



Oficina do Aprendiz

"Criando condições favoráveis para à aprendizagem"



Jogos do Mundo

Oswaldir Viegas
Nicolas Lindner
Claudio Sausen Mallmann



A OFICINA DO APRENDIZ

A Oficina do Aprendiz foi idealizada e implantada no ano de 2004 como um espaço de divulgação e construção de aprendizagens. Utilizamos como método de trabalho fundamental a criação, desenvolvimento, experimentação e divulgação de ferramentas lúdico, como brinquedos educativos e jogos que fazem parte da herança cultural de povos e nações e que hoje se tornaram patrimônio cultural de toda a humanidade. Uma manifestação universal do gênio criador do homem!

Situada em Florianópolis/SC, a Oficina do Aprendiz dispõe de um espaço interativo, onde o cliente/visitante tem à disposição para manuseio e experimentação, com orientação especializada, mais de duas centenas de desafios e jogos de tabuleiro de todo mundo, além de cerca de 1000 itens em brinquedos educativos e pedagógicos. O objetivo deste espaço interativo é ser um centro de experimentação, criação, captação, divulgação e comercialização desse vasto universo de instrumentos eficazes de construção do saber.

Este espaço de experimentação do brincar é parte fundamental do alcance de nosso projeto. As outras duas partes que complementam nosso tripé de atuação são a prestação de serviços e a produção de novos brinquedos e jogos. Para formação, dispomos de uma ampla sala onde realizamos oficinas, cursos e treinamentos aos diferentes profissionais interessados em inovar em sua atuação profissional. Para fabricação, temos um espaço de marcenaria e profissionais preparados para incubar o desenvolvimento e produção de novos produtos. Esta condição muito especial, sustentada pela tríplice atuação, nos permite estar posicionados enquanto uma incubadora de projetos lúdicos.

A atividade contínua de pesquisa e experimentação resulta na consolidação de projetos oferecidos a diferentes instituições interessadas em inovar práticas educacionais, terapêuticas e organizacionais. Assim, temos histórico de desenvolvimento de produtos e serviços junto à UFSC, UDESC, IFSC, SESC, SESI, Banco do Brasil, Caixa Econômica Federal, Epagri/SC, bem como inúmeras prefeituras, escolas e empresas privadas que identificam claramente o processo lúdico enquanto elemento constituinte da vida das pessoas que a compõe.

Valorizar o humano criativo, explorador, que empreende em seus projetos e gera valor ao ambiente que atua é nossa grande missão. Criar condições favoráveis a aprendizagem, em ambientes dinâmicos e inovadores, com estética e significado para adultos, crianças, jovens e idosos é nossa visão de para transformação.

O MÉTODO DA OFICINA DO APRENDIZ

Após anos de trabalho de pesquisa e mediação da prática de jogos e brincadeiras, desenvolvemos um método próprio baseado nos diferentes padrões cognitivos e comportamentais encontrados na prática de jogos de tabuleiro, resolução de desafios e exploração de brincadeiras que atravessam culturas e gerações provocando encanto.

Trata-se de um modo de intervenção em ambientes de ensino formal, de educação complementar, em espaços públicos ou privados ou mesmo, em eventos exclusivos que recorram ao lúdico para promover aprendizados universais e qualidade de vida. Neste sentido, o processo de mediação desenvolvido em nossos anos de trabalho é um dos diferenciais do trabalho que realizamos. Mediar é uma arte que priorizamos desenvolver.

Outro diferencial de nossa proposta está no processo de classificação do material utilizado, que nos permite a identificação de padrões de resolução de problemas do indivíduo que joga, o que possibilita selecionar o material mais apropriado ao perfil de aprendiz ou aprendizado alvo.

Em uma rede parceira construída com a UFSC, IFSC e UDESC, constituímos uma equipe de trabalho composta por profissionais e estudiosos empenhados em pesquisas que fornecem elementos para refletir e amadurecer nossa caminhada. Sabemos que o aprendizado está em constante devir, em um eterno contínuo e, por isso, mantemos uma sistemática de pesquisa e desenvolvimento. Este constante aperfeiçoamento compõe nosso método de trabalho e nos diferencia de práticas lúdicas inócuos e pouco inovadoras.

