



AVENTURA NA CIDADE

Caderno de Apresentação



AVENTURA NA CIDADE

O Projecto “Aventura na Cidade”

O **Aventura na Cidade** é um Programa de Desenvolvimento de Competências Sócio - Emocionais, desenvolvido pela ARISCO, com um historial de aplicação bastante rico e consolidado. Criado em 1995, tem sido implementado, desde então, de forma continuada, em diversos contextos de intervenção e com populações bastante diversificadas, revelando-se um instrumento



de Intervenção Comunitária particularmente eficaz, muito flexível no que diz respeito à aplicação e bastante abrangente no que se refere a potenciais destinatários. A flexibilidade do material de suporte

permite a abordagem e exploração de temáticas muito diversificadas. Neste sentido, tem sido aplicado sob a forma de Projeto de Prevenção de Comportamentos de Risco e Promoção Global da Saúde e Cidadania. A sua forte componente lúdica funciona normalmente como um enorme factor de motivação para aplicadores e destinatários. A utilização de uma metodologia ativa, de ação – reflexão, permite a integração e assimilação dos conteúdos e vivências despertados pelo jogo.

Na base deste Projeto está um jogo que poderá ser integrado na família dos **Jogos de Personagens**, no qual cada jogador é um personagem de uma história, cujo desenrolar vai influenciando com as suas decisões, ideias e formas de estar. Destina-se a jogadores dos 7 aos 77 anos, organizados em equipas com cerca de 6 a 8 elementos, conduzidas por Mestres de Jogo (aplicadores), devidamente formados para o efeito (30 horas de Formação Presencial). A aventura, confinada a uma sala, vai sendo colorida pela imaginação de cada um dos participantes, em função da narrativa do Mestre de Jogo.

Numa **cidade imaginária** existem inúmeros locais de referência, nos quais será possível obter **enigmas**. Estes enigmas, uma vez reunidos e decifrados, funcionam como pistas, que permitirão o grupo encontrar uma solução para o enredo que for definido (no início do Projeto) como contexto de jogo (um tesouro escondido; uma personagem desaparecida; uma situação de mistério; alguém que necessita de ajuda; etc.). Para conquistar os referidos enigmas, cada grupo deverá fazer frente a diferentes **tarefas / situações - problema**, com as quais se irão confrontar em cada local visitado. Na cidade existem 30 locais de jogo. Para cada local estão



disponíveis, pelo menos, quatro situações diferentes, garantindo a possibilidade de abordagem de áreas temáticas muito diversificadas, bem como variabilidade de desafios necessária à participação simultânea de vários grupos / equipas.

Nos diferentes locais e situações de jogo os jogadores, dependendo de si próprios e da sua capacidade de consultar meios e pessoas, poderão abordar temas da área da **cidadania**, (democracia e espírito democrático; direitos e deveres do cidadão; participação cívica; etc.), confrontar-se com **emoções e sentimentos** (a alegria, a tristeza, a frustração, o amor, a amizade, o medo, a raiva, etc.) ou aprofundar temáticas na esfera da **inclusão social** (respeito pelo outro; tolerância e compreensão intercultural; combate ao racismo e à xenofobia; direitos das minorias; etc.).

Cada grupo assumirá a responsabilidade da pesquisa, gerindo o tempo disponível, o material necessário, o dinheiro imaginário, mas sobretudo, decidindo que ações e destinos tomar. Neste sentido, a **Educação para a Cidadania** e a **Promoção da Participação Cívica** funcionam como pano de fundo de todo o trabalho desenvolvido com os jogadores, uma vez que os mesmos serão

AVENTURA NA CIDADE

permanentemente confrontados com a necessidade de tomar decisões e fazer escolhas, que remetem para o papel de cada um enquanto cidadão e elemento activo na construção de uma sociedade mais justa e participada.

Procuramos assim ir de encontro aos objectivos preconizados pelo Ministério da Educação e da Ciência, segundo os quais “a *educação para a cidadania visa contribuir para a formação de pessoas responsáveis, autónomas, solidárias, que conhecem e exercem os seus direitos e deveres em diálogo e no respeito pelos outros, com espírito democrático, pluralista, crítico e criativo, tendo como referência os valores dos direitos humanos.*” (in website “Educação para a Cidadania – Currículo e Programas”, Direção Geral da Educação, Ministério da Educação e Ciência).



