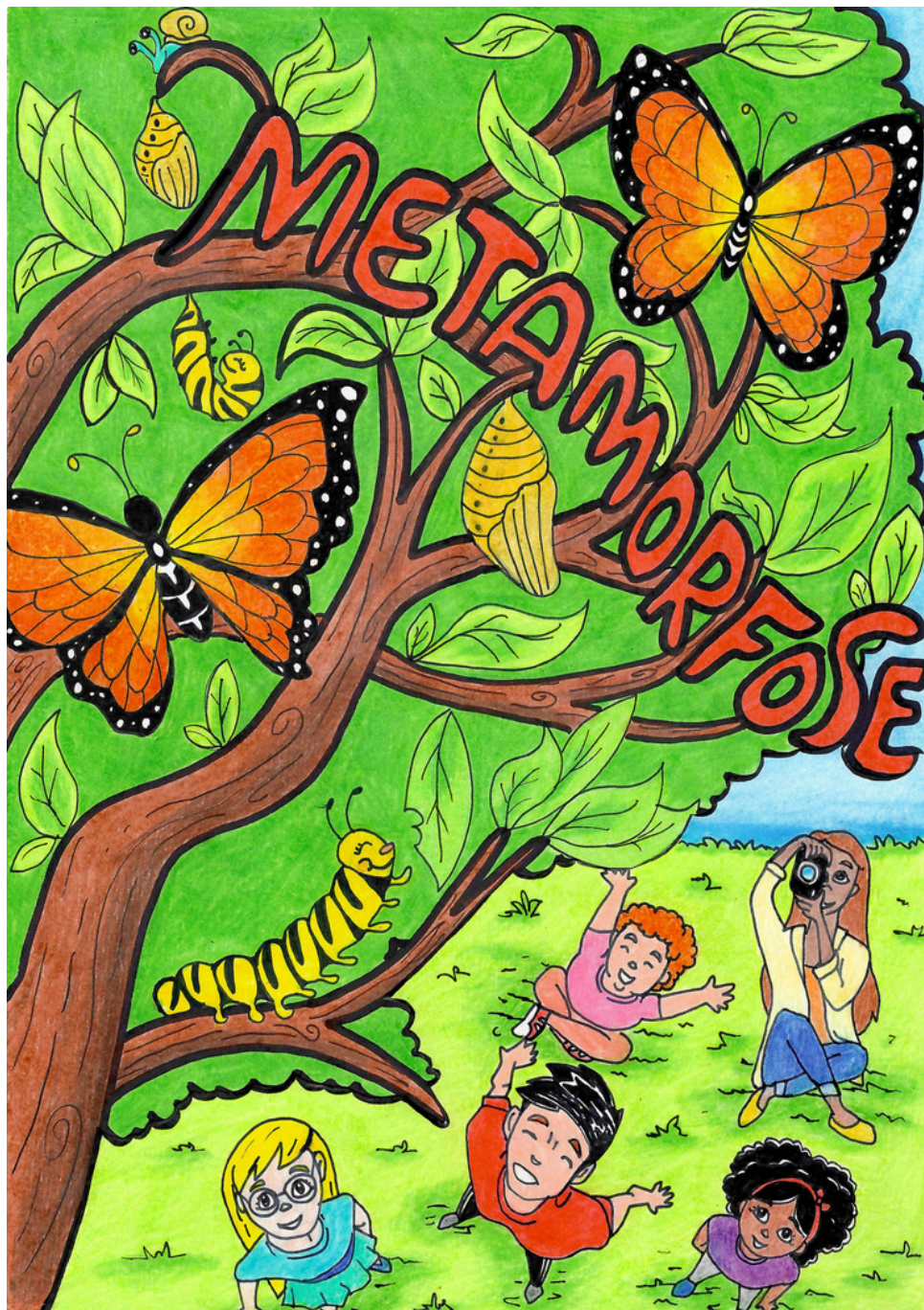


# JOGO EDUCACIONAL



Um jogo educacional para tratar das questões  
do corpo

Autora: Janaína Scopel Faé  
Orientadora: Prof. Dra. Andréa Poletto Sonza



---

**JANAÍNA SCOPEL FAÉ**

**METAMORFOSE: UM JOGO EDUCACIONAL PARA TRATAR DAS QUESTÕES  
DO CORPO**

Produto Educacional apresentado ao Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica, ofertado pelo Instituto Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para obtenção do título de Mestra em Educação Profissional e Tecnológica.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Andréa Poletto Sonza

Porto Alegre

2022

## Ficha técnica

Autora

*Janaína Scopel Faé*

Orientação

*Prof. Dra. Andréa Poletto Souza*

Ilustrações

*Bruno Nadal Pauleti*

Vídeos em Libras

*Suelen Bordin*

## Ficha catalográfica

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

---

F147m Faé, Janaína Scopel

Metamorfose : um jogo educacional para tratar das questões do corpo [recurso eletrônico] / Janaína Scopel Faé , Andréa Poletto Souza. -- Porto Alegre, RS : IFRS, 2022.

1 arquivo em PDF (64 p.) : il. ; color.

ISBN 978-65-5950-096-3

Produto educacional elaborado a partir da dissertação intitulada: "Metamorfose em jogo: o corpo e as relações contemporâneas nas aulas de educação física". (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica). - IFRS, Campus Porto Alegre, RS, 2022.

1. Educação física (Ensino médio). 2. Corpo humano na educação I.Sonza, Andréa Poletto. II. Título.

CDU: Ed. 2007 -- 37.02:796

---

Catalogação na publicação: Aline Terra Silveira CRB10/1933

# Sumário



---

Entrando no jogo	04
Jogo acessível	07
Preparação do jogo	08
Principais elementos do jogo	09
Início rápido	11
Conhecendo as regras e elementos do jogo	12
O jogo	20
Outras possibilidades	22
Livro de cenas	23
Ficha de personagem	47
Baralhos	48
Peças dos personagens	57
Cenário	60
Tabela de habilidades	61
Tabela de desfecho	62
O final da história	63
Referências	64

---



# Entrando no jogo

Caro(a) colega!

É com satisfação que compartilho contigo **METAMORFOSE**, produto educacional resultante de minha pesquisa de mestrado.

A produção deste jogo é parte integrante de uma pesquisa realizada no programa de mestrado profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) do Instituto Federal do Rio Grande do Sul, intitulada **Metamorfose em jogo: o corpo e as relações contemporâneas nas aulas de Educação Física**. A intenção foi produzir um jogo que pudesse ser usado em sala de aula como uma ferramenta de ensino para debater a temática da percepção do corpo nas relações da sociedade contemporânea.


Quando iniciamos os estudos no ProfEPT, tínhamos algumas hipóteses e a previsão de, além do cumprimento das etapas para a conclusão do programa de mestrado, contribuir de alguma forma com o trabalho docente e a formação humana integral dos(as) estudantes. A proposta inicial de criar um jogo estava no plano das ideias, e a partir da produção de dados e depois de ouvir os participantes da pesquisa, com maior segurança, foi possível defini-lo como um produto educacional capaz de reunir os elementos que os docentes consideraram pertinente colocar em pauta com os(as) estudantes.

O corpo como elemento simbólico se expressa de diferentes formas, e nada mais natural que o jogo para permitir a expressão, a reflexão, a experiência, a crítica e a alternativa de se colocar no lugar do outro, assumindo diferentes papéis e posturas. O jogo em suas infinitas possibilidades propicia o questionamento de diversos elementos da cultura corporal do movimento enquadrados no ambiente da Educação Física e que facilitam tratar a temática da percepção do corpo.

É assim, no decurso de uma partida, que se notam também os reflexos do aparelho social em nosso corpo, afinal, o jogo faz parte de nossa vida desde os primórdios, com diferentes usos e normas.

Se falarmos de beleza, o jogo em si tem tendência a assumir acentuados elementos do que é ser belo em determinada situação. "A vivacidade e a graça estão originalmente ligadas às formas mais primitivas do jogo. É neste que a beleza do corpo humano em movimento atinge seu apogeu. Em suas formas





mais complexas, o jogo está saturado de ritmo e de harmonia, que são os mais nobres dons de percepção estética de que o homem dispõe" (HUIZINGA, 2019, p. 8).

Da mesma forma, podemos observar no jogo valores da sociedade, indo da ludicidade, da espontaneidade, às discussões mais sérias e acaloradas. O(a) jogador(a) pode entregar-se de corpo e alma ao jogo, e a consciência de tratar-se apenas de um jogo dá lugar ao desejo de manifestar as suas reais convicções. "A disposição do jogo é a de ser *lábil* por natureza. A qualquer momento é possível à 'vida quotidiana' reafirmar seus direitos, seja devido a um impacto exterior que venha interromper o jogo, ou devido a uma quebra das regras; seja então do interior, devido ao afrouxamento do espírito do jogo, a uma desilusão, um desencanto" (HUIZINGA, 2019, p. 25).

Talvez pareça um exagero afirmar que tudo, em todos, é imposto. Mas se pararmos para pensar um pouco, o corpo e toda sua simbologia foi educado de acordo com atitudes permitidas e naturais ou não, desde as posições ao tom da voz (MAUSS, 2017). O corpo individual (eu), o corpo social (grupo) e o corpo personagem (jogo) são um só, porém, na visão utilitarista, tratam-se de instrumentos com a utilização adequada a cada conjuntura.

A metodologia que idealizamos ser recomendada para tal propósito é um jogo educacional de mesa, possibilitando a conexão entre a fantasia do enredo e a reflexão proposta acerca do tema, e permitindo recriar inúmeros contextos, e por meio da imaginação e de narrativas, destacar discursos e aspectos relacionados à vida cotidiana.

Nossa intenção é fazer com que o(a) jogador(a), no decorrer da partida, perceba a si mesmo e ao outro, cada qual com suas características e condições.

Com um enredo inspirado no livro *A lagarta que sonhava voar*, de Sérgio Perez, para alcançar o objetivo, os(as) personagens irão adentrar um ambiente encantador, mas nem por isso, isento de dúvidas ou desafios. Semelhanças ou comparações com o mundo real serão inevitáveis, afinal, somos seres em constante transformação, numa eterna metamorfose. Trata-se de uma história de fantasia, mas veremos no decorrer da trama, que entre a fantasia e a realidade, muitos pontos se entrelaçam.



O jogo que você tem em mãos foi pensado para atender algumas necessidades: refletir, aprender e divertir!

Utilizamos uma narração fixa, acrescida de elementos que facilitam a utilização do jogo em uma turma de ensino médio com uma quantidade considerável de estudantes, mas que oportuniza ao docente interferir a qualquer momento para fazer as reflexões necessárias.

Apostamos no jogo como um recurso para abordar - de maneira leve, mas nem por isso descompromissada - a temática do corpo com os(as) estudantes do Ensino Médio Integrado, jovens que estão imersos numa sociedade midiática, de consumo e de desigualdades sociais.

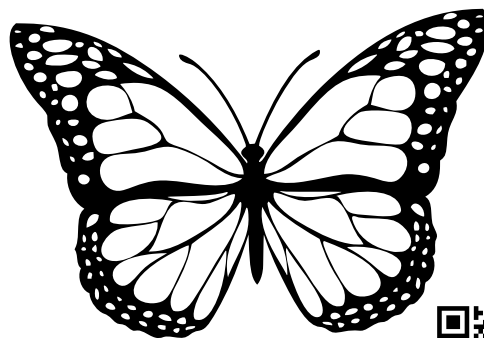
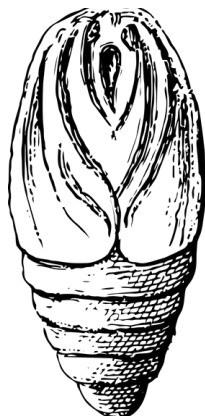
Situações de dúvidas e estranhamento poderão surgir, e elas abrem portas para a reflexão. Por isso, trazemos quadros de reflexão, que sugerem a intervenção do(a) docente em determinados momentos para relacionar situações do jogo com o tema abordado. O papel do educador ou da educadora que conduz o jogo é abrir as portas para que os participantes tragam para a partida as suas percepções. E que, tanto por meio da experiência imaginada, como pela vivência real, possam atentar-se às representações que têm sobre si, e as influências que os acometem. A ideia é que o jogo possa divertir, mas sem deixar de lado o cunho educativo.

As regras que introduzimos nas páginas que seguem se referem à utilização do jogo por docentes nas aulas de Educação Física do Ensino Médio Integrado. Isso não impede que educadores(as) e profissionais de outras áreas façam uso dele. Pelo contrário, a criação foi pensada para que este material possa ser utilizado em integração com outros componentes curriculares, faixas etárias e além dos muros da escola.

Sugerimos que o(a) docente divida sua turma em grupos, disponibilizando o material de jogo para cada grupo em separado.

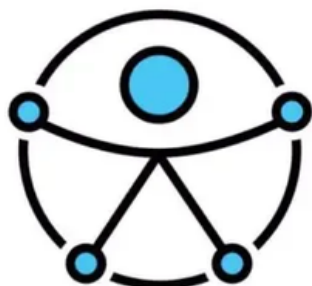
Lembre-se: criatividade e diversão são fundamentais e devem ser incentivados.

Que a metamorfose comece!





# Jogo acessível



Pensando na acessibilidade do produto educacional e na diversidade de corpos que farão uso, este jogo foi criado para que todos(as) possam apropriar-se dele.

- O material explicativo e o livro de regras apresentam uma linguagem clara e simples.
- As fontes utilizadas são sem serifa, ou seja, fontes mais retas e limpas, sem detalhes que possam atrapalhar a leitura.
- O material é rico em cores, mas mantendo boa relação de contraste entre primeiro e segundo plano.
- Em cada página do material, incluindo os elementos do jogo, foram gerados QR Codes (Quick Response), códigos de barras que remetem para vídeos em Libras (Língua Brasileira de Sinais), com legenda e narração, para que pessoas com deficiências visuais e auditivas tenham acesso a todo conteúdo.
- Um dos componentes importantes do jogo são os dados. Sugerimos um recurso voltado para acessibilidade: o Dice Roll para Android. O aplicativo rola dados e fala o resultado.
- Para quem porventura utilize leitor de tela, a versão em DOC está disponível no link abaixo:

<https://docs.google.com/document/d/1YXHfU-62Pi-10qBSorCTg649ihxdSh6y/edit?usp=sharing&ouid=116036068090387803015&rtpof=true&sd=true>





# Preparação do jogo

Na sala de aula, a sugestão é dividir a turma em grupos, se possível com o mesmo número de participantes. Quatro alunos(as) por grupo - ou cinco se um deles for o narrador ou a narradora -, consideramos uma boa opção.

