

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

SETOR LITORAL

CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM GESTÃO E PROCESSOS EM EDUCAÇÃO
DIVERSIDADE E INCLUSÃO

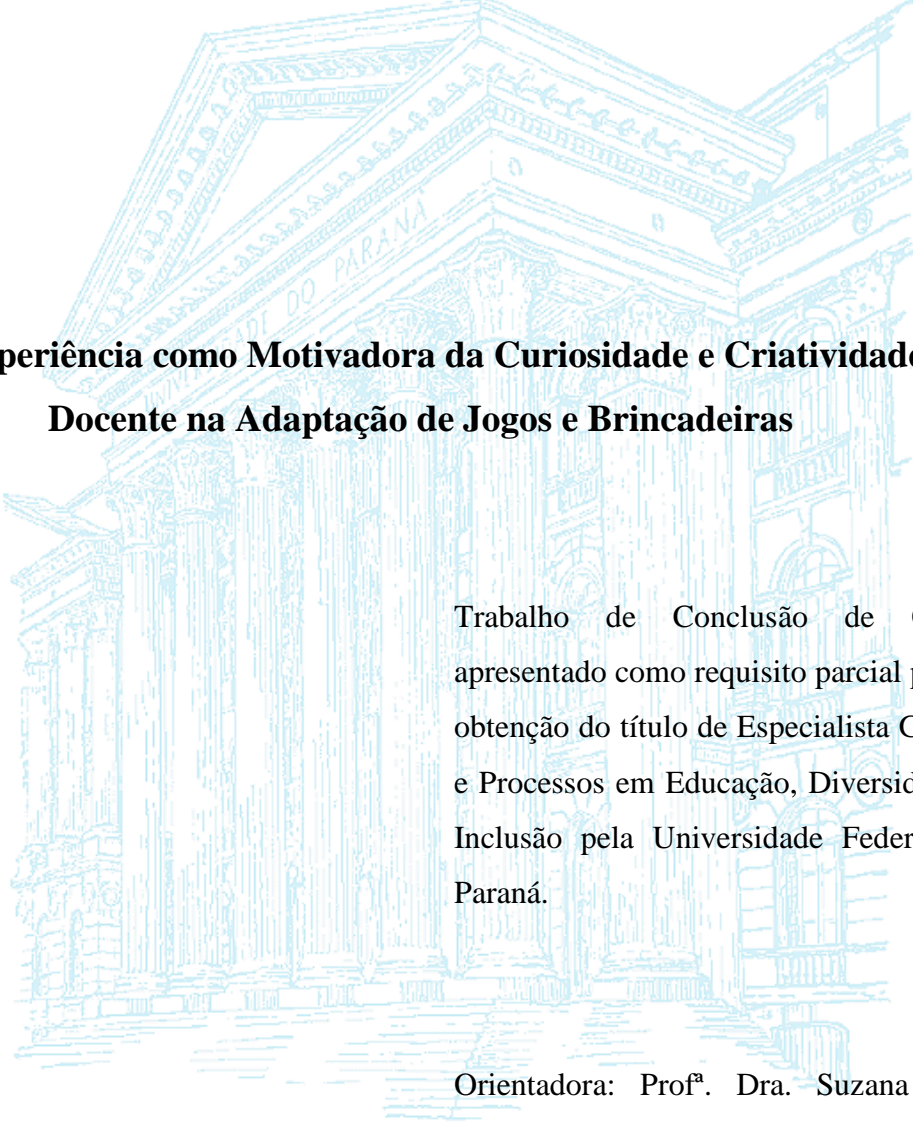
ARIANE BERG ALBUQUERQUE

**A Experiência como Motivadora da Curiosidade e Criatividade
Docente na Adaptação de Jogos e Brincadeiras**

MATINHOS

2015

ARIANE BERG ALBUQUERQUE



**A Experiência como Motivadora da Curiosidade e Criatividade
Docente na Adaptação de Jogos e Brincadeiras**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial para a
obtenção do título de Especialista Gestão
e Processos em Educação, Diversidade e
Inclusão pela Universidade Federal do
Paraná.

Orientadora: Prof^ª. Dra. Suzana Cini
Freitas

MATINHOS

2015

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM GESTÃO E PROCESSOS EM EDUCAÇÃO, DIVERSIDADE E INCLUSÃO.

Aos treze dias do mês de junho do ano de 2015 (dois mil e quinze), reuniram-se na sala temática Metodologias Inovadoras os membros da banca examinadora: Suzana Nicolodi (orientador), Leana Puerta e Temile Xavier para avaliação do Trabalho de Conclusão de Curso do (a) cursista: Ariane Berg Albuquerque

, sob o título: A Experiência como Motivador da Curiosidade e Criatividade Docente na Adaptação de Jogos e Brincadeiras

Após a avaliação deliberou-se que o (a) referido (a) cursista foi aprovado (a) como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Gestão e Processos em Educação, Diversidade e Inclusão, tendo obtido conceito APL.

Nada mais havendo a tratar, eu Suzana Nicolodi (orientador) lavrei a presente ata, a qual será assinada pelos membros da banca.

