



PROJETO CRIARE E JOGOS COOPERATIVOS

Bruna Moro Garlet

Linha 15 – Educação para o desenvolvimento de liderança

1. Introdução

O tema chave deste texto é expor como aplicamos a Pedagogia Ontopsicológica no projeto CriAre, pois é a partir desta abordagem que buscamos a formação como profissionais para a atuação na área de ensino-aprendizagem. Neste texto, vamos refletir acerca das aprendizagens que nós, como monitores, fomos adquirindo durante todo o processo de experiências vividas com os alunos e com a orientadora do projeto, durante os 6 meses de atuação. Também, tenho como objetivo elucidar outras possibilidades de aprender e ensinar inspiradas pela Pedagogia Ontopsicológica. Esta é uma das aplicações da ciência Ontopsicológica fundada pelo Professor Acadêmico Antonio Meneghetti.

Apesar de todas as atividades e trabalhos que são aplicados com os alunos, há uma em que se destaca, sendo ela os jogos cooperativos. No decorrer desses 6 meses de Projeto, os jogos cooperativos foram as atividades em que mais a autora desse texto se identificou. Pelo fato de que ela se sente mais viva com as crianças quando estão em quadra jogando, ou fazendo outras atividades ao ar livre. Além disso, sempre foi uma pessoa muito ativa para com jogos e também por que essas atividades, além de serem mais dinâmicas, faz com que as crianças consigam se expressar e explorar seu corpo. Jogos cooperativos vão muito além de uma diversão: estimulam todo seu corpo, trabalham todo o seu psicomotor e melhoram a sua saúde física e mental. Os jogos deixam você expressar seus sentimentos, como raiva e alegria, desperta uma competição saudável entre os colegas e eles aprendem e compreendem que há regras e que é necessário saber respeitar, assim como na sociedade em que estão inseridos.

É de suma importância ressaltar que não é necessário mais que se fique presa a uma metodologia de ensino antiquada, existem disponíveis formas atrativas de levar o aluno ao seu autodesenvolvimento por meio de outras maneiras de educar e aprender. Vale também salientar, que os jogos cooperativos, trabalhados na área da Educação Física, não convém apenas realizar a prática, ou seja, é preciso compreender a parte teórica do jogo para que as crianças aprendam a praticar a atividade.

A teoria é casada com a prática, e fazendo a junção dessas duas coisas, os alunos compreendem que o futsal por exemplo, não é só diversão, mas também trabalha a saúde física e mental. No Projeto CriAre, não costuma-se trabalhar esse esporte com os alunos, pois deseja-se experimentar outras atividades esportivas, e com essas consigo mostrar para as crianças que há maneiras de aprender matemática, português, filosofia e etc., tudo isso com um jogo cooperativo. Por isso, o jogo e a educação física são tão importantes quanto qualquer outro conteúdo escolar, pois se você não está saudável consigo mesmo e seu corpo, é muito difícil manter-se focado nas outras atividades.

2. O Projeto CriAre

O projeto CriAre, realizado pela Fundação Antonio Meneghetti, é uma proposta educacional que tem como objetivo, aprimorar o desenvolvimento da criança. Nesse projeto são trabalhados vários temas para que os alunos consigam aprimorar o seu desenvolvimento dentro e fora da sala de aula. Com as crianças, são trabalhados conteúdos de todos os componentes curriculares, além de aprender e estudar música, estilo de vida, disciplina e jogos cooperativos. Os alunos também aprendem a fazer atividades manuais. Ou seja, no projeto trabalhamos com as crianças em forma de oficinas, sendo assim damos a ideia da atividade e cada criança faz sozinha. Desse modo, as crianças aprendem na prática e não ficam presas apenas na teoria.

O projeto existe desde o primeiro semestre do ano de 2018 e atende em média 44 alunos, do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental. É realizado em Vila Rosa, interior do município de Restinga Sêca-RS, na Escola Municipal Sete de Setembro. Apesar de ser uma escola pequena, lá estudam alunos que possuem características diversas de classe social, etnias, culturas etc. Existe uma parceria entre a escola com o projeto, pois esta consegue perceber a importância das oficinas para a evolução dos alunos em termos de comportamentos na sala de aula e desempenho em suas aprendizagens.