Em relação ao tempo, sugerimos um ou dois períodos de aula para familiarização com o material (principalmente os(as) estudantes que venham a atuar como narradores ou narradoras), e dois a quatro períodos para a realização do jogo.

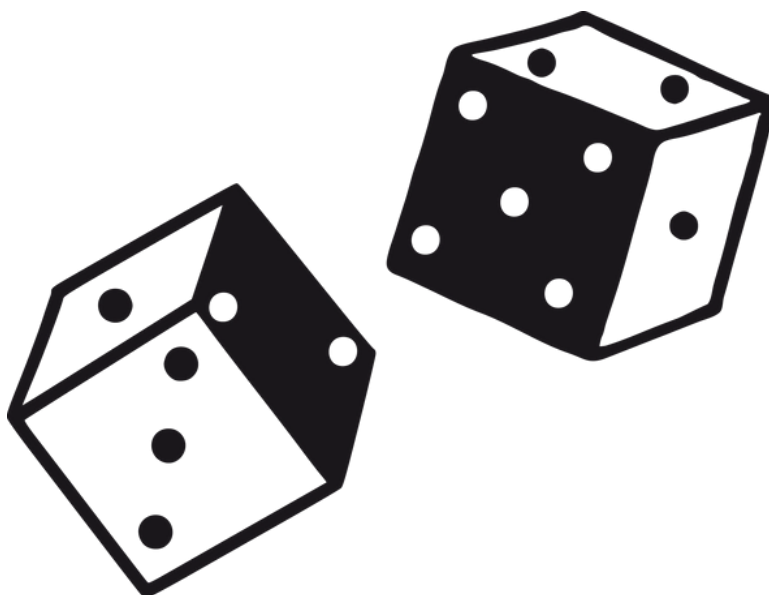
## Cada participante recebe:

- Uma ficha de personagem.
- Uma peça de lagarta e uma de borboleta.
- Lápis e borracha para modificar sua ficha ao longo do jogo.

## Cada grupo recebe:

- Um plano de fundo para ambientação.
- Um livro de cenas.
- Baralho de ações.
- Uma tabela de habilidades.
- Uma planilha de desfecho
- 2 dados comum de 6 faces (2D6).

Os materiais de jogo para impressão e algumas sugestões estão disponíveis na sessão final deste documento.



# Principais elementos do jogo



## Peças dos personagens

O jogo possui 10 personagens lagartas e 10 personagens borboletas, com habilidades, características físicas e comportamentais distintas.

## Baralho de ações

O jogo possui 3 baralhos: o das lagartas, das pupas e das borboletas. Eles são utilizados conforme a fase do jogo. Neles estão as situações vividas pelos personagens e as ações a serem feitas.



## Ambiente

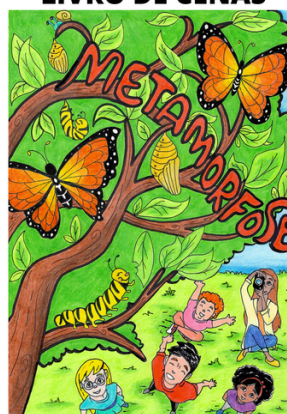
Serve como plano de fundo no espaço em que acontece o jogo. Retrata os personagens do jogo, de lagartas a seres humanos, cada um com suas características convivendo em harmonia.

## Livro de Cenas

Toda a narrativa do jogo está contida no Livro de Cenas. Além da narração de cenas, o livro traz orientações que vão sendo reveladas aos participantes conforme o desenrolar da partida.



## LIVRO DE CENAS



# Principais elementos do jogo



## Dados

São necessários 2 dados comuns de 6 faces para o jogo. Eles são usados em diversos momentos, seja para definir as características de cada personagem, como para determinar o resultado de uma ação descrita pelas cartas do baralho.

## Fichas dos personagens

Nelas encontramos as características e níveis de Padrão dos personagens. Esses marcadores influenciam o resultado do jogo. Também anotamos a habilidade de cada personagem, que gera bônus em algumas ações.

**FICHA DE PERSONAGEM**

Nome: \_\_\_\_\_  
Habilidade: \_\_\_\_\_ Bônus: +3

Peça do personagem

INÍCIO: 8

1º \_\_\_\_\_ 2º \_\_\_\_\_ 3º \_\_\_\_\_ 4º \_\_\_\_\_

TRAÇOS CARACTERÍSTICOS

Característica positiva (CP): \_\_\_\_\_ Valor: \_\_\_\_\_  
Característica negativa (CN): \_\_\_\_\_ Valor: \_\_\_\_\_

	C1	C2	C3	C4	C5	C6	Vento	C7	C8
CP									
CN									

## Dica prática

Todo esse material pode assustar participantes mais ansiosos(as) ou que não tenham familiaridade com esse tipo de jogo. É bom saber que os materiais mais importantes são: a ficha de personagem, o livro de cenas e o baralho de ações. O material pode ser apresentado previamente aos participantes. Outra sugestão é em relação ao livro de cenas, que contém todo o enredo e ações do jogo. Este também pode ser apresentado anteriormente aos estudantes que conduzirão o jogo em seus grupos, caso opte por esse formato de utilização.



# Início rápido

Para que você tenha uma visão rápida de como o jogo funciona, esta seção explica o funcionamento de forma reduzida. Os detalhes serão apresentados nas seções seguintes.

- A história será narrada pelo(a) docente ou por um dos participantes de cada grupo.
- Os preenchimentos iniciais da ficha de personagem acontecem conforme narração do bloco de cenas.
- O jogo compreende quatro fases, e em cada uma delas:
  - Os(as) participantes tiram cartas do baralho.
  - Cada jogador ou jogadora realiza o que é pedido nas cartas, que inclui alterações nos marcadores e testes de rolagem de dados. Devem observar suas habilidades e somar os possíveis bônus.
  - As alterações nos marcadores devem ser feitas na ficha de cada personagem.
  - No final de cada fase os(as) participantes verificam seus níveis de Padrão.
  - Na etapa final, soma-se a pontuação de Padrão dos jogadores e jogadoras para saber o resultado do jogo. É possível ainda fazer uma média da pontuação de todos os grupos participantes, para que se chegue ao resultado final da turma.



Esse é o funcionamento básico do jogo. No entanto, algumas situações específicas ocorrem, e são explicadas no livro de cenas.

Com isso você já tem o fundamental para jogar Metamorfose.

O jogo continuará, com lagartas, borboletas e seres humanos evoluindo enquanto indivíduo e como grupo, até alcançarem o objetivo final da aventura.

Nas páginas seguintes você encontrará um detalhamento do funcionamento do jogo, elementos e regras.

No livro de cenas também há o detalhamento das regras, que serão reveladas aos participantes conforme o desenrolar da partida.





## Conhecendo as regras e elementos do jogo

Nesta seção apresentaremos as regras com detalhes, para que seja possível tirar qualquer dúvida a respeito delas. Apresentaremos os materiais de jogo, em seguida o funcionamento deste e cada ação possível. Mas lembre-se de uma regra importante neste jogo:

***Regras existem, mas elas podem ser flexibilizadas tranquilamente para favorecer o prazer de jogar.***

Assim, se tiver alguma dúvida sobre como resolver a situação, não tenha medo de improvisar!

### Materiais de jogo

#### Livro de cenas

É a partir dele que será narrada toda a aventura.

Além da narração, o livro contém todas as regras do jogo, que são reveladas no decorrer da partida.

Deve ficar nas mãos do(a) docente ou com um dos participantes de cada grupo, que neste caso, atuarão como narradores(as).

O texto está descrito em cores distintas, para que seja possível distinguir a narrativa - que deve ser lida aos jogadores e jogadoras - das regras e exemplos que o(a) narrador(a) utiliza apenas para fazer funcionar o jogo.





## Ficha de personagem

A criação de personagem é uma parte muito especial neste estilo de jogo. É um momento de incentivo à criatividade e à reflexão, no qual os(as) participantes podem também expressar muito a respeito de si mesmo. Isso se dará a partir da ficha de personagem.

**FICHA DE PERSONAGEM**

Nome: \_\_\_\_\_  
Habilidade: \_\_\_\_\_ Bônus: +3

INÍCIO: 8

**PADRÃO**

1º \_\_\_\_\_ 2º \_\_\_\_\_ 3º \_\_\_\_\_ 4º \_\_\_\_\_

Peça do personagem

### TRAÇOS CARACTERÍSTICOS

Característica positiva (CP): \_\_\_\_\_ Valor: \_\_\_\_\_

Característica negativa (CN): \_\_\_\_\_ Valor: \_\_\_\_\_

	C1	C2	C3	C4	C5	C6	Vento	C7	C8
CP									
CN									

A ficha contém as seguintes partes: o nome, a imagem, a habilidade, o padrão e as características.

As informações serão preenchidas no decorrer da narração.

O nome do(a) personagem é de livre escolha, assim como os(as) participantes podem escolher a peça que os(as) caracterizam entre aquelas disponíveis.

A habilidade especial do(a) personagem e o bônus que ela proporciona é definida de acordo com as opções propostas na tabela de habilidades e bônus.





- **Habilidades e bônus de testes**

A habilidade especial do(a) personagem e o bônus que ela proporciona é definida de acordo com as opções propostas na tabela de habilidades e bônus.

Cada personagem do jogo possui uma habilidade específica. Essa habilidade é escolhida no momento de criação do(a) personagem e lhe dará um bônus ao realizar aquele teste. Os(as) participantes escolhem, dentre as quatro habilidades, a que preferirem (podem inclusive escolher a mesma). São as seguintes:

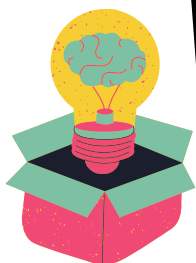
Nome da habilidade	Descrição da habilidade
Corpo sarado	Dá um bônus +3 em testes de força
Tomada de decisão	Dá um bônus +3 em testes de autonomia
Aparência física satisfeita	Dá um bônus +3 em testes de autoestima
Levanta e dá a volta por cima	Dá um bônus +3 em testes de transformação

Dáí podemos concluir, por exemplo, que um(a) personagem com a habilidade “tomada de decisão” terá vantagem ao realizar testes de autonomia, pois nesse teste ele(a) receberá um bônus de +3, que será somado ao resultado do 2D6.

Neste momento sugerimos a intervenção do(a) docente para realizar a seguinte reflexão com os(as) estudantes:

### Reflexão

Todas as ações do ser humano estão ancoradas nas vivências anteriores, em um contexto social, histórico e cultural. No mundo em que vivemos, se pararmos para pensar, quais são nossas atitudes e posicionamentos perante ao corpo - independente de ser meu corpo ou do outro -, podemos nos perguntar a quem ele realmente pertence. O mercado, a mídia, a ciência e a tecnologia de certa forma disputam este poder. O corpo vulnerável em meio a tamanho apelo de agentes externos, age pelo impulso e assume as consequências. Obviamente, não se pode negar a existência de efeitos positivos para o indivíduo advindos destes agentes. Porém, é sempre plausível a análise crítica do que é ofertado e julgado como ideal, pois entre tantos corpos e contextos diferentes, é impossível generalizar o correto e o belo que atendam a tantas especificidades.





As características do(a) personagem, junto com o Padrão, são os principais marcadores do jogo e definirão o resultado da partida. A saber:

- **Características**

Na ficha do(a) personagem há a indicação de uma característica própria **positiva** (CP) e uma que deixa o(a) participante insatisfeito(a), por isso chamaremos de característica **negativa** (CN). Uma delas deve ser uma característica **física**, e a outra, **comportamental**. Portanto, se a característica física é definida como positiva, a característica comportamental é aquela que não agrada, ou o contrário.

Isso é muito divertido e interessante, na medida em que os(as) participantes enfatizam estas características e habilidades quando se sentem familiarizados(as) com o jogo.

As características são de livre escolha de cada participante, e são definidas no decorrer da aventura.

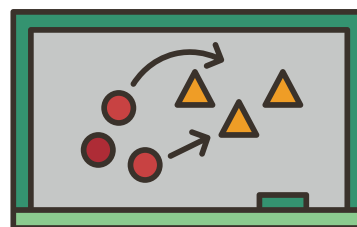
A modificação dos marcadores das características acontece conforme o resultado do baralho de ações.

Os marcadores de características podem ir de 0 a 15. Quando as pontuações extremas são alcançadas, significa que aquela característica foi adquirida pelo(a) personagem e não pode mais ser modificada. Os seguintes resultados podem acontecer:

- CP = 0: uma característica positiva foi perdida. Isso pode prejudicar! Aumenta um ponto de Padrão.
- CP = 15: característica positiva adquirida! Diminui um ponto de Padrão.
- CN = 0: eliminamos uma característica negativa! Diminui um ponto de Padrão.
- CN = 15: característica negativa adquirida. Aumenta um ponto de Padrão.

Nestes casos, uma nova característica precisa ser escolhida.

Como vimos, os marcadores das características interferem no **Padrão**, que determinará ao final do jogo, se os jogadores e jogadoras obtiveram sucesso em sua missão. É importante compreender esta relação!







- **Padrão**

O marcador Padrão representa o quão as percepções são influenciadas por modelos estabelecidos pela sociedade, principalmente os padrões estéticos.

**Padrão 15:** totalmente influenciável.

**Padrão 1:** satisfeito consigo mesmo(a), livre para ser como é.

Portanto, o padrão idealizado corresponde à menor pontuação.

