rodas de conversa se caracterizaram como espaço importante para que os(as) estudantes pudessem compartilhar, ampliar e ressignificar seu repertório de práticas corporais, assim como refletir sobre o corpo da EJA, suas potencialidades, sua importância no mundo e compreensão dos temas relevantes que emergiram durante as aulas. Weber *et al.* (2019) reforçam que é preciso problematizar e propor diferentes formas de ensinar e de aprender, que estejam relacionadas aos tempos e aos estudantes contemporâneos. Incentivar a participação e a socialização são possibilidades de efetivar a aprendizagem.

Nesse sentido, a intenção de criar um jogo de tabuleiro para os(as) estudantes surgiu após as observações realizadas nos percursos de pesquisa que indicavam a necessidade de criar um recurso educacional que dialogasse com as especificidades da EJA. Para isso, tivemos como foco principal realizar uma proposição que pudesse devolver ao estudante uma síntese do que foi vivenciado em toda a pesquisa, sem que perdesse a ludicidade e expressividade experienciadas. Desse modo, aos poucos foi sendo delineado um caminho que nomeamos de “Corporejar: o corpo reflexivo e brincante na Educação de Jovens e Adultos”, em que a cada passo há a oportunidade de vislumbrar ou recuperar todo ‘pensar, sentir e agir’, um jogo que mostra no seu caminho a possibilidade do novo, sem perder o que já foi vivido.

Nesta perspectiva, o jogo intitulado “Corporejar: o corpo reflexivo e brincante na Educação de Jovens e Adultos” tem como proposição trazer o lúdico, as memórias do brincar dos(as) estudantes, as reflexões sobre as diversas temáticas que precisam ser aprofundados e





contextualizadas à sua realidade. “Corpo reflexivo” significa ter a potencialidade de “pensar, sentir e agir”, assumindo uma posição crítica sobre si mesmo e sobre o mundo ao seu redor, envolvendo crenças, valores e comportamentos. Trata-se de viver explorando seus saberes, conhecimentos, criando uma visão de mundo mais ampla e potente, a qual vai transformando-se junto aos processos de celebração e coletividade, nas interações com o outro e através dos processos de sua corporeidade, com toda força e intencionalidade que o movimento em si apresenta.

Ancorado no Currículo da Cidade – Educação Física, nas orientações da Matriz do Saberes e dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável buscamos inserir no tabuleiro ilustrações sobre a diversidade cultural, práticas corporais e simbologias que fazem parte do contexto dos(as) estudantes, trazendo uma conexão entre os temas culturais e os temas emergentes. Esse processo transcorreu por meio da oralidade e das práticas corporais socializadas em diversos momentos nas rodas de conversa, expressando a importância dessa relação dialógica enquanto sujeitos históricos.

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

Sobre a importância dos “jogos, danças e brincadeiras” na Educação Física para EJA é importante compreender a educação como campo de luta contra a alienação dos homens e mulheres, uma reflexão sobre os modelos de ensino mecanizados, focados no rendimento e na formação de mão de obra, do lazer passivo e do consumismo.

Huizinga, (2007, p. 12) aponta o jogo como o “[...] intervalo em nossa vida cotidiana”. Quem tem direito a esses intervalos? A momentos de ócio? O cotidiano é marcado pela competitividade, rotina, cobranças, num sistema de trabalho mecanizado e precarizado, que desumaniza e dificulta o acesso dos(as) trabalhadores(as) aos bens culturais, que nas grandes periferias são pouco acessíveis a essa população, que perde horas em seu deslocamento entre casa, trabalho e escola sobrando pouco tempo para o descanso e lazer.

Os jogos, danças e brincadeiras, a ludicidade, estão presentes no contexto dos seres humanos e são necessários para que a vida seja mais leve. Huizinga (2007, p. 16), aponta o jogo como atividade voluntária, como forma de “evasão da vida cotidiana”, ou “vida real”. O jogo é elemento importante na constituição da formação humana, onde desde os primórdios, através de diversas linguagens buscavam formas de evadir da realidade.