Suzana Nicolodi
Orientador

Leana Puerta
Avaliador 1

Temile Xavier
Avaliador 2

Ariane Berg Albuquerque
Cursista

A Experiência como Motivadora da Curiosidade e Criatividade Docente na Adaptação de Jogos e Brincadeiras

Ariane Berg Albuquerque

RESUMO

A temática escolhida para multiplicação do curso Gpedi (Gestão de Processos de Ensino Aprendizagem e Inclusão) se justifica pelo fato de considerar de suma importância oportunizar a tomada de consciência dos docentes sobre a relevância da curiosidade como aliada na busca de uma nova forma de ensinar em que se considera a criatividade essencial para a prática educacional. Através de jogos, professores e agentes educacionais foram conduzidos a repensar velhas práticas nas quais se valorizava a memorização e repetição. Para tal, serviram de embasamento pensadores educacionais como Larrosa (importância da experiência), Maturana (o ensino embasado no amor) e Freire (prática docente). Os objetivos pretendidos por esta multiplicação tiveram início através do despertar do docente na arte de ouvir, passando por propostas de materiais pedagógicos que elaborei para minhas práticas em sala de aula e apresentei aos professores para que pudessem experimentá-los e readaptá-los às suas necessidades, a fim de que vencessem barreiras em prol da elaboração de atividades que potencializem o progresso do ensino e aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Experiência; Curiosidade; Criatividade, Jogos; Formação de Professores;

CONTEXTUALIZANDO A REALIDADE

Muitos são os dificultadores para uma educação diferenciada, com apenas um click podemos abrir as portas para o mundo e nossos jovens estudantes são os que melhor sabem usar esta ferramenta que fascina e ao mesmo tempo assusta muitos de seus mestres.

Crianças e adolescentes estão cada vez mais mergulhados nesta novidade que assume um papel cada vez maior na formação dos indivíduos. Em contrapartida, as

escolas sofrem com a dificuldade de se adequar a esta realidade, faltam computadores, falta manutenção, falta espaço, falta preparo dos professores para a utilização de tais ferramentas e o principal, muitas vezes, falta o interesse de se aprender algo novo.

Falta de tecnologia no ambiente escolar não pode ser encarada como um fator primordial para a efetivação de uma maneira criativa de se “fazer aulas”. O velho com roupagem nova, usado com lógica, contextualizado e criativo também pode fazer a diferença e se transformar num recurso que não deixará a desejar frente à modernidade tecnológica.

Partindo deste pressuposto Freire (1996) nos diz que:

é próprio do pensar certo a disponibilidade ao risco, a aceitação do novo que não pode ser negado ou acolhido só porque é novo, assim como o critério de recusa ao velho não é apenas o cronológico. O velho que preserva sua validade ou que encarna uma tradição ou marca uma presença no tempo continua novo. (p.20)

Propostas assim costumam ao mesmo tempo assustar e gerar insegurança para o professor, pois o medo de arriscar, muitas vezes, fala alto na prática docente. Por esta razão é necessário que se combata tal receio, pois “pensar não é somente ‘raciocinar’ ou ‘calcular’ ou ‘argumentar’, como nos tem sido ensinado algumas vezes, mas é sobretudo dar sentido ao que somos e ao que nos acontece.” (LARROSA,2002, p.21)

Para Freire (1996):

a curiosidade como inquietação indagadora, como inclinação ao desvelamento de algo, como pergunta verbalizada ou não, como procura de esclarecimento, como sinal de atenção que sugere e alerta faz parte integrante de fenômeno vital. Não haveria criatividade sem a curiosidade que nos move e que nos põe pacientemente impacientes diante do mundo que não fizemos, acrescentando a ele algo que fazemos. (p.18)

Nessa perspectiva, não teria como falar em criatividade sem antes despertar outros fatores importantes que são extremamente necessários para que esta mudança se processe no ensino. O ser criativo só virá à tona se antes houver o interesse na mudança e o primeiro passo é o despertar da curiosidade docente, pois “como professor devo saber que sem a curiosidade que me move, que me inquieta, que me insere na busca, não aprendo, nem ensino.” (FREIRE, 1996, p. 51).

Durante a multiplicação, pude observar como é grande o número de professores que sentem esta ânsia do novo, contudo, em nossas conversas foi comum ouvir frases como: “Eu tento fazer diferente, mas a escola não aceita, por isso me acomodo.”, “Eu queria

fazer diferente, mas não sei como.” Ao surgirem tais questionamentos, é necessário deixar claro para os docentes que não existem receitas mágicas à nossa espera, o que há é nosso desejo de mudança que será o estopim para ativar a curiosidade, e daí para se chegar à criatividade é apenas um passo.

O processo de aprendizagem é contínuo e se faz através de uma rede de significados que primeiramente deve atrair o professor. É importante que tal prática esteja associada à vivência da experiência, da construção de significados para o docente. Essa vivência propiciará ao professor a reflexão sobre a desejável mudança educacional, ressignificando o processo educativo. Para atingir este ponto, faz-se necessário que o docente sinta-se predisposto à mudança, pois requer paciência, qualidade tão difícil de desenvolver na sociedade atual.

