



JOGOS, RECREAÇÃO E LAZER

Daniela Haetinger

Max Günther Haetinger

Daniela Haetinger
Max Günther Haetinger

Jogos, Recreação e Lazer

Edição revisada

IESDE Brasil S.A.
Curitiba
2012

Este material é parte integrante do acervo do IESDE BRASIL S.A.,
mais informações www.iesde.com.br

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO-NA-FONTE
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

H157j

Haetinger, Daniela

Jogos, recreação e lazer / Max Günther Haetinger. - 1. ed., rev. - Curitiba, PR : IESDE Brasil, 2012.

84p. : 28 cm

Inclui bibliografia

ISBN 978-85-387-3248-8

1. Educação física - Estudo e ensino. 2. Jogos em grupo. 3. Recreação. 4. Brincadeiras.
I. Haetinger, Max Günther, 1964-. I. Título.

12-7584.

CDD: 372.86

CDU: 372.86

18.10.12 25.10.12

039961

Capa: IESDE Brasil S.A.

Imagem da capa: Shutterstock

Todos os direitos reservados.



IESDE Brasil S.A.

Al. Dr. Carlos de Carvalho, 1.482. CEP: 80730-200

Batel – Curitiba – PR

0800 708 88 88 – www.iesde.com.br

Sumário

O jogo e a aprendizagem.....	5
Novos tempos, novas crianças.....	9
Cruzando saberes.....	11
Mensagem.....	13
Recreação e lazer	15
Como o lazer é visto dentro da escola?	17
A escola da recreação, lazer e projetos	19
Completando conceitos importantes.....	21
Mensagem.....	21
Trabalhando em grupo	23
Os tipos de jogos.....	25
Jogos artísticos.....	26
Jogos expressivos.....	26
Jogos sensitivos	26
Jogos recreativos e brincadeiras	27
Jogos desportivos.....	27
O desenvolvimento da criança.....	28
Ligando as coisas.....	32
Mensagem.....	32
Trabalhando em grupo	33
Criatividade: a revolução na sala de aula.....	35
A importância da expressão criativa junto aos processos educacionais	36
Benefícios dos jogos criativos na Educação para professores e alunos.....	36
Quadro de Guilford.....	37
Postura do educador no jogo criativo	39
Atividades criativas	40
Verdades e mentiras sobre a criatividade.....	44
Mensagem.....	45
Trabalhando em grupo	45
Criatividade e o brincar: o que são?	47
Mensagem.....	51
Trabalhando em grupo	53
O brincar de ontem e de hoje	55
Como promover a interação.....	57
Revendo nosso estudo.....	59
Mensagem.....	60
Trabalhando em grupo	61

Expressão dramática escolar	65
O que é expressão dramática? Mitos e realidades	65
A dança escolar	67
A música e o nosso dia a dia	68
Mensagem.....	70
Trabalhando em grupo	71
Avaliação:um desafio à mudança.....	73
As avaliações nos sistemas de Educação Presencial e suas dificuldades	74
Autoavaliação: mitos e métodos.....	75
Mensagem.....	79
Trabalhando em grupo	80
Referências.....	81

O jogo e a aprendizagem

Oi, amigos e colegas!

Passaremos algum tempo juntos durante este curso. Espero que possamos entender, dividir, repartir, compartilhar, vivenciar e trocar experiências de magistério, exemplos do nosso dia a dia e tudo que sabemos sobre este assunto tão importante em qualquer processo educacional: jogos, recreação e lazer.

Para que isso aconteça, precisamos ter em mente que o aprender é um processo de troca, no qual os agentes da Educação – professores, alunos, funcionários, pais e comunidade – devem trocar conhecimentos sem preconceitos, nem pré-conceitos. Assim, estabelecemos uma “avenida de duas mãos”, destacada por Paulo Freire como a essência do ato de educar, que nos faz aprender e ensinar ao mesmo tempo.

Portanto, não vamos ter medo de compartilhar, de nos entregar à aventura de sonhar, de imaginar uma educação interativa, uma educação que faz a criança e o educador aprenderem, brincarem e viverem a alegria em todos os cantos da sala de aula.

Agora é com vocês! Acreditem no fazer diferente – é possível olhar o mundo de uma forma mais alegre e abrangente. Não podemos esquecer das palavras de Edgar Morin, que nos propõe uma formação constante para que percebamos os problemas do mundo complexo em que vivemos. E eu lhes digo: o jogo pode ser a saída para darmos conta do ato de aprender e transformar a informação em conhecimento, favorecendo o pensar humano e sua expressão.

Para nossas atividades, contamos com a nossa teleaula, na qual minha turma e eu vamos viver aventuras no mundo mágico dos jogos. Também utilizaremos livros como este, para aprofundar temas, realizar atividades, verificar nossos conhecimentos, vivenciar atividades em grupo, estendendo nossa aula para além do vídeo e da sala.

Beijos e paz!

Max

O *jogo* é, sem dúvida, a atividade mais importante na Educação. Essa palavra sempre causou muita discussão quanto à sua definição e à ação prática e até hoje suscita livros e escritos, buscando-se uma definição que abranja toda a diversidade contida no ato de jogar.

Na Educação, estas discussões sempre estiveram ligadas às atividades lúdicas, fundamentais na formação dos jovens e crianças e verdadeiras facilitadoras dos relacionamentos e das vivências dentro da sala de aula. Atividades lúdicas são aquelas que promovem a imaginação e, principalmente, as transformações do sujeito em relação ao seu objeto de aprendizagem. O caráter de integração e interação contido nas atividades lúdicas fez com que a Educação Infantil e o Ensino Fundamental utilizassem constantemente essas atividades para integrar o conhecimento com uma ação prática dos nossos alunos.

Parece ser consenso entre todos os autores da Educação que o jogo é indispensável no ato de aprender e ensinar de forma vivencial. Referindo-se às crianças, os autores são unânimes quando dizem que o jogo é a base epistemológica da Educação.

Brincar, jogar, relacionar, viver, simular, imaginar, aprender.

Desde os primeiros anos de vida, os jogos e as brincadeiras são nossos mediadores na relação com as coisas do mundo. Do chocalho ao videogame, aprendemos a nos relacionar com o mundo por meio dos jogos e brincadeiras. Por esse motivo, o jogo tem um papel de destaque na Educação Infantil, pois é a base do desenvolvimento cognitivo e afetivo do ser humano. O jogo possui aspectos fundamentais para a aprendizagem racional e emocional.

Você que já está em sala de aula deve ter visto isso na prática, não é, colega?

O jogo tem um fator mágico em sua relação com os alunos – eles estão sempre dispostos a jogar e brincar! E este fator é talvez um dos mais importantes do jogo, é o que promove a motivação, gerando maior participação e interação envolvendo os alunos e o conhecimento, proporcionando uma aprendizagem de qualidade, adaptada a cada indivíduo, pelo processamento pessoal dessas atividades. No jogo, as vivências acontecem de forma coletiva (aquilo que conquistamos na relação com os outros colegas) e individual (por causa dos diferentes papéis vividos em cada brincadeira).

Existem muitas teorias sobre o jogo. Acreditamos que ele seja tão antigo quanto as criaturas do planeta, pois os animais já brincavam entre si, fomentando o lúdico como fator de vínculo e afeto. O homem primitivo já possuía seus jogos e brincadeiras, o que reitera o lúdico como algo essencial e elementar para o ser humano.

Mas as pesquisas científicas sobre o jogo só começaram no século XIX, a partir das pesquisas evolucionistas e desenvolvimentistas, que passaram a estudar o jogo infantil. O psicólogo norte-americano Stanley Hall defendia então a ideia de que o jogo infantil recapitula toda a história do pensamento humano. Mais adiante, o jogo foi enfatizado como um modo de preservação dos costumes infantis.

Ao acompanharmos a evolução das pesquisas sobre o jogo, o brincar e o brinquedo no universo infantil, encontramos os fascinantes pensamentos de Piaget e Vygotsky. Na releitura desses autores, encontramos muitos fatores que aproximam um do outro, e isso desmistifica a ideia de que temos de seguir uma linha na Educação.

O educador segue a evolução social e cultural de sua comunidade e do mundo e deve utilizar todas as ferramentas e ideias disponíveis para aprender e ensinar, para tornar sua sala de aula o lugar mais encantador. Queremos a escola do encantamento, na qual todos se sintam incluídos. Nós, educadores, somos ao mesmo tempo Piaget, Skinner, Rogers, Freud e Vygotsky, entre outros.

Voltando à questão do jogo, Piaget ilustra muito bem o seu caráter abrangente e imaginativo: “quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui” (PIAGET, 1971, p. 97).

Sabemos que Piaget aborda e valoriza, em suas fases de desenvolvimento da inteligência na criança, os tipos de jogos mais adequados para cada uma dessas fases. E isto é verdadeiro: o jogo é diferente para cada idade, cultura e meio, para as verdades de cada comunidade.

Vygotsky, apesar de não ter se dedicado ao estudo específico do desenvolvimento infantil, tem muitas contribuições que podem ser usadas na educação dessas crianças. Ele afirma, por exemplo, que os fatores biológicos são predominantes sobre os sociais no início do desenvolvimento humano. E, pouco a pouco, a integração social torna-se fundamental para o desenvolvimento do pensamento.

Considerando sua teoria, podemos dizer que o jogo é um elemento essencialmente socializador e, conseqüentemente, algo muito importante para o desenvolvimento humano. Para Vygotsky, a criança é introduzida no mundo adulto pelo jogo e sua imaginação (estimulada por meio dos jogos) pode contribuir para expansão de suas habilidades conceituais.

Mas qual a importância do jogo e o que esperamos quando usamos os jogos no processo educacional formal em sala de aula?

O jogo é muito importante porque promove a aprendizagem, seja ela informal ou formal. O jogo, o brincar e a brincadeira acontecem dentro e fora da escola.

Quando propomos um jogo, além dos objetivos cognitivos a serem alcançados, esperamos que nossas crianças sejam capazes de:

- **respeitar limites** – desenvolver hábitos e atitudes, respeitar o outro, melhorar o comportamento social, trabalhar a competição como parte e não como essência do jogo (saber perder e ganhar);
- **socializar** – aprender a viver e conviver em sociedade, criando vínculos verdadeiros com os colegas, ampliando o sentimento de grupo, gerando um ambiente de colaboração e cooperação, promovendo relações de confiança entre todos os aprendentes;
- **criar e explorar a criatividade** – o jogo proporciona o desenvolvimento do pensamento criativo e do pensamento divergente, gerados pela criatividade, e desse modo nossos alunos podem inovar e descobrir formas para se relacionarem com a aprendizagem;
- **interagir** – criar uma real interação envolvendo o sujeito e o objeto de aprendizagem, de forma alegre e lúdica, gerando vetores em todos os sentidos;
- **aprender a pesquisar** (aprender a aprender) – desenvolver nos aprendentes o gosto pela busca, pela iniciativa e pela tomada de decisões.

Vocês sabem que a palavra *jogo* é de origem latina, significando “gracejo”? Vejam a importância da alegria na ação de jogar!

Aqui faço uso das palavras do educador e amigo, o qual considero um dos gênios vivos da Educação, Celso Antunes, que afirma que devemos falar de jogos que atribuam um estímulo ao crescimento, ao desenvolvimento cognitivo, aos desafios ao viver, e não de jogos que promovam a competição entre pessoas, que levam somente a derrota e vitória: “Em outras palavras, todo jogo pode ser usado para muitas crianças, mas sobre a inteligência será sempre pessoal e impossível de ser generalizada” (ANTUNES, 1998).

Como podemos observar, o jogo ajuda no desenvolvimento infantil e é um fator decisivo na aprendizagem de forma geral. Para garantirmos maior interação envolvendo o professor e o aluno, fundamento para a conquista de objetos educacionais na Educação Escolar, Infantil e Fundamental, devemos trabalhar com as atividades lúdicas e os jogos como algo importante para alcançarmos nossos objetivos de aprendizagem.

PARA REFLETIR



Para ampliarmos a leitura acima, propomos o texto “O lúdico no cotidiano escolar”, da professora Diva Nereida Marques Machado Maranhão, que nos oferece interessantes pistas sobre o uso dos jogos na educação escolar.

O lúdico no cotidiano escolar

A ideia básica não é a de dar uma fórmula ou uma receita única, uma vez que a atividade proposta estará desenvolvida, mas sua efetiva realização irá variar de acordo com o grupo e as condições do mesmo. Caberá a você orientar os educadores na escolha, modificação ou criação dos jogos e uma efetiva análise das possibilidades de sua utilização em sala de aula e ainda oferecer critérios para analisar o valor educacional das atividades.

Do ponto de vista educacional, o jogo deve:

- responder aos interesses específicos das crianças;
- dar oportunidade para que as crianças o transformem, permitindo a sua participação ativa;
- possibilitar uma avaliação da atuação das crianças durante a atividade;
- possibilitar uma relação com os conteúdos escolares.

Ao criar um jogo, o educador deve ter em mente os objetivos que pretende atingir. Na confecção, o educador deverá estar atento aos estágios de desenvolvimento da criança, tendo cuidado na escolha do material para sua confecção. Deverá, também, ter em mente a duração dos jogos, cuidando para que proporcionem aos alunos o maior número possível de oportunidades de ação e exploração.

O momento de introduzir o jogo, também, deve ser estudado cuidadosamente, o educador deverá respeitar a etapa de desenvolvimento das crianças, a introdução de uma atividade que não esteja de acordo com o desenvolvimento da clientela poderá provocar frustração, trazendo o desinteresse pela mesma.

A intervenção do educador no momento certo é muito importante, pois através dela ele poderá estimular na criança à reflexão, possibilitando a expressão de suas ideias e, conseqüentemente, a estruturação do conhecimento. Caberá ao educador propiciar a utilização dos jogos e brincadeiras, de tal forma que possibilite à criança descobrir, vivenciar, modificar e recriar regras.

É importante lembrarmos que:

- a criança, no manuseio de jogos, passa por diferentes etapas, tais como manipulação exploratória, descoberta das regras e criação de novas regras;
- o educador deve conhecer e dominar cada jogo selecionado antes de propô-lo para o grupo;
- o papel do educador será o de acompanhar a criança durante a prática da atividade, mediando as situações, facilitando sua integração ao ambiente e participando do mesmo como elemento estimulador em todas as oportunidades, cuidando para que tudo esteja em harmonia;

- é importante que a criança faça suas próprias descobertas, através da manipulação, observação e exploração da atividade proposta, desta forma ela poderá estabelecer relações e fazer associações, assimilar conceitos e integrá-los à sua personalidade.

O educador deverá estar consciente dos objetivos que deseja atingir e a relação da atividade proposta com os mesmos. A observação da participação da criança durante a brincadeira poderá ser de grande valor para o processo pedagógico. Consequentemente, à estruturação do conhecimento. Caberá ao educador propiciar a utilização dos jogos e brincadeiras, de tal forma que possibilite à criança descobrir, vivenciar, modificar e recriar regras.

Novos tempos, novas crianças

Quando falamos em Educação Infantil, falamos principalmente de crianças. Elas são o foco, a razão, a causa e o efeito de nosso trabalho. Mas como entender a criança que está na nossa frente? A saída é conhecer esta nova criança e as características específicas que a tornam um ser único e não um pequeno adulto.

A televisão foi certamente a grande ferramenta dos últimos tempos, a responsável direta pela formação e a transformação cultural das últimas gerações, principalmente aquelas formadas nos anos 1970, 80 e 90. Essas modificações culturais afetaram as crianças, que foram as mais atingidas pela troca de paradigmas proposta pela modernidade:

A criança também é educada pela mídia, principalmente pela televisão. Aprende a informar-se, a conhecer – os outros, o mundo, a si mesma –, a sentir, a fantasiar, a relaxar, vendo, ouvindo, “tocando” as pessoas na tela, pessoas estas que lhe mostram como viver, ser feliz e infeliz, amar e odiar. A relação com a mídia eletrônica é prazerosa – ninguém obriga que ela ocorra; é uma relação feita através da sedução, da emoção, da exploração sensorial, da narrativa – aprendemos vendo as histórias dos outros e as histórias que os outros nos contam. Mesmo durante o período escolar a mídia mostra o mundo de outra forma – mais fácil, agradável, compacta – sem precisar fazer esforço. Ela fala do cotidiano, dos sentimentos, das novidades. A mídia continua educando como contraponto à educação convencional, educa enquanto estamos entretidos. (MORIN, 2000, p. 30)

Das crianças que reproduziam pequenos adultos, como nos anos 1950, estamos hoje convivendo com crianças ativas, opináticas e críticas. Essas crianças, com os veículos de comunicação e a tecnologia disponível, acumulam desde os tenros anos uma quantidade de informação nunca sonhada pelas gerações anteriores. São crianças que dominam os controles remotos de todos os aparelhos e deslizam os dedos sobre botões com uma maestria e coordenação inigualáveis. Essa criança não se contenta em ser um espectador social e procura desde cedo o seu lugar de agente. Atualmente, a interação e os questionamentos são constantes nas salas de aula, do jardim de infância até o Ensino Médio.

Esse caráter questionador que marca essa nova geração demonstra um alto grau de criatividade que norteia o seu senso crítico. Aproveitamos essa colocação para ressaltarmos a importância da criatividade ao longo da vida humana. George Kneller caracteriza o crescimento da criatividade presente nas crianças e jovens:

[...] a criatividade continua a crescer da primeira até a terceira séries, decresce fortemente no começo da quarta, sobe durante a quinta e sexta, decaindo novamente no princípio da sétima... Daí por diante continua a ascender até perto do fim do 2.º grau, quando para ou pode baixar ligeiramente. (KNELLER, 1978)

Essa afirmação determina duas coisas. A primeira: é preciso trabalhar a criatividade desde cedo para ampliar sua ação no pensamento humano. A segunda, que o jovem criativo que tenha verdadeiramente desenvolvido o seu senso crítico poderá manter sua criatividade crescendo mesmo na idade adulta.

Retomamos, então, nossas colocações sobre esta nova criança. Lembramos que ela possui importantes características, tornando-a diferente das crianças do passado. Neste contexto pós-moderno, ela não para de mudar e transformar-se. Em menos de dez anos, as características das crianças mudaram completamente com o advento do uso do computador em casa e na escola. Este cenário ampliou as diferenças e gerou nessa nova criança características fundamentais: hoje ela está aprendendo a aprender sozinha, a interagir e construir conhecimentos a partir da pesquisa e de acordo com seus próprios interesses.

Ela é, principalmente, uma criança que não compartimenta mais os conhecimentos, que busca de forma não linear sua relação com conteúdos de seu interesse e cria um novo modo de agir também para os adultos. Esse ser complexo, multifacetado, com facilidade para se relacionar com a tecnologia, e independente, pede passagem, e exige uma nova postura para a construção da *escola para o futuro*, e não da *escola somente do futuro*. Ao entendermos isso, certamente podemos compreender melhor esse novo ser muito diferente de nós, mas fruto do que somos e reflexo do que seremos como sociedade no futuro.

Lembre-se que

[...] as crianças, e as crianças dentro de nós, preferem aprender pela excitação da descoberta e da participação

[...] os alunos aprendem da mesma maneira, por métodos tecnológicos menos sofisticados

[...] a tecnologia por si não acelera automaticamente o processo de aprendizagem por mais futurista que pareça. (DERTOUZOS, 1998)

Uma dificuldade a ser enfrentada para que o educador esteja adequado à realidade dessa nova criança e ao novo contexto social é o reconhecimento de sua própria experiência cotidiana, das mudanças, em seu interior e externas, promovidas pela evolução social.

Os adultos normalmente decidem sobre o que as crianças gostam, pensando e planejando atividades sem imergir realmente no mundo delas, cometendo erros de julgamento e avaliação, distanciando conteúdos e ideias da realidade e do interesse das crianças. Outras vezes, é utilizado como referência um modelo de infância ultrapassado, são propostas atividades defasadas, antigas, quase folclóricas em termos de ações pedagógicas.

Conhecer e ingressar no mundo das crianças é condição *sine qua non* para que possamos planejar e propor atividades e interações que realmente promovam a participação e a integração nesse contexto, não somente do grupo de alunos e crianças mas principalmente dos professores.

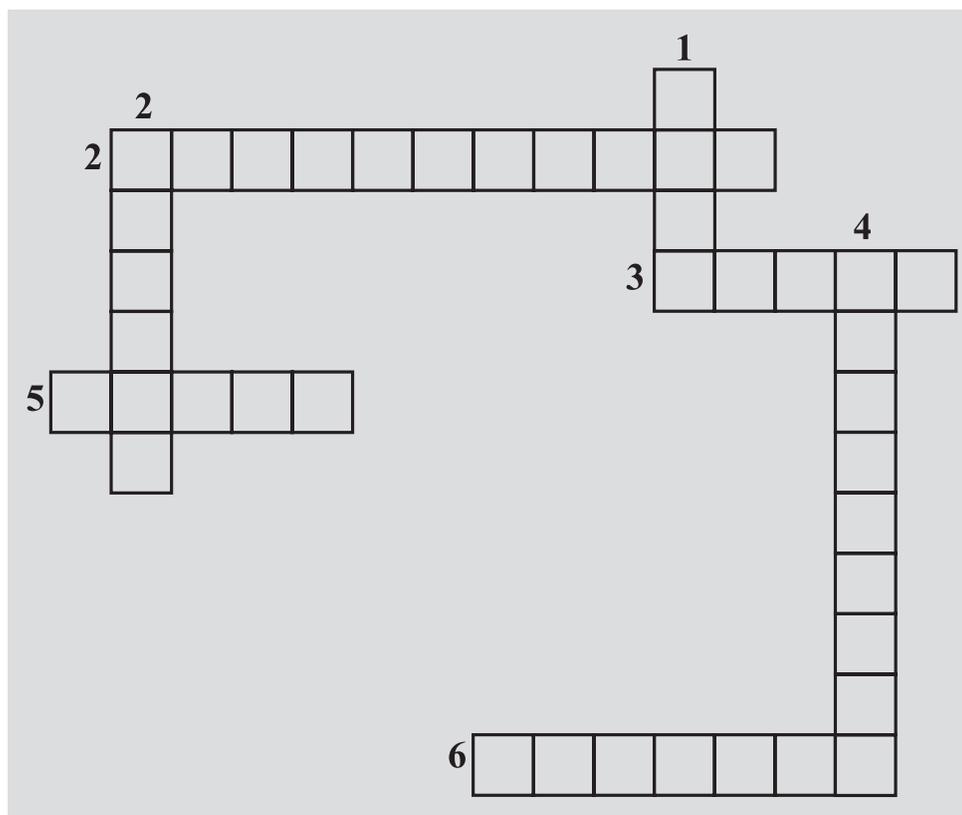
Falar a mesma “língua” significa bem mais que dominar um idioma comum. Falar a mesma língua é integrar-se à linguagem particular dos nichos sociais e culturais, é respeitar o diferente que nasce todo dia nessa nova sociedade.