Para Brougère (2008, p. 61, 97) a brincadeira é fruto das interações sociais, e considerada como tal quando é livremente consentida, sem outros interesses além do prazer em brincar. Ainda segundo o autor, a brincadeira humana é fruto do contexto social e cultural, precisa da interação do adulto, “é um processo de relações interindividuais, portanto de cultura”.

No sentido de compreender as possibilidades da cultura e do universo lúdico, Couto (2013, p. 40) aponta que a nossa interação com as experiências de outras gerações vai contribuir para a continuidade da herança cultural. “É um processo que transcende a vida pessoal pela inserção na vida social [...]”. Os conhecimentos são passados de geração em geração, expressos nas diversas manifestações que o povo mantém nos espaços doméstico, escolar, religioso e de lazer. E, sendo a cultura um processo dinâmico que perpassa interesses diversos, as manifestações culturais são ampliadas, reduzidas, esquecidas, dependendo do contexto social a qual está inserida.

No Parecer CNE 11/2000 (Brasil, 2000), no item “Conceitos e funções da EJA” o documento destaca que a falta de escolarização “não pode e nem deve justificar uma visão preconceituosa do analfabeto como inculto” que está destinado aos serviços braçais e menos qualificado, pois

Muitos destes jovens e adultos dentro da pluralidade e diversidade de regiões do país, dentro dos mais diferentes estratos sociais, desenvolveram uma rica cultura baseada na oralidade da qual nos dão prova, entre muitos outros, a literatura de cordel, o teatro popular, o cancionero regional, os repentistas, as festas populares, as festas religiosas e os registros de memória das culturas afro-brasileira e indígena (Brasil, 2000, p. 5).

Ainda, dentro desse universo de possibilidades da cultura e da ludicidade, dos homens e mulheres como seres brincantes, a dança como linguagem corporal se apresenta como meio de expressão. A dança é uma maneira de expressar suas necessidades, sentimentos, dúvidas, angústias, alegrias, sentimentos, estabelecer relações entre si, com a natureza e com a sociedade. (Garaudy, 1980 apud Couto, 2013).

Vários autores defendem a utilização dos jogos como recursos educacionais para que as aulas não sejam mais do mesmo, como aulas apenas expositivas. Beraldi e Mattos (2020) trazem as experiências positivas e significativas do uso do lúdico numa pesquisa sobre avaliação de aulas de filosofia em turmas multisseriadas da EJA.

Para contrapor aos modelos de Educação Física orientados para o ensino regular e por vezes, ainda priorizando práticas esportivizadas e pouco inclusivas, é preciso oferecer para





a EJA, “oportunidades ligadas ao lazer, à expressão livre e criadora, à curiosidade, à vontade de aprender, os conteúdos abordados pela Educação Física Escolar podem potencializar o contexto heterogêneo e complexo da EJA, no qual as práticas corporais, lúdicas e de lazer, como linguagem e patrimônio sociocultural, inserem-se em um conjunto de múltiplas oportunidades educativas” (Ventura; Carvalho, 2013, p. 33).

Assim, partindo da premissa da importância da ludicidade nos processos de aprendizagens e reforçando a ideia da utilização de recursos educacionais nas diversas modalidades de ensino, observamos que um jogo de tabuleiro poderia ser materializado e servir para integrar os participantes da pesquisa e demais interessados.

As reflexões dos resultados da pesquisa realizada com a unidade didática na dissertação de mestrado “Memória e ressignificação do corpo na EJA: jogos, danças e brincadeiras” contribuíram para o desenvolvimento do jogo “Corporejar: o corpo reflexivo e brincante na Educação de Jovens e Adultos” que apresentaremos a seguir.

CAMINHO INTERVENTIVO

A motivação para a criação da unidade didática “jogos, danças e brincadeiras” partiu das observações da participação dos(as) estudantes da EJA, durante as aulas de Educação Física, nos momentos de festas escolares e nas apresentações dos projetos da escola. Com isso, as aulas foram pensadas para valorizar a cultura brasileira a partir dos conhecimentos dos(as) estudantes, de forma a ampliar o repertório da cultura corporal e proporcionar reflexões de temáticas sociais presentes no contexto de vida dos(as) estudantes.

