

PROJETO VITÓRIA RÉGIA

MOGI DAS CRUZES/SP MAIO/2017

DENISE DE ALMEIDA - UNIVERSIDADE BRAZ CUBAS - denise.almeida@brazcubas.br

CARLOS HOMERO URIZZI GARCIA - UNIVERSIDADE BRAZ CUBAS - hdehomero@yahoo.com.br

ELISABETEJACQUES URIZZI GARCIA - UNIVERSIDADE BRAZ CUBAS - elisabete.garcia@brazcubas.br

Tipo: RELATO DE EXPERIÊNCIA INOVADORA (EI)

Categoria: MÉTODOS E TECNOLOGIAS

Sector Educacional: EDUCAÇÃO SUPERIOR

RESUMO

Projeto Vitória Régia

As interações que se promovem ao longo de um curso de formação pedagógica impescindem de significados. Sabe-se que tudo o que se experimenta, que se pratica, agrega melhores condições para se confirmar como aprendizagem. Quando se adiciona às situações de transposição didática o componente lúdico, são fertilizados os terrenos da memória afetiva, muito mais provida de longevidade. Em se tratando de um curso de formação de professores, ministrado na modalidade EAD, qualificar as interações acadêmicas ganham contornos de um desafio imperativo, ou seja, há que se priorizar a provocação de reflexões acerca dos conteúdos veiculados por meio de experimentações lúdicas, que se notabilizem pelo potencial de favorecer aprendizagens não perecíveis, que se desdobrem em novas habilidades para que o futuro professor pulverize em proveito de seus alunos.

O projeto Vitória Régia foi concebido com esse propósito: proporcionar uma experiência agradável, sob o ponto de vista metodológico, e funcional, no que se refere às repercussões de aprendizagem de diversos conteúdos. Seu público-alvo consistiu em discentes do curso de Pedagogia EAD, do primeiro semestre. Reunidos em grupos em seus respectivos polos presenciais, foram incumbidos de selecionar conteúdos que pudessem ser ministrado para crianças de educação infantil ou ensino fundamental. O recurso didático foi a brincadeira denominada Vitória Régia, ou seja, papéis dobrados portando os conteúdos escolhidos que, postos em um recipiente com água, se abriam e se revelavam numa alusão a procedimentos "mágicos". A realização da atividade foi precedida por tutoriais, diversos vídeos e textos de apoio postados no ambiente virtual de aprendizagem. Durante a experiência, os grupos deveriam documentá-la com fotos e vídeos, enviando esses registros para a plataforma acadêmica a que têm acesso. O resultado ficou patente em interações de naturezas diversas, entre grupos do mesmo polo e de outros, tutores e professores.

Palavras-chave: Ludicidade; Interações; Aprendizagem significativa; Ambiente virtual.

I – INTRODUÇÃO

O Projeto Vitória Régia foi produto decorrente de uma disciplina denominada Projeto Integrador, que faz parte da grade curricular do curso de Pedagogia, ofertado na modalidade EAD (Educação a Distância). Este foi um trabalho que ocorreu concomitantemente em diversos polos, vinculados a uma universidade localizada em Mogi das Cruzes.

A finalidade da disciplina Projeto Integrador é promover a interdisciplinaridade entre os conteúdos abordados durante cada semestre letivo e, ao mesmo tempo, criar condições para que o aluno, futuro professor, tenha acesso a situações que lhe permitam vislumbrar, da forma mais próxima quanto for possível, como será o seu exercício profissional.

O eixo norteador das atividades alcançadas pelo projeto Vitória Régia foi a ludicidade, sem a qual qualquer mobilização dirigida à criança se esvaia de sentido e não contempla os objetivos de aprendizagem estabelecidos para esse público alvo. Trata-se de uma espécie de axioma, repetido à exaustão durante os anos de formação pedagógica, para que o futuro docente jamais perca de vista a pertinência de se orientar pela ludicidade em tudo o que propuser à criança.