Nosso trabalho concentra esforços na estimulação de habilidades cognitivas e comportamentais transversais, de base. Não na apropriação de conteúdos representados pelo ensino básico, fundamental ou técnico; mas daqueles importantes para o “aprender a aprender”, para o desenvolvimento das múltiplas inteligências, próprias as chamadas funções executivas. São elas a memória, a atenção, o planejamento, a antecipação de consequências, a flexibilidade cognitiva e, acima de tudo, a tomada de decisão e resolução de problemas. Estes aprendizados ocorrem em nível individual ou coletivo (social), em ritmo de competição ou cooperação.

O uso destas ferramentas retorna a importância para aquele que assume o papel de aprendiz - que interage com o mundo de uma posição curiosa e busca compreender seus modos de funcionamento, seus símbolos, suas relações. O grande desafio da mediação é transformar estes conhecimentos do aprendiz em ferramentas potentes na sua ação de transformação e melhora de seu entorno.

RELAÇÕES CONCEITUAIS

Jogar é uma conduta própria do desenvolvimento infantil. Assumindo, a cada etapa do desenvolvimento da criança, diferentes formas de conduta e diferentes funções, o jogo constitui-se como uma atividade intrínseca à sua natureza e permite que a criança construa seu mundo e a si mesma. O jogo, além de propiciar diversão e estar presente na interação com o meio, revela uma lógica diferente da racional, a lógica da subjetividade tão necessária à estruturação da personalidade humana quanto à formação das estruturas cognitivas. Assim, o jogo ganha propriedades de destaque enquanto um meio para aprendizagem, um método diferenciado que motiva e atrai o aprendiz.

O homem desenvolve e pratica jogos como fator de equilíbrio psicológico tanto em nível individual, como forma de equilibrar estados subjetivos, quanto em nível social, como forma de relacionamento positivo e otimista com outras pessoas. Nesse contexto de imersão, a partir do “círculo mágico” criado no momento do jogar, o aprendiz tem a oportunidade de experimentar suas potencialidades e compartilhar percepções com seus colegas de jogos – adversários ou parceiros.

Com jogos de diferentes culturas e momentos da história da humanidade, a criança pode assimilar o mundo, trabalhando o contato com outras formas de pensar, de agir. É um passo cultural de grande importância no desenvolvimento de um ser integral, empático e com potencial de ação em nossa sociedade diversa. O jogo regula aprendizados; é através dos jogos e brincadeiras que a criança adapta os fatos e a realidade aos seus esquemas e possibilidades de conhecimento. Assim, projetos desenvolvidos a partir dos Jogos do Mundo apresentam passos sólidos para uma educação própria ao século XXI, própria ao aprender a aprender.

HISTÓRICO

Muito antes de os jogos adquirirem o caráter competitivo típico das sociedades atuais eles eram utilizados como importantes meios de transmissão cultural nas sociedades antigas. Ao ensinarem um jogo os membros mais velhos de um grupo transmitiam aos jovens e às crianças uma série de conhecimentos e formas de relações sociais e comportamentais que fazem parte do patrimônio cultural do grupo ao qual pertencem. Ao ensinar um jogo, ensina-se uma forma de viver. O ato de jogar era visto como um momento de crescimento, de desenvolvimento de habilidades necessárias ao amadurecimento e convívio social.

Assistimos hoje a uma proliferação de jogos de todo tipo, uns mais outros nem tão inteligentes e saudáveis. De um modo geral, os jogos eletrônicos comerciais têm fortalecido o papel do enquanto mero “passatempo”, sem maiores intenções de desafiar o jogador a se desenvolver. Os jogos que são nossas ferramentas de trabalho, cuja eficácia tem sido amplamente testada, são os jogos conhecidos como quebra-cabeças e os de tabuleiro clássicos ou modernos, que exigem o emprego de estratégias para se atingir o objetivo proposto. Salientamos um aspecto que só os jogos tradicionais e de tabuleiro possuem: a interação presencial entre os jogadores. São jogos que requerem basicamente a capacidade de parar, concentrar-se, elaborar pensamentos e, sobretudo saber respeitar o tempo do outro.