Conforme Larrosa (2002)

a experiência, a possibilidade de que algo nos aconteça ou nos toque, requer um gesto de interrupção, um gesto que é quase impossível nos tempos que ocorrem: requer parar para pensar, parar para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar, e escutar mais devagar, demorar-se nos detalhes, suspender a opinião, suspender o juízo, suspender a vontade, suspender o automatismo da ação, cultivar a atenção e a delicadeza, abrir os olhos e os ouvidos, falar sobre o que nos acontece, aprender a lentidão, escutar aos outros, cultivar a arte do encontro, calar muito, ter paciência e dar-se tempo e espaço. (p.24)

Mudanças significativas vêm ocorrendo na sociedade, por isso não se pode mais pensar em escola como um lugar onde o saber se limita apenas em se transmitir conhecimentos, muitas vezes, sem conexão, como se o aluno fosse um mero expectador e o professor atuasse como o único responsável pelo processo educativo. Engana-se quem pensa que o estudante chega à escola como uma página em branco; ao adentrar os portões da instituição a criança já traz consigo uma gama de experiências que vão desde ideologia, tradição cultural e valores sociais.

Tal mudança só se justifica se o professor se deixar mover pelo forte sentimento da paixão, sentimento que se relaciona intrinsecamente com a morte, mas uma morte que em nada se assemelha com a tristeza, mas sim com o desejo de algo pelo qual se vale a pena viver (LARROSSA, 2002)

TRIMMMMM: HORA DE SAIR DA ZONA DE CONFORTO

“Como posso fazer uma aula diferente se na minha escola os computadores não funcionam?”, “Eu não vou tirar do meu próprio bolso para pagar o xérox.”, “Estes alunos não querem aprender.”, “Vou lá, dou minha aula e quem quiser aprender...aprende.”

Frases como estas são sempre comuns em salas dos professores, reuniões pedagógicas e cursos de capacitação para docentes. Muitas vezes eu mesma já reproduzi tais clichês que já são considerados por muitos como uma verdade absoluta.

Contudo, a Educação é um processo contínuo que não permite acomodação. A partir do momento que refleti sobre isso, passei a analisar algumas práticas obsoletas que eu mesma vinha praticando em sala de aula. Muito era o esforço despendido, mas os resultados eram frustrantes, depois das avaliações os conteúdos trabalhados perdiam o significado e os alunos já nem lembravam mais sobre o que havíamos estudado no bimestre anterior.

Levando em conta minha experiência, considerei que é inadmissível, em pleno século XXI, continuar colocando em prática métodos tão retrógrados que são usados desde a colonização do nosso país. A memorização, tão efetivamente trabalhada e cobrada, tornou-se um método ultrapassado e vem mostrando seu fracasso contínuo na educação atual. Fracassa o aluno (que não vê sentido na forma como o conteúdo é trabalhado), fracassa o professor (que persiste em dar mais valor ao conteúdo trabalhado do que ao conhecimento adquirido), fracassa a escola (por não incentivar técnicas diferenciadas e apoio ao docente).

Este é um quadro que só gera desânimo e frustração por parte de todos os envolvidos na prática educacional. Muitos até concordam que os rumos da Educação já não podem ser os mesmos, que a escola precisa mudar para receber crianças e jovens que se encontram mergulhados num mundo onde a tecnologia virou seu habitat natural. e onde os profissionais da educação, muitas vezes, se chocam diante da realidade tão paradoxal dos discursos motivacionais a que são submetidos em cursos de capacitação e reuniões pedagógicas que nem sempre geram sentido.

Freire (2002), chama a atenção para uma força motriz que deve mover a prática docente, segundo o autor, a CURIOSIDADE é a chave responsável por abrir a porta da CRIATIVIDADE, qualidade inerente ao ser humano, uma vez que somos os únicos

seres que usamos o ato de aprender como uma aventura criadora. Sendo assim, o aprender necessita estar associado à “construir, reconstruir, constatar para mudar, o que não se faz sem abertura ao risco e à aventura do espírito.” (p.41.)

Durante minha prática docente, passei por diversas fases e em dado momento passei a questionar o ensino conteudista, foi aí que comecei a sentir uma certa angústia pela falta de material para trabalhar com minhas turmas de Ensino Fundamental II e Ensino Médio, pois muitos são os estudos realizados com ênfase em atividades para o Ensino Fundamental I e pouco se encontra para as séries sequenciais. Até então buscava um material “pronto”, que chegasse até mim sem esforço, mas percebi que isso não existia, por isso tive que decidir entre continuar a “ensinar” da forma como vinha fazendo há anos ou tentar criar meu próprio material de apoio, considerei que era importante para os objetivos que eu pretendia alcançar. Passei, então, a elaborá-los de acordo com a temática solicitada pela escola e a aplicá-los onde lecionava, obtendo ótimos resultados e participação ativa dos estudantes.

