

CORPOR EJA



O corpo reflexivo e brincante na EJA

Samara Oliveira Brasil
Yara Aparecida Couto

Ilustração
Ana Carolina R. de Oliveira

Corporejar: o corpo reflexivo e brincante na EJA

**Samara Oliveira Brasil
Yara Aparecida Couto**

Ilustração: Ana Carolina Rodrigues de Oliveira

São Carlos/SP

**ProEF/UFSCAR
2024**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Brasil, Samara Oliveira

Corporejar [livro eletrônico] : o corpo reflexivo e brincante na educação de jovens e adultos / Samara Oliveira Brasil, Yara Aparecida Couto ; ilustração Ana Carolina Rodrigues de Oliveira. -- 1. ed. -- São Carlos, SP : Ed. das Autoras, 2024.

PDF

Bibliografia.

ISBN 978-65-01-24098-5

1. Corpo (Educação física) 2. Educação de Jovens e Adultos 3. Jogos de tabuleiro 4. Jogos educativos
I. Couto, Yara Aparecida. II. Oliveira, Ana Carolina Rodrigues de. III. Título.

24-242503

CDD-374

Índices para catálogo sistemático:

1. Educação de jovens e adultos 374

Eliane de Freitas Leite - Bibliotecária - CRB 8/8415

Projeto Gráfico, Editoração Eletrônica e Capa
Ana Carolina Rodrigues de Oliveira

A revisão linguística e ortográfica é de responsabilidade da autora do livro.

Direitos autorais Creative Commons Atribuição-
NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional



<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

ProEF UFSCar Universidade Federal de São Carlos
Centro de Ciências Biológicas e da Saúde
Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em
Rede Nacional (ProEF)
Rod. Washington Luís, s/n – Monjolinho
São Carlos - SP, 13565-905
<https://www.proef.ufscar.br/>
e-mail: proef-ufscar@ufscar.br

ISBN: 978-65-01-24098-5

Índice

1. Apresentação	5
2. Corporejar: o corpo brincante e reflexivo na Educação de Jovens e Adultos	8
1. Objetivo do jogo	11
2. Como funciona o jogo	12
3. Materiais do jogo	13
4. Regras do jogo “Corporejar: o corpo reflexivo e brincante na EJA”	13
5. Materiais para confecção do jogo	16
6. Explicando as cenas do jogo	18
7. Cartas extras	22
3. Anexos	23
4. Referências	34



**“Vou aprender a ler pra ensinar
meus camaradas”**

**Yayá Massemba - João Roberto Caribe
Mendes / Capinan**

01 APRESENTAÇÃO

Este livreto tem como objetivo mostrar parte da minha pesquisa de mestrado realizada pelo Programa de Mestrado Profissional em Educação Física – ProEF pela Universidade Federal de São Carlos – UFSCAR com a dissertação intitulada “Ressignificação do corpo na Educação de Jovens e Adultos: jogos, danças e brincadeiras” discutiu-se os desafios da Educação Física na EJA, a cultura corporal de movimento e contribuição da memória nos processos de vivências de diversas práticas corporais.

A pesquisa foi realizada numa escola da rede municipal de São Paulo, com estudantes da EJA do ciclo de alfabetização, com faixa etária de 21 a 73 anos. Foi aplicada uma unidade didática com 14 aulas contemplando as temáticas sobre jogos, danças e brincadeiras, orientados pelo Currículo da Cidade – Educação Física.

A ideia da elaboração de um jogo de tabuleiro, o qual denominamos de “CORPOREJAR: o corpo reflexivo e

brincante na Educação de Jovens e Adultos” partiu da dificuldade de encontrar recursos pedagógicos para os(as) estudantes da EJA, onde ainda é frequente a adaptação de recursos educacionais da educação regular para a modalidade da educação de jovens e adultos.

A partir dessas necessidades, observamos que seria importante um recurso pedagógico que fosse direcionado para os(as) estudantes e que pudesse ser “jogável”, contribuindo com algumas reflexões sobre os diversos temas que permeiam as práticas corporais e temáticas emergentes. Dentre os desafios do jogo, pensamos nos(as) estudantes que estão no processo de alfabetização, então o uso de imagens, símbolos e textos foram inseridos no intuito de facilitar a compreensão do jogo e fazer conexões com situações que retratam o contexto desses estudantes.

Como nos processos educativos, o jogo “CORPOREJAR: o corpo reflexivo e brincante na EJA” encontra-se em transformação, pois acreditamos que o jogo pode ser construído a partir do olhar de outros e do sentimento do jogo jogado, assim, algumas atualizações podem surgir para que se torne mais acessível a todos e todas.

Acreditamos que o jogo “CORPOREJAR: o corpo reflexivo e brincante na EJA”, tem o potencial de mostrar as contribuições da pesquisa realizada, ao devolver aos

participantes um pouco do que foi socializado, o que se deu na materialização do jogo em si, o ato de ‘corporejar’. Nesse caminho trilhado, o ‘jogo’ segue aberto à continuidade de novas buscas e perspectivas, servindo para construir um corpo coletivo entre os(as) participantes e demais interessados.

Apresentamos nas páginas seguintes as ideias que inspiraram o jogo, o manual e um encarte para impressão do tabuleiro, dos avatares e cartas extras.

Espero que gostem!
Vamos jogar?

