

MARIANA BALTAR

FOTOS MILA PETRILLO

Brincar é uma arte, ou será que alguém duvida disso?

Brincadeira é natural de criança e de jovem também, é coisa da alma. Mas, brincadeira também é coisa séria e só assim pode ser instrumento de educação.

É pensando dessa maneira que o Centro Popular de Cultura e Desenvolvimento (CPCD), uma organização não-governamental que trabalha há 13 anos em Curvelo, Minas Gerais, desenvolveu a Brinquedoteca e o Bornal de Jogos.

A história é a seguinte: a brinquedoteca nasceu do Ser Criança, a parte do CPCD que atende crianças de sete a 14 anos. Os meninos e meninas ficam meio período (no outro estão na escola regular) participando de atividades como teatro, oficinas de reciclagem de papel, horticultura, enfim, simplesmente brincando e crescendo. O aproveitamento escolar dessas crianças melhorou visivelmente. "Muitos deles eram repetentes e depois do projeto não só passaram de ano, como ensinaram o que aprenderam aos colegas", diz Luciene Coura, coordenadora pedagógica do projeto.

O Bornal, que é uma sacola com o conjunto de jogos, nasceu da brinquedoteca. A fabricação do Bornal é toda de responsabilidade dos

arte de brincar

adolescentes, que integram as fabriquetas de brinquedos. Um Bornal precisa de sucata para reciclagem, vontade e alma de criança. Um Bornal serve para crescer, aprender e principalmente se divertir muito.

Quando o sucesso foi ficando óbvio, as escolas se perguntaram o que estava acontecendo. As crianças pediam para levar os jogos para casa e para a sala de aula. A partir daí, não teve mais como barrar a integração. O Bornal de Jogos invadiu as escolas. Hoje são 13 as que usam o Bornal no seu dia-a-dia. As professoras também participam dos cursos de capacitação junto com os educadores do CPCD. Todos em Curvelo estão unidos pelo desenvolvimento das crianças.

"Brincadeira é uma arte que já vem dentro das crianças e a gente que é adulto aprende com elas.", diz Silmara Soares, que fez o Magistério e trabalha com o Bornal e os brinquedos.

Quem disse que estudar tem que ser chato? Os meninos, meninas, jovens e professores do CPCD provam que tudo isso é pura mentira. Brincar faz bem. Gustavo, 11 anos, fecha a questão: "Brincar é muito importante! Aqui no projeto a gente faz nossos próprios brinquedos. É superlegal!".



PRODUZIDO PELA
AGÊNCIA DE NOTÍCIAS DOS

Entrevista: Cássia D'Aquino orienta pais na educação financeira de seus filhos

EDUCAÇÃO

ANO 27 • nº 239 • MARÇO DE 2001

R\$ 5,50

FAZ-DE-CONTA LEVADO A SÉRIO

Irineu Franco Perpétuo

Educadores e pedagogos são categóricos: brinquedos ajudam no aprendizado, sim, mas alunos também devem apenas brincar

Clóvis Ferreira/Digna Imagem

Assessoria de Comunicação Social

Jornalismo

Diretoria de
Marketing e
Propaganda

Relações Públicas

Rede de
Comunicadores

Fala, Brasil

Quem é Quem

Links Interessantes

Versão para impressão



Notícias - Junho/2004 - ACS

Brincando também se aprende

22/06/2004 18:10

O antropólogo mineiro Tião Rocha um dia se perguntou: é possível fazer educação sem escola? Ao descobrir que, empregando metodologias pedagógicas que utilizavam jogos, brincadeiras e outras atividades lúdicas, poderia educar crianças e jovens, o antropólogo abandonou a Universidade Federal de Ouro Preto (MG), onde era professor, e criou o Centro Popular de Cultura e Desenvolvimento (CPCD) na cidade mineira de Curvelo. Por meio dele, passou a desenvolver e disseminar projetos que contribuem para o desenvolvimento comunitário e auxiliam alunos com dificuldades de aprendizagem em várias áreas. "Assim, consegui ser um bom educador, aquele que aprende, e não só ensina", frisou.

O CPCD surgiu em 1984, e tem gerado projetos que foram implantados em várias cidades de Minas, Bahia, Espírito Santo, Maranhão, São Paulo e ainda de Moçambique e Angola, na África portuguesa. O primeiro dos projetos foi o *Sementinha*, ou *Escola debaixo do pé-de-manga*, voltado para crianças de 4 a 6 anos de bairros carentes e não atendidos por creches. O Sementinha adota a pedagogia da roda, onde o conteúdo de aprendizagem é construído em círculos. Depois vieram o Ser criança, educando pelo brinquedo, que adapta jogos conhecidos, como o de damas, e inventa outros. O Bornal de jogos, que também faz uso de jogos e brincadeiras, e o Bornal de jogos da paz, que favorece as relações sociais, que trabalha temas como cidadania, paz, respeito e sexualidade, também surgiram no centro.

Disseminação - Tião Rocha revela que, quando implantado, o Ser criança não continha brinquedos, aí as crianças perguntavam: cadê os brinquedos? A partir dessa indagação, começaram a produzir muitos jogos e outros objetos lúdicos. O garoto Diemilson, aluno que estava repetindo pela quarta vez a 1ª série do ensino fundamental, em uma escola de Curvelo, foi quem primeiro colaborou para a disseminação do projeto nas escolas. Bom jogador de damas, tinha dificuldade de fazer operações aritméticas. Tião teve a idéia de usar o tabuleiro para ensinar matemática a ele. Desconfiando do bom desempenho do estudante, que levou o exercício de casa sem erros, a professora de Diemilson, ao saber do segredo, disse "só acredito vendo".

Depois de ver a técnica de perto, a professora e a escola adotaram o sistema, que solucionava operações de soma, subtração e multiplicação. Assim teve início a entrada dos projetos nas instituições de ensino. Hoje, são 168 jogos criados nas oficinas mantidas pelo CPCD, como a Fabriquetas, que cria produtos artesanais que auxiliam exercícios de linguagem e expressão, lógica e raciocínio, conhecimentos gerais, ética e solidariedade, entre outros.

Tecnologias - De acordo com o antropólogo, mais de 70% do material produzido foi transformado em tecnologia educacional. Há sete anos, o educador vem desenvolvendo os projetos na cidade de Araçuaí, no Vale do Jequitinhonha, onde assumiu a secretaria municipal de Educação. Lá, foram aplicadas mais de 70 tecnologias. "Transformamos coisas elementares em mais de 1.700 tecnologias de baixo custo, que podem ser feitas com pessoas da comunidade urbana e rural e realizadas por meninos brincando", declarou Tião Rocha.

A estudante do 3º ano do ensino médio, Narjara Esteves, de 17 anos, que borda, costura e produz artigos como bolsas e cintos na Fabriqueta de Araçuaí, revela que tinha muita dificuldade em educação artística na escola, mas que, depois de um ano e meio na oficina, o limite foi superado. Andréia Fonseca, da mesma idade e série que sua colega de oficina, descobriu as possibilidades da terra colorida, tinta da região que está sendo aproveitada em paredes, cartões, quadros e embalagens, e afirma que está empolgada com a descoberta. "Ninguém acreditava que a tinta pudesse ser utilizada para tanta coisa", diz.

Repórter: Vilany Kehrle



As experiências também se multiplicam nas disciplinas de matemática, física, biologia ou de ciências ambientais. A ONG Super Eco, por exemplo, premiada pela Academia Internacional de Ciências, treina professores para dar aula de educação ambiental. Para isso, usa brinquedos especialmente desenhados para mostrar a integração do homem com a natureza, feitos de sucata e materiais baratos. A mesma matéria-prima serve de fonte para o físico Anibal Fonseca Figueiredo, que ensina professores a fabricar aparelhos demonstrativos de fenômenos científicos. "O aluno fica mais motivado quando monta um equipamento, faz a experiência e verifica o resultado", explica. E o que é melhor: sem gastar muito.

Alberto Ludwig

AULA INTERATIVA

As vantagens do uso de jogos nas escolas

Desperta o interesse dos alunos até nas disciplinas mais difíceis.

Aumenta a capacidade de concentração na classe.

Incentiva o trabalho em grupo e melhora o rendimento.

[Volta ao Sumário](#)

Copyright 1998-2002 © Editora Globo S.A. - Termos legais

É proibida a reprodução do conteúdo desta página em qualquer meio de comunicação, eletrônico ou impresso, sem autorização escrita da Editora Globo.

ICAS

EVENTOS

www.epoca.com.br

ÉPOCA

ASSINE JÁ

DELIVERY

FALE CONOSCO

CONTEÚDO

Noticiário OnLine

Revista Época

Melhores capas

Edições anteriores

Edições especiais

CANAIS

@'s da Edição

Pesquisa escolar

Copa do Mundo

Joyce Pasowitch

Saúde

Mundo digital

Turismo

BOLETIM

Receba as notícias de Época OnLine (Digite seu e-mail)

ok

SERVIÇOS

Fale Conosco

Expediente

Anuncie

Assine já

REVISTAS

PEGN

Globo Rural

Marie Claire

Criativa

AutoEsporte

Galileu

Casa e Jardim

Crescer

QUEM

Infantis

NET TV

SITES GLOBO

Editora Globo

TV Globo

Rádio CBN

GloboNews.com

O Globo On Line

Diário de S. Paulo

EDUCAÇÃO

Jogada acertada

Professores inventam brinquedos pedagógicos baratos para ser usados nas salas de aula

A cabou-se o reinado do quadro-negro, do giz e do velho caderno de anotações nas salas de aula. Não é que eles deixaram de fazer parte do material indispensável ao ensino. Pelo contrário. Mas ultimamente ganharam complementos importantes. São brinquedos propostos por professores criativos, oficinas pedagógicas e organizações não-governamentais preocupadas com a qualidade da educação e com o custo do material escolar. Baratos e muito populares, eles invadiram colégios particulares e escolas públicas sob os aplausos de professores experientes, como o físico Ernst Hamburger, coordenador da Estação Ciência de São Paulo, que recebe diariamente entre mil e 1.500 estudantes para visitas gratuitas a suas experiências de ciência, tecnologia e informática. "É um modo muito eficiente de fazer os alunos se interessar pelas matérias consideradas mais difíceis", afirma Hamburger. Alguns desses brinquedos contam com o aval de entidades respeitadas entre os cientistas, como a Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (Fapesp), que patrocinou o jogo Evoluindo Genética, desenvolvido por professores de Campinas, no interior de São Paulo.