Com o projeto, as crianças têm a oportunidade de realizarem viagens como para o Recanto Maestro e o Centro de Apoio à Pesquisa Paleontológica da Quarta Colônia (CAPPa de São João do Polêsine) onde elas conhecem o lugar, e realizam diversas atividades na natureza e também aprendem coisas novas. As crianças que fazem parte do Projeto CriAre todos os anos participam do encerramento dos projetos da Fundação Antonio Meneghetti e recebem presentes, mas não é qualquer presente. Por exemplo, no encerramento dos projetos do ano de 2019 as crianças foram presenteadas com um livro de histórias infantis escritas por crianças de outro Projeto da Fundação. Todas as atividades que fazem parte do Projeto visam desenvolver a criatividade, a psicomotricidade, o raciocínio lógico, a atenção, a paciência, a colaboração dentre tantas outros conhecimentos, habilidades, hábitos e atitudes.

O projeto CriAre não é um reforço escolar, visa construir para os alunos novos horizontes, pois têm como meta auxiliá-los nas aprendizagens de como ser um ser humano funcional na sociedade. No projeto não consideramos apenas uma parte, como normalmente funciona nas

escolas, mas sim levar em conta o aspecto global da criança. Percebemos que há outras maneiras de aprender e assim conseguimos provocar uma atitude mais positiva em relação às aprendizagens das crianças a fim de auxiliá-las a viver melhor, considerando a realidade social a qual pertencem.

Além disso, o projeto não visa apenas o desenvolvimento dos alunos, mas também, promove aprendizagens aos professores colaboradores, os quais são acadêmicos do curso de Pedagogia da Antonio Meneghetti Faculdade (AMF). Estes desde o primeiro semestre do curso têm a oportunidade de usufruir desta experiência viva de pedagogia Ontopsicológica que os conduzirão para uma formação profissional de excelente qualidade. Com esse projeto, conseguem perceber a realidade de muitas escolas, o cuidado que é necessário ter com as crianças, no sentido de como abordar certos assuntos com elas, ensinar como desenvolver os trabalhos e como conduzir o processo de aprendizagem dos alunos.

No projeto CriAre seguimos os ensinamentos da Pedagogia Ontopsicológica que têm como escopo conseguir que as crianças e adolescentes sejam verdadeiras para si e úteis para a sociedade. E assim, trabalhar com os mesmos o maior número de repertório possível de elementos que se tornem ferramentas para agir positivamente na vida dessas crianças e adolescentes. Mas para que isso seja possível é preciso contar com auxílios de diversas pessoas para que pudesse levar esse projeto adiante.

Este trabalho requerer esforços compartilhados entre Fundação Antonio Meneghetti (FAM) e Antonio Meneghetti Faculdade (AMF), Secretaria Municipal de Educação (SMEd) de Restinga Seca e Escola Municipal de Educação Básica Sete de Setembro que se faz necessário o compromisso e dedicação de todas as partes envolvidas. Na medida em que cada vez mais existe a compreensão do que é o Projeto CriAre e o poder que ele tem de fazer a diferença na vida das crianças, também os pais e a comunidade escolar apoiam e se integram mais. Contudo, este projeto existe porque há a promoção da FAM e a parceria da Prefeitura Municipal de Restinga Sêca.

Atualmente, as pessoas que trabalham no projeto, são as acadêmicas do 2º e 6º semestre do curso de Pedagogia da AMF, e também dois professores de Educação Musical, sendo que um é um Maestro. O projeto CriAre, funciona durante a semana toda, de segunda-feira a sexta-feira. De segunda e quinta-feira, o projeto é realizado na escola com as crianças nos períodos matutino e vespertino, nos quais atendemos todas as turmas dos anos iniciais do ensino fundamental no contraturno de seu período de aulas. Na escola, as aulas acontecem das 07:30 até 11:30 horas e a tarde das 13:00 até as 17:00 horas. Pela manhã, são atendidas as crianças do 1º ao 3º anos, e de tarde as crianças do 4º e 5º anos. Os outros dias da semana são dedicados a atividades diversas tais como: reuniões, relatórios, planejamentos, pesquisa, aulas, leituras, grupos de estudo e conversas informais sobre o projeto. Estudamos e analisamos conteúdos que sejam interessantes e importantes para a aprendizagem das crianças, além de estudarmos maneiras de melhorar o nosso próprio desempenho na sala de aula e na vida.

Com este breve texto, objetiva-se elucidar como é o projeto CriAre e a rotina dos monitores durante o trabalho na escola e quando estamos fora dela. Além de explicar porque são acadêmicos

do curso de Pedagogia Ontopsicológica que compõem a equipe do projeto, como professores do mesmo.