Samara Oliveira Brasil

02 CORPOREJAR: O CORPO REFLEXIVO E BRINCANTE NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

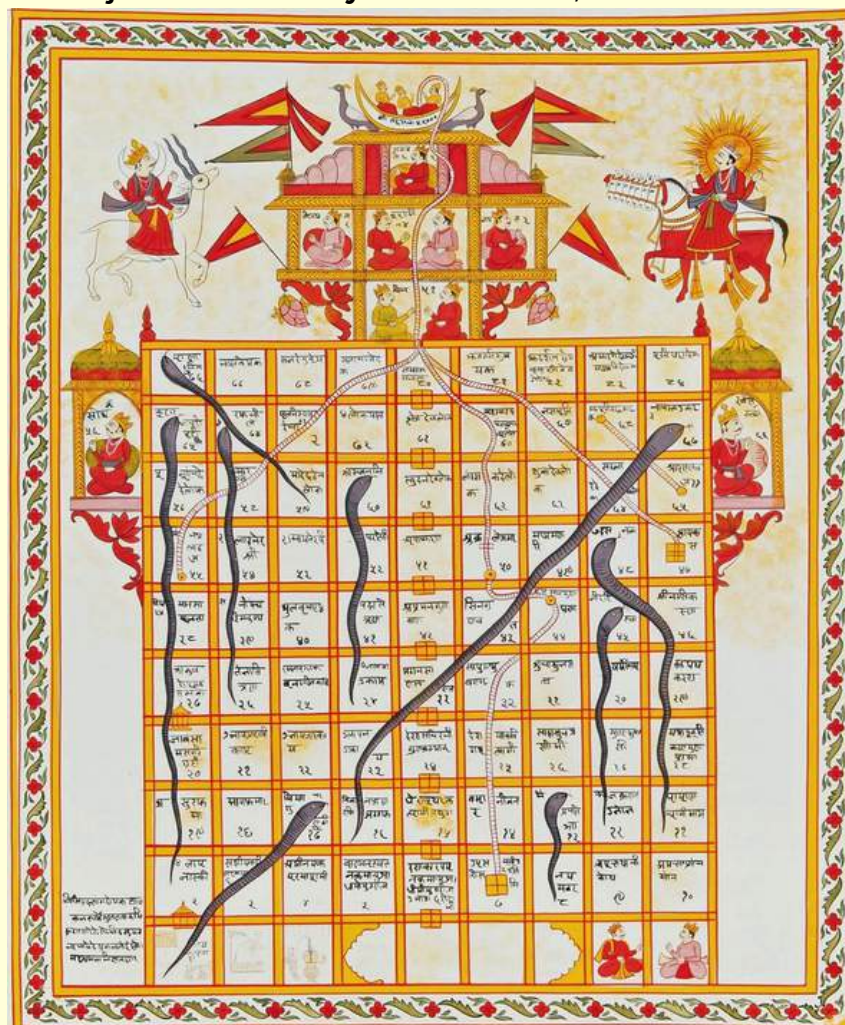
O jogo “CORPOREJAR: o corpo reflexivo e brincante na EJA” foi inspirado no jogo popularmente conhecido no Brasil como Cobras e Escadas ou Serpentes e Escadas ou ainda na versão inglesa sob o nome de Snakes and Ladders. Também utilizamos como referência o jogo de química “Serpentes e Escadas – Cadeias Carbônicas” do livro “Ludoteca de Química para o Ensino Médio” de Crespo et. al (2011).

A origem do jogo “Serpentes e Escadas” é indiana e datada do século II a.c. Foi apropriado pelos ingleses por volta do início do século XIII e 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

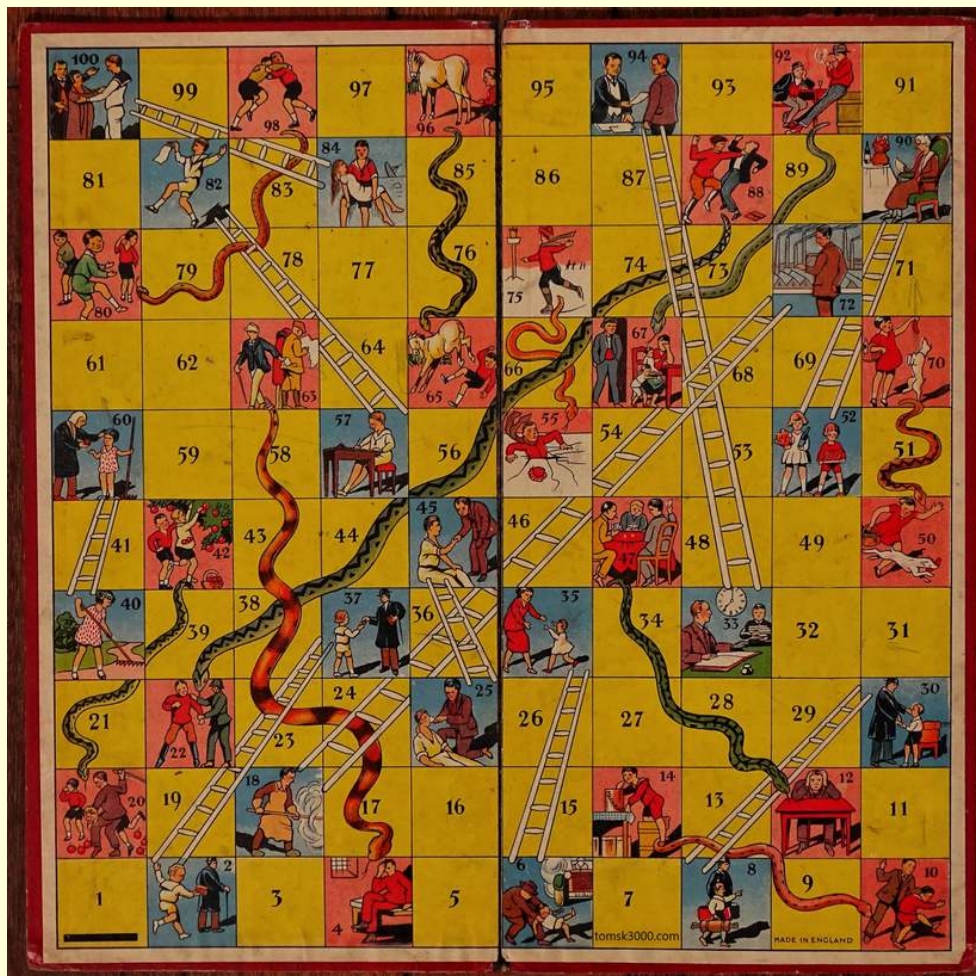
como karma e kâma ou destino e desejo. No jogo tradicional esses dois aspectos se apresentam cada qual como escada e como cobras. O primeiro traz o simbolismo das virtudes, de ascensão, dignidade e sabedoria. Já a cobra simboliza as más escolhas, o excesso e o erro. Rozenberg (2023) destaca que, devido 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.

Versão Jainista do jogo Cobras e Escadas, chamado jnana bazi or Gyan bazi. Índia, século XIX.



Fonte: <https://www.herenow4u.net/index.php?id=72922>

Jogo de tabuleiro Snakes & Ladders de 1910, Inglaterra.