Cada participante marca em sua ficha de personagem a quantidade de padrão que seu personagem possui ao final de cada fase ou quando solicitado no decorrer da partida. Todos(as) os personagens começam o jogo com Padrão 8.

A modificação do Padrão acontece ao final de cada fase, ou quando solicitado no livro de cenas. Calcula-se a diferença entre CP (Característica Positiva) e CN (Característica Negativa). O resultado definirá o marcador de Padrão.

Característica positiva prevalente, diminui o Padrão. Prevalência da característica negativa, aumenta o Padrão.

Quando alguém alcança as pontuações máximas (1 ou 15), o excedente em sua marcação deve ser compartilhado com os(as) demais participantes.

Optamos por essa consequência pensando nas influências. Quem ou o que nos influencia? Dentro de um grupo, por mais homogêneo que pareça ser, ele é constituído por individualidades. O corpo, suas concepções, relações e posicionamentos são influenciados pelo ambiente social. Este compartilhamento representa as influências, que podem ser benéficas, mas também, inconvenientes.

A pontuação final de Padrão define o resultado do jogo, conforme a tabela de desfecho.

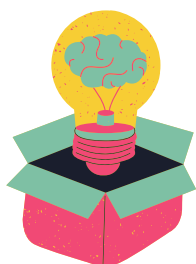




## Peças dos(as) personagens

Como os(as) personagens passam pelas fases de lagarta e borboleta, os(as) participantes escolherão suas peças no momento adequado de acordo com o livro de cenas, e as colocarão no canto superior direito da ficha de personagem.

Durante a criação do(a) personagem (escolha das peças e definição das características) sugerimos a intervenção do(a) docente para realizar a seguinte reflexão com os(as) estudantes:



### Reflexão

#### O corpo

É importante notar que, na criação do(a) personagem, o(a) jogador(a) indicará suas próprias características, inclusive físicas. Desde aqui, as reflexões sobre a percepção do corpo se iniciam. Embora o enredo seja fantasioso, o momento de escolher por uma ou outra figura/personagem que o(a) represente, também é uma forma de demonstrar suas representações. Se o mundo é o que vemos, para efeito de diversão e conhecimento, porque não ver e pensar o mundo e a nós mesmos, por um outro prisma?

### Dica prática

#### Ficha de personagem

Ao utilizar o jogo em sala de aula, é importante que os jogadores e jogadoras identifiquem suas fichas de personagens para poder continuar o jogo em outro momento, se necessário. Você pode pedir aos participantes que utilizem o verso da ficha. Sempre é mais seguro o(a) docente manter consigo o material de jogo para garantir que todos(as) terão suas fichas no encontro seguinte.





## Ambiente

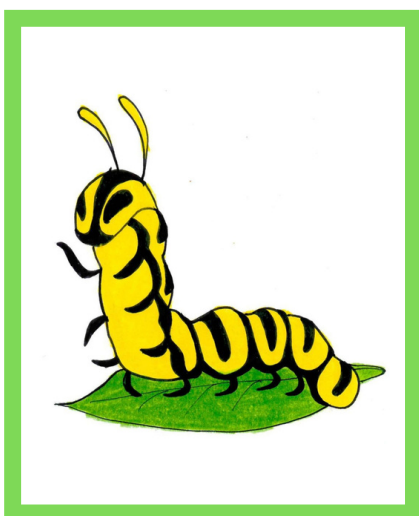
Plano de fundo que serve para caracterizar o jogo, promovendo uma maior interação a fim de que os(as) participantes entrem no clima da aventura. Este item não tem influência no sistema de jogo.

## Baralho de ações

Para proporcionar aos estudantes uma reflexão sobre a concepção de corpo e os padrões divulgados pela mídia, pelo mercado e pelas relações de consumo, este jogo leva em conta o posicionamento individual dos(as) participantes, e também a interação com o grupo. Afinal, assim se dão as nossas relações sociais: temos nossas percepções e convicções, mas sempre inseridos em um contexto social, histórico e cultural. Tomamos o cuidado de abordar esta temática de uma forma leve, prazerosa e divertida, características essenciais para que o jogo não perca uma de suas funções, que é divertir. Ao mesmo tempo: aprendizagem e diversão, fantasia e realidade.

Em METAMORFOSE, estas ligações são apresentadas no enredo e representadas em cartas que, além da função de provocar reflexões, sistematizam o jogo.

O baralho é utilizado em todas as rodadas. Deve-se ter o cuidado para que sejam utilizados os baralhos corretos em cada etapa da metamorfose: lagarta, pupa e borboleta.

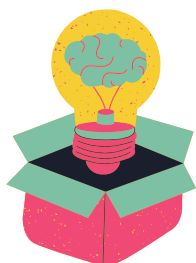




## Dica prática

### Teste de conhecimento

Incluimos em cada um dos baralhos uma carta com a ação *Teste de conhecimento*, apenas como sugestão. Se não for utilizada, não interfere no jogo. Optamos por deixar a elaboração desses testes a critério do(a) docente, de acordo com seus objetivos e conteúdos programáticos. Assim, é possível que o jogo seja adaptado também ao conteúdo que está sendo trabalhado. Além disso, voltando à temática principal, pensemos o corpo biológico único e, ao mesmo tempo, social, inserido em uma cultura. Os testes de conhecimento adaptáveis proporcionam aos estudantes a reflexão sobre o corpo sob várias perspectivas por meio dos componentes da cultura corporal do movimento. Sugerimos testes do tipo “perguntas e respostas” ou, no caso da Educação Física, testes em que o movimento esteja envolvido. A consequência desta ação pode ser definida previamente, ou deixar a criatividade falar mais alto!



### Reflexão

Tenha em conta que o jogo não tem a intenção de diminuir a importância do movimento nas aulas de Educação Física, nem tampouco de ser limitado a algum elemento específico da cultura corporal do movimento. Ao contrário, incluímos nele uma grande possibilidade de ser utilizado de maneira alargada, ou seja, inserindo ao jogo os objetos de conhecimento de interesse dos(as) docentes e alunos(as), e a partir deles, fazer uso da análise crítica sobre as representações do corpo, essência deste produto educacional. Ainda, ideamos que o jogo possa ser utilizado em parceria com outros componentes curriculares, e mesmo em ambientes não formais de ensino.





# O jogo

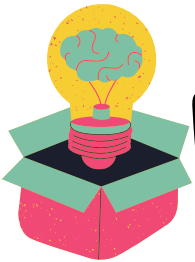
Com os materiais de jogo em mãos, e conhecendo um pouco mais sobre seus elementos, vamos para a aventura!

Comece o jogo fazendo com que os(as) participantes se transportem, pela imaginação, para o ambiente da história. O livro de cenas traz o texto para ambientação.

## A fase de jogo

Pensamos as fases de jogo como o ciclo de vida da lagarta, passando pela pupa, até a borboleta, caracterizando assim a metamorfose. Todas estas informações estão contidas no livro de cenas. Em cada fase as cartas vão sendo retiradas, ocorrendo as jogadas e reflexões possíveis.

Sugerimos a reflexão abaixo no início da 2ª fase, quando as lagartas passarão pela fase de pupa até transformarem-se em borboletas.



## Reflexão

### Mudança na forma de ver e pensar o corpo

Assim como a lagarta e a borboleta, o ser humano passa por fases, a sociedade se transforma, a vida é uma constante metamorfose! E não seria diferente com a percepção do corpo e da beleza. Pesquisando a respeito, veremos que padrões de beleza existem há milênios, e claro, eles se modificam. Do corpo curvilíneo ao magro, do arredondado aos músculos definidos, vamos num piscar de olhos. Uma década ou duas são suficientes para que essa mudança de padrões aconteça, ainda mais a partir da virada do último século, quando a exposição dos corpos explode na mídia. Se a lagarta transforma seu corpo em um processo natural, na maioria das vezes, não é o que acontece com os seres humanos, instigados a seguir o modelo ideal de corpo. Já não se sabe quais os limites, o que mudar e porque mudar. E por fim, não é apenas o corpo que muda, mas a identidade que caracteriza cada ser.



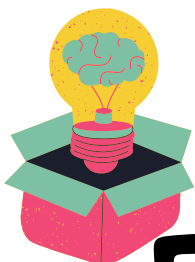


## Resultado e tabela de desfecho

O objetivo final é a evolução dos(as) personagens durante o processo de metamorfose, para que retornem ao mundo como seres humanos melhores, principalmente na maneira de ver e tratar o seu corpo e o do outro.

Para mensurar esta evolução, e saber se concluíram com sucesso a missão, somam-se os marcadores de Padrão do grupo. Depois, verifica-se na **tabela de desfecho** qual foi o resultado do jogo. Há ainda a possibilidade de fazer uma média da pontuação entre os grupos.

Sugerimos a reflexão abaixo após a verificação de Padrão, antes do início da 3ª fase.



### Reflexão

#### Representação do corpo

A essência em torno da qual este jogo foi construído é a de representação do corpo. A intenção é favorecer a discussão de conceitos e significados que auxiliem os sujeitos a refletir criticamente sobre o cenário que se apresenta para o corpo nas mais variadas relações da sociedade. A cultura na qual fomos educados e estamos inseridos infere que temos padrões e modelos a seguir em todas as esferas da nossa vida, e em relação ao aspecto físico, o apelo é ainda maior. Para nossos antepassados, o corpo tinha certa utilidade, e geralmente, quanto mais escondido, mais decência. O olhar sobre o corpo sofreu mutações, tantas que por vezes, sequer aceitamos aquele que vemos, ou temos.





# Outras possibilidades

## Flexibilização das regras

METAMORFOSE tem a intenção de conseguir simular uma narrativa na qual os(as) participantes são personagens. Sendo assim, mais importante do que seguir as regras à risca é construir uma boa história e se divertir. Como dito no início, situações de jogo que gerarem dúvida a respeito das regras podem ser resolvidas a partir do andamento da narrativa, numa direção que mantenha o jogo divertido.

## Registros

Alguns participantes conseguem mergulhar na aventura, e isso pode render boas narrativas. Você pode sugerir aos estudantes que contem a história vivenciada pelo(a) personagem, ou de sua turma, ou apenas um momento marcante dessa história.

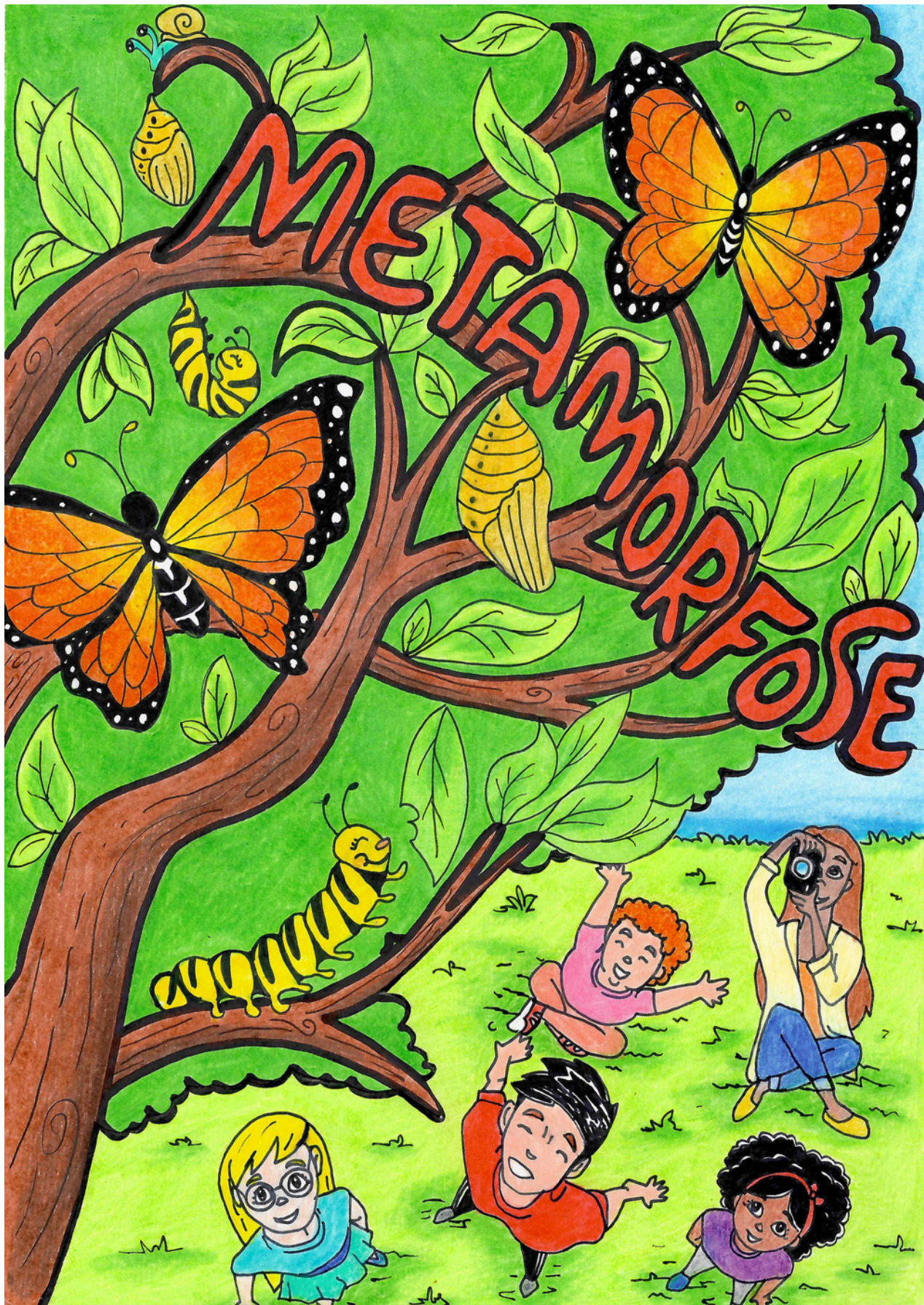
É uma oportunidade também para promover reflexões sobre a temática da percepção do corpo e registrar o conhecimento adquirido.

Recomendamos esse momento ao término da partida, logo após verificar a planilha de desfecho do jogo.