Procurou-se, ao longo das atividades, chamar a atenção do acadêmico para a validade das propostas que abrem espaços para a criatividade, não só no sentido de estimular as posturas criativas do futuro professor, mas também para que estes reproduzam a prerrogativa de valorizar as ações criativas de seus alunos, quando forem regentes de suas salas de aula.

Justifica-se a tônica depositada nesse estímulo à criatividade nas perspectivas cognitivistas defendidas por Gardner (2002), dentre outros referenciais, em que se destaca a relação dialética entre criatividade e inteligência, sinalizando que uma competência intelectual humana deve apresentar um conjunto de habilidades para a resolução de problemas, dando suporte para que o indivíduo seja capaz de resolver problemas ou dificuldades com as quais se depare, ao mesmo tempo em que se capacite para o exercício da criação, da elaboração de produtos que atendam suas necessidades de forma eficaz. Acredita-se que ao buscar soluções para os problemas encontrados ou simulados, o educando amplie suas condições para a aquisição de conhecimento novo. (p. 46). Com efeito, essa concepção deve conduzir o aprendizado

do estudante de Pedagogia de forma significativa, a fim de que, ao aperceber-se de sua eficácia na relação com o conhecimento, ofereça futuramente condições similares aos seus alunos. Dolabela (2003) considera possível aperfeiçoar o uso da criatividade e indica que suscitar trabalhos com temas de grande interesse do aluno possa ser um bom começo:

Sem dúvidas existem técnicas para aumentar a criatividade das pessoas. Mas não há como negar que alguém será mais criativo quando imerso em tema que o apaixona, ao qual se dedica intensamente, pois criatividade depende principalmente do grau de energia empregado, não é só um facho de luz fugidio e casual. E para isso é preciso estar comprometido. (DOLABELA, 2003, p. 59).

Tendo, portanto, a ludicidade e a criatividade como retro alimentadoras de todo o processo de condução das atividades deste projeto, outra necessidade que se buscou desenvolver foi a integração entre os acadêmicos do mesmo polo, assim como entre os participantes de polos distintos, promovendo não só a troca de experiências, mas também o estabelecimento de vínculos entre pessoas que comungam expectativas parelhas e fazem projeções para o exercício de uma profissão que tanto padece pelos isolamentos, comunicações inócuas, desinteresses pelas boas práticas alheias e apego a certas zonas de conforto que não fertilizam a qualidade do processo educativo.

O uso das ferramentas tecnológicas, que é sempre uma grande preocupação das Instituições de Ensino Superior que oferecem matrículas para cursos na modalidade EAD, esteve na pauta deste projeto com considerável destaque e em diferentes momentos, dentre os quais, quando os participantes registraram as etapas das atividades em fotos, elaboraram vídeos alusivos ao trabalho de cada grupo e compartilharam essas experiências nos ambientes virtuais de aprendizagem, possibilitando o intercâmbio de ideias e de resultados.

II – OJETIVOS

A proposta de atividades do projeto Vitória Régia considerou como metas a serem alcançadas:

1 – Promover ações que integrassem diversas áreas do conhecimento, de forma

harmônica e lúdica, chamando a atenção dos acadêmicos para a relevância da interdisciplinaridade;

2 – Possibilitar aos estudantes do curso de Pedagogia espaços para a construção de uma sequência didática aplicável em salas de aulas reais, num exercício de aproximação entre teoria e prática;

3 – Destacar a ludicidade e a criatividade como elementos imprescindíveis à aquisição construtiva do conhecimento;

4 – Valorizar a construção coletiva de saberes pedagógicos e a socialização saudável dos resultados obtidos nas diversas etapas de desenvolvimento do projeto;

5 – Familiarizar estudantes matriculados em cursos oferecidos na modalidade EAD com as ferramentas disponíveis em seu ambiente virtual de aprendizagem.

