

OBS.: os jogos deverão ser adaptados para o conteúdo da Doutrina Espírita

Alguns destes jogos estão no livro Sinal de Miranda

ESSA, VOCÊ APRENDE BRINCANDO (Atividades Recreativas para Salas de Aula), Campinas: Papirus, 2ª Edição, 1995.

Alunos, professores, monitores, dinamizadores ganham um novo aliado para suas atividades. Este livro traz 65 jogos com o propósito de desenvolver habilidades específicas como: percepções auditiva e visual, associação de idéias, integração de grupos, memorização e muito mais.

1. REPRESENTAÇÃO TEXTUAL

Objetivo: Exercitar a dicção e a leitura em público.

Recurso: Um texto.

Disciplinas: Português, Literatura e Artes.

Convide um aluno para vir à frente, dê-lhe um texto e peça que o leia de forma natural. Terminando esta primeira leitura este aluno tornará a lê-lo obedecendo as seguintes instruções:

1. Ritmo lento; 2. Ritmo muito lento; 3. Ritmo rápido; 4. Ritmo muito rápido; 5. Sem definir o fim das frases; 6. Interrogar o fim das frases; 7. Exclamar o fim das frases; 8. Ler sílaba a sílaba; 9. Acentuar as sílabas iniciais; 10. Acentuar as sílabas finais; 11. Alterar a pontuação; 12. Ler com o "r" carregado; 13. Ler gaguejando; 14. Ler do fim para o começo.

Você pode pedir à turma que eleja aquele que fez a melhor representação textual.

2. EITA!

Objetivo: Exercitar a atenção, a observação e o raciocínio lógico.

Recurso: Nenhum

Disciplinas: Qualquer uma.

Explique à turma que um determinado número e seus múltiplos são "fatais". Cada aluno, na ordem em que se encontram sentados, dirá um número em ordem crescente a partir do "1". Ao chegar os números "fatais" dirão "EITA!". Por exemplo, digamos que seja o número "5" e seus múltiplos. OS alunos então contarão: 1, 2, 3, 4, EITA!, 6, 7, 8, 9, EITA!, 11...

Aquele que erra sai do jogo ou paga uma prenda. Quem responde por outro também será penalizado. Cada vez que alguém errar, o próximo aluno reinicia a contagem.

3. PERGUNTAS E RESPOSTAS

Objetivos: Integração grupal.

Recursos: Papel.

Disciplina: Qualquer uma.

Organize a turma sentados em forma de um círculo, mas definidos em duas equipes. Prepare diversos pedaços de papel com respostas do tipo: SÓ NÓS DOIS, DEBAIXO DO PÉ DE MANGA, EM CIMA DA CASA, DENTRO DA CASA DO CACHORRO, SÓ SE FOR COM VOCÊ, NO MATO, DEBAIXO DA CAMA, VOCÊ VAI COMIGO?, DEPOIS DA MISSA, etc. E perguntas do tipo: VOCÊ TRABALHA?, VOCÊ GOSTA DE ESTUDAR?, VOCÊ GOSTA DE TV?, VOCÊ AMA?, VOCÊ DORME CEDO?, VOCÊ TEM MUITOS AMIGOS?, VOCÊ GOSTA DE PASSEAR?, VOCÊ JÁ FEZ ALGUMA LOUCURA?, VOCÊ JÁ DORMIU FORA DE CASA?, VOCÊ JÁ FUGIU DE ALGUÉM?, etc. Sorteie as perguntas para uma equipe e as respostas para a outra. Cada indivíduo da equipe das perguntas lê uma delas em voz alta para o seu colega correspondente na outra equipe. Este a responderá conforme seu papel.

4. SIGAM AQUELE MACACO!

Objetivo: Exercitar a expressão gestual, romper a monotonia de uma aula.

Recurso: Nenhum.

Disciplinas: Qualquer uma.

Organize a turma em círculo. Solicite um voluntário e peça-o para ausentar-se da sala por alguns instantes. Com ele de fora, combine com os demais que quando ele retornar todos deverão imitá-lo em tudo o que fizer. O jogador voluntário, claro, não entenderá nada do que acontecerá. As reações serão as mais diversas e os risos serão inevitáveis. O jogo se encerrará quando o interesse começar a declinar.