**A partir da próxima página você terá acesso ao Livro de Cenas e ao material necessário para o jogo.**



# LIVRO DE CENAS





# Apresentação

Você já parou para pensar sobre o corpo que você tem e como são os corpos que você vê?

É por meio do corpo que estamos no mundo, e por ele, sentimos emoções, transmitimos nossas vontades, tomamos decisões, exploramos nossas potencialidades.

Provavelmente você esteja passando – ou já passou – por momentos de transformações, de tomada de decisões, de dúvidas e incertezas. Também já teve a necessidade de ser aceito por alguém ou por um grupo de pessoas. E nestas situações, você se preocupou com o seu corpo, com a sua roupa, com o que os outros veriam e pensariam.

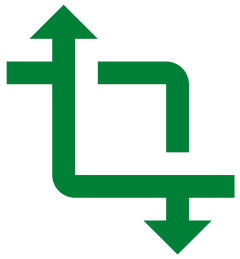
Afinal, quem ou o que nos influencia? Quem define qual corpo é bonito e qual não é adequado?

Características definidas como gordo, magro, baixo, costumam ser frequentes nas conversas. As feições do rosto, o tipo do cabelo, a cor da pele, o jeito de se expressar, o condicionamento físico, são constantemente utilizados para definir alguém.

Agora, imagine que, de uma hora para outra, você passa a habitar um corpo que não tem nada a ver com o seu. Mas suas principais características e peculiaridades são mantidas e é por meio delas que você se reconhece, e os outros o(a) reconhecem também.

Vamos embarcar nesta aventura?





# Metamorfose

## Orientações iniciais

O que aparecer em verde são instruções.

O que aparecer em preto deve ser narrado.

Você foi escolhido(a) como narrador(a) do jogo. Essa é uma função muito importante, pois você narrará a história e auxiliará os(as) participantes que interpretarão personagens.

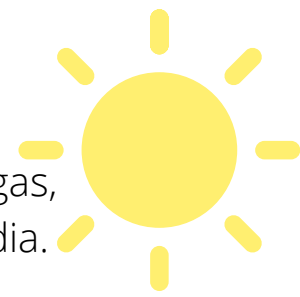
Antes de iniciar o jogo, leia com atenção as instruções, e verifique com seu professor ou sua professora se houver alguma dúvida.

Além de narrar, você tem ainda as seguintes funções:

- Conferir se os(as) participantes estão fazendo as alterações dos marcadores conforme a narrativa;
- Organizar os acessórios do jogo (baralho de ações, peças, dados, fichas dos personagens, etc.);
- Auxiliar os(as) participantes durante toda a partida.

Virando a página, a aventura começa!!!





O sol nasce no horizonte enquanto você e seus amigos e amigas, cada um em sua confortável cama, despertam para mais um dia.

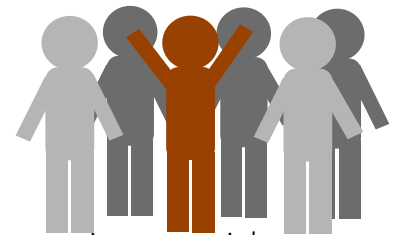


Ao espreguiçarem-se, notam algo diferente: onde estão os braços? O que aconteceu com meu corpo? Vão até o espelho e já não mais se reconhecem.

No mesmo instante, em uma fração de segundos, todos(as) se encontram em uma floresta. Não acreditam no que estão vendo: foram transformados(as) em lagartas!

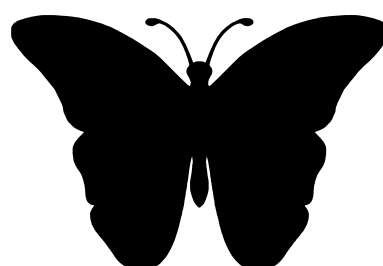
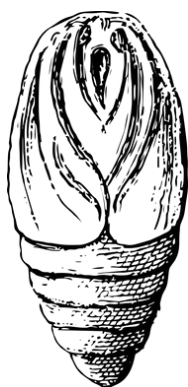
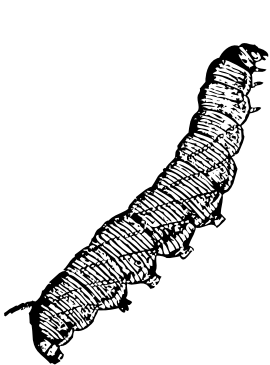


Conseguem identificar um ao outro por meio de características singulares, que foram transferidas para um corpo mole, cilíndrico, com muitos pelos e patas.



Uma das lagartas aumenta o mistério. Diz ter sonhado que os seres humanos haviam sido transformados em lagartas para que aprendessem a viver a vida no seu tempo, respeitando e aceitando a si mesmo e ao outro.

E que só voltariam a viver como humanos após passar por todas as fases da metamorfose, tornando-se borboletas e conseguindo voar, sem deixar que percalços, poderes e predefinições diminuíssem o potencial de cada um.



Todos(as) se olham, e compreendem a grande aventura à qual foram destinados(as).



Vamos começar!

- Escolha um(a) personagem entre as lagartas e coloque no local indicado na ficha. Defina também o nome do seu personagem ou da sua personagem.
- Preencha em sua ficha de personagem a sua habilidade. Consulte a tabela de habilidades para escolher. Não se preocupe caso outro(a) participante tenha escolhido a mesma.



**Esta é a tabela que deverá ser consultada pelos(as) participantes:**

Nome da habilidade	Descrição da habilidade
Corpo sarado	Dá um bônus +3 em testes de força
Tomada de decisão	Dá um bônus +3 em testes de autonomia
Aparência física satisfeita	Dá um bônus +3 em testes de autoestima
Levanta e dá a volta por cima	Dá um bônus +3 em testes de transformação

**Educador(a): realize com os(as) estudantes a reflexão da pg. 14 do manual do jogo.**

**Aluno(a)/narrador(a): dirija-se ao seu professor ou a sua professora para que ele(a) faça a intervenção.**



Na exuberante floresta, as lindas lagartas, muito coloridas e vaidosas, passam a viver. Este lugar é muito especial, cheio de encantos e possibilidades para viver uma vida agradável. Mas para alcançar seus objetivos, apenas pensam nas lindas borboletas que um dia virão a ser.

Mas... para começar: o que define “beleza”? Quem diz o que é “belo”? A beleza da lagarta é inferior à da borboleta? Quais são as suas características?

- **Defina as características** e preencha sua ficha de personagem. Você deverá escolher **uma característica física e uma de comportamento**. Uma que você considera positiva (CP) e outra que lhe deixa insatisfeito (a), uma característica negativa (CN).

- Para definir o valor de cada uma:



- Role 2 dados de 6 faces (2D6);



- A pontuação máxima é 10.



Cada participante deve apresentar o(a) personagem escolhido, sua habilidade e características.

- **Estas informações devem ser preenchidas a lápis, pois mudanças podem ocorrer durante o jogo.**
- **As características são de livre escolha dos(as) participantes, mas instigue-os a pensarem em si mesmos para essa definição.**
- **Educador(a): realize com os(as) alunos(as) a reflexão da pg. 17 do manual do jogo.**
- **Aluno(a)/narrador(a): dirija-se ao seu professor ou a sua professora para que ele(a) faça a intervenção.**



# 1ª fase



Disponibilize aos participantes o baralho das lagartas.



## Cena 1

As lagartas não percebem o esplendor da natureza ao seu redor, assim como nem todas as pessoas percebem a perfeição presente no seu próprio corpo, na cor da pele, no cabelo, nas suas formas e curvas.



As lagartas vivem imaginando como serão suas vidas quando estiverem voando, e toda a beleza do mundo que suas asas poderão alcançar. De alguma maneira as lagartas podem estar sendo influenciadas a seguir padrões de beleza, de estética, que estão além do que sua realidade permite alcançar.



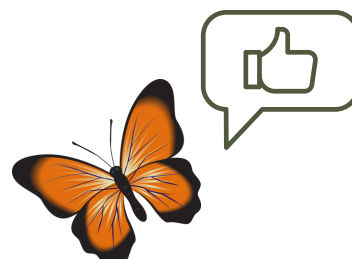
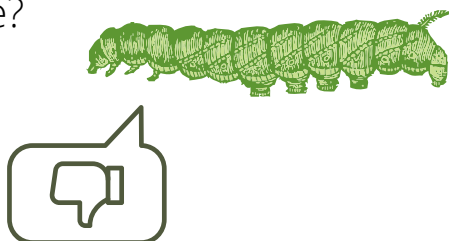
**Cada participante retira uma carta do baralho de lagartas e realiza a ação que é pedida.**

## Cena 2

Mirando em seu único desejo, a vida das lagartas é vazia de significados, preocupando-se demais com o futuro, esquecendo-se de viver os lindos presentes que a vida lhes oferece a cada dia.

Enquanto lagartas, algumas sentem-se menosprezadas em relação às borboletas, pois um dia, alguém disse que as lagartas são feias e venenosas, enquanto as borboletas são lindas e delicadas.

Como você se sente?



**Cada participante retira uma carta do baralho de lagartas e realiza a ação que é pedida.**



## ALGUMAS ORIENTAÇÕES

- Em cada fase, você é responsável por auxiliar os(as) participantes e conferir se alteraram os marcadores em suas fichas.
- Informações sobre as características:
  - Os marcadores de características podem ir de 0 a 15. Quando as pontuações extremas são alcançadas, significa que aquela característica foi adquirida pelo(a) personagem e não pode mais ser modificada. Os seguintes resultados podem acontecer:
    - CP = 0: uma característica positiva foi perdida. Isso pode prejudicar! Aumenta um ponto de Padrão.
    - CP = 15: característica positiva adquirida! Diminui um ponto de Padrão.
    - CN = 0: eliminamos uma característica negativa! Diminui um ponto de Padrão.
    - CN = 15: característica negativa adquirida. Aumenta um ponto de Padrão.
  - Nestes casos, uma nova característica precisa ser escolhida.
  - Como vimos, os marcadores das características interferem no Padrão, que determinará ao final do jogo, se os(as) participantes obtiveram sucesso em sua missão. É importante compreender esta relação!
  - Os baralhos contêm uma carta de *Teste de conhecimentos*, que será utilizada ou não, de acordo com o interesse do(a) docente.

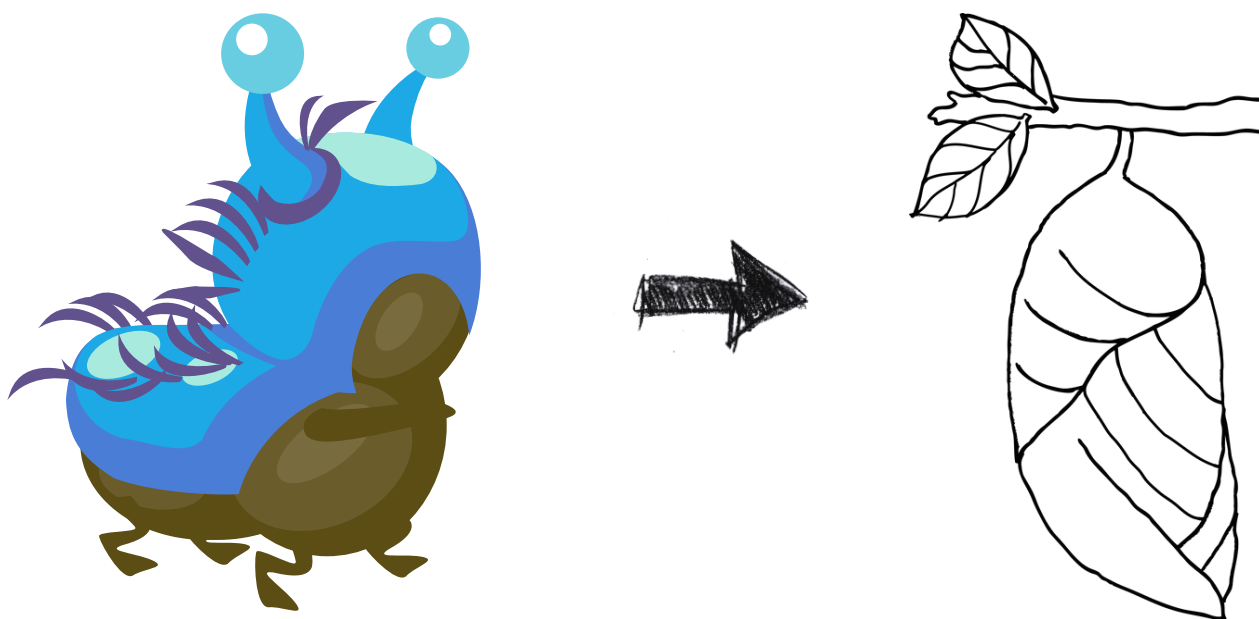




**Para encerrar a primeira fase faremos uma verificação de padrão, que será explicada logo adiante.**

É chegada a hora das lagartas recolherem-se e prepararem-se para uma nova fase. Agora elas são pupas, um importante estágio de vida, antes de tornarem-se borboletas.

É como na adolescência! Muitas mudanças vão acontecendo no corpo, na maneira de ser, pensar e agir.



### **VERIFICAÇÃO DE PADRÃO**

Para isso, analise a modificação de suas características. Utilize a pontuação da última cena. Calcule a diferença entre CP e CN. O resultado definirá o marcador de Padrão.

**- Lembre os(as) participantes de atualizarem o marcador de Padrão na ficha.**

**Veja os exemplos na próxima página!**



Antes de ver os exemplos, é fundamental ter em mente as seguintes relações:

- O Padrão é o marcador principal e o ideal é que ele se mantenha com a menor pontuação possível!
- Característica positiva é um marcador idealizado, por isso, diminui o Padrão.
- Já a característica negativa aumenta o marcador de Padrão.