Nada mais simples. Jogando dados e movimentando peões coloridos em um tabuleiro armado sobre as carteiras, alunos de 25 municípios da região paulista aprendem a responder a mais de 800 perguntas extraídas de livros sobre genética indicados pelo Ministério da Educação. Quem souber a resposta ganha pontos e avança casas no tabuleiro. "O aproveitamento em classe melhorou muito depois que os alunos passaram a usar o jogo", constata Fabiane Ferreira Borges Salles de Cândido, que dá aulas na Escola Salesiana de São José, em Paulínia, e uma das autoras da brincadeira. O aluno da oitava série Paulo Cesar Batista Junior, de 13 anos, concorda. "Quando erro uma pergunta, gravo a resposta certa e sei que na próxima vez vou acertar", diz. O jogo ainda não é fabricado em escala industrial, mas no projeto o custo da unidade foi de R\$ 6.

Fabiane e outras duas professoras, Denise Yoshie Sumaio e Rosângela Aparecida Macedo de Oliveira, propuseram a idéia quando o professor Octavio Henrique Pavan, do Departamento de Genética da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), dava um curso de atualização para 40 docentes há dois anos. A experiência foi levada em frente e deu certo. A tal ponto que o jogo motivou a organização, no início de junho, de uma olimpíada sobre genética com a participação de 8 mil estudantes. O confronto entre classes da mesma escola e, depois, das escolas entre si culminará com a seleção de dois finalistas que terão como prêmio a participação no Congresso Brasileiro de Genética, na cidade gaúcha de Gramado, em outubro.

O principal objetivo de iniciativas como essa é motivar a criança e o adolescente e suprir as carências do ensino tradicional. Noemi Nogueira Affonso, coordenadora da Escola Estadual Emiliano Augusto Cavalcanti, na capital paulista, criou os Dominós Gramaticais em 1996 e já perdeu a conta do número de escolas que o adotaram em todo o Brasil. O jogo foi tão bem recebido que hoje faz parte da Gramática Essencial, de José de Nicola e Ulisses Infante, da Editora Scipione - livro e jogo custam R\$ 36, mas podem ser usados por grupos de alunos, o que os torna baratos. Como no original, são usadas 28 peças semelhantes ao dominó tradicional. Em lugar dos números, usam-se conceitos gramaticais e uma oração. O objetivo é unir o lado de uma peça que contenha o conceito gramatical com seu respectivo exemplo de oração contido em outra peça e vice-versa.

O aprendizado pela brincadeira não se limita às grandes cidades. Em Curvelo, no interior mineiro, alunos do ensino fundamental aprendem o bê-á-bá e desenvolvem o raciocínio divertindo-se com joguinhos fabricados com sobras de material encontradas em qualquer lugar. Latas, garrafas, potes de plástico e de papelão ganham forma e cor pela organização Centro Popular de Cultura e Desenvolvimento, uma ONG da região. O projeto Bernal dos Jogos: Brincando Também se Ensina transformou sucata em mais de 100 jogos educativos adotados em 42 escolas da região. O programa surgiu da iniciativa das próprias crianças que freqüentavam o Centro Popular para brincar. Aos poucos, elas foram levando os joguinhos para as escolas, despertando o interesse dos professores, que passaram a receber treinamento para usar o material em sala de aula. A coordenadora do projeto, Silmara Soares, conta com uma equipe de dois adultos e três jovens para desenvolver o material, que sai praticamente de graça para as crianças. Em cada bernal (saco de pano ou couro) há um fantoche, um brinquedo e quatro jogos, cada um com uma função diferente. O Pif de Palavras, por exemplo, é montado com quatro alfabetos completos de papelão e oito curingas que podem ser usados no lugar de qualquer vogal. O vencedor será o primeiro dos três jogadores que conseguir formar três palavras completas.

estimula o aluno. E o professor, antes de culpar a televisão, a falta de materiais e a sociedade, deve tentar alternativas para ensinar', completa.

Professores e alunos são livres para criar os próprios jogos, baseados nas necessidades de cada turma. A aplicação, afirmam, melhora o rendimento do aluno, a assimilação dos conteúdos e a sociabilidade na classe.

'Os jogos põem professores e alunos em pé de igualdade, de maneira prazerosa. E, a partir disso, as crianças aprendem naturalmente, sem sentir medo de errar, sem achar chato e obrigatório', conta a educadora Silmara Soares, de 32 anos, que aplica o método em Curvelo.

A aluna Tatiana Cunha, de 14, também de Curvelo, aprova a brincadeira. 'É gostoso, porque a classe se senta em roda e todo mundo participa. A gente vai vendo as matérias de outro jeito. Acho legal para treinar português, matemática e até coisas de história. Todo mundo gosta.'

Em Santo André, na Grande SP, os jogos foram adotados no ensino fundamental com o Sementinha, outro projeto de Tião. Em igrejas, salões de festa, praças e clubes, crianças de comunidades carentes se sentam em roda com as educadoras e desenvolvem os próprios jogos e histórias.

'Percebemos que crianças agressivas, muito caladas ou com problemas de sociabilidade foram mudando de comportamento com os jogos', conta Ilziana Antonia da Silva, de 27 anos, que coordena cinco núcleos infantis na cidade.

O diferencial, segundo Ilziana, está no fato de as crianças 'se sentirem atraídas pelo que você propõe, porque é diferente da idéia que elas fazem da escola e da educação.' Nas palavras de sua aluna Ingrid Kelly, de 5 anos: 'Gosto de jogar a roleta e brincar'. (O Estado de SP, 20/6)

Expediente • Contato • Site da SBPC

Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência - SBPC©2002
Todos os direitos reservados / All rights reserved

Navegue por aqui ▶

Selecione ▼

Edição impressa

► JC 669, de 25/06/10



► Charges



► Veja mais

Notícias

Quarta-Feira, 07 de julho de 2010

JC e-mail 2548, de 21 de Junho de 2004.

Com jogos populares, aprender é brincadeira

Projeto didático criado por antropólogo e usado em escolas e ONGs de vários Estados e em Angola e Moçambique é um recurso que enriquece as aulas de matemática, português, história e geografia e vem trazendo bons resultados entre crianças de 4 a 14 anos, além de ser divertido

Simone Iwasso escreve para 'O Estado de SP':

Diemilson não aprendia matemática, mas ganhava de todos no jogo de damas. Tinha 11 anos, estava na 1.^a série e não conseguia fazer as lições de casa. Até que um dia levou tudo pronto, sem erros e foi repreendido pela professora - ela desconfiou que ele tinha copiado os resultados de um colega.

O garoto finalmente tinha aprendido a somar, dividir, multiplicar e subtrair. Isso graças a uma invenção batizada de 'damática': um tabuleiro de damas com números espalhados pelas casas e sinais das operações matemáticas nas peças. Para cada jogada, uma conta teria de ser resolvida.

A história se passou há nove anos, em Curvelo, no interior de Minas, e foi a semente de um projeto que se multiplicou e hoje é usado em escolas e ONGs de Minas, Bahia, Maranhão, Espírito Santo, Rio Grande do Norte e SP, além de Angola e Moçambique.

Batizado de Bornal de Jogos, o projeto reúne 360 brincadeiras populares transformadas em material didático, para ser usado em sala de aula com crianças de 4 a 14 anos. O objetivo é oferecer mais um recurso para professores ensinarem disciplinas como matemática, português, história e geografia.

A idéia veio da imaginação do educador Tião Rocha, de 54 anos, um antropólogo especializado em folclore que abandonou a carreira na Universidade Federal de Ouro Preto para fundar o Centro Popular de Cultura e Desenvolvimento (CPCD), uma organização não-governamental dedicada a disseminar metodologias de ensino baseadas nas tradições populares.

Hoje, o CPCD está sediado em Curvelo e Belo Horizonte e oferece em seu site (<http://www.cpcd.org.br>) jogos e instruções para pais e professores interessados na proposta.

'Tudo começou com esse garoto. Pensávamos que, se conseguia jogar os jogos, ele tinha uma boa noção espacial, mas não desenvolvia a noção aritmética.

Pegamos o tabuleiro de damas e adaptamos. Num instante, ele resolveu a vida dele. Depois começamos a usar outros jogos e o gratificante é ver que isso se transformou em política pública em alguns lugares', diz.

A criação faz parte do trabalho desenvolvido há mais de 20 anos por Tião, que associa o conteúdo escolar tradicional ao universo lúdico infantil.

'A escola tem de deixar de ser um lugar carrancudo, que não

Anterior

Estudantes invadem
reitoria da Unesp

Próxima

Brasília: Capital da
Ciência?, artigo de Isaac
Roitman

Índice de Notícias

- imprimir

- enviar

- comentário



menino contou para a professora que tinha aprendido com um jogo do Projeto e ela pediu para conhecer a brincadeira", diz Doralice. O menino levou o jogo e ensinou a professora a brincar com ele. Passados alguns dias a professora pediu para conhecer outros jogos utilizados pelo Projeto Ser Criança. "O aluno encheu um saco com os jogos que tínhamos criado e levou para a escola. Nasceu aí o primeiro Bornal de Jogos", conta a diretora.