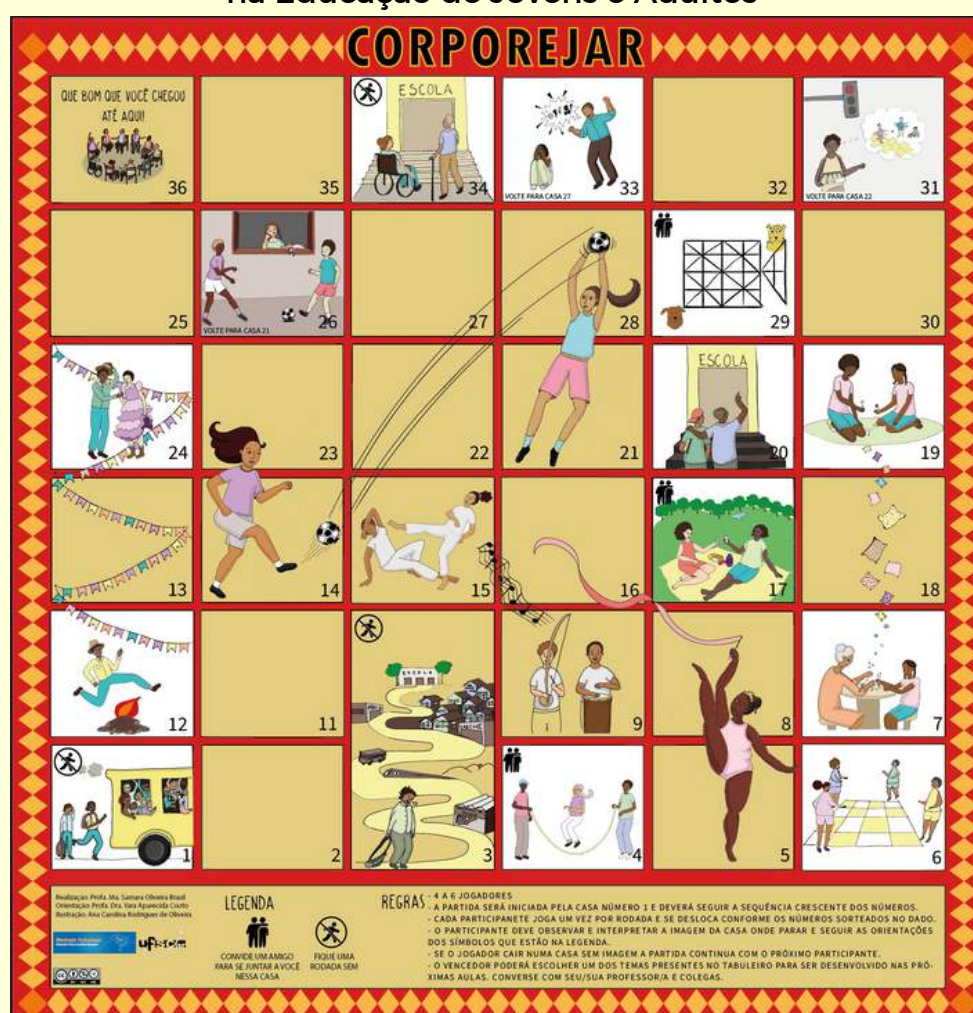
Fonte: <https://tomsk3000.com/product/1900s-snakes-ladders-game-made-in-england/>

No jogo “CORPOREJAR: o corpo reflexivo e brincante na EJA” foi feita uma adaptação 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).

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.

Jogo de Tabuleiro “CORPOREJAR: corpo reflexivo e brincante na Educação de Jovens e Adultos”



Fonte: arquivo pessoal (2022)

1. Objetivos do Jogo

O objetivo principal do jogo “CORPOREJAR: o corpo reflexivo e brincante na EJA” é refletir sobre as questões que envolvem as práticas corporais e os temas emergentes

que permeiam os corpos dos(das) estudantes da Educação de Jovens e Adultos por meio de um tabuleiro com casas numeradas e indicações de tarefas.

Por ser um jogo de percurso, o(a) estudante que chegar na última casa primeiro poderá escolher um dos temas apresentados no jogo para ser discutido e trabalhado na próxima aula ou bimestre. A proposta é que o(a) professor(a) possa tematizar o conteúdo escolhido de forma a aprofundar e ampliar os conhecimentos da turma. Outra possibilidade é usar o tabuleiro apenas como um jogo de percurso, a depender dos interesses dos(as) professores e estudantes.

2. Como funciona o jogo

No tabuleiro são apresentadas 36 casas sendo que 23 delas estão ilustradas com cenas que abrangem temas culturais, temas emergentes e casas em branco. Outras cenas estimulam a cooperação e a solidariedade entre os jogadores com uma proposta educativa.

Em algumas casas existem situações desfavoráveis, que fazem com que o(a) jogador(a) não avance ou regreda algumas casas no jogo. É importante fazer a leitura da cena e refletir sobre o motivo de regredir algumas casas, ficar sem jogar uma rodada ou avançar nas casas com símbolos “convide um amigo”.

3. Materiais do jogo

- 01 tabuleiro 62x64cm.
- 20 peões em forma de avatar ilustrado.
- 01 dado de seis lados.
- 20 bases que servirão como apoio para fixação dos “avatars”. Ver anexo.
- 10 cartas-chaves que poderão ser utilizadas pelo docente para ampliar as possibilidades de temas culturais e temas emergentes.

4. Regras do jogo “CORPOREJAR: o corpo reflexivo e brincante na EJA” jogo

- a. Para cada partida sugerimos de 4 a 6 jogadores. Os participantes devem escolher seus peões ilustrados e decidir quem iniciará a partida. Caso queira, o participante que estiver de frente para o tabuleiro poderá iniciar a rodada seguindo a ordem crescente dos números.
- b. Para avançar pelo tabuleiro, o primeiro participante deve jogar o dado e andar a quantidade de casas sorteada, contabilizando a partir da casa 1, no lado esquerdo inferior do tabuleiro e seguindo a sequência crescente dos números.

- c. Se o jogador cair numa “casa branca” sem ilustração deve nela permanecer e não executar nenhuma ação e assim passar a vez para outro participante.
- d. Se o jogador cair numa casa com parte de uma ilustração que tem sua origem em outra casa ele permanecerá parado sem realizar nenhuma ação. É preciso analisar a imagem e ver as indicações para qual casa o desenho dá continuidade.
- e. A cada jogada deve ser lida e interpretada a ilustração para que o(a) jogador(a) possa realizar as ações sugeridas.
- f. Ao cair na casa com o símbolo “AMIGOS”, o jogador(a) pode convidar outro(a) jogador(a) para juntar-se a ela(a) na casa. Essa casa configura a importância do jogo em coletividade e solidariedade.
- g. Ao cair na casa com o símbolo “BLOQUEIO” ou “NÃO AVANCE” o jogador(a) fica uma rodada sem jogar.
- h. As casas com a indicação “VOLTE PARA A CASA X” representam situações desfavoráveis que podem prejudicar o(a) jogador(a). É necessário fazer a leitura e reflexão da imagem.