5. UM DIA É DA CAÇA, OUTRO DO CAÇADOR

Objetivo: *Exercício do domínio motor.*

Recurso: *Nenhum.*

Disciplinas: *Qualquer uma.*

Organize a turma em círculo, sentados.

Comece a contar uma história. Sempre que citar animais de pena deverão levantar-se e mudar de lugar. Na confusão o narrador, você, que estava de pé no centro, tomará um assento. Quem ficar sem cadeira, será o novo narrador, além de pagar uma prenda. Pode-se mudar o tema da história, usando-se animais de chifre, répteis, etc

6. REPRESENTANDO IMAGENS

Objetivos: *Exercício da observação*

Recursos: *Recortes de fotos de jornais e revistas*

Disciplina: *Qualquer uma.*

Solicite da turma fotografias de jornais e revistas. Um grupo de participantes deverá representar a partir das imagens daquelas fotografias. Procurarão imaginar aquela situação "congelada" e dar vida sob a forma de dramatização. Os demais jogadores escolherão a melhor representação.

Numa segunda fase do jogo, as equipes deverão representar o tempo anterior àquele imagem, num exercício de criatividade, até "congelar" na imagem da fotografia.

Na terceira fase deverão representar o tempo futuro daquela imagem

1. VERTENDO O PENSAMENTO

Objetivo: *Evocar sensações e percepções.*

Disposição no espaço: *Sentados em círculo.*

Recursos: *Música suave, papéis para todos.*

Distribua as folhas em branco para todos. Coloque a música. Peça que cada um comece a escrever o que lhe passar pela cabeça. Não precisa ter lógica. Solicite que registrem exatamente o que estiverem pensando. Marque 30 segundos e solicite que cada um passe sua folha ao colega da esquerda. Marque outros 30 segundos; neste intervalo de tempo cada participante deverá verter seus pensamentos na folha que o colega lhe passou. Repita o processo até que a folha retorne às mãos de quem estava originariamente. Recomende que, ao seu sinal, deverão passar imediatamente a folha. Não deverão acrescentar mais nada, não terminarão qualquer frase ou palavra. Deixarão exatamente como se encontrava. Findo cerca de 10 minutos, solicite leituras em voz alta, verbalize a experiência com o grupo.

2. GRÁFICO DA PREFERÊNCIA

Objetivo: *Expressar as predileções pessoais.*

Disposição no espaço: *Sentados em círculo.*

Recursos: *Retângulos de papel, tantos quantos forem os participantes*

Distribua os retângulos de papel. Embutidas nos nossos relacionamentos interpessoais, vêm certas preferências e determinadas atribuições de escala de valores a elas, sempre de modo recíproco. Somos preferidos por uns e preteridos por outros, assim como preferimos e também preterimos. Nesta teia que trançamos estão os perfis de cada colega do grupo, que são definidos pelos aspectos comportamentais no grupo e fora dele.

Esta atividade demonstra de forma gráfica esta estrutura. Peça para cada participante escrever naquele papel o(s) nome(s) de outro(s) integrante(s) do grupo com o qual mais se afina. Peça que observem todos os aspectos e que não anotem logo o primeiro nome que lhes vier à mente, mas que analisem cuidadosamente cada um ali presente. É necessário, ainda, que todos se identifiquem no papel. Dê um tempo de três a cinco minutos; depois disso recolha as papeletas e, num quadro-negro ou cartolina, vá transcrevendo os nomes recebidos, ligeiramente afastados um do outro. Interligue-os com flechas, que devem sair do nome de quem assinou ao nome escolhido. Suponhamos que forme este diagrama:

Verbalize com o grupo a experiência vivida

3. AS BIOGRAFIAS

Objetivo: Exercitar a percepção do outro.
Disposição no espaço: Sentados em círculo.
Recursos: Bilhetes com prendas, papéis para todos.

Prepare previamente pequenos bilhetes descrevendo algumas "prendas" bem-humoradas, tais como: imitar uma bruxa sobre uma vassoura, imitar um macaco, um porco, um canguru, um sapo, etc. e afixe-os com fita adesiva no fundo das cadeiras dos participantes.