De natureza qualitativa a pesquisa orientou a criação da unidade didática “jogos, danças e brincadeiras”, a qual foi desenvolvida com 22 estudantes com idades entre 21 e 77 anos, do ciclo de alfabetização da EJA da rede municipal de São Paulo. A intervenção ocorreu no 1º semestre de 2022, no período de dois meses, por meio de rodas de conversas e vivências das aulas, que se desenvolveram respeitando os relatos dos(as) estudantes e suas expectativas para aulas. As observações, transcrições das gravações e relatos dos(as) estudantes constam no diário de campo da dissertação de mestrado.

A pesquisa foi submetida ao Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos (CEP-UFSCar), cuja aprovação consta no parecer N° 5.279.330, de 08 de março de 2022. Após aprovação no CEP-UFSCar, os(as) estudantes assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e o Termo de Consentimento de Uso de Imagem.





O mapeamento que realizamos por meio das rodas de conversa serviu para a construção da unidade didática, que foi sendo modificada durante o desenvolvimento das aulas, de acordo com a dinâmica da escola e as possibilidades dos(as) estudantes.

A escolha dos conteúdos prezou pela diversidade e especificidade da turma e tiveram como eixo orientador o Currículo da Cidade/SP e o Projeto Político Pedagógico da escola com o tema: "O exercício da cidadania como garantia do processo de reflexão e transformação da sociedade". Os Temas Culturais, os Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento (OAD), os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) e a Matriz dos Saberes foram selecionados para compor a unidade didática e ampliar as aprendizagens. Segue um quadro síntese fundamentado no Currículo da Cidade - Educação Física: EJA.

Quadro 1 – Síntese da unidade didática "jogos, danças e brincadeiras".

Tema Cultural	Objeto de Conhecimento	Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento
Brincadeiras	Brincadeiras rítmicas	- Dialogar sobre as memórias de infância e memórias do brincar; - Experimentar e vivenciar as brincadeiras.
Brincadeiras	Brincadeiras populares e brincadeiras com palmas	- Compreender as brincadeiras como manifestações corporais praticadas por diferentes grupos sociais; - Experimentar e vivenciar as brincadeiras; - Discutir as questões sobre trabalho infantil e a importância da educação.
Brincadeiras	Brincadeiras rítmicas	- Experimentar e vivenciar as brincadeiras; - Perceber as sensações geradas pela vivência das brincadeiras; - Discutir o tempo dedicado ao lazer e descanso para a classe trabalhadora.
Jogos e brincadeiras	Jogos e brincadeiras populares e brincadeira de roda	- Experimentar e vivenciar as brincadeiras; - Reconhecer as brincadeiras como manifestações culturais ressignificadas ao longo do tempo; - Compreender as brincadeiras como manifestações corporais praticadas por diferentes grupos sociais.
Danças	Danças brasileiras	- Compreender as danças como manifestações corporais praticadas por diferentes grupos sociais; - Experimentar e vivenciar as danças; - Perceber as sensações geradas pela vivência das danças.



Danças	Dança criativa	<ul style="list-style-type: none">- Experimentar e vivenciar as danças;- Demonstrar as danças utilizando diferentes formas de expressão;- Refletir sobre a diversidade cultural e a expressividade dos gestos nas ações dos trabalhadores e sua profissão.
Danças	Danças regionais: cavalo marinho	<ul style="list-style-type: none">- Experimentar e vivenciar as danças;- Reconhecer as danças como manifestações culturais ressignificadas ao longo do tempo;- Relacionar as danças aos grupos sociais que as criaram e recriaram.
Danças brincadeiras	Danças regionais: Catira; Brincadeiras regionais: quebra pote	<ul style="list-style-type: none">- Experimentar e vivenciar as danças e brincadeiras;- Perceber as sensações geradas pela vivência das danças;- Recriar as brincadeiras de acordo com as características do grupo;- Distinguir as brincadeiras com base nas suas características;

Fonte: construção das autoras.