Com uma rotina de intensa pesquisa, seleção e experimentação de jogos na última década, temos como fruto de nosso trabalho inúmeros produtos, serviços e projetos que se desenvolveram e se espalharam pelo país. A seguir, algumas dessas suculentas frutas.

JOGOS DE MESA - Tabuleiro

Nossos jogos de tabuleiro são clássicos e modernos cuja dinâmica se encaixa em padrões encontrados nos mais diferentes jogos de povos e culturas distantes geográfica e temporalmente. Em nossas pesquisas, encontramos basicamente seis grandes “famílias”, onde se agrupam jogos históricos de sucesso, tidos valiosas ferramentas do pensar. As famílias que identificamos são: Captura, Captura e Cerco, Território, Alinhamento, Percurso e Cálculo.

Do ponto de vista simbólico, os jogos convidam para a construção de um conhecimento organizado no espaço e no tempo. Os objetivos, as regras, as peças e suas posições e/ou movimentos, as decisões que vão resultando em sucesso ou fracasso, as correções de rumos baseadas na capacidade de antecipar situações, a alternância de jogadas entre os participantes, tudo isso vai compondo um instigante sistema organizado e complexo que encanta a todos.

JOGOS GIGANTES

A criança pensa com o corpo inteiro, de forma integrada e harmoniosa. Assim, oferecer jogos em tamanho gigante serve como porta de entrada para prática de jogos do mundo, tendo em vista a importância da expressão corporal, dos movimentos longos e da interação que um jogo gigante proporciona. Os materiais com estas propriedades permitem uma imersão da criança em um jogo com regras, onde seu faz de conta é estimulado, ao mesmo tempo em que é desafiado a lidar com as condições próprias de um jogo que exige estratégias desenhadas no coletivo.

Criamos tabuleiros com dimensões gigantes, substituímos as peças por bonecos de animais e reduzimos ligeiramente o número de casas para que as partidas sejam mais rápidas – importante ao atender iniciantes, crianças menores ou com acentuado grau de ansiedade e hiperatividade. O resultado é um encanto e uma disposição de jogar imediata. Temos claro que é mais fácil aprender com a colaboração do maior número possível de órgãos do sentido. Como todos os neurônios se comunicam via sinais elétricos, tanto faz ativá-los mediante a visão, o tato, a audição, o movimento ou a mera reflexão. Se o jogo consegue ativar maior quantidade de órgãos do sentido, melhor.

DESAFIOS

Popularmente conhecidos como quebra-cabeças, consideramos estes desafios como obrigatórios no processo de desenvolvimento das aptidões que levarão o aprendiz a um melhor aproveitamento de suas capacidades cognitivas. É um caminho de enfrentamento de seus próprios limites, aprendendo a lidar com frustrações e, sobretudo elevar sua auto-estima, sempre que vencer um desafio. Etapa fundamental de preparo para o jogo socializante (tabuleiro) onde o outro deixa de ser visto como um adversário a ser vencido passando a encará-lo como um parceiro que lhe proporciona novos desafios a cada lance de uma partida.

Os desafios são em sua maioria, problemas de matemática e geometria. Uma característica bastante comum nestes jogos é uma aparente simplicidade à primeira vista, principalmente quando os vemos montados ou solucionados. Porém, os passos para atingir os resultados desejados requerem planejamento, trabalhar com probabilidades, calcular variáveis, elaborar hipóteses e... evitar o que parece óbvio. O raciocínio lógico matemático e uma percepção visual apurada são requisitos fundamentais para a solução destes jogos. Organizamos estes jogos em quatro categorias: Encaixe, Laçada, Sequenciais e Múltiplos.

CONCLUSÃO

Dentro do repertório comportamental que exploramos juntos aos nossos aprendizes, podemos citar a percepção, a resolução de problemas, a criatividade, a memória de trabalho e a memória de longo prazo como sendo algumas das habilidades que os jogos estimulam.