Mas como fazer isso? Como imergir num mundo diferente e entender o que passa na mente de crianças tão diferentes das que fomos?

Com certeza, a resposta para essa pergunta está em ouvir as crianças. Ouvi-las com um ouvido atento e desarmado, sem usar o papel de educador como uma forma de dominação e imposição de ideias. Isso significa facilitar ao invés de dirigir, e estar atento ao que passa ao nosso redor de maneira aberta e madura.

Cruzando saberes

Participe deste desafio testando seus conhecimentos sobre os textos lidos.



Horizontal

2. De quem é esta ideia: o educar deve ser uma avenida de duas mãos.
3. Sobrenome de quem afirmou: “A criança é também educada pela mídia.”
5. Primeiro nome do autor que afirmou: “A inteligência será sempre pessoal e impossível de ser generalizada.”
6. Origem latina da palavra *jogo*.

Vertical

1. Quem anda na linha é...
2. Sobrenome do autor que se dedicou ao estudo do desenvolvimento infantil.
4. Substantivo que designa a relação entre pessoas ou pessoas e objetos.

ATIVIDADES



Agora vamos propor para vocês um desafio importante para aprofundarmos nossos estudos desta primeira aula.

Gostaríamos que vocês se reunissem em grupos para responder às questões abaixo.

1. Qual a importância do jogo na Educação?

2. Como podemos propor aprendizagens usando jogos?

3. Qual a relevância da alegria no ato de aprender e ensinar?

Ao discutir em grupo e formular as respostas coletivas, não esqueça de ouvir todos os envolvidos na atividade, aprendendo a aceitar a visão do outro. Não busque respostas fáceis – no cotidiano, em sala de aula, não existem respostas nem trabalhos fáceis.

Após o término das respostas, cada grupo deve elaborar um cartaz de modo criativo e bem alegre, representando sua visão do jogo no universo infantil. Faça isso de forma artística, usando recortes, tintas, giz de cera, lápis de cor, giz colorido, ou outros materiais disponíveis. Depois, cada grupo mostrará o seu cartaz aos demais colegas, comentando suas respostas para as perguntas propostas.

Boa sorte!

Max

DICA DE ESTUDO

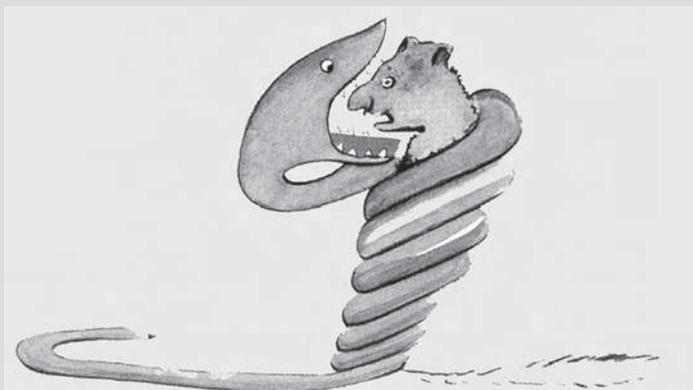


Sempre que usar um jogo ou atividade em sua sala de aula, observe o jogo sob o ponto de vista de seus alunos e realize as alterações necessárias para falarmos a mesma “língua” das crianças. Sugiro a leitura de *Expressão Corporal na Pré-Escola* de Patrícia Stokoe e Ruth Harf (São Paulo: Summus Editorial, 1987).

Mensagem

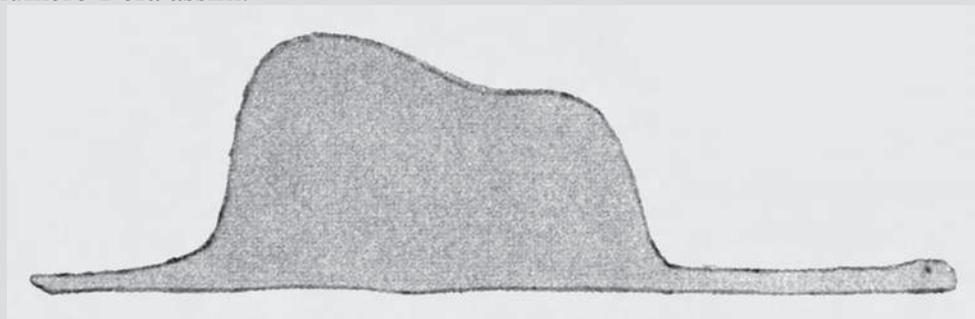
Nossa primeira mensagem é de um mestre na arte de contar histórias. Estamos falando de Antoine de Saint-Exupéry. O texto que separamos para vocês lerem pertence à sua antológica obra *O Pequeno Príncipe*, leitura indispensável para crianças e adultos. Por sinal, reler este livro na idade adulta é muito mais saboroso. O trecho abaixo nos ilustra a importância de entendermos o mundo infantil.

Certa vez, quando tinha seis anos, vi num livro sobre a Floresta Virgem, *Histórias Vividas*, uma imponente gravura. Representava ela uma jiboia que engolia uma fera. Eis a cópia do desenho.



Dizia o livro: “As jiboias engolem, sem mastigar, a presa inteira. Em seguida, não podem mover-se e dormem os seis meses da digestão.”

Refleti muito então sobre as aventuras da selva, e fiz, com lápis de cor, o meu primeiro desenho. Meu desenho número 1 era assim:



Mostrei minha obra-prima às pessoas grandes e perguntei se o meu desenho lhes fazia medo.

Responderam-me: Por que é que um chapéu faria medo?”

Recreação e lazer

Não é do trabalho que nasce a civilização:
ela nasce do tempo livre e dos jogos.

Alexandre Koyré

Oi, amigos e colegas!

Estamos iniciando nossa aula número dois. Ela abordará as diferenças e semelhanças entre o lazer e a recreação. Este assunto em especial me fascina. Há muito tempo leciono a disciplina de recreação e lazer em sala de aula presencial, mas agora o desafio é estabelecermos a comunicação e a interação a distância. Espero, sinceramente, ter conseguido dar vida ao tema.

Também vamos abordar outras coisas muito importantes: as diferenças entre a recreação como atividade livre e a recreação escolar.

Agora é com vocês! Minha turma e eu vamos mergulhar de cabeça mais uma vez, deixando aqui, como sugestões, nossas atividades mais alegres e interativas.

Não vamos ter medo de compartilhar, de nos entregar à aventura de sonhar, de imaginar uma Educação interativa, uma Educação que faz a criança e o educador aprenderem, brincarem e viverem a alegria em todos os cantos da sala de aula.

Beijos e paz

Max

Agora, vamos conversar um pouco sobre estas duas palavras tão importantes para a Educação: *recreação* e *lazer*.

Uma delas está diretamente ligada ao nosso ato de aprender e ensinar e a outra está ligada a algo fundamental nestes novos tempos: a *qualidade de vida* ou, como alguns chamam, a *qualidade na vida*.

Durante muito tempo, a recreação e o lazer foram vistos como a mesma coisa. Na verdade, estes dois termos surgiram nos últimos séculos, estando relacionados ao tempo em que não se trabalha, um momento em que as pessoas podem fazer o que querem.

A palavra *lazer* vem do latim, significando “ser permitido”. Surgiu na civilização greco-romana e estava ligada à oposição ao trabalho. Se buscarmos conceitos para *lazer* e *recreação* na literatura da área, vamos perceber que os dois termos se confundem e se referem a coisas muito semelhantes.

Para definir recreação e lazer de forma acadêmica, usamos os conceitos de Lêne Gaelzer (1979, p. 59), que foi uma das grandes incentivadoras do desenvolvimento da recreação e do lazer com seu trabalho pioneiro no Sul de nosso país. Foi ela que me introduziu nessa área da Educação, o seu exemplo me fez entender, na prática, a importância da recreação e do lazer em nossas vidas. Observemos então as suas definições.

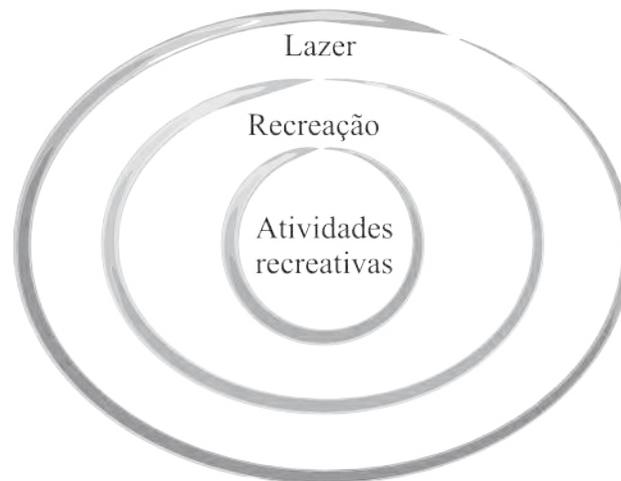
- **Recreação:** “Uma experiência na qual o indivíduo participa por escolha, devido ao prazer e à satisfação pessoal que obtém diretamente dela.”

- **Atividade recreativa:** “É a atividade que não seja conscientemente executada com o propósito de obter recompensa além da mesma, proporcionando ao homem um escape para as forças físicas, criadoras, e na qual ele participa por desejo íntimo e não por compulsão.” (p. 59)
- **Lazer:** “É a harmonia individual entre a atitude, o desenvolvimento integral e a disponibilidade de si mesmo. É um estado mental ativo associado a uma situação de liberdade, de habilidade e de prazer.” (p. 54)

Analisando esses conceitos, podemos destacar alguns pontos que nos ajudam a entendê-los melhor.

- Podemos pensar que a recreação é uma atividade de lazer, ou seja, está contida no lazer.
- Que as atividades recreativas são a ação prática da recreação.
- Que tanto a recreação como o lazer relacionam-se ao ato de ter prazer.
- As duas estão ligadas à livre escolha do ser humano.

Sem dúvida, os conceitos são semelhantes. Mas observamos que o lazer contém a recreação, e esta contém as atividades recreativas.



Na sala de aula, isso é um pouco diferente. Para a Educação Escolar, as atividades recreativas e de lazer têm enfoques e diferenças muito importantes, apesar de as principais teorias sobre o assunto não demonstrarem isso. Sem dúvida, estes conceitos sofrem alterações muito importantes na escola, sendo trabalhados em momentos e circunstâncias bem distintas.

Vejam: a recreação escolar engloba atividades lúdicas de cunho divertido e prazeroso, possibilitando o desenvolvimento de fatores como a socialização, colaboração, vivências corporais e emocionais para as crianças e jovens, além de aprimorar suas competências e habilidades. Na escola, a recreação pode ser livre (como diz o conceito acima), mas também pode ser dirigida – e normalmente é o que acontece (a recreação é uma atividade dirigida pelos professores e faz parte do planejamento). A participação do aluno não é necessariamente livre e optativa: ela é parte do desenvolvimento escolar, é de cunho grupal e sempre deve tentar incluir todos.

Isso significa que a recreação escolar não é recreação?

O cotidiano escolar não é tão rígido como as palavras e os conceitos. A recreação escolar poderia então ser definida como as atividades e brincadeiras desenvolvidas dentro de um ambiente escolar, mediadas por professores ou recreacionistas, tendo como objetivo a expressão humana com prazer e alegria e o desenvolvimento de habilidades motoras e afetivas.

Notem que este conceito inclui uma palavra muito importante: *alegria*. A recreação escolar deve sempre promover o prazer de forma alegre, gerando para os participantes uma maior motivação e maior integração ao jogo.

Voltamos a falar de jogo. Sem dúvida, a recreação escolar tem como base os jogos, chamados também de *atividades recreativas*. Você já sabe como o jogo é importante na Educação. O jogo recreativo é ainda mais fundamental quando tratamos do Ensino Infantil e Fundamental (até a 4.^a série).

Pelo seu caráter abrangente (pois inclui o cognitivo, o afetivo e o criativo), as atividades recreativas devem ser a base de sua aula se você trabalha com crianças. Acreditamos que os jogos recreativos podem ajudar não só nessa fase da vida, mas também podem e devem ser usados em todas as fases do processo educativo.

Curiosidade: nos Estados Unidos, as primeiras iniciativas no sentido da recreação surgiram em 1853, quando o Poder Público de Nova York adquiriu uma grande área verde, chamada hoje de Central Park.

Curiosidade: segundo Butler, em 1886 surgia o primeiro jardim de infância, no qual a doutora Zakrzorvska trabalhava com as crianças num jardim e numa caixa de areia, baseando-se nas ideias alemãs do jardim de crianças.

Como o lazer é visto dentro da escola?

O lazer dentro da escola tem uma dupla função. Primeiramente, oferece para o homem mais qualidade de vida, proporcionando um bom uso de seu tempo livre, assim gerando mais prazer, deixando-o mais feliz. A segunda função refere-se à formação do senso crítico, com o desenvolvimento da criatividade e as experiências recreativas escolares, para que o sujeito possa ter melhores condições de usufruir o seu tempo livre e de tomar decisões.

Portanto, podemos dizer que o lazer na escola deve ser formativo e qualitativo, no sentido de preparar as pessoas para o famoso tempo livre. Dessa forma, o lazer e a recreação voltam a estar associados à prática educativa (se é que algum dia estiveram separados dela), sendo um diretamente dependente da outra. Numa educação para o lazer, é fundamental o conhecimento das atividades a serem propostas.

Outro aspecto é fomentarmos, na escola, a importância do tempo livre, desmistificando a ideia industrial e positivista de que o ócio é um pecado ou mesmo

sinônimo de vagabundagem. Modernamente, essa visão não tem mais cabimento, pois sabemos da importância do tempo livre para uma melhor formação do ser humano e, conseqüentemente, uma melhor *performance* no trabalho e na vida.

Vivemos em uma civilização do tempo livre, em que este já é quase igual, às vezes maior, do que o tempo de trabalho. Mas ainda estamos longe de uma civilização do lazer, em que as pessoas saibam ocupar esse tempo livre com atividades que efetivamente lhes divirtam e contribuam para o seu desenvolvimento pessoal. (CAMARGO, 1999, p. 18)

Este pensamento é a mais pura verdade. Não fomos educados para entender o nosso tempo livre como momentos em que fazemos as coisas que nos divertem e causam prazer. Vamos do trabalho para casa, e lá continuamos trabalhando. Esta falta de pausa eleva o nosso estresse (um mal moderno) e dificulta o nosso desenvolvimento, o nosso convívio social e profissional.

Por isso, professores, é tão importante a cultura da ocupação prazerosa do tempo livre. A modernidade, além de avanços tecnológicos, propõe avanços pessoais, entre os quais está o aprender como usar melhor o seu tempo livre e como ter prazer dentro e fora da escola.

Devemos considerar em nossa realidade cotidiana uma afirmação de Domenico de Masi sobre o homem que só pensa em trabalho:

O homem que trabalha perde tempo precioso.

PARA REFLETIR



Agora é a hora de ampliarmos nosso tema. Escolhemos, para isso, uma entrevista com o teórico Domenico de Masi sobre o ócio e o tempo livre. Abaixo, segue trecho do seu livro *O Ócio Criativo* (p. 15-18), que inclui a entrevista do autor a Maria Serena Palieri e foi publicado no Brasil pela Editora Sextante, em 2000.

Maria Serena Palieri pergunta ao autor:

– Professor De Masi, há quem fale do senhor como “profeta do ócio”. E há quem chegue a dizer que preconiza o advento de um mundo parecido com o “país do chocolate”, do famoso filme com Gene Wilder. Rótulos irritantes, imagino. Que relação têm com o seu verdadeiro modo de pensar?

– Eu me limito a sustentar, com base em dados estatísticos, que nós, que partimos de uma sociedade onde uma grande parte da vida das pessoas adultas era dedicada ao trabalho, estamos caminhando em direção a uma sociedade na qual grande parte do tempo será, e em parte já é, dedicada a outra coisa. Esta é uma observação empírica, como a que foi feita pelo sociólogo americano Daniel Bell quando, em 1956, nos Estados Unidos, ao constatar que o número de colarinhos-brancos ultrapassava o de operários, advertiu: “Que poder operário que nada! A sociedade caminha em direção à predominância do setor de serviços.” Aquela ultrapassagem foi registrada por Bell. Ele não a adivinhou ou profetizou. Da mesma maneira, eu me limito a registrar que estamos caminhando em direção a uma sociedade fundada não mais no trabalho, mas no tempo vago.

Além disso, sempre com base nas estatísticas, constato que, tanto no tempo em que se trabalha quanto no tempo vago, nós, seres humanos, fazemos hoje sempre menos coisas com

as mãos e sempre mais coisas com o cérebro, ao contrário do que acontecia até agora, por milhões de anos.

Mas aqui se dá mais uma passagem: entre as atividades que realizamos com o cérebro, as mais apreciadas e mais valorizadas no mercado de trabalho são as atividades criativas. Porque mesmo as atividades intelectuais, como as manuais, quando são repetitivas, podem ser delegadas às máquinas.

A principal característica da atividade criativa é que ela praticamente não se distigie do jogo e do aprendizado, ficando cada vez mais difícil separar estas três dimensões que antes, em nossa vida, tinham sido separadas de uma maneira clara e artificial. Quando trabalho, estudo e jogo coincidem, estamos diante daquela síntese exaltante que eu chamo de *ócio criativo*.

Assim, acredito que o foco desta nossa conversa deva ser esta tríplice passagem da espécie humana: da atividade física para a intelectual, da atividade intelectual de tipo repetitivo à atividade intelectual criativa, do trabalho-labuta nitidamente separado do tempo livre e do estudo ao “ócio criativo”, no qual estudo, trabalho e jogo acabam coincidindo cada vez mais.

Essas três trajetórias conotam a passagem de uma sociedade que foi chamada de *industrial* a uma sociedade nova. Podemos defini-la como quisermos. Eu, por comodidade, a chamo de *pós-industrial*.

Quer uma imagem física desta mudança? Nós, nestes milhões de anos, desenvolvemos um corpo grande e uma cabeça pequena. Nos próximos séculos, provavelmente reduziremos o corpo ao mínimo e expandiremos o cérebro. Um pouco como já acontece através do rádio, da televisão, do computador – a extraordinária série de próteses com as quais aumentamos o poder da nossa cabeça e ampliamos o seu raio de ação.

O resultado disso tudo não é o *dolce far niente*. Com frequência, não fazer nada é menos doce do que um trabalho criativo.

O ócio é um capítulo importante nisso tudo, mas para nós é um conceito que tem um sentido sobretudo negativo. Em síntese, o ócio pode ser muito bom, mas somente se nos colocamos de acordo com o sentido da palavra. Para os gregos, por exemplo, tinha uma conotação estritamente física: *trabalho* era tudo aquilo que fazia suar, com exceção do esporte. Quem trabalhava, isto é, suava, ou era um escravo ou era um cidadão de segunda classe. As atividades não físicas (a política, o estudo, a poesia, a filosofia) eram – “ociosas”, ou seja, expressões mentais, dignas somente dos cidadãos de primeira classe.

A escola da recreação, lazer e projetos

Há 20 anos estamos presenciando uma mudança lenta, mas constante, dentro do ambiente escolar. Das escolas de 50 anos atrás (que encaravam o aprender como um sinônimo de memorização) até hoje, temos acompanhado uma transformação fundamental e importante para a sobrevivência dessa instituição.

Essa realidade de mudança é observada pela preocupação dos educadores em manterem-se reciclados em relação aos seus métodos e ações pedagógicas. Isto porque o educador sabe que, se não houver essa reciclagem, ele terá cada vez mais dificuldades para se comunicar com seus alunos.

Outro aspecto observado é uma sensível evolução no uso da recreação escolar. Nas escolas de Educação Infantil, notamos a importância dessas atividades e percebemos também a evolução dos jogos e práticas propostas. Dos ultrapassados “Atirei o pau no gato” e “Escravos de Jó”, estamos mergulhando em jogos e atividades recreativas que vão além desses jogos do passado e possibilitam ao aluno vivências mais amplas para o desenvolvimento de suas competências psicomotoras.

Hoje, o lazer é uma preocupação constante em pesquisas de opinião pública e reportagens. As pessoas estão mais preocupadas com o uso de seu tempo livre e com qualidade de vida. Nesse sentido, o lazer ainda tem de tomar um lugar de maior destaque na escola, pois é nesse ambiente que podemos incentivar a tal “educação para o lazer”, oportunizando aos alunos que eles saibam fazer boas escolhas a respeito de seu tempo livre.

Cabe aqui uma ressalva: por incrível que pareça, o uso qualitativo do tempo livre não está associado ao nível socioeconômico do indivíduo. Inclusive, estatísticas demonstram que os executivos, por exemplo, não conseguem separar o trabalho de seu tempo livre, prolongando sua jornada de trabalho em todos os momentos de sua vida. E esse é um dos fatores que geram a neurose por causa da grande competição presente na atual sociedade. Apesar de esta sociedade nos dar mais tempo livre (férias remuneradas, direito ao descanso semanal etc.), não sabemos como usar esse tempo e a vida torna-se um ciclo vicioso de trabalho. Camargo (1999, p. 87) ilustra o problema desse estilo de vida voltado ao trabalho:

O custo desse estilo de vida é alto e será cobrado a longo e a curto prazos. A curto prazo, ele pagará com a própria mutilação cultural e com a diminuição da variedade de interesses existenciais, além do sacrifício do necessário equilíbrio entre família, trabalho e lazer. A longo prazo, ele pagará o preço, quem sabe, com o estresse e, certamente, com um sentimento indefinível de perda existencial ao constatar que os filhos cresceram sem que ele sequer percebesse, ao ver os problemas do lar que o trabalho o impediu de cuidar.

Nós, professores, educamos desde o gari ao executivo, e devemos dar a todos uma educação que os permita crescerem e desenvolverem-se em todos os sentidos. Por anos e anos, a educação tradicional afastou o homem de suas emoções, de seu lazer e, muitas vezes, de sua família e seus amores. Portanto, lembre que educar não é fazer o aprendente decorar nomes e datas, formular regras ou saber quem é o presidente do país.