O JOGO "CORPOREJAR: O CORPO REFLEXIVO E BRINCANTE NA EJA"

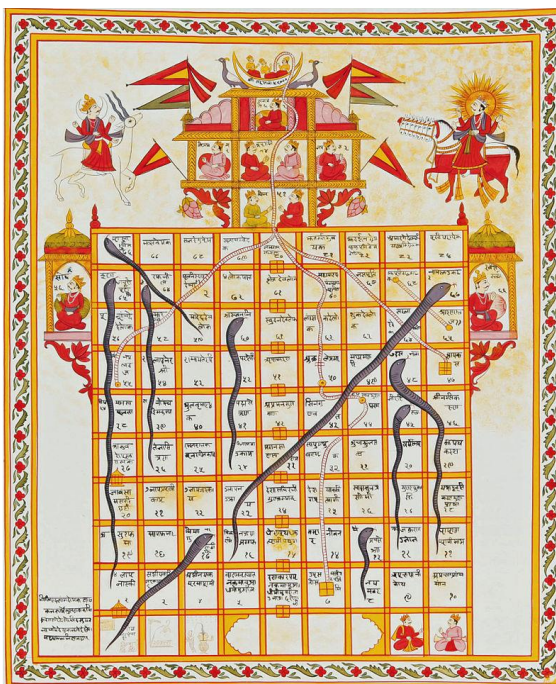
O jogo "Corporejar: o corpo reflexivo e brincante na EJA" foi inspirado no jogo popularmente conhecido no Brasil como "Cobras e Escadas" ou "Serpentes e Escadas", ou ainda na versão inglesa sob o nome de "Snakes and Ladders". Sua origem é indiana, datada do século II a.c., foi apropriado pelos ingleses por volta do início do século XIII, sendo adaptado segundo os costumes e a cultura inglesa, apresentando uma narrativa moralista e dos bons costumes. Tal característica faz parte do conceito do jogo originário da Índia, que apresenta cenas que dialogam com as decisões tomadas ao longo do jogo e as suas consequências. As más ações geram consequências indesejadas e as boas resultam em recompensas.

Segundo a filosofia hindu, são conceitos religiosos como *karma* e *kāma*, ou destino e desejo. No jogo tradicional, esses dois aspectos se apresentam cada qual como escada e como cobras. O primeiro traz o simbolismo das virtudes, de ascensão, dignidade e sabedoria. Já a cobra simboliza as más escolhas, o excesso e o erro. Rozenberg (2023) destaca que, devido aos poucos registros dos jogos antigos, é necessário utilizar da interpretação arqueológica para compreender um pouco mais sobre as regras, histórias de determinados jogos e até sobre uma cultura específica.





Figura 1 – Versão Jainista do jogo Cobras e Escadas, chamado Jnana Bazi or Gyanbazi. Índia, século XIX



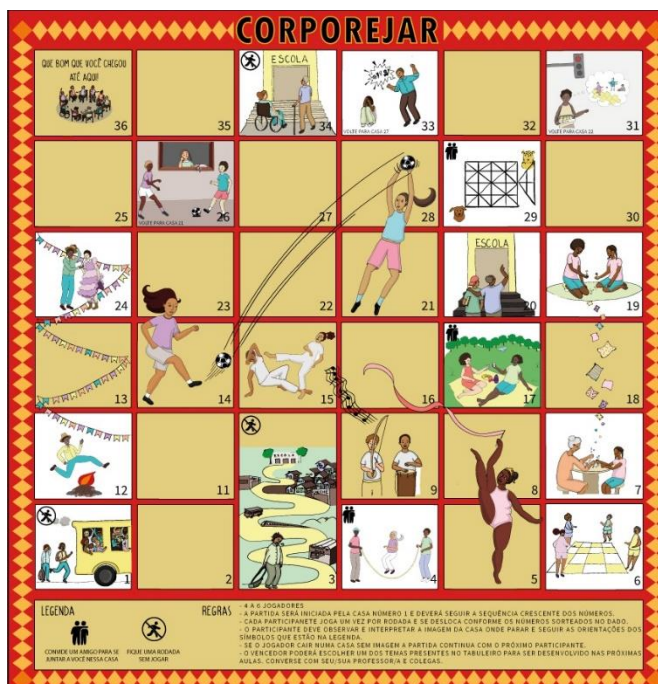
Fonte: Herenow4u (2010).