Bornal entra nas escolas pela porta da frente

A aceitação dos jogos aconteceu de forma imediata nas escolas de Curvelo, em Minas Gerais. Para atender a demanda que surgiu, o CPCD realizou oficinas de capacitação para os professores da rede pública de ensino. "Durante as oficinas ensinamos a construir e a utilizar os jogos que já tínhamos criado, e também incentivamos os professores a criarem jogos de acordo com as dificuldades dos seus alunos", explica Doralice.

Destas experiências com os professores, e também com a ajuda das próprias crianças, nasceram mais de 300 jogos diferentes, que foram testados pelos professores em sala de aula. Hoje o Bornal tem 90 jogos testados e aprovados pelos professores e alunos, sendo 30 jogos de matemática, 15 de língua portuguesa, 15 de conhecimentos gerais, 15 de estimulação e 15 para multiuso. "Todos os jogos são feitos artesanalmente, através da reciclagem de diversos materiais. Boa parte deles é voltada para a realidade local e trabalha a cultura popular, mas muitos podem ser usados em todo o País", afirma Doralice.

Resultados para alunos e professores

O uso destes jogos nas escolas tem possibilitado, entre outros benefícios, a melhora do desempenho escolar e da relação entre aluno e professor. "Em cada comunidade percebemos benefícios diferentes. Em algumas escolas, por exemplo, os jogos ajudaram a melhorar a relação entre os próprios alunos, em outras aproximou os pais da escola", conta Doralice.

Através do Bornal, o CPCD também interage com as escolas públicas e contribui para que os seus professores cumpram sua missão com eficiência e alegria, de forma a equilibrar prazer, criatividade e desenvolvimento. "Estamos formando professores mais ousados no inovar, criar e buscar formas alternativas para melhorar suas aulas. Assim, alcançamos nosso objetivo de fazer da escola um lugar mais alegre, onde se aprende de forma prazerosa", comemora a diretora da ONG.

Atualmente o Bornal de Jogos de Aprendizagem está sendo utilizado em 95 escolas de Curvelo e 16 de Araçuaí, no Vale do Jequitinhonha, também em Minas Gerais. Ao todo são 488 professores e mais de 11.600 alunos beneficiados. "Por serem confeccionados com material simples e fácil de se encontrar, os jogos perderam o caráter formal e passaram a fazer parte do dia-a-dia das crianças, das rodinhas de amigos, transformando a aprendizagem numa grande brincadeira", comemora Doralice.

Desdobramentos de uma tecnologia

Depois dos bons resultados obtidos com o Bernal de Jogos de Curvelo e do Bernal de Jogos de Araçuaí, o Centro Popular de Cultura e Desenvolvimento resolveu ampliar suas ações. "Destas experiências surgiram o Bernalzinho, voltado para crianças de 4 a 6 anos, e o Bernal de Jogos da Paz", conta Doralice.

"As crianças estão muito acostumadas a ver e a ouvir coisas negativas, optamos por trabalhar o lado positivo das coisas", explica Doralice. O Bernal de Jogos da Paz trabalha assuntos como amizade, solidariedade e afetividade. "Eles aumentam a satisfação de ensinar e aprender e construir uma cultura de paz e não-violência", diz a diretora do CPCD. "A proposta é transformar este Bernal em um instrumento eficaz de construção da cidadania e paz nas escolas", completa.

O Centro Popular de Cultura e Desenvolvimento - uma organização não governamental, sem fins lucrativos, fundada em 1984, em Belo Horizonte - faz o acompanhamento do uso dos bornais através da elaboração de planos de trabalho e de avaliação, do acompanhamento de processos e observação de impactos, da elaboração de indicadores de êxito, da avaliação e sistematização de resultados, e pela produção de relatórios técnicos e fotográficos do projeto.

Conheça mais sobre a tecnologia Bernal de Jogos no site do Banco de Tecnologias Sociais da Fundação Banco do Brasil (www.tecnologiasocial.org.br) ou no site do CPCD (www.cpcd.org.br).

◀ ÍNDICE ▶

❖ QUEM SOMOS

❖ BOLETIM

❖ BIBLIOTECA

❖ CURSOS

❖ DIRETÓRIO

❖ REDES

❖ BOOKMARK

❖ CADASTRO

❖ EXPEDIENTE

❖ RELATÓRIOS

❖ FALE CONOSCO

(Sábado 21 Setembro de 2002)

Brincadeiras melhoram rendimento escolar e ajudam a resgatar a cidadania

Tatiana Wittmann/ Cidadania-e



Divulgação

Belo Horizonte - Brincando também se ensina. Foi com este pensamento que o Centro Popular de Cultura e Desenvolvimento (CPCD) criou uma tecnologia social capaz de transformar os árduos deveres de casa em atividades lúdicas e agradáveis. O Bornal de Jogos, como é chamada, é

uma sacola que possui 90 jogos adaptados, ou criados, para uso educacional. "Abolimos o conceito de 'reforço escolar' e, em troca, instituímos o 'aprender brincando e brincando de aprender'", conta a diretora do Centro, Doralice Mota.

O primeiro Bornal nasceu da necessidade de ajudar crianças e adolescentes, de 7 a 14 anos, que participavam do Projeto Ser Criança, do CPCD. "Percebemos que as crianças tinham dificuldades de aprendizado e não conseguiam fazer os deveres da escola. Queríamos ajudá-las da nossa maneira, com a nossa metodologia. Estava claro que a ajuda tinha que ser brincando", lembra a diretora do CPCD. Para isso, os educadores da organização não-governamental começaram a adaptar jogos conhecidos no mercado e usá-los com as crianças atendidas. "Transformamos o jogo de damas, por exemplo, em 'damática', pra ensinar matemática", lembra Doralice.

Um certo dia, em meados de 1995, um garoto de 11 anos que cursava a 1ª série do 1º grau chamou a atenção da professora da escola por ter conseguido fazer o dever de casa sozinho. "O

BUSCA



Especial – Brinquedos Educativos

Carlos (nome fictício) tinha 11 anos, mas não conseguia sair da primeira série. Era, na palavra dos professores, “repetente e renitente”. Tinha problemas com aritmética. Inteligência não lhe faltava, pois, no jogo de damas, batia colegas de qualquer idade. Mas não conseguia fazer contas na escola. A solução: colocar número nas pedras do jogo de damas. Carlos só poderia “comer” as peças dos adversários se fizesse – de maneira correta – uma operação matemática de soma, subtração ou multiplicação. Em pouco tempo o menino aprendeu aritmética. Estava criada a “damática”, brinquedo pedagógico que foi o primeiro item do Bornal de Jogos, desenvolvido na cidade mineira de Curvelo há seis anos pelo Centro Popular de Cultura e Desenvolvimento, do educador popular, antropólogo, folclorista e pesquisador Tião Rocha.

O Bornal de Jogos é apenas uma das possibilidades da utilização dos brinquedos na educação – uma tradição que, no Brasil, tem pelo menos uns 500 anos de história. É Gilberto Freyre que narra, no clássico *Casa-Grande & Senzala*: “Dos jogos e danças dos selvagens do Brasil vários tinham evidente intuito pedagógico; sendo de notar a ‘quietação e amizade’ – em outras palavras, o *fair play* – que o Padre Cardim tanto admirou nos caboclos brasílicos de 1500. Nada de ‘nome ruim ou pulha’ de um jogador a outro. Nada de ‘chamarem nomes aos pais e mães’.”

Abrangendo não apenas disciplinas “tradicionais” como português, matemática, história e geografia, mas também temas como ética, cidadania, sexualidade e meio ambiente, o Bornal de Jogos começou voltado para alunos e professores da primeira à oitava série do ensino fundamental. Seu sucesso, contudo, está

fazendo com que seja desenvolvida uma segunda linha: os Jogos da Paz, voltados para a cidadania, trabalhando temas como a não-violência, protagonismo juvenil e mobilização social. “Já criamos, em nossas oficinas, 164 jogos, brinquedos e brincadeiras, que foram testados exaustivamente na rede pública de ensino de Curvelo”, afirma Rocha.

Em um mundo obsessivamente voltado para a inserção das pessoas no mercado de trabalho, o fato de que se pode aprender brincando soa como

tem duas salas ambiente – a Sala da Vida Prática e o Espaço Brincar –, que atendem crianças entre 1 ano e meio e 6 anos de idade. Para não cansar os alunos, os brinquedos são renovados a cada seis meses.

Utensílios de cozinha e lavandaria são alguns dos apetrechos da Sala da Vida Prática, na qual as crianças encontram ainda equipamentos para brincar de médico, cabeleireiro ou mecânico de carro. Acompanhados de um professor, os alunos entram em grupos de dez ou doze. “O obje-



Sala da Vida Prática (acima) e Espaço Brincar ajudam a ensinar noções de organização aos alunos

uma justificativa para que se permita às crianças “perder tempo” com jogos quando poderiam estar “otimizando” seu dia com coisas mais “úteis”, como cursos de inglês ou informática.

Contudo, deve ser permitido à criança brincar por brincar – mesmo dentro da escola. “Brincar pode e deve ser um fim em si mesmo”, afirma Cláudia Tricate, diretora pedagógica do Colégio Magno. “Vivo dizendo às mães que as crianças devem ter tempo para não fazer nada.”

Há cinco anos, o Colégio Magno



Fotos: Clóvis Ferreira/Digna Imagem

tivo dessa sala é refazer situações reais”, diz Cláudia. “A criança brinca imitando o adulto e aprende com isso. Como brincam em grupo, os alunos têm de aprender a se organizar para conseguir brincar.”

As crianças também precisam desenvolver a organização e a sociabilidade para estarem aptas a desfrutar o Espaço Brincar, constituído de “material de construção”: blocos de vários tamanhos e formatos convivem com um posto de gasolina e pista para carro. “Alguns dos blocos são muito grandes”, afirma a diretora. “Se as crianças não se ajudarem, não vão conseguir montar nada.”