Para melhor entendimento, a rotina que é realizada não é algo penoso, isto é, não é um encargo que implica desgaste pessoal durante a semana. No entanto, não significa que não seja um serviço merecedor de responsabilidade, dedicação, empenho e de afeição. Muito pelo contrário, na verdade é um trabalho que demanda ter muita atenção em cada detalhe, seja na preparação das oficinas que durante o trabalho pedagógico em sala de aula com as crianças. O projeto, contudo, requer o estudo sobre tudo o que formos aplicar com os alunos, e não só com eles, mas para nós mesmos. Visto que, no processo de ensino, antes de passar algo para alguém, precisamos estudar e entender o contexto e conceito do conteúdo para que depois possamos passá-lo adiante.

Mas por que envolver os acadêmicos do curso de Pedagogia da AMF? A razão fundamental é simples, pelo fato destes apropriarem-se de experiências pedagógicas com a abordagem da Pedagogia Ontopsicológica. A cada aula dada, a cada reunião feita, é um aprendizado novo, é uma vivência nova que adquirimos. Embora a vida de professor não seja fácil, considerando que hoje em dia a valorização de seu trabalho está cada vez menor, as novas gerações que vão surgindo apresentam características desafiadoras, difíceis de enfrentar com os instrumentos educacionais oferecidos pelas pedagogias aplicadas atualmente nas escolas.

Vivemos, hoje, uma crise do humano neste planeta e [...] a juventude tem sido usada como combustível e motor nesse processo. Valores e referências clássicas do humanismo estão cada vez menos presentes e a internet esta se consolidando como a nova bíblia por meio de potentes “divindades” da cultura digital, como Google, Wikipédia, Facebook etc. Nessa web que conecta, nessa rede ou teia que amarra todos, os jovens passaram a escrever sobre a sociedade de hoje. Eles blogam, eles postam, fotografam e filmam, eles curtem e compartilham e se faz a história. Estamos nos endereçando a uma civilização robótica nas mãos de grandes crianças que não sabem quem são, não sabem quem é o homem e, portanto, não possuem qualquer ambição ou desejo de construir e restituir ao homem e a si mesmas a própria e genuína grandeza (SCHAEFER, 2017, p. 181).

Seguindo a linha de pensamento do autor é possível notar como esta realidade ocorre também na escola das turmas dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Diariamente observamos como as crianças estão se adentrando nessa problemática social. Pois cada vez mais eles se apagam aos seus *smartphones*, e isso faz com que se desliguem do mundo e do real. É nítido como isso prejudica o aprendizado do aluno, pois ele fica alienado em uma tela, que da forma que é usufruída, não traz nenhum benefício para si. Assim, como os jovens, que são os nossos futuros pedagogos, as crianças se envolvem de uma forma com essas novas tecnologias que esquecem dos seus deveres como alunos, como crianças e como filhos. A cada ano que passa surge uma nova inovação tecnológica, fazendo com que as crianças e jovens se afastem do verdadeiro prazer e essência da vida, que seria a sua conexão consigo mesmo e com as pessoas que o cercam, os amigos, a família, colegas de trabalho e etc. Isso está se tornando algo tão fácil e forte, que está cada vez mais complicado de se desvincular, assim como o autor traz, estamos

nos tornando robôs. Não podemos dispensar as possibilidades de utilização dessa ferramenta, como por exemplo, comunicação, pesquisa, entretenimento, estudo e etc. Com o surgimento da internet isso facilitou muito a vida em sociedade para novas descobertas, porém se tornou um vício que em diversos casos, causa bem mais resultados negativos do que positivos e isso é um problema. Para que possamos mudar isso, devemos começar por nós mesmos, nos desvinculando e nos conectando consigo próprio, pois não podemos querer mudar o próximo sem olhar para si antes.

Portanto, muitas vezes quando formam-se novos pedagogos e começam trabalhar na área, ou durante o estágio de conclusão do curso, estes se assustam e acabam ou desistindo ou se acomodando em função de não possuírem as chaves de compreensão e solução de problemáticas emergentes tais como esta. Assim, ao invés de demonstrarem capacidade de dar soluções aos problemas, sucumbem a eles.