Educar é preparar o indivíduo para a vida e para ser feliz!

Educar para o lazer é educar alguém para sentir-se vivo.

E como a escola pode oferecer uma educação que considere a importância do uso do tempo produtivo e do tempo do lazer?

Uma boa ideia para isso é o desenvolvimento de projetos de aprendizagem. Atualmente, eles têm sido valorizados nas escolas e representam uma forma de tratarmos conteúdos de maneira lúdica, multidisciplinar, integrando-os aos assuntos do dia a dia das pessoas. Os projetos podem e devem aproximar a escola da realidade, do cotidiano, da vida. Porém, quando desenvolvemos projetos de aprendizagem, é importante considerar alguns passos fundamentais para que eles integrem não só conteúdos, mas também vivências psicomotoras e vivências criativas.

Observe os passos abaixo.

Passo 1 Todo projeto deve nascer de um tema socialmente relevante e aceito por toda comunidade escolar, não só pelos professores.

Passo 2 Devemos planejar os projetos de forma multidisciplinar, integrando professores das mais diversas áreas.

Passo 3 Os projetos devem ter começo, meio e fim bem determinados.

Passo 4 Na Educação Infantil e Fundamental, o projeto deve estar baseado no lúdico.

Passo 5 O projeto requer dos participantes – professores e alunos – o gosto pela inovação, a pesquisa e o trabalho.

Para que possamos praticar a escola da recreação, do lazer e dos projetos, precisamos ter *amor pelo futuro de nossos alunos, para proporcionar mais qualidade de vida e na vida, construindo assim um mundo mais alegre e mais feliz!*

Completando conceitos importantes

Agora chegou a hora de testar seus conhecimentos. Complete as lacunas das definições com as palavras listadas abaixo.

Boa sorte!

Recreação : “Uma na qual o indivíduo participa por escolha, devido ao e à satisfação pessoal que obtém dela.”

: “É a que não seja conscientemente executada com o propósito de obter recompensa além da mesma, proporcionando ao um escape para as forças físicas, criadoras, e na qual ele participa por desejo íntimo e não por compulsão.”

Lazer: “É a entre a atitude, o e a disponibilidade de si mesmo. É um estado mental ativo associado a uma situação de liberdade, de .

atividade atividade recreativa desenvolvimento integral

diretamente experiência habilidade e de prazer

harmonia individual homem prazer

DICA DE ESTUDO



O Livro dos Artessos: arte grande e suja. Maryann F. Kohl (Porto Alegre: Artmed, 2000).

Mensagem

Hoje, nossa mensagem está voltada para algumas reflexões pessoais: como estou vivendo? O que é realmente importante? Onde está a essência das coisas e de mim mesmo?

Também pense com carinho nestas palavras do poeta Jorge Luis Borges:

Instantes

Se eu pudesse viver novamente minha vida
Na próxima trataria de cometer mais erros.
Não tentaria ser tão perfeito, relaxaria mais.
Seria mais tolo ainda do que tenho sido,
Na verdade, bem poucas coisas levaria a sério.
Seria menos higiênico.
Correria mais riscos,
Viajaria mais, contemplaria mais entardeceres,
Subiria em montanhas, nadaria mais em rios.
Iria a mais lugares onde nunca fui.
Tomaria mais sorvetes, e menos lentilhas,
Teria mais problemas reais e menos problemas imaginários.
Fui uma dessas pessoas que viveu sensata e produtivamente,
Cada momento de sua vida;
Claro que tive momentos de alegria.
Mas, se pudesse voltar a viver,
Trataria de ter somente bons momentos.
Porque se não sabem,
Disso é feita a vida,
só de momentos,
não percas o agora.
Eu era um desses que não ia a parte alguma sem ter termômetro,
Uma bolsa de água quente, um guarda-chuvas e um paraquedas;
Se voltasse a viver viajaria mais leve.
Se pudesse voltar a viver,
Começaria a andar descalço no começo da primavera
E continuaria assim até terminar o outono.
Daria mais voltas em ruelas,
Contemplaria mais amanheceres
Se tivesse outra vez a vida pela frente.
Mas podem ver,
Tenho 85 anos e sei que estou morrendo.

(Anônimo, 1989)

Trabalhando em grupo

Agora vamos propor um desafio importante para vocês, aprofundando nossos estudos desta segunda aula.

Reúnam-se em grupos de cinco ou seis colegas para produzir uma paródia criativa (música conhecida com letra criada pelos participantes) falando de forma descontraída sobre o tema da aula – tempo livre, lazer, recreação.

Após escreverem a letra da música, vocês apresentarão suas paródias para os demais colegas. Depois, cada grupo vai encaminhar uma cópia escrita da sua paródia para os tutores, indicando o nome dos participantes e o nome da música original.

Lembre: organização e saber ouvir a todos são fatores fundamentais para realizarmos este trabalho. E só mais uma coisa: sejam criativos!

Beijos e paz!

Max

Os tipos de jogos

Oi, amigos e colegas!

Fico feliz com nosso novo encontro e espero que vocês todos estejam se saindo bem nas atividades propostas, construindo aos poucos sua visão sobre a importância dos jogos, da recreação e do lazer no ambiente escolar.

Nesta aula, vamos conversar sobre os diferentes tipos de jogos e atividades que utilizamos no ambiente escolar. Também conversaremos sobre a didática das atividades lúdicas, e como podemos mudar o ambiente da sala de aula por meio da nossa postura.

Vamos também dar uma olhada no desenvolvimento da inteligência motora da criança, relacionando autores que tratam da Pedagogia e da Psicomotricidade para conhecermos melhor as características das nossas crianças.

Agora é com vocês! Minha turma e eu vamos mergulhar de cabeça mais uma vez para tornar alegre e interativa as atividades que vamos realizar juntos. Descubra a alegria do mundo dos jogos e como é agradável compartilhar e crescer em grupo.

Beijos e paz

Max

Conhecer os jogos, suas estruturas e as diferenças que existem entre eles pode ajudar nossa ação pedagógica e o planejamento de nossas aulas. Como já falamos, as atividades lúdicas são fundamentais na Educação Infantil e devem ser planejadas de forma inteligente para oferecermos um maior número de vivências para nossas crianças.

Divergindo de muitos autores, acredito que, na escola, as atividades lúdicas e recreativas devem estar ordenadas de forma a desenvolver todas as habilidades e competências de nossos alunos. E isso só acontece quando temos uma visão organizada e planejada dessas práticas.

Desculpem se repito esta ideia, mas tenho visto algumas confusões entre trabalhar as brincadeiras em sala de aula e transformar a ação pedagógica em uma brincadeira. Esta última possibilidade, por sinal, representa a minimização da ação dos jogos, reduzindo-os apenas a promotores de motivação e alegria. Não que isso não seja importante, mas sabemos que os jogos e atividades lúdicas podem ajudar bem mais no desenvolvimento global e integral da criança.

Aproveito também para dizer que esta organização por tipos de jogos e atividades lúdicas é uma síntese das minhas observações e estudos feitos ao longo de 23 anos em sala de aula, nos quais sempre trabalhei o jogo como a base da aprendizagem cognitiva e afetiva.

Podemos classificar os jogos em cinco grandes grupos que abrangem a relação existente entre eles e as características de expressão que proporcionam.

Vejamos então:

1. jogos artísticos;
2. jogos expressivos;
3. jogos sensitivos;

4. jogos recreativos e brincadeiras;

5. jogos desportivos.

Agora, vamos olhá-los mais de perto para entendermos suas diferenças e sabermos como podemos combiná-los em nossas atividades diárias com os alunos.

Jogos artísticos

São jogos que operam com as competências artísticas. Abaixo, os que se destacam.

Atividades de artes plásticas: desenhos, gravuras, recortes, colagens, maquetes, móveis, trabalhos com tinta, esculturas, massa de modelar, dobraduras, quadros, mosaicos, máscaras, vitrais etc.

Atividades teatrais: jogos dramáticos, peças, dramatizações, improvisações teatrais, fantoches, mímicas, teatro de sombras etc.

Atividades musicais: montagem de instrumentos, ritmos, canto, composição, paródias, coral, dicção.

Jogos expressivos

São aquelas atividades que valorizam a expressão corporal e sensitiva, ou melhor, valorizam o homem e sua expressão de forma mais ampla. Claro que todos os jogos podem ser expressivos no sentido real da palavra. Mas aqui, para melhor organização destas ideias, vamos definir como jogos expressivos aqueles que não podem existir sem que a expressão seja sua habilidade mais importante.

Exemplo desses jogos: atividades de expressão corporal, dança em todos os seus gêneros e de todas as épocas, e jogos de ritmo e movimento.

Jogos sensitivos

Durante muito tempo, estes jogos não foram valorizados na Educação ocidental. Porém, há milênios eles servem de referência para o desenvolvimento da observação e da concentração nas comunidades orientais de todo o mundo. Mais modernamente, o mundo ocidental tem percebido os efeitos positivos das atividades sensitivas para pessoas de todas as idades.

Os jogos sensitivos são as atividades de relaxamento, relaxação, ioga, bio-dança, massagem.

Jogos recreativos e brincadeiras

Estes jogos fazem parte de nosso cotidiano desde o nascimento. São todos os jogos e brincadeiras que realizamos, mediados por objetos reais ou imaginários, e feitos em grupo ou individualmente. O nome *recreativo* deve-se ao caráter lúdico e livre desses jogos que possibilitam às crianças vivências alegres e descontraídas.

São as atividades mais variadas, desde o jogo de damas até os brinquedos de roda.

Jogos desportivos

No Brasil, estes jogos são uma mania nacional. Podemos dizer que o futebol é o mais famoso entre eles. Os jogos desportivos fazem parte do nosso universo cultural (vôlei, futebol, basquete, handebol, caçador, corridas).

Às vezes, esses jogos perdem o seu valor como atividade que desenvolve o indivíduo quando a competição passa a ser mais importante do que a vivência. É justamente esse o fator mais relevante para que o jogo seja valorizado pelo educador infantil. Os jogos desportivos entre crianças devem valorizar as atividades físicas, motoras e emocionais, e não a competição, sob pena de serem excludentes e não inclusores.

Apenas conhecer os tipos dos jogos significa muito pouco, caso não sejamos capazes de vivenciá-los. Neste capítulo, buscamos exemplificar todos os tipos de jogos apresentados nas “Dicas de estudo” da terceira aula.

Você deve compreender que precisamos incluir jogos de todo tipo em nosso ambiente escolar para valorizarmos todas as habilidades e competências de nossos alunos. Se você souber tirar o melhor de cada uma dessas atividades e jogos, certamente poderá utilizá-los a todo momento em sala de aula, associando o desenvolvimento cognitivo às atividades lúdicas.

Ensinar é uma arte e, como tal, não é algo que se aprende apenas em livros, nem na escola, mas, praticamente, vivendo. Como é uma arte, já em parte científica, envolve muitos conhecimentos especializados e técnicos, além de uma inevitável visão geral da sociedade. Deste modo, é uma filosofia, uma ciência, uma técnica inspirada pelo sentimento que dá à arte seu poder de comunicação e comunhão. (Anísio Teixeira)

Esta definição não pode ser mais adequada para finalizarmos nosso texto. Pensando sobre a afirmação de Anísio Teixeira, acredito que esta arte de ensinar necessita de um artista, que é você, e de um palco chamado *jogos*.

PARA REFLETIR

Vamos, agora, ampliar nossos conhecimentos com um texto ótimo sobre os dois fatores fundamentais dos jogos – valorização e motivação – descritos de forma bem simples pela professora Elizabeth Nascimento Silva em seu livro *Recreação: 4 a 5 anos* (p. 14-15). Esse é um excelente livro, com muitos jogos e brincadeiras para crianças dessa faixa etária. Foi publicado pela Editora Sprint, no Rio de Janeiro, em 1998.

Os professores têm dois níveis muito importantes a serem trabalhados: valorização e motivação.

Valorização – Apreciar a importância de cada trabalho a partir de:

- a) Ele mesmo – Ver as possibilidades do desenrolar da criança (em nível de sua personalidade, psicomotricidade intelectual), ao realizar os trabalhos, sendo estes fins em si, do ganho de todas as coisas, sempre levando em conta que as exigências por sua parte se direcionem às crianças e baseiem suas capacidades e possibilidades individuais sem esquecer que todos eles precisam de um reforço positivo.
- b) Os pais – Inicialmente, que os professores tentem alcançar a superioridade, da valorização desses trabalhos, para que daqui em diante sejam os próprios pais que os valorizem, tanto em nível de linguagem (elogios) como em nível de ações etc.
- c) As crianças – Os professores fazem ver a importância da continuidade no trabalho que elas elaborem por si mesmas (autovalorização) e seus ganhos (autoestima), assim como a importância no trabalho em si, que tem um valor único pela implantação pessoal. Se elas não o valorizam e o demonstram, jamais encontrariam sentido nas coisas etc.

Motivação – Tão importante ou mais que a realização é a motivação. A princípio terá que partir do professor, falando com as crianças, e dando muita ênfase ao que vão fazer e como devem fazer, levando em conta que muitas concluem com a mesma ou maior fantasia que a inicial, e de forma correta, e decidir que as últimas sessões não se dispersem por aborrecimento ou cansaço. Isso implica o fato de que o professor tente manter sempre a motivação “à flor da pele”, recordando e repassando a importância das sessões do trabalho para chegar à sua conclusão e, uma vez terminado, elogiar sua ação por haver conseguido através do objeto de trabalho obtido em si como elemento lúdico, o gosto etc.

O resultado da manutenção da motivação por parte do professor, não só é em um mesmo trabalho, senão em todos eles, e deve conduzir ao surgimento da educação e da motivação na própria criança.

O desenvolvimento da criança

Sem dúvida, uma das grandes discussões e, às vezes, até bate-bocas, refere-se ao desenvolvimento humano. No caso do nosso trabalho, vamos focar o desenvolvimento infantil sob o ponto de vista motor e afetivo, principalmente. Porém, como vocês já sabem, fica difícil separar estes aspectos do cognitivo porque, na prática, sentimos e vivemos de forma integrada, não existindo desenvolvimento só motor ou só afetivo ou só cognitivo.

Mais modernamente, o desenvolvimento dos aspectos comportamentais foi estudado por Blomm e seus colaboradores, resultando na taxonomia de Blomm. Esta, por sua vez, diferenciou os aspectos cognitivos, afetivos e psicomotores, o que fez com que muitos educadores trabalhassem separadamente esses fatores, perdendo a noção de inter-relação (fundamental para o entendimento do nosso desenvolvimento).

Outro autor importante desta área é Jean Piaget, que desenvolveu a teoria da epistemologia genética para explicar o desenvolvimento cognitivo das crianças. As fases do desenvolvimento humano postuladas pelo autor causaram uma revolução no entendimento da criança e de sua relação com o conhecimento.

Muitos outros autores contribuíram para que pudéssemos entender o desenvolvimento humano. Abaixo, apresentaremos um gráfico esquemático das principais escolas e suas contribuições:

Abordagem conceitual	Teóricos principais	Pesquisa
Teoria Fase-estágio	Freud	Estudou o homem pelo desenvolvimento psicosssexual, a partir do nascimento e ao longo da infância.
	Erik Erikson	Concentrou-se no estudo do desenvolvimento psicossocial.
	Arnold Gesell	O trabalho deste pesquisador teve como norte o estudo dos processos maturacionais e sua influência no sistema nervoso central, a partir do nascimento e ao longo da infância.
Teoria da Tarefa Desenvolvimentista	Robert Havighurst	Concentrou seu estudo a partir da primeira infância. Sua teoria observa a interação entre a biologia humana e a sociedade na maturação desenvolvimentista.
Teoria do Marco Desenvolvimentista	Jean Piaget	Sua pesquisa é marco no entendimento da criança e da construção do conhecimento. Trabalhou do período pré-natal à infância, sendo até hoje o teórico mais lembrado na Educação Infantil. Estudou o desenvolvimento cognitivo como um processo interativo entre a biologia e o meio ambiente. Entendido também na Educação pelas relações entre sujeito e objeto.

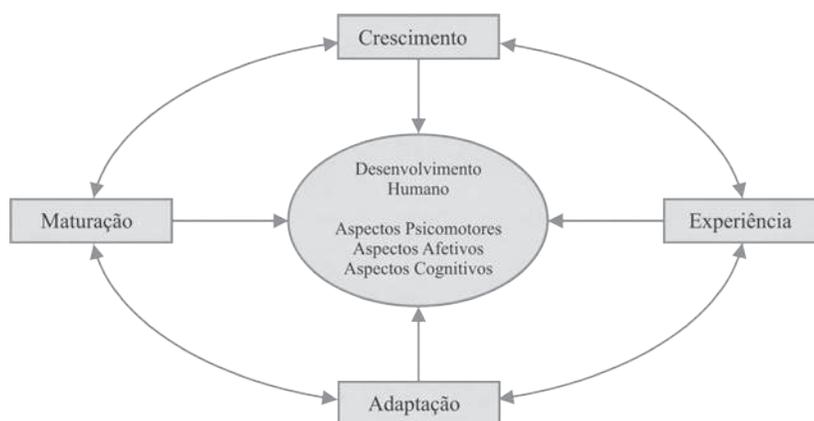
Abordagem conceitual	Teóricos principais	Pesquisa
Teoria Ecológica (ramo dos sistemas dinâmicos)	Nicholas Bernsteinn, Kigler, Kelsoe Turvey	Esta escola entende o desenvolvimento como um processo descontínuo, auto-organizado e transacional entre tarefa, o indivíduo e o meio ambiente, acontecendo o tempo todo ao longo de nossa vida.
Teoria Ecológica (ramo do ambiente comportamental)	Roger Barker e Urie Bronfenbrenner	Esta corrente estudou o desenvolvimento como uma função da interpretação do indivíduo e de cenários ambientais específicos em transação com os meios socioculturais e históricos.
Teoria da Biologia do Conhecimento	Humberto Maturana	Estuda o desenvolvimento humano a partir da biologia do conhecimento, e acredita que o homem vai adquirindo conhecimento com a vida e neste processo perde sua essência. Biologia do Amor.
Teoria Sociointeracionista	Vygotsky	Este teórico russo trabalhou sobre a influência da interatividade entre homem e meio. Acreditava que a aprendizagem humana é um processo cotidiano e que a criança constrói seu pensamento pelas trocas estabelecidas com o outro.
Teoria Construcionista Evolucionista	S. Papert	Fez uma releitura da obra de Piaget e incluiu a importante influência da informação e das novas tecnologias no processo de apreensão de conhecimento e no desenvolvimento da inteligência.
Teoria Midiática	McLuhan	Teórico dos anos 1960, McLuhan profetizou a influência dos veículos de comunicação na formação de nossos valores sociais e culturais. Hoje, sabemos da influência da mídia na formação de nossas crianças desde a idade de seis meses.

(Parte desta tabela está baseada em GALLAHUE e OZMUN, 2001, p. 35)

A tabela anterior serve mais como uma ilustração das diferentes teorias do que para a sua ação pedagógica propriamente dita. Ela pode servir para você escolher alguns desses autores e conhecer melhor as suas ideias.

Destacamos que é fundamental conhecer e inter-relacionar os fatores que influenciam no desenvolvimento da criança para realizarmos um trabalho docente com as atividades lúdicas. Temos

de entender que o jogo é uma atividade vivencial muito intensa emocionalmente, e uma influência marcante na apreensão do conhecimento. Utilizando-o, podemos melhorar a relação entre os diversos aspectos do desenvolvimento infantil.



Como podemos observar, nosso processo de desenvolvimento depende do desenvolvimento harmônico dos aspectos psicomotores, cognitivos e afetivos para que o crescimento, a experiência, a adaptação e a maturação aconteçam sempre de forma completa e elaborada.

Finalmente, apresentamos abaixo a tabela de desenvolvimento cognitivo da criança segundo a teoria de Jean Piaget porque consideramos muito importantes as contribuições deste autor para a Educação, em especial a Educação Infantil. Fundamentados nesse autor, acreditamos na construção do conhecimento e na extrema importância das relações entre o sujeito, o meio e o objeto.

Esta tabela esquemática, também compilada do livro *Compreendendo o Desenvolvimento Motor*, de David Gallahue e John Ozmun (2001, p. 49), é uma verdadeira bíblia sobre o assunto e uma leitura fundamental para aqueles que querem entender o desenvolvimento humano desde o nascimento até a fase adulta.

Fase	Características	Faixa etária aproximada
1. Sensório-motor	O bebê constrói o significado do seu mundo pela coordenação de experiências sensoriais com o movimento.	Do nascimento aos 2 anos
2. Pensamento Pré-operacional	A criança pequena demonstra crescente pensamento simbólico pela ligação de seu mundo com palavras e imagens.	De 2 a 7 anos
3. Operações Concretas	A criança raciocina logicamente sobre eventos concretos e consegue classificar objetos de seu mundo em vários ambientes.	De 7 a 11 anos
4. Operações Formais	O adolescente é capaz de raciocinar logicamente e de maneira mais abstrata e idealista.	De 11 anos em diante

Ligando as coisas

Crie setas ligando as seguintes atividades aos tipos de jogos. Como diriam as crianças, fique ligado!

Jogos Artísticos

ioga, biodança

Jogos Expressivos

brinquedos de roda

Jogos Sensitivos

caçador, corrida

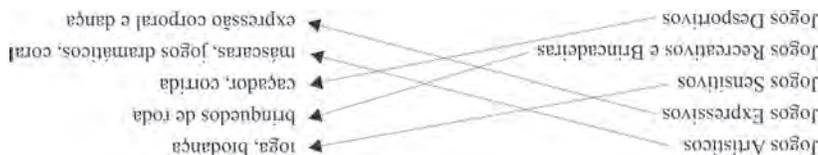
Jogos Recreativos e Brincadeiras

máscaras, jogos dramáticos, coral

Jogos Desportivos

expressão corporal e dança

Resposta



DICA DE ESTUDO



Recomendamos a leitura do livro *Atividades Recreativas na 1.ª infância: 2 e 3 anos* de Elizabeth Nascimento Silva (Rio de Janeiro: Sprint, 1997).

Mensagem

Hoje, nossa mensagem trata de um assunto muito polêmico em sala de aula, e que por muito tempo foi mascarado ou mesmo tratado sem a devida importância: o toque.