III – REFERENCIAIS TEÓRICOS

O desenvolvimento deste trabalho encontrou ancoragem teórica nos autores Gardner (2002), Vygotski (2009); Duarte (2004); Dolabela (2003); Pasqualini (2013); Barbosa (2006); Torre (2005); Rios e Santos (2011). Todos os autores mencionados convalidam a perspectivas de se imprimir ao trabalho pedagógico, notadamente aqueles realizados com crianças, o caráter lúdico e criativo.

Para a elaboração do tutorial de apresentação aos alunos, veiculado também na plataforma virtual, foram consultados alguns endereços de sítios sobre mitologia - que contextualizassem o tema “Vitória Régia”- outros sobre personalidades que se valeram da criatividade e da imaginação para construir histórias de sucesso. Essas indicações foram repassadas aos acadêmicos, com o propósito de também incentivá-los a utilizar os recursos virtuais de pesquisa, atentando para a necessidade de se efetuar buscas em endereços confiáveis, conforme recomenda Duarte (2004):

[...] o insucesso ou sucesso de indivíduos, empresas e instituições depende basicamente da maior ou menor capacidade de buscar conhecimentos e informações com rapidez e saber utilizá-los com criatividade, adaptando-se a novos ritmos e

processos, dominando as novas tecnologias e linguagens, em suma, adaptando-se a um novo tipo de sociedade que estaria surgindo, caracterizado por um novo tipo de relações entre conhecimento e trabalho. (DUARTE, 2004, p. 64).

A fim de assegurar maior legitimidade aos tutores dos polos presenciais para, caso se fizesse pertinente, trazer orientações suplementares aos acadêmicos, foi organizado um encontro com esses profissionais em que, dentre outras atividades, executaram as principais etapas da construção do brinquedo, ora denominado “Vitória Régia”.

IV – PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O Projeto Vitória Régia fez parte de uma programação semestral, cujo produto final foi a possibilidade de alunos do curso de Pedagogia EAD vivenciarem uma atividade lúdica, factível e de grande interesse para o público com o qual os futuros professores irão trabalhar. Assim, este artigo se vale como procedimento metodológico do **Estudo de Caso**, uma vez que se pretende apresentar o relato de uma experiência, seu percurso de aplicação e a avaliação que dela decorreu, sinalizando para a pertinência de sua socialização.

Salienta-se que o relato poderá se ressentir da riqueza de detalhes dos quais se apropriou durante a construção de um brinquedo que, dentre outras particularidades, também abordava conteúdos formais estipulados para crianças de educação infantil ou ensino fundamental. Mas esse detalhamento pode ser conferido na integralidade nos documentos que precedem o projeto, disponibilizado à Instituição em que foi desenvolvido.

Por meio do referido relato e das análises que dele provierem, espera-se contribuir para que outras propostas de atividades a serem encampadas por alunos de EAD, especificamente dos cursos de Pedagogia, decantem os aspectos lúdicos e criativos como disparadores de estímulos à aprendizagem.

V – APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Sabe-se que trabalhar de forma lúdica estimula e desenvolve aspectos sociais, cognitivos, culturais, emocionais e físicos da criança e a brinquedoteca é um excelente ambiente para proporcionar esse desenvolvimento nesta fase tão importante que é a infância. Desta forma, e considerando que todos os polos possuem esse espaço (brinquedoteca), convencionou-se que as atividades atinentes ao projeto “Vitória Régia” seriam ali realizadas.

Para desenvolver o projeto Vitória Régia, o acadêmico deveria formar um grupo entre 3 a 6 participantes ou, se assim preferisse, realizá-lo individualmente. Com a formação dos grupos, entre vários motivos, destacamos o de promover a troca de conhecimento entre os ingressantes e a socialização. O próximo passo foi assistir ao vídeo, elaborado pelo professor responsável pelo Projeto Integrador, ensinando como construir o brinquedo e como utilizá-lo.

