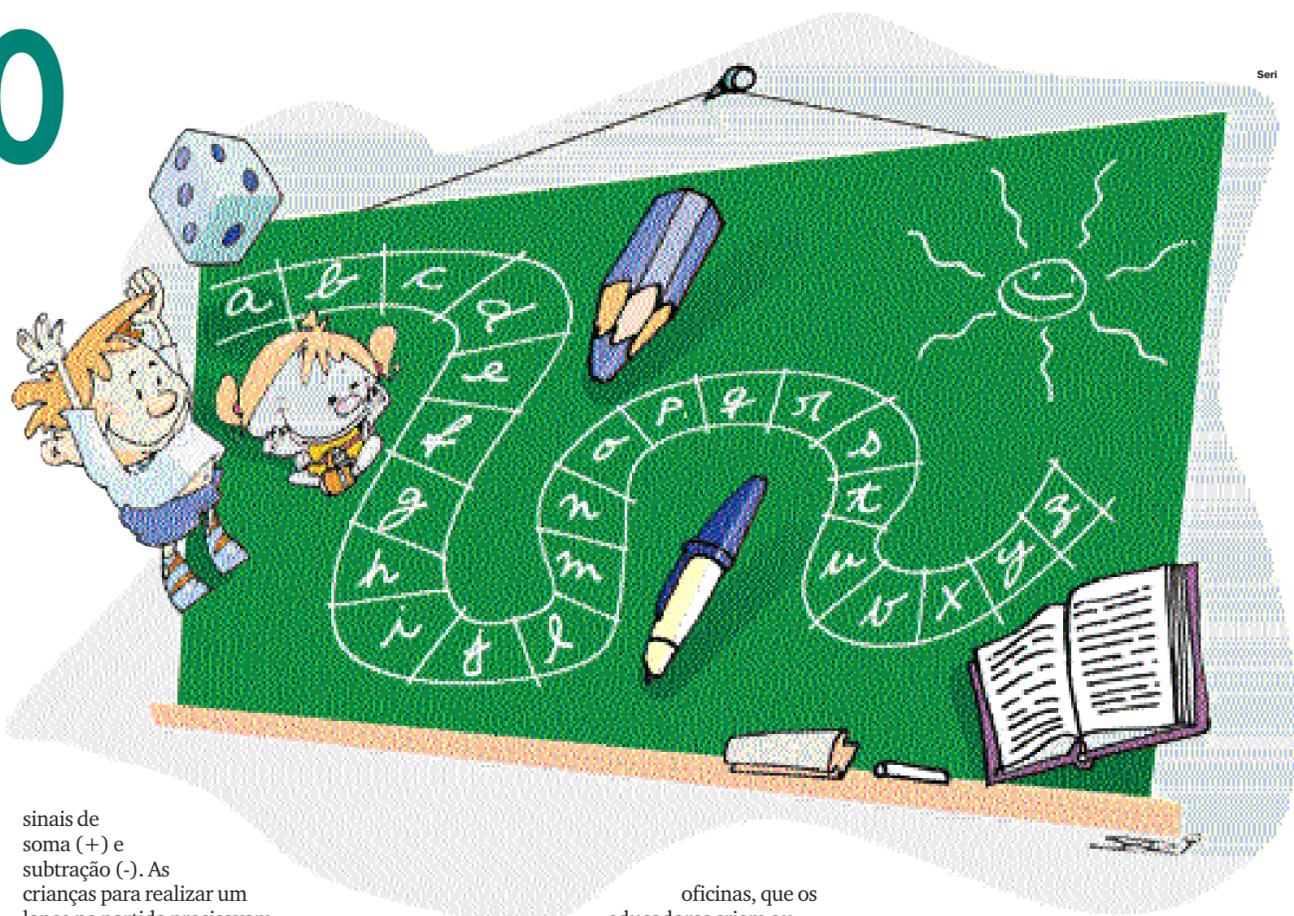


O educador Tião Rocha fala sobre o *Bornal*, projeto que utiliza jogos para auxiliar em diversas situações de aprendizagem

Para ele, o jogo é ótimo instrumento de educação que promove uma interação prazerosa entre alunos e professor

O JOGO também ensina



Tião Rocha é antropólogo, folclorista e educador, presidente e fundador do CPCD (Centro Popular de Cultura e Desenvolvimento), ONG de Belo Horizonte, Minas Gerais, que realiza trabalhos educativos por todo o país. Na rede municipal de ensino de Santo André, presta assessoria para os projetos *Sementinha* e *Bornal de Jogos*. Ele diz que “o jogo é um dos grandes instrumentos da educação pois ensina por meio da brincadeira e proporciona uma interatividade interessante, uma relação prazerosa, entre alunos e professores”. “As crianças precisam brincar e se divertir, mesmo na hora de aprender”, afirma.

Segundo o educador, o CPCD foi fundado em 1984 com a missão de promover educação popular e o desenvolvimento comunitário a partir da cultura, tomada como matéria-prima de ação institucional e pedagógica. Para cumprir esta missão, a ONG desenvolve diversos projetos educacionais.