Percebemos que quando temos a oportunidade de realizar a experiência desde o início do curso de sentir como vai ser a nossa vida profissional, ou seja, como será a dinâmica de trabalho e de contato com as crianças, começamos a construir amor e prazer pela profissão. Ainda, vamos entendendo que isso é a bagagem que será adquirida aprendendo a lidar com diferentes situações visto que, é a partir delas que vamos dominando as técnicas para depois aplicar nos futuros desafios profissionais. Provavelmente, se não tivéssemos vivido essa experiência iríamos nos prejudicar enfrentando dificuldades que pudessem nos impedir de continuar a aula da maneira como deveria ser. Isso causaria a experiência de insatisfação por não conseguir cumprir os objetivos estabelecidos com os alunos. Por sua vez, também os alunos muitas vezes, sem perceber naquele momento específico, saem da aula sem agregar as aprendizagens que deveriam obter.

3. Pedagogia Ontopsicológica no Projeto CriAre

Antes de explicar como o projeto funciona, quais são suas raízes, como ele floresce e dá frutos, é importante entender o que é a Pedagogia Ontopsicológica.

Primeiro vamos entender o que é pedagogia. A pedagogia não ocorre apenas durante o processo de escolarização, mas sim durante a vida inteira de uma pessoa. A pedagogia é fundamental durante a infância e é o período de mais importância para o aprendizado da criança. Portanto, a pedagogia nada mais é do que: “A arte de como coadjuvar e desenvolver a criança à realização” (MENEGETTI, 2007, p. 8 *apud* GIORDANI, 2013, p. 249). Ou seja, aquele que faz pedagogia, faz o auxílio para com a criança e consigo mesmo.

A Ontopsicologia é a ciência que estuda os comportamentos psíquicos no ser humano a partir da compreensão do ser, “trata-se de partir do real fato antropológico e não da cultura ou das suas reflexões.” (MENEGETTI, 2019, p. 11). Esta ciência foi formalizada pelo Professor Antonio Meneghetti, que com muito estudo e dedicação descobriu as respostas de diversas perguntas que ele mesmo não compreendia. Para deixar mais claro, a Ontopsicologia, basicamente,

tem como objetivo estudar e olhar para o ser humano com outros olhos, melhor dizendo, com mais intensidade e profundidade. Essa ciência consegue enxergar os problemas reais que outras ciências não conseguem perceber e graças a isso, após ver o problema é possível resolvê-lo.

Fundamentalmente, a Ontopsicologia analisa o valor positivo e criativo presente em cada ser humano. Desse ponto de partida, é possível levar adiante uma pesquisa com a intenção de formalizar uma estratégia orientada em direção ao training e à realização de personalidades criativas que possam dar uma contribuição à evolução do contexto social e civil (MENEGETTI, 2019, p. 12).

Partindo da Pedagogia Ontopsicológica temos uma nova forma de abordagem de compreender os processos de ensino-aprendizagem. Mas então qual seria o objetivo desse novo método de conhecimento? É fazer com que as pessoas sempre tenham em mente que elas podem melhorar mais, se apropriar mais e que devem e têm a capacidade de serem grandes. É uma pedagogia diferenciada, ela orienta, por exemplo, como aprender a seguir o nosso Em Si ôntico, que é o que nos dá as direções do melhor caminho a ser percorrido momento a momento. Com esta pedagogia, aprendemos também a considerar a linguagem inconsciente do campo semântico, que transmite informações entre as individualizações. Por meio do conhecimento desta linguagem podemos individualizar, se o comportamento da criança é o reflexo da conduta inconsciente do adulto referência daquela criança. Isso faz com que a criança realize a ação igual ou diferente dependendo da dinâmica a qual ela vai ser o porta-voz naquele contexto, mas tudo isso através da informação e comunicação que foi estabelecida no universo inconsciente.

A Pedagogia Ontopsicológica, responsabiliza a criança, como por exemplo, a escola possui as regras e o aluno deve ser responsável em segui-las, caso infrinja as normas, ele estará ciente e deverá arcar com as próprias consequências. Outro exemplo de responsabilização, a partir da Pedagogia Ontopsicológica, é quando o professor responsabiliza o aluno como seu ajudante. A partir desse encargo, o aluno deverá ser fiel com suas responsabilidades e com a confiança que o docente depositou. Com esse aspecto, a criança cresce entendendo que ela deve saber lidar e cuidar das suas coisas, que ela tem que ter comprometimento com aquilo que lhe é ofertado. Ou seja, desde pequenas, com a Pedagogia Ontopsicológica, elas aprendem a cuidar de si e do coletivo aprendendo a ter responsabilidades com tudo o que eles fazem e os cercam.