A utilização de jogos com o objetivo de alcançar tais competências ainda é tímida nos meios educacionais, muito embora tenhamos estudos e experiências que corroboram a eficácia desses instrumentos no processo de construção do conhecimento em todas as faixas etárias. O modelo

de educação tradicional baseado na transmissão de conteúdos precisa ceder espaço a algumas atividades que desenvolvam as aptidões necessárias capacidade de generalizar suas conquistas para outros âmbitos - familiar, social, profissional e escolar. Assim, desenvolvemos o Projeto Pensar que explora estas possibilidades.

PROJETO PENSAR – O QUE É?

O objetivo com este trabalho vai além da simples utilização dos diferentes jogos disponíveis no vasto universo de jogos de tabuleiro. A partir de uma seleção e classificação desse valioso acervo, propõe-se a aplicação mediada de desafios e jogos que estimulem:

Concentração, memorização, capacidade de resolução de problemas, raciocínio lógico-matemático, controle da ansiedade com aumento da auto-estima.

Todos estes são processos exaustivamente discutidos, motivos de grande preocupação para educadores e estudiosos dos distúrbios da cognição. Não existem fórmulas precisas nem são necessárias mudanças radicais; o que é imprescindível é lançar mão de recursos que ativem a capacidade de aprender a aprender, atitude esta que uma vez alcançada, torna-se “propriedade” que ninguém mais retira.

A utilização de jogos leva principalmente em consideração a mediação realizada pelo profissional que estará atuando. Desta forma é de fundamental importância que o professor, educador ou profissional tenha formação para compreender o processo de mediação em suas diferentes faces. O modelo de intervenção que propomos é pautado na interação entre teoria e prática, sendo as principais questões teóricas contextualizadas, analisadas e discutidas por meio da prática dos jogos.

PROJETO MENTE ATIVA – O QUE É?

Nas últimas décadas, a atenção mundial tem se dirigido aos problemas sociais, econômicos derivados do crescimento demográfico, sendo um dos aspectos relevantes a longevidade da população que aumenta. A faixa de idade com maior aumento proporcional é a de pessoas com mais de sessenta anos, dessa forma, tem crescido também a preocupação com a qualidade de vida alcançada pelos idosos.

O envelhecimento é um processo gradual que traz mudanças físicas, psicossociais e cognitivas (memória, percepção, atenção, etc..). Algum nível de piora é esperado, sendo que os

declínios mais preocupantes estão nas medidas que envolvem velocidade ou habilidades não exercitadas. Pesquisadores têm demonstrado que tal prejuízo cognitivo está associado ao estilo de vida adotado pelo indivíduo com dietas impróprias, sedentarismo, abuso de substâncias como o cigarro, álcool e outras drogas, o insucesso de manter a mente ativa, doenças (cardiopatias, diabetes, hipertensão e baixa pressão arterial).

Recentes estudos sobre o envelhecimento mostram um impacto considerável do treinamento cognitivo na manutenção e recuperação de funções mentais ocasionando a prevenção de um alto grau de disfunção cognitiva, e em muitos casos, permitindo que demências como a de Alzheimer, entre outras, sejam retardadas ou até mesmo venham a se manifestar de forma insignificante.

O Projeto Mente Ativa visa estimulação cognitiva por meio da mediação da aprendizagem de jogos que exigem ativação e exercício de funções não estimuladas nesta idade.