Mas a época mais divertida no Colégio Magno é o Dia Molhado, no qual, segundo Cláudia, “as crianças têm a chance de fazer tudo o que não podem fazer em casa”. Hidrantes, esguichos, pula-pula: brinquedos com água invadem a escola. Todos de maiô, os alunos se empenham em lavar carrinhos, dar banho em bonecas e fazer bolas de sabão. A idéia é que o evento seja multidisciplinar – na aula de música, por exemplo, cantam canções que falam de água.

Além de propiciar à criança conta- ➤



NÃO É BRINCADEIRA

Playgrounds estimularam ONG internacional a lutar pela garantia do direito de as crianças brincarem



Na lei: “A criança deve ter todas as possibilidades de se entregar a jogos e atividades recreativas”

Embora pareça óbvio, o direito da criança a brincar teve de ser conquistado – e começou pelo playground. Foi em 1961 que se fundou, na Suécia, a IPA (sigla que em português significa Associação Internacional pelo Direito de a Criança Brincar, existente no Brasil desde 1997). Seu primeiro objetivo foi reconstituir os playgrounds das cidades.

A brincadeira ficou séria, e chegou à Declaração dos Direitos da Criança das Nações Unidas, que afirma no sétimo artigo: “A criança deve ter todas as possibilidades de se entregar a jogos e a atividades recreativas, que devem ser orientadas para os fins visados pela educação; a sociedade e os poderes públicos devem esforçar-se por favorecer o exercício deste direito reconhecido no Artigo 31º da Convenção sobre os Direitos”.

“O direito a brincar precisa ser garantido”, afirma Marilena Flores Martins, presidente do Capítulo Brasileiro da IPA. “A criança pobre não brinca porque precisa trabalhar, e não tem segurança nem espaço para isso. E a criança rica não brinca porque tem agenda de executivo.”

A entidade declara taxativamente que “brincar faz parte da educação”. E defende, entre outros itens, “reduzir as incompatibilidades entre a vida diária, o trabalho e a educação, por meio do envolvimento de escolas e colégios e do uso de edifícios públicos para programas comunitários que envolvam o brincar”.

A maior ação que a IPA desenvolve no Brasil é o Brincandando, evento anual que acontece ao ar livre desde 1998, e envolve um dia inteiro de atividades lúdicas.

“O grande nó, hoje, é formar quem possa coordenar essas atividades”, afirma a presidente da IPA. “O investimento não é no brinquedo, mas na pessoa do ludoeducador, aquele que faz um trabalho educacional utilizando o lúdico como instrumento.” Para tanto, em convênio com a Coordenadoria Geral de Especialização, Aperfeiçoamento e Extensão (Cogeae), da PUC-SP, a IPA começou, no ano passado, o curso Pressupostos básicos para a formação de ludoeducadores. “Foram 23 inscritos, já graduados. A idéia é transformar o curso em uma pós-graduação”, diz Marilena.

Especial – Brinquedos Educativos

Clóvis Ferreira/Digna Imagem



vessadores agendavam as visitas e, depois, cobravam das escolas.

Para Tizuko, a violenta demanda pelo uso da brinquedoteca da USP é um indício da carência desse tipo de equipamento cultural no Brasil: “Nos países desenvolvidos, as brinquedotecas não estão nas escolas; estão nos shopping centers, centros culturais etc.” Por isso, ela vê a criação de brinquedotecas em escolas como uma solução “intermediária” e “inadequada”. “Se você tem uma brinquedoteca para dez salas de aula, acaba tendo de fazer rodízio entre os alunos, quando o ideal é que a criança tenha todo dia uma atividade livre para poder desenvolver a capacidade de iniciativa, ter projetos pessoais etc.”

“As escolas deveriam colocar brinquedos em todas as salas para que no mesmo espaço fosse possível desenvolver tanto o movimento de brincar quanto o movimento de atividade orientada”, sugere Tizuko.

Para isso, seria necessário operar uma pequena revolução em cada estabelecimento de ensino, já que seria necessário formar profissionais, alterar o mobiliário das salas, equipá-las com brinquedos e organizar uma nova programação.

SERVIÇO:

• Labrimp

Site: www.fe.usp/laboratorios/labrimp

E-mail: labrimp@edu.usp.br

Tel.: (0__11) 3818-3351

• IPA

Site: solidariedade.uol.com.br/entidades/ipa

E-mail: ipabr@uol.com.br

Tel.: (0__11) 299-4188

• Centro Popular de Cultura e Desenvolvimento

Site: www.cpcd.org.br

E-mail: curvelo@cpcd.org.br

Tel.: (0__38) 3721-6623

Dia Molhado, do Colégio Magno: tudo o que os pais não deixam fazer em casa



Dois mais dois: “damática” (à esq. do boneco), um dos brinquedos que compõem o Bornal de Jogos

to com a água, e o conhecimento do próprio corpo, o Dia Molhado é uma grande curtição. “Itens como coordenação motora, seriação e organização, que poderiam ser trabalhados de maneira tradicional, são abordados de maneira prazerosa”, garante a diretora.

Prazer certamente terão também as crianças que visitarem o Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos (Labrimp), fundado em 1988, pela Faculdade de Educação da USP. Além das atividades de pesquisa e formação de profissionais, o Labrimp atende regularmente a comunidade, que pode consultar seu acervo para pesquisas, utilizar a brinquedoteca e visitar o Museu da Educação e do Brinquedo –

inaugurado há dois anos, com um acervo de cerca de 500 brinquedos (de 1930 até hoje), 200 materiais pedagógicos e 200 fotos antigas.

Mas a vedete é mesmo a requisitadíssima brinquedoteca, que atende tanto crianças individualmente quanto em grupo. Como em uma biblioteca, lá também é possível se associar para retirar brinquedos. O duro é conseguir horário. “Só podemos colocar 20 crianças dentro do espaço”, diz a professora Tizuko Morchida Kishimoto, coordenadora do Labrimp e do museu. “Normalmente, a agenda já é fechada logo no início do semestre.” A procura é tão grande que houve uma época em que atra-

SER CRIANÇA

Maria Emília Bastos Arreguy

Repórter

Algo realmente excelente está acontecendo no campo da educação integral no interior de Minas Gerais, em Curvelo

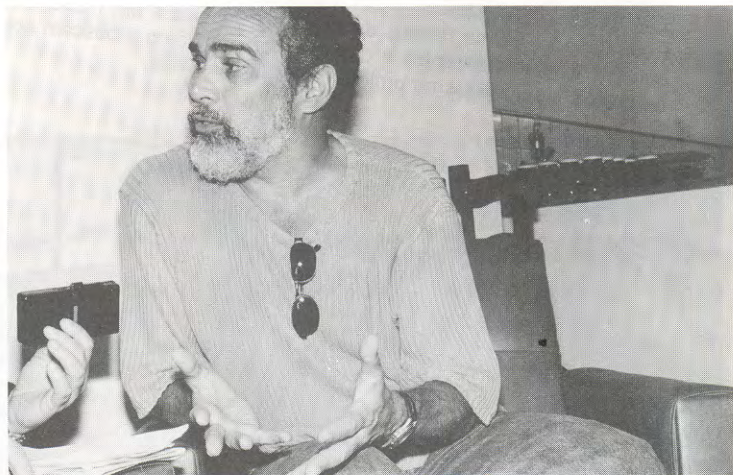
Numa cidade de Minas Gerais, uma organização não-governamental (ONG), anda na contramão da estatística brasileira. Com um projeto, está revolucionando a escola tradicional, diminuindo a evasão escolar, a repetência, estimulando o raciocínio e gerando empregos.

A cidade é Curvelo, no coração de Minas. A ONG, o Centro Popular de Cultura e Desenvolvimento (CPCD). O Projeto, o "Ser Criança": Brinquedoteca ou Educação pelo Brinquedo.

Instalado em 1984, com o objetivo de atuar na área de Educação Popular e Desenvolvimento Comunitário, tendo a cultura como matéria-prima e instrumento de ação institucional e pedagógica, o CPCD já modificou, para melhor, a realidade de milhares de homens, mulheres, crianças e adolescentes, graça aos vários projetos que implantou.

Em 1989, os sonhadores e indignados educadores do CPCD criaram, para trabalhar especificamente com crianças e adolescentes carentes com idade de 7 a 14 anos, o projeto *Ser Criança* (PSC), que poderia ser apenas mais um projeto alternativo de educação, não fosse a coragem dos educadores de implantar além de programas de lazer, meio ambiente, trabalho comunitário, saúde e escolarização, uma novidade: Brinquedoteca — Um espaço físico-conceitual no qual o ato de brincar desencadeia as demais ações.

Para o antropólogo e educador popular Sebastião



Fotos: Vander L. Brás

Sebastião Rocha, antropólogo e educador popular: "A escola tradicional se transformou numa espécie de serviço obrigatório aos 7 anos e muito enfadonha, quando separou o brinquedo, a brincadeira e o jogo da sala de aula."

Rocha (Tião Rocha como gosta de ser chamado), um dos fundadores do CPCD e do PSC, a grande sacada foi perceber que a criança pode aprender brincando.

"A escola tradicional se transformou numa espécie de serviço obrigatório aos 7 anos e muito enfadonha, quando separou o brinquedo, a brincadeira e o jogo da sala de aula. Criança é um ser brincante que se educa brincando, e o brinquedo pode ser um grande instrumento de educação, formação de personalidade, organização, alfabetização e cidadania", ensina Tião.

Juliana (foto), 13 anos, ainda na 4ª série, é o retrato dessa realidade. Achava a escola um lugar "muito chato", no qual não conseguia aprender nada, mas tudo mudou quando entrou para o PSC em 1992. "Olha, eu aprendi a pensar. Os brinquedos me ensinaram a aprender matemática, português e até música", diz, orgulhosa. Juliana faz parte do Melodia dos Deuses, um conjunto musical da Oficina de Música do PSC



Roda-Grande – Uma técnica de discussão inspirada em Paulo Freire, em que crianças, adolescentes e coordenadores expõem e buscam solucionar os problemas surgidos no projeto, na escola, na vida.