Vamos ler o texto do professor e amigo Celso Antunes sobre o toque e a sua importância em sala de aula. Sabemos que o jogo, muitas vezes, promove o contato físico entre alunos e professor, e em muitos momentos isto é fundamental nas interações que as atividades lúdicas promovem.

Portanto, delicie-se com o texto “O toque é essencial. Por favor, não toque”, de Celso Antunes.

O toque é essencial. Por favor, não toque

(ANTUNES, 2003, p. 13-16)

Pesquisas recentes, extremamente confiáveis, enfatizam a importância do contato físico no desenvolvimento humano, e esses estudos chegam exatamente quando mais se avolumam notícias sobre a pedofilia e os cuidados para preservar as crianças do toque de adultos. Como ficamos?

Versão número um.

Estamos vivendo uma época especialmente perigosa e devemos tomar extremo cuidado com professores, terapeutas, vizinhos e, sobretudo, desconhecidos. O aumento de casos de abuso sexual contra menores é alarmante, e quase diariamente a mídia registra casos de pedofilia e sugere que se

orientem as crianças para que saibam identificar contatos físicos “legais” e “ímorais”. Preocupadas, muitas escolas e até mesmo famílias já instalam câmaras internas para vistoriar a ação de serventes, colegas, enfermeiros, babás e muitos outros. Para evitar riscos, por favor, não toque em um aluno e não permita que o façam em seu filho ou filha.

Versão número dois.

Pesquisas norte-americanas desenvolvidas por Tiffany Field e referendadas por inúmeros neurobiólogos de renome enfatizam que a carícia é essencial ao desenvolvimento humano e que o distanciamento do toque está aumentando a violência entre crianças e jovens. Como esses estudos destacam, o contato físico não ajuda apenas o tratamento de lesões musculares e reduz o estresse, mas também possui efeitos positivos no crescimento, na respiração, na frequência cardíaca, no sistema imunológico e, sobretudo, nas ondas que transitam pelas emoções e auxiliam o cérebro. Estudo comparativo sobre violência e depressão entre adultos norte-americanos e franceses mostrou que um dos mais importantes fatores de maior presença desses comportamentos entre os primeiros deve-se a maior raridade com que os valores sociais aceitam a ideia dos contatos físicos. Em ambientes sociais como filas, jardins, bancos, estações do metrô, bares, cafés e restaurantes, o toque ocasional, como o tapinha amistoso no ombro de um amigo ou aperto de mãos, ocorreu cerca de 200 vezes num período de 30 minutos na França, contra duas vezes em 30 minutos nos Estados Unidos.

E agora, como ficamos? O toque, está provado, é absolutamente essencial para o desenvolvimento e aprendizado humano e, positivamente, faz muito bem para a sensação de segurança e autoestima das crianças; mas ao lado dessa certeza vigora outra que nos fala das ameaças de assédio e dos perigos que podem estar envolvidos no beijo da professora e no abraço do professor.

Prova-se que a privação do toque nas creches faz muito mais mal em relação à falta de alguns alimentos, e que culturas que mais desenvolvem o afeto físico são as que mais harmoniosamente evoluem, mas prova-se igualmente o vertiginoso aumento de *sites* que exaltam o estupro e promovem a pornografia infantil. Tocar ou proibir o toque, eis a questão! Crianças que têm esporádicos contatos físicos ou apenas os promovidos no meio parental revelam sérios problemas do sono, crescimento retardado e a própria capacidade de produzir anticorpos, e crianças às quais os pais não restringem contatos são as mais expostas à covardia da violência sexual, dentro e fora do lar. Então, como ficamos?

Não nos parece que deva este assunto representar polêmica ou sintetizar dúvida cruel. Não temos o direito de voltar as costas à realidade inofismável da importância do contato físico no comportamento emocional, como não precisamos exaltar a liberalidade de permitir que essas relações ocorram distantes da profundidade de nosso conhecimento.

Não devemos pensar em oito ou oitenta, mas sentir que é essencial que saibamos investigar em profundidade e conhecer muito bem todos quantos se empenham na educação de uma criança e, realizada essa tarefa, sem hesitação ou pressa, ensinar à criança os limites do afeto, a extensão das relações físicas permitidas e necessárias. Outro lado da questão já não diz respeito à criança e sim aos adultos: saibamos valorizar a importância do afeto e aprendamos, sem maldade e com ternura, fazer de nossos braços um instrumento sincero de abraços.

Trabalhando em grupo

Puxa! O tema de hoje foi profundo e abordou muitas coisas, não foi? Portanto, vou aliviar na tarefa de hoje.

Criatividade: a revolução na sala de aula

Oi, amigos e colegas!

Estamos chegando na metade de nossa disciplina. Fico feliz com a nossa caminhada e espero que estejamos aprendendo mutuamente.

Mesmo estando longe, imagino o tempo todo como vocês estão passando e como posso propor novas formas para que apropriem-se deste conhecimento tão importante na Educação Infantil.

Os jogos e a recreação vão ser seus aliados em toda sua carreira docente. Portanto, acreditem que eles podem promover uma revolução no ato de aprender e ensinar na sala de aula.

Nesta semana, vamos falar de um assunto que é a razão de minha vida de educador, há 20 anos pelo menos. Vamos falar da criatividade e de sua importância na Educação Escolar.

A criatividade é, ao mesmo tempo, método, atividade, vivência, ação pedagógica, jogo e forma de desenvolvermos estas três áreas simultaneamente: psicomotora, afetiva e cognitiva.

Pelo tamanho do meu amor por este tema, não basta uma só aula para tratá-lo do modo que pretendemos. Estaremos, então, falando de criatividade nas próximas duas aulas.

Beijos e paz

Max

A importância de uma Educação mais abrangente faz com que procuremos novas saídas para suprir as carências encontradas nas instituições de ensino. Atualmente, a maior luta é por um ensino mais humano, voltado para o real interesse dos alunos, tornando-os agentes do processo educacional.

Nesse contexto, propomos atividades e jogos criativos como uma das saídas viáveis para uma maior integração entre as áreas afins e para desenvolver valências esquecidas na aprendizagem.

Alguns autores ressaltam que a principal característica do homem é a imaginação, que é essencialmente dramática. O processo criativo é um dos mais vitais para os seres humanos e a imaginação dramática, por sua vez, tem de ser fundamentada a partir de modernos métodos de ensino.

Os jogos possibilitarão que se trabalhe a expressão de uma forma global, tanto a sua como a de seu educando. Na verdade, queremos proporcionar-lhe a vivência da criatividade para que você possa proporcioná-la a seus alunos, na mais autêntica formação da autoimagem e da autoestima.

Convém nunca esquecer que a expressão é a diferença vital entre o homem e a máquina, é o que o iguala à natureza e o aproxima de Deus.

A importância da expressão criativa junto aos processos educacionais

O principal instrumento dessa atividade criativa é a inter-relação, relação criadora entre pessoas de objetivos comuns, emanando uma mensagem que é recebida voluntariamente pelos participantes do grupo. Essa arte imaginativa é recebida naturalmente porque a curiosidade está junto às próprias necessidades psíquicas do educando de encontrar-se, de realizar-se.

Afinal, quem se expressa, adapta-se e transforma-se diante das novas maneiras de ser. Não o ser despersonalizando-se, mas o ser adaptando-se diante de diversos oponentes e situações. Isso permite que o educando revele-se a si mesmo e aos outros, e evita o perigo das falsas lideranças, já que há uma participação conjunta e é visado um objetivo comum.

Por meio dos jogos de situações, o aluno tem seu mais espontâneo meio de expressão, usando a simulação. Reunindo os jogos dramáticos aos criativos, estimulamos uma reformulação de ideias (consciente ou inconsciente), possibilitando novas atitudes, estabelecendo uma relação entre o educando e os personagens. Também incentivamos o interesse pelo conhecimento de outras disciplinas, a coordenação da expressão do corpo, a expressão verbal e completa, e o binômio ensino-aprendizagem, dentro da escola e fora dela, junto à comunidade.

Aproveitadas as potencialidades dos jogos criativos, todos participam para o mesmo fim criativo. É como ser tudo para todos, sem deixar de ser o seu eu, quer representando, quer participando da técnica.

Os jogos criativos adaptam o educando às contingências da atual sociedade de mudanças tão rápidas. Eles são um meio para aplicarmos um trabalho coletivo que tem como ideia básica a compreensão.

Apesar dos preconceitos que agem sob a forma de pressões sociais, fazendo o jovem e o adulto controlarem-se, com os jogos criativos conseguimos soltar a naturalidade do brincar, do ser livre, além de ampliar o verdadeiro sentido da vida, mostrando o homem total.

Benefícios dos jogos criativos na Educação para professores e alunos

As técnicas de jogos criativos, adaptadas ao ensino, levam professores e alunos

- a compreenderem e aceitarem formas e padrões de comportamento pessoal e social;
- a terem autoconfiança e sentirem-se seguros em quaisquer situações;
- a resolverem situações novas, aplicando conhecimentos e habilidades já adquiridas;
- a analisarem e avaliarem seu comportamento como indivíduos de um grupo, quer recebendo aprovação, quer reprovação.

Mas, por que criar?

Criar e criar. Sempre que se fala em *criatividade*, alguém salta na sala e diz “Para mim, o mais importante é ser criativo.” Outra pessoa continua: “Meu filho é um primor, precisa ver. Tem cada ideia.” Outra retruca: “Meu primo sim, ele que é criativo.”

Afinal, o que é *criatividade*? Que potencial é esse, escondido dentro de todos nós? Por que passamos tanto tempo tentando ser ou admirando quem é criativo?

Vários autores já contaram muitas parábolas sobre pessoas criativas, como *Joãozinho e o Pé de Feijão*, e até animais, como em *O Gato de Botas*.

Em síntese, ser criativo é um processo que nasce com a criatura humana. Criar é uma capacidade que todos têm, independente da classe social, mas interdependente do meio sociocultural em que você está inserido.

Criatividade nada mais é do que vivência. Viver, ora. Há como não viver? Criar é vivenciar e tirar dessa experiência novas respostas, outros caminhos para a ação a seguir.

Então, quanto mais velho, mais criativo eu serei? Talvez, pois o ato de criar depende das vivências. Porém, nem sempre apenas a passagem do tempo fornece um *feedback* criativo para nossas ações. É importante também o modo como as vivenciamos. Podemos passar a vida respondendo a estímulos de maneira criativa, mas também podemos passar a vida apenas reproduzindo padrões.

Os processos criativos são mais complexos e estão ligados às linhas da inteligência. Mais precisamente, ao pensamento, tendo sua origem no pensamento divergente. Vamos olhar isso mais de perto!

Quadro de Guilford

Abaixo, mostraremos a estrutura do intelecto segundo Guilford. Analisando suas palavras, entenderemos o que ele quis dizer quando afirmou:

[...] já vimos que é possível organizar os fatores psicomotores que conhecemos numa espécie de sistema. Torna-se cada vez mais claro que as dimensões do intelecto também podem ser organizadas numa estrutura significativa.



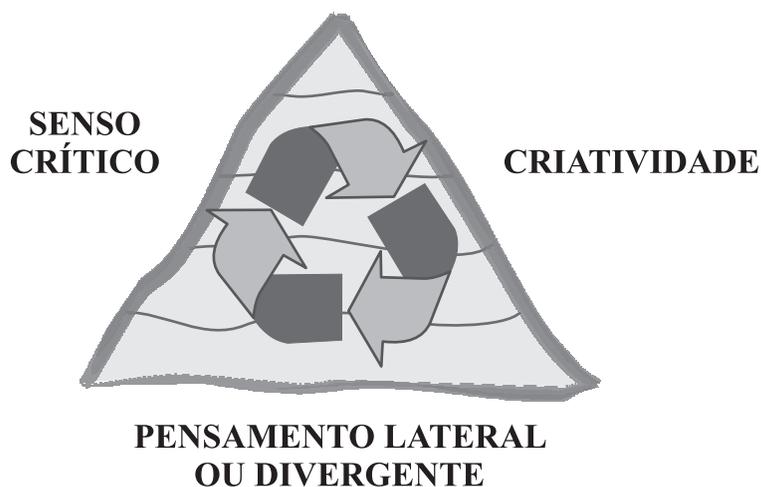
Esse quadro é bastante ilustrativo para entendermos os processos que acontecem no intelecto humano. Sempre que geramos uma ideia, ela divide-se em duas partes: o pensamento propriamente dito, que é a ideia, e seu *backup*, ou seja, nossa memória. Ali se depositam todas as nossas experiências e referências registradas desde a vida intrauterina. Alguns autores defendem que arquivamos memórias genéticas ou espirituais, transportadas de outras vidas. Isso, porém, já entra no campo das crenças pessoais, sem comprovação científica.

Percebemos que o pensamento divide-se em cognição (o conteúdo da nossa ideia), produção (a ideia global e sua execução prática) e avaliação (estímulos para nossa autoimagem e nossa autoestima). A cada pensamento, o ser humano está sempre se avaliando. É um processo permanente, quer você queira ou não.

Acontece que, às vezes, essas constantes avaliações nos prejudicam (ao invés de ajudar), tornando-se fatores de inibição ou exclusão das atividades de sala de aula. Entender os motivos de nossas ações fará com que avaliemos melhor cada ideia ou ato. E, principalmente, fortalecerá nossa autoimagem e nossa autoestima. Não deixe que os condicionamentos impeçam a sua experiência.

A produção, por sua vez, divide-se em dois grandes tipos de pensamento: o convergente e o divergente. O pensamento convergente é o pensamento direto, é a saída lógica (padrão) para os problemas com que nos deparamos. Já o pensamento divergente, ou lateral, é o modo único e criativo de pensar, e corresponde a infinitas possibilidades de experimentação. A criatividade plena mora no pensamento divergente, e ela desenvolve-se sempre que procuramos novas saídas para determinadas ações ou reações.

Esse gráfico nos demonstra a necessidade de um equilíbrio para o desenvolvimento do pensamento. Aponta como são fundamentais o pensamento divergente e a avaliação para os processos de conhecimento real do ser humano, e no desenvolvimento de sua criatividade, dando-lhe a oportunidade de um pensar único e criativo.



Como estamos vendo, os processos do pensamento divergente, a criatividade e o senso crítico estão ligados como em um triângulo equilátero – todos os lados são iguais e têm igual responsabilidade com o todo. Assim é a criatividade:

para desenvolvê-la plenamente sem o risco do falso criativo, devemos desenvolver o pensamento lateral e nosso senso crítico.

Portanto, quando desenvolvemos a criatividade, melhoramos consideravelmente nossa autoimagem e nossa autoestima. Podemos discernir melhor o que é importante para nós, e conseguimos gerar, a qualquer momento, ideias novas e únicas que são tão importantes para o nosso desenvolvimento como ser humano.

Vamos observar alguns conceitos.

Criatividade: capacidade que o ser humano tem de gerar novas ideias, independente da classe socioeconômica, mas relacionada ao meio social em que vive.

Pensamento lateral ou divergente: capacidade de gerar saídas para resolver problemas, situações críticas. É o pensar único e diferente, que nos afirma como indivíduos. É o pensamento em diferentes direções, a produção de ideias únicas e de caráter individual.

Senso crítico: é o processo de discernimento da realidade e, principalmente, de si mesmo (autoestima), do que lhe serve (autoimagem) e de sua relação com o mundo (sociabilidade).

Por isso é tão importante ministrarmos aos nossos alunos as experiências com criatividade. Esses jogos que unem arte e movimento conseguem de uma forma incrível o desenvolvimento da criatividade plena e do senso crítico. Só eles realmente tornam nossas vivências únicas, individuais, fornecendo bagagem para nossos procedimentos pedagógicos diários.

Os jogos criativos e suas sistemáticas lúdicas recriam a realidade, dando-nos oportunidade de viver muitas situações e nos preparando para reagirmos de forma pessoal nas situações da vida. Se queremos ter um senso crítico apurado, temos de trabalhar a criatividade.

Mas para isso devemos praticar o ato de criatividade e não somente a palavra *criatividade*. A criança não aprende por imitação: ela cria por imitação e o professor deve ter abertura suficiente para enfrentar e vencer o inesperado. Todo exercício deve ser discutido e avaliado. Devemos permitir que o aluno incorpore conceitos e exponha sua visão do mundo, das coisas da sua vida cotidiana.

O importante é você oportunizar ao aluno relacionar-se, criar, inventar, divertir-se.

Postura do educador no jogo criativo

É muito importante a postura do educador que vai trabalhar com as atividades criativas, pois ele é um facilitador no processo ensino-aprendizagem. Ele é alguém que observa, ajuda, participa e junto semeia os pensamentos criativos. Não é possível direcionar um jogo criativo. Mas como propor sem direcionar? Como passar conteúdos sem ter o domínio da turma?

Bom, primeiro, o que é ter o domínio da turma, estar no comando, determinar seu futuro? “Estar no domínio”, se é que essa expressão tem lugar no processo de ensino, é aquilo que se consegue por meio do respeito. E isso não se consegue com regras autoritárias, mas sim com confiança – ainda mais nas Séries Iniciais. Nada melhor do que trocar confiança por meio de atividades que valorizam isso.

E o conteúdo?

Este pode ser visto de várias formas. O mundo de hoje nos apresenta novas possibilidades de nos comunicarmos com nossos alunos. O modo mais atraente é aquele que o professor oferece aos alunos, como a experimentação de conteúdos, os estudos dirigidos e, principalmente, as atividades expressivas, criativas.

Como já vimos, o importante na educação de um ser humano é a troca de experiências e o desenvolvimento do seu senso crítico.

Lembre-se: *aprendizagem é igual a vivência. Ensinar nem sempre é educar.*

Atividades criativas

Falar sobre atividades criativas e jogos de expressão é falar de várias áreas. Elas poderão transformar o seu dia a dia, a sua forma de agir, de pensar e, principalmente, de vivenciar conteúdos.

É preciso entender desde já, antes de falarmos dos jogos, que este pequeno estudo não vai fornecer nenhuma fórmula mágica ou a solução para suas aulas nos dias de chuva. Não. Estamos falando de algo bem mais sério.

A arte-educação é uma ciência aplicada em todo o mundo para o desenvolvimento humano e está a serviço da educação plena e participativa. Por isso, esses jogos criativos serão o ponto de partida: você e seus alunos vão adaptá-los e multiplicá-los, colocando em todos eles os estímulos necessários para o desenvolvimento de suas vivências.

Seja criativo. Certamente isso não é fácil com turmas lotadas, pouco tempo para atividades físicas e expressivas, sem recursos financeiros e, em alguns casos, com turmas seletivas (só homens ou mulheres). Você vai observar que as atividades aqui propostas são capazes de superar esses problemas.

Abro aqui um parêntese para ressaltar o absurdo das turmas seletivas. Separar meninos e meninas como na Educação medieval é uma falta de senso da realidade e demonstra um total despreparo daqueles que se autointitulam educadores. Se queremos melhorar a Educação, temos de lutar também contra esses dogmas.

Os jogos criativos são atividades de artes plásticas, música, teatro e dança, atividades recreativas e expressivas, aplicadas em jogos integrados ou não, que têm como objetivo geral a vivência criativa. Cabe ressaltar que os jogos criativos não precisam focar um conteúdo específico. Eles são a base, a iniciação necessária para professores e alunos desenvolverem a criatividade plena em seu cotidiano.

Certamente você pensará em muitos jogos, mas como saber os que são verdadeiramente criativos?

Você tem de pensar sobre o que estará proporcionando aos alunos ao realizar esses jogos. Se está proporcionando experiências únicas, despertando neles o real gosto pela educação e dando instrumentos para que se tornem melhores cidadãos.

Pois somente assim poderemos viver num mundo mais justo e honesto com todos.

Mais do que conclusões, deixo a seguir algumas citações que certamente lhes ajudarão a entender melhor os seus alunos.

Não tenham medo de experimentar, de viver, de se entregar. Deem prazer a seus alunos, transformem a Educação num ato de amor.

Nada é imutável, nem o já acontecido, pois muito do futuro depende da nossa forma de encarar o passado. (Luiza Barreto Leite)

Veze sem conta uma criança de primeira série é apontada como criativa simplesmente porque fez com os dedos uma pintura um pouco diferente dos colegas. Esse equívoco de linguagem pode causar mais dano do que bem à criança, iludindo-a com a crença de que a criatividade pode se alcançar sem trabalho duro. (George F. Kneller)

PARA REFLETIR

Puxa! Parece que esta tal criatividade é mesmo importante na Educação!

Para ampliarmos nossa visão desse tema, separei um trecho do texto da professora Cristina Dias Alessandrini sobre a criatividade e educação, presente no livro *Criatividade: psicologia, educação e conhecimento do novo*, um verdadeiro compêndio de artigos sobre o assunto.

Caminhos na construção de uma ação pedagógica criativa

(ALLESSANDRINI, 2001, p. 100-103)

Para ser eficiente, a ação pedagógica demanda do educador o conhecimento e inteireza nas escolhas que estabelece. Conforme Macedo, o Construtivismo valoriza as ações do sujeito, opera coordenando diferentes pontos de vista e propõe a tematização do conhecimento, ou seja, sua reconstrução em outro nível.

Nessa perspectiva, ser construtivista “implica tratar a prática pedagógica como uma investigação, como uma experimentação”. Cada educador tem diante de si a difícil tarefa de não ser mero transmissor de conteúdos, mas alguém que qualifica sua ação, desenvolvendo o significado de cada exercício e da pesquisa que pode nele estar presente. É na prática da descoberta de “como fazer melhor” que a ação criadora vivifica o pedagógico. “Construir o conhecimento implica deduzi-lo a partir de outro já sabido ou dado, ainda que parcialmente. Essa parcialidade corresponde ao limite das relações sujeito-objeto.” Considerando seu potencial e seus limites é que o professor pode dialogar, demonstrando o valor e o significado do que se faz. Enfim, ser construtivista é “devolver um pouco do sentido de tudo isso”, ou seja, tematizar a ação pedagógica.

Neste panorama, relativizar as situações desencadeadoras de novas aprendizagens para os alunos passa a ser um belo desafio absolutamente necessário. A educação demanda efetivamente que uma nova consciência vivifique as situações com valor de aprendizado.

Encontramos, na elaboração dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), a presença de uma intenção de transformar os antigos tradicionalismos tidos como formas de ensino.