A Pedagogia Ontopsicológica também explica, que a criança pode sentir tudo o que nós, professores, pais ou qualquer outra pessoa, sente. Tudo isso através do campo semântico que é transmitido inconscientemente. Sendo assim, devemos aprender a auscultar nossa interioridade, procurando conectar-se consigo mesmo. No caso de não consideração desta linguagem, pode ocorrer com maior frequência equívocos no processo de condução das aprendizagens dos alunos. Outra questão importante é que não podemos permitir que os alunos manipulem o processo de ensino, pois às vezes eles reagem de forma a não seguir as orientações de quem o conduz. Para que isso não ocorra é preciso que os professores, tenham autocontrole de todas as vias de manifestação da atividade psíquica do ser humano (emocional, verbal, não verbal, reações das sensações etc.). Sendo assim, temos que tomar consciência das informações que nosso

corpo colhe e também do que a própria mente projeta sobre o aluno, assim como considerar a percepção da situação onde professor e aluno estão inseridos.

Portanto a Pedagogia Ontopsicológica é necessária porque ela implica em como coadjuvar o desenvolvimento da criança a fim de que alcance a sua realização como pessoa única e assim exerça sua função no contexto social. Nesse processo, nós estudantes de Pedagogia, ainda temos muitas dúvidas de como aplicar esta pedagogia na prática com as crianças. Contudo, esta é a magia da arte de conhecer, pois a dúvida é o estímulo do conhecimento.

Com o projeto CriAre, conseguimos compreender e absorver diversos conteúdos e assim, nos aprimorar deles. Além de que, aprendemos muito com os alunos, principalmente com a forma que eles agem. A partir do momento que entendemos isso, é possível desenvolver métodos que nos ajudem a se desvincular de situações que não são funcionais para ambos. E isso tudo, será muito importante futuramente para a nossa evolução e construção como pessoa e profissional.

Como futuros professores, precisamos prestar muita atenção e cuidado com o que iremos falar. Não que devemos nos privar de falar com os alunos sobre certas coisas e situações, apenas precisamos estudar o contexto e escolher a melhor maneira de se pronunciar sobre. Visto que, as crianças são pessoas que perguntam muito e se você não explicar de forma sucinta e clara, fazendo com que ela entenda, é provável que ocorra uma compreensão errada daquilo e isso poderá ser usado, mais tarde, contra você.

É muito importante ser leal com a criança, pois ela passa a confiar em você e a partir disso surge uma parceria muito grande entre aluno e professor. Além disso, ao sermos leais com elas, percebemos que começa a aparecer nas crianças uma liberdade para se expressar. A veracidade que temos com os alunos é uma confiança que depositamos neles, para que façam as atividades sozinhos sem que haja o assistencialismo que os pais fazem com os seus filhos. Portanto, a lealdade com as crianças é de extrema relevância, pois isso ajuda na sua autoestima, dá a elas confiança e liberdade. Durante o percurso de desenvolvimento das atividades de aula, muitas vezes ocorriam situações em que os alunos tentavam dispersar o foco da sua atenção das responsabilidades que deveriam dar conta. As estratégias que frequentemente utilizavam eram realizar comentários os quais faziam com que a atenção da professora se dispersasse do foco da tarefa. Para poder sair desta situação deve ser dado esclarecimentos breves, mas que esteja ao alcance do entendimento da criança evitando que ela consiga insistir na estratégia de dispersão e assim, logo deve haver a retomada do conteúdo que está sendo desenvolvido.

O essencial é ir descobrindo nas aulas e nas crianças os métodos de comportamento e atividades que funcionam. E sempre, ter paciência com elas, pois não podemos explodir na sua frente. É um trabalho complicado, pois a criança sabe como fazer o professor se desequilibrar e assim acabar se estressando. No caso de ocorrer o desequilíbrio, o ideal é pedir licença para a turma, retirar-se da sala de aula, hidratar-se e respirar, após isso, podemos retornar para a aula e retomar o conteúdo. Mas nunca, em hipótese alguma, xingar, ou expressar nenhum tipo de raiva na frente deles. É um exercício um tanto quanto difícil, mas se você começar a praticar este hábito, vai começar a se orgulhar e se amar como pessoa e profissional. Assim conseguirá

se reconstruir e saberá, em qualquer situação, como lidar e reverter as situações e talvez nem chegue a acontecer esse tipo de cenário.