- i. As casas que mostram continuidade são chamadas de "CASA BÔNUS". Elas apresentam situações de interação entre personagens no tabuleiro e possibilitam que o(a) jogador(a) se adiante no jogo.
- j. Algumas casas poderão ser substituídas por cartas/casas criadas pelo(a) professor(a) de acordo com a proposta de trabalho, inserindo os temas que pretende discutir numa situação didática, como por exemplo, direito ao lazer, questões de gênero, danças regionais, lutas, etc.
- k. Vence o jogo que conseguir chegar primeiro na casa 36, representada por uma roda de conversa e com a frase "Que bom que você chegou até aqui!". É necessário sortear o número exato de casas que faltam para a casa 36.
- l. O vencedor pode sugerir um tema para ser desenvolvido nas próximas aulas, mas antes disso, é importante consultar os(as) participantes do jogo se todos estão de acordo com a sugestão do(a) vencedor(a) do jogo.

5. Materiais para confecção do jogo

Para o tabuleiro, avatares e cartas extras:

- Papel sulfite ou Canson 140 gr tamanho A4
- Cola
- Tesoura
- Impressora

Para aos peões ilustrados:

- Cola
- Tesoura
- Impressora
- Papel gramatura 140 gr

Base para os avatares:

- Peça de madeira, pedacinhos de cabo de vassoura ou tampas de garrafa pet. Recorte 6 pedaços de madeira com as medidas de 3cm x 2cm x 1,5cm e faça um vinco para encaixar as figuras.

Para jogar:

- Tabuleiro
- Avatares
- Dado de seis lados
- Encarte de regras

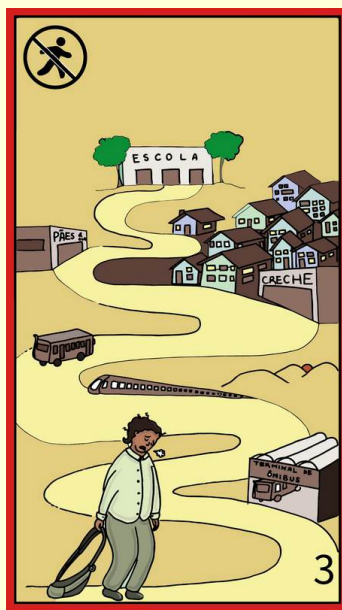
Modelo de avatares com suporte de madeira



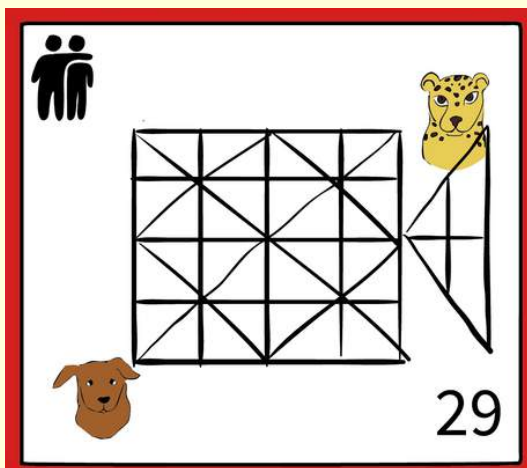
Fonte: arquivo pessoal

6. Explicando as cenas do jogo

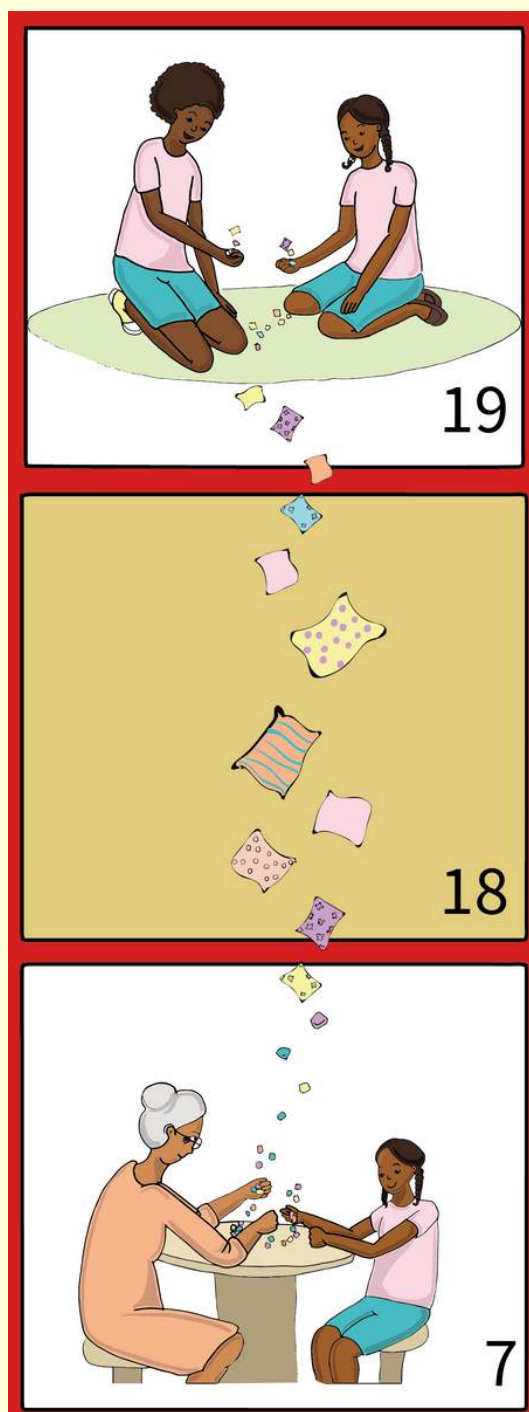
- As casas 01, 03 e 34 com símbolo de “pare” ao lado esquerdo superior são casas que vão travar o(a) participante, impossibilitando sua jogada por uma rodada.



- As casas 04, 17 e 29 têm um símbolo de “dois amigos” no lado superior esquerdo e estão ilustradas com cenas de atividades para serem realizadas em dupla ou grupo. Por isso, ao parar nessas casas os participantes devem escolher um outro participante para juntar-se a ele.



- As casas 5, 7, 9, 12 e 14 são chamadas casas bônus. O(a) jogador(a) que cair em alguma dessas casas instantaneamente irá se deslocar para uma casa mais a frente no tabuleiro.