#### EXEMPLO 1:

No final da fase: CP = 6 CN = 1 CP 6 - CN 1 = 5

Diminuiremos 5 pontos no Padrão. Mas lembre-se: o resultado ideal de Padrão é 1, afinal, em algum momento iremos ceder aos apelos da mídia e do mercado, assim ele não pode zerar. Portanto, um(a) participante que tem Padrão 5, poderá descontar no máximo 4 pontos. O ponto que lhe sobra será distribuído para outro jogador ou jogadora, mostrando que estão juntos nessa e também, o desejo de que todos(as) tenham autonomia e liberdade para assumirem o seu jeito de ser e estar na sociedade.

- Se na diferença a CN predominar, o Padrão aumenta. Se o Padrão alcançar 15 pontos, o mesmo acontece como na explicação anterior. O excedente será distribuído a outro(a) participante.

- Se a diferença for nula, o Padrão não se altera.



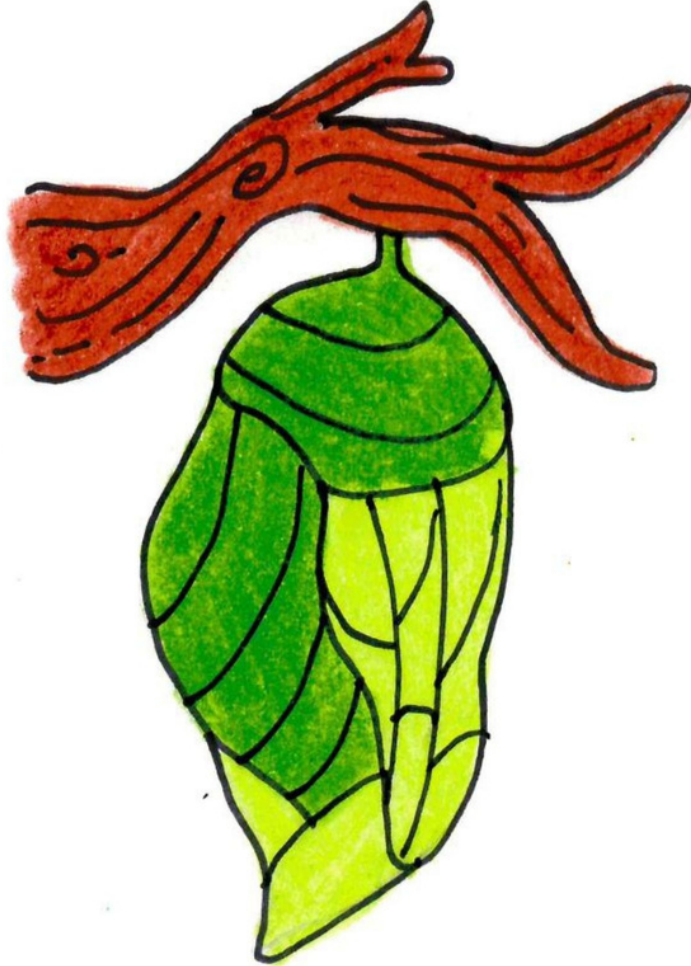
#### EXEMPLO 2:

No final da fase: CP = 7 CN = 8 CN 8 - CP 7 =

Aumento de 1 no Padrão, pois a CN prevaleceu no resultado.



# 2ª fase



Troque o baralho das lagartas pelo baralho das pupas.

Educador(a): realize com os(as) alunos(as) a reflexão da pg. 20 do manual do jogo.

Aluno(a)/narrador(a): dirija-se ao seu professor ou a sua professora para que ele(a) faça a intervenção.



### Cena 3

A fase de pupa é um momento delicado. Vários fatores podem influenciar no seu desenvolvimento, como o vento, as fortes chuvas e alguns predadores. E na vida real? Quem ou o quê lhe influencia?



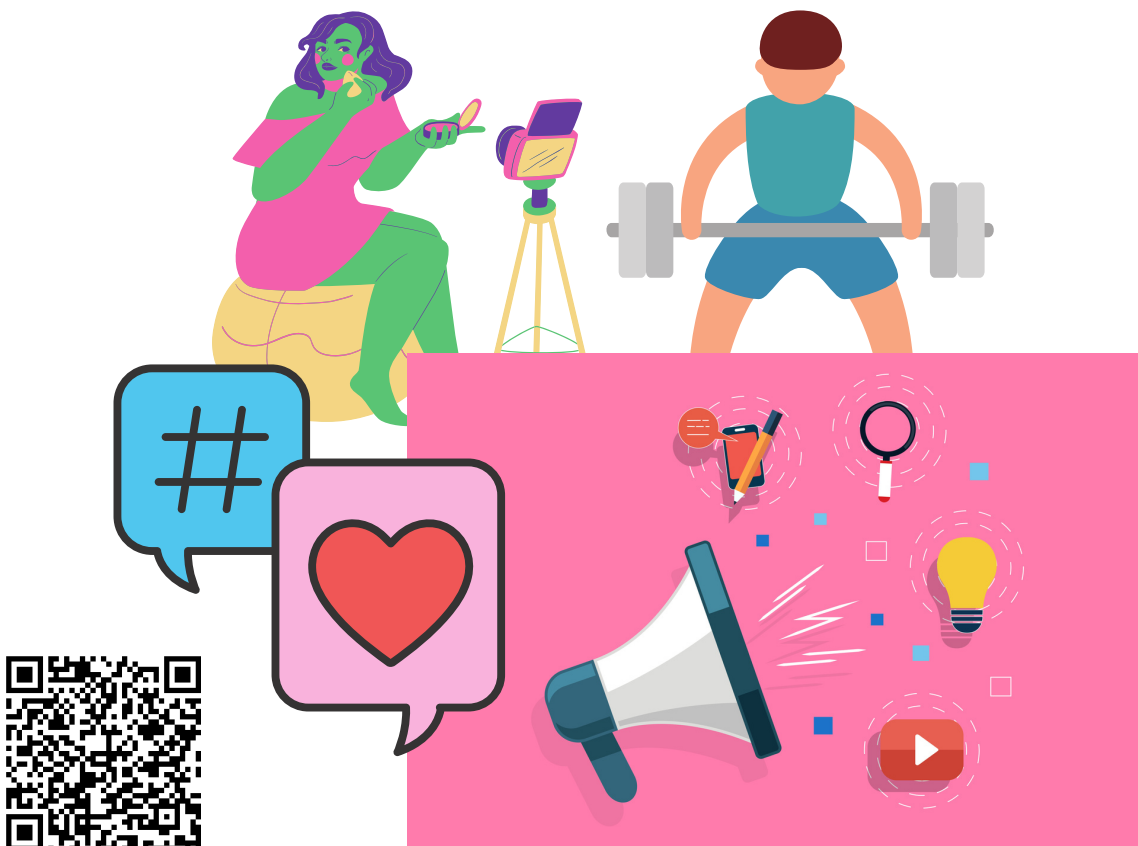
**Cada participante retira uma carta do baralho das pupas e realiza a ação que é pedida.**

### Cena 4

Mais ou menos 10 dias as lagartas passam dentro do casulo, ansiosas para ver a transformação!



**Cada participante retira uma carta do baralho das pupas e realiza a ação que é pedida.**



Então, em uma tarde de verão, quando o sol aquece o ventre da terra, chega o momento tão esperado por elas.

Depois de demorados dias desenvolvendo-se em seus casulos, as lindas lagartas transformam-se, finalmente, em cintilantes borboletas de asas multicoloridas.



Não há homogeneidade, e sim, muitas cores, formatos e tamanhos!

## TROCA DE PERSONAGEM

- **A lagarta virou borboleta. Escolha um(a) novo(a) personagem entre as borboletas para continuar o jogo.**



O ser, a essência, são os mesmos. Mas será que cada borboleta reagirá da mesma forma a esta transformação?

Provavelmente não.. afinal, fazemos parte de um contexto, de uma cultura, e as rupturas e transformações nem sempre são bem aceitas pelo próprio indivíduo e pelo outro.

É uma grande transformação!



## VERIFICAÇÃO DE PADRÃO

- Inicialmente, precisamos atualizar novamente nosso Padrão.
- Quem já estava com Padrão 1, e teve resultado prevalente de característica positiva ao final da fase de pupa, permanecerá com Padrão 1. Mostra como você é capaz de se aceitar, de se adaptar, sem deixar se influenciar. Não dividirá o excedente com os(as) demais participantes, afinal, existem momentos em nossa vida que devemos ser capazes de pensar, tomar decisões e agir sozinhos(as). São as individualidades dentro de uma sociedade.

**Note que há uma alteração na regra de Padrão quando a pontuação 1 for alcançada.**

**Educador(a): realize com os(as) alunos(as) a reflexão da pg. 21 do manual do jogo.**

**Aluno(a)/narrador(a): dirija-se ao seu professor ou a sua professora para que ele(a) faça a intervenção.**



# 3ª fase



Troque o baralho das pupas pelo baralho das borboletas.



## Cena 5


As borboletas mal podem esperar para viver este momento tão sonhado! Mas ao mesmo tempo, as angústias, as incertezas, e em alguns casos, a não aceitação de si mesmo(a), levam as borboletas a questionarem-se se realmente conseguirão voar.



 **Cada participante retira uma carta do baralho das borboletas e realiza a ação que é pedida.**

## Cena 6

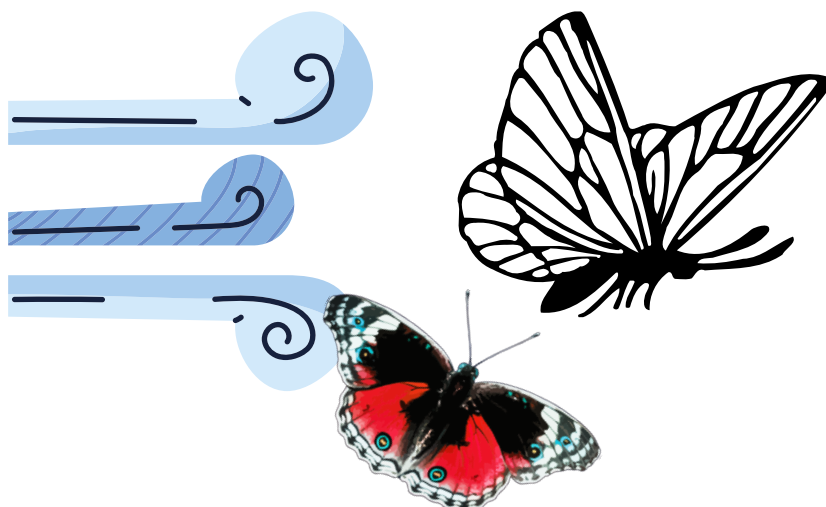
Suas dúvidas crescem, crescem, e viram um grande obstáculo. Algumas assustadas e receosas, outras confiantes e determinadas, tentam abrir suas delicadas asas.

 **Cada participante retira uma carta do baralho das borboletas e realiza a ação que é pedida.**





Subitamente, um vento muito forte, do tamanho do medo de algumas borboletas, atrapalha os planos, e vocês tentam bravamente resistir.



Tentaram, mostraram sua força, mas o vento era muito forte e causou danos nas asas. E, nesse momento, seus sonhos podem se transformar em um grande pesadelo.



Para saber o quanto esse percalço abalou as borboletas, faça a seguinte ação:

- Role 2D6
- Utilize o dado de menor valor, e diminua de sua característica positiva. Caso o valor do dado seja maior ou igual que sua CP, aumente 1 ponto de padrão e escolha uma nova característica.



**Veja o exemplo na próxima página!**



## EXEMPLO 1:

Neste momento, em minha ficha a pontuação da característica positiva (CP) é 7 e da minha característica negativa (CN) é 5.

Rolo 2D6, cujos valores são 3 e 2.

Diminuo o menor valor (2) da minha CP. Ficando assim:

CP = 5

CN = 5

## EXEMPLO 2:

Neste momento, em minha ficha a pontuação da característica positiva (CP) é 2 e da minha característica negativa (CN) é 6.

Rolo 2D6, cujos valores são 4 e 2.

Diminuo o menor valor (2) da minha CP, zerando a pontuação.

Ficando assim:

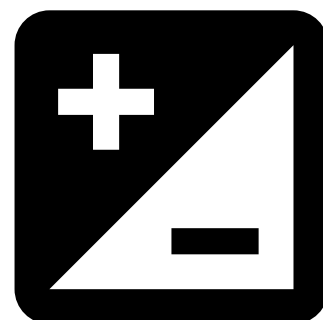
CP = 0

CN = 8

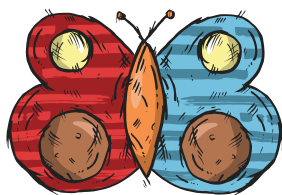
Neste caso, voltamos ao exemplo das pontuações extremas das características:

CP = 0: uma característica positiva foi perdida. Isso pode prejudicar! Aumenta um ponto de Padrão.

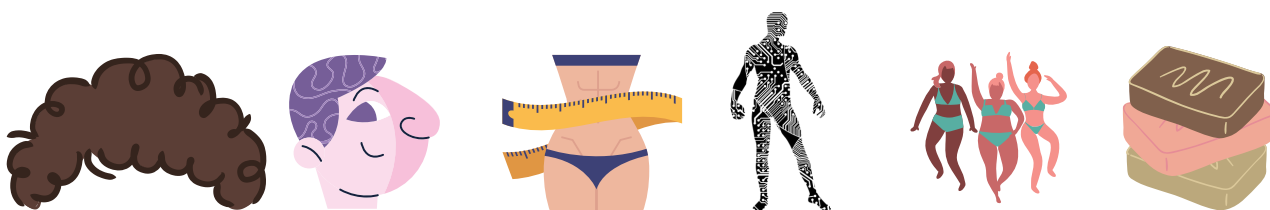
- Pontos excedentes não serão distribuídos aos demais participantes.



Abatidas com o que aconteceu, as borboletas ficam tristes e choram. Mesmo assim, tentam voar, até ficarem totalmente exaustas.



Sem saber o que fazer, passam a analisar as características umas das outras.



Algumas, confiantes, afirmaram que tudo tem seu tempo, e logo reagiram. Outras, tristes, não aceitaram o que lhes havia acontecido. As que se julgavam melhores, tentavam impor suas condições para prosseguir.