Outrem, é como as crianças tentam se desviar de suas tarefas, e para que cheguem mais rápido nas respostas elas utilizam métodos de persuasão, onde se esforçam para extrair as respostas de nós. Dentro deste contexto, o ideal é ir fazendo perguntas para o aluno até fazer ele chegar na resposta, mas é importante não cair na tentação de dar a resposta e sim fazê-la pensar sobre qual resposta seria possível ela dar naquela situação. Também, não é correto ficar muito em cima dos alunos, pois eles acabam se irritando, aí se torna quase impossível resgatá-los. No projeto optamos, em trabalhar de modo a acompanhar as crianças mas ao mesmo tempo os deixando fazer sozinhos. Em certos momentos permanecemos em uma posição de análise de como está sendo realizado a tarefa e se for necessário interferimos, mas tentando estimular o máximo de consciência da criança para ela perceber o que está fazendo, e também sendo o mais didático possível, para não fazer com que a criança perca o interesse e nem mesmo substituí-la em seu esforço de aprender.

Já no primeiro dia de aula na Faculdade, a professora Bruna, autora do texto, foi convidada para fazer parte do projeto CriAre e assim que o convite foi feito ela não pode recusar. Começou a trabalhar com a equipe e já fazem 6 meses que trabalha com a coordenadora e professora do curso de Pedagogia Ontopsicológica, em seu projeto. No início houve bastante dificuldade com as crianças, porque nunca havia trabalhado antes e por conseguinte nunca havia trabalhado tão diretamente com esses pequenos juvenzinhos. Nunca pensou em ser professora, na verdade dizia que jamais seria, porém com o passar do tempo, acabou criando uma simpatia com esta profissão. Hoje estuda e trabalha para ser uma grande profissional na área. No decorrer do tempo, foi percebendo que trabalhar com a pedagogia é o que quer e que está no caminho certo. Tudo isso pois se descobriu no curso de Pedagogia da AMF e também graças ao trabalho na escola Sete de Setembro em Vila Rosa. Com o passar dos meses foi melhorando seu desempenho com as crianças. Claro que ainda existem muitas barreiras e ainda tem dificuldades com elas. Porém, têm um aluno que é portador de deficiência (PPD), este aluno é o que ela mais consegue trabalhar e com ele sente mais prazer e paixão por esta profissão. Foi através deste aluno que descobriu que queria especializar-se em Educação Especial. O que a cativa nesse aluno, é como ele consegue compreender as coisas com facilidade, apesar de possuir Deficiência Mental. Além de saber desenhar muito bem, Maurício, que é seu nome, tem muita facilidade para trabalhos manuais, como por exemplo costura. O que é necessário é procurar formas de fazer com que se desenvolva a escrita, pois ele compreende as letras e números, mas não consegue formular frases e palavras. Com este aluno fica claro, que não há barreiras para a aprendizagem, todos temos a capacidade para desenvolver conhecimentos e construir uma base de estudo. É gratificante e nos enchemos de orgulho ao ver ele se desenvolvendo e executando tarefas que muitas pessoas têm dificuldade. E Maurício faz com facilidade, sem muito sacrifício.

O projeto é muito importante, pois ajuda no nosso desempenho e aprendizado além de estar totalmente ligado a nossa futura profissão. Gostamos de dizer que o projeto é mais para nós

professores, do que para os alunos. Pelo fato de que aprendemos muito mais com eles do que a turma com nós, pois, o que vivemos hoje neste projeto, será nosso dia a dia quando nos formarmos.

4. Projeto CriAre e os jogos cooperativos no processo de aprendizagem

Tanto a escola, como as próprias professoras do projeto percebem a diferença que houve quando não existia o projeto e depois dele. No início, havia alunos que não conseguiam pronunciar as palavras de maneira adequada e hoje, há uma melhoria. Notamos também que o comportamento em alguns casos melhorou mais do que em outros. A caligrafia e a leitura de muitos alunos tiveram uma mudança positiva, se tornaram mais fluentes na leitura e começaram a compreender mais o conteúdo que liam. Enfim, é notável a diferença que o projeto faz na vida desses alunos e o quanto ele é importante para as crianças que participam do projeto. As crianças começaram a compreender que tudo o que é realizado em aula, vai ser útil para a vida delas. Além disso, com as atividades do projeto os alunos começam a pensar em sua vida futura, imaginando que há um leque de coisas que podem ser ou fazer quando forem adultos. Pelo contexto em que vivem, essas crianças acabam limitando suas opções de vida, pois pensam e acreditam a partir do mundo que vivem diariamente. Com o projeto foi possível ampliar sua visão de que não é apenas possível ser conforme aquilo que vivem, podem ser o que quiserem na vida, contanto que estudem e tenham disciplina em tudo o que forem fazer. No projeto ainda há muita coisa que é necessária aprimorar. Contudo, desde que começou foi possível observar a evolução das crianças; o desenvolvimento que estão manifestando é gratificante e muito satisfatório.

