Instituição
Centro Popular de Cultura e Desenvolvimento (CPCD)

Título da tecnologia
Bornal De Jogos: Brincando Também Se Ensina

Título resumo

Resumo
Estudar matemática, português, ciências, história, geografia, e discutir cidadania, lógica, raciocínio, meio ambiente, direitos humanos, de forma alegre, prazerosa e lúdica.

Objetivo Geral

Objetivo Específico

Problema Solucionado
Nossa vivência, observações e pesquisas mostram que as ditas "razões do fracasso escolar", quase sempre estiveram relacionadas a "fatalismos": o biológico ("criança pobre e desnutrida não aprende"), o institucional ("falta de recursos e material escolar nas escolas"), ou o pedagógico ("alunos não aprendem porque são indisciplinados, desatentos, descompromissados"). Segundo esta ótica, os problemas "da" escola só serão solucionados quando os problemas "fora" da escola forem resolvidos, ou no dia em que inventarem um aluno modelo. Nós do CPCD jamais concordamos com estas teses fatalistas, nem tão pouco com esta visão acrítica que não consegue incluir o professor como parte do "problema", e que, por conseguinte, não consegue fazer dele parte fundamental na "solução" do fracasso escolar. As respostas a estas e outras questões nos levaram a transformar o lúdico - o jogo, o brinquedo e o brincar - em metodologia e pedagogia de trabalho, não como "sobremesa", mas como "arroz com feijão", alimentos de primeira necessidade. Por isso, para nós "ser criança é aprender brincando".

Descrição
Aprender e ensinar brincando traz em si toda a riqueza de possibilidades de relacionamento e companheirismo, socialização e troca de experiências, conhecimento do outro e respeito às diferenças, desejos e visões de mundo, elementos essenciais para construção de uma relação plural entre educadores e educandos, condição básica para existência de uma prática educativa de qualidade e para a descoberta e apropriação do "mundo dos saberes e dos fazeres": das letras, dos números, das ideias, dos fatos, dos sentimentos, dos valores, da cidadania, dos sonhos. O programa contribui para a mudança nos métodos tradicionais de ensino, formando professores mais ousados no inovar, criar e buscar novas formas para melhorar suas aulas, professores geradores de oportunidades de aprendizagem e professores provocadores de descobertas. No desenvolvimento do programa, pudemos mais que sentir, perceber e auscultar os vários graus de mudança ocorridos na prática educativa das escolas. Desde a relação mais cordial e afetuosa entre professores e alunos, com significativa diminuição da violência escolar, ao aumento real da frequência e a repercussão no aprendizado dos alunos, resultantes desta nova postura dos educadores em relação aos seus alunos e aos conhecimentos desenvolvidos na escola.

Recursos Necessários
Materiais necessários para confeccionar o Bornal: pano, cola, papel duplex, tintas, giz de cera, papelão, papel couché, e materiais que possam ser reciclados e utilizados na confecção dos jogos, como caixa de leite, latas, tampinhas, PET etc.

Resultados Alcançados
Uma contribuição significativa para o ensino público foi, de um lado, a quebra dos focos de resistência ao novo entre parcela de professores tradicionalistas e acomodados. E de outro, a ampliação de opções e oferta de instrumentos de ensino-aprendizagem para os professores comprometidos e desejosos de mudanças, mas sem alternativas para fazê-las. Outro impacto substantivo do Bornal foi em relação à qualidade da participação e protagonismo dos alunos nas aulas e na escola. O Bornal possui grande potencialidade para resgatar o prazer de estudar, aumentando a satisfação de ensinar e aprender, valorizando o saber e possibilitando o desenvolvimento de pessoas mais críticas, mais criativas, mais conscientes, estabelecendo parcerias e relações plurais entre educadores e educandos. O Bornal de jogos possui 70% de aprovação, e alguns jogos já foram testados (jogados) mais de 6.000 vezes, avaliados individualmente. Acreditamos que o maior mérito desta tecnologia foi transformar o tão "penoso e desgastante" processo de ensino em algo simples e natural, divertido e coloquial, alegre e prazeroso, usando como recurso pedagógico e estratégico a sofisticada simplicidade dos jogos e brinquedos criados e adaptados para as diversas áreas de conhecimento do ensino fundamental. A introdução dos jogos, brinquedos e brincadeiras na rotina do fazer da escola, mexe nos vários universos existentes dentro do espaço escolar. No simbólico, porque possibilita a livre circulação da alegria, da criatividade e do protagonismo. No espacial,

porque possibilita transformar todos os espaços físicos em laboratórios de aprendizagem permanente. No estético, porque multiplica formas, cores e sons diversos, disponibilizando-os para a aprendizagem. No imaginário dos alunos, porque estimula a apreensão do mundo dado e do mundo idealizado. No querer fazer dos professores, porque permite pessoas mais descontraídas, soltas, criativas e inovadoras em sua prática.

Locais de Implantação

Endereço:

, Araçuaí, MG

, Belo Horizonte, MG

, Curvelo, MG

, Monte Carmelo, MG

, Patrocínio, MG

, Raposos, MG

, Virgem da Lapa, MG