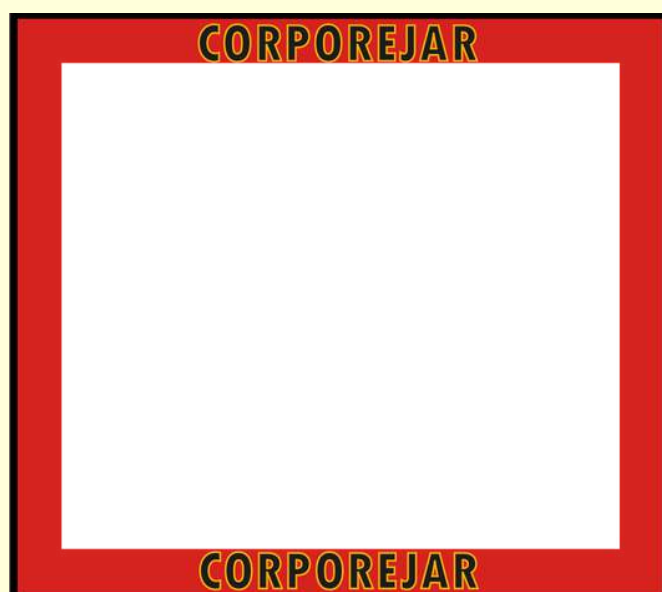
Sendo assim, da casa 5 o jogador vai para a casa 16, da 7 para 19, 9 para 15, 12 para 24 e 14 para 28.

- As casas 26, 31 e 33 são casas com situação desfavorável, onde o(a) jogador(a) deve retornar para a casa que está indicada no texto. Por exemplo, ao cair na casa 26 o jogador retorna para a casa 21, da casa 31 retorna para a casa 22, da casa 33 para a 27.



7. Cartas extras

As cartas extras podem ser utilizadas para acrescentar um novo tema ao jogo tornando-o mais dinâmico a depender dos objetivos do(a) professor(a). Nos espaços em branco o(a) professor ou estudante pode escrever um tema ou criar suas próprias ilustrações para discutir um novo assunto. As cartas extras devem ser impressas na medida 8cm x 7cm para se encaixar no tabuleiro.



03 ANEXOS

Segue abaixo os anexos para impressão do jogo.

ATENÇÃO: Indicamos que a impressão do tabuleiro e dos “avatares” seja feita a partir do documento em formato PDF em sua escala original para melhor aproveitamento e qualidade do jogo.

CORPOREJAR

Regras do jogo

Para cada partida sugerimos de 4 a 6 jogadores. Os participantes devem escolher seus peões ilustrados e decidir quem iniciará a partida. Caso queira, o participante que estiver de frente para o tabuleiro poderá iniciar a rodada seguindo a ordem crescente dos números.

Para avançar pelo tabuleiro, o primeiro participante deve jogar o dado e andar a quantidade de casas sorteada, contabilizando a partir da casa 1, no lado esquerdo inferior do tabuleiro e seguindo a sequência crescente dos números.

Se o jogador cair numa casa verde sem ilustração deve nela permanecer e não executar nenhuma ação e assim passar a vez para outro participante.

Se o jogador cair numa casa com parte de uma ilustração que tem sua origem em outra casa ele permanecerá parado sem realizar nenhuma ação. É preciso analisar a imagem e ver as indicações para qual casa o desenho dá continuidade.

A cada jogada deve ser lida e interpretada a ilustração para que o/a jogador (a) possa realizar as ações sugeridas.

Ao cair na casa com o símbolo "AMIGOS", o jogador/a pode convidar outro (a) jogador (a) para juntar-se a ele (a) na casa. Essa casa configura a importância do jogo em coletividade e solidariedade.

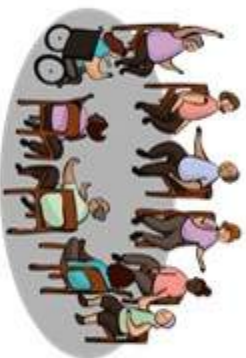
Ao cair na casa com o símbolo "BLOQUEIO" ou "NÃO AVANCE" o jogador/a fica uma rodada sem jogar.

As casas com a indicação "VOLTE PARA A CASA X" representam situações desfavoráveis que podem prejudicar o/a jogador/a. É necessário fazer a leitura e reflexão da imagem.

As casas que mostram continuidade são chamadas de "CASA BÔNUS". Elas apresentam situações de interação entre personagens no tabuleiro e possibilitam que o jogador se adiante no jogo.

Algumas casas poderão ser substituídas por cartas/casas criadas pelo (a) professor/a de acordo com a proposta de trabalho, inserindo os temas que pretende discutir numa situação didática, como por exemplo, direito ao lazer, questões de gênero, danças regionais, lutas, etc.

Vence o jogo que conseguir chegar primeiro na casa 36, representada por uma roda de conversa e com a frase "Que bom que você chegou até aqui!". O vencedor pode sugerir um tema para ser desenvolvido nas próximas aulas, mas antes disso, é importante consultar os/as participantes do jogo se todos estão de acordo com a sugestão do/a vencedor (a) do jogo.