No jogo “Corporejar: o corpo reflexivo e brincante na Educação de Jovens e Adultos” foi feita uma adaptação dos jogos “Cobras e Escadas ou Serpentes e Escadas”, de forma que os símbolos de subida foram substituídos por cenas de práticas corporais, representadas por desenhos que simbolizam cenas que se complementam. Rozenberg (2023) utiliza o conceito remixagem para designar quando um jogo é inspirado em outros já existentes,

[...] a partir de um jogo já existente, ou seja, recriar, mudar ou combinar certos elementos de uma nova forma, é o que estamos chamando de remixagem de um jogo. Novos desafios surgirão, pois a cada mudança é necessário testar o jogo para ter certeza de suas funcionalidades, assim como reescrever as regras (Rozenberg, 2023, p. 32).



Figura 2 – Jogo de Tabuleiro “CORPOREJAR: o corpo reflexivo e brincante na Educação de Jovens e Adultos”



Fonte: construção das autoras.

A autora também destaca o conceito de “prototipação”, que é a testagem antes da fabricação em escala. Estes testes aconteceram com voluntários da família da professora pesquisadora e posteriormente com os(as) estudantes participantes da pesquisa.

Figura 3 – Estudante no momento do jogo



Fonte: construção das autoras.





Em relação à escolha das ilustrações do jogo de tabuleiro, optamos por aquelas que dialogassem com o cotidiano dos(as) estudantes por meio de cenas do dia a dia, como pontos de ônibus lotados, atrasos para chegar à escola, trabalho infantil e outras situações desfavoráveis. Também inserimos ilustrações de práticas corporais relatadas nas rodas de conversas durante a aplicação da unidade didática, que serviu de inspiração para o desenvolvimento deste jogo.

Figura 4 – Imagens que compõem o jogo de tabuleiro



Fonte: construção das autoras.

O jogo também apresenta cenas que estimulam a cooperação e a solidariedade entre os jogadores, com uma proposta educativa de “caminhar juntos”, estimulando os(as) colegas a seguirem firme nos estudos e nas adversidades da vida.

Pensamos também o quanto o jogo pode ter outros temas além dos ilustrados no tabuleiro, através de cartas extras que o(a) professor(a) pode nomear para desenvolver outras temáticas que julgar necessárias.

Nomeamos como “*avatares*” as peças que representam os pinos, comuns nos jogos de tabuleiro. Esses “*avatares*” foram representados por ilustrações de pessoas, nas quais tentamos fortalecer a presença da modalidade EJA no jogo por meio de diversos rostos. Vale destacar que essas ilustrações foram criadas pela arquiteta e ilustradora Ana Carolina Rodrigues de Oliveira com a orientação das autoras.



Figura 5 – “Avatares”



Fonte: construção das autoras.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assim como na vida, o jogo se caracteriza por suas incertezas, é preciso lançar o dado para avançar, retroceder ou estacionar numa casa. É no tabuleiro que damos o primeiro passo para um caminho que ilustra as relações interpessoais, as memórias, o cotidiano, as esperanças e sonhos. As casas têm significado e proposições e os(as) participantes precisam caminhar na coletividade para que o jogo tenha sentido, seja ele na perspectiva reflexiva ou simplesmente para cumprir um percurso. É por meio dessas intersecções que o jogo tende a fluir ou não, a depender das intencionalidades, das afinidades e aproximações, dos embates que acontecem em cada momento do jogo.

Entendemos que os momentos de socialização e discussão podem construir processos educativos e reflexivos e o jogo “Corporejar: o corpo reflexivo e brincante na Educação de Jovens e Adultos” também se propõe a isso, ou seja, partir dos temas emergentes como questões de gênero, direito ao lazer, trabalho digno e tantos outros atravessamentos nas aulas, por meio de troca de conhecimentos que se dão nos processos coletivos. Os participantes têm a liberdade de abrir uma nova discussão, um outro questionamento ou simplesmente seguir a adiante.

