

# JOGO DA VELHA HUMANO

Eixo: Práticas Pedagógicas e Ludicidade

KNAUT, Michelle Souza Julio<sup>1</sup>  
RIBAS, Cíntia Cargnin Cavalheiro<sup>2</sup>  
SILVA, Janice Mendes da<sup>3</sup>

Ao refletir sobre os jogos de regras, logo a imagem que vem à mente são os jogos que possuem regras preestabelecidas por um único grupo, como o futebol. No entanto, todo tipo de jogo possui regras, nem que essas sejam apenas regras de comportamento, quando se trata do brincar simbólico de “mamãe e filhinha”, por exemplo.

A abordagem que se pretende ressaltar diz respeito às interações entre cultura e sociedade quando se trata de elaboração de regras. As regras do jogo da velha foram criadas envolvendo um grupo social e cultural determinado. A proposta que segue diz respeito à concepção de que todo jogo é também corporal.

**FAIXA-ETÁRIA:** Pode-se adaptar a partir de 7 anos.

## 1 OBJETIVO

Promover a socialização entre os integrantes do grupo.

## 2 JUSTIFICATIVA TEÓRICA

Segundo Piaget (2010, p.160) “O jogo de regras é considerado como “resultado da organização coletiva das atividades lúdicas” e representa “a exigência de reciprocidade social na medida em que instaura a regra como produto de uma regularidade imposta pelo grupo”. Neste contexto, a utilização do jogo contribuirá efetivamente no processo de socialização e interação do grupo de participantes, vez que as práticas colaborativas remeterão a tais processos.

---

<sup>1</sup> Mestre em Educação, Especialista em Modalidades de Intervenção no Processo de Aprendizagem, Coordenadora de Estágio do Curso de Pedagogia da Faculdade OPET e professora vinculada da formação continuada da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba.

<sup>2</sup> Mestre em Desenvolvimento de Tecnologias, Especialista em EaD, Coordenadora do Curso de Pedagogia da Faculdade OPET e professora da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba.

<sup>3</sup> Mestre em Educação, Especialista em Modalidades de Intervenção no Processo de Aprendizagem, Coordenadora de Estágio, Coordenadora Pedagógica no Instituto Base de Conteúdos e Tecnologias Educacionais IbacBrasil, Pesquisadora no Curso de Especialização em Coordenação Pedagógica da UFPR.

### 3 RECURSOS MATERIAIS

Nove arcos, barbante e duas cadeiras.

### 4 ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO

Utilizando nove arcos, um amarrado no outro, forma-se um quadrado do jogo da velha. Esse tablado feito de arcos deve ser suspenso sobre as cadeiras. Para iniciar o jogo, são formados dois grupos: um do X e outro do O. A ação deve ser conjunta, pois as peças desse tabuleiro serão os participantes e eles devem passar por baixo do arco e se posicionar dentro do arco escolhido pelo grupo. O objetivo, no jogo, é tentar se posicionar corporalmente (em fileira) de forma que fiquem três participantes na horizontal, vertical ou diagonal.

### 5 REFERÊNCIAS

KNAUT, Michelle Souza Julio. **Ludicidade e prática pedagógica**. Curitiba: Editora Opet, 2012.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2010.