De forma a adequar a ação aos interesses do grupo e aos objectivos dos aplicadores (Mestres de Jogo), o contexto do jogo varia consoante as características dos jogadores. A aventura poderá passar por descobrir uma personagem desaparecida, de algum modo, associada ao quotidiano dos jogadores – uma



personagem de ficção (para os mais novos), um antigo colega ou professor, o Presidente da Junta de Freguesia ou da Câmara Municipal, mas também alguém que funcione como referência no universo das figuras públicas, com um conhecido jogador de futebol, um actor ou actriz ou o próprio Presidente da República.



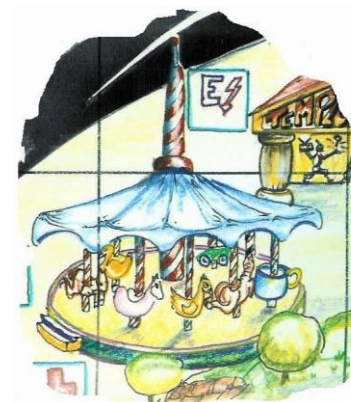
Em alternativa, o contexto de jogo poderá basear-se numa caça ao tesouro, no desvendar de uma rede de contrabando, na ajuda a um amigo em risco, etc. Qualquer que seja a opção escolhida, o contexto de jogo

deverá ser concretizado, tornando-se real, no final da aplicação do Projeto. Desta forma, para além de garantir a ligação e continuidade entre sessões de jogo, funciona, acima de tudo, como factor de motivação para a participação e elemento de recompensa, no final, pelo trabalho desenvolvido ao longo da aplicação do Projeto. A flexibilidade do material de jogo revela-se na possibilidade do orientador gerir o grau de complexidade e desafio, bem como as temáticas a abordar, a partir da escolha do número e natureza dos locais. Em função dessa escolha, o jogo

AVENTURA NA CIDADE

poderá ser desenvolvido durante um ano, um mês ou o período de tempo que melhor se coadune com os objectivos do orientador, tendo em conta a motivação e o nível de estabilidade e capacidade de entrega do grupo.

O equilíbrio entre o lúdico, o emocional e o pedagógico varia muito de situação para situação, permitindo ao orientador escolher os conteúdos que mais interessam ao grupo. Trabalhar coisas sérias através do **brincar** e do jogar é apostar na espontaneidade e numa linguagem



mais familiar à criança. No jogo, experimentam-se papeis, lida-se com a frustração, reforça-se a flexibilidade de raciocínio, confronta-se a diferença e a aceitação, avaliam-se os riscos e os limites - os seus, os do grupo, os da situação. As palavras surgem, não como abstracções, mas como aspectos ligados a vivências despertadas num contexto protegido. Os conteúdos curriculares ligados às diferentes disciplinas, bem como as áreas temáticas definidas como prioritárias pelos aplicadores, encontram assim um espaço de integração nos afectos e no jogo.



AVENTURA NA CIDADE

Percurso do Projecto

O material que dá suporte ao Projecto **Aventura na Cidade** foi criado e desenvolvido ao longo do ano lectivo de 1994/95. As escolas ligadas ao Projecto “Prevenir em Colecção” foram o balão de ensaio para delinear o processo de aplicação do jogo. As primeiras sessões experimentais tiveram lugar no **Verão de 1995**.

O Projecto teve o seu início oficial no ano lectivo 1995/96, com 10 escolas do 1º e 2º ciclos do ensino básico do Concelho de Loures, como campo de experimentação. Foram então envolvidos 21 Mestres de Jogo (professores, educadores, monitores), abrangendo-se uma população aproximada de 384 jogadores (crianças/ jovens/ encarregados de educação).

Desde então, o Projecto tem vindo a ser alargado a inúmeros Concelhos e a distintos contextos de implementação.

Ao longo dos anos, tem sido feito um forte investimento na adaptação do material ao trabalho com populações especiais. Neste sentido, podemos destacar a aplicação do Projecto a alunos do ensino recorrente e de currículos alternativos, bem como a sua implementação no âmbito do Programa para a Eliminação da Exploração do Trabalho Infantil (P.E.E.T.I.) do Ministério do Trabalho e da Solidariedade.



Por outro lado, parecem-nos também relevantes as experiências de aplicação deste Projecto a indivíduos reclusos em estabelecimentos prisionais, a população com deficiência visual, a crianças com perturbações afectivas e de aprendizagem (Casa da Praia – Centro Dr. João dos Santos) e a indivíduos toxicodependentes em recuperação (Centro de Dia do C.A.T. das Taipas).



