

Thomas Bakk

Escritor

Diretor de Criação da  
ABRAPA –

Associação Brasileira de  
Problemas de Aprendizagem

INES

ESPAÇO

DEZ/99

83

## Mudando as regras do jogo

Desde os mais remotos tempos, o ato de jogar sempre esteve presente na vida das pessoas. Nas antigas civilizações os jogos já eram utilizados com finalidades de entretenimento, desenvolvimento da inteligência e até como recursos de estratégia em duelos e batalhas.

linguagem dispõe de componentes materiais que permitem a interação do pensamento com a ação, através da manipulação de objetos, concretizando, dessa forma, a abstração, em jogo.

Da mesma forma, através de uma história pode-se descobrir lugares, épocas, formas de agir,



A *ludicidade* estimula funções cognitivas, de linguagem, além de contribuir para o aprimoramento das potencialidades criativas.

O jogo é, por princípio, abstrato, por estar fundamentado numa idéia cuja materialização se resume à linguagem proposta por uma regra. Isso torna-se concreto quando essa

pensar, regras e éticas, sob diversas óticas. Uma história propicia o desenvolvimento do potencial criativo e crítico da criança, fazendo-a pensar, duvidar, se perguntar, questionar e refletir, ampliando, desse modo, sua visão de mundo. A experiência narrativa torna a criança mais perceptiva e atuante em relação às pessoas e às coisas

que estão ao seu redor, transformando-a, quanto indivíduo, em parte integrante da coletividade.

Um bom jogo pouco difere de uma boa história. Ambos contém um ou mais objetivos a serem cumpridos, e obstáculos que buscam impedir o cumprimento desses objetivos. Numa narrativa isso chama-se conflito —elemento responsável pela edificação da trama.

O enredo de uma história é, seqüencialmente, uma sucessão de fatos que, por si só, não são suficientes para despertar o interesse do interlocutor. É preciso uma *situação-problema*, para que isso ocorra.

Da mesma forma, num jogo, uma tarefa pura e simplesmente, também não é o bastante para que provoque o envolvimento dos jogadores. Há, nesse caso, a necessidade do *obstáculo-problema* que dificulte a realização de cada tarefa no seu procedimento passo a passo. É nisso que consiste a motivação para se atingir a plena *ludicidade*.

Essa característica da presença do conflito como elemento motivador, tanto em um, como no outro, faz-nos concluir que não é descartada a possibilidade de uma história ser um jogo, do mesmo modo que um jogo pode ser, em tese, uma história. Ambos são a materialização

# MATERIAL TÉCNICO-PEDAGÓGICO

INES

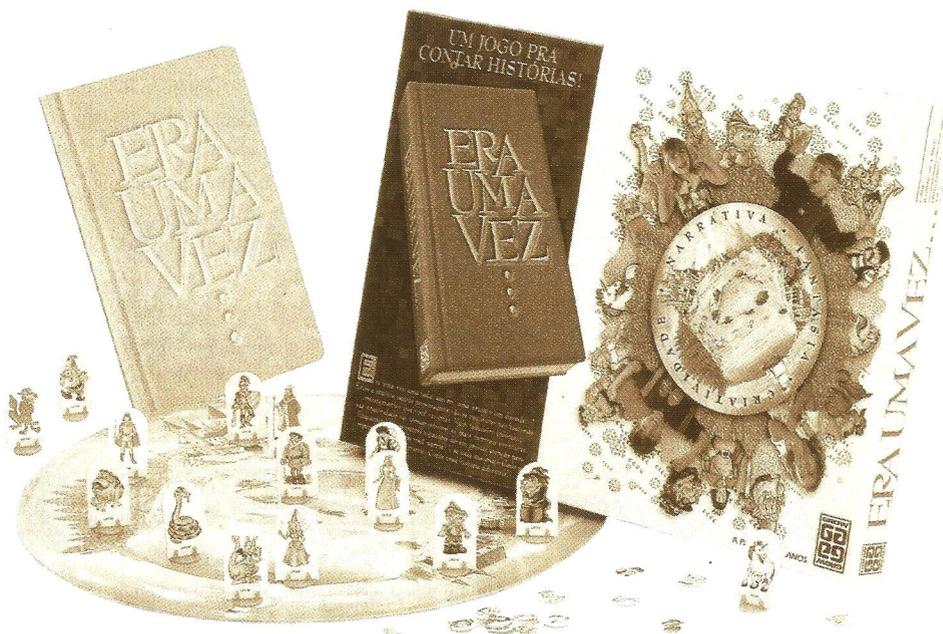
ESPAÇO

DEZ/99

84

de uma idéia por meio da linguagem.