EXPERIÊNCIA INSTITUCIONAL

- Oficina do Aprendiz – espaço de interações lúdicas organizado para trocas e aprendizados junto ao público leigo e especializado. Aberto a onze anos em Florianópolis, oferece criação, desenvolvimento, produção, comercialização e serviços especializados em processos lúdicos.
- Capacitação para atuação nas Brinquedotecas Sesc – promovida pela Gerencia de Lazer do Departamento Nacional do Sesc - destinada aos profissionais da Atividade Recreação dos Departamentos Regionais com atuação em brinquedotecas, realizada no período de 21 a 27 de setembro de 2014, no Hotel Sesc Cacupé em Florianópolis/ SC. No total participaram 15 técnicos dos seguintes Departamentos Regionais: AC, AP, GO, MA, MG, MS, MT, PA, PB, RJ, RN, RS, SE, TO e ES. Além destes, também participaram 10 profissionais do Departamento Regional SC.
- Projeto Ciranda SESC/SC – Brincadeiras de madeira. Desenvolvido nos anos de 2013 e 2014, o projeto se estendeu por todas as unidades do SESC/SC, ampliando a percepção do público sobre o brincar, brinquedos e o consumismo.
- Projeto Jogos do Mundo e Oficina da Memória – com ampla extensão pelas unidades do SESC/SC, oferecemos assessorias, materiais e formações desde seu início, em 2005. O projeto atende crianças, adultos e idosos objetivando qualidade de vida e saúde.
- Assessoria e montagem da brinquedoteca da unidade do SESC/SC – Cacupé/Florianópolis e Itajaí-SC em 2016.
- Participações em eventos regionais e nacionais junto ao SESC/SC, como a Volvo Ocean Race Itajaí/2015; Fenaostra Florianópolis/2015 e OktoberFest Blumenau/2015. Ótimo teste para lançar e validar materiais (e layout) para atendimento a grande volume de pessoas. Com sucesso, nosso circuito de movimentos para crianças foi lançado na OktoberFest.
- Participação e apresentação conceitual e de projetos para espaços de interações lúdicas [brinquedotecas] na Bienal Brasileira de Design 2015, em Florianópolis/SC.
- Projeto Observar e Experimentar – Astronomia e Física ao alcance de todos, desde 2013 leva instrumentos científicos históricos para escolas e comunidades. Com uma grande rede de parceiros, já sensibilizamos com o projeto mais de 80 mil pessoas, entre crianças e adultos.

- ➔ Assessoria, formação e oferta de materiais para as unidades de Educação Infantil do SESI/SC, entre os anos de 2007 a 2010.
- ➔ Criação e desenvolvimento de jogos temáticos para o SESI/SC para ensino de comportamentos saudáveis em contexto industrial, de 2010 a 2015.
- ➔ Experiências em pesquisa e desenvolvimento de projetos lúdicos junto à Universidade Federal de Santa Catarina [Psicologia, Ed. Física, Pedagogia, Geografia, Biologia, Medicina e Farmacologia] desde 2007. Assessoria e oferta de materiais lúdicos para o Núcleo de Desenvolvimento Infantil e para a brinquedoteca do Colégio de Aplicação.
- ➔ Atendimento público e gratuito aos estudantes de escolas públicas no espaço Oficina do Aprendiz, em um Circuito de Experiência Lúdicas. Desde 2012.
- ➔ Assessoria especializada e oferta de materiais lúdicos para dezenas de escolas públicas e privadas, para uso em contexto de brinquedoteca ou em salas de aula. Desde 2005.
- ➔ Apresentação de 10 trabalhos profissionais e acadêmicos, entre seminários, mesas redondas e circuitos de experiências lúdicas no IV Congresso Brasileiro de Psicologia: Ciência e Profissão, em São Paulo, 2014.
- ➔ Assessoria à Universidade do Estado de Santa Catarina e outras instituições de ensino superior a partir da obrigatoriedade aos cursos de Pedagogia de oferecerem laboratório de prática – Brinquedoteca. Esta demanda acadêmica de 2010 foi embrionária para o projeto aqui apresentado.
- ➔ Renate Damian, Coordenadora de Lazer do Sesc/SC em texto publicado no Blog do SESC/SC no dia 20 de janeiro, conta: “Já é possível perceber o resultado esperado desta nova configuração do espaço, com muitas histórias e faz de conta acontecendo diariamente, com a participação ainda mais ativa dos pais nas muitas brincadeiras que estão sendo construídas. (...) Os cantos temáticos constituem uma forma de organização do espaço para garantir que a criança vivencie diferentes situações de aprendizagens. Estes representam áreas fechadas, com apenas três ou quatro lados delimitando o espaço. Oportunizar zonas circunscritas faz com que a criança tenha estímulos para o desenvolvimento da imaginação, faz-de-conta, autonomia, socialização e cognição”.