Entregue papéis para todos. Peça para que cada um escolha um colega e, acerca dele, relacione características físicas e comportamentais tantas quantas forem possíveis observar. A identificação é voluntária. Dedique à esta fase cerca de cinco minutos.

Feito isto, solicite que se apresente um voluntário para ler a biografia feita por ele, omitindo o nome do biografado. O colega imediatamente à sua esquerda terá direito a 3 palpites no intuito de acertar o biografado. Caso erre, deverá retirar o retângulo de papel contendo a prenda, afixado debaixo da sua cadeira e realizá-la de imediato. Acertando ou errando, este, em seguida, fará a leitura da biografia que realizou, dando vez para seu vizinho da esquerda apontar seu palpite.

A atividade prosseguirá nesta dinâmica até que se complete o círculo. Não é necessário criar uma "prenda" para cada um dos participantes, a repetição de algumas pode até ser um "espetáculo" à parte, pois oferecerão variados estilos de representações.

Verbalize a experiência com o grupo.

EXEMPLOS DO QUE SE PODE FAZER COM MATERIAL ALTERNATIVO

1. COBRA FAMINTA *****

Você vai precisar de:

- . Bobinas vazias para papel higiênico ou papel toalha;
- . Elásticos de borracha;
- . Fio de nylon;
- . Tira de câmara de ar;
- . Isopor maciço;
- . Papelão.

Como fazer:

Divida as bobinas ao meio e em seguida corte as extremidades em forma de "V". Faça dois furos coincidentes em cada ponta de cada pedaço das bobinas. Una-as, amarrando com pedaços do elástico. Esculpe no isopor as partes superior e inferior da cabeça da cobra, colando um papelão na parte interior de cada uma delas. As extremidades opostas à ponta da boca (a parte final que permanece junta quando a boca se abre) deverá receber alguns pontos de costura, ou perfurados e presos com a linha nylon. Prenda a cabeça ao corpo por meio de pedaços de elásticos, perfurando as bobinas, fazendo fendas no isopor - cabeça - e enterrando as pontas dos elásticos, cobrindo-as com uma camada de cola para isopor. Para uma maior firmeza, torne a cobrir a fenda com pedaço de isopor. Com a tira de câmara de ar, corte a forma da língua, pinte-a e cole-a na parte inferior da boca. Faça a pintura da cabeça. O corpo da cobra tanto pode ser pintado, como pode ser recoberto com papel colorido (papel de presente, por exemplo). Amarre um fio de nylon na cabeça da cobra e ela já pode ser puxada.



2. GUERREIROS DE SUMÔ *****

Você vai precisar de:

- . Seis palitos para picolé;
- . Isopor maciço ou similar;
- . Tintas;
- . Fio de nylon.

Como fazer:

Em um par de palitos, faça dois furos coincidentes nas duas extremidades de no centro. No outro par, faça furos em apenas uma das extremidades. Nas outras, após afiná-las, prenda dois pedaços de isopor simulando os pés. Esculpa no isopor o corpo do boneco, de modo que lembre o estereótipo dos guerreiros de sumô. Faça o acabamento com as tintas. Prenda, por meio do arame, o par de palitos que têm os furos nas duas extremidades na altura dos ombros, ligando os dois bonecos. Veja a ilustração. Prenda também as pernas. No furo do centro você poderá prender um fio de nylon e usar o brinquedo como móvel, ou brincar com as mãos. O importante é que faça bom proveito.

3. ESCALADOR DE ARAME

Você vai precisar de:

- . 50cm de arame;
- . Fita adesiva;
- . Uma mola pequena e fina ou outro arame bem fino;
- . Durepoxi, argila ou massa de modelar;
- . Palitos para dentes (ou similar);
- . Tintas.