Foi assim que nasceu a ideia para minha multiplicação, sua abordagem foi realizada em cima de um projeto que já desenvolvia em meu cotidiano em sala de aula. Tal projeto resume-se em adaptar jogos e brincadeiras tradicionais a uma metodologia inovadora, pois uma inovação nem sempre é uma novidade, afinal, para se inovar é necessário que se rompam ideias pré-estabelecidas, ajustando métodos já existentes ao contexto temporal e histórico. Partindo deste pressuposto, não precisamos ficar restritos ao quadro e giz, nem, tampouco, à tecnologia, visto que em muitas escolas este material é insuficiente ou precário, ou seja, a criatividade ativada pela curiosidade pode levar o professor a elaborar atividades riquíssimas que superam metodologias tradicionais e em nada deixam a desejar frente à tecnologia de ponta.

Sendo assim, este texto apresentará o passo a passo da multiplicação realizada, desde o despertar da arte de ouvir, passando pelo incentivo à curiosidade e criatividade (apresentando os trabalhos que já desenvolvi), até chegar ao objetivo principal da multiplicação: possibilitar um espaço de reflexão para que os professores pudessem pensar em como poderiam contextualizar tais atividades para suas realidades.

Iniciando os trabalhos

O pontapé inicial da multiplicação foi, justamente, o despertar das emoções escondidas por trás do cansaço, das frustrações, da acomodação. Antes mesmo de abrir espaço para as queixas comuns relacionadas ao ensino, propus uma dinâmica que adaptei de uma obra de arte de Rosana Palazyan (...um pedido para uma estrela cadente..., 2000-2004) publicada no livro *Encontros com Arte de Solange Utuari*.

Para compor esta obra, a artista visitou instituições de meninos internos que cumprem medidas socioeducativas. Palazyan entrevistou estes meninos e desta conversa saem frases que irão compor o seu trabalho, frases estas que expressam o desejo de cada uma destas crianças. Em seguida, criou um espaço na Galeria Cohn, em São Paulo, para a instalação de balões de gás nos quais escreveu os desejos de cada menino em um balão. Durante a visita as pessoas puxavam os balões para ler as mensagens deixadas por eles.

Inspirada na autora, solicitei que os professores escrevessem seus sonhos em pedaços de papel, em seguida entreguei-lhes uma bexiga vazia para que seus sonhos fossem depositados dentro delas, então eles puderam enchê-las e nos reunimos no centro da sala para brincar com os balões, que se misturaram. Ao término da brincadeira, eles estouraram as bexigas e leram em voz alta o sonho que se encontrava no balão, assim, a pessoa que tinha seu sonho revelado, tinha a liberdade de explicá-lo. Para a elaboração desta atividade, parti do pressuposto de que é necessário que se faça um resgate das emoções adormecidas. Somente através da exposição de nossos erros e acertos, fraquezas e vitórias, podemos nos mostrar tal como somos e conseguir, desta forma, chegar mais próximos de nossos estudantes.

Para Larrosa (2002),

o sujeito da experiência é um sujeito “ex-posto”. Do ponto de vista da experiência, o importante não é nem a posição (nossa maneira de pormos), nem a “o-posição” (nossa maneira de opormos), nem a “imposição” (nossa maneira de impormos), nem a “pro-posição” (nossa maneira de propormos), mas a “ex-posição”, nossa maneira de “ex-pormos”, com tudo que isso tem de vulnerabilidade e de risco. Por isso é incapaz de experiência aquele que se põe, ou se opõe, ou se impõe, ou se propõe, mas não se “ex-põe”. É incapaz de experiência aquele a quem nada lhe passa, a quem nada lhe acontece, a quem nada lhe sucede, a quem nada o toca, nada lhe chega, nada o afeta, a quem nada o ameaça, a quem nada ocorre. (p.25)

Assim sendo, é através da experiência que podemos viver a importância real de determinados saberes, pois aquilo que faz sentido para mim, fará toda a diferença quando eu transformar esta vivência em prática, pois é necessário que o professor primeiramente construa significados para ele, vivenciando, experimentando, para só então dar significado para sua ação.

Ainda segundo Larrosa (2002,p.27)) o saber da experiência não se restringe apenas às coisas que nos acontecem, mas no sentido que damos a tudo que vivenciamos.

Esta atividade realizada também trouxe um segundo aprendizado obtido que é a arte do saber ouvir, da escuta atenta. Como vivemos num mundo acelerado pelas descobertas, pela pressa, pela efemeridade, muitas vezes torna-se difícil aceitar a escuta paciente. Quando os professores silenciaram para ouvir os demais, maravilharam-se com a beleza, força, solidão, alegrias e tristezas que fazem parte do cotidiano de qualquer pessoa. Tal atividade proporciona uma reflexão sobre a importância de você calar para se ouvir e ouvir o outro, para descobrir que todos são sujeitos que trazem em si defeitos e qualidades.

Maturana (2002) concorda com Larossa e nos lembra que “para isso é preciso aprender a olhar e escutar sem medo de deixar de ser, sem medo de deixar o outro ser em harmonia, sem submissão”.(p. 34)

Com este início os professores puderam se observar ao contar seus sonhos e também olhar o outro. Tal atividade criou impressões positivas e alguns cursistas disseram que iriam colocar em prática esta atividade em suas salas de aula, cumprindo já de início o objetivo deste curso de multiplicação que é diminuir a distância entre professores e estudantes, para que destas experiências nasça interação e cumplicidade.