No vídeo, o aluno acompanhava apenas uma dentre as inúmeras possibilidades de se utilizar o brinquedo “Vitória Régia” em sua prática pedagógica. A cada nova possibilidade descoberta, era importante perceber que também se configurava um novo caminho para a ampliação de aprendizado pleiteado. Como nos indica Pasqualini (2013, p.91):

“[...] A brincadeira de papéis no contexto da educação escolar deve estar a serviço da apropriação da cultura e do desenvolvimento psíquico, cabendo ao professor não só ampliar o conhecimento de mundo da criança de modo que forneça matéria-prima para o faz de conta, mas enriquecer a atividade lúdica e promover sua complexificação”.

A ideia básica da brincadeira consistia em papéis dobrados que se abriam enquanto boiavam numa superfície líquida. Quando os papéis se abriam, numa alusão a um processo mágico, revelavam um determinado conteúdo, que podia ser uma pergunta para a criança responder (O que é? o que é?), partes de um poema ou de diversos outros gêneros textuais, um problema para que a criança encontrasse a solução, palavras que rimavam, entre uma infinidade de possibilidades. O desafio para os grupos era criar um conteúdo que fosse atrativo para as crianças de educação infantil ou Ensino fundamental. O importante era usar a imaginação:

[...] a imaginação, base de toda atividade criadora, manifesta-se, sem dúvida em todos os campos da vida cultural, tornando-se também possível a criação artística, a científica e a técnica. Nesse sentido, necessariamente, tudo o que nos cerca e foi feito pelas mãos do homem, todo o mundo da cultura, diferentemente do mundo da natureza, tudo isso é produto da imaginação e da criação humana que nela se baseia. (VYGOTSKI,

2009, p.14).

O primeiro critério desse projeto foi a diversão. A essência de qualquer brincadeira é que a mesma seja agradável aos participantes. Ao propor uma atividade divertida, espera-se unir eficiência e eficácia, ou seja, aumentar a probabilidade de alcançar os objetivos de forma plena. Isso porque os envolvidos terão prazer em colaborar para a execução e bom andamento da atividade (eficiente: fazer certo as coisas).

Um ambiente amistoso, decorrente do prazer espontâneo em participar da atividade tendo em vista o caráter divertido da proposta apresentada, sinaliza excelente oportunidade para uma condução segura e produtiva (eficaz; fazer as coisas certas). Esses conceitos - "A eficiência consiste em fazer certo as coisas e a eficácia em fazer as coisas certas."- são atribuídos ao famoso pai da Administração, Peter Drucker.

O segundo critério vinculado ao projeto Vitória Régia foi a adequação. Ninguém gosta de uma brincadeira quando não consegue compreender ou realizar as atividades propostas. O nível de exigência do jogo precisa estar dentro ou próximo do nível de capacidade dos participantes. Portanto, foi fundamental identificar para quais faixas etárias a proposta poderia ser mais bem aproveitada. Na perspectiva de Barbosa (2006, p.19):

[...] é preciso que o aprendiz possa viver outras experiências, faça várias combinações e conexões entre elas, para que se constitua um sujeito capaz de aprender utilizando suas possibilidades imitativas e criativas, capaz de representá-las através de várias linguagens e capaz de compreender, também, através de várias linguagens, a experiência e a vivência do outro, para incorporá-las à sua quando se sentir fascinado por ela.

Assim, há que se garantir a atenção ao público alvo e o cuidado para que não se subestime o estágio de desenvolvimento intelectual de cada fase, tornando a atividade desinteressante ou por exigir de mais ou de menos da criança. Sugeriu-se que o aluno revisitasse Piaget e suas teorias, a fim de se sentir mais seguro para elaborar sua proposta.

O Terceiro critério que deu suporte ao projeto foi a viabilização. A ideia precisa ser concretizada, ou seja, é primordial que seja uma proposta factível dentro das condições previstas, que possa ser realizada dentro da brinquedoteca, preservando a essência do brinquedo proposto, que conte com a participação de todos os integrantes do grupo e também que permita a gravação das atividades.