Como fazer:

Estique o arame e dobre uma das pontas em forma triangular. Passe fita adesiva fixando a pontinha com o corpo do arame, criando um apoio para segurar o brinquedo. Veja a fotografia. Molde o bonequinho, medindo cerca de 3cm. Com os palitos, faça braços e pernas, introduzindo-os na massa ainda mole. Na barriga do boneco prenda uma extremidade da mola ou arame fino. Tomando outro pedaço de massa, molde uma bolinha do tamanho de uma azeitona e trespasse-a com outro pedaço de arame fazendo um furo de ponta a ponta. Prenda a outra ponta da mola nessa bolinha furada. Deixe ambos secarem e pinte-os com criatividade. Introduza este conjunto pelo orifício da bolinha através da ponta aberta do arame central. Dobre esta ponta da mesma forma que a outra.

Aí está! Para brincar, segure em uma das pontas do arame e vire o conjunto para baixo, nossa personagem descerá como se titubeasse pelo arame. Invertendo a posição do arame, o boneco descerá de ponta-cabeça. É diversão garantida.

4. CARRUAGEM DO OESTE

Você vai precisar de:

- . Duas tampas de frascos de achocolatado, café solúvel ou similar;
- . Palitos para picolé ou dois espetinhos para churrasco;
- . Uma caixa de bombons ou similar;
- . Arames;
- . Embalagens de isopor;
- . Papel .

Como fazer:

Perfure as tampas no centro, cuidadosamente, martelando um prego ou aquecendo o arame a ser usado como eixo da carruagem. Trespasse com o arame a caixa (corpo da carruagem) afixando nas extremidades dele as tampas (rodas), dobrando-o nas pontas. Faça quatro pequenos arcos iguais e fixe-os na parte superior da carruagem, onde será estendida e colada a lona (papel). Na ponta mais comprida da carruagem cole ou prenda com arame um dos pares dos extremos dos palitos ou espetinhos. O outro par será preso no cavalo que será desenhado, colado e cortado com estilete no isopor ou similar.

DUAS IDÉIAS PARA SOCIALIZAR SUAS TURMAS

Simão de Miranda

O época de férias, enfim. Tempo para o repouso merecido do guerreiro, mas também para reflexões, para o balanço das suas ações no ano letivo que findou e para o inevitável levantamento de expectativas para o novo ano. Descartar ou aperfeiçoar o que não deu certo, manter e até enriquecer mais as experiências gratificantes e, acima de tudo, abrir-se para vivências novas.

Todo princípio de ano letivo traz consigo a problemática da socialização dos grupos em três dimensões: a primeira, a dos alunos que não se conhecem um ao outro, provocando um distanciamento notadamente prejudicial ao trabalho do professor; a segunda, a dos alunos que – mudando de séries ou não – mantiveram suas “panelinhas” nas quais, até mesmo pela forma como se agrupam na sala, demarcando seus territórios, criam um igual distanciamento com os alunos novatos; e a terceira, a ansiedade latente no grupo em relação à você.

Então, que tal investir alguns minutos dos seus primeiros dias de aula para apressar o processo da

necessária socialização nas suas turmas, usando quase nada, além de um pouco de criatividade?

1 - O CARACOL

Organize a turma em um grande círculo, preferencialmente fora da sala de aula, com todos de pé e de mãos dadas. Escolha qualquer lugar do círculo e faça parte dele. Oriente-lhes que você irá conduzir o grupo a formar um grande e contínuo caracol, que se deslocará pelo espaço. Diga-lhes que só se movimentem quando se sentirem puxados por um dos colegas das suas laterais e que façam todo o esforço para não soltarem as mãos.

Coloque uma música suave. Principie, então, a andar lentamente em uma direção qualquer conduzindo os dois alunos das suas laterais. Faça rotas sinuosas, ora em ângulos amplos, ora em ângulos estreitos. Em determinado momento experimente passar, sempre carregando o caracol, por baixo dos braços de uma dupla qualquer. Depois que todos passarem pelo mesmo local, reverta o movimento para que o grupo retorne à sua posição inicial.

Verbalize com os alunos acerca do papel das pessoas que lideram outras e da responsabilidade que estas tem, uma vez que outras tantas depositam total confiança a ponto de seguirem-nas à sombra dos seus ideais.

Feito isto, recomece o jogo. Desta feita, solicite que todos realizem toda atividade de olhos rigorosamente fechados. Teça, também, comentários ao final desta etapa.