Para Kiya (2014) os jogos e atividades lúdicas, como recurso pedagógico, são facilitadores do processo de aprendizagem. Esclarece e enfatiza o quanto se torna mais fácil compreender a importância e diferença que esses jogos apresentam na aprendizagem dos alunos.

Os jogos e as brincadeiras são atividades lúdicas que estão presentes em toda atividade humana. Por meio dessas atividades, o indivíduo se socializa, elabora conceitos, formula ideias, estabelece relações lógicas e integra percepções. Essas atividades fazem parte da construção do sujeito. (KIYA, 2014, p. 10).

No projeto trabalhamos todo tipo de tema com as crianças, para que seja possível desenvolver o aprendizado nelas. Um desses temas que praticamos são os jogos cooperativos, estes ajudam as crianças em diversas modalidades, como mental e física. Os jogos cooperativos são importantes porque ajudam o indivíduo a desenvolver a coordenação motora, ensina a ela que a cooperação é extremamente importante para trabalhos e no dia a dia com outras pessoas. Além de proporcionar uma competição saudável, essas crianças conseguem entender o objetivo do jogo de maneira bem rápida e que precisam desenvolver estratégias para que consigam vencer o jogo. Logo, elas aprimoram o aspecto psicomotor, atenção, paciência e autocontrole. Além dos jogos cooperativos possibilitam tudo isso, é neles que é possível descontar a agressividade

de maneira saudável. Ademais, esses mesmos jogos ajudam no desenvolvimento do corpo, e conseguem liberar a adrenalina que ele produz.

Em vários momentos de jogos cooperativos foi possível observar essas situações, por exemplo, no jogo pique-bandeira. O jogo é praticado em uma quadra de esportes e funciona da seguinte maneira. Formam-se duas equipes, cada time fica em um lado da quadra, em cada goleira têm uma bola. Depois que cada equipe estiver posicionada em seus devidos lugares, o juiz apita o jogo. O objetivo é que a equipe A pegue a bola da equipe B e traga para o seu lado da quadra e a B deve fazer o mesmo. Porém, ao fazer essa jogada, os jogadores devem ser cuidadosos, pois eles não podem ser pegos pelo time adversário. Mas isso só poderá acontecer se estiverem no campo contrário. Caso alguém do time B pegue em sua quadra, alguém do time A, este deverá ficar parado e não poderá pegar a bola e terá que esperar que alguém do seu próprio time venha salvá-lo. Outra regra é que quando algum jogador de algum dos times consiga entrar na pequena área e esteja com a bola na mão, o adversário não pode invadir aquela área e durante o jogo também não é permitido entrar lá. Ao pegar a bola, ele precisará levar para a sua equipe, há três maneiras de fazer isso. Sair correndo com a bola até chegar em seu local, ou ir passando a bola para seus companheiros, ou ainda jogar direto para o seu lado da quadra. Mas cuidado, nesta última estratégia de jogo o ponto só valerá se alguém do mesmo time segure firme a bola. Caso alguém do time adversário impeça isso, o juiz apita e começa tudo de novo. Vence a equipe que trouxer a bola para o seu lado da quadra mais vezes.

Neste jogo é importante analisar bem os tipos de estratégias para vencer o jogo. Em uma das vezes que fizemos essa brincadeira, foi possível perceber que a maioria dos pontos que uma das equipes fez, foi porque havia um menino que era o mais pequeno da turma e ele passava despercebido por todos. O garoto entendeu a brincadeira e percebeu que ninguém conseguia pegá-lo, então formulou uma estratégia e pôs em prática. Esse menino foi o que mais pontuou da sua equipe, ele tinha por volta de uns 9 anos e chegou a competir com crianças de 13 anos. Então, esta é uma comprovação de como os jogos cooperativos são importantes na vida de uma criança. Já que ela se empenha e constrói estratégias que irão ter saldos positivos para a sua equipe. Com isso, essa atitude já estimula todo seu corpo, organismo e mente a trabalhar e a se exercitar, o que faz a criança se desenvolver muito melhor.