Embornal

“Para quem não sabe, embornal é uma sacola, geralmente feita de pano ou couro, usada para carregar apetrechos de trabalho, ou diversão. Nós nos inspiramos nele para criar o nosso *Bornal de Jogos*: uma bolsa de cultura, onde podemos carregar nosso saber, a ser transformado em ferramenta para o trabalho. Nossa experiência com educação tem nos mostrado que, para a criança é muito importante dominar todo o processo de aprendizagem. Foi assim que, alguns dos melhores jogos foram criados ou adaptados pelas próprias crianças. 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.”

Texto retirado do site do CPCD (www.cpcd.org.br)

“Trabalhamos com crianças desde quatro, cinco anos de idade no projeto *Sementinha*, passando por meninos do projeto *Ser Criança*, que têm de sete a 17 anos, até projetos que envolvem jovens e adultos. O *Bornal de Jogos* nasceu dentro do projeto *Ser Criança*”, explica.

O *Bornal* parte do pressuposto de que é possível aprender com brincadeiras, através de atividades lúdicas e divertidas, diz Tião. “É possível aprender tudo, qualquer conteúdo através dos jogos. Nós realizávamos uma ação complementar à escola no projeto *Ser Criança* e passamos a ensinar brincando. Começamos a utilizar jogos adaptados para desenvolver os conteúdos. Por exemplo, criamos um jogo de damas onde o tabuleiro apresentava uma série numérica e as peças

sinais de soma (+) e subtração (-). As crianças para realizar um lance na partida precisavam fazer a operação matemática. O resultado foi excelente.”

Depois deste primeiro passo, a partir de 1995, a utilização dos jogos passou a ser utilizada de forma sistematizada pelo CPCD, conta o folclorista.

“Criamos uma série de jogos para atender as dificuldades de aprendizagem apresentadas pelos alunos. Como a iniciativa deu muito certo, as crianças passaram a levar os jogos para a escola e mostrar nosso trabalho. Os professores vieram procurar o CPCD para obter mais informações e propor novos jogos para diversos tipos de situações de ensino. Passamos a realizar oficinas com os educadores, sempre criando ou adaptando jogos para tratar de dificuldades em sala de aula. Um dia um menino levou um embornal cheio de jogos para a escola e daí nasceu o projeto *Bornal de Jogos*.”

Segundo Tião, o CPCD chegou a ter um acervo de 168 jogos para diversas situações de ensino. Para sistematizar a utilização desses jogos pelo projeto *Bornal* a ONG criou um processo de avaliação de cada um deles. “Testamos os jogos em vários contextos e cenários com alunos de ensino infantil e fundamental da rede municipal da cidade de Curvelo, em Minas, procurando certificá-los dentro do conceito de tecnologia educacional. Alguns chegaram a ser jogados seis mil vezes. Os participantes avaliavam várias questões como uso do raciocínio, linguagem, expressão, comunicação, prazer. Só os que tiveram aprovação acima de 70% é que foram mantidos em nosso acervo.”

Hoje o projeto *Bornal* está presente em vários outros municípios, inclusive em Santo André, incentivando, com a realização de

oficinas, que os educadores criem ou adaptem jogos a partir das dificuldades em sala de aula para auxiliarem no processo de aprendizagem. “Já temos inclusive jogos sobre cidadania, respeito, direitos humanos, sexualidade. Todo tipo de dificuldade pode ser trabalhada. Procuramos desenvolver medidores de avanço para avaliar se os jogos estão realmente sendo aproveitados pelos participantes. Avaliamos junto às crianças o grau de coerência, harmonia, apropriação, dinamismo, criatividade, eficiência, estética, felicidade, oportunidade e transformação de um jogo.”

Uma das principais questões para o sucesso de um jogo, de acordo com Tião Rocha, é que ele mantenha-se “lúdico, divertido, estimulante, instigador, bonito e atraente, mesmo usado para ensino ele não pode virar cartilha”, diz.

Tião defende que o educador precisa sentir que o material lúdico é bom. “O professor precisa entender que o jogo é um facilitador do contato entre ele e os alunos. Um instrumento de comunicação. Se o educador for um sujeito emburrado, carrancudo, o jogo perde o prazer a alegria e, ainda assim, continua sendo mais divertido que uma cópia de texto. Portanto, o professor precisa entender que o aprendizado deve ser gostoso.” O presidente da CPCD também afirma que os jogos auxiliam professores inseguros. “Ele cria um clima para que os educadores fiquem mais à vontade. Sem aquela obrigação de responder à expectativa de ser mestre, sabe-tudo. Propicia uma relação mais afetuosa com os alunos.”