Por fim, solicite voluntários que gostariam de conduzir o grande caracol humano ali presente. Realize o jogo até que note declínio de interesse na atividade.

2 - O NARIZ

Prepare previamente uma cartolina com uma fenda no centro suficiente para exibir um nariz. Disponha os alunos em um grande círculo e peça-os para que se entreolhem detidamente, em especial aos detalhes dos narizes dos seus colegas. Em seguida, divida o grupo em dois times. Sorteie um deles para que retire da sala por instantes.

Coloque-se na porta da sala com a cartolina aberta e peça para que, um a um, os alunos do time que está oculto aproxime-se da porta e introduza seu nariz na fenda. O time que ficou na sala terá cerca de trinta segundos para tentar reconhecer aquele nariz. Para que torne-se mais divertido ainda, atribua um ponto à equipe que está avaliando para cada acerto.

Após a exibição de todos os narizes, faça o revezamento das posições e proceda de forma igual. Ao final contabilize os pontos.

Algumas variáveis deste jogo apresentam resultados tão ricos quanto este modelo apresentado. Podem ser exibidos na fenda da cartolina, a boca, um olho, a testa ou uma orelha. Antecipando-se aos alunos, antes, no momento do círculo inicial, que parte deve ser observada com mais atenção.

A CRIATIVIDADE NA COMUNICAÇÃO ESCRITA

Simão de Miranda

No processo criativo a única coisa difícil é o começo.
James Russel Lowel

- Como começar o texto, professor? – Perguntam freqüentemente os alunos.

Velhos manuais já ensinaram: princípio, meio e fim. E o princípio? Este, via de regra, é o drama da maioria das pessoas, e não só dos alunos, que intencionam redigir um texto. Depois que se começa, parece que a coisa vai fluindo melhor. Mas, há a máxima que afirma que “todo princípio é difícil”. E agora? O potencial criativo está aí – muitas vezes latente – e não um fenômeno novo, trazido pela globalização. Vejamos como a criatividade tornou-nos os seres comunicantes que somos.

A comunicação e expressão entre os humanos na pré-história principiou por meio de um parco sistema de sinais. Uma forma peculiar de comunicação. Por meio do gesto o homem expressava-se, mas a comunicação era de fato ineficaz. Carecia do que chamamos de linguagem.

Tempos se sucederam e o homem descobriu o poder que tinha so-bre a natureza, o fantástico potencial de transformá-la em benefício de sua sobrevivência. Notou, também, que havia uma desvantagem muito grande entre ele e a natureza desafiadora. Ele dispunha tão somente de suas mãos e suas habilidades. Ernst Fischer afirma que “foi a mão que libertou a razão humana e produziu a consciência própria do homem”. Neste soberbo momento o homem criou a ferramenta. Ora, diriam, o que tem a criação da

ferramenta com a comunicação escrita? A partir do primeiro modelo, esta ferramenta foi diversificando sua forma para alcançar outros usos. Daí, o homem deparou-se e com um sério problema: identificá-las e diferenciá-las no momento de sua escolha. Outro princípio surgia: o da comunicação oral. O homem criou nomes, isto é, foi “nomeando” seus instrumentos de acordo com o som que estes produziam quando funcionando. Um sistema de gestos e sonoridades foi, por assim dizer, todo o arcabouço da comunicação oral.

Todavia, o homem ainda não sentia-se satisfeito. A palavra pronunciada era facilmente esquecida. Outros séculos passaram e chegamos à criação da palavra escrita. Segundo historiadores, aos 3.100 a. C., na Mesopotâmia, onde hoje é o Iraque, a humanidade conhecia seu mais antigo sistema de escrita, o cuneiforme. Nome dado em função da sua forma de cunha. O aprimoramento da comunicação entre os povos deu-lhes, e notadamente ainda dá, maior garantia de sobrevivência.

Portanto, desde um galho que sirva para riscar até um software de digitação, escrever sempre foi, e é, uma grande realização humana, um inefável artifício promotor da circulação dos nossos conhecimentos e idéias.