Mais ainda, solicita-se que o educador desenvolva uma flexibilidade que lhe permita trabalhar com transversalidade os conteúdos. Ora, sabemos que o pensamento transversal é, em sua natureza básica, expressão do ato criador. Portanto, estamos diante da seguinte tese: a proposta pedagógica que objetiva a educação na infância, no Ensino Fundamental e no Ensino Médio apresenta o potencial criador como fundamental para se qualificar a aprendizagem, em toda sua complexidade.

Portanto, observamos um redimensionamento consciente e coerente das atividades claramente dinamizadoras de uma ação criadora. Assim afirmamos, pois as atividades artísticas e expressivas em sala de aula outrora preencheram apenas alguns tempos de aulas, por vezes alegres e intensas, por vezes mera transmissão de técnicas de expressão, ou até aulas em que os alunos viviam o simples exercício de aplicar certa técnica ou de pintar tal desenho.

A arte-educação muito trabalhou para significar sua presença nos antigos primeiro e segundo graus. Escolas que reconheceriam o valor desta disciplina mantinham as aulas de educação artística independentemente da norma nacional. Escolas consideradas “futuristas” e renovadas mantinham em seu programa dinâmicas de integração de conteúdos vivenciados pelos alunos, por exemplo, em aulas de teatro e exposições de arte.

Escolas mais tradicionais continuavam a ter, em sua grade horária, as aulas de artes dentro de um conjunto de conteúdos a serem trabalhados, mas sem favorecer sua integração com as outras áreas de conhecimento. Já as escolas alternativas promoveram o contraponto, apresentando propostas metodológicas altamente criativas e integrativas, na busca de valorizar, de fato, a transversalidade e a interdisciplinaridade. Encontramos, assim, várias experiências que representam este longo período que vivemos em nossa educação.

A vida social tem demandado profundas mudanças nas atitudes que direcionam a educação. As escolas mais sensíveis às transformações procuraram desenvolver modos de agir e de fazer que auxiliassem seus alunos a viver nesse ritmo intenso. Outras conservaram suas normas, de modo a preservar um processo educacional predefinido e “seguro” pela tradição nele inserida. Por vezes, a valorização da carga de conteúdos aprendida era a grande justificativa para as medidas drásticas e coercitivas. Houve também escolas que procuraram manter certo tradicionalismo, aliviando determinadas regras e trabalhando com os educandos o sentido de sua manutenção. De forma sintética (até um tanto generalista), pode-se dizer que essas são as principais tendências em nossa gama de escolas públicas e particulares. Esse rápido panorama é relevante para que se compreendam as grandes mudanças propostas – do ponto de vista estrutural e funcional – pelos PCN. Elas são profundas e importantes para o crescimento de nossa sociedade, em direção à maior civilidade e ao pleno exercício da cidadania.

O fato é que – na tentativa de regular interferências baseadas em uma sociedade cujos valores passaram a ser predominantemente consumistas e focados em bens materiais – estávamos presenciando uma verdadeira implosão dos mecanismos educacionais, em especial nas escolas públicas. Quantos conflitos são gerados pela necessidade básica de bens de consumo...

Mesmo não entrando no mérito desse tema (implicaria uma mudança no sentido do que desenvolvemos neste texto), é preciso unir olhar crítico à sociedade que valoriza o ter em detrimento do ser, que se esquece dos valores humanos, como o respeito ao professor ou ao colega que não aprende com tanta facilidade, à sua própria escola ou ao seu corpo diretor. Esta sociedade que reage com violência à colocação de limites claramente educacionais, que se rebela contra a possibilidade de crescer respeitando as regras norteadoras da conduta, que agride aquele que lhe ensinou a ler e a escrever. Esta sociedade não compreende a ética das

relações, pois se depara sempre com os mecanismos políticos e interesseiros de uma corrupção desenfreada, assiste a cada dia a divulgação da violência e dos desajustes, veiculados por uma mídia também preocupada com ganhos materiais e desvinculada da construção de um mundo qualitativamente melhor para todos.

Mas, se nosso sistema educacional demonstrava que uma ação não construtivista esteve enferrujada em uma engrenagem antiga, encontramos agora uma intenção real de trabalhar para que isso se modifique. Reconhecemos que, na qualidade de educadores, apenas constatar que “crianças não gostam de aprender e professores não gostam de ensinar” não basta.

Nossa grande tarefa é a de nos engajarmos em uma proposta de transformação tanto pessoal como profissional. E efetivamente este já é o tempo de se experimentar mudar, de se construir novas formas, de deixar para trás o que virou hábito e aprisionava. Podemos assim alimentar a criação de novos esquemas de conduta absolutamente melhores, nutridores de formas de agir, sentir e pensar mais dinâmicas e saudáveis, em que o sentido da aprendizagem permaneça vivificando o conhecimento construído.

Afinal, o passado pode ser reconhecido como um parâmetro – o que devemos ou não manter em nosso rol de prioridades – devidamente atualizado para os contextos do presente, que constroem um futuro com mais consciência e integridade, com mais amorosidade e pertinência, enfim com mais sentido. Diante dessa premissa, somos participantes de uma revolução silenciosa em que guerreiros de uma nova ordem encontram respaldo para uma atuação qualitativamente conectada em uma maneira mais humana de educar, em moldes maleáveis e em estruturas flexíveis de ensinagem. É claro que as antigas salas de aula permanecem vibrando com as novas configurações que delas emanam. Sem dúvida, regras e diretrizes norteiam a ação educacional nos vários contextos de significado do que e do para que ensinar, do como e do quando desenvolver esta ou aquela dinâmica com certo grupo, certa classe.

Toda uma estrutura permeia a alteração qualitativa nesta nova ordem. Todo um movimento consciente deve estar engajado na nova representação do que enxergo como o “estatuto da mudança”: os PCN.

Enfim, chega o momento de refletir sobre como mudar; como promover uma ação educacional que possibilite o desenvolvimento de crianças, adolescentes e jovens engajados em suas próprias competências, capacitando-os a serem construtores de um mundo onde todos constituem agentes dinamizadores da vida mais justa, amorosa e feliz.

Se perguntarmos a uma pessoa o que realmente deseja para sua vida, invariavelmente nos dirá que quer ser feliz. Mas o que é atingir esta meta, no decorrer de uma vida? Como educadores, qual é a nossa parte neste todo tão claro e aparentemente inatingível? O que podemos realizar na tarefa educacional que permitirá aos alunos constituir formas de ser e de fazer próprias – permeadas por sentido e ética – que lhes darão força e serenidade para construir um projeto pessoal, seu projeto de vida.

Temos observado a crescente presença de grandes educadores na construção das normas e dos preceitos que expressam diretrizes nos programas educacionais de nosso país. O reconhecimento que recebem por sua incansável luta na busca de qualidade nos é altamente significativo. No momento histórico que vivemos, na transição entre um passado e a emergência de um futuro mais promissor, observamos e reverenciamos algumas condutas de nosso governo relacionadas com a construção desse agir por inteiro, minimizando as velhas rotinas, “ressignificando” novos posicionamentos.

A experiência criadora está retroalimentando cada passo do ser humano que cresce e se desenvolve de maneira crítica em relação à realidade ao seu redor. Dessa forma, o reconhecimento de seus direitos e deveres, a construção de um espaço político em que princípios e

valores dimensionam cada ação, deve ser intensificada. O processo já se iniciou, e cabe a nós todos, educadores e professores, encontrar nossos próprios modos de agir [...], recriando o trabalho, afinando as crenças, alinhando-as com a grande e maior proposta, que é a de promover uma educação para todos.

Verdades e mentiras sobre a criatividade

Marque verdadeiro (V) ou falso (F) nas afirmações a seguir.

- () O principal instrumento da atividade criativa é a inter-relação.
- () A maior luta atual é por um ensino mais humano, voltado para o interesse dos gestores escolares e do governo, tornando-os agentes do processo educacional.
- () Ser criativo é um processo que nasce com a criatura humana.
- () Criatividade nada mais é do que vivência.
- () O pensamento divide-se em cognição, conteúdo, ideia global, avaliação.
- () A criatividade é a capacidade que o ser humano tem de imitar ideias, independente da classe socioeconômica, mas relacionada ao meio social em que vive.
- () Se quero ter um senso crítico apurado, tenho de trabalhar o raciocínio.
- () Aprendizagem é igual a vivência e ensinar nem sempre é educar.
- () Os jogos criativos são atividades de artes plásticas, música, teatro e dança, atividades recreativas e expressivas, aplicadas em jogos integrados ou não, que têm como objetivo geral a vivência criativa.
- () O texto “Caminhos na construção de uma ação pedagógica criativa” é de autoria de Edgar Morin.
- () Para ser eficiente, a ação pedagógica demanda do educador o conhecimento e inteireza nas escolhas que estabelece.
- () A experiência criadora está sufocando cada passo do ser humano.

DICA DE ESTUDO



Recomendamos a leitura do livro *Criatividade: criando arte e comportamento* de Max Günther Haetinger (Porto Alegre: Criar, 1998).

Mensagem

Neste espaço, temos sempre textos e mensagens que nos ajudam a refletir. Aqueles que já desenvolveram sua criatividade certamente estão usando os textos propostos para criar histórias pedagógicas que possam ser usadas por seus alunos.

Selecionamos abaixo um pequeno texto, de um gênio brasileiro chamado Leonardo Boff, no qual é destacada a importância de sermos uma estrela na vida dos outros e na nossa vida do livro *O Casamento entre o Céu e a Terra*, uma obra de arte de amor e contos indígenas.

Nascemos para brilhar: Tainá

(BOFF, 2001, p. 12)

O céu profundo com suas estrelas rutilantes sempre exerceu fascínio sobre o espírito humano. Deitados entre o céu estrelado e a fina areia da praia do rio Araguaia, no Brasil Central, estremeçemos e nos enchemos de encantamento. Vem-nos instintivamente à memória cósmica reminiscências ancestrais, de quando estávamos todos juntos no coração das grandes estrelas vermelhas. Pois lá se encontra o nosso berço e de sua explosão, há bilhões de anos, é que se formaram todos os tijolinhos que compuseram as galáxias, as estrelas e o Sol, a Lua, a Terra e cada um de nós. E, porque nascemos das estrelas, existimos para brilhar e irradiar.

Trabalhando em grupo

Trabalhar a criatividade na sala de aula é fundamental para um desenvolvimento global de nossos aprendentes. Portanto, hoje gostaríamos que nossa tarefa fosse além das que estamos acostumados a fazer em sala de aula.

Cada um de vocês deve tentar aplicar algum jogo criativo em sua sala de aula nesta semana. Depois, descreva para nós as suas impressões e sensações, e como foi o andamento da tarefa com seus alunos. Indique o jogo usado e inclua o seu relato sobre a aula, os alunos, suas ações e reações.

Se você ainda não está lecionando, converse com um colega que já esteja em sala de aula e realize esta tarefa com ele e sua turma.

Beijos e paz a todos!

Max

Criatividade e o brincar: o que são?

Oi, amigos e colegas!

Preparem-se para estudar mais sobre este tema essencial para a Educação: a criatividade. Sem dúvida, ela é uma forma de propormos a inserção de nossos alunos neste novo mundo em que vivemos, no qual a inovação e a criatividade são valências humanas indispensáveis para profissionais de sucesso.

Este módulo pretende aprofundar ainda mais este assunto, pois acreditamos que a base conceitual para os jogos e a recreação está no trabalho criativo, o qual proporciona autenticidade às pessoas.

Mas lembramos que não basta sermos criativos em sala de aula. Talvez o fator mais importante no uso da criatividade seja oferecer aos alunos a possibilidade de um pensar novo e individual, que considere o coletivo, aceite o divergente e possa gerar uma nova sociedade em que todos valorizem o pensar único.

Portanto, aproveitem para entrar neste universo!

Criatividade – Parte 2 : A Missão – Em busca da Educação do futuro!

Beijos e paz

Max

Estamos estudando a importância da criatividade na Educação. Começaremos apresentando e comentando os principais conceitos e visões sobre a criatividade e o brincar, e quais as relações existentes entre estes conceitos.

O que é criatividade? A criatividade é a capacidade humana de gerar novas ideias ou ações, independente da classe social, mas dependente do meio no qual o sujeito está inserido.

A criatividade também pode ser conceituada a partir de quatro categorias definidas por Kneller, citando Rhodes. A primeira define a criatividade como ponto de vista da pessoa que está criando. Aborda o criar como algo fisiológico, tendo como base os temperamentos humanos, os hábitos e atitudes criativas. Na segunda categoria, encontram-se os processos mentais criativos e, entre eles, Kneller lista a percepção, a motivação, o pensamento, a aprendizagem e a comunicação. A terceira está ligada aos fatores ambientais e culturais e advém da relação homem-objeto-meio, convivência e vivência cultural. A quarta categoria encara a criatividade como fruto de seus produtos, sendo a forma mais concreta da criatividade, porém a mais estereotipada. Nela, encontram-se as pinturas, textos, invenções, esculturas, poemas, filmes etc.

Todos os conceitos da palavra *criatividade* estão relacionados à palavra *novidade*, lembra Kneller. Assim, podemos pensar que o criar é a própria essência da transformação ou dos atos de mudança, tanto os exteriores como aqueles internos do ser, se forem levadas em conta todas as categorias criativas.

É possível também definir a criatividade com base no ato de liberdade, ou melhor, da ação libertadora. Sendo assim, o ato de criar pode ter muita influência sobre a formação do senso crítico.

E na Educação, qual é a ação da criatividade? Na Educação, a criatividade tem a capacidade de transformar e modificar a forma pela qual nos relacionamos com o conhecimento e as metodologias. Neste aspecto, Bordini e Aguiar afirmam que

A criatividade ultrapassa o puro lazer e pode converter-se em aquisição de conhecimento quando se processa planejadamente. É um meio de apropriação e transformação da realidade, gerando prazer e conhecimento, de formas não exclusivas. Supõe uma relação do homem com o mundo, em que o alvo não é meramente o conhecimento do que existe, mas a exploração do existente para algo novo. (*apud* BARRON, 1969, p. 62)

Na verdade, a criatividade é essência e superfície, eleva a potencialidade do imaginativo humano e transforma o método com o qual o homem se relaciona com a informação e a processa em conhecimento.

A importância da criatividade como forma e método na Educação e na vida é sintetizada por Rogers e Kneller com a seguinte afirmação: “a sobrevivência dos povos depende da capacidade criadora do homem”.

Ainda analisando a criatividade sob o ponto de vista da sua ação na Educação, no ato de aprender, podemos observar esse fenômeno nas mais diversas escolas metodológicas, tendo como base a classificação das professoras Dinah Campos e Mirian Weber. Elas observaram que a escola behaviorista vê a criatividade como o ato de produzir novas ideias a partir das antigas, caracterizando as associações por ensaio e erro, dando a impressão de que quanto mais associações um sujeito pode fazer, mais criativo ele será, associando a criatividade à quantidade de informação e ao seu processamento.

Mais modernamente, os behavioristas associam o ato criador aos processos de estímulo e resposta. Porém, a grande falha desta escola é desconsiderar os aspectos do pensamento criativo que são completamente novos.

Já a *gestalt* encara a criatividade como uma reorganização cognitiva das estruturas. Desse modo, uma descoberta não significa necessariamente algo novo: significa que uma situação foi percebida de maneira diferente, mais profunda, aumentando, dessa forma, o campo perceptivo do indivíduo, deixando-o mais criativo.

A escola psicanalítica destaca como base do pensamento criativo o desempenho do inconsciente, que é responsável pelos primeiros processos, sendo o consciente e o ego aspectos secundários. Ela determina o caráter criador e criativo ao inconsciente. Seria então a criatividade um ato de insanidade? Muitos psicanalistas se opõem a essas ideias. Kneller afirma que “a pessoa cria apesar da neurose e não por causa dela”.

Os humanistas ou fenomenologistas, como Rogers, pensam que quando o indivíduo está aberto a toda a experiência, ele será criador e pode confiar na sua criatividade como essência construtiva.

Devemos, pois, pensar o ato criativo na Educação, ou mesmo a Educação criadora, como algo fundamental e que

[...] favorece a mobilização do potencial criativo em todas as disciplinas, dando valor ao pensamento produtivo, uma vez que a criatividade está presente em várias situações e diversidades de assuntos. (NOVAES, 1972)

E o brincar? O brincar é a essência do pensamento lúdico e a característica das atividades executadas na nossa infância. Mas só a criança brinca? O adulto deve brincar para poder criar? E qual a relação entre o brincar e o criar?

Brougère afirma que “a brincadeira é um processo de fazer cultura, pressupondo aí uma aprendizagem”. Observando esse conceito, certamente a brincadeira e o ato de brincar acompanham o desenvolvimento das sociedades e servem como parâmetros para a criação e preservação de muitos conceitos culturais.

Já o psicanalista Winnicott afirma que, no brincar, a criança manipula fenômenos externos a serviço do sonho e veste esses fenômenos escolhidos com significados e sentimentos oníricos. Ele ainda reitera a importância do brincar na formação do ser humano e do seu caráter único, assim como no desenvolvimento da criatividade:

[...] é no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral, e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o seu eu. (WINNICOTT, 1975, p. 80)

Essa citação nos mostra claramente a relação intrínseca entre o criar humano e o ato de brincar, sendo fundamental para entendermos que o ato de criação está ligado às atividades lúdicas, ou às brincadeiras, não estando contidas nas tarefas formais e racionais. Isso demonstra que a brincadeira possibilita a associação livre de ideias, pensamentos, impulsos e sensações.

O brincar está também relacionado ao prazer. Uma brincadeira, criativa ou não, deve sempre proporcionar prazer aos participantes. Complementando, Winnicott relembra que a experiência da brincadeira e do viver criativo ocupa o espaço potencial existente entre o indivíduo e o meio ambiente, dependendo da capacidade do indivíduo para confiar. Dessa maneira, ao formar vínculos com os alunos, os professores facilitam a aprendizagem a partir das brincadeiras, aprendizagem esta que é complexa e formadora da cultura.

É fundamental a importância do brincar em ambientes escolares, pois este ato está sempre presente no desenvolvimento pleno dos indivíduos. A brincadeira simula, reproduz, vivencia e dissecos os conteúdos, de modo não formal e mais próximo do universo do aluno, independente da sua idade. E aqui defendemos não a brincadeira pela brincadeira, mas o brincar criativo que possibilita o lúdico e o prazer, além de explorar a criatividade e a imaginação.

PARA REFLETIR

Vamos agora apresentar um texto de Jean Piaget sobre a criatividade, talvez o único deste autor sobre este assunto. Boa leitura!

Criatividade

(PIAGET, 2001, p. 11-16)

Existem dois problemas envolvidos em uma discussão sobre a criatividade. O primeiro problema é o das origens ou causas da criatividade. O segundo é o do mecanismo: como ela acontece? Qual o processo de um ato criativo? Como alguém cria algo novo? Sem existir antes, como algo novo pode surgir?

Gostaria primeiramente de dizer algumas palavras sobre as origens ou causas da criatividade. Está muito claro que a sua origem ainda é coberta de mistérios. De fato, alguns indivíduos são visivelmente mais criativos do que outros, mas isso com certeza não é apenas uma questão de genialidade. Na verdade, a origem da criatividade permanece misteriosa, mesmo que esteja presente em todos nós.

Agora é moda entre alguns psicólogos, quando eles se deparam com algo que é difícil de explicar, chamá-lo de *inato* ou *hereditário*, como se esta fosse uma explicação. Mas absolutamente não é uma explicação, e desse modo só transferem o problema para o campo da biologia. E, na biologia, estamos muito longe de ser capazes de explicar qualquer tipo de atitude mental, que dirá a criatividade. Criatividade não é apenas uma questão de precocidade em indivíduos que se tornaram muito criativos. Os indivíduos não são sempre precoces. Mozart, é claro, é um dos melhores exemplos de uma alma precoce e criativa. Mas muitos outros se tornaram criativos muito mais tarde em suas vidas, foi bem mais tarde que tiveram as ideias mais originais.

O melhor exemplo disso é Kant. Por muitos anos, ele não foi um kantiano. A maior parte de sua vida passou como um discípulo de Wolf, e foi só nos seus últimos anos que sua própria originalidade emergiu. Então, a princípio, a origem da criatividade para mim permanece um mistério e não é explicável. Mas, como disse um momento atrás, todo indivíduo que realiza um trabalho e tem ideias novas, mesmo que modestas, cria-as no curso de seus esforços.

Algumas palavras a mais sobre a origem da criatividade. No percurso da minha vida, tenho criado uma ou duas ideias e quando reflito sobre suas origens, penso que existem três condições. A primeira é trabalhar sozinho, ignorar qualquer um e suspeitar de qualquer influência de fora. Quando era estudante, tive um professor de física que dizia:

[...] sempre que você começar a trabalhar em um novo problema, não leia nada. Em vez disso, vá tão longe quanto puder por conta própria. Depois de, sozinho, ter ido tão longe quanto pôde e ter chegado à sua solução, então leia e leve em conta o que tem sido escrito sobre o assunto, fazendo as correções que julgar necessárias.

Temo ter levado o conselho muito a sério, isto é, devo ter lido muito pouco. Mas para me consolar, ou deixar de lado qualquer sentimento de culpa que possa ter, gosto de pensar na fala de Freud: “A maior punição que a divindade envia para alguém que escreve é ter de ler os trabalhos de outros.”

A segunda condição que acho necessária é ler uma grande quantidade de coisas em outras áreas, e não apenas ler trabalhos da própria área. Para um psicólogo, por exemplo, é importante ler biologia, epistemologia, lógica, para que se possa promover uma visão interdisciplinar. Não ler somente no seu próprio campo, mas ler muito nas áreas próximas e relacionadas.

E um terceiro aspecto, e aí penso em meu caso, é que sempre tive na cabeça um adversário, isto é, uma escola de pensamentos cujas ideias algumas pessoas consideram erradas. Talvez cometa injustiças e as deforme tornando-as adversárias, mas sempre tomo as ideias de alguém como um contraste.

[...]

Agora gostaria de continuar com o segundo aspecto que mencionei, que é o mecanismo da criatividade. Acho que o estudo da psicologia da inteligência pode nos ensinar muito sobre esta questão. O desenvolvimento da inteligência é uma criação contínua. Cada estágio do desenvolvimento produz algo radicalmente novo, muito diferente do que existia antes. Desse modo, todo desenvolvimento é caracterizado pelo aparecimento de estruturas totalmente novas.