Enalda Santos e Lucimeire Santos, respectivamente, coordenadora e professora do projeto.



Marco Antônio Pereira, que foi para o PSC aos 14 anos, coordena e ensina os professores a lidar com os brinquedos criados no projeto.

O PSC funciona, em Curvelo, num terreno emprestado pela Paróquia de São Geraldo, o padroeiro da cidade, e atende aproximadamente 160 crianças e adolescentes de 7 a 14 anos. Ali elas se educam, brincando. E, brincando, estudam, trabalham, comem, limpam, se cuidam, pintam e bordam e geram renda.

O local é um grande galpão, dentro de muitos metros quadrados, (como deveria ser toda escola), a medida certa para abrigar o sonho dos educadores.

Está aberto de 7h30 às 16h30.

As turmas são divididas em dois horários. Os que estudam à tarde freqüentam o projeto pela manhã, e os da tarde, pela manhã. Assim, as crianças terminam ficando na escola o dia todo, como preconizava o grande Darci Ribeiro.

As palavras mais usadas no PSC são brincar, liberdade, criatividade e comunidade. A centralização nesses temas constitui, aliás, grande fator de desentendimento com os pais, logo que se implantou o programa, lembra a coordenadora pedagógica Lucimeire da Silva Coura, formada em Letras, há sete anos trabalhando no projeto. Segundo Lucimeire, os pais não conseguiam entender como as crianças iam aprender num lugar em que não existem quadro negro, giz, dever de casa, decoreba. Oito anos depois, todos reconhecem que os filhos melhoram o rendimento tanto na escola como em casa.

“A prova de que com, liberdade, a consciência da responsabilidade e do respeito é muito mais facilmente apreendida está no time de futebol. Lá não existe cartão vermelho. Toda falta cometida é analisada por todos. Resultado: o time ganhou recentemente num torneio de futebol de salão, promovido na cidade pelas escolas, o troféu por ser o time mais disciplinado”, conta, feliz, a coordenadora geral do projeto, a educadora Ednalda Santos.

A rotina dos meninos é de uma alegria e organização que impressionam. Eles brincam, estudam, jogam bola sem que ninguém tome conta.

Roda Grande. O dia começa às 7h30. Todos chegam no horário. Reúnem-se em círculo para discutir as tarefas do dia. É o que eles chamam de Roda Grande (inspirada em Paulo Freire). Nela, todos (crianças, adolescentes e coordenadores) falam de tudo o que aconteceu no dia anterior, contam os problemas ocorridos no projeto, na escola e em casa, fazem brincadeiras, sugerem tarefas....conversam.

“A Roda Grande é fundamental para o funcionamento do nosso trabalho, ensina a criança a dialogar, escutar, relacionar-se com as adversidades, conviver com o outro e, principalmente, ensina a acreditar nas próprias idéias”, informa Ednalda.

Com que o coordenador Marco Antônio Pereira concorda plenamente. Afinal ele foi para o projeto com 14 anos para vencer a timidez e hoje, além de coordenar, ensina professores a lidar com os brinquedos criados no projeto.

Lucimeire já encontrou uma outra utilidade da Roda Grande — ajudar a desvendar e diminuir a violência doméstica sofrida pelas crianças.

Depois de 20 minutos na Roda Grande, a turma se divide em rodas pequenas. Grupos com 15 a 20 meninos e um coordenador vão decidir, por mais 15 minutos, o que fazer nas oficinas, na horta, na biblioteca, na cozinha, na Brinquedoteca.

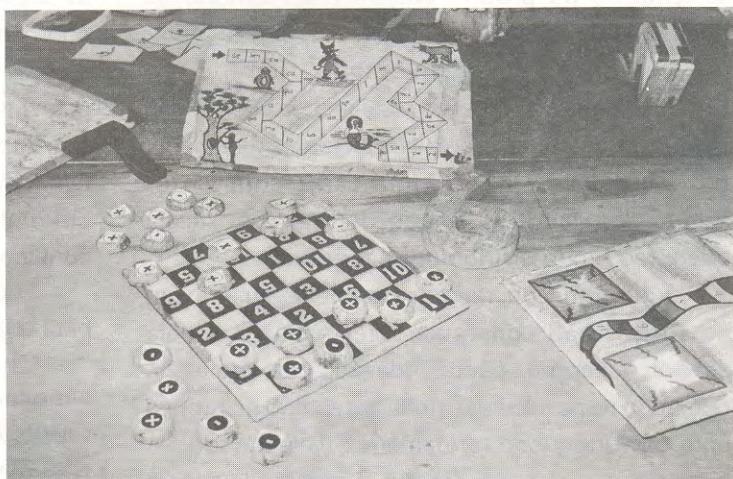
Na Oficina de Música, a coordenadora Márcia Mikulat, antropóloga, música, uma americana da universidade do Novo-México, que se apaixonou pelo PSC, quer, junto com as crianças, fazer um trabalho de pesquisa, parecido com o do grupo mineiro UAKTI.

As crianças não decepcionaram. Além de criar e fazer os instrumentos com sucatas e madeira, já formaram o conjunto “Melodia do Deuses”, que está fazendo o maior sucesso.

A horta é um lugar encantado. Lá os meninos deparam com o milagre da fecundação da terra. Sem agrotóxicos, sem destruir o solo, preservando o meio ambiente, junto com “seu” Levi, eles aprendem a retirar da terra os alimentos,



Na Oficina de Música, as crianças aprendem a fazer pesquisa musical à semelhança do grupo UAKITI.



A Dramática — jogo semelhante ao de damas.

as ervas medicinais, os chás que curam e as plantas que servem para fazer pomada cicatrizante: afinal, menino cai muito, não é? alerta Daniel, 11 anos, 4ª série.

No final do corredor, o cantinho do silêncio. A magia. A biblioteca. Um lugar bem arejado com muitas revistas, livros, jornais. É de lá que saem textos que os meninos escrevem para o teatro, o jornal e colocam no mural. Os livros não são muitos, os recursos também não, mas os que lá estão são suficientes para fazer a futura dentista Greice, 10 anos, 4ª série, não levantar os olhos do livro de teatro que está lendo, demonstrando que adquiriu firmemente o hábito de leitura.

No alto da estante uma televisão e um videocassete são tecnologias modernas para auxiliar as crianças a discutirem temas como violência, sexualidade, meio ambiente, saúde.

Um lugar é o preferido de todos. A Brinquedoteca: o grande divisor de águas do PSC. Foi por causa dela que o projeto “Ser Criança” arrebatou em 1995 o prêmio Itaú/Unicef Educação e Participação.

Brinquedoteca – A Brinquedoteca é o suporte do restante do projeto. As crianças fazem o que querem com a sua criatividade. Com sucatas, fazem bonecos, fantoches, instrumentos musicais, inventam jogos didáticos, fazem reciclagem, pintam, bordam.

“O desenvolvimento integral dos participantes, a partir da Brinquedoteca, alicerça-se sempre na premissa de ação-reflexão-ação”, explica Tião Rocha. Por isso, privilegiam-se atividades de caráter educativo, mas que também buscam a auto-sustentação do próprio projeto e a melhoria da qualidade de vida das crianças e de suas famílias.

Um programa inventado dentro da Brinquedoteca está fazendo o canal de comunicação entre o projeto e as escolas tradicionais da cidade. É o **Bornal dos Jogos**. Uma caixa com vários brinquedos, feitos na Brinquedoteca, com sucata que estão sendo distribuídos nas escolas.

Tudo começou, recorda Lucimeire, quando um aluno que não conseguia fazer nada na escola acertou fazer uma conta. Indagado pelo professor, o menino respondeu que tinha aprendido no projeto com um brinquedo: a Damática (ver ao lado). A professora, curiosa, pediu que o menino levasse o

jogo para a escola. Descobriu a fórmula. Todos os alunos estão aprendendo, e melhor, com prazer.

A professora foi ao PSC e descobriu que lá havia outros jogos de Matemática, Português, Geografia, História, Ciência, todos feitos de sucata, baratos, bonitos, criativos e de fácil acesso.

Hoje vários professores fazem treinamento com os coordenadores do projeto sobre o funcionamento dos jogos. Eles perceberam com as crianças que é possível aprender brincando. Descobriram que com os jogos aumentaram a participação, o interesse, reduziram-se a repetência e a evasão escolar (ver quadro), confirma a diretora da Escola Estadual dr. Viriato Diniz Mascarenhas, Meire Gonçalves F. Campos. “Usando esse tipo de material os alunos aprendem de forma lúdica e prazerosa. Eles dividem seu espaço com os colegas, aprendem uns com os outros. Propicia responsabilidade, conhecimento, respeito e autonomia.”

As coordenadoras Lucimeire e Ednalda admitem que a luta para acabar com o preconceito das escolas tradicionais está valendo a pena. Os brinquedos, que antes entravam timidamente pela portas de fundo, agora, majestosamente, entram pela da frente.

Todos concordam: o projeto tem possibilitado a construção de uma prática educativa inovadora — enquanto metodologia educacional e de capacitação de educadores — que vem estimulando e provocando o surgimento de um novo processo ensino-aprendizagem e, portanto, um novo educando, mais íntegro e coerente com a sua cultura e sua comunidade.

Depois de uma hora e meia nas oficinas, as crianças refazem a roda para avaliar tudo o que foi feito. É hora de fazer as tarefas escolares. Um coordenador, usando os jogos da Brinquedoteca, ajuda a garotada. O resultado disso tudo se vê nas palavras de Lucas, 8 anos. “Eu não tirei vermelho este ano. Os livros daqui ‘é bom’, têm letra grande, têm letra pequena, mas é tudo desenhado” ou de outro aluno que grita lá do fundo: “Eu aprendi a contar até o infinito com os jogos de números.”