O educador mineiro considera o jogo um dos grandes instrumentos do ensino, de excelente interatividade para qualquer faixa



Tião Rocha: ‘Crianças devem se divertir mesmo na hora de aprender’

etária. Atualmente o *Bornal de Jogos* atende a crianças de ensino infantil e fundamental mas há expectativas da criação do *Bornalzinho* (para o projeto *Sementinha*) e do *Bornalzão* (para alunos do ensino médio). “O jogo constrói interesses, tem custo baixo e pode ser feito com materiais recicláveis. É melhor que a Internet e possibilita que os professores criem e adaptem jogos a partir de suas necessidades. Promove contato com a comunidade também. Em Santo André há experiências exemplares, como na Emeief da Vila Floresta, onde mães de alunos cuidam do *Bornal de Jogos*. Elas criam e desenvolvem os jogos com as crianças dentro da escola.”

A jogada da rede

Cecília Barbazia, diretora da Emeief Maria da Graça de Souza, na Vila Floresta, em Santo André, conta que o *Bornal de Jogos* é utilizado na escola há quatro anos. “As crianças têm muitos ganhos com os jogos. Os professores percebem melhor as atitudes dos alunos e têm mais subsídios para conhecer as crianças. O lúdico também faz parte da aprendizagem”, diz.

Segundo Cecília, a utilização do *Bornal* foi uma iniciativa da diretora que a antecedeu. “Ela foi atrás do projeto e trouxe para cá. E implantou um trabalho que promoveu a integração com mães de alunos também. Duas vezes por semana, elas vêm para a escola em horário de aula e desenvolvem jogos com todas as crianças do ensino Infantil e Fundamental.” São 50 minutos de atividade com cada classe. A diretora explica que as professoras passam para as mães as dificuldades que

enfrentam na sala de aula e elas desenvolvem os jogos para auxiliar naquela situação. “As mães criam os próprios jogos além daqueles do *Bornal*.”

São seis “mães dos jogos”, voluntárias que trabalham divididas em três no período matutino e três no vespertino. “Elas trabalham com ensino infantil às quartas-feiras e com o fundamental às sextas”, explica Cecília. Para ela os jogos apresentam bons resultados. “As crianças demonstram mudanças visíveis, têm mais companheirismo e adoram as atividades lúdicas, elas esperam



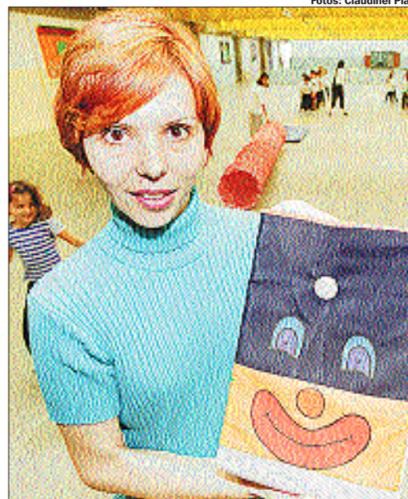
Aluna da Emeief Maria da Graça de Souza brinca durante atividade promovida pelas mães dos jogos

ansiosas pelo dia dos jogos. Além disso, as mães estão até fazendo um trabalho de sensibilização com alunos mais agressivos.”

De acordo com a diretora, os jogos fazem parte do planejamento da escola. “Em todas as reuniões pedagógicas semanais eu incentivo os professores a trabalhar os jogos com as mães. Também promovemos avaliação dos resultados.” Ela acrescenta que mesmo os educadores mais resistentes, ao longo do ano acabam se envolvendo no projeto *Bornal* desenvolvido pelas mães de alunos.

Lucília de Oliveira, 37 anos, um filho na 2ª série do 1º ciclo e outro na 1ª série do 2º ciclo, é uma das “mães dos jogos” há quatro

anos. “Fiz um curso com o pessoal do CPCD (Centro Popular de Cultura e Desenvolvimento) e aprendi sobre dinâmica, jogos de percurso e adaptação dos jogos. A partir do que as professoras pedem nós desenvolvemos a atividade. Por exemplo, podemos adaptar um bingo para desenvolver conteúdos como matemática ou alfabeto. O *Bornal* traz cerca de 100 jogos, mas não usamos todos, às vezes criamos os nossos. O que vem no *Bornal* é uma ficha explicando como é o jogo e como ele deve ser montado. Usamos material reciclado para prepará-lo. Os resultados da utilização dos jogos são ótimos. Com os meus filhos eu já sinto a



A diretora Cecília Barbazia mostra o Bornal de Jogos utilizado na escola

diferença, mas é o sorriso das crianças que fala tudo.”

Cecília lembra que os pais que não conhecem bem o projeto apresentam alguma resistência por não entenderem que a brincadeira faz parte do processo de aprendizagem, mas as seis mães dos jogos fazem uma boa publicidade. “Elas vão às outras escolas e mostram como é o trabalho com jogos. A escola não pode ser fechada. Dizem que o ensino público é fraco porque não conhecem nosso trabalho, por isso é importante a propaganda das mães. A comunidade dentro da escola é o diferencial do ensino público municipal”, conclui.