Inteligência não é uma cópia da realidade, não está representada nos objetos. É uma construção do sujeito que enriquece os objetos externos. O sujeito “adiciona” esta dimensão aos objetos externos ao invés de extrair esta dimensão dos objetos. Consideremos, por exemplo, a noção de número ou a noção de grupo. Elas nos possibilitam entender os objetos de diferentes modos, mas não são extraídas dos objetos. São adicionadas aos objetos. Isso revela que a inteligência é de fato um ato de assimilação num sentido realmente biológico. O externo é incorporado às estruturas do sujeito do conhecimento, isto é, nos termos das estruturas do sujeito é que o mundo externo é entendido. Esta criação da novidade acontece, é claro, em cada geração, mas também em cada indivíduo. Cada criança reconstrói a sua própria inteligência e o seu próprio conhecimento. Por exemplo, contar ou recitar os nomes dos números, certamente, para a criança, vem do mundo externo. Porém, aprender a noção de número é algo muito diferente de aprender a recitar os nomes dos números. A noção do número é construída pela criança como um ato criativo, como uma multiplicidade de atos criativos.

[...]

Só gostaria de terminar repetindo as palavras de um pesquisador que trabalha conosco em Genebra fazendo experiências sobre o pensamento das crianças na área da física. Ele disse o que distingue o físico criativo do não criativo: o físico criativo, apesar do seu conhecimento, em uma parte de si tem uma criança com a curiosidade e a candura da descoberta que caracterizam a maioria das crianças até serem deformadas pela sociedade adulta.

DICA DE ESTUDO



Sugerimos como leitura o livro *Criatividade: criando arte e comportamento*, de Max Günther Haetinger (Porto Alegre: Criar, 1998).

Mensagem

Ao refletir sobre a importância do pensar criativo, é interessante lembrar de uma parábola da obra *Criatividade e processos cognitivos* (p. 3-5), de Rose Marie Maron da Cunha, reproduzida a seguir:

Parábola dos seixos

Há muitos anos, na época em que uma pessoa endividada podia ser atirada numa prisão, um mercador londrino teve o azar de dever enorme soma de dinheiro a um prestamista. Este, que era velho e feio, encantou-se pela jovem e linda filha do mercador.

Propôs, então, um acordo. Disse que cancelaria a dívida do mercador se pudesse desposar-lhe a filha. Tanto o mercador quanto a sua filha ficaram horrorizados. Aí o esperto prestamista propôs que se deixasse a solução do caso à providência. Disse-lhe que colocaria um seixo (pequena semente) preto e outro branco dentro de uma bolsa de dinheiro vazia e a moça deveria então retirar um dos seixos.

Se retirasse o seixo preto, tornar-se-ia sua esposa e a dívida de seu pai seria cancelada. Se retirasse o seixo branco, permaneceria com o pai e mesmo assim a dívida seria cancelada. Mas no caso de ela se recusar a retirar um seixo, o pai seria atirado na prisão e ela morreria de fome. O mercador concordou relutantemente.

Eles estavam num caminho cheio de seixos no jardim do mercador. Enquanto conversavam, o prestamista inclinou-se para apanhar os dois seixos e ao fazê-lo foi visto pela moça, cuja visão estava aguçada pelo pavor, a apanhar dois seixos pretos e colocá-los na bolsa de dinheiro. Ele pediu então à moça que escolhesse o seixo que indicaria não só a sua sorte como também a de seu pai.

Imagine-se o leitor naquele caminho, no jardim do mercador. O que faria se fosse a infelizmente moça? Se tivesse que aconselhá-la, o que teria sugerido?

Que tipo de pensamento empregaria para resolver o problema?

Poderia acreditar, no caso de haver uma solução, que uma cuidadosa análise lógica o resolveria. Este tipo de pensamento direto é o pensamento vertical. O outro tipo é o pensamento lateral ou divergente.

Os que pensam verticalmente não seriam de muita ajuda para uma moça em tal situação. Segundo a análise que fazem, as possibilidades são basicamente três:

1. A moça se recusaria a retirar o seixo.
2. A moça deveria mostrar a existência de dois seixos pretos na bolsa e expor o prestamista como impostor.
3. A moça deveria retirar um seixo preto e sacrificar-se a fim de salvar seu pai da prisão.

Nenhuma dessas sugestões é de muita ajuda, pois se a moça não retirar um seixo, seu pai vai para a prisão e se ela o fizer, bem, ela terá que casar com o prestamista.

A moça então meteu a mão na bolsa e retirou um seixo. Porém, antes de olhá-lo, desajeitada, deixou cair no caminho onde ele logo se perdeu no meio dos outros.

– Oh! Que desastrada que sou – disse ela –, mas não tem importância, pois se olhar dentro da bolsa poderei dizer, pela cor do seixo restante, qual o que eu escolhi.

Como o restante era evidentemente preto, ela só poderia ter escolhido o branco, pois o prestamista não ousaria revelar a sua falta de honestidade. Dessa maneira, usando o pensamento lateral, a moça transformou sua situação aparentemente impossível noutra bem vantajosa.

O brincar de ontem e de hoje

Oi, amigos e colegas!

Puxa! Chegamos a nossa aula número 6. Parabéns pela persistência e dedicação! Espero que estejamos aprendendo coisas realmente úteis para o seu dia a dia escolar.

Em nossa sexta aula, vamos falar de algumas questões realmente importantes na nossa caminhada de descoberta do uso das atividades lúdicas na Educação. A primeira delas é o brincar como fator de transmissão cultural e a valorização desse ato e dos jogos como transmissores de hábitos e atitudes culturais.

A segunda questão abrange a importância dos vínculos e da interação na Educação. E nessa abordagem destacaremos as ideias do mestre Célestin Freinet.

Boa caminhada! Saúde, beijos e paz

Max

Sabemos que os jogos e as brincadeiras sempre estiveram presentes na vida do homem. Caçar, relacionar-se com a natureza, dominar a fala, inventar a roda, fazer o fogo, são atos que surgiram de jogos e brincadeiras que fazem parte da relação humana.

Alguns teóricos comparam a vida a um grande *game*, um jogo que nos exige muitas coisas, mas temos apenas uma vida, diferente dos videogames que dão muitas vidas e chances aos jogadores (mas até neles o tempo acaba).

O jogo é um fator importante para conhecermos os povos e seus costumes. Na Educação, os jogos ultrapassam a linha do seu tempo e permeiam muitas gerações. Apesar de toda modernidade, os jogos e brincadeiras do passado ainda são importantes para o universo infantil. As crianças ainda brincam de pegar, de cinco-marias, de amarelinha, de ovo podre, de esconder, e outras brincadeiras que já divertiam nossos avós.

Mas é importante trabalharmos com os alunos brincadeiras desconectadas de nosso tempo?

Na verdade, encaramos essas brincadeiras como folclore. Elas são necessárias para entendermos nossos pais e avós, para aproximar gerações. Quem não jogou cartas ou bola com seus pais, não brincou com bonecas e tantas coisas que divertem e possuem riqueza cultural?

Alguns autores acreditam que as brincadeiras do passado desenvolviam mais a criatividade, a coordenação motora, o raciocínio, a solidariedade e os conceitos de cooperação. Isso porque, no passado, como não existiam tantos brinquedos, as brincadeiras com objetos não reais exigiam mais imaginação.

Mas, sinceramente, não concordamos com essas ideias. Acreditamos que hoje brinca-se menos na rua e nos pátios, brinca-se mais em pequenos grupos, e que os jogos eletrônicos disponíveis nos deixam corporalmente estáticos. Somos fruto de nosso tempo e de nossa cultura, não podemos nos comparar a culturas e povos diferentes, e não temos como comprovar que as crianças do passado eram mais criativas porque brincavam menos com objetos concretos. Também não podemos dizer que a motricidade daquelas crianças era mais desenvolvida, pois atualmente observamos crianças de três anos deslizarem seus dedos em controles remotos e *joysticks*.

Não é relevante sabermos quem é mais ou menos criativo, ou se no passado era melhor ou pior. Hoje, o que devemos entender e respeitar é o tempo em que vivemos, a nossa atualidade, a linguagem da nossa época. Por exemplo, entre o Pokémon e o Popeye, ficamos com o Pokémon.

Nossa sala de aula deve ter espaço para os brinquedos e brincadeiras de hoje, mas também para os jogos que acompanham a nossa cultura. Não esquecendo nunca que vivemos o presente e, portanto, as brincadeiras e jogos atuais devem ser mais incentivados. Senão, corremos o risco de ficar falando sozinhos em sala de aula.

Claro que a modernidade tem mudado muito a relação entre indivíduos, brincadeiras e brinquedos.

A tecnologia e a industrialização foram e são inevitáveis. Os prédios e os carros mudaram, a escola mudou, as pessoas mudaram e vocês acreditam que os jogos não deveriam mudar?

Por isso, devemos estar com os olhos bem abertos e vivermos o nosso tempo também na escola, fomentando a interação e criando um mundo em que a escola e a vida falam a mesma língua.

Para os alunos, a escola é um lugar no qual eles não se sentem bem, nem à vontade. Mesmo aqueles que fora da escola são faladores, espertos, curiosos e alegres, dentro da sala de aula vão ficando calados, passivos e tristes. (CECCON *et al.*, 1983, p. 16)

Outro fator que influencia muito a relação da criança de hoje com as atividades lúdicas e brincadeiras é a segurança, ou melhor, a insegurança das grandes cidades. Cada dia mais, não podemos permitir que as nossas crianças brinquem na rua, nas praças, em espaços verdes, nos antigos campinhos. Esta diferença surgiu com a evolução social, modificando também o brincar e a relação entre as pessoas.

Vivemos numa sociedade que individualiza conceitos e compartimenta espaços e ações. Portanto, ao promovermos a cultura dos jogos e intercalarmos as brincadeiras modernas com os jogos do passado, podemos ajudar nossas crianças a compreenderem sua cultura e a si mesmos, auxiliando-as também a relacionarem-se melhor com seus pais e avós.

Destacamos as ideias de Fonseca e Muniz (2000, p. 81) sobre a importância das brincadeiras como espaço fundamental na vida, “onde haja a conquista da liberdade, da autonomia, da compreensão do mundo vivido, de autorreflexão e, principalmente, da emancipação”.

Também relendo Lopes (1999, p. 27), observamos que este autor afirma que, numa perspectiva pedagógica, os jogos e brincadeiras devem ter os seguintes objetivos:

1. trabalhar os aspectos emocionais (ansiedade);
2. rever limites;
3. desenvolver autonomia;
4. aprimorar a coordenação motora;
5. aumentar a concentração, a atenção e o raciocínio;
6. desenvolver a criatividade.

Mais adiante, veremos que o jogo e o brincar podem ir muito além disso. Devemos abrir a escola para o novo, para a informática e a tecnologia, deixando também as portas sempre abertas para convivemos com o passado como um fator importante na transmissão da cultura. Pois, um povo sem passado, é um povo sem cultura.

PARA REFLETIR

O texto para reflexão foi extraído da monografia de uma professora que desenvolveu um trabalho comparativo entre as brincadeiras de ontem e hoje, a professora Elisabeth Zissis Gersos, de Panambi, um município do interior do Rio Grande do Sul. O capítulo destacado fala da importância do brincar e do brinquedo e a sua relação com o homem.

Qual a importância desta relação?

(GERSOS, 2001)

A importância da relação do ser humano com o brinquedo é fundamental para o desenvolvimento de um ser equilibrado em suas relações com o mundo que o cerca. Quando a criança brinca, ela transporta suas fantasias para o mundo real e automaticamente prepara-se para este mundo. Quando o adulto brinca, ele foge do mundo real e passa a viver na fantasia da brincadeira.

Desde bebê a criança tem contato com o brinquedo e a brincadeira e, na maioria das vezes, é o adulto que faz esta apresentação. Desta forma, o brinquedo torna-se elo entre o adulto e a criança, entre a realidade e a fantasia. O contrário vai acontecer quando a criança começa a exigir a presença do adulto em suas brincadeiras. Aí é a criança que apresenta a brincadeira e o brinquedo para o adulto, movida pela mídia eletrônica que apela para esta apresentação.

Quando o adulto entra no mundo do trabalho, ele esquece de brincar e acaba exigindo, inconscientemente, esta mesma ruptura também da criança. Para muitos adultos, o brinquedo tem sido usado para diagnosticar distúrbios e comportamentos. Adultos revestidos de filósofos, pedagogos, psicólogos ou psiquiatras tentaram tratar o brinquedo como uma maneira de intervir na vida da criança (SANTIN). Desta forma, o brinquedo é a fórmula do remédio para comportamentos infantis.

O ser humano tem mudado sua relação com o brincar ao longo dos anos. Aos poucos, as atividades tradicionais familiares foram substituídas pela televisão e os jogos eletrônicos. Brinquedos em que criatividade era necessária e fundamental deram lugar a brinquedos criados pela indústria. São formas diferentes de criação. A criatividade do homem era usada para satisfazer suas necessidades lúdicas e hoje o mercado de consumo satisfaz estas necessidades rompendo com esta relação do humano, com a criatividade e o brinquedo.

Brincar é importante em todas as fases da vida. A maneira como isto acontece difere nas idades e nas épocas, mas o prazer e a necessidade são os mesmos. Necessidade de libertar-se, de fantasiar, de criar e divertir. Prazer em explorar, extravasar, relacionar-se consigo e com o outro. Estas são apenas algumas contribuições da relação existente entre o humano, o brincar e o criar.

Como promover a interação

Este subtítulo nos propõe questões muito importantes para a Educação e a comunicação dentro de cada contexto social.

Como promover interações? Como posso estimular ações e relações entre homens, informações, meio e objetos de forma completa, voltada ao global, mas sempre respeitando as diversidades regionais e culturais?

Perguntas como essas nos fazem pensar em como o indivíduo se aproxima do conhecimento, por meio de interações multivetoriais que incluem tanto outros sujeitos quanto os objetos e o meio que o cerca.

A respeito dos vínculos pessoais e da confiança, aspectos fundamentais para qualquer aprendizagem, adotamos o pensamento de Célestin Freinet, grande educador que desenvolveu pesquisas sobre este assunto e criou a Escola Moderna – movimento por uma educação participativa, relacional e voltada para o trabalho.

Ele nos aponta algumas características a serem consideradas quando pensamos em educar ou aprender, chamadas *Códigos de Educação*. A partir dessas características, formulamos os tópicos abaixo.

- Todos nós, independente da idade ou tamanho, temos a mesma natureza.
- Nosso comportamento quanto às atividades escolares ou de aprendizagem dependem do nosso estado físico/orgânico e de toda nossa constituição.
- Ninguém gosta de imposições ou de disciplinas rígidas e sem explicação lógica.
- Os trabalhos propostos em sala de aula nunca devem acontecer por coerção, mesmo que, em si, eles não desagradem. Toda atitude coerciva é paralisante.
- Ninguém gosta de trabalhar sem objetivos.
- A motivação é fundamental para o envolvimento e a aprendizagem.
- Todos querem ser bem-sucedidos. O fracasso inibe, destrói o ânimo e o entusiasmo.
- As aquisições de conhecimento não acontecem pelo estudo de regras e leis, como às vezes se crê, mas sim pela experiência. Estudar primeiro regras e leis é colocar o carro à frente dos bois.
- Os adultos preferem os trabalhos individuais ou em equipes cooperativas, e não trabalhos em “rebanho” (grupos sem afinidades, impostos pelo professor).
- É preciso ter sempre esperança e otimismo frente à vida e a nossos alunos.

A partir dessas ideias, percebemos que promover interações fundamentais em nosso ambiente de aprendizagem pode ser uma tarefa muito ampla e desafiadora.

Pensando em nosso público (crianças que vêm para a escola por imposição social), é necessário criarmos um clima acolhedor e desenvolvermos atividades que possam gerar e favorecer aspectos de integração e aceitação, pois só assim as interações serão verdadeiras e todos os envolvidos poderão crescer e aprender uns com os outros.

Associando os temas aqui abordados com sua experiência em sala de aula, você terá uma boa fundamentação para incrementar o processo de ensino-aprendizagem e descobrir que o jogo só promove a aprendizagem quando gera interação entre sujeito e objeto, sujeito e outros sujeitos e todos e o meio.

Lembre que as interações são a base para o crescimento de comunidades com interesses e aprendizagens comuns. Essas comunidades formam-se pela necessidade da troca e convívio, seja no meio físico (real) ou etéreo (virtual). Nosso papel de educadores é o de fomentar a busca de soluções

individuais e coletivas ao mesmo tempo, favorecendo a cooperação e a integração entre indivíduo, sociedade e espécie humana.

Em nosso trabalho de educadores, devemos sempre considerar com carinho esses aspectos para oportunizar aos alunos o acesso à informação e a construção de conhecimentos coletivos. Ao oferecermos esse tipo de vivência, buscamos a motivação do aluno e o seu comprometimento com a aprendizagem individual e do grupo ao qual ele pertence.

Nesse sentido, fomentar a pesquisa e a autoaprendizagem, por exemplo, são meios que favorecem a formação de comunidades, que são essenciais para que possamos produzir o novo numa sociedade tão complexa e cheia de padrões predeterminados.

A interação pode também ser a mola propulsora para a criação de vínculos e a base para o ingresso de nosso aluno no novo mundo. Por isso, propomos não só a ideia da aprendizagem em rede mas também de trabalho em rede, uma saída importante para a Educação, pois ela costuma operar com propostas individuais e explora pouco o trabalho em grupo e em equipe (sendo este elementar para a sociedade do futuro, para aceitarmos o outro e para sermos mais humanos).

Revendo nosso estudo

1. Brincadeiras do passado

Preencha as lacunas com as palavras listadas.

**as brincadeiras autores coordenação motora criatividade
imaginação objetos não reais brincadeiras**

Alguns acreditam que do passado desenvolviam mais a , a , o raciocínio e a solidariedade e os conceitos de cooperação. Isto porque, no passado, como não existiam tantos brinquedos, as com exigiam mais.

2. Ordene as palavras do conceito de Lopes.

- Aumentar a concentração, a atenção e o raciocínio.
- Trabalhar os aspectos emocionais.
- Objetivos dos jogos e brincadeiras segundo Lopes.
- Aprimorar a coordenação motora.
- Desenvolver autonomia.
- Desenvolver a criatividade.
- Rever limites.

Escreva a ordem certa das frases: _____

Respostas

1. autores/as brincadeiras/criatividade/imaginação/brincadeiras/objetos não reais/coordenação motora.
2. Ordem *certa*
- c. Objetivos dos jogos e brincadeiras segundo Lopes.
- b. Trabalhar os aspectos emocionais.
- g. Rever limites.
- e. Desenvolver autonomia.
- d. Aprimorar a coordenação motora.
- a. Aumentar a concentração, a atenção e o raciocínio.
- f. Desenvolver a criatividade.

DICA DE ESTUDO



Recomendamos a leitura do livro *Recreação: 1.000 exercícios com acessórios* de Guilherme Moreno (Rio de Janeiro: Sprint, 1998).

Mensagem

Nossa mensagem de hoje não é tão lúdica como as anteriores, mas nos traz elementos muito importantes para pensarmos sobre as práticas pedagógicas que dividimos com nossos alunos. Destacamos as ideias de Célestin Freinet, propondo que vocês ampliem suas ideias e visões a respeito das relações entre alunos e professores na Educação Infantil.

Apresentaremos os 17 pensamentos de Freinet sobre as técnicas educativas que devemos usar com as crianças. Boa leitura!

Sobre técnicas educativas

(ELIAS, 2002, P. 52-54)

O jogo não é natural à criança, mas sim o trabalho.

Não são a observação, a explicação e a demonstração – processos essenciais da escola – as únicas vias normais de aquisição de conhecimento, mas a experiência tateante, que é uma conduta natural e universal.

- A memória, tão preconizada pela escola, só é válida e aceitável, quando integrada no tateamento experimental, onde é posta a serviço da vida.
- As aquisições não ocorrem pelo estudo de regras e leis, como, às vezes, se crê, mas sim pela experiência. Estudar primeiro regras e leis é colocar o carro à frente dos bois.
- A inteligência não é uma faculdade específica, que funciona como um círculo fechado, independentemente dos demais elementos vitais do indivíduo, como ensina a escolástica.

- A escola cultiva apenas uma forma abstrata de inteligência, que atua fora da realidade viva, fixada na memória por meio de palavras e ideias.
- A criança não gosta de receber lições *ex cathedra*.
- A criança não gosta de sujeitar-se a um trabalho em rebanho. Ela prefere o trabalho individual ou de equipe numa comunidade cooperativa.
- A ordem e a disciplina são necessárias à aula.
- Os castigos são sempre um erro. São humilhantes, não conduzem ao fim desejado e não passam de paliativo.
- A nova vida da escola supõe a cooperação escolar, isto é, a gestão da vida e do trabalho escolar pelos envolvidos, incluindo o educador.
- A sobrecarga das classes constitui sempre um erro pedagógico.
- A concepção atual dos sistemas escolares conduz professores e alunos ao anonimato, o que é sempre um erro pedagógico.
- A democracia de amanhã prepara-se pela democracia na escola. Um regime autoritário na escola não é capaz de formar cidadãos democratas.
- Uma das primeiras condições para renovação da escola é o respeito à criança e, por sua vez, a criança ter respeito aos seus professores; só assim é possível educar dentro da dignidade.
- Temos que contar com a reação pedagógica que manifesta uma posição social e política.
- É preciso ter esperança otimista na vida.

Trabalhando em grupo

A tarefa de hoje é uma iniciação à pesquisa e ao entendimento do nosso tema. Propomos as seguintes questões: o que será que mudou entre as nossas brincadeiras e as de nossos alunos? Será que existe mesmo tanta diferença? Como cada um de nós encara esse tema?

Para que vocês fundamentem suas respostas em dados reais, e trabalhem com pesquisa e comparação, anexamos dois questionários a serem aplicados em dez crianças e seus respectivos pais. Esses questionários abordam os hábitos de brincar dos pais e das crianças.

Se você está em sala de aula, proponha esta atividade aos seus alunos e peça para eles realizarem a entrevista com os pais. Depois, juntos, vocês vão tabular os resultados e descobrir as diferenças e as coisas que eles têm em comum com seus pais no que se refere ao mundo das brincadeiras.

A partir dessa ação, você pode ir além, promovendo jogos comuns e instigando as crianças a conhecerem as brincadeiras dos pais e vice-versa.

Seguem, então, os questionários sugeridos. Vocês podem adaptá-los ou modificá-los, mantendo a essência da ideia de comparar o brincar de ontem com o de hoje.