Maturana (2002) ressalta que:

o educar se constitui no processo em que a criança ou o adulto convive com o outro e, ao conviver com o outro, se transforma espontaneamente, de maneira que seu modo de viver se faz progressivamente mais congruente com o do outro no espaço de convivência. O educar ocorre, portanto, todo o tempo e de maneira recíproca.(p.29)

Vencida esta etapa de conhecer-se e conhecer o outro e abertos os caminhos para a escuta atenta, propus algumas atividades que já havia desenvolvido em minha prática de sala de aula. Acredito que jogos e brincadeiras não têm idade, eles são um excelente

recurso para iniciar práticas que poderão ser aprofundadas posteriormente, pois proporcionam o desafio, encantam e representam uma metodologia que possibilita o desenvolvimento da capacidade de abstração, além de auxiliar na interação. Nesse sentido, jogos e brincadeiras, adequadamente adaptados, permitem que o sujeito descubra-se como um ser atuante que pode transformar sua realidade, além de estabelecer relações de reciprocidade com os demais envolvidos.

Freire (1980) destaca que:

é preciso que a educação esteja - em seu conteúdo, em seus programas e em seus métodos – adaptada ao fim que se persegue: permitir ao homem chegar a ser sujeito, construir-se como pessoa, transformar o mundo, estabelecer com outros homens relações de reciprocidade, fazer, cultura e a história. (p.39)

Antes de expor as atividades, técnicas, materiais e métodos que foram desenvolvidas, faz-se necessário que se lembre da temática da curiosidade mencionada no início deste texto, afinal, “ é ela que me faz perguntar, conhecer, atuar mais perguntar, re-conhecer.” (FREIRE, 1996, p.52)

Propostas inovadoras costumam gerar certo desconforto inicial nas pessoas. Principalmente quando se iniciam reflexões que nos farão questionar certos procedimentos. Durante a exposição das atividades que apresentei na multiplicação, grande foi a aceitação entre os professores, que puderam se colocar na situação de seus estudantes e, juntos, descobriram uma forma divertida de interagir, resolver problemas e solucioná-los.

Com esta experiência, os docentes puderam perceber o quanto é mais fácil e simples a aquisição de conhecimento quando partilhado e divertido. A técnica bancária da memorização tornou-se obsoleta, através de muita reflexão precisamos analisar se é certo que estes estudantes, tão envolvidos com a modernidade, continuem aprendendo através de métodos tão tradicionais de ensino.

De acordo com Anastasiou e Alves (2005),

para romper com as formas tradicionais memorizativas, estabelecidas ao longo da história, a saída tem sido a criação coletiva de momentos de experimentação, vivência e reflexão sistemática, com relatos de experiências socializadas pelos colegas, em que dificuldades são objetos de estudo, visando à superação dos entraves. (p. 72)

Após a exposição das atividades, ouvi frases como “Você é tão criativa!”, “Como consegue pensar estas coisas?” De antemão já havia me preparado para tais questionamentos, pois, muitas vezes, o professor acredita que existe apenas uma forma de ensinar ou pensa que não consegue fazer de outra maneira. Cada docente traz consigo um baú de memórias que caracterizam seu estar no mundo. Cada professor é um ser único, que traz consigo toda sua experiência que poderá ser utilizada para a ativação do processo criativo. Cada propositor possui uma maneira singular de ser e estar no mundo, por esta razão todos se encontram aptos a criar trabalhos singulares e que correspondam ao que a realidade do estudante necessita naquele momento.

Para isso é necessário que o docente assuma o verdadeiro compromisso de ensinar e aprender continuamente. Para que este processo se inicie, é preciso estar aberto para a mudança, decidido a abandonar práticas centenárias em prol de uma proposta que traz inquietação, mas também descobertas e grandes conquistas.

Larrosa (2002) pontua que,

pensar não é somente “raciocinar” ou “calcular ou “argumentar”, como nos tem sido ensinado algumas vezes, mas é sobretudo dar sentido ao que somos e o que nos acontece. E isto, o sentido ou o sem-sentido, é algo que tem a ver com as palavras. E, portanto, também tem a ver com as palavras o modo como nos colocamos diante de nós mesmos, diante dos outros e diante do mundo em que vivemos. E o modo como agimos em relação a tudo isso. (p.21)

Para a multiplicação partimos do pressuposto de que as ideias não são fórmulas prontas, mas devem ser criadas conforme a necessidade do contexto e momento. Os jogos propostos nas aulas servem apenas como um incentivo para novas criações, pois as ideias estão aí para serem novamente criadas, recriadas e resignificadas.