Estrutura de Suporte ao Projecto

Tal como a maioria dos Projectos da ARISCO, o **Aventura na Cidade** contou com o suporte inicial do então **Projecto Vida**, quer através da sua Coordenação Nacional quer dos Núcleos Distritais directamente envolvidos no Projecto – Lisboa, Setúbal, Santarém, Beja e Leiria. Desde cedo, houve a preocupação de articular com as estruturas do **Ministério da Educação**, no âmbito do qual a grande maioria do Projecto se desenvolve.

Ao longo dos anos, o Projeto contou ainda com o apoio de mais de



30 Câmaras Municipais, dos Concelhos nos quais tem vindo a ser aplicado, espalhados por 8 distritos, nos quais foram formados mais de 3000 técnicos / voluntários que, em cerca de 400 instituições, garantiram a aplicação do projeto a mais de 20.000 crianças, jovens e adultos.

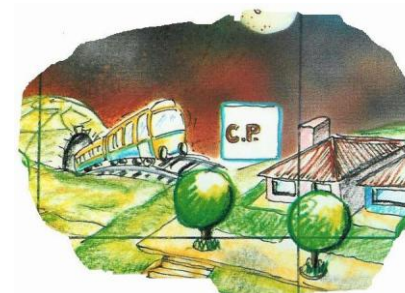
Na atualidade, o Projeto conta com o apoio da Câmara Municipal do Seixal (parceiro desde 1999) e do Colégio Pedro Arrupe, em

AVENTURA NA CIDADE

Lisboa. A implementação do **Aventura na Cidade** nos Concelhos de Loures e Odivelas é assegurada por uma parceria entre a ARISCO, os respetivos Municípios e a Faculdade de Psicologia da Universidade de Lisboa, firmada no âmbito de uma candidatura aprovada ao Programa Cidadania Ativa, gerido pela Fundação Calouste Gulbenkian e financiado por fundos do Mecanismo Financeiro do Espaço Económico Europeu (MF/EEE) destinados às Organizações Não Governamentais (ONG)

Programa de Formação

O Projeto envolve um programa de formação que procura, não só corresponder às necessidades dos aplicadores nas diferentes fases de desenvolvimento do Projeto, como equilibrar a formação prática com uma componente teórica posta ao serviço da ação. Desta forma, o nível básico de formação prevê 3 etapas:



- A compreensão da estrutura do **Aventura na Cidade** e do respectivo material, promovendo um enquadramento do



Projeto nas teorias, modelos e estratégias inerentes à intervenção preventiva, no âmbito da promoção da saúde e cidadania;

- A compreensão do processo de aplicação do material, com a contextualização do mesmo na teoria do jogo dramático e uma reflexão sobre os poderes e os limites do aplicador do Projeto;
- A condução do processo de reflexão, sobre os conteúdos emergentes a partir da aplicação do material, com um enquadramento da prática reflexiva no contexto da relação de entreajuda.

Na medida em que o Projeto é frequentemente reproduzido em anos sucessivos, o programa de formação prevê a existência de níveis de experiência mais profundos com conteúdos diferentes. Neste sentido, os níveis de formação de aprofundamento e continuidade desenvolvem-se em torno de temas identificados pelos formandos como importantes para os grupos-alvo envolvidos, assumindo sempre uma primeira fase de desenvolvimento teórico do tema e uma posterior exploração do mesmo em termos práticos. A Formação realizada no âmbito do **Aventura na Cidade** encontra-

AVENTURA NA CIDADE

se acreditada pelo Conselho Científico – Pedagógico da Formação Contínua, para docentes do 1º, 2º e 3º ciclo do ensino básico e do ensino secundário, nas modalidades de Oficina de Formação (30h Formação Presencial + 30h Trabalho Autónomo) e Projeto (25h Formação Presencial + 50h Trabalho Autónomo).

Os diferentes níveis de formação são conduzidos pela Equipa de Formadores que dá suporte à implementação do Projeto, Os técnicos ARISCO que estão no terreno assumem, de igual modo, a supervisão local dos



formandos ao longo do processo de aplicação do material. A regularidade deste acompanhamento é variável em função das solicitações dos aplicadores, tendo uma regularidade média mensal. Deste processo faz parte o ensaio de aplicações, a definição de objectivos mínimos, o planeamento, a contextualização, a antecipação de reacções e a avaliação de sessões de jogo.