Bom trabalho

Max

Questionário destinado aos pais

Dados de identificação

Nome: _____

Idade: _____ Sexo: _____

Nome do(s) filho(s): _____

1. Como você vê o avanço da tecnologia, comparando sua época ao tempo de hoje no que se refere às brincadeiras e aos brinquedos?

2. Na sua época de criança, o que você e sua família possuíam de brinquedos e aparelhos eletrônicos?

3. Quando criança, você gostava de brincar?

() sim () não

4. Cite três brincadeiras de que você mais gostava.

5. Como e onde estas brincadeiras eram realizadas?

5.1. Você brincava () sozinho. () com amigos e colegas. () com irmãos.

() outros _____

5.2. O lugar de brincar: () no pátio. () dentro de casa. () outros

6. Seus pais brincavam com você?

() sim () não () às vezes

6.1. Quais eram as brincadeiras que você brincava com os seus pais? (Cite 3)

7. Como eram os seus brinquedos?

() comprados () construídos () outros _____

7.1. Quais eram os brinquedos com os quais você mais brincava?

Questionário destinado às crianças

Dados de identificação

Nome: _____

Idade: _____ Sexo: _____

Série: _____ Turma: _____

1. Você e sua família possuem
 tevê vídeo computador videogame
 brinquedos eletrônicos outros _____

2. Além do tempo de aula, você possui outras atividades na escola? sim não

3. Você gosta de brincar? sim não

4. Quais as brincadeiras de que você mais gosta? (Cite 3)

5. Qual é o lugar onde você mais brinca?
 no pátio dentro de casa no colégio outros _____

6. Você costuma brincar
 sozinho. com amigos e colegas. irmãos.
 outros _____

7. Seus pais brincam com você? sim não às vezes
 7.1. Em caso afirmativo, do que vocês brincam? _____

8. Como são os seus brinquedos?
 comprados construídos outros _____

- 8.1. Quais são os brinquedos de que você mais gosta?

9. Existe algum brinquedo e/ou brincadeira de que você não gosta? sim não
 Por quê?

Expressão dramática escolar

Oi, amigos e colegas!

Já estamos no nosso sétimo encontro. Nem acredito: temos tantas coisas para falar e já estamos nos aproximando do fim! Mas, ao invés de nos lamentar, mãos à obra!

Espero que neste encontro possamos explorar bem os jogos que são utilizados na formação e na aprendizagem. Os jogos artísticos acompanham o nosso desenvolvimento durante toda a Educação, são aqueles usados pela maioria dos professores.

Enquanto os jogos motores e psicomotores são ministrados na infância e na escola pelo professor de Educação Física, os jogos artísticos são aplicados como recurso pedagógico em qualquer idade. Podem estar presentes nas aulas de Português, quando os alunos declamam poesias e interpretam textos; nas aulas de História ou Geografia, sob a forma de dramatizações; nas aulas de Matemática, com o uso da música; nas aulas de Filosofia, com colagens; ou nas aulas de Ciências.

Os jogos artísticos são ótimos aliados da ação pedagógica, capazes de gerar motivação espontânea em nossos alunos. Portanto, vamos juntos conhecer um pouco do universo dos jogos musicais, teatrais e de dança, sem esquecer de falar também das artes visuais.

Boa caminhada a todos.

Saúde, beijos e paz

Max

O que é expressão dramática? Mitos e realidades

O que é teatro, arte cênica, improvisação teatral, expressão dramática? Durante muito tempo, confundiu-se, propositadamente ou não, as atividades dramáticas e criativas na escola. Nem sempre uma atividade física ou artística é uma atividade criativa.

Vamos pensar um pouco sobre as atividades dramáticas. Há uma ampla literatura a esse respeito. Entre os autores que escreveram sobre o assunto, destacamos Fanny Abramovich, que tratou muito bem desse tema em seu artigo “Teatro na Educação: O que é afinal?”, que levanta hipóteses relacionadas à seguinte pergunta: o que serão essas tais atividades dramáticas, teatro na Educação – improvisação teatral ou expressão dramática? Será que elas são as festinhas ligadas aos temas cívicos (Semana da Pátria), familiares (Dia das Mães) ou comemorações em geral (Dia do Índio)?

Via de regra, essas atividades nada têm a ver com a criança ou o adolescente, tampouco são espontâneas e livres, pois, além de girarem em torno de uma data específica, designam o que a criança vai expressar. Por isso, nunca pense em propor atividades dramáticas numa solenidade, o que sempre levará a repetições estereotipadas.

Seria melhor formarmos um grupo dramático na escola?

O caminho também não é por aí, pois a seleção determinada pelo critério “ele tem jeito para” formaria vedetes e estrelas no processo de ensino. A expressão é uma forma de contato humano e não um dom divino.

Então, formamos um grupo de “atividade teatral” para montar espetáculos com os alunos?

Talvez essa seja uma possibilidade, mas numa fase posterior à introdução da atividade na escola. Cuidado com o perigo do “tem jeito para”. Evite as repetições de textos e espaços para a criação. Não se interesse mais pelo resultado do que pelas possibilidades individuais de autodescoberta.

Os jogos podem ser utilizados para clarear conceitos das disciplinas e áreas?

Até poderiam. Sabemos que qualquer aprendizagem vivenciada tem resultados mais seguros e duradouros. Porém, temos também um empobrecimento das possibilidades dramáticas, reduzindo-as a um mero audiovisual.

É possível utilizar essas atividades para conhecermos as dificuldades, os problemas e inquietações de nossos alunos?

Não. Nós não possuímos – a menos que sejamos psicólogos – formação suficiente para desencadear emoções com as quais não sabemos lidar. Que direito temos de mexer com um nível mais sério da afetividade dos outros?

Em geral, temos uma visão estereotipada de que teatro é espetáculo. Na verdade, quando trabalhamos com expressão dramática, proporcionamos ao aluno que ele se expresse, fazemos com que invente suas histórias e encontre a melhor forma de compartilhá-las com seus colegas. Então, aí vão algumas dicas sobre o uso da expressão dramática na escola:

Onde? Em qualquer espaço que a escola ofereça.

Material? Só o que os alunos encontram nas imediações e/ou que trazem de casa – ou, muitas vezes, nenhum.

Quando? Sempre. Toda atividade é um jogo não há hora certa para acontecer.

E o professor, faz o quê? Ele observa o jogo espontâneo e o enriquece, possibilitando outras alternativas sem se preocupar em dar o seu enfoque. Participa, assistindo às atividades e enriquecendo-as também, sempre que preciso, com suas experiências. Fomenta o jogo constantemente para que os estímulos não cessem e a atividade lúdica e criativa cause sempre alegria, prazer e vivências para nossos alunos. Isso é muito fácil! Apenas observe as crianças em suas brincadeiras na hora do recreio, ou no *playground* de algum prédio: elas estão constantemente fazendo teatro – o teatro da vida.

Expressão X rejeição

O teatro na Educação é o uso de determinadas técnicas de exercício dramático para levar as crianças e os jovens a um conhecimento mais amplo de si

mesmos e do mundo que os cerca. É um veículo de autoexpressão espontânea que desenvolve a acuidade sensorial, estimula a curiosidade e fortalece o espírito de equipe e, conseqüentemente, a identidade do aluno como ser social.

Teatro na educação – educar divertindo.
Teatro infantil – divertir educando.

A dança escolar

Durante muito tempo, a dança escolar esteve relacionada a dois estereótipos: as apresentações coreográficas, executadas quase que unicamente por meninas, e a dança folclórica.

Mas a dança está no nosso dia a dia, especialmente entre nós, brasileiros, que temos a ginga como uma das características mais marcantes. A dança é uma atividade essencialmente mista e apenas os estilos clássicos valorizam mais as mulheres. Mesmo assim, temos grandes nomes da dança entre homens.

A dança escolar, assim como as dramatizações, visam às vivências corporais com o ritmo (não nos referimos às apresentações ou coreografias, embora elas possam acontecer mais adiante).

A música está decididamente inserida no cotidiano das pessoas, independentemente da idade. Talvez ela esteja ainda mais viva no universo infantil. Então, por que não usamos este estímulo para desenvolver a criatividade associada ao movimento?

Em muitas ocasiões, trabalhamos com a dança criativa sem perceber. As próprias crianças, em suas brincadeiras no pátio, inventam coreografias ou dançam as músicas da moda. Naquele momento, elas estão fazendo dança escolar livremente. Como sempre, a observação do universo infantil é a maior fonte de pesquisa para um educador criativo.

Sobre o emprego da dança e sua importância, você pode pesquisar mais em obras específicas. Nossa proposta, agora, é fazer algumas atividades práticas, usando a dança como veículo.

Voltando a falar da dança em nosso cotidiano, cabe lembrar que, cada vez mais cedo, o ritmo está presente em nossas vidas. E na escola não é diferente, principalmente nas Séries Iniciais, quando as crianças estão se descobrindo e ainda não possuem condicionamentos que as impedem de participar dessas atividades.

Conjugada a outras técnicas, a dança pode ser uma ótima aliada para o desenvolvimento da criatividade. Foi pensando nisso, e sempre na óptica da criatividade, que resolvemos dividir as danças escolares em três grupos: a dança criativa, a dança figurativa e a dança expressiva.

A música e o nosso dia a dia

Falar da música e de sua influência e importância na aprendizagem humana é, como diria minha avó, “chover no molhado”. Gardner já fala que a primeira inteligência humana demonstrada na vida social é a inteligência musical, pois, quando saímos do útero de nossa mãe, descobrimos primeiro o mundo pela música e sons do ambiente, pela voz da mãe, do pai e dos irmãos.

Quem não se emociona ao ver uma criança que acabou de aprender a caminhar se embalar ao ritmo de uma música, cantar “Parabéns pra você” ou as músicas infantis que passam o tempo todo na mídia?

Sabendo disso, a Educação empírica ou científica sempre usou a música como estímulo para o desenvolvimento de várias habilidades e competências humanas. E quem trabalha com Educação Infantil não pode abrir mão dos jogos musicais, das rodas cantadas – enfim, da música na prática pedagógica diária. Já nas creches, a música é muito utilizada como fator lúdico e expressivo. Com ela, estabelecemos vínculos e aproximamos a escola da vida dos alunos.

Mas hoje vivemos um dilema em relação às atividades musicais em sala de aula. Se utilizamos apenas as músicas de roda, vamos nos afastando da realidade das crianças, que atualmente escutam outras músicas. Se só utilizamos as músicas da mídia, corremos o risco de introduzir temas inadequados para a ação docente. Aqui nos referimos ao problema de escolhermos músicas que são sucesso na mídia e entre nossas crianças, mas que, às vezes, possuem temas ou letras inadequados.

No entanto, acredito que esta questão é irrelevante, pois usaremos nosso bom senso. Sempre que pensamos em dilemas culturais, usamos o exemplo da avaliação. Você sabe o que é avaliar? Avaliar é usar o bom senso!

Assim, o importante é usarmos músicas que possam representar também a cultura de nossas crianças e jovens, sem deixar de respeitar a essência da prática escolar. Não crie limites onde eles não existem. Temas como sexo, drogas, homossexualismo, entre outros, são atuais e não devemos pensar que as crianças, mesmo as menores, não estejam entendendo isso, pois todos estamos expostos às mesmas mensagens que a televisão e outros veículos nos mostram, desde a tenra idade.

Música, música e música – esta é a ordem! Cantar e carregar o som com a sua energia. Quando cantamos em grupo, e tocamos nosso corpo, nossa mente e nossa alma, nossa energia é ainda maior.

Cantar para promover a integração entre o ritmo e a vida, para oferecer a todos mais uma possibilidade de expressão social num país musical como o nosso.

“Quem canta seus males espanta!”

PARA REFLETIR

Hoje, nosso texto para reflexão aborda a dança na escola. A polêmica constante sobre as atividades de dança e sua relação com o aprender deram os subsídios necessários para Isabel A. Marques escrever o livro *Dançando na Escola*.

Boa leitura!

Dançando na escola

(MARQUES, 2003, p. 15-17)

Para onde vai o ensino de dança?

Felizmente, desde que Roger Garaudy pessimistamente declarou ser a dança o “primo pobre da educação”, o parentesco dessa linguagem artística com as demais disciplinas do currículo já foi bastante alterado. No Brasil, nos últimos anos, a preocupação de educadores e legisladores em pelo menos mencionar a dança em seus trabalhos e programas tem sido evidente.

Em 1992, por exemplo, a dança passou a fazer parte do Regimento da Secretaria Municipal de Educação de São Paulo como linguagem artística diferenciada. Em 1997, a dança foi incluída nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) e ganhou reconhecimento nacional como forma de conhecimento a ser trabalhado na escola. Do mesmo modo, já são muitos congressos, simpósios, encontros e cursos de nível universitário que têm se preocupado em incluir a dança em currículos de graduação e pós-graduação.

Mesmo assim, como em várias partes do mundo, persistem no Brasil alguns “desentendimentos” sobre esse campo de conhecimento que já foram, de certa forma, “resolvidos” em outras áreas do conhecimento como a Matemática, a Geografia, a Física. Na escola, em que disciplina a dança seria ensinada? Arte? Educação Física? Será que estaria na hora de pensarmos em uma disciplina exclusivamente dedicada à dança? Ou, ainda, será que deveríamos deixar o ensino de dança à informalidade das ruas, dos trios elétricos, dos programas de auditório, dos terreiros, da sociedade em geral? Mas o que é afinal a dança na escola? Área de conhecimento? Recurso educacional? Exercício físico? Terapia? Catarse? E... quem estaria habilitado para ensinar dança? O bacharel em dança? Ou este bacharel deveria, necessariamente, ter cursado licenciatura? O licenciado em Educação Artística? O licenciado em Educação Física? Os artistas? Os pedagogos estariam aptos a trabalhar essa disciplina nos primeiros ciclos do Ensino Fundamental? Enfim, que nome daríamos à “dança da escola”? Expressão Corporal? Dança Educativa? Educação pelo/do/no (etc.) Movimento? entre tantos outros que escutamos por aí.

Independentemente deste campo minado que, infelizmente, vem se formando ao longo dos anos entre profissionais que se consideram habilitados a ensinar dança, noto que, acima de tudo, é a pluralidade que tem sem dúvida marcado as atividades da dança e ensino no país: diferentes modalidades e formas (do balé clássico às danças da tevê), produções artísticas (dos festivais de academia às redes computacionais), propostas educativas (das academias de dança aos cursos de pós-graduação), locais de realização (das ruas aos teatros), apoios (da iniciativa privada às bolsas governamentais) se inter-relacionam, se ignoram, se cruzam, se entreolham, multifacetando tanto o mundo da dança quanto o mundo da Educação dedicado a ela.

É nesta perspectiva da diversidade e da multiplicidade de propostas e ações que caracterizam o mundo contemporâneo que seria interessante lançarmos um olhar mais crítico sobre a dança na escola. A transmissão de conhecimento hoje, como sabemos, não se restringe mais a quatro paredes. Ao contrário, muitas vezes nossas escolas estão “correndo atrás” das informações mais recentes e de fácil, rápido e direto acesso nas redes de comunicação como a internet. Mais além, não podemos nos esquecer de que “as exigências da sociedade tecnológica – em permanente transformação – obrigam a um novo posicionamento sobre o sentido do que é educação, formação, ensino e aprendizagem” (Kenski). Talvez não estejamos falando do fim da escola, mas do fim desta escola que por tantos séculos negligenciou o corpo, a arte e, portanto, a dança.

Neste mar de possibilidades, característico da época em que vivemos, talvez seja este o momento mais propício para também refletirmos criticamente sobre a função e o papel da dança na escola formal, sabendo que este não é – e talvez não deva ser – o único lugar para se aprender dança com qualidade, profundidade, compromisso, amplitude e responsabilidade. No entanto, a escola é hoje, sem dúvida, um lugar privilegiado para que isto aconteça e, enquanto ela existir, a dança não poderá continuar mais sendo sinônimo de “festinhas de fim de ano”.

DICA DE ESTUDO



Recomendamos a leitura do livro *O Jogo Dramático Infantil* de Peter Slade (São Paulo: Summus, 1978).

Mensagem

Nossa mensagem de hoje é uma poesia. Ela demonstra bem o universo infantil e a importância de conhecermos as diferenças entre o mundo das crianças e o nosso, assim como discute a ideia de que crianças não são pequenos adultos.

O que eu vou ser quando crescer?

Pedro Bandeira

Porque me perguntam tanto,
 O que eu vou ser quando crescer?
 O que eles pensam de mim
 É o que eu queria saber!
 Gente grande é engraçada!
 O que eles querem dizer?
 Pensam que eu não sou nada?
 Só vou ser quando crescer?
 Que não me venham com essa,
 Pra não perder o latim.
 Eu sou um monte de coisas
 E tenho orgulho de mim!
 Essa pergunta de adulto
 É a mais chata que há!

Por que só quando crescer?
 Não vou esperar até lá!
 Eu vou ser o eu já sou
 Neste momento presente!
 Vou continuar sendo eu!
 Vou continuar sendo gente!

Trabalhando em grupo

O nosso trabalho da sétima semana é um desafio para vocês. Sabemos que, ao longo do curso, vocês estão se esforçando para entender e discutir todos os detalhes da Educação pelo jogo e com o jogo.

Portanto, acreditamos que esta última tarefa será ótima e fará com que trabalhemos ainda mais em equipe e possamos aprender mais e mais uns com os outros.

A ideia é desenvolvermos um projeto pedagógico no qual o jogo seja fator fundamental para que a aprendizagem aconteça. Calma, vocês terão subsídios e ótimos exemplos para realizar esse projeto. Vamos aos passos para esse trabalho.

- Vocês irão realizar a tarefa em grupos de, no máximo, quatro pessoas.
- A ideia é escolher um tema gerador e, a partir dele, desenvolver um projeto utilizando o jogo como ação pedagógica.
- Descrição do projeto
 - Capa com título e nome dos participantes.
 - Introdução – colocamos a relevância do tema e sua relação com a comunidade.
 - Objetivos.
 - Público-alvo.
 - Descrição do projeto – em fases ou etapas, detalhando cada ponto para que possamos entender as tarefas e suas aplicações.
 - Plano de aula – se as atividades previstas forem realizadas em mais de uma aula, descreva uma ou duas e explique a ideia das outras aulas.
 - Resultados da aplicação – para aqueles que conseguirem aplicar o projeto.
 - Conclusão – relevância e importância do trabalho realizado.
 - Bibliografia.
 - Anexo – tabelas, fotos, materiais produzidos pelas crianças etc.
 - Entregar para o monitor em 30 dias.

É muito importante que vocês discutam com o grupo os objetivos e as atividades para esse projeto, e que possam aplicá-lo em sua realidade. Certamente esse projeto pode ser o embrião de muitos outros que você realizará em sala de aula.

Boa sorte e bom trabalho

Max

Avaliação: um desafio à mudança

Uma ideia a ser explorada: para educar bem-te-vi preciso gostar de bem-te-vi, respeitar seu gosto, não ter projeto de transformá-lo em urubu. Um bem-te-vi será sempre um urubu de segunda categoria.

Rubem Alves

Oi, amigos e colegas!

Chegamos! Viva!

Nem posso crer que estamos na nossa oitava aula, chegando ao fim de nossa caminhada. Antes de mais nada, quero dizer que gostei muito de trabalhar com vocês e participar desta experiência de estar longe e próximo ao mesmo tempo.

Há seis anos, descobri o ensino a distância e, entre tapas e beijos, venho trabalhando e aprendendo a cada dia. Espero ter conseguido dividir com vocês o que aprendi como professor em sala de aula durante 23 anos.

Nesta nossa última aula, falaremos sobre a avaliação das atividades lúdicas e recreativas. Como entendemos, o processo avaliativo é importante nestas atividades que geram impressões em nossos alunos para toda a vida.

Portanto, saibam que, neste capítulo, vamos conversar a respeito de avaliação de seres humanos, e não sobre o ato de julgar alunos. Aqueles que adoram notas ou conceitos, acreditando que as pessoas podem ser medidas por números ou letras, vão encontrar um novo universo: o da avaliação verdadeira e completa.

Beijos, paz e até a próxima

Max

Um dos temas mais constantes em Educação, ultrapassando épocas ou modismos, é a avaliação de seus processos e a avaliação da formação e a construção de conhecimento pelo indivíduo e pela sociedade. Podemos afirmar, sem medo, que a avaliação é um processo natural do homem e que, a todo o momento, consciente ou inconscientemente, estamos nos avaliando. Nossas ações, gestos, pensamentos e palavras são mediados por processos internos de avaliação.

Parece muito natural, então, que as atividades da vida humana passem por processos avaliativos. A avaliação nos fornece dados para refletirmos sobre o modo como podemos melhorar nossas ações, seja na atuação, no comportamento, na qualidade ou *performance* do que produzimos. Seja nas empresas, nas instituições, na vida social e na Educação, a avaliação é necessária e indispensável para conhecermos as pessoas e os processos nos quais elas estão inseridas.

Portanto, avaliar é, sem dúvida, estar vivo. Viver e conviver em sociedade pressupõem atitudes avaliativas. Esta realidade também abrange a Educação e seus processos formativos, que o tempo todo necessitam ser avaliados em sua forma, efeito, método e em relação à *performance* dos aprendentes.

A avaliação é uma discussão constante ao longo da história da Educação. Com o passar do tempo, a avaliação mudou e evoluiu em relação aos seus meios, formas e instrumentos, assim como os métodos de ensino evoluíram. Essa transformação está presente no dia a dia de muitas instituições de ensino que têm buscado descobrir formas mais eficientes e participativas para avaliar os atores do processo de ensino e aprendizagem.

Uma avaliação eficaz, tanto em termos de valores (notas, conceitos) como de viabilidade, usará critérios básicos de natureza social. E, desse modo, nada mais oportuno do que desenvolver um processo cooperativo, envolvendo os chamados *beneficiários* do programa/curso na avaliação (SILVA, 1991, p. 227).

Os técnicos em educação desenvolveram métodos de avaliar a aprendizagem e, a partir dos seus resultados, classificam os alunos. Mas ninguém jamais pensou em avaliar a alegria dos estudantes – mesmo porque não há métodos objetivos para tal. Por que alegria é uma condição interior, uma experiência de riqueza e de liberdade de pensamentos e sentimentos. (ALVES, 1998, p. 17)

Hoje, sabemos que a aprendizagem também é um processo interior e individual. Então, como podemos avaliar sem sermos deuses ou juízes, sem sermos carrascos ou ditadores? Bem, para isso usamos três armas fundamentais: amor, bom senso e diálogo.