Vamos à prática

Penso que não seja mais possível um trabalho docente pautado apenas na memorização de dados, onde o professor atue como o protagonista no processo de aprendizagem. Nesta nova proposta, o professor passará a ser um propositor, aquele que é sensível às necessidades do outro e sabe lhe dar voz, aquele que sabe instigar, perguntar, provocar pensamento, mas sobretudo, ouvir. Um professor/mediador, não mais no centro, mas lado a lado com o estudante, tecendo juntos o conhecimento. Tal procedimento possibilita ao educando a construção de sua autonomia, por meio de

experiências significativas que auxiliarão na construção de seu conhecimento. (ANASTASIOU e ALVES, 2005)

Para que um jogo ou brincadeira atinja seu objetivo, é necessário, também, que haja um bom planejamento, que o professor trace suas metas e visualize que objetivo deseja atingir. Um bom planejamento garante clareza e segurança ao professor. (FREIRE,2002)

O primeiro jogo apresentado para os professores recebe o nome de “Quem é Corrupto?” Este jogo nasceu através de uma solicitação do Ministério Público para que se trabalhasse nas escolas o tema da corrupção. Senti-me motivada a trabalhar tal tema, mas ao mesmo tempo senti inquietação, pois considerava esta temática muito abstrata. Então parti para a imaginação, pensei em várias formas de encaixar este assunto num jogo que divertisse e, ao mesmo tempo, os estudantes pudessem refletir sobre atos e consequências, fazendo-os perceber que a corrupção não existe apenas no planalto central ou em corporações civis e militares, que qualquer um pode se envolver em situações onde as leis sejam burladas e o direito do outro seja negado.

Este jogo nada mais é do que uma adaptação do antigo brinquedo de avançar casas jogando dados. Num tabuleiro improvisado, marquei algumas casas que seriam os pontos para debate se alguém parasse em algum deles. Para cada ponto numerado, montei um esquema com envelopes coloridos, cada envelope colorido era o número de uma casa, dentro destes envelopes havia uma pergunta com duas opções. O jogador deve escolher uma das opções que irá resultar num destino diferente para cada jogada.

Por exemplo, num envelope continha a pergunta:

Você vai ao supermercado e, ao pagar a conta, percebe que o caixa se enganou e, assim, você recebeu uma quantia a mais. O que faz?

A: Você chama a atenção para o caixa de seu erro e lhe devolve o dinheiro.

B: Fica quietinho, embolsa o dinheiro e vai embora, afinal, o caixa deveria prestar mais atenção.

Em outro envelope continha o questionamento:

Final de ano, você decide ir a Paranaguá para fazer as compras de Natal. O calor é escaldante, depois de um dia cansativo você consegue, milagrosamente, um lugarzinho para vir sentado no ônibus, neste momento um (a) idoso (a) entra na condução. Você:

A: Cede lugar para que o (a) idoso possa vir melhor acomodado (a), afinal de contas você é jovem e pode muito bem aguentar um pouco mais aquela maratona.

B: Vira-se para o lado e rapidamente finge que está dormindo.

Cada pergunta vem acompanhada de um questionamento, visto que o jogador deve dar a resposta em voz alta. É comum ver que em cada parada existe uma conversa espontânea, onde os jogadores sentem necessidade de explicar uma situação semelhante que lhes aconteceu e assim os demais também participam realizando suas considerações.

Depois de escolher a opção, dentro deste mesmo envelope encontra-se um envelope menor, contendo as coordenadas que você deve seguir no jogo, levando em conta a opção que você escolheu. O objetivo desta atividade é fazer com que o jogador repense sobre suas atitudes, também auxilia na interação social do grupo, além de não promover a competição, pois cada um conclui o jogo no seu tempo, o importante é discutir cada uma das situações e perceber que a corrupção também existe em atos que, muitas vezes, são considerados por muitos, sem importância. Tal jogo se vale do pensamento que “A competição sadia não existe. A competição é um fenômeno cultural e humano, e não constitutivo do biológico. Como fenômeno humano, a competição se constitui na negação do outro.” (MATURANA, 2002, p.13)

Ainda segundo Maturana (2002),

diferentes emoções especificam diferentes domínios de ações. Portanto, comunidades humanas fundadas em outras emoções diferentes do amor, estarão constituídas em outros domínios de ações que não são o da colaboração e do compartilhamento, em coordenação de ações que não implicam em aceitação do outro como um legítimo outro na convivência, e não serão comunidades sociais. (p. 26)

Desta atividade resultaram algumas considerações apresentadas abaixo. Cada professor pode mensurar a importância de tal jogo e dizer se ele seria ou não relevante para alguma atividade que pudesse vir a desenvolver em sua sala de aula. Em caso de

afirmativa, o professor poderia explicar como tal atividade poderia ser adaptada para sua realidade.

“O que chamou minha atenção foi o modo criativo e lúdico que você utilizou para abordar as questões de ética e respeito ao próximo, promovendo a participação e a interação entre os participantes de maneira interessante e atrativa. Pensei em inserir esta ideia num jogo sobre a Consciência Negra, justamente as questões de ética e respeito ao próximo, que você havia deixado bem evidente em seu jogo.”

“Na Sala de Recursos é necessário jogar junto com os alunos. Achei interessante porque é uma metodologia de descoberta no envelope e dá vontade de ver o final do jogo, assim a gente pode descobrir como é a vivência do aluno no seu dia a dia e gradativamente poderemos incorporar valores éticos.”

“O jogo trabalha os valores, o quanto nossas atitudes influenciam nosso dia a dia. Com certeza não existe medida para corrupção, ou se é corrupto ou não! Com certeza aplicaria em sala de aula. No mundo de hoje, onde os valores estão invertidos, esse tipo de atividade contribui para que os alunos se tornem adultos com valores e capazes de conviver numa sociedade mais honesta e séria.”