AVENTURA NA CIDADE

Materiais

Os materiais de suporte ao Projeto foram alvo de um processo continuado de reformulação e adaptação a diferentes contextos. Deste modo, de um dossier único integrando toda a informação necessária à condução do jogo, a Aventura desdobrou-se em 20 fascículos, cada um dizendo respeito apenas às situações de um local específico.



Situções	1. Clique o já está!				2. Andar para trás				3. Presso nas cadeiras				4. É só estares?			
	Espetivo		Espetivo		Interactivo		Espetivo		Espetivo		Interactivo		Espetivo			
Atitude do Mestre-de-jogo	Imaginário		Imaginário		Imaginário		Imaginário		Imaginário		Imaginário		Imaginário			
Conteúdos da situação	Ação		Ação		Ação		Ação		Ação		Ação		Ação			
Categorias	Lúdico		Pedagógico		Lúdico		Pedagógico		Lúdico		Pedagógico		Lúdico			
Tarefa a fazer	Memória visual		Noção de tempo		Resolução de enigmas		Capacidade verbal		Pregaria de informação		Capacidade verbal		Pregaria de informação			
Anexos (copias)	Não		Sim		Sim		Sim		Sim		Sim		Sim			
Materiais necessários	Papel e lápis		Enunciados ou outros textos do jogo para lerem		Papel e caneta		Enunciados ou textos de Aventura		Papel e caneta		Enunciados ou textos de Aventura		Papel e caneta			
Adequação às idades	Todas		Todas		Todas		Todas		Todas		Todas		Todas			

O mapa foi aperfeiçoado de forma a permitir a entrada de novos locais de jogo, que vão ao encontro de temáticas sentidas como importantes no desenvolvimento pessoal e social dos participantes. A folha de equipa foi também melhorada de modo a integrar um diário da aventura, no qual sejam anotados os aspectos mais relevantes de cada uma das sessões de jogo.

O material encontra-se traduzido para inglês e finlandês, na sequência da articulação com parceiros europeus, tendo em vista a aplicação do Projeto, no âmbito da III Semana Europeia de Prevenção das Toxicodependências (1998/99).

Ao longo dos últimos anos, todo o material de suporte à implementação do “Aventura na Cidade”, incluindo o Material de Jogo (aumentado para cerca de 130 situações de jogo, espalhadas por 32 locais da cidade) foi adaptado ao formato digital. A “clássica” Pasta Aventura tem vindo, assim, a dar lugar a versões mais actualizadas do material, com recurso a novos formatos adaptados às novas tecnologias.





AVENTURA NA CIDADE

O Projecto visto Pelas Crianças

O NOSSO MUNDO

O chão é de água,
as árvores são barcos que dão morangos,
há casas de chocolate,
com torneiras de onde sai coca-cola.
Um Aquaparque com sumo em vez de água,
E coisas para andar em que não é preciso pagar.
Do céu os aviões atiram bombons
e nós estalamos os dedos e aparece comida.
Quando chove, em vez de água caem brinquedos.
E só vamos à escola quando quisermos.
Podemos ir para as lojas e não pagar
e os telemóveis não precisam de dinheiro.
Os pobres ficam ricos.
Os pais não vão para o trabalho e divertem-se com os filhos
e as armas deitam Estrelitas e Chocapic.

Júlio, Rita, Cristiana, Dora, Artur, Ivo, Filipe e Fábio
(LUDOTECA da Junta de Freguesia da Ajuda)

RECEITA PARA UMA AVENTURA JÁ!

Criação da receita:

Século XXI, ano 2001, o Espaço,
uma Aventura no Espaço JÁ

INGREDIENTES:

- 1 Grupo A15: 3 Equipas
- 4 Mestres de Jogo
- 2 Jogadores de Futebol desaparecidos
- 1 Clube desesperado na busca dos jogadores
- 1 Representante da Junta de Freguesia em procura de auxílio
- 1 Arisca desesperada

são os ingredientes para o início de uma aventura incrível, inesquecível, intensa, imensa, etc. e tal...

TEMPO DE PREPARAÇÃO:

Fevereiro 2001 a Maio 2001





MODO DE PREPARAÇÃO:

Começa-se por ter uma missão (arriscada): misturam-se todos os ingredientes, divididos por três recipientes (Águias da Amizade, Super Águias do Benfica e Dálmatas com pintinhas vermelhas). Em cada recipiente há que conseguir obter encontrar pistas, trabalho em equipa, respeito pelas opiniões dos outros, a procura de um líder, resolver situações, tomada de decisões e aceitar consequências, descobrir enigmas, reflectir e crescer como equipa.