As avaliações nos sistemas de Educação Presencial e suas dificuldades

Os problemas dos métodos avaliativos não se referem somente aos tempos modernos. Esses processos estão sempre em reciclagem e assim descobrimos novos olhares sobre o tema. Na Educação Presencial, o processo está longe de ser completo e concluído. Isso ocorre por dois motivos principais: primeiro, não existe uma verdade absoluta em termos de observação e avaliação de ações ou pessoas. Segundo, os processos avaliativos e de aprendizagem são tão dinâmicos e adaptáveis como nós, seres humanos.

Atualmente, a discussão sobre os processos de avaliação gira, principalmente, em torno da seguinte questão: como podemos realizar avaliações que deem preferência à análise de cada sujeito envolvido no processo? Sabemos que observar e avaliar individualmente, respeitando o ritmo de cada aluno, é muito mais difícil do que padronizar a avaliação por meio de provas ou testes. É mais complexo do que traçar padrões de *performance* e fazer com que todos os cumpram, ou criar escalas de pesos e notas a serem atingidas.

É preciso pensar globalmente, valorizando as experiências e a caminhada de cada indivíduo, buscando avaliações mais eficazes e reais na Educação Presencial.

Por meio dos próprios alunos, podemos descobrir novas formas de ensinar e aprender, e, conseqüentemente, novos instrumentos, métodos e atitudes avaliativas.

Em qualquer processo de avaliação, devemos buscar entender o ser e suas necessidades, qualidades e limitações. Precisamos valorizar a todos, pensando sempre nas competências de nossos aprendentes, sem a preocupação principal de atribuir uma nota 10 ou 100, mas com o objetivo de oferecer às pessoas uma possibilidade de entendimento, de autoconhecimento e descoberta de suas reais habilidades e competências para a vida.

A avaliação foi e sempre será um processo de entendimento e assimilação do próprio indivíduo e de sua relação com o outro e com o conhecimento. Portanto, ela deve valorizar, entender e oferecer a todos uma visão completa de seu crescimento, e não estar baseada na derrota e na rejeição – algo tão comum quando atribuímos números às pessoas. Dizer “Você é 10, ele é 7” é um modo de excluímos um desses sujeitos.

Como canta Caetano Veloso, “gente é pra brilhar, não pra morrer de fome”. Usamos essa frase como uma metáfora para mostrar que a Educação precisa concentrar-se mais na descoberta e na valorização do ser humano, suas qualidades individuais e sociais, sua interação com o outro e com o meio.

Realmente, o que buscamos hoje é a evolução, a qualidade e a produtividade nos processos de ensino-aprendizagem, a fim de formar uma nova geração de pessoas comprometidas com a ética, com valores coletivos, com o mundo e a informação democratizados. Em síntese, buscamos mais humanidade e justiça nestes tempos de grandes avanços tecnológicos.

Ao falarmos em justiça na Educação, pensamos também em avaliação, pois ela é uma forma representativa das relações entre aluno, aprendizagem, professor, escola e vida. Ao descrevermos as interações desses sujeitos, percebemos a complexidade.

Essa complexidade que cerca o ser humano e o seu acesso ao conhecimento deve ser considerada em qualquer avaliação. Por isso, é preciso buscar métodos formativos e contínuos de avaliação, que considerem a realidade e estejam fundamentados na observação dos aprendentes.

Lembramos que evoluir em avaliação é acompanhar o ser humano integralmente. É ouvir, ver, sentir, tocar, relacionar-se.

Claro que há respostas certas e erradas. O equívoco está em ensinar ao aluno que é disto que a ciência, o saber, a vida são feitos. E com isto, ao aprender as respostas certas, os alunos desaprendem a arte de se aventurar e de errar, sem saber que, para uma resposta certa, milhares de tentativas erradas devem ser feitas. Espero que haverá um dia em que os alunos serão avaliados também pela ousadia de seus voos! Pois isto também é conhecimento. (ALVES, 1995, p. 29)

Autoavaliação: mitos e métodos

Durante muito tempo, chamava-se *autoavaliação* qualquer tipo de técnica que permitisse que cada um dissesse o que esperava de si. Talvez você, muitas ve-

zes, tenha considerado esse recurso dentro de outras avaliações, tornando-a mais uma sessão de catarse pessoal do que uma verdadeira autoavaliação.

Se podemos concordar sobre algo no mundo de hoje é que ele está em constante transformação. Os processos autoavaliativos são a única forma de realmente avaliar cada ser humano, levando em conta suas diferenças pessoais e seus ritmos próprios. Cada indivíduo é único em suas vivências, como já abordamos anteriormente. E a nós, educadores, interessa fazer crescer esse indivíduo único e acompanhar suas transformações pessoais.

A autoavaliação é a única avaliação natural, já que o ser humano avalia tudo que faz desde o nascimento. Usar a autoavaliação e valorizá-la é devolver ao homem sua capacidade de autocrítica e valorização pessoal.

Claro que, no processo de ensino-aprendizagem, temos de utilizar formas convencionais para avaliar nossos alunos, como testes ou provas. Porém, devemos estar sempre cientes de que esse tipo de procedimento só mede um instante do aluno. Às vezes, mede apenas a capacidade individual de decorar nomes ou fórmulas. Dificilmente vai medir o indivíduo e seu real conhecimento e entendimento do conteúdo tratado. E mais: com esses métodos, valorizamos somente o momento da realização das provas, desconsiderando o processo da Educação como um todo, desvalorizando o aprender como estímulo à inteligência, ao raciocínio e ao senso crítico, realçando somente a fria letra do livro. A vida é escrita com emoção, dramaticidade e energia. Como já falamos, educar é vivenciar.

Não queremos com isso passar a falsa impressão de que não acreditamos nesses métodos de avaliação. Apenas consideramos que eles devem fazer parte de um processo maior, em que, certamente, não têm o peso maior. Portanto, pense sempre ao avaliar seu aluno. Não o considere um número, avaliando-o por meio de um padrão (prova ou teste), mas considere-o um ser único e coloque a autoavaliação e outros processos avaliativos no seu dia a dia com o aluno.

Você receberá respeito e consideração como recompensa.

PARA REFLETIR

Nosso texto para a reflexão de hoje é da famosa escritora da nossa língua, Ruth Rocha. Conhecida pelas suas histórias e metáforas, nesse texto a autora nos leva a refletir sobre os padrões e estereótipos dentro da escola, e completa de forma maravilhosa as ideias já levantadas no livro *Admirável Mundo Louco*, sobre avaliação.

Quando a escola é de vidro

(ROCHA, 1986)

Naquele tempo eu até que achava natural que as coisas fossem daquele jeito.

Eu nem desconfiava que existissem lugares muito diferentes...

Eu ia pra escola todos os dias de manhã e quando chegava, logo, logo, eu tinha que me meter no vidro.

É, no vidro!

Cada menino ou menina tinha um vidro e o vidro não dependia do tamanho de cada um, não!

O vidro dependia da classe em que a gente estudava.

Se você estudava no primeiro ano ganhava um vidro de um tamanho.

Se você fosse do segundo ano seu vidro era um pouquinho maior.

E assim, os vidros iam crescendo à medida em que você ia passando de ano.

Se não passasse de ano, era um horror.

Você tinha que usar o mesmo vidro do ano passado.

Coubesse ou nãooubesse.

Aliás nunca ninguém se preocupou se a gente cabia nos vidros.

E pra falar a verdade, ninguém cabia direito.

Uns eram muito gordos, outros eram muito grandes, uns eram pequenos e ficavam afundados no vidro, nem assim era confortável.

Os muito altos de repente se esticavam e as tampas dos vidros saltavam longe, às vezes até batiam no professor.

Ele ficava louco da vida e atarrachava a tampa com força, que era pra não sair mais.

A gente não escutava direito o que os professores diziam, os professores não entendiam o que a gente falava...

As meninas ganhavam uns vidros menores que os meninos.

Ninguém queria saber se elas estavam crescendo depressa, se não cabiam nos vidros, se respiravam direito...

A gente só podia respirar direito na hora do recreio ou na aula de Educação Física.

Mas aí a gente já estava desesperado, de tanto ficar preso e começava a correr, a gritar, a bater uns nos outros.

As meninas, coitadas, nem tiravam os vidros no recreio. E na aula de Educação Física elas ficavam atrapalhadas, não estavam acostumadas a ficarem livres, não tinham jeito nenhum para Educação Física.

Dizem, nem sei se é verdade, que muitas meninas usavam vidros até em casa.

E alguns meninos também.

Estes eram os mais tristes de todos.

Nunca sabiam inventar brincadeiras, não davam risada à toa, uma tristeza!

Se a gente reclamava?

Alguns reclamavam.

E então os grandes diziam que sempre tinha sido assim; ia ser assim para o resto da vida.

Uma professora que eu tinha dizia que ela sempre tinha usado vidro, até pra dormir, por isso é que ela tinha boa postura.

Uma vez um colega meu disse pra professora que existem lugares onde as escolas não usam vidro nenhum, e as crianças podem crescer à vontade.

Então a professora respondeu que era mentira, que isso era conversa de comunistas. Ou até coisa pior...

Tinha menino que tinha até que sair da escola porque não havia jeito de se acomodar nos vidros. E tinha uns que mesmo quando saíam dos vidros ficavam do mesmo jeitinho, meio encolhidos, como se estivessem tão acostumados que até estranhavam sair dos vidros.

Mas uma vez, veio para a minha escola um menino, que parece que era favelado, carente, essas coisas que as pessoas dizem pra não dizer que é pobre.

Aí não tinha vidro pra botar esse menino.

Então os professores acharam que não fazia mal não, já que ele não pagava a escola mesmo...

Então o Firuli, ele se chamava Firuli, começou a assistir as aulas sem estar dentro do vidro.

O engraçado é que o Firuli desenhava melhor que qualquer um, o Firuli respondia perguntas mais depressa que os outros, o Firuli era muito mais engraçado...

E os professores não gostavam nada disso...

Afinal, o Firuli podia ser um mau exemplo pra nós...

E nós morríamos de inveja dele, que ficava no bem-bom, de perna esticada, quando queria ele espreguiçava, e até meio que gozava a cara da gente que vivia preso.

Então um dia, um menino da minha classe falou que também não ia entrar no vidro.

Dona Demência ficou furiosa, deu um coque nele e ele acabou tendo que se meter no vidro, como qualquer um.

Mas no dia seguinte duas meninas resolveram que não iam entrar no vidro também:

– Se o Firuli pode por que é que nós não podemos?

Mas Dona Demência não era sopa.

Deu um coque em cada uma, e lá se foram elas, cada uma pro seu vidro... Já no outro dia a coisa tinha engrossado.

Já tinha oito meninos que não queriam saber de entrar nos vidros.

Dona Demência perdeu a paciência e mandou chamar seu Hermenegildo que era diretor lá da escola. Seu Hermenegildo chegou muito desconfiado:

– Aposto que essa rebelião foi fomentada pelo Firuli. É um perigo esse tipo de gente aqui na escola. Um perigo!

A gente não sabia o que é que queria dizer fomentada, mas entendeu muito bem que ele estava falando mal do Firuli.

E seu Hermenegildo não conversou mais. Começou a pegar os meninos um por um e enfiar à força dentro dos vidros.

Mas nós estávamos loucos para sair também, e para cada um que ele conseguia enfiar dentro do vidro já tinha dois fora.

E todo mundo começou a correr do seu Hermenegildo, que era pra ele não pegar a gente, e na correria começamos a derrubar vidros.

E quebramos um vidro, depois quebramos outro e outro mais e Dona Demência já estava na janela gritando – Socorro! Vândalos! Bárbaros! (Pra ela bárbaro era xingação).

Chamem os bombeiros, o Exército da Salvação, a polícia feminina...

Os professores das outras classes mandaram cada um, um aluno para ver o que estava acontecendo. E quando os alunos voltaram e contaram a farra que estava na série todo mundo ficou assanhado e começou a sair dos vidros.

Na pressa de sair, começaram a esbarrar uns nos outros e os vidros começaram a cair e a quebrar. Foi um custo botar ordem na escola e o diretor achou melhor mandar todo mundo pra casa que era pra pensar num castigo bem grande, pro dia seguinte.

Então eles descobriram que a maior parte dos vidros estava quebrada e que ia ficar muito caro comprar aquela vidraria toda de novo.

Então diante disso seu Hermenegildo pensou um bocadinho, e começou a contar pra todo mundo que em outros lugares tinha umas escolas que não usavam vidro nem nada, e que dava bem certo, as crianças gostavam muito mais.

E que de agora em diante ia ser assim: nada de vidro, cada um podia se esticar um bocadinho, não precisava ficar duro nem nada, e que a escola agora ia se chamar escola Experimental.

Dona Demência, que apesar do nome não era louca nem nada, ainda disse timidamente:
 – Mas seu Hermenegildo, escola Experimental não é bem isso...
 Seu Hermenegildo não se perturbou:
 – Não tem importância. A gente começa experimentando isso. Depois a gente experimenta outras coisas... E foi assim que na minha terra começaram aparecer as escolas Experimentais.
 Depois aconteceram muitas coisas, que um dia eu ainda vou contar...

DICAS DE ESTUDO



Recomendamos a leitura dos livros abaixo.

Recreação na Sala de Aula: 1.ª a 4.ª séries de Elizabeth Nascimento Silva (Rio de Janeiro: Sprint, 1996).

Recreação: o movimento infantil de Roberto Marques Moraes (Chocolate) (Florianópolis: Edição do Autor, s/d).

Mensagem

Nossa mensagem de hoje fica por conta de um autor especial para a Educação: Rubem Alves. Um escritor que, com suas metáforas, ensina-nos a entender a Educação de forma lúdica e desafiadora.

Separamos para vocês algumas mensagens deste autor.

A tolice das crianças, talvez, seja idêntica ao absurdo dos sonhos. Para aqueles que não entendem a sua língua e não possuem a chave que abre as portas de sua sabedoria enigmática, os sonhos são, de fato, nada mais que loucas e insignificantes perturbações do sono. Mas para aqueles que se dão ao trabalho de decifrá-los, eles contêm revelações de uma sabedoria perdida. Crianças são sonhos. Sob a sua mansa aparência infantil escondem o segredo de nossa felicidade perdida (2000, p. 60).

Meditei sobre o destino das vacas. Fiquei poeta. A gente fica poeta quando olha uma coisa e vê outra. É isso que tem o nome de metáfora. Olhei para a carne cortada, o moedor, os rolinhos e vi uma outra: escolas! Assim são as escolas... As crianças são seres oníricos, seus pensamentos têm asas. Sonham sonhos de alegria, querem brincar. Como as vacas de olhos mansos, são belas, mas inúteis. E a sociedade não tolera a inutilidade. Tudo tem que ser transformado em lucro. Como as vacas, elas passam pelo moedor de carne. Pelos discos furados, as redes curriculares, seus corpos e pensamentos vão passando. Todas são transformadas numa pasta homogênea. Estão preparadas para se tornar socialmente úteis (2000).

Uma filosofia culinária da educação. A primeira lição é que não há palavra que possa ensinar o gosto do feijão ou o cheiro do coentro. É preciso provar, cheirar, só um pouquinho, e ficar ali, atento, para que o corpo escute a fala silenciosa do gosto e do cheiro... O que importa está para além da palavra. É indizível (ALVES, 1995, p. 136).

Referências

- ALLESSANDRINI, C. D. Caminhos na construção de uma ação pedagógica criativa. *In*: VASCONCELOS, Mário S. (Org.). **Criatividade: psicologia, educação e conhecimento do novo**. São Paulo: Moderna, 2001.
- ALVES, Rubem. **A Alegria de Ensinar**. São Paulo: Papyrus, 2000.
- _____. **Estórias de quem Gosta de Ensinar**. São Paulo: Ars Poetica, 1995.
- ANTUNES, Celso. **Jogos para a Estimulação das Inteligências Múltiplas**. Petrópolis: Vozes, 1998.
- _____. **Viagens ao Redor de uma Sala de Aula**. Fortaleza: Livros Técnicos, 2003.
- BEAUDOT, Alain. **A Criatividade na Escola**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1976.
- BOAL, Augusto. **200 Exercícios e Jogos para o Ator e o não Ator com Vontade de Dizer Algo Através do Teatro**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1979.
- BOFF, Leonardo. **O Casamento entre o Céu e a Terra**. Rio de Janeiro: Salamandra, 2001.
- CAMARGO, Luiz Octávio de Lima. **Educação para o Lazer**. São Paulo: Moderna, 1999.
- CAMPOS, Dinah Martins de Souza; WEBER, Mirian Geralda. **Criatividade**. Rio de Janeiro: Sprint, 1987.
- CECCON, Claudius; OLIVEIRA, Miguel Darcy de; OLIVEIRA, Rosiska Darcy de. **A Vida na Escola e a Escola da Vida**. Petrópolis: Vozes, 1983.
- CHIAVENATO, Júlio José. **Ética Globalizada e Sociedade de Consumo**. São Paulo: Moderna, 1998.
- CIVITATE, Hector. **Jogos Recreativos**. Rio de Janeiro: Sprint, 1999.
- CUNHA, Rose Marie Maron. **Criatividade e Processos Cognitivos**. Petrópolis: Vozes, 1977.
- DERTOUZOS, Michael. **O que Será?** Como o novo mundo da informação transformará nossa vida? São Paulo: Companhia das Letras, 1998.
- DUARTE JÚNIOR, João Francisco. **Por que Arte-Educação?** São Paulo: Papyrus, 1983.
- EINSTEIN, Albert. **Escritos da Maturidade**. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1994.
- ELIAS, Marisa Del Cioppo. **Célestin Freinet: uma pedagogia de atividade e cooperação**. Petrópolis: Vozes, 1997.
- EVANS, Richard. **Piaget: o homem e as suas ideias**. Lisboa: Socicultur, 1973.
- FRANCO, Sérgio. **A História da Ciência do Conhecimento**. Porto Alegre: Mediação, 1986.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática pedagógica**. São Paulo: Paz e Terra, 1994.
- GADOTTI, Moacir. **Pedagogia da Terra**. São Paulo: Petrópolis, 2000.
- GAELZER, Lênea. **Lazer, Bênção ou Maldição?** Porto Alegre: Sulina, 1979.

- GALLAHUE, David L.; OZMUN, John. **Compreendendo o Desenvolvimento Motor**. São Paulo: Phorte, 2001.
- GERSOS, Elisabeth Zissis. **Brinquedos e Brincadeiras de Ontem e de Hoje**. Cruz Alta, 2001. Monografia (Pós-graduação em Recreação e Lazer) – Universidade de Cruz Alta.
- HAETINGER, Max Günther. **Criatividade: criando arte e comportamento**. Porto Alegre: Criar, 1998.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- KNELLER, George F. **Arte e Ciência da Criatividade**. São Paulo: Ibrasa, 1976.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- _____. **As Tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.
- LOWENFELD, Viktor; BRITTAIN, W. Lambert. **Desenvolvimento da Capacidade Criadora**. São Paulo: Mestre Jou, 1977.
- MARANHÃO, D. N. M. **O Lúdico no Cotidiano Escolar**. Rio de Janeiro: Cândido Mendes, 1999. (Módulo VII da Disciplina de Recreação e Artes do Projeto “A vez do Mestre a distância”)
- MARQUES, Isabel A. **Dançando na Escola**. São Paulo: Cortez, 2003.
- MASI, Domenico de. **O Ócio Criativo**. Rio de Janeiro: Sextante, 2000.
- MATURANA, Humberto. **Cognição, Ciência e Vida Cotidiana**. Belo Horizonte: UFMG, 2001.
- MCLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem**. 14. ed. São Paulo: Cultrix, 1964.
- MIRANDA, Nicanor. **200 Jogos Infantis**. Rio de Janeiro: Martins, 1977.
- MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. Campinas: Papirus, 2000.
- MORENO, Guilherme. **Recreação: 1 000 exercícios com acessórios**. Rio de Janeiro: Sprint, 1998.
- MORIN, Edgar. **Os Sete Saberes Necessários à Educação do Futuro**. Brasil: Cortez, 2000.
- NOVAES, Maria Helena. **Psicologia da Criatividade**. Petrópolis: Vozes, 1972.
- PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. 4. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.
- _____. A educação artística e a psicologia da criança. **Revista de Pedagogia**, v. 12, p. 137-140, jan./jul., 1966.
- _____. A teoria de Piaget. In: CARMICHAEL, Leonard (Org.). **Manual de Psicologia da Criança**. São Paulo: EPU/Edusp, 1977.
- _____. **Biologia e Conhecimento**. São Paulo: Vozes, 1973.
- _____. Criatividade. In: VASCONCELOS, Mário S. (Org.). **Criatividade: psicologia, educação e conhecimento do novo**. São Paulo: Moderna, 2001.
- _____. **Epistemologia Genética**. Lisboa: Dom Quixote, 1971.
- _____. **O Nascimento da Inteligência na Criança**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.
- _____. **Psicologia e Pedagogia**. 4. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

- PUBLICATIONS InSpire. Disponível em: <www.ptsem.edu/Publications/inspire2/7.1/classnotes.htm>. Acesso em: 12 mar. 2004.
- ROCHA, Ruth. Quando a escola é de vidro. *In: Admirável Mundo Louco*. Rio de Janeiro: Salamandra, 1986.
- ROGERS, Carl R. **Tornar-se Pessoa**. Lisboa: Moraes, 1970.
- SAINT-EXUPÉRY, Antoine de. **O Pequeno Príncipe**. Rio de Janeiro: Agir, 1996.
- SAMPAIO, Marisa Narcizo; LEITE, Lígia Silva. **Alfabetização Tecnológica do Professor**. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.
- SILVA, Maria Teresinha Pereira E. A avaliação do ensino à distância. *In: BALLALAI, Roberto (Org.) Educação a Distância*. Rio de Janeiro: Grafcen, 1991.
- SLADE, Peter. **O Jogo Dramático Infantil**. São Paulo: Summus, 1978.
- WINNICOTT, D. W. **O Brincar e a Realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.



JOGOS, RECREAÇÃO E LAZER

IESDE
Inteligência
Educativa

www.iesde.com.br

Fundação Biblioteca Nacional
ISBN 978-85-387-3248-8



9 788538 173248 8