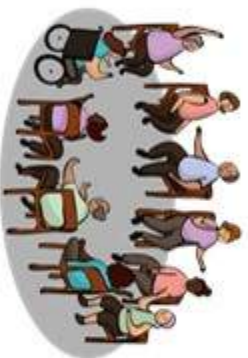
CORPOREJAR



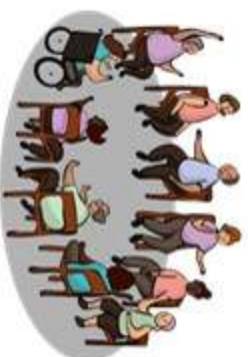
CORPOREJAR



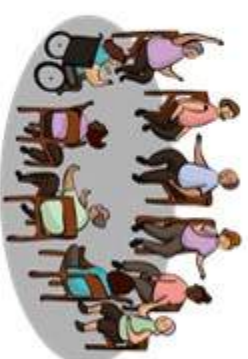
CORPOREJAR



CORPOREJAR



CORPOREJAR



CORPOREJAR

CORPOREJAR

CORPOREJAR

CORPOREJAR

CORPOREJAR

CORPOREJAR

CORPOREJAR

CORPOREJAR

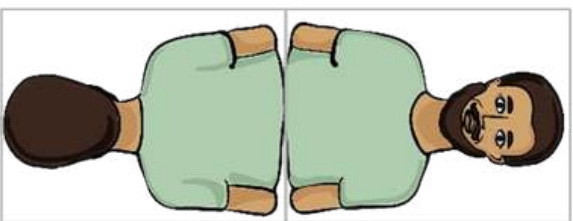
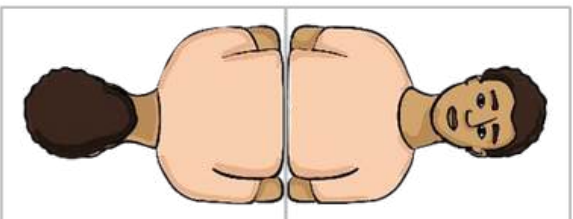
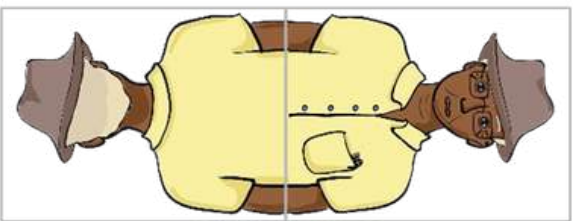
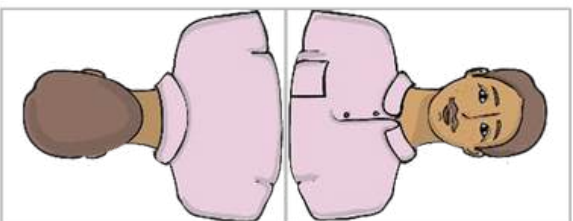
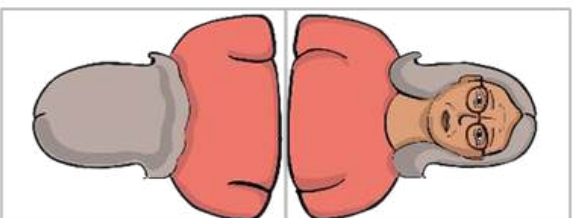
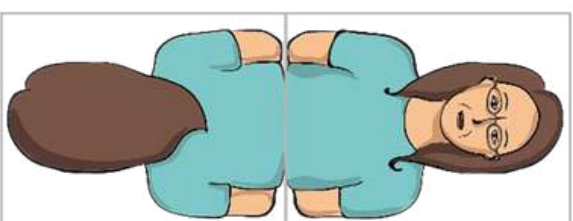
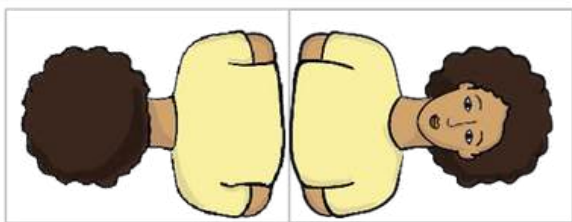
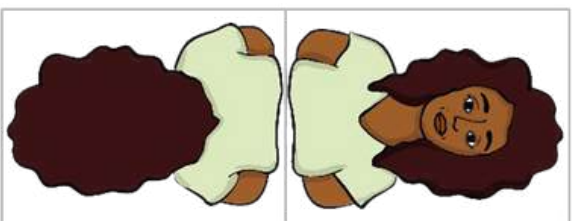
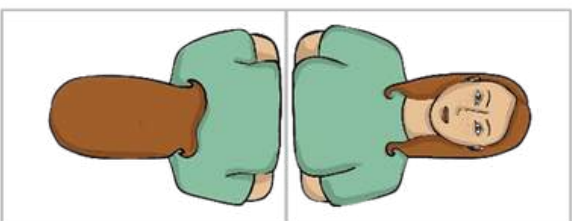
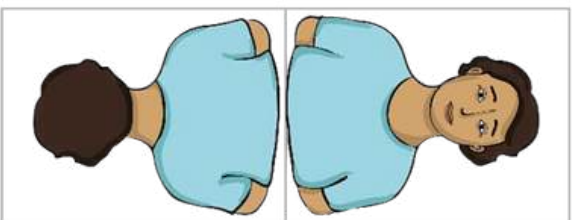
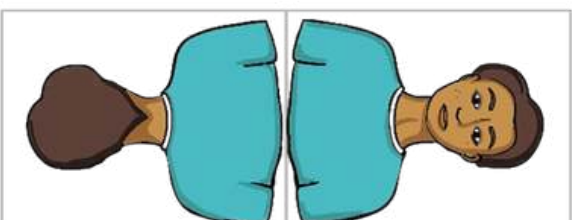
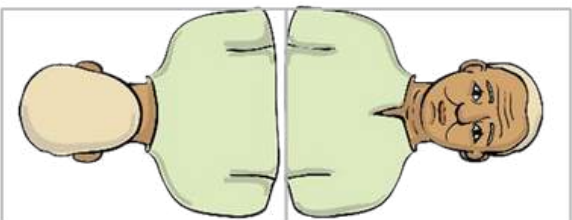
CORPOREJAR

CORPOREJAR

CORPOREJAR

CORPOREJAR

CORPOREJAR



QUE BOM QUE VOCÊ CHEGOU
ATÉ AQUI!



36

35

25



VOLTE PARA CASA 21

26

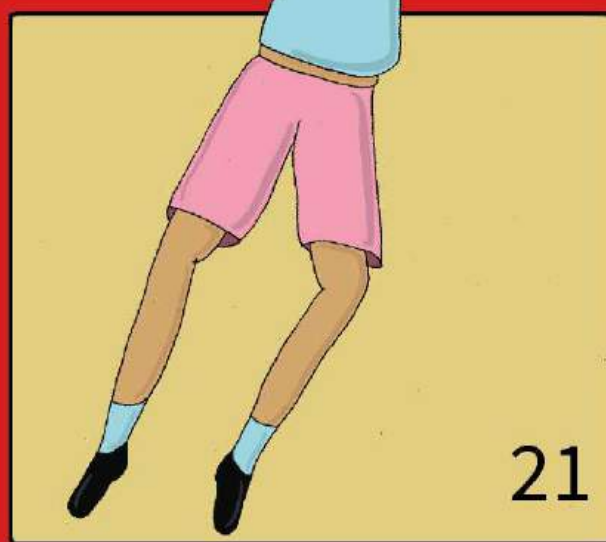
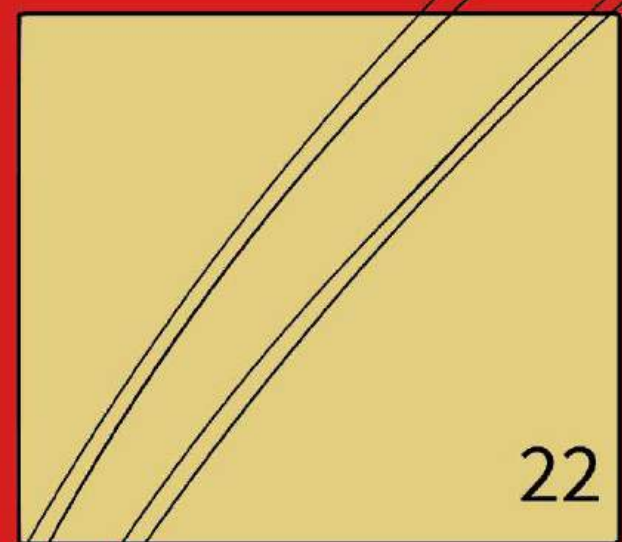
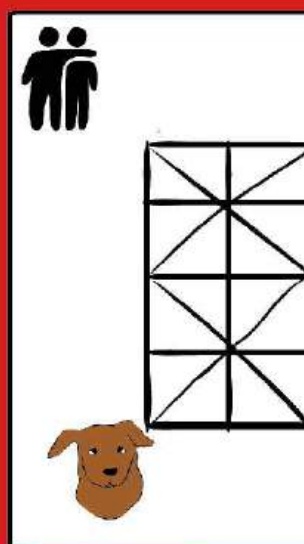
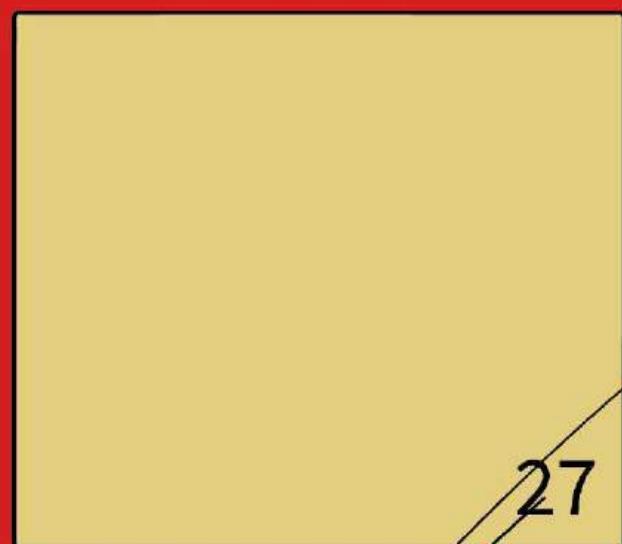