O dia está terminando, agora o espaço é livre para a garotada deitar e rolar.

Onze e trinta, hora do banho, depois é hora de almoçar o que eles mesmos ajudam a plantar. Cardápio do dia: arroz com carne e cenoura, cortadinho de chuchu, salada de alface, tomate e beterraba. Todos se servem numa tranquilidade

Projeto Fabriqueta – doces fabricados artesanalmente ajudam o direito da cidadania.

Projeto Fabriqueta – doces fabricados artesanalmente ajudam a recuperar o direito da cidadania.

É o projeto Fabriqueta. Um espaço no qual, fabricando artesanalmente doces em calda, doces cristalizados, geléias, picles, licores, brinquedos pedagógicos de madeira, várias pessoas estão

Os objetos feitos nas Fabriquetas são vendidos na cooperativa “Dedo da Gente”, na sede do CPCD.

o IQP é formado por 12 indicadores /índices, cada qual tendo, em média, cinco pontos de verificação, perfazendo um total de 60 questões.

[illegible]

Dois Pontos

TEORIA & PRÁTICA EM EDUCAÇÃO

VOLUME 4 - Nº 32 - MAIO/JUNHO/97

ISSN 0104-6128

Nos sertões de Guimarães

O cenário é rude, quase hostil. A inóspita paisagem reflete a ausência de expectativa de uma vida promissora para centenas de crianças oriundas de famílias pobres, seja em São Francisco, em pleno polígono das secas, ou nos bairros periféricos de Curvelo, no centro geográfico de Minas. Desde 1984, porém, uma réstia de esperança reluz para crianças atendidas no programa "Ser Criança", desenvolvido pelo Centro Popular de Cultura e Desenvolvimento (CPCD), ganhador do prêmio Unicef-Itaú de Educação e Participação em 1995, que tem sua segunda edição este ano.

Num universo tão pobre e brutal como o vivido por essas crianças, no qual muitas vezes até o amor é escasso, seria um luxo pensar em aulas de reforço, por exemplo. Por isso a primeira intenção do CPCD é resgatar e promover a auto-estima das crianças. Elas freqüentam um dos dois turnos mantidos pelo Centro, e todas são matriculadas em escolas públicas. A equipe do programa, composta por 28 educadores e 14 monitores juvenis, mantém

relatórios do desenvolvimento escolar de cada um.

O projeto oferece a 480 crianças e adolescentes entre 7 e 14 anos, nas duas cidades, alimentação, cuidados com a saúde, acompanhamento escolar e atividades de limpeza e organização do espaço, expressão artística, teatro, coral, leitura de livros, recreação e esporte, confecção de brinquedos e jogos didáticos. Há ainda uma horta e uma oficina de reciclagem de papel. As atividades são decididas em grupo, definindo-se tarefas e prioridades.

O segundo lugar do prêmio Unicef-Itaú coube à Associação Nacional de Cooperação Agrícola (Anca), ligada ao Movimento dos Sem-Terra (MST) em escolas em assentamentos de trabalhadores rurais. Segundo levantamento da entidade, há 750 escolas distribuídas por 18 Estados, com 1.400 professores que atendem a mais de 35 mil alunos.

A Anca atua junto a órgãos governamentais para conseguir viabilizar escolas no assentamentos. Obtém o espaço, os equipamentos, professores, merenda e material escolar, dentre outros. Atua diretamente na capacitação dos professores dos assentamentos, oferecendo cursos de intercâmbio pedagógico, oficinas de arte e cultura e encontros para planejamento e avaliação das aulas.

Já o terceiro prêmio foi ganho pelo Movimento de Organização Comunitária (MOC). O trabalho premiado foi a formação dos professores das escolas rurais públicas de Santaluz, Santo Estêvão e Valente, distritos das microrregiões dos municípios baianos de Feira de Santana e Serrinha.

O trabalho foi iniciado em 1967, com contribuições de agências da ONU e da Alemanha, Bélgica, Espanha, Estados Unidos, Holanda e Portugal. O trabalho de alfabetização de jovens e adultos evoluiu para a capacitação docente, hoje com o apoio da Universidade Estadual de Feira de Santana.

Bornal de Jogos

Curvelo - MG

Ficha Técnica

Projeto: Bornal de Jogos: Brincando Também se Ensina

Instituição responsável: Centro Popular de Cultura e Desenvolvimento - CPCD/ Belo Horizonte - MG

Endereço: Rua Paraísopolis, 80 - Santa Tereza - Belo Horizonte/MG - CEP: 31010-330

Público alvo: 41 escolas do município de Curvelo, com 7.121 alunos de 1ª à 4ª série do Primeiro Grau e 283 professores/Curvelo - MG

Valor: R\$75.000,00

Período de duração: 27/01/98 - 27/07/99

Bem distante do Recife, em Curvelo, Minas Gerais, a aproximadamente 170 km de Belo Horizonte realiza-se o projeto **Bornal de Jogos**.

De acordo com os proponentes a cidade tem os seguintes fatos e características:

- faz parte do “sertão das gerais”, região imortalizada na obra de Guimarães Rosa;
- é cidade sem indústrias, eminentemente agropecuária;
- possui uma significativa população em suas periferias oriunda do “êxodo rural”, formando bairros carentes de recursos e serviços básicos de saneamento, transporte, saúde e educação;
- tem ainda altos índices de evasão e repetência escolares;
- é “cidade-dique” de contenção da população desajustada de ir para os grandes centros urbanos em busca de melhores oportunidades de vida e sobrevivência;
- e, de outro lado, é “cidade-polo” para a disseminação do resultado dos projetos.

Bornal de Jogos é proposto pelo Centro Popular de Cultura e Desenvolvimento cuja vivência, observações e pesquisas iniciadas em 1984 mostram que “as ditas razões do fracasso escolar na maioria das vezes sempre estiveram relacionadas a uma série de fatalismos: o fatalismo biológico (criança pobre e desnutrida não aprende), o fatalismo institucional (falta de recursos e material escolar nas escolas) ou o fatalismo pedagógico (são indisciplinados, desatentos, descompromissados, etc). Segundo esta ótica, os problemas que efetivamente são da escola só serão solucionados quando os problemas fora da escola forem resolvidos,

ou no dia em que inventarem um aluno modelo.

Compreendendo que o problema central está dentro da própria escola e dando aos professores a sua parcela de responsabilidade, a equipe do CPCD pretende com o projeto **Bornal de Jogos** transformar o lúdico – o jogo, o brinquedo e o brincar – em metodologia e pedagogia de trabalho.

Este trabalho segue aproximadamente os seguintes passos:

Oficinas de jogos

Criação, confecção e utilização de jogos de matematização, alfabetização, desenvolvimento motor, desenvolvimento de raciocínio, geografia, história e ciências (divididos por faixa etária e de acordo com o desenvolvimento individual).

Oficinas de brinquedos

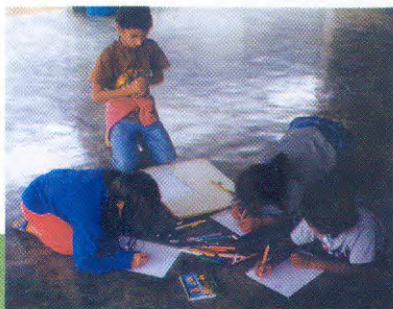
Criação, confecção e utilização de brinquedos a partir de material reciclável, visando a aplicação dos conhecimentos e interesses dos educadores.

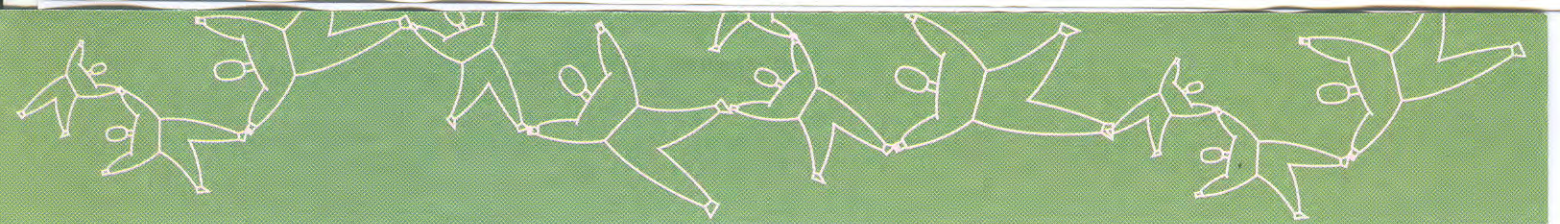
Debates e dinâmica

- Discussões sobre os jogos: o que, como e quando usar.
- Dinâmicas para utilização dos jogos e para trabalho em grupo.
- Elaboração de Planos de Trabalho e de Avaliação para acompanhamento nas escolas.

Momentos vitais para este projeto são aqueles em que as educadoras discutem as alternativas mais eficazes para ensinar os conteúdos específicos a partir dos jogos. Depois passam a construí-los juntas.

Bornal...embornal...saco de pano utilizado a tiracolo para transportar provisões, ferramentas, etc. (Dicionário Aurélio). O nosso transporta ferramentas de ensino e provisões de alegria, prazer, criatividade...cidadania.”