**VERIFICAÇÃO DE PADRÃO**



# 4ª fase



## Cena 7

Depois de muito tempo de debate e tentativas de voar, perceberam que estavam destruindo o que lhes restava de suas asas. Compreenderam então que seria melhor aceitar e cuidar do corpo que tinham.



 **Cada participante retira uma carta do baralho das borboletas e realiza a ação que é pedida.**

## Cena 8

A partir de então, recolhem suas asas e passam a se movimentar pelo chão, como lagartas que eram, valorizando suas virtudes e buscando o mundo possível ao redor. Caminham pelos campos e pedras. Cruzam buracos. Sobem em árvores. Comem frutas. Dormem em folhas. Bebem da chuva. Sentem o doce aroma das flores. Falam com as formigas, grilos, gafanhotos e tantos outros pequenos animais... Encontram outras lagartas, e reconhecem quanta formosura há em cada uma, e mais: percebem quanta beleza havia nelas mesmas, antes de virarem borboletas.

 **Cada participante retira uma carta do baralho das borboletas e realiza a ação que é pedida.**



As borboletas percebem que cada um tem as suas características, o seu jeito de ser. Às vezes, lembram do difícil momento quando perderam suas asas, e compreendem a importância daquela dor para a sua transformação.

Quanto mais descobrem e admiram a natureza ao seu redor, mais



perto do objetivo elas chegam. As borboletas, mesmo sem usar as asas, se encantam agora com aquele mundo tão perto que antes não conseguiam ver quando ainda eram lagartas, e mesmo quando eram humanos.

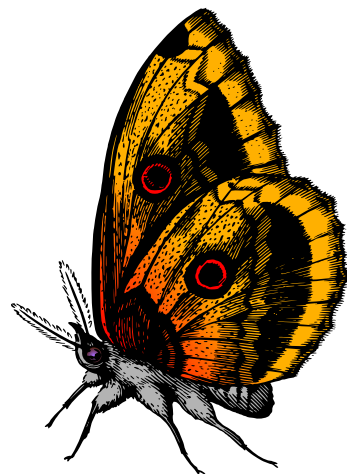
Naquele tempo, pensavam que aquele corpo não era adequado, não era compatível com a beleza que um dia almejavam.

E nesse estado de encantamento, elas percebem que, ao se cuidar, se conhecer, se aceitar, novas asas, muito lindas e brilhantes, crescem em seus corpos.

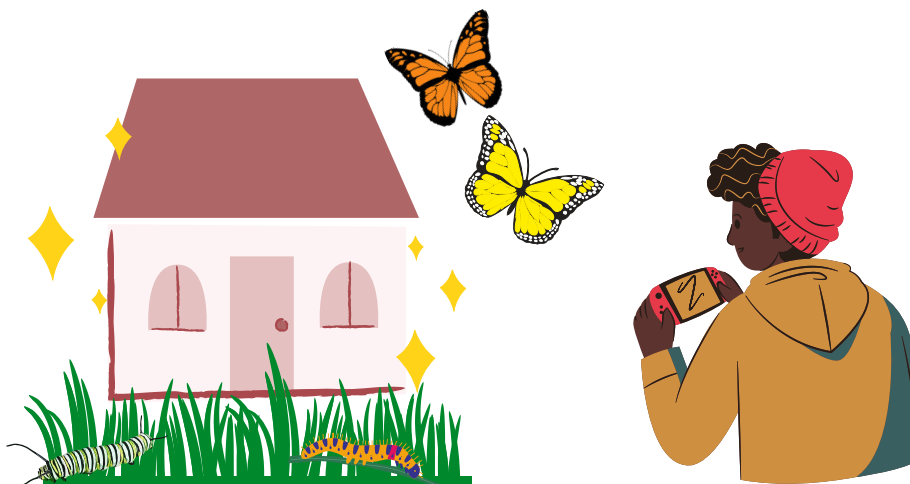


Elas sabem que estão prontas... a alma da borboleta pode finalmente voar, livre de julgamentos e imposições... e quando se dão conta, estão voando... voam o mais lindo voo... certas de que a metamorfose lhes permitirá voltar para casa.

## VERIFICAÇÃO DE PADRÃO



## DE VOLTA PARA CASA



Para avaliar as conquistas alcançadas por vocês neste processo de metamorfose, somem os pontos de Padrão do grupo.

Depois verifiquem na planilha de desfecho, qual foi o resultado do jogo.

**O resultado do jogo pode ser analisado em cada grupo, ou fazendo uma média com a pontuação das partidas da turma.**



# Ficha de personagem

**FICHA DE PERSONAGEM**

Nome: \_\_\_\_\_

Habilidade: \_\_\_\_\_ Bônus: +3

INÍCIO: 8

**PADRÃO**

1º \_\_\_\_\_ 2º \_\_\_\_\_ 3º \_\_\_\_\_ 4º \_\_\_\_\_

Peça do personagem

## TRAÇOS CARACTERÍSTICOS

Característica positiva (CP): \_\_\_\_\_ Valor: \_\_\_\_\_

Característica insatisfeita (CI): \_\_\_\_\_ Valor: \_\_\_\_\_

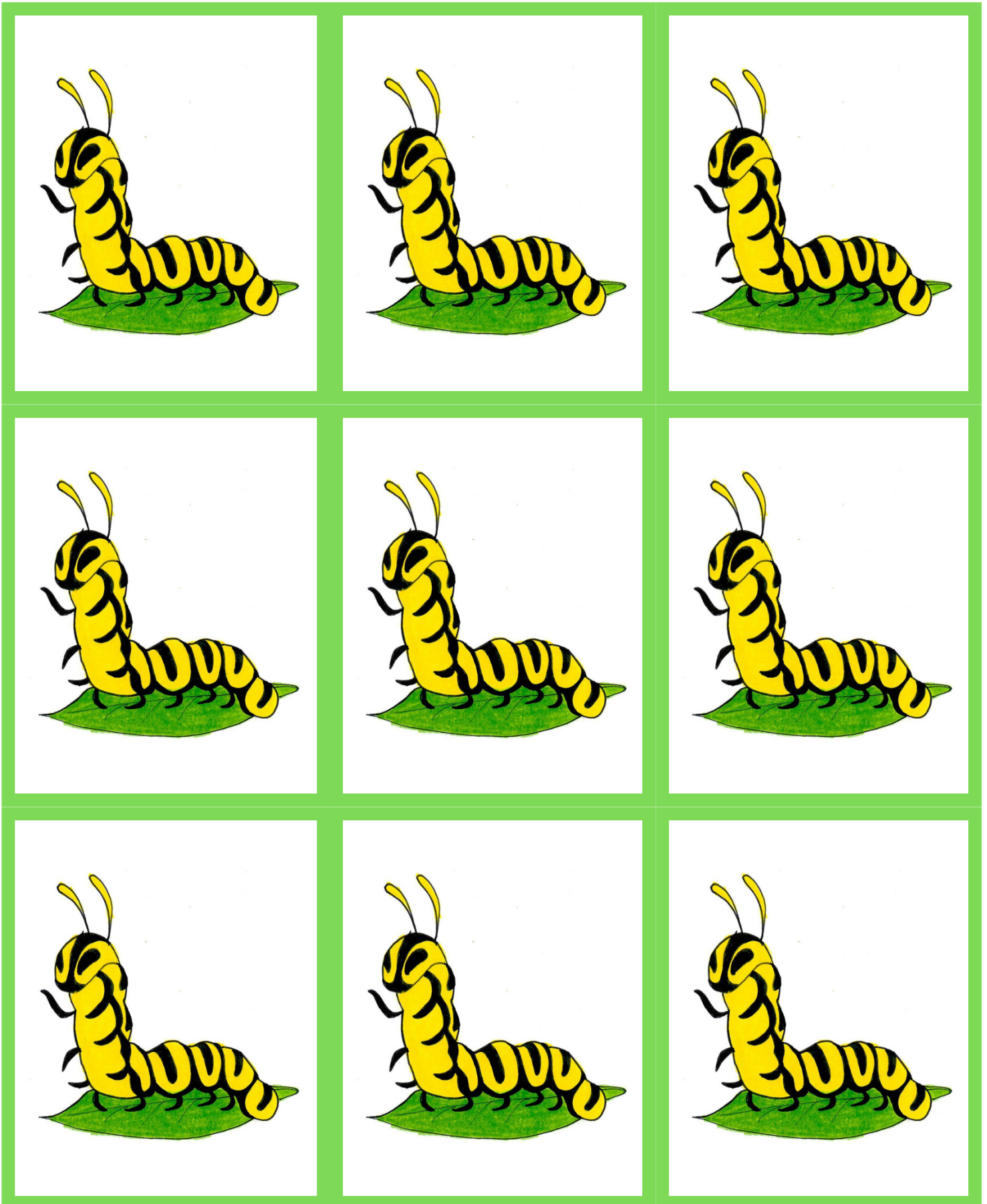
	C1	C2	C3	C4	C5	C6	Vento	C7	C8
CP									
CN									







# Baralho lagartas



# Baralho lagartas

Você parece bastante descontente com sua aparência.

Verifique seu Padrão

Se for 10 ou mais, você perde 1 ponto de CP.



Você e outros amigos lagartas são intimidados por um grupo de borboletas.

Jogue os dados e some o bônus de força se tiver. Se conseguir um valor igual ou maior que 8, vocês conseguem se impor e seguem em frente. Caso contrário, todos aumentam 1 ponto da característica negativa.



Você tem rastejado tanto para ajudar sua turma! Mas apesar de todo esforço, continua se comparando aos outros e não valoriza suas qualidades.



-2 CP

O bombardeio da mídia e das redes sociais não atrapalha suas escolhas, seja você lagarta, borboleta ou humano.



-1 CN

Você conseguiu convencer outra lagarta de que ela é tão bonita quanto uma borboleta.



+2 CP  
-1 CN

**Teste de conhecimentos**



Você e outros amigos lagartas são intimidados por um grupo de borboletas. Juntaram todas as características positivas de cada um e encontraram uma forma de seguir em frente.



+2 CP

Você foi escolhido como líder das lagartas por ser capaz de aceitar cada um do jeito que é.



-2 CN  
+1 CP

A tecnologia e as mídias sociais avançam cada vez mais, impondo modelos e mostrando padrões de beleza praticamente impossíveis de alcançar. Você está disposto a não cair nessa!



-1 CN

# Baralho lagartas

Você, enquanto ser humano, era bastante consumista, sempre querendo mais e mais! E agora, está sofrendo para aprender a dar valor ao que tem.



**-3 CP**

Você e seus amigos conversam sobre as características físicas de cada um enquanto seres humanos.

Jogue os dados. Se obtiver pontuação maior ou igual a 6, analise sua pontuação de CP e troque seu marcador com outro jogador, se considerarem válido.



Conseguiu fazer seus amigos refletirem sobre o apelo das propagandas, que fazem as pessoas comprarem cada vez mais.



**-2 CN**

Como está sua autonomia? É capaz de pensar e agir de acordo com suas convicções?

Role os dados e some o bônus de autonomia se tiver. Se o valor for igual ou menor que 7, você perde 2 pontos de CP.



Você se sente feliz com o corpo que tem!



**-2 CN**

Triste, você lembra das vezes que sofreu algum tipo de preconceito por causa do seu corpo.



**-2 CP**

Você foi escolhido como líder das lagartas por ser capaz de aceitar cada um do jeito que é.



**-2 CN  
+1 CP**

Na adolescência, muitas mudanças vão acontecendo no corpo, na maneira de ser, pensar e agir.

Como está sua autoestima para lidar com tudo isso? Role os dados e some o bônus de autoestima se tiver. Se o valor for igual ou menor que 7, você perde 3 pontos de CP.

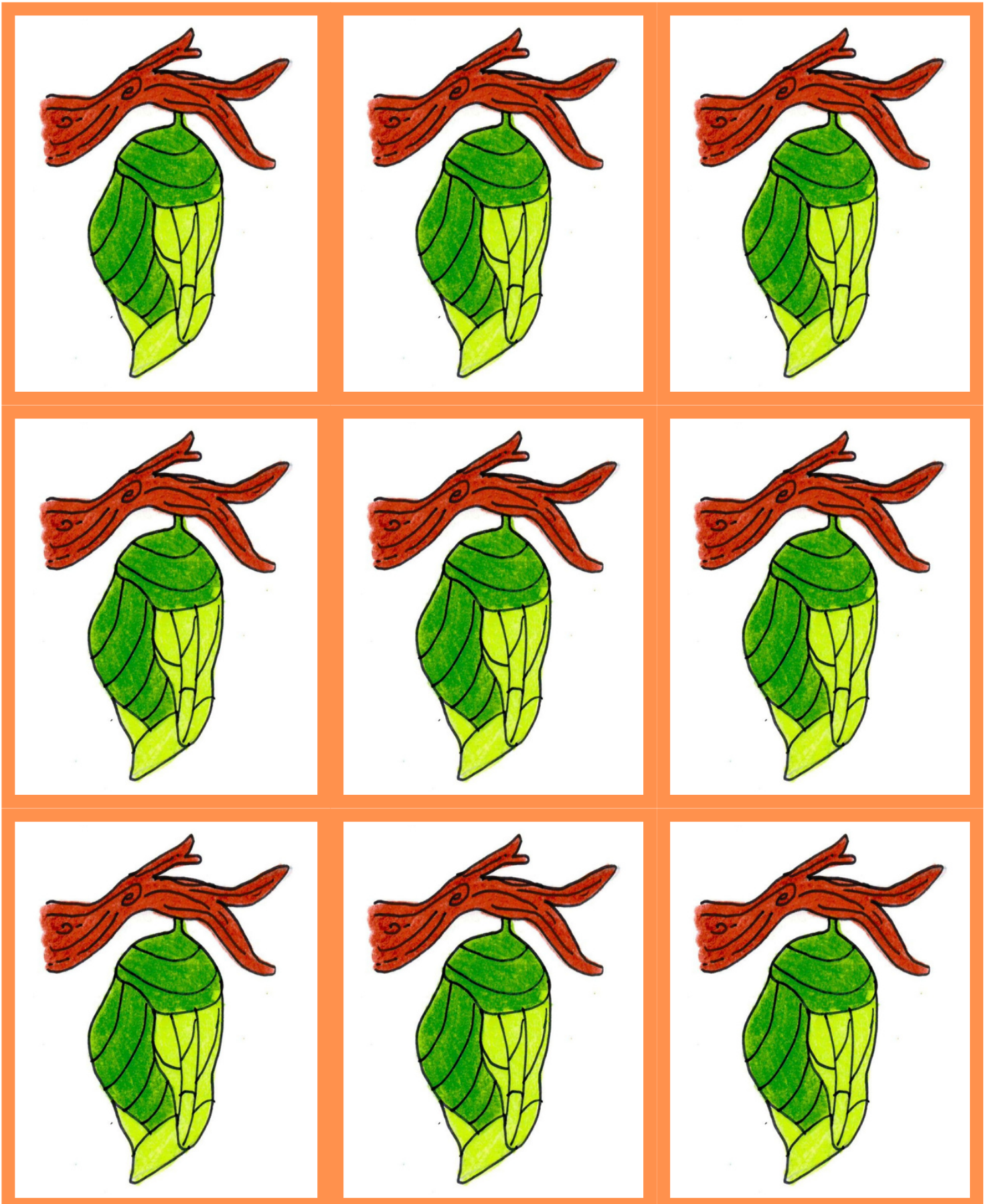


Você acredita que a mídia tem influência sobre o estabelecimento dos padrões de beleza em nossa sociedade. Role os dados e some o bônus de transformação se tiver. Se o valor for igual ou menor que 7, você não foi capaz de provocar em seus amigos a mudança de pensamento, e aumenta 1 ponto de CN.