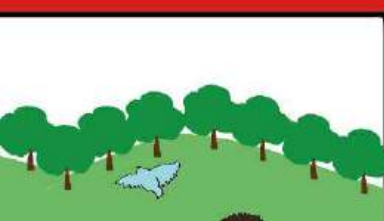
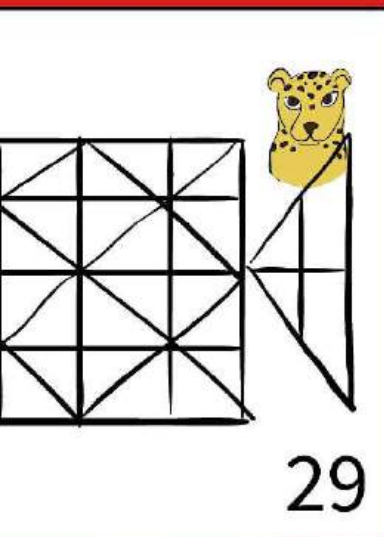
24

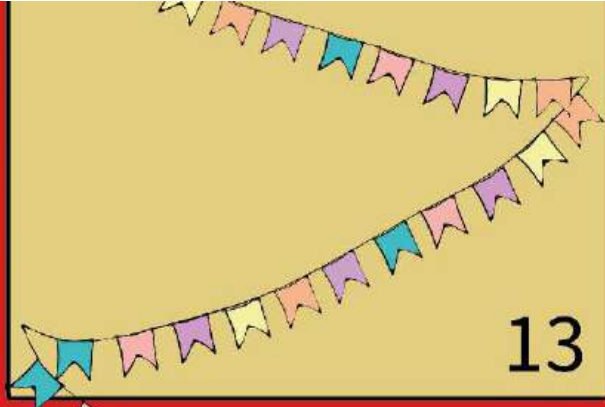
23



CORPOREJAR







13



14



12



11



1



2

Realização: Profa. Ma. Samara Oliveira Brasil
Orientação: Profa. Dra. Yara Aparecida Couto
Ilustração: Ana Carolina Rodrigues de Oliveira

Mestrado Profissional
Educação Física em Rede Nacional



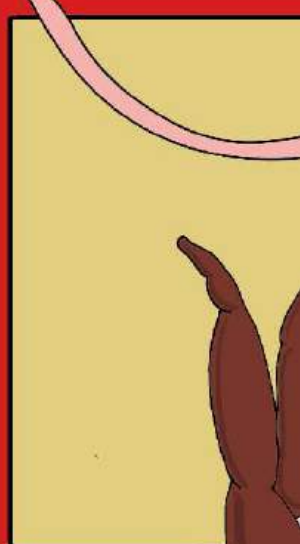
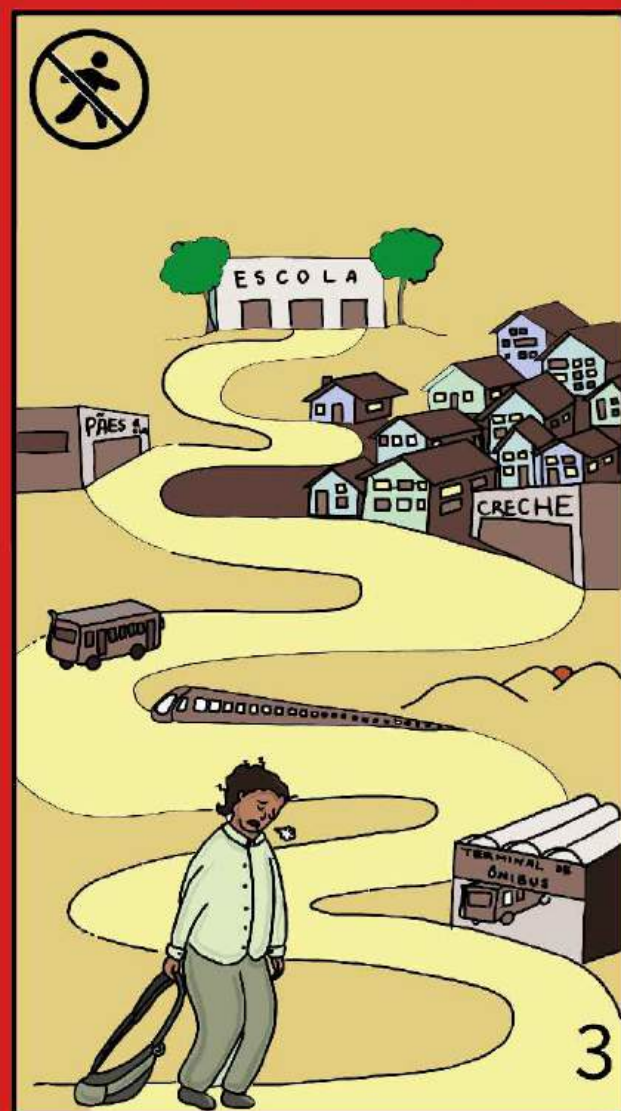
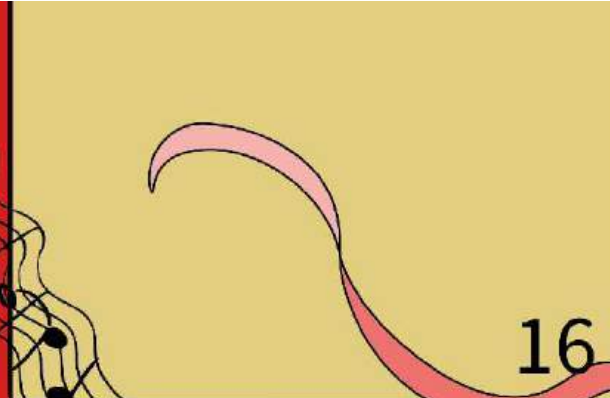
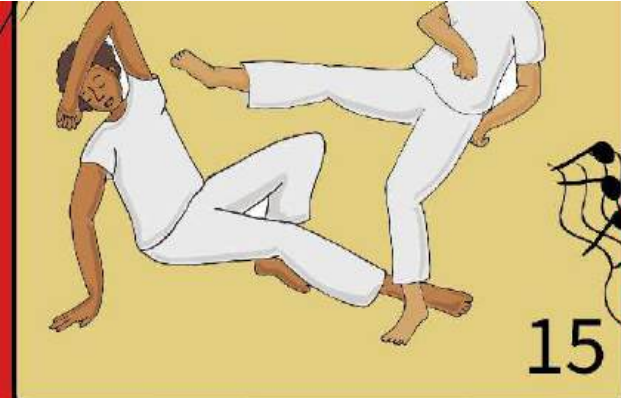
LEGENDA



