JOGO DA VELHA E SUAS DIFERENTES ADAPTAÇÕES

Autor(res)

Luciana Tella
Denis Souza De Lima
Maria Kirla Ferreira Silva Viana
Carolina Lourenco Reis Quedas
Catarina Morbi Costa
Ezio Teixeira Neto
Vanessa Ferreira Mendonça
Thais Gomes
Cristiane Ribeiro Figueira
Agina Cardoso Chaves

Categoria do Trabalho

Trabalho Acadêmico

Instituição

FACULDADE ANHANGUERA DE OSASCO

Resumo

Segundo Huizinga (2012), o jogo é uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente de vida cotidiana. O jogo da velha, atividade escolhida pelo grupo e aplicada durante uma aula prática dessa Universidade, estimula a criatividade, imaginação, concentração e é uma ferramenta excelente para trabalhar o raciocínio logico e estratégico além de desenvolver a motricidade e promover o desenvolvimento social de forma lúdica (KNAUT et al, s/d). O objetivo desse trabalho foi promover aos estudantes do curso de Bacharelado em Educação Física a vivência do jogo da velha humano e suas possíveis variações. Este trabalho faz parte de um trabalho prático da disciplina Jogos, Brinquedos e Brincadeiras. Para esse estudo foi utilizado artigos e livros sobre jogos. A busca sobre esse tema foi realizada na base de dados google acadêmico no período novembro de 2021. O jogo da velha humano foi aplicado de duas diferentes formas, sendo a primeira opção combinado com o jokenpô, onde 1 jogador de cada equipe disputa o jokenpô, o vencedor começa o jogo, corre até o tabuleiro montado com 9 arcos no chão da quadra, a equipe que conseguir fazer a velha na sequência de cores seja na diagonal, horizontal ou vertical primeiro ganha o jogo. As peças utilizadas para preencher o tabuleiro foram os coletes. A segunda opção foi sem o jokenpô, apresentando uma

dinâmica diferente do jogo. Notamos que os estudantes sentiram mais dificuldade de raciocino lógico nas partidas sem o jokenpô, isso porque precisava ter muita mais concentração e rapidez para marcar o ponto. No final das atividades ao perguntar para os estudantes qual das duas variações eles mais gostaram, 50% preferiram com o jokenpô, e 50% sem o jokenpô. Na primeira opção a dinâmica foi mais calma, com tempo para os estudantes estruturarem e pensarem nas jogadas ao chegar no tabuleiro e colocar a peça. Na segunda opção o jogo teve uma competição mais evidente, os estudantes muitas vezes não analisavam as jogadas dos adversários, se preocupavam em colocar a peça e voltar para a equipe terminando as peças, mas sem visão e atenção do jogo no tabuleiro.