# Baralho pupas



# Baralho pupas

Você percebe que “as pessoas de boa aparência” em geral são mais felizes e mais bem-sucedidas que aquelas menos atraentes. Mas não concorda com essa suposta imposição.



**+1 CP**

Você, enquanto lagarta, procurava interagir apenas com os iguais, evitando as diferenças.



**+1 CN  
-1 CP**

Você sente que está chegando a hora de sair do casulo, mas tem receio que suas asas não serão tão coloridas como deseja.



**-2 CP**

Você passou um longo período pensando como a beleza física é importante. Será que está preparado para a grande mudança que está por vir? É bom refletir um pouco...



**Fique sem realizar ações nesta jogada**

Você considera seu corpo bonito?

Jogue os dados.

**Não: 2 a 6 - +2 CN  
Sim: 7 a 12 - +2 CP**



Você se veste e se comporta de acordo com suas próprias convicções.



**-2 CN**

Você nota que seu corpo está quase pronto!

Teste sua força  
Jogue os dados e some o bônus se tiver.



**7 ou +:  
+1 CP**

Você consegue o apoio de seus amigos para que, quando voltarem à vida real, organizem um projeto na escola sobre a influência da mídia e do mercado na vida das pessoas.



**-2 CN**

Enquanto adolescente você se preocupava muito com a maneira que os outros lhe viam. Agora isso está atrapalhando seu processo de metamorfose.



**-1 CP  
+ 2 CN**

# Baralho pupas

Mais uma mudança no seu corpo, e você consegue convencer seus amigos da necessidade de passar por essa fase, para enfim se libertarem.



+1 CP

Você está saudável de corpo e mente!



-1 CN  
+2 CP

Durante este período dentro do casulo, você relembra sem remorso das vezes em que praticou bullying com os colegas nas aulas de Educação Física por causa do corpo deles.



+3 CN

Corpo, saúde e beleza são temas recorrentes no nosso cotidiano. Recorde se nas aulas de Educação Física vocês conversavam sobre isso.

Role os dados.

Se 8 ou mais: **sim!** E você ganha **+2 CP**.



## Teste de conhecimentos



Você está se sentindo satisfeito com as mudanças que estão acontecendo com o seu corpo?

Teste sua autoestima. Role os dados e some o bônus se tiver.



2 a 5: **+3 CN**  
6 a 9: **-1 CN**  
10 a 15: **+2 CP**

Você modificaria alguma coisa em seu corpo para ficar igual a alguém?

Teste sua autonomia.

Role os dados e some o bônus se tiver.



7 ou +: **não!** Marca **+1 CP**  
6 ou -: **sim!** Ganha **+3 CN**

Frequentemente você se sente constrangido pela sua aparência.



Faça um teste de transformação para ver se você é capaz de superar. Jogue os dados e some o bônus se tiver.

7 ou mais: **consegue!**  
**-1 CN**

Se tivesse um espelho nesse mundo de lagartas e borboletas, quantas vezes você verificaria sua aparência no espelho?



Jogue os dados.

8 vezes ou mais:  
**-2 CP**



# Baralho borboletas



# Baralho borboletas

Você parece bastante descontente com a cor das suas asas.

Verifique seu Padrão

Se for 10 ou mais:



-2 CP

O visível desequilíbrio de algumas borboletas com suas próprias asas o preocupa. Considerando que cada um tem suas características, você ajuda cada uma delas a alçarem voo.



-2 CN  
+3 CP

A comparação entre as borboletas para identificar quais têm as asas mais exuberantes deixa você fora da lista, e isso o magoa.



+2 CN  
-1 CP

Você e seus amigos cultuam a beleza das novas asas e esquecem de descobrir o que as torna mais fortes e resistentes.



+1 CN

Com a experiência que está acumulando nessa aventura, passou a dar mais valor ao seu corpo e respeitar as características do outro.



+1 CP

Você acha que suas asas não são bonitas como imaginava, e procura uma forma de modificá-las. Teste de autoestima. Jogue os dados e some o bônus se tiver.



Resultado igual ou menor a 7, você se rendeu aos padrões e marca **+2 CN**.

O bombardeio da mídia e das redes sociais não atrapalha suas escolhas, seja você lagarta, borboleta ou humano.



-1 CN

Como está sua autonomia? É capaz de pensar e agir de acordo com suas convicções?



Role os dados e some o bônus de autonomia se tiver. Se o valor for igual ou menor que 7, você perde 2 pontos de CP.

Corpo, saúde e beleza são temas recorrentes no nosso cotidiano. Recorde se nas aulas de Educação Física vocês conversavam sobre isso.

Role os dados.

Se 8 ou mais: **sim!** E você ganha **+2 CP**.





# Baralho borboletas

## Teste de conhecimentos



Você foi escolhido como líder das borboletas por ser capaz de aceitar cada um do jeito que é.



**-2 CN**  
**+1 CP**

Na adolescência, muitas mudanças vão acontecendo no corpo, na maneira de ser, pensar e agir.



Como você está lidando com tudo isso? Role os dados e some o bônus de transformação se tiver. Se o valor for igual ou menor que 7, você perde 3 pontos de CP.

Se tivesse um espelho nesse mundo de lagartas e borboletas, quantas vezes você verificaria sua aparência no espelho?

Jogue os dados.



7 vezes ou menos:  
**-2 CN**

Você consegue o apoio de seus amigos para que, quando voltarem a vida real, organizem um projeto na escola sobre a influência da mídia e do mercado na vida das pessoas.



**+1 CP**

Você gera conflito entre as borboletas classificando-as por padrões de beleza: as mais bonita de um lado, as mais feias de outro.



**+2 CN**

Conseguiu fazer seus amigos refletirem sobre o apelo das propagandas, que influenciam a vida das pessoas.



**+2 CP**

Durante este período de metamorfose, você lembra sem remorso das vezes em que praticou bullying com os colegas nas aulas de Educação Física por causa do corpo deles.



**+2 CN**

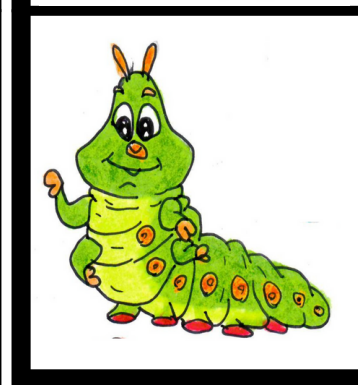
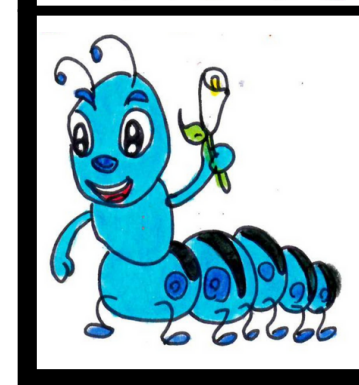
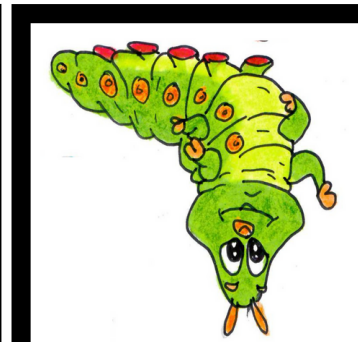
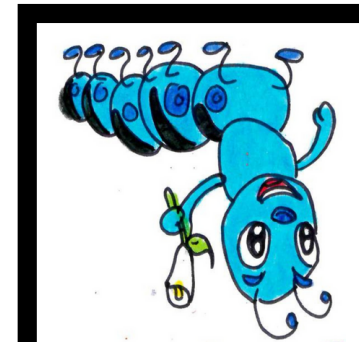
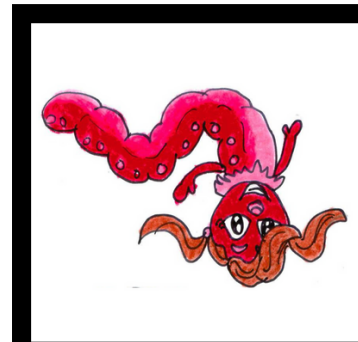
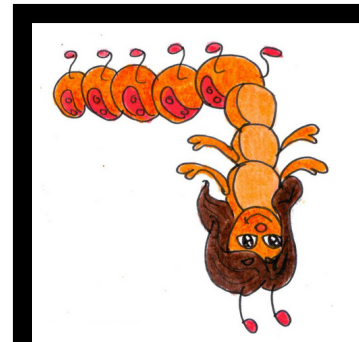
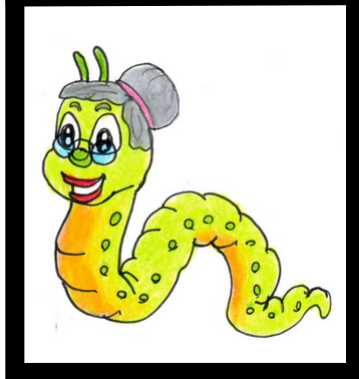
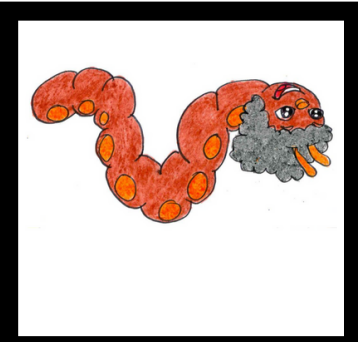
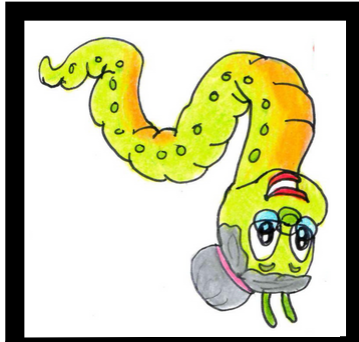
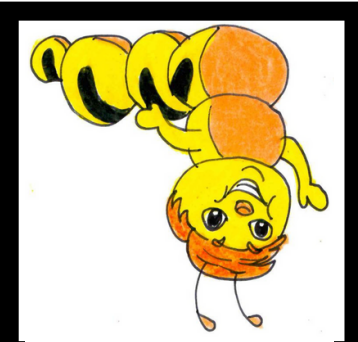
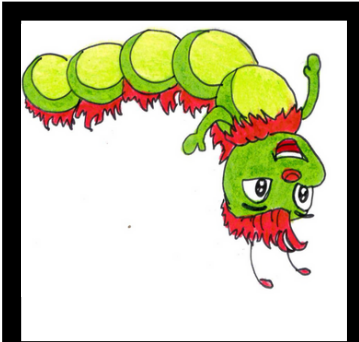
Você sente que está chegando a hora de voar, mas tem receio que suas asas não estejam fortes o suficiente.



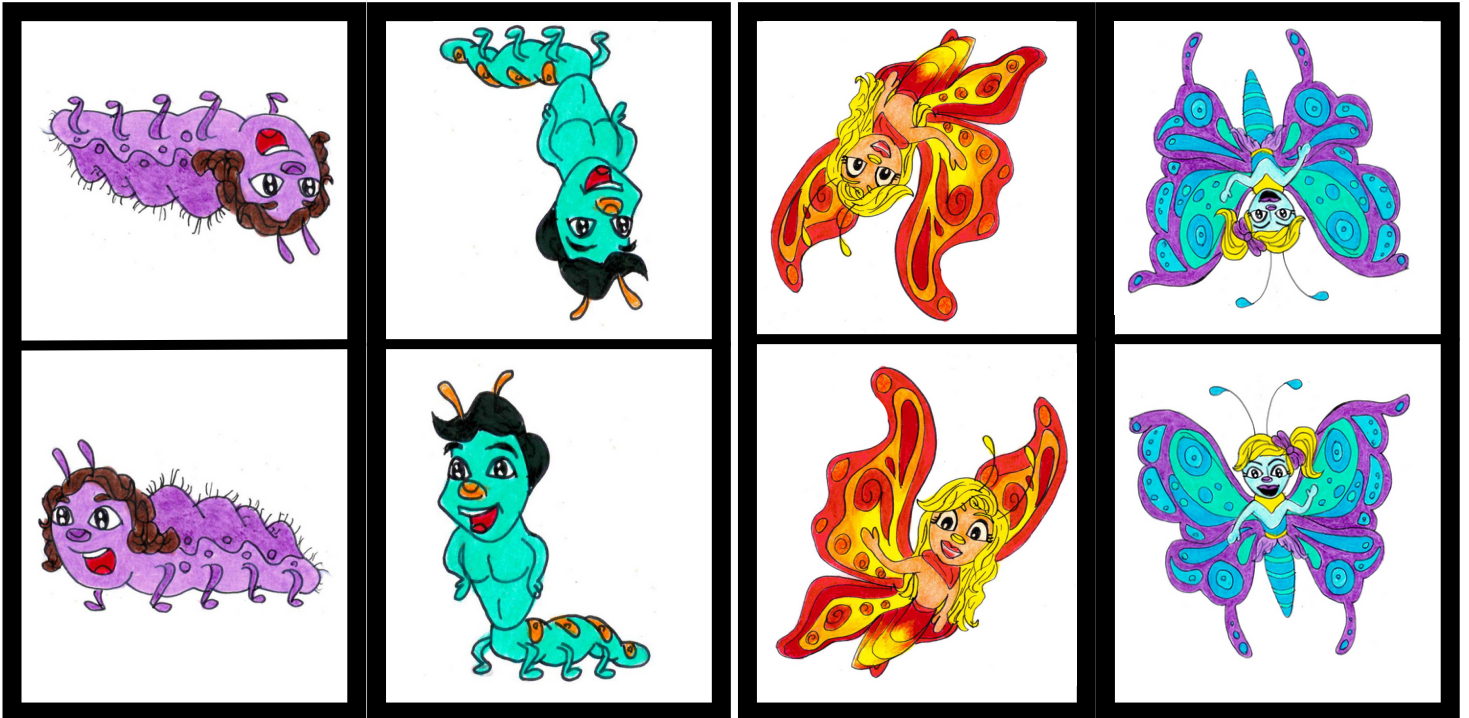
Teste sua força

Se 8 ou mais: **sim!** E você ganha **+1 CP**.