Inscrita nas comunidades Roda de Fogo e Vietnã – cujos nomes são suficientemente eloquentes, surgindo no cenário da cidade apresentando habitações de risco, oriundas de aterros feitos em rios e manguezais – a sociabilidade na escola acontece com os alunos organizados em galeras: “crianças e jovens (entre 7 a 17 anos), que se organizam em grupos para, segundo eles, defenderem-se das injustiças que dizem sofrer por parte de seus professores, da escola, dos pais, e da polícia. A defesa consiste em agressão física e depredação do espaço escolar.” (**Integrando Escola, Comunidade, Universidade**: uma proposta de apoio às séries iniciais)

Diante dessa situação o **Grupo Curumim** considera que “o que parece ser mais urgente no interior da escola é que seja realizada a crítica sobre as práticas pedagógicas utilizadas. A justificativa para tamanha empreitada deve-se ao fato de algumas destas práticas não serem munidas de argumentos educativos, e sim de uma ‘tecnologia disciplinar’ que, além de impedir a comunicação e a criação entre as partes envolvidas no processo de ensino aprendizagem, estimulam, ainda mais, sentimento de segregação e hierarquização e todo este equívoco termina por criar uma situação de confronto, violência e depredação do espaço escolar.”

Como estratégia inicial de trabalho, o **Grupo Curumim** preparou uma semana de cinema; às seções de exibição estiveram presentes todos os alunos. Objetivos por filme foram elaborados para trabalhar temas referentes a códigos éticos, regras de convívio social, solidariedade, respeito, identidade. Aos filmes seguiram-se atividades com músicas, cuja escolha não foi aleatória, já que o grupo pretende trabalhar com conhecimentos referentes aos estudos sociais, à cidadania, aos direitos humanos, bem como os referentes ao meio ambiente e à qualidade de vida da população. Por exemplo, o grupo afirma em seu primeiro relatório de atividades:

“Para iniciarmos um melhor entendimento a respeito das causas de tantas doenças que são deflagradas a partir de habitações inadequadas; de tantos alaga-

mentos e desabamentos que atingem seus familiares, vizinhos e amigos, resolvemos homenagear e prestigiar o cantor e compositor Chico Science, que privilegiou em seu trabalho a realidade cultural da cidade do Recife. Sua música é reconhecidamente uma das formas de expressão cultural de maior evidência no Estado de Pernambuco, cuja poética traz à tona a discussão em torno de temas também relevantes, como a identidade ética e a formação da cidadania.”

O grupo considera ainda que sua maior conquista foi a organização do cotidiano das disciplinas obrigatórias com as atividades do projeto, dinamizando discussões sobre os Parâmetros Curriculares Nacionais elaborados pelo MEC a partir da vivência dos alunos nas seguintes oficinas: Jogos, Músicas, Literatura Popular e Dramatização (3^{as} séries); Corpo Humano e Cultura Corporal com ênfase em educação sexual, alternativas de anticoncepcionais, prevenção contra a AIDS (4^{as} séries); Meio Ambiente e Organização dos Espaços de Vivência (1^{as} séries); Cultura X Violência (2^{as} séries). A oficina Alfabetização e Cidadania assistirá todas as demais tendo em vista a produção de textos coletivos e individuais, o aprimoramento da língua escrita e a divulgação do material pesquisado e produzido. Um grupo de capoeira atende a todos os alunos que queiram aprender o jogo.

Realizar oficinas diretamente com os alunos, procurando nelas envolver a comunidade de professores em maiores e conseqüentes responsabilidades profissionais, é portanto o objetivo central do projeto **Integrando Escola, Comunidade e Universidade** na cidade do Recife. As oficinas organizam-se em torno a grandes temas tais como, Filosofia e Organização, Psicologia e Aprendizagem, Saúde e Sexualidade, Cultura Popular, sempre tendo em vista a elaboração de um Projeto Pedagógico na Escola.





CADERNO 2

CRER PARA VER

1998

ANA PAULA, 6 ANOS

Leitura e escrita: letramento
O X do problema: a formação de educadores
Engenhoso artifício dos homens

► Programa Crer para Ver atende 662 mil crianças em todo o Brasil

Respeito é sinal de educação

As consultoras da Natura carregam na bolsa, junto com batons e cremes, outros produtos com poderes revitalizantes que vão muito além da beleza. Junto com os produtos tradicionais da empresa, as 900 vendedoras são voluntárias do projeto Crer para Ver, uma parceria com a Fundação Abrinq. Quem escolhe um produto da linha especial – bonés, camisetas, cartões de natal – exclusiva para o programa, está contribuindo financeiramente para projetos que estão acontecendo dentro das escolas.

Já são 107 projetos em todo o Brasil, com 662 mil crianças atendidas em 2.600 escolas, em 18 estados, com foco na capacitação dos professores. Em Minas, cinco iniciativas estão sendo realizadas. A Natura atua na captação de recursos, que este ano somam R\$ 6 milhões, enquanto a Fundação Abrinq dá o apoio técnico, acompanha e avalia os projetos. Só são aceitos projetos para melhoria da escola pública.

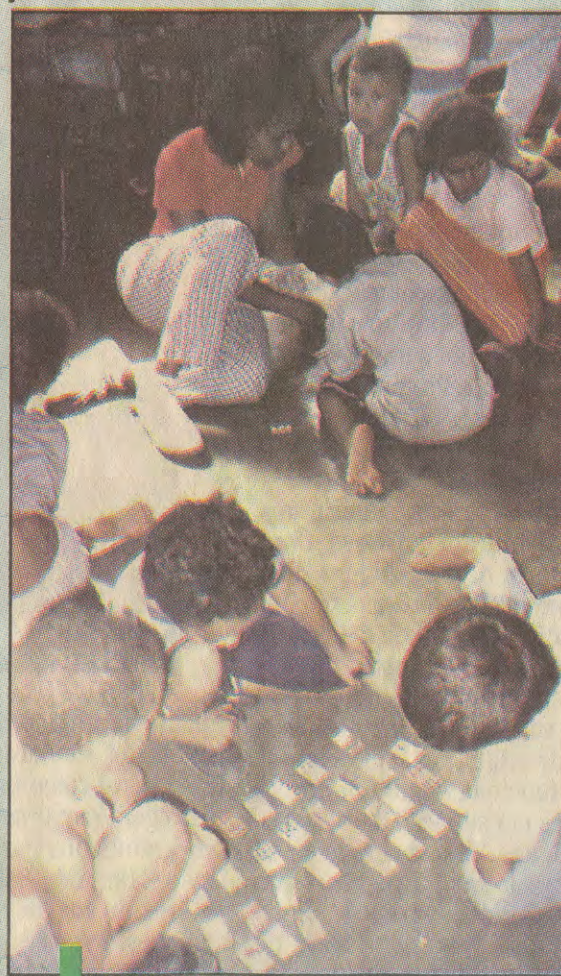
Para a coordenadora do projeto, a socióloga Cristina Meireles, o sucesso do projeto está no envolvimento da comunidade em diagnosticar suas deficiências e desa-

fios. Novas propostas pedagógicas, com utilização de linguagens vindas da música, teatro, dança e meios de comunicação, vão sendo criadas pelos educadores, auxiliando o cotidiano das aulas.

“O professor, na realidade da escola pública, compete diariamente com o mundo da rua, da droga. O programa visa tornar o aprender e o ensinar em algo gostoso, atraente, lúdico, fazendo com que o aluno prefira estar dentro da escola, se aproprie dela como um espaço seu”, diz. Ela destaca que o papel das empresas é justamente o de dialogar com o poder público, oferecendo propostas para novas políticas públicas, mais coerentes com a realidade. “A escola tem que ser efetiva no seu propósito de ensinar. Nosso papel é anunciar vitórias nesta área, mostrar que é possível fazer”, diz.

Nessa linha, ela destaca que os projetos têm em comum a busca do respeito humano nas instituições de ensino, onde o aluno é visto como sujeito do conhecimento, com todas as suas diferenças de cor, gênero, idade e idéias.

E-mail:
pcpv@fundabrinq.org.br
<http://www.fundabrinq.org.br/cr>
erparaver



EM CURVELO, crianças e educadores constroem novas formas de ensinar e aprender

Alegria de ensinar através de oficinas

Um dos projetos financiados pelo Programa Crer Para Ver em Minas, que pretende mudar o quadro de evasão e repetência, é o “Bornal de Jogos - Brincando Também se Ensina”, desenvolvido pelo Centro Popular de Cultura e Desenvolvimento, em Curvelo. Professores das 41 escolas públicas da cidade se engajaram na construção de materiais e novas metodologias educacionais. São 7.121 alunos da 1ª à 4ª série e 283 professores envolvidos.

Situada a 170 km de BH, Curvelo tem, em sua periferia, uma população oriunda do êxodo rural, formando bairros carentes de recursos e serviços básicos. Oficinas de jogos de Matemática, alfabetização, desenvolvimento motor, raciocínio, Geografia, História, são conjugadas com dinâmicas de planos de trabalho e avaliação. “Momentos vitais são aqueles em que as educadoras discutem as alternativas mais eficazes para ensinar a partir dos jogos e passam a construí-los”, explica Tião Rocha, coordenador geral do Bornal de Jogos.