NOTA: O verdadeiro segredo desta receita passa pelo uso certo do ingrediente especial – a reflexão!

Deve-se servir em pequenas quantidades, mas com regularidade. E assim, descobrimos...

Que somos uma equipa porque aprendemos:

a ser... UM POR TODOS E TODOS POR UM.

O DIREITO À DIFERENÇA.

a estar... NO LUGAR DO OUTRO.

a ... SABER ESCOLHER.

a ... TER QUE ESCOLHER.

a ... TOMAR DECISÕES e aceitar consequências.

que ... A AVENTURA SOMOS TODOS.

AVENTURA NA CIDADE

O que eles pensam da Aventura

- ✓ Eu não me vou esquecer de que a brincar também se aprende. E que com a imaginação se vai a todo o lado. Valeu a pena!
- ✓ Eu acho que estes episódios de “Aventuras” estão muito bem feitos, sobretudo os enigmas que são muito educativos. Espero que para o ano voltemos a “frequentar” uma Aventura na Cidade
- ✓ Eu gostei muito das Aventuras porque em várias situações talvez eu não soubesse o que fazer.
- ✓ Aprendemos como é que nos podemos relacionar com as pessoas e resolver problemas.
- ✓ Aprendemos a fazer histórias e a lutar contra o medo.
- ✓ A Aventura ensinou-me a ter responsabilidade por mim próprio.
- ✓ Aprendi que não se vai logo à porrada.

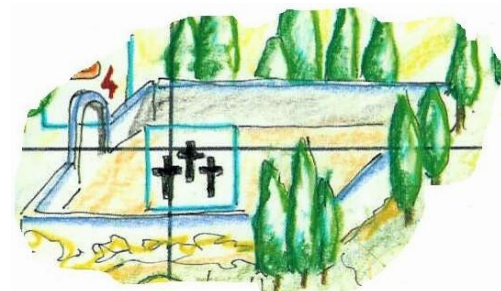




O que eles DIZEM Na Aventura

✓ Eu vou admitir uma coisa que outros homens não conseguem admitir, eu amo-as (as meninas) não consigo viver sem elas, são a minha paixão e o meu doce mel.

✓ Segredos para não ter pesadelos: Antes de ir para cama poder ver filmes cómicos; Comer muito, antes de ir para a cama; Fazer muito exercício físico para ficar cansado; Pensar em coisas alegres e boas.



✓ Não nos enganámos na realização da tarefa e conseguimos organizar-nos muito bem. Afinal já sabemos trabalhar em grupo.”

✓ Quando vejo o meu pai a beber digo-lhe logo para ele não o fazer. Às vezes até lhe escondo e parto as garrafas.

✓ Bem, hoje foi muito giro, até andámos de cavalitas e tudo!

✓ Eu não vou... para ir tens que me dar a mão!

✓ Eu não tenho medo... mas para o cemitério não vou.

AVENTURA NA CIDADE

O Projecto visto pelos Mestres de Jogo

UM TESTEMUNHO

A expectativa era grande... Um Projecto que desconhecia... Um jogo!?

As primeiras formações foram um misto de entusiasmo e insegurança.

Pela primeira vez tomava contacto com um Projecto que requer mudanças ao nível das atitudes e uma maior reflexão sobre os valores mas que também requer de nós uma nova postura enquanto orientadores de uma actividade e uma maior capacidade de improvisação para as situações que podem surgir... E que surgem!

“Oh, stôra, qu’è qu’interessa saber quem vai à frente? Não saímos daqui...”

Ele provocador: “Vou inventar uma máquina que faça as pessoas emagrecerem!”

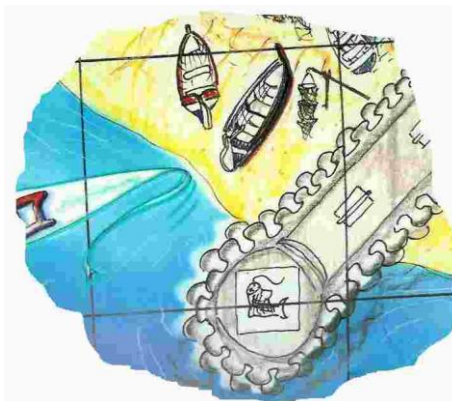
Ela, pronta e atenta: “E eu uma máquina p’ra acabar com as pessoas que dizem ‘bocas’ estúpidas!”