Apesar do pouco tempo para as vivências do jogo com a turma que realizamos a pesquisa, observamos, a princípio, o receio pelo novo, já que muitos estudantes da EJA “preferem” as aulas tradicionais com escrita na lousa e cópias, questões e respostas, provas, tabuada, ditado. Mas também observamos que, após as primeiras impressões no ato de jogar, reconhecendo as regras e objetivos, aos poucos os(as) estudantes foram demonstrando



interesse e tirando dúvidas que iam surgindo em relação as figuras, símbolos e percurso do jogo.

Além disso, observamos que apesar de ser um jogo de percurso e com casas que precisam avançar ou retroceder, é necessária a intervenção do(a) professor(a) para auxiliar na mediação e leitura das imagens, assim como esclarecer, no início do jogo, qual é o seu propósito e os seus desafios.

Apesar de ter um caráter competitivo, com ponto de partida e chegada, o(a) estudante tem a possibilidade de convidar um colega para avançar no jogo, ser solidário, refletir sobre determinadas ações, ser provocado(a) a encontrar outros caminhos e trocar conhecimentos a partir das suas experiências nas suas práticas corporais.

Duas situações poderão ser desenvolvidas no jogo: jogar um jogo de percurso, onde o fator sorte vai determinar o caminho e quem chegar na última casa é o vencedor, sem necessidade de parar e fazer as reflexões na casa onde caiu. Na segunda situação, é necessária a mediação do professo(a) para fazer as reflexões, propor temas de discussão e trazer outras possibilidades educativas por meio da escuta dos(as) estudantes. Nas duas situações citadas, observamos o jogo também como um recurso educacional importante para socialização dos(as) estudantes da EJA.

Dentre as observações durante a realização das jogadas, percebemos que os(as) estudantes se identificaram com os "avatares", que gerou piadas entre os(as) colegas no momento de descontração. Ao falar das imagens presentes nos jogos, os(as) estudantes puderam se ver em algumas situações, tanto nas situações desfavoráveis, quanto nas situações favoráveis e puderam refletir sobre elas.

Em relação ao fator jogabilidade, alguns estudantes com mais dificuldade de aprendizagem apresentaram confusão nos momentos de seguir a sequência numérica do tabuleiro, outros por dificuldade de enxergar as letras, números e até mesmo de fazer a leitura das imagens no tabuleiro.

Durante a aplicação do jogo notamos que as primeiras rodadas ocorreram alguns erros na forma de se movimentar no tabuleiro, já que para muitos da sala, era a primeira vez que jogava com essa dinâmica de informações. A interação e ajuda mútua também foram fatores relevantes que dialogam com a proposta do jogo, que é "caminhar juntos", convidar um amigo, refletir sobre situações do cotidiano, reconhecer-se nas imagens.





Em relação ao final do jogo, a proposta é que quem vencer o jogo possa escolher uma prática corporal para desenvolver durante as aulas, uma prática a ser escolhida pelo(a) vencedor(a) ou por todos(as) do grupo. Com o auxílio do(a) professor(a), pode ser um objeto de estudo a ser tematizado de forma que amplie o repertório de práticas corporais da turma.

O jogo “Corporejar: o corpo reflexivo e brincante na Educação de Jovens e Adultos” é uma síntese, ou, até mesmo, é uma materialização que a pesquisa pôde se transformar, no sentido de dar uma devolutiva aos participantes, convidando-os(as) a reconhecer-se nas ilustrações, textos e gestos, no tempo e espaço vivido, por meio dos processos simbólicos, imaginários e coletivos.

Por fim, entendemos que o jogo “Corporejar: o corpo reflexivo e brincante na Educação de Jovens e Adultos” tem potencial para ser um recurso educacional a mais nos processos de aprendizagem dos(as) estudantes, configurando um recurso lúdico e/ou educativo, a depender dos propósitos do(a) professor(a) e dos(as) estudantes envolvidos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARROYO, Miguel. A educação de jovens e adultos em tempos de exclusão. In: ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A EDUCAÇÃO, A CIÊNCIAS E A CULTURA. **Construção coletiva: contribuições à educação de jovens e adultos**. Brasília, DF: UNESCO, 2006.

