

LAZER CURIOSO - EDIÇÃO PELOTAS: PROPOSTA DE UM JOGO SOBRE HISTÓRIA DE PELOTAS

BIANCA CAROLINA BELUCA¹; VANESSA NUNES SCHERDIEN²; FABIÓLA ANDRESSA JESKE³; EMANUELE VARINI⁴; CAROLINE OLIVEIRA GOUVEIA⁵; DALILA MÜLLER⁶

¹Universidade Federal de Pelotas – bbeluca@outlook.com

²Universidade Federal de Pelotas – vanessa.scherdien@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – fabiolaajeske@gmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas – manu.varini04@gmail.com

⁵Universidade Federal de Pelotas – caroline.gouveia@ufpel.edu.br

⁶Universidade Federal de Pelotas – dalilam2011@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

As atividades lúdicas já vem sendo estudadas há algumas décadas como uma alternativa de lazer, e servem como oportunidade de diversão e descanso, podendo auxiliar nas dinâmicas sociais. Alguns autores — como Camargo (2020) — expressam a importância social e familiar que a ludicidade junto ao lazer traz para as relações interpessoais, além de estudos sobre os benefícios pedagógicos. Podem ser utilizadas como métodos de aprendizagem e desenvolvimento cultural, não apenas algo atrelado ao seu lado infantil. Nesse sentido, os jogos de tabuleiro são ferramentas importantes para trabalhar o raciocínio e concentração, ao mesmo tempo sendo uma opção de recreação.

Baseando-se nisso, o presente trabalho propõe a criação de um jogo de tabuleiro sobre Pelotas: o “Lazer Curioso”. Ele foi pensado através da visita técnica realizada pelos alunos da disciplina de Lazer e Turismo — do curso de Turismo — pelo centro histórico de Pelotas e alguns locais de lazer que a cidade oferece aos seus moradores. A partir dessa visita, foi possível observar que a maioria dos espaços não são muito utilizados e muitos locais não são nem mesmo de conhecimento público — fator comum que afasta a comunidade local das atividades turísticas que suas cidades têm a oferecer.

O Museu do Doce, no centro histórico de Pelotas, é um bom exemplo de como uma atração turística pode ter mais de uma finalidade. Ao mesmo tempo que conta a história da sociedade pelotense dos séculos passados com exposições e conservação de prédios históricos, propõe atividades e exposições interativas que fazem o público se envolver de forma mais lúdica. Sendo assim, o jogo “Lazer Curioso” surge como uma forma de aprender sobre a história de Pelotas de forma lúdica, mostrando ao público pelotense seu potencial turístico, despertando a curiosidade através do jogo, além de fornecer os benefícios das atividades lúdicas.

2. METODOLOGIA

O presente trabalho foi elaborado através de revisão bibliográfica sobre as questões do lazer e ludicidade, e sua importância na vida das pessoas. Além disso, foram realizadas pesquisas documentais sobre os locais de lazer e pontos turísticos da cidade de Pelotas - RS, utilizados no desenvolvimento do jogo, tendo em vista que estes formam o tabuleiro. Foram considerados, principalmente, locais de maior

conhecimento pelas pessoas, avaliando qual a relação que a comunidade tem com esses lugares.

O jogo foi desenvolvido a partir de um processo criativo entre as alunas do Curso de Bacharelado em Turismo, no período do semestre letivo de 2023/1, a partir da disciplina de Lazer e Turismo.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo intitulado “Lazer Curioso - Edição Pelotas” foi elaborado para ser jogado entre duas a seis pessoas, porém é possível de se jogar em duplas ou grupos estimulando a comunicação e a cooperação entre os jogadores. Os principais elementos que compõem o jogo são o tabuleiro, conjunto de cartas de ações e curiosidades, seis piões e um dado. O jogo foi elaborado para ser jogado por pessoas de todas as idades, porém é necessário que crianças pequenas sejam supervisionadas, visto que o mesmo possui peças pequenas que podem ser engolidas com facilidade.



Fonte: Elaborado pelas autoras, 2023.

3.1 COMO JOGAR

O jogo começa com todos os participantes na casa com a flecha vermelha (canto inferior direito). O jogador da vez deve lançar o dado e andar o número de casas determinado pelo dado. Dependendo da casa que cair o jogador deverá pegar uma carta ou realizar uma ação descrita no tabuleiro. Se cair em um ponto de lazer ele pega uma carta desse ponto e lê a curiosidade do local em voz alta para que todos os demais jogadores possam ouvir a curiosidade. Assim o jogador fica com a carta e o objetivo do jogo é pegar as cartas da mesma cor (2 ou 3 cartas dependendo da cor).