Outro jogo trabalhado na multiplicação recebeu o nome de “Copa a Copa”, ele foi criado a partir da necessidade de trabalhar a temática relacionada à Copa do Mundo que ocorreu ano passado em nosso país. O jogo foi pensado com base nas bandejas temáticas de uma famosa rede de lanchonetes. A lâmina continha a data de cada Copa e onde ela havia sido realizada naquele ano, a seguir dizia que time ficou em primeiro e segundo lugar e, ainda, abaixo vinham informações relacionadas à Copa daquele ano ou informações sobre o país sede. Separei as informações, de um lado ficou a data, a sede, os países que ficaram em primeiro e segundo lugar, do outro, a curiosidade. Formou-se, assim, um jogo em estilo quebra-cabeça onde os jogadores deveriam ler e interpretar as curiosidades para encontrar em que ano havia ocorrido tal fato.

Engana-se quem pensa que era necessário conhecer sobre as copas para solucionar o jogo, na verdade ele era mais complexo que isso, as curiosidades traziam informações referentes aos vários tipos de conhecimento como o lógico, histórico e geográfico, além da necessidade de interpretar cada uma das informações e encontrar as pistas que o levariam a solucionar a questão. Além destas descobertas cognitivas, esta atividade foi

uma forte motivadora do trabalho em grupo. Juntos precisaram discutir várias vezes cada pista e explicar por que ela se encaixava em determinado ano.

Exemplos de frases que deveriam ser encaixadas na data e no local onde ocorreu determinada evento:

FRASE 1: Dois meses antes do início da primeira Copa, nenhum país europeu tinha confirmado a participação por causa da viagem de navio até o Uruguai, longa e cara. Apenas 13 países fizeram parte e primeira Copa da Fifa.

FRASE 2: Fato inédito, a Copa do Mundo da Fifa aconteceu no continente africano e consagrou a Espanha como o oitavo país campeão mundial. E pela terceira vez na história das copas a seleção da Holanda perdeu uma final.

FRASE 3: O Chile enfrentou o maior terremoto de sua história. Por pouco, o país não sediou a sétima edição da Copa do Mundo da Fifa, mas conseguiu resolver os problemas, dar a volta por cima, sendo um excelente anfitrião e palco do bicampeonato brasileiro.

Observa-se que não se é necessário conhecer a história das copas para resolver este desafio, o necessário neste jogo é a atenção e interpretação. A interdisciplinaridade, tema recorrente e necessário da formação do estudante atual, também é um ponto forte desta atividade.

Tal jogo se fundamenta no que argumentam Anastasiou e Alves (2005):

[...]o docente deve propor ações que desafiem ou possibilitem o desenvolvimento das operações mentais. Para isso organizam-se os processos de apreensão de tal maneira que as operações de pensamento sejam despertadas, exercitadas, construídas e flexibilizadas pelas necessárias rupturas, por meio da mobilização, da construção e das sínteses, devendo estas ser vistas e revistas, possibilitando aos estudantes sensações ou estados de espírito carregados de vivência pessoal e de renovação. (p.69)

As reflexões dos professores a respeito desta atividade são as seguintes:

“O tema é atual e as informações estão circulando nas mídias, por isso consegui ter um bom desenvolvimento no jogo. Eu percebi já no início do jogo que os desenhos também auxiliavam a identificação do assunto. Como leciono Geografia, poderia adaptá-lo para um trabalho sobre rochas.”

“A forma como este jogo foi montado foi bem original, podemos trabalhar a interdisciplinaridade, sem contar que ele desenvolve o raciocínio. Leciono disciplinas do curso de Meio Ambiente e os alunos encontram bastante dificuldade em compreender as políticas ambientais, ou seja, quem implanta, quem fiscaliza... Posso adaptar estas situações e montar um jogo semelhante a este.”

“Achei ótimo porque além de trabalhar a memória e estratégia ele serve como incentivo à leitura. Ainda não apliquei em sala de aula, mas é um excelente jogo que pode ser adaptado a qualquer matéria. Eu poderia adaptá-lo para minhas aulas de Inglês, para trabalhar os verbos, colocaria o significado da palavra juntamente com uma frase em português e os verbos em inglês, aí os alunos teriam que colocar seus respectivos significados nos lugares adequados.”

“O que me chamou a atenção foi o envolvimento de todos no grupo, quando um não conseguia entender a pergunta passava para o outro, isso é muito importante, pois indica respeito sobre a opinião do outro e mostra que há uma dinâmica no trabalho em grupo. Quando jogava, pensei imediatamente em usar no conteúdo de história, podendo trabalhar os períodos históricos, sabe como é história, datas, datas e mais datas, seria uma forma de fixação temporal, o que tornaria mais fácil conceituar os conteúdos.”

“Achei interessante, pois desenvolveu minha atenção e fez com que eu exercitasse minha memória, tentando lembrar o que passou. Como trabalho com educação infantil, poderia adaptá-lo, por exemplo, com uma turma do pré, trabalhar datas comemorativas, imagens da comemoração e a data que acontece. Por exemplo: dia das mães, segundo domingo de maio, e a figura de uma mulher com criança, dia do trabalho, a data e um figura de qualquer profissão, e assim em diante....”