Os registros, tanto do percurso de construção do brinquedo por meio de fotos, quanto da aplicação da brincadeira por meio do vídeo, socializadas no ambiente virtual de aprendizagem, permitiram o estabelecimento de vínculos entre acadêmicos de polos diversos. A possibilidade de compartilhar experiências, com grande potencial de aplicabilidade na educação básica, conforme aponta Torre:

[...] que a criatividade se socializa; deixa de ser um dom, uma capacidade pessoal para se converter em um bem social, uma riqueza coletiva. [...] a criatividade está em saber utilizar a informação disponível, em tomar decisões, em ir mais além do que foi aprendido, sobretudo, em saber aproveitar qualquer estímulo do meio para gerar alternativas na solução de problemas e na busca de qualidade de vida. (TORRE, 2005, p.34)

Essa socialização em ambiente virtual de aprendizagem assegura que os alunos estão lançando mão das tecnologias disponíveis. Trata-se de um início tímido ainda, mas considerável para boa parte dos acadêmicos, que são também ingressantes tanto no ensino superior quanto nessa modalidade não presencial de ensino. Aqui, vale destacar o que afirmam Rios e Santos (2011):

As TICs contribuem para o desenvolvimento das habilidades e competências dos professores e estudantes numa perspectiva crítica e colaborativa. A inovação no fazer pedagógico contribui significativamente na formação crítica participativa e autônoma do indivíduo [...] Tecnologias estas que abrem espaços ao ser humano em todas as esferas da sua vida: trabalho – afetividade – economia – política – cultura. (Rios & SANTOS, 2011, p 8)

VI – CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Projeto Vitória Régia foi elaborado com o propósito de promover a integração entre alunos do primeiro semestre do curso de Pedagogia, na modalidade EAD, de um mesmo polo e também de polos distintos, por meio do ambiente virtual de aprendizagem.

Com a socialização dos resultados de seus trabalhos e a possibilidade de empenhar ludicidade a uma proposta didática, que previa a construção de um brinquedo e a

viabilização da brincadeira, foi facultada ao aluno a oportunidade de experimentar uma atividade que, futuramente, poderá ser replicada em suas salas de aula. Ficou patente que as posturas criativas, além de muito bem-vindas no universo pedagógico, são imprescindíveis para que a criança se sinta atraída pelas propostas, e para que aceite o convite para colocar em evidência o seu potencial criativo também.

O uso da tecnologia, durante a execução do projeto, materializado em tutoriais, interações via plataforma, fóruns, postagem de registros, entre outros, levou o aluno a valorizar os recursos de que dispõe para melhorar o protagonismo de sua aprendizagem, ganhar desenvoltura nesses cenários virtuais e ajustar seu perfil às características do Ensino a Distância.

VII – REFERÊNCIAS

BARBOSA, L. M. S. **Psicopedagogia – Um Diálogo entre a Psicopedagogia e a Educação**. Curitiba: Bolsa Nacional do Livro, 2006.

DOLABELA, F. **Pedagogia Empreendedora**. São Paulo: Editora de Cultura, 2003.

DUARTE, N.. (Org.). **Crítica ao fetichismo da individualidade**. São Paulo: Autores Associados, 2004.

GARDNER, H. **Estruturas da mente: A teoria das inteligências múltiplas**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2002.

PASQUALINI, J. **Periodização do desenvolvimento psíquico à luz da Escola de Vigotski: a teoria histórico-cultural do desenvolvimento infantil e suas implicações pedagógicas**. In: MARSIGLIA, A. C. G. (Org) *Infância e pedagogia histórico-crítica*. Campinas: Autores Associados, 2013.

RIOS, C.A. e SANTOS, D.P. **Mídias na Educação: formação continuada do professor, privilégio para o aluno**. Montes Claros: Editora Unimontes, 2011.

TORRE, S.de la – **Dialogando com a Criatividade: da identificação à criatividade paradoxal**. São Paulo: Madras, 2005.

VYGOTSKI, L. S. **Imaginação e criação na infância**. Tradução Zoia Prestes. São Paulo: Ática, 2009.