CONVIDE UM
AMIGO PARA
JUNTAR-SE A VOCÊ

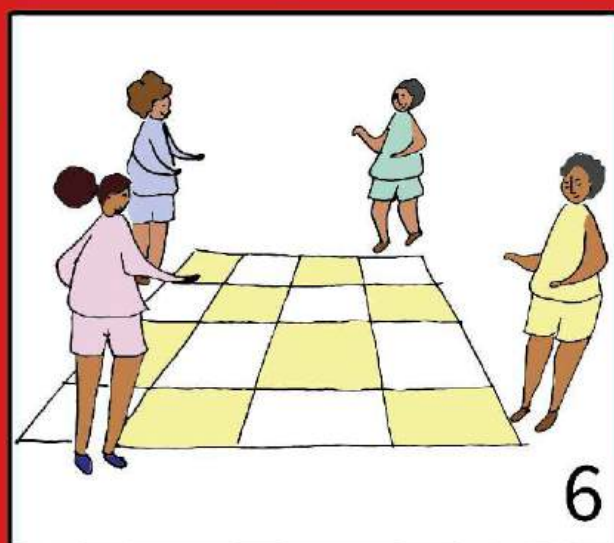


FIQUE UMA
RODADA SEM
JOGAR



REGRAS

- 4 A 6 JOGADORES.
- A PARTIDA SERÁ INICIADA PELA CASA NÚMERO 1 E DEVERÁ SEGUIR A SEQUÊNCIA DAS IMAGENS.
- CADA PARTICIPANTE JOGA UMA VEZ POR RODADA E SE DESLOCA DE ACORDO COM A IMAGEM QUE FOR.
- O PARTICIPANTE DEVE OBSERVAR E INTERPRETAR A IMAGEM DA CASA E OS SÍMBOLOS QUE ESTÃO NA LEGENDA.
- SE O JOGADOR CAIR NUMA CASA SEM IMAGEM A PARTIDA CONTINUA PARA A PRÓXIMA RODADA.
- O VENCEDOR PODERÁ ESCOLHER UM DOS TEMAS PRESENTES NO MATERIAL DAS AULAS. CONVERSE COM SEU(SUA) PROFESSOR(A) E COLEGAS.



SEGUIR A SEQUÊNCIA NUMÉRICA CRESCENTE.
 JOGAR CONFORME OS NÚMEROS SORTEADOS NO DADO.
 IR PARA A CASA ONDE PARAR E SEGUIR AS ORIENTAÇÕES DOS
 JOGOS. CONTINUAR COM O PRÓXIMO PARTICIPANTE.
 O JOGO CONTINUA NO TABULEIRO PARA SER DESENVOLVIDO NAS PRÓXIMAS
 ATIVIDADES.

04 REFERÊNCIAS

1900's Snakes & Ladders Game, Made in England. Disponível em: <https://tomsk3000.com/product/1900s-snakes-ladders-game-made-in-england/>. Acesso em: 12 mar. 2023.

BRASIL, S. O.; COUTO, Y. A. JOGO DE TABULEIRO "CORPOREJAR: O CORPO REFLEXIVO E BRINCANTE NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS. Corpoconsciência, [S. l.], v. 28, p. e17970, 2024. DOI: 10.51283/rc.28.e17970. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/17970>. Acesso em: 10 nov. 2024.

CHUTES AND LADDERS - SNAKES AND LADDERS: Classic Childrens Board Game Based on Ancient Indian Game. Disponível em: <https://www.thesprucecrafts.com/chutes-and-ladders-snakes-and-ladders-411609>. Acesso em: 12 mar. 2023.

CODEÇO CRESPO, Larissa et al. Ludoteca de química para o ensino médio [recurso eletrônico] / Larissa Codeço Crespo, Milena Diniz Lessa, Paulo Cesar Muniz de Lacerda Miranda, Rosana Giacomini. Campos dos Goytacazes (RJ): Essentia Editora, 2011. Disponível em: <https://editoraessentia.iff.edu.br/index.php/livros/article/view/14471/11807>. Acesso em: 12 abr. 2023.

GYANBAZI - GAME OF SNAKES AND LADDERS. Disponível em: <https://www.herenow4u.net/index.php?id=72922>. Acesso em: 12 mar. 2023.

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.

SNAKES AND LADDERS. Disponível em: <https://www.angelfire.com/ab/jogos/Tradicionais/serpentes.html>. Acesso em: 18 fev. 2023.

SNAKES AND LADDERS. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Snakes_and_ladders. Acesso em: 12 mar. 2023.

Vamos jogar?