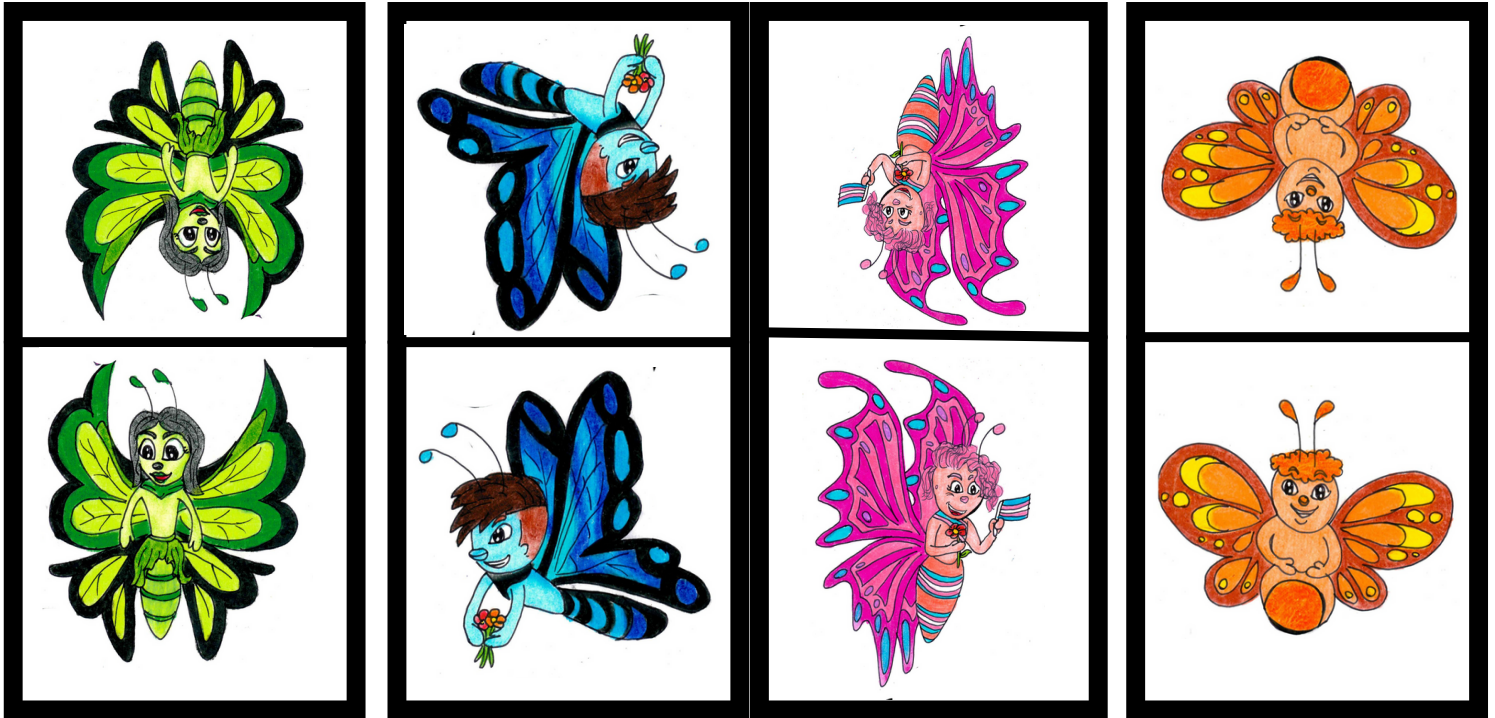
# Peças dos personagens



# Peças dos personagens



# Peças dos personagens



# Cenário



# Tabela de habilidades

Nome da habilidade	Descrição da habilidade
Corpo sarado	Dá um bônus +3 em testes de força
Tomada de decisão	Dá um bônus +3 em testes de autonomia
Aparência física satisfeita	Dá um bônus +3 em testes de autoestima
Levanta e dá a volta por cima	Dá um bônus +3 em testes de transformação



# Planilha de desfecho

<b>PONTUAÇÃO</b>	<b>RESULTADO</b>
20 pontos ou menos	<p>A atuação de vocês foi impecável! Um grande grupo com um objetivo em comum, mas composto por individualidades, fez uso das representações e da imaginação para compreender o mundo que o rodeia, a partir de uma história fantasiosa! Vocês analisaram as concepções, percepções e relações do corpo do indivíduo perante a sociedade. Contando com uma boa dose de sorte nos dados, e inteligência na tomada de algumas decisões, vocês alcançaram o objetivo: passaram pelo processo de metamorfose e podem retornar as suas vidas. Importante lembrar que o avanço da mídia consumista e padronizadora passa sobre vocês, adolescentes. Uma etapa da vida de muitas mudanças, inclusive corporais. Portanto, de volta ao mundo real, é sempre importante analisar os padrões impostos, valorizar e respeitar o seu corpo e o do outro.</p>
Entre 21 e 40 pontos	<p>A cultura na qual fomos educados e estamos inseridos nos sugere padrões e modelos a seguir em todas as esferas da nossa vida, principalmente em relação ao nosso corpo. Nos dizem como o corpo deve se comportar! Vocês tiveram uma ótima atuação, mas concluíram a jornada da metamorfose ainda com algumas incertezas e certa tendência a seguir modelos sem pensar se aquilo realmente é possível e válido para o estilo de vida que levam. Pensem nisso sempre!</p>
41 pontos ou mais	<p>Apesar de terem tentado, a atuação de vocês não foi tão boa quanto se esperava! Conseguiram voltar para o mundo real, afinal a metamorfose tem seu tempo certo para acontecer. Porém, muito ainda há que se pensar. Essa pontuação simboliza a concepção de corpo fortemente ligada a padrões, especialmente os de beleza, impostos e determinados. No momento atual, mesmo com todo o movimento em favor da pluralidade, ainda existe discriminação, preconceito e desrespeito em relação ao corpo do outro. Quem sabe, na próxima metamorfose, o resultado seja ainda melhor!</p>



# O final da história

Esse recurso educacional foi pensado e criado especialmente para as aulas de Educação Física do Ensino Médio Integrado à Educação Profissional e Tecnológica. No entanto, consideramos que ele pode ser utilizado em outros componentes curriculares e espaços de ensino, por ser capaz de fomentar a discussão e a abordagem de temas pertinentes não apenas ao público da EPT, mas a qualquer indivíduo.

Os materiais com dicas para impressão e a versão em DOC estão disponíveis no link abaixo:

<https://drive.google.com/drive/folders/1lqwthjR-XOgO0sgLUVFFwyTV3tBVJUy2?usp=sharing>

Esperamos que este jogo possa contribuir com sua prática pedagógica, e que por meio dele, você e seus alunos e alunas divirtam-se e promovam um ambiente prazeroso para refletir sobre os diversos questionamentos que ele nos traz.





## REFERÊNCIAS

AMARAL, Ricardo Ribeiro do. RPG na escola: aventuras pedagógicas. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2013.

ARAUJO, Ronaldo Marcos de Lima; FRIGOTTO, Gaudêncio. Práticas pedagógicas e ensino integrado. Revista Educação em Questão. Natal, v. 52, n. 38, p. 61-80, maio/ago. 2015.

GOLDENBERG, Mirian. De perto ninguém é normal. 2. ed. Rio de Janeiro: BestBolso, 2011a.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o Jogo como Elemento da Cultura. Traduzido por João Paulo Monteiro. Revisão de tradução por Newton Cunha. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019. (Coleção Estudos; 4 / coordenação de J. Guinsburg).

IFRS. IFRS: Instituto Federal do Rio Grande do Sul, 2017. Disponível em: <https://ifrs.edu.br/>. Acesso em: 27 abr. 2021.

KAPLÚN, Gabriel. Material educativo: a experiência de aprendizado. Comunicação & Educação. São Paulo, (27), p.46–60, maio/ago. 2003.

MAUSS, Marcel. Sociologia e Antropologia. Tradução Paulo Neves. São Paulo: Ubu Editora, 2017. v. 2.

PEREZ, Sérgio. A lagarta que sonhava voar. Ilustrado por Lu Mori. Lauro de Freitas, BA: Solisluna, 2018.

SAVIANI, Dermeval. Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações. 12. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2021.





# Licença Selecionada

Atribuição-NãoComercial-  
Compartilhaigual 4.0 Internacional



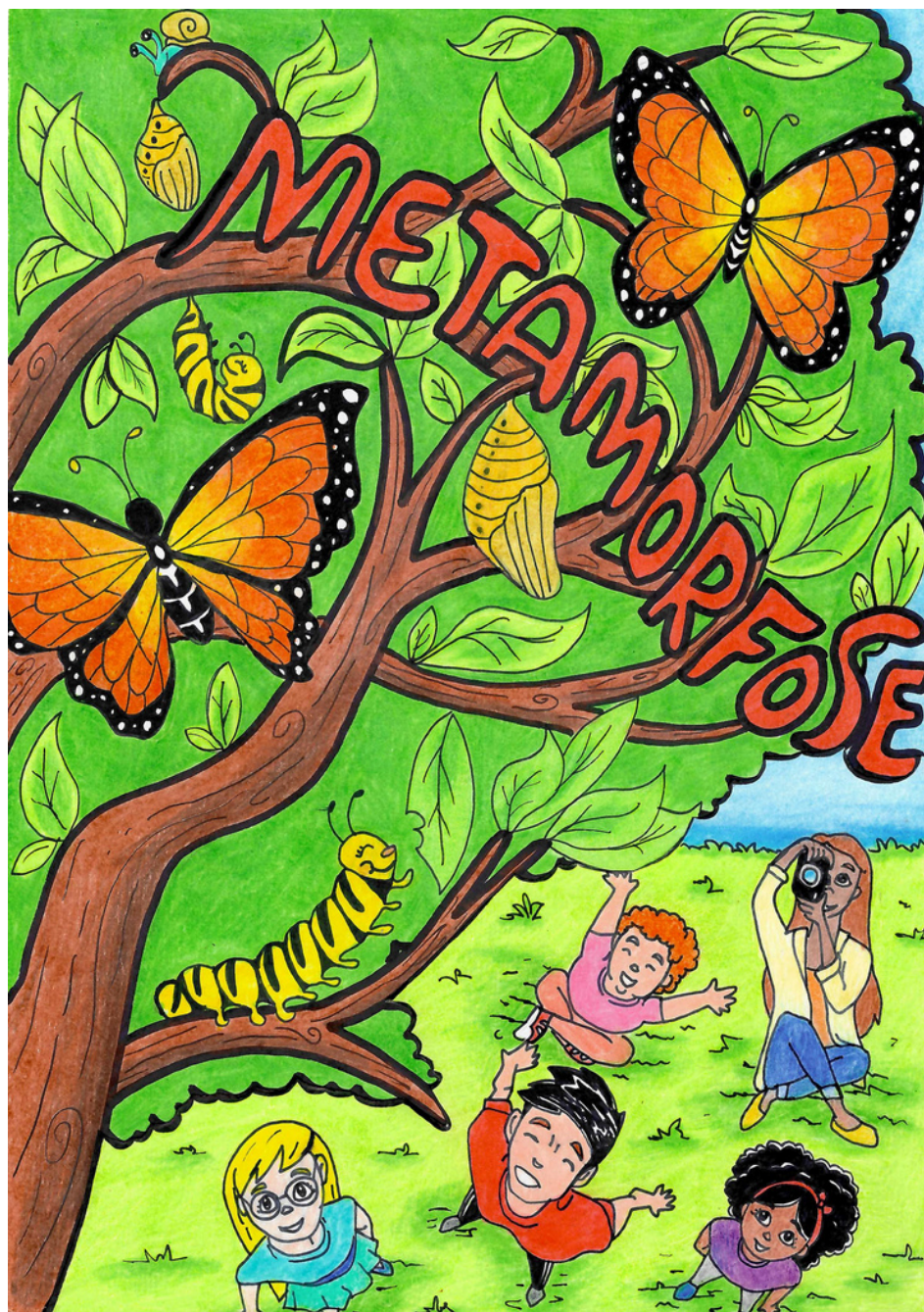
---

Esta não é uma Licença de Cultura Livre.

---



# JOGO EDUCACIONAL



Um jogo educacional para tratar das questões  
do corpo

Autora: Janaína Scopel Faé  
Orientadora: Prof. Dra. Andréa Poletto Sonza