A proposta de trabalho com jogos pode enriquecer a ação pedagógica, propondo desafios, levando a ações diferentes da realização das atividades formais, fazendo com que o ensino dos conteúdos deixe de ser realizado de uma maneira mecânica, promovendo uma aprendizagem significativa, permitindo novas descobertas ou redescobrir conhecimentos levando a uma aprendizagem eficaz e prazerosa. (BELEDELI, 2016, p. 03).

Quando o projeto iniciou nos deparamos com muitas dificuldades nas crianças, portanto era necessário muito trabalho e dedicação para superar esses obstáculos. Os maiores problemas que os alunos tinham, eram a caligrafia, a leitura e o processo do raciocínio lógico. No decorrer do projeto foi possível ver evoluções, em todos os âmbitos e tudo graças a persistência dos professores e das crianças em seus trabalhos. O modo como orientamos os alunos é

de forma mais dinâmica e filosófica, sendo assim eles sentem vontade de estudar e também acabam refletindo sobre aquilo que aprenderam. Os jogos cooperativos ensinam a melhorar o comportamento e raciocínio, além de ajudar com a saúde física e mental. Pois apesar de serem muito jovens, já conseguem compreender muitas coisas e estão sempre fazendo perguntas sobre tudo. Esses modelos de aprendizagem ajudam a responder muitas indagações, além do indivíduo crescer saudável, forte e feliz. As crianças se desenvolvem e se descobrem através dos jogos cooperativos, pois elas precisam entender o jogo e raciocinar como vencê-lo. Ela vai vendo o que consegue e o que não consegue, o que dá certo e o que não dá certo, ocorrendo uma evolução física, mental e evolução didática também, portanto essas formas de aprendizagens são extremamente importantes para as crianças.

5. Conclusão

Neste trabalho buscamos refletir acerca dos resultados da nossa ação pedagógica no contexto das oficinas do projeto CriAre especialmente no que se refere aos jogos cooperativos. Realizamos uma reflexão das nossas experiências e das nossas tomadas de consciência sobre o que aprendemos durante o período de seis meses que participamos do projeto.

No decorrer deste trabalho foi possível perceber que o projeto auxilia e estimula os alunos do curso de pedagogia e os da escola, pois todos aprendem e gostam do projeto e também as crianças sempre estão presentes e se interessam pelas coisas que são oferecidas. Percebemos que tanto para nós, quanto para o corpo escolar é de tamanha gratidão o trabalho que fazemos lá.

Notamos a evolução deles e nossa pois podemos notar a diferença do antes e depois do projeto, logo, percebemos que somos importantes no desenvolvimento destas crianças e do nosso próprio. As oficinas que proporcionamos no projeto são propostas de aprendizagens que desencadeiam a vivência dos princípios da pedagogia ontopsicológica. Observamos o quanto os jogos cooperativos influenciam significativamente na evolução dos alunos e como essa atividade pode ensinar muito às crianças. O que nós e as crianças aprendemos no projeto irá nos auxiliar no presente e futuro. E graças a isso, o CriAre vem mostrando resultados positivos, e a cada ano ele vem se tornando mais forte, com mais ideias e com mais crianças interessadas em participar dele.

6. Referências bibliográficas

BELEDELI, I. **A importância dos jogos pedagógicos no processo de ensino aprendizagem da leitura e da escrita dos alunos com deficiência intelectual.** Net, Paraná, 2016.

Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_artigo_edespecial_unicentro_isoletefatimabeledeli.pdf. Acesso em: 29 de jan. de 2020.

GIORDANI, E. **Teoria e a prática: elementos de Pedagogia Ontopsicológica aprendidas nas orientações de estágio.** Net, Recanto Maestro, 2013. Disponível em: <https://>

reciprocidade.emnuvens.com.br/novapedagogia/article/view/113. Acesso em 29 jan. 2020.

KIYA, M. **Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE Produções Didáticos-Pedagógicas**. Net, Paraná, 2014. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uepg_ped_pdp_marcia_cristina_da_silveira_kiya.pdf. Acesso em: 29 jan. 2020.

MENEGHETTI, A. **Pedagogia Ontopsicológica**. 6. ed. Recanto Maestro: Ontopsicológica Editora Universitária, 2019.

SCHAEFER, R. **Pedagogia Contemporânea: Responsabilidade e formação do jovem para a sociedade do futuro**. Recanto Maestro: Fundação Antonio Meneghetti, 2017