BERALDI, Gabriel Moreira; MATTOS, Francisco Roberto Pinto. O lúdico na EJA multisseriada e a avaliação de um recurso didático. **Educa**, v. 7, n. 17, p. 1382-1404, 2020.

BRASIL. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação de Jovens e Adultos. **Parecer nº 11/00**. Brasília, DF, 2000. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/secad/arquivos/pdf/eja/legislacao/parecer_11_2000.pdf>. Acesso em: 09 ago. 2024.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

CAMARGO, Maria Cecília da Silva; COSTA, Maria da Conceição dos Santos; CARVALHO, Rosa Malena Carvalho (Orgs.). **A educação Física na educação de jovens e adultos: experiências da realidade brasileira**. Santa Maria, RS: UFSM, 2021.

COUTO, Yara Aparecida. A arte, o jogo, a dança e a brincadeira: dos primórdios lúdicos aos processos de civilização e cultura. **Poíesis pedagógica**, v. 11, n. 1, p. 38-53, 2013.

DARIDO, Suraya Cristina; IMPOLCETTO, Fernanda Moreto. Educação física como componente curricular da educação básica: aspectos legais. In: ALBUQUERQUE, Denise Ivana de Paula; DEL-





MASSO, Maria Candida Soares (Orgs.). **Desafios da educação física escolar**: temáticas da formação em serviço no ProEF. São Paulo, SP: Cultura Acadêmica, 2020.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 75. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2020.

GÜNTHER, Maria Cecília Camargo. O direito à educação física na educação de jovens e adultos. **Revista brasileira de ciências do esporte**, v. 36, n. 2, supl., p. S400-S412, 2014.

HERENOW4U. Gyanbazi. Games of snakes and ladders (20). **HN4U**, 2010. Disponível em: <<https://www.herenow4u.net/index.php?id=72922>>. Acesso em: 20 jun. 2023.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

LEITE, Sandra Fernandes. **O direito à educação básica para jovens e adultos da modalidade EJA no Brasil**: um resgate histórico e legal. Curitiba, PR: CRV, 2013.

NEIRA, Marcos Garcia. O currículo cultural da educação física: pressupostos, princípios e orientações didáticas. **Revista e-Curriculum**, v. 16, n. 1, p. 4-28, 2018.

ROZENBERG, Bianca. **Jogos**: do plugado aos desplugados. Instituto Catalizador. Guia de prática. 2023. Disponível em: <<https://www.catalizador.org.br/biblioteca/guias-de-praticas/gdp-jogos-do-desplugado-ao-plugado/>>. Acesso em: 30 jul. 2024.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Coordenadoria Pedagógica. **Currículo da cidade**: educação de jovens e adultos: educação física. São Paulo, SP: SME/COPED, 2019.

VENTURA, Jaqueline; CARVALHO, Rosa Malena. Formação inicial de professores para a EJA. **Revista lugares de educação**, v. 3, n. 5, p. 22-36, 2013.

WEBER, Daniela Maria; SCHWERTNER, Suzana Schwertner Feldens; QUARTIERI, Marli Teresinha. "Do tradicional eles estão cansados, eles não querem mais...": estratégias de ensino e recursos educacionais nas turmas multigeracionais de EJA. **Atos de pesquisa em educação**, v. 14, n. 2, p. 457-477, 2019.

Dados da primeira autora:

Email: samara.brasil@estudante.ufscar.br

Endereço: Travessa Vereda Tropical, 92, Jardim da Conquista, São Paulo, SP, CEP: 08343-565, Brasil.

Recebido em: 30/06/2024

Aprovado em: 02/09/2024



**Como citar este artigo:**

BRASIL, Samara Oliveira; COUTO, Yara Aparecida. Jogo de tabuleiro “corporejar: o corpo reflexivo e brincante na educação de jovens e adultos”. **Corpoconsciência**, v. 28, e.17970, p. 1-17, 2024.

