



## *Oficinas*

### **O JOGO DA FLORESTA NA RELAÇÃO SUBJETIVA COM O APRENDER**

*Dilaina Paula dos Santos*

Graduada em Artes Plásticas e Pedagogia, Psicopedagoga, Arteterapeuta, Mestre em Artes pela UNESP; Coordenadora e docente de curso de Arteterapia; autora de livros e artigos na área.

Resumo: Os jogos, no geral, trazem para aprendizagem a possibilidade da reflexão sobre a ação e a modificabilidade de atitudes. O Jogo da Floresta, especificamente, além dessa possibilidade e de outras de cunho cognitivo, traz aspectos subjetivos que podem contribuir para desenvolvimento das crianças e adolescentes que apresentam dificuldades de aprendizagem.

Esses jovens precisam vivenciar experiências criativas, investidas de significados. Desta forma poderão ir se apropriando de seu saber.

Atualmente, o interesse pela tecnologia e redes sociais tem feito com que os sujeitos se distanciem de importantes experiências de aprendizagem que ocorrem na relação consigo e com o outro. Os jogos de tabuleiro, que tanto contribuem com essa relação, infelizmente têm sido esquecidos.

O Jogo da Floresta é uma versão do Jogo da Onça. Criado tipicamente pelos índios brasileiros faz parte da família de outros jogos do mundo em que uma peças representa uma pessoa ou animal mais poderoso e um maior numero de peças representa pessoas ou animais mais fracos.

Neste jogo, os animais que representam as peças, são escolhidos pelos participantes. Cada animal expressa a sua qualidade, observada na forma em que ocorrem as jogadas.

Confeccionar o tabuleiro e as peças do jogo são formas de se apropriar dessa linguagem metafórica para poder refleti-la nas questões desafiadoras do jogo da vida: em que momentos eu preciso agir com atributos de um determinado animal e em que momentos como outro.

Resgatar o simbolismo trazido pela cultura indígena neste jogo é resgatar a sabedoria interna de cada um.

A oficina tem como objetivos possibilitar:

- Um encontro com as nossas raízes através do jogo e do seu simbolismo.
- Reflexões sobre os processos de aprendizagem na perspectiva da arteterapia.
- Momentos de observação de si mesmo, a partir das próprias jogadas.
- Apropriação do jogo pela confecção do tabuleiro, das peças e do próprio ato de jogar.



Metodologia:

- Apresentação das relações do jogo com a arteterapia
- Breve explanação sobre a família de jogos a qual pertence o jogo em questão
- Exploração do “como jogar” e aprendizado das regras
- Produção dos tabuleiros na criação de uma floresta
- Atividade de jogar
- Momento para compartilhar sentimentos e impressões

Referencias bibliográficas:

MACEDO, Lino de. (org.). Aprender com jogos e situações-problema. Porto Alegre: Artmed, 2000.

SANTOS, Dilaina Paula dos. Psicopedagogia dos Fantoques: Jogo de Imaginar, construir e Narrar. São Paulo: Vetor, 2006

\_\_\_\_\_. Arteterapia e Psicopedagogia: A magia do criar e do aprender. Em: COLAGRANDE, C. Arteterapia para todos. Rio de Janeiro: WAK, 2015.