



Oficina do Aprendiz

"Criando condições favoráveis para a aprendizagem"



Jogos do Mundo

Oswaldir Viegas
Nicolas Lindner
Claudio Sausen Mallmann



INTRODUÇÃO

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, ensinava-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 (cardiopatas, 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.