A intercessão dessas duas modalidades de entretenimento lúdico e instrutivo, acabou resultando no que pode se considerar um dos melhores lançamentos na linha de brinquedos educativos, dos últimos tempos: o jogo "ERA UMA VEZ..." lançado pela GROW. Seus componentes constam de um tabuleiro circular



***"O jogo é, por princípio, abstrato, por estar fundamentado numa idéia cuja materialização se resume à linguagem proposta por uma regra."***

contendo 07 ambientações que permitem o desenvolvimento de múltiplas ações narrativas, 15 personagens referentes ao universo dos contos de fada, 15 fichas correspondentes aos respectivos personagens, e um livro cartonado com a reprodução do tabuleiro. O jogo fundamenta-se na atividade da narração oral. É indicado para o mínimo de 03 e o máximo de 06 participantes, na faixa etária dos 04 anos de idade em dian-

te. A regra estabelece três funções para os jogadores: a de criar, contar e recontar uma história, em seguida, conferir se a segunda é fiel à primeira. Um jogador escolhe 10 dos 15 personagens que compõem o jogo. Este será o contador de histórias. Sua tarefa consiste em desenvolver uma narrativa através da oralidade, posicionando os personagens em quaisquer dos ambientes disponíveis no tabuleiro. Concomitante, outro jo-

gador é incumbido de colocar no livro as fichas correspondentes aos personagens, exatamente como estão dispostos no tabuleiro. Ao término da narração, os personagens são retirados do tabuleiro, para um terceiro jogador recontar a história que acabou de ouvir, posicionando os mesmos personagens nos respectivos ambientes onde se encontravam. À medida que este reconta a história, ganha uma ficha correspondente ao personagem que coloca no ambiente onde estava anteriormente. Caso não recorde ou erre alguma passagem na seqüência narrativa, o contador de histórias o impossibilitará de prosseguir, tendo o jogador que recontou a história, direito apenas às fichas referentes a

seus acertos. A partida termina quando todos os participantes executarem as três funções estabelecidas pela regra, sendo o vencedor aquele que obtiver maior número de fichas.

Trata-se de um jogo que estimula criatividade, memória, organização do raciocínio e seqüência de idéias, utilizando dois dos elementos da estrutura narrativa: **ONDE — ESPAÇO — e QUEM — PERSONAGEM.**

Por intermédio desses elementos, a regra propõe a exploração da imaginação criativa daquele que conta a história, e um exercício de memória por parte de quem a reconta. Porém, outros elementos estruturais da narrativa, tais como: **QUANDO — TEMPO —, O QUÊ — AÇÃO VERBAL —, COMO — MODO —, POR QUÊ — JUSTIFICATIVA — e PARA QUÊ — FINALIDADE —** também podem ser utilizados, tanto na construção da história — papel desempenhado pelo contador — como na sua desconstrução e reconstrução — função exercida por aquele que a reconta.

Não obstante, fragmentos divisores do enredo, tais quais: **INTRODUÇÃO, DESENVOLVIMENTO, PONTO CULMINANTE (ou CLÍMAX) e DESFECHO,** podem ser incluídos na utilização do jogo. Através deles, os jogadores adquirem maior habili-

**“...o recurso visual e a possibilidade de manipulação de peças sobre um tabuleiro, são fatores que permitem o jogador surdo criar histórias, substituindo a narração, pela expressão escrita.”**

dade no que se refere, tanto à seqüência narrativa, quanto à memória auditiva. Isso, além de instrumentalizá-los para organizarem melhor o material de criação, desenvolverá seu poder de análise frente a uma obra de ficção.

Todas essas possibilidades que, em primeira estância, a regra não contém, são apenas sugestões propostas, para exploração de outros elementos e fatores que proporcionem maior aproveitamento no que diz respeito ao jogo narrativo.

Todavia, o procedimento para a utilização dessas possibilidades que, em essência, fogem à regra, necessitará de um mediador — educador ou terapeuta — que oriente os jogadores, estabelecendo critérios na criação de outras alternativas em jogo.

Esses e outros recursos se aplicam, inclusive à aprendiza-

gem e exploração da criatividade e memória com crianças surdas, visto que, o recurso visual e a possibilidade de manipulação de peças sobre um tabuleiro, são fatores que permitem o jogador surdo criar histórias, substituindo a narração, pela expressão escrita. Isso o tornará mais disponível ao contato com a linguagem, através da atividade lúdica de jogar.

“ERA UMA VEZ...” é um jogo que se adapta a outras realidades, posto que, propõe a recriação da própria realidade por intermédio da fantasia. Como tal, não se limita à regra estabelecida. Assim como permite outras possibilidades no procedimento de jogá-lo, do mesmo modo, não impede que personagens surdos se movimentem sobre um tabuleiro chamado mundo, perfeitamente compatível a eles, se permitirmos que se mudem as regras do jogo.