A personagem recepcionista do Museu: “Os meninos andam na escola... devem gostar...?”

“Temos uma ‘stôra de Geografia que é uma chata...” (no caso, a própria ‘recepcionista’)

Mas também... na reflexão...



“Fomos apanhados a roubar no Museu... é uma coisa que não se deve fazer”

“Tivemos sorte em escapar ao gang... na vida real não seria assim tão fácil!”

Assim, ao longo destas sessões de jogo houve que lidar com sentimentos mistos

de indiferença e entusiasmo, sempre na expectativa de saber como iriam eles reagir a uma nova situação, tentando adaptar o jogo aos seus interesses ou vivências... por exemplo a realização de tarefas intermédias com movimentação nos espaços da escola ou a escolha de locais mais polémicos...

No fim algumas dúvidas/dificuldades persistem directamente relacionadas com o jogo: “Como cativar um aluno que está sempre

AVENTURA NA CIDADE

a chamar para a realidade?” ou relacionadas com a orientação de grupos “Como gerir um grupo de alunos em que as afinidades são quase inexistentes?”

Acabamos convencidos que o jogo criou um espaço de debate e com a certeza que é possível revermos os nossos papéis e atitudes, que reflectir é sempre uma mais valia e que não custa nada!

Escola Secundária José Afonso, Seixal





UM TESOURO DENTRO DE CASA

“E foi com uma carta que começou esta aventura!

Um tesouro desapareceu... e todos o queriam encontrar sem, no entanto, acreditar que ainda existissem tesouros de verdade.

Um grupo de 12 meninos, aventureiros por natureza, fizeram de todo este caminho uma aventura muito especial, pois deixaram-na entrar em suas casas, nas suas vidas.

Todas as semanas, por volta das 19.15 H, eu chegava ao Lar. Alguns meninos estavam a por a mesa para o jantar e, na parede da sala de jantar, via-se logo um grande mapa da cidade que eles iriam percorrer. De seguida, jantávamos todos juntos e partíamos para a aventura. O Clube dos Alunos era o ponto de partida: um espaço amplo, com cadeiras e mesas, que passou a ser o local privilegiado para entrar na aventura da imaginação! Muita coisa se viveu ali... Por vezes, esse espaço estava ocupado e o jogo tinha que se realizar num dos quartos dos meninos. Era fantástico: O mapa ficava em cima da cama e os meninos ficavam no chão ou na cama em volta do mapa. Era de facto uma situação muito diferente, pois eles jogavam na sua própria casa, sendo que tudo o

AVENTURA NA CIDADE

que se passava no jogo era depois transportado para o seu quotidiano e rotina diária. Para que o jogo se pudesse realizar, foi preciso alterar a escala das tarefas diárias na cozinha e só a colaboração de todos permitiu que, enquanto uns lavavam a loiça e arrumavam as coisas, os outros pudessem passear por locais mágicos e misteriosos... alternando, é claro!

Acho que há situações que nenhum de nós poderá esquecer...

Na casa abandonada os meninos depararam-se com uma casa mágica que tinha um tapete que mudava de cor e um quarto dos risos que enfeitiçava quem lá entrava. Como eram curiosos, entraram e não pararam de rir até que perceberam que tinham todos que sair do quarto dos risos...



... Reunidas as pistas, foi com surpresa que os meninos chegaram ao Castelo dos Mouros em Sintra. Assim que entraram, depararam-se com um explorador de tesouros que se prontificou a ajudar na procura do tesouro tão desejado.



AVENTURA NA CIDADE

Foi uma busca difícil por entre árvores, subidas íngremes e descidas perigosas. Foram encontrando pistas que iam indicando o caminho a seguir para encontrar o tesouro.

Todos se esforçaram para conseguir superar todas as dificuldades e um clima de entreajuda instalou-se já que os meninos mais velhos ajudaram sempre os mais novos nos momentos mais difíceis. No fim todos perceberam que os tesouros de facto existem, e que um tesouro muito valioso era poderem estar ali todos juntos... e é claro que o doce recheio que acompanhou esta descoberta tornou esta aventura muito mais saborosa!!!

Vânia Rio Tinto – Casa Pia de Lisboa