3.2 AS CASAS

No tabuleiro foram destinadas 22 casas que representam alguns dos pontos de lazer da cidade de Pelotas. Os pontos mencionados no jogo são: Prefeitura de Pelotas, Biblioteca Pública, Catedral Metropolitana de São Francisco de Paula, Praça Coronel Pedro Osório, Teatro Sete de Abril, Charqueada São João, Praia do

Laranjal, Charqueada Boa Vista, CTG Cel. Thomás Luiz Osório, Peças da rodoviária de Pelotas, Parque linear da Av. Duque de Caxias, Museu do Doce, Largo de Portugal, Praça da Alfandega, Parque de Baronesa, Shopping Pelotas, Parque Una, Estádio Bento Freitas, Estádio Boca do Lobo, Estádio General Nicolau Fico, Teatro Guarany e Mercado Público.

Além dos pontos mencionados, no tabuleiro existem 14 casas destinadas para as cartas de ações e três casas destinadas para o “momento de ócio” na qual o jogador deve ficar uma rodada sem jogar.

3.3 AS CARTAS

As cartas podem ser separadas em dois principais grupos sendo eles Cartas das curiosidades e Cartas de ações. As cartas de curiosidades apresentam na parte superior a cor que identifica sua posição no tabuleiro e o nome do local representado, logo em seguida a curiosidade sobre o local. As curiosidades presentes nas cartas podem ser relacionadas com quem fundou, de quando é a construção, para que é usada atualmente e para o que foi utilizada no passado, assim como informações sobre monumentos que existem no local e atividades de lazer que podem ser realizadas no local.

Já as cartas de ações, são cartas especiais que ajudam a movimentar o jogo e torná-lo mais interativo e competitivo, alguns exemplos de cartas de ações são: “Troque 1 carta com qualquer jogador”, “Jogue novamente!”, “Vá para casa momento de ócio mais próxima e fique 1 rodada sem jogar” e “Peça para um jogador qualquer ler 1 curiosidade sobre um ponto de lazer, se você acertar o ponto da carta é seu.”.

4. CONCLUSÕES

A degradação dos espaços que visitamos era algo muito notável, e essa degradação não ocorreu somente pela falta de manutenção do poder público, mas muitas vezes também pela falta de cuidado da população. Como por exemplo, os furtos que ocorreram na Fonte dos Cupidos na Praça Cipriano Barcelos, um dos patrimônios da cidade. Essa falta de cuidado e a não importância que alguns cidadãos dão a esses locais, é, entre outros motivos, pela falta de informação e por conta do não pertencimento a esses lugares.

Durante diversas disciplinas do curso de Turismo aprendemos como o pertencimento ao local é algo muito importante, o cidadão poder compreender o motivo daquele local e também entender o seu pertencimento àquele espaço, criando assim uma conexão com o lugar. Esse sentimento de pertencer a sua cidade, além de trazer uma identificação e conexão com a cultura, também acaba de alguma forma criando um senso de responsabilidade com o local, gerando a preservação daquele espaço.

O nosso trabalho visa criar esse sentimento de pertencimento desde a escola, para que desde criança, os cidadãos já compreendam a importância dos espaços culturais e de lazer da cidade, para que quando crescerem possam entender e ter uma conexão ainda maior com os patrimônios e locais da cidade de Pelotas, tudo isso por meio de um momento de lazer e ludicidade, com o jogo “Lazer Curioso”.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAMARGO, L. O. de L. **O lúdico na cultura contemporânea. Revista de Educação Pública**, [S. l.], v. 29, n. jan/dez, 2020. Disponível em:

<<https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/educacaopublica/article/view/10019>>. Acesso em: 9 set. 2023.

FREIRE, A. L. O. **Espaços Públicos de Lazer na Infância: Sobre as Limitações das Atividades Lúdicas na Cidade. Caminhos de Geografia, Uberlândia**, v. 15, n. 50, p. 1–17, 2014. Disponível em: <<https://seer.ufu.br/index.php/caminhosdegeografia/article/view/24766>>. Acesso em: 9 set. 2023.

LUIZ, M. et al. **Formação Continuada na Rede Municipal de São José: Jogos de Tabuleiro Como Possibilidade Inovadora na Educação Básica. Revista Aproximação**, v. 2, n. 02, 2020. Disponível em: <<https://revistas.unicentro.br/index.php/aproximacao/article/view/6369>>. Acesso em: 9 set. 2023.

SILVA, L. C. ; TAKANO, M. **O RPG como forma de lazer e aprendizado. 40 Seminário de Extensão Universitária da Região Sul**, Universidade Federal da Fronteira Sul. 2022. Disponível em: <<https://portaleventos.uffs.edu.br/index.php/seurs/article/view/17322/11680>>. Acesso em: 9 set. 2023.

UNICEF. **Declaração Universal dos Direitos Humanos**. 1948. Disponível em: <<https://www.unicef.org/brazil/declaracao-universal-dos-direitos-humanos>>. Acesso em: 17 set. 2023.