Como pode ser observado, jogos e brincadeiras, bem adaptados à realidade, podem representar uma metodologia interessante para ser aplicada em sala de aula. Quando a criatividade é usada como uma ferramenta, trabalhos surpreendentes podem surgir, mesmo que não tenhamos a tecnologia de ponta a nosso favor. Antigos jogos e brincadeiras podem servir de recurso para novas ideias, auxiliando o estudante a desenvolver um pensamento sistêmico, criativo, curioso, diversificado, capaz de propor alternativas para a solução de problemas.

Atitudes naturais do educando, que, muitas vezes, não encontram espaço no modelo tradicional de ensino, no caso a curiosidade e a confiança em suas próprias ideias, passam a ser valorizadas nesse processo investigativo proporcionado pelo jogo.

No modelo tradicional, acredita-se que o ensino deve acontecer de forma sequencial, como se houvesse apenas uma forma de acontecer e se desenvolver. Como seres humanos apresentamos características diferentes, cada pessoa possui uma forma de apreender os significados e no seu tempo, sendo assim, não existe uma aprendizagem meramente cognitiva e racional. Nesse sentido, é relevante que existam metodologias utilizadas de forma inovadora para que todos possam ser capazes de apreender e gerar sentido para o seu aprendizado.

FINALIZANDO... APENAS POR ENQUANTO!

Durante a multiplicação foram analisados alguns pontos a que este trabalho se propôs como o valor da escuta; a motivação do professor frente às dificuldades de material para a elaboração de aulas criativas e a adaptação de atividades apresentadas.

Como as aulas foram em sua grande maioria práticas, a participação foi efetiva em todas as atividades. A escolha por uma aula mais dinâmica foi proposital, pois vem de encontro à proposta que acredito e defendo, uma vez que o objetivo que pretendia atingir visava à interação do grupo e a motivação para que o dinamismo despertasse a atenção dos docentes e, conseqüentemente, os levasse a refletir sobre a diferença entre aulas com jogos e brincadeiras de aulas tradicionais.

Como os professores puderam interagir na maior parte das aulas, o ambiente que se criou foi de companheirismo e alegria, isso os deixou motivados a aplicar estas mesmas técnicas em suas aulas. Pelas respostas coletadas, percebe-se que as atividades práticas atingiram o objetivo proposto, pois todos se sentiram motivados a criar adaptações dos jogos apresentados a fim de que pudessem utilizar tal material em sala.

Acredito, desta forma, ter alcançado o objetivo central esta multiplicação, visto que os docentes puderam refletir sobre os jogos e, assim sendo, recriarem alternativas para que pudessem ser usadas de acordo com suas necessidades.

A multiplicação foi de uma importância imensurável para mim, penso que, neste processo de troca de experiência com nossos colegas de ensino, saímos todos

modificados e renovados. Pude sentir efetivamente o significado da frase “quem ensina, aprende”, tão exaustivamente citado por tantos pensadores educacionais. Saíamos de todos os encontros com o espírito reavivado, cada aula eu elaborava com cuidado e dedicação, mas a forma como acontecia, fluía naturalmente, sem que fosse necessário um esquema rígido, uma vez que todos estavam empenhados em participar e acrescentar informações novas e relevantes.

Maturana (2002) ensina que “é a fechadura que determina se a chave é adequada ou não, e não a chave.” (p.65). Tal pensamento se encaixa nesta nova dinâmica proposta pela multiplicação. Através desta prática, pude rever vários conceitos, aprender, ensinar e descobrir que todos temos muito a acrescentar, pois cada indivíduo traz em si suas peculiaridades e maneira de existir e atuar sobre o meio. Sendo assim, cabe aos professores a construção de fechaduras que possibilitem que tais chaves consigam abrir as portas do saber.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANASTASIOU, Léa das Graças; ALVES, Leonir Pessate. **Processos de Ensino na Universidade: pressupostos para as estratégias de trabalho em aula**, 5 ed. Joinville: Editora Univille, 2005.

FREIRE, Paulo. *Conscientização: Teoria e Prática da Libertação*. Uma Introdução ao pensamento de Paulo Freire. 3 ed. São Paulo: Editora Moraes, 1980.

_____. E-book. **Pedagogia da Autonomia**. Belo Horizonte: UFMG, publicação original: 1996; ano de digitalização: 2002. Disponível em: [http://www.letras.ufmg.br/espanhol/pdf%5Cpedagogia_da_autonomia -_paulofreire.pdf](http://www.letras.ufmg.br/espanhol/pdf%5Cpedagogia_da_autonomia_-_paulofreire.pdf)

LARROSA, Jorge Bondía. Trad. João Wanderley Geraldi. **Notas sobre a experiência e o saber da experiência**. Revista Brasileira de Educação. nº 19, p. 20-28. Campinas: Universidade Estadual de Campinas, Departamento de Linguística.

MATURANA, Humberto. **Emoções e linguagem na educação e na política**. Belo Horizonte: UFMG, 2002.

UTUARI, Solange. **Encontros com Arte e Cultura**. 1 ed. São Paulo: FTD, 2012.