

ÁREA TEMÁTICA:

- () COMUNICAÇÃO
- () CULTURA
- () DIREITOS HUMANOS E JUSTIÇA
- (x) EDUCAÇÃO
- () MEIO AMBIENTE
- () SAÚDE
- () TECNOLOGIA E PRODUÇÃO
- () TRABALHO

OGOJ, O JOGO SEM FIM

Andressa Amanda Novaes (amandanovaes6@hotmail.com)¹

Nicole Cortes Silva (nicortes25@gmail.com)²

Lislei Teresinha Preuss (lisprouss@terra.com.br)³

Resumo: O presente artigo trata-se da apresentação de um produto que é um jogo de tabuleiro e o mesmo não tem fim. Foi elaborado por extensionistas do Projeto de Extensão Saúde e Cidadania - Recriando a Realidade Social. O produto tem por objetivo fortalecer e estimular os vínculos entre os jogadores. Traz como dinâmica debates gerados e estimulados pelo próprio jogo. O jogo faz uma relação com a vida, pois o jogador deve decidir em alguns momentos a direção que irá seguir. Além das decisões a serem tomadas, o jogo possibilita um momento de compartilhamento e debates entre os jogadores. Foi pensado para ser utilizado com os adolescentes que participam do projeto.

Palavras-chave: Jogo. Relacionamento. Sem Fim.

INTRODUÇÃO

O produto apresentado é um jogo de tabuleiro elaborado pelas extensionistas e pela professora coordenadora do Projeto de Extensão Saúde e Cidadania: Recriando a Realidade Social, pensado para os adolescentes participantes do mesmo, visto que jogos ou outras atividades lúdicas e dinâmicas têm a capacidade de prender e chamar a atenção dos mesmos. Relacionando o jogo com a vida, tendo as escolhas, decisões, relacionamentos, sentimentos e vínculos, a atividade permite que os indivíduos/jogadores se conheçam, fortalecendo seus laços e vivências, de uma maneira dinâmica, abordando assuntos que abrem a possibilidade de um compartilhamento e debates gerais, proporcionando ainda uma maior compreensão com o próximo, visto que acabam por conhecer-se melhor.

O produto tem uma relação com a vida, sendo que sua proposta é visar os estímulos de cada um dos jogadores a tomarem decisões e caminhos, sendo que no tabuleiro não há um caminho definido a seguir para o jogo.

¹Extensionista no Projeto Saúde e Cidadania, Serviço Social - UEPG (amandanovaes@hotmail.com)

²Extensionista no Projeto Saúde e Cidadania, Serviço Social - UEPG (nicortes25@gmail.com)

³Supervisora do Projeto de Extensão:Saúde e Cidadania": recriando a realidade social, Serviço Social - UEPG, lisprouss@terra.com.br

OBJETIVOS

Apresentar o jogo desenvolvido no projeto de extensão Saúde e Cidadania, tendo por objetivo o fortalecimento de vínculos e estimular que novos relacionamentos sejam criados, trazendo a possibilidade de abertura de debates entre o grupo de jogadores através das questões trazidas nas cartas do jogo.

METODOLOGIA

A metodologia do jogo consiste na utilização de um tabuleiro criado por extensionistas do projeto de maneira que o mesmo não possua uma linha de chegada, ou seja, não há um fim. Além do tabuleiro, as peças que fazem parte do jogo são: um dado, cartas e seis botões coloridos representando cada jogador. Os jogadores decidem a ordem de quem inicia jogando o dado.

Assim que o jogo iniciar, deve-se andar a quantia de casas que o mesmo indicar, em seguida retirar uma carta e responder o que se pede, ou ir até algum dos lugares que são representados por fotos no tabuleiro. A ideia é que vão surgindo compartilhamentos pessoais de cada jogador, contando suas vivências possibilitando que cada um dos integrantes do Ogoj venha a conhecer os demais e suas ideias, fortalecendo um relacionamento entre eles.

O tabuleiro (IMAGEM 1), como já citado anteriormente, foi pensado para fazer referência com a vida e suas escolhas, há uma sequência de três frases no decorrer dele, são elas:

1-DIGA A VERDADE: onde se retira o cartão e responde o que está na carta.

2- TEMPO!: esta casa vem acompanhada com alguma sugestão para responder também como por exemplo "Se não conhecem você no grupo, apresente-se" assim, o jogador deve ler de maneira alta e clara e responder se assim desejar.

3- VOCÊ DECIDE: o jogador decide se ao retirar uma carta quer fazer um comentário sobre o que está escrito ou responder como uma pergunta. Sendo assim, conforme a casa que o jogador pare, ele lê o que se pede e age de acordo com a orientação no próprio tabuleiro.

Com relação às cartas (IMAGEM 2) criadas para o jogo, elas trazem questionamentos como: "Descreva como é a sua família.", " Se você se tornasse presidente do País, o que você faria?", "Compartilhe um momento muito importante que aconteceu na sua vida.", "Como você define felicidade?" e "Diga algo sobre insegurança.". Cada carta busca instigar o jogador a se sentir livre para compartilhar algo com o restante do grupo, seja um fato pessoal ou apenas um comentário superficial sobre o que sugere a carta.

RESULTADOS

Com a intenção de conhecer os resultados do jogo, foi proposto para os adolescentes participantes do projeto durante um encontro com o tema “Relacionamentos”, que criassem dois grupos para que fosse aplicado o jogo, que teve suas instruções explicadas pelas extensionistas.

O jogo foi aplicado para os adolescentes, participantes do projeto, pelas extensionistas, com o intuito de trabalhar o relacionamento entre os mesmos. Durante o momento de aplicação, a ideia era que se aplicasse dividindo-os em dois grupos contendo seis integrantes em cada um, sendo as extensionistas apenas monitoras durante a aplicação.

Após o momento da primeira rodada, os participantes de ambas as equipes decidiram se unir e formar uma única equipe, totalizando doze pessoas, conforme o desenrolar da dinâmica, muitas questões foram levantadas gerando debates entre os adolescentes. Seguindo o objetivo, o jogo proporcionou à equipe a criação de um vínculo entre os participantes e um ambiente de maior compreensão com o próximo.

FOTO(S)

Imagem 1 - Tabuleiro



Imagem 2 - Cartas do Jogo



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A criação do produto foi um desafio construtivo para a equipe de extensionistas, pois estimulou a criatividade não só quanto à estética do tabuleiro e das cartas, mas em todo o processo de pensar nas questões trazidas através das cartas e os debates que a equipe pretendia gerar em cada uma. Após a aplicação, a equipe percebeu resultados positivos com os adolescentes, tanto entre eles mesmos quanto com a própria equipe que o aplicou, como o ambiente de maior respeito pelo próximo e a compreensão entre o grupo.

Notou-se que o jogo trouxe muitas contribuições para os adolescentes no sentido de que puderam se conhecer e compreender melhor, os vínculos que já existiam se fortaleceram e os que eram frágeis puderam ser fortalecidos.

REFERÊNCIAS

Relatórios referentes aplicação do jogo com adolescentes.