**Acesso a casa
própria, cada vez
mais restrito**

O déficit habitacional do País — 6,6 milhões de casas, oficialmente — dificulta cada vez mais o acesso aos programas públicos de moradia. As prioridades são para quem ganha menos de três mínimos, mas o candidato precisa viver em áreas de risco, favela, ter escapado de emergências, como incêndios, ou fazer parte de movimentos populares. **Pág. C1**

Eduardo Nicolau/AE

‘Eu, enfraquecido? Espere e verá.’ Frase de José Dirceu

O ministro da Casa Civil, José Dirceu, nega que esteja deprimido e diz não ter ouvido reclamação do presidente Lula sobre a disputa entre ele

e o ministro da Coordenação Política, Aldo Rebelo. “Você acha mesmo que eu estou enfraquecido no governo?”, disse. “Espere e verá.” **Pág. A6**



Brincando e aprendendo — Ensino através de jogos populares ganha espaço no Brasil **Pág. A14**

Em um atlas, as mudanças na costa brasileira

Pesquisadores de 16 universidades e outras instituições estão estudando e mapeando as constantes alterações nos 8 mil quilômetros de costa do País, muitas vezes provocadas pela ação do homem. O resultado do estudo será o *Atlas de Erosão e Progradação Costeira do Litoral Brasileiro*, a ser publicado ainda este ano. **Pág. A12**

Ataque a bairro residencial mata 22 iraquianos

Um avião militar dos EUA disparou ontem mísseis contra um bairro residencial de Faluja, no Iraque, matando pelo menos 22 pessoas, várias delas integrantes da rede terrorista jordaniana Al-Zarqawi, segundo um general americano. O ataque amplia o clima de ressentimento no país dias antes da planejada entrega de poder aos iraquianos. **Pág. A15**

Clássico da crise para Flamengo e Corinthians

Dos 27 pontos que disputaram até agora em 9 rodadas do Brasileiro, o Corinthians somou apenas 9 e o Flamengo, 7. Ameaçados de rebaixamento, dois dos mais populares clubes do País enfrentam-se hoje às 16 horas (com TV) em Limeira — o Corinthians perdeu o mando de campo na capital. Zenon e Zico falam do clássico. **Pág. E1**

*Na maioria de uso
irregular de recursos
hoje imunes à
fiscalização pública*

O governo, o Congresso, o TCU e o Ministério Público já detectaram vários indícios de uso irregular, por uma grande quantidade de organizações não-governamentais (ONGs), dos recursos que lhes são repassados pelo Executivo – que só em 2004 devem chegar a R\$ 2 bilhões. Suspeita-se, nos levantamentos feitos até agora, que grande parte dessas verbas, imunes à fiscalização do setor público, esteja sendo desviada. Há intenção de estabelecer algum tipo de controle sobre o modo como são recebidos e gastos os recursos por 29 mil entidades.

Págs. A4 e A5

Acesso à casa própria, cada vez mais restrito

O déficit habitacional do País – 6,6 milhões de casas, oficialmente – dificulta cada vez mais o acesso aos programas públicos de moradia. As prioridades são para quem ganha menos de três mínimos, mas o candidato precisa viver em áreas de risco, favela, ter escapado de emergências, como incêndios, ou fazer parte de movimentos populares.

Pág. C1

Eduardo Nicolau/AE

‘Eu, enfraquecido? Espere e verá.’ Frase de José Dirceu

O ministro da Casa Civil, José Dirceu, nega que esteja deprimido e diz não ter ouvido reclamação do presidente Lula sobre a disputa entre ele

e o ministro da Coordenação Política, Aldo Rebelo. “Você acha mesmo que eu estou enfraquecido no governo?”, disse. “Espere e verá.”

Pág. A6





Grupo do projeto Sementinha aprende com jogo, em Santo André: crianças com problemas de sociabilidade mudaram de comportamento

SP, RJ, MG, PR e SC:

R\$ 3,50

Demais Estados: ver
tabela na página A2

Edição das 20h30

O ESTADO DE S. PAULO

RUY MESQUITA

Diretor

Julio Mesquita (1891-1927)

Julio de Mesquita Filho (1927-1969)

ANO 125

DOMINGO

Nº 40423

SÃO PAULO, 20 DE JUNHO DE 2004

Francisco Mesquita (1927-1969) Julio de Mesquita Neto (1969-1996)

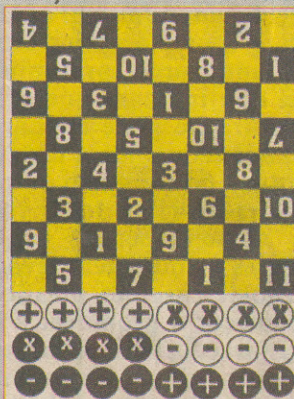
ONGs vão receber R\$ 2 bi do governo; boa parte será desviada

Aglberto Lima/AE

MODO DE JOGAR

DAMÁTICA

Mistura estratégias com cálculos matemáticos, para crianças com mais de 9 anos



Peças

- Além do tabuleiro de dama, adaptado com números, é preciso adaptar também as pedras com os sinais matemáticos

Regras

- As regras são iguais às do jogo de dama, mas quando o jogador for comer a pedra do adversário deverá resolver a operação matemática utilizando: o número da casa atual, o sinal da pedra a ser comida e o número da casa onde a pedra ficará.

Exemplo: a casa atual é de número 9, o sinal da pedra é X, a casa de destino é 3, o resultado é 27

- Caso o jogador erre o resultado, ele não poderá seguir nem mexer outra pedra. O outro jogador terá a vez. A dama poderá comer mais de uma peça desde que o jogador resolva a operação indicada por todas as peças comidas

ADEDANHA

Adaptado de uma brincadeira popular, é indicado para crianças da 3ª série do ensino fundamental em diante para treino de ortografia e vocabulário

Peças

- Cada jogador (equipe) precisa ter em mãos papel e caneta

Regras

- O professor define o conteúdo a ser trabalhado, como números, verbos, adjetivos. Eles deverão ser listados em colunas pelos participantes
- O grupo se concentra

e, ao final do grito "A-de-da-nha", todos colocam o número de dedos que desejarem à frente, ao mesmo tempo. Contam-se os dedos

Exemplo: seis dedos. Procura-se a letra correspondente no alfabeto. A sexta letra é F

- Cada criança deverá escrever verbos ou adjetivos começados com a letra sorteada. Assim que algum participante preencher todos os itens, todos param para contagem dos pontos, que é feita comparando-se as respostas: cada palavra única vale 10 pontos; repetida vale 5
- Vence quem, no final do jogo, obtiver maior número de pontos

Com jogos populares, aprender é brincadeira

Projeto didático criado por antropólogo e usado em escolas e ONGs de vários Estados e em Angola e Moçambique é um recurso que enriquece as aulas de matemática, português, história e geografia e vem trazendo bons resultados entre crianças de 4 a 14 anos, além de ser divertido

SIMONE IWASSO

Diemilson não aprendia matemática, mas ganhava de todos no jogo de damas. Tinha 11 anos, estava na 1.ª série e não conseguia fazer as lições de casa. Até que um dia levou tudo pronto, sem erros e foi repreendido pela professora – ela desconfiou que ele tinha copiado os resultados de um colega.

O garoto finalmente tinha aprendido a somar, dividir, multiplicar e subtrair. Isso graças a uma invenção batizada de “damática”: um tabuleiro de damas com números espalhados pelas casas e sinais das operações matemáticas nas peças. Para cada jogada, uma conta teria de ser resolvida.

A história se passou há nove anos, em Curvelo, no interior de Minas, e foi a semente de um projeto que se multiplicou e hoje é usado em escolas e ONGs de Minas, Bahia, Maranhão, Espírito Santo, Rio Grande do Norte e São Paulo, além de Angola e Moçambique.

Batizado de Bernal de Jogos, o projeto reúne 360 brincadeiras populares transformadas em material didático, para ser usado em sala de aula com crianças de 4 a 14

anos. O objetivo é oferecer mais um recurso para professores ensinarem disciplinas como matemática, português, história e geografia.

Imaginação – A ideia veio da imaginação do educador Tião Rocha, de 54 anos, um antropólogo especializado em folclore que abandonou a carreira na Universidade Federal de Ouro Preto para fundar o Centro Popular de Cultura e Desenvolvimento (CPCD), uma organização não-governamental dedicada a disseminar metodologias de ensino baseadas nas tradições populares. Hoje, o CPCD está sedi-

ado em Curvelo e Belo Horizonte e oferece em seu site (www.cpcd.org.br) jogos e instruções para pais e professores interessados na proposta.

“Tudo começou com esse garoto. Pensávamos que, se conseguia jogar os jogos, ele tinha uma boa noção espacial, mas não desenvolvia a noção aritmética. Pegamos o tabuleiro de damas e adaptamos. Num instante, ele resolveu a

vida dele. Depois começamos a usar outros jogos e o gratificante é ver que isso se transformou em política pública em alguns lugares”, diz.

A criação faz parte do trabalho desenvolvido há mais de 20 anos por Tião, que associa o conteúdo escolar tradicional ao universo lúdico infantil. “A escola tem de deixar de ser um lugar carrancudo, que não estimula o aluno. E o professor, antes de culpar a televisão, a

falta de materiais e a sociedade, deve tentar alternativas para ensinar”, completa.

**TUDO
COMEÇOU
HÁ 9 ANOS,
EM MINAS**

Em roda – Professores e alunos são livres para criar os próprios jogos, baseados nas necessidades de cada turma. A aplicação, afirmam, melhora o rendimento do aluno, a assimilação dos conteúdos e a sociabilidade na classe.

“Os jogos põem professores e alunos em pé de igualdade, de uma maneira prazerosa. E, a partir disso, as crianças aprendem naturalmente, sem sentir medo de errar, sem achar chato e obrigatório”, conta a educadora Silmara

Soares, de 32 anos, que aplica o método em Curvelo.

A aluna Tatiana Cunha, de 14, também de Curvelo, aprovava a brincadeira. “É gostoso, porque a classe se senta em roda e todo mundo participa. A gente vai vendo as matérias de outro jeito. Acho legal para treinar português, matemática e até coisas de história. Todo mundo gosta.”

Em Santo André, na Grande São Paulo, os jogos foram adotados no ensino fundamental com o Sementinha, outro projeto de Tião. Em igrejas, salões de festa, praças e clubes, crianças de comunidades carentes se sentam em roda com as educadoras e desenvolvem os próprios jogos e histórias.

“Percebemos que crianças agressivas, muito caladas ou com problemas de sociabilidade foram mudando de comportamento com os jogos”, conta Ilziana Antonia da Silva, de 27 anos, que coordena cinco núcleos infantis na cidade.

O diferencial, segundo Ilziana, está no fato de as crianças “se sentirem atraídas pelo que você propõe, porque é diferente da ideia que elas fazem da escola e da educação.” Nas palavras de sua aluna Ingrid Kelly, de 5 anos: “Gosto de jogar a roleta e brincar”.