Escudados pela justificativa de que escrever é um dom, muitos se limitam a escrever o essencial: um bilhete ou uma carta, se porventura solicitados. Justifica-se: por muitos anos os currículos escolares, por meio de métodos e técnicas ortodoxas e isoladas da realidade do aluno, produziram em muitas gerações uma espécie de antipatia à comunicação escrita. Tal fato ainda pode ser comprovado nos vestibulares atuais, onde a redação teima em reinar soberana sob o emblema de bicho-papão.

Para impregnar-se da criatividade é condição sine qua non sensibilizar-se para predispor-se à ela. Na comunicação escrita, por exemplo, sugiro que, antes das atividades de criação de textos, experimentem realizar atividades de sensibilização. Escrever pode ser, e é, divertido. Convidem seus alunos para brincarem com as palavras, encarando-as como peças mágicas e multicores do conhecido jogo Lego. Verão saltar das mãos uma gama de possibilidades que a junção destas peças-palavras podem proporcionar.

FIXANDO CONTEÚDOS BRINCANDO
Simão de Miranda

Se você sente sisudez na metodologia de suas aulas quando trabalha com a fixação dos conteúdos lecionados, percebe a agônica apatia de seus alunos quando é chegada esta hora, e tem vontade de experimentar um outro meio que possa conduzi-lo à este fim, talvez esteja aqui uma interessante experiência, que sempre realizei com sucesso em minhas aulas.

Antes de tudo, extraia do conteúdo com o qual quer trabalhar tantas perguntas com respostas quantas puder e transponha-as para fichas, que poderão ser confeccionadas com cartolina ou adquiridas em papelarias, onde são conhecidas como fichas pautadas e estão disponíveis em diversos tamanhos. Organize-as em três modalidades de questões: I – com respostas do tipo falso/verdadeiro; II – com respostas de múltipla escolha (a, b, c); III – com respostas diretas.

Disponha as carteiras da sala conforme o diagrama e peça para que a turma divida-se em quatro times, cada um elegendo seu representante. Cada time se agrupará em um canto da sala, deixando as carteiras vazias por serem o campo do jogo, semelhante aos jogos de tabuleiro do sistema avança/recua. Indique-lhes a casa (carteira) que dá início ao jogo e a que será o ponto de chegada. Os quatro representantes irão à frente e lançarão um dado para estabelecer a ordem numérica em que começarão a partida. O desafiante que ganhou o sorteio terá três alternativas para iniciar a peleja, escolhendo qual modalidade de pergunta deseja responder. Antes você terá explicado que a modalidade I permitirá o avanço de uma casa, em caso de acerto; o retrocesso igual, em caso de erro. Após recebida a pergunta, o jogador poderá, ainda, optar por não responder, permanecendo imóvel na casa onde estava. Na modalidade II, avança-se ou recua-se duas casas; e na III, três casas.

Lançada a pergunta, o jogador da vez (e só ele) poderá responder de imediato, caso saiba sua resposta. Caso contrário, será dada voz à sua equipe (e só à ela) que discutirá e decidirá se responderá ou não. Estabeleça um tempo para este rápido debate. Lançada a resposta pelo time, confira com a da ficha e faça valer a regra do jogo: o jogador que representa o time no tabuleiro avançará a quantidade de casas correspondentes (contando as carteiras e sentando-se na indicada) ou permanecerá de pé, caso erre ou recuse-se a responder. O recuo só começará a valer quando já estiverem no campo do jogo. Caso o jogador caia em uma casa já ocupada, passará a ocupar a cadeira vazia subsequente àquela. Passe a vez aos jogadores posteriores.

O jogo desenvolver-se-á sob estes princípios até que um desafiante atinja a última casa, o que leva a sua equipe à vitória.

Você poderá, também, incluir questões que possam ser resolvidas no quadro negro. É uma forma de contemplar as disciplinas da área de exatas neste divertido jogo.

AULA EM RPG: AVENTURA FASCINANTE
Simão de Miranda

Criar é dar forma à alguma coisa.
Fayga Ostrower,
in Criatividade e processos de criação.

O RPG, ou role-playing game (jogo de representação de papéis) não é novidade. Surgiu bem no princípio dos anos 70, nos Estados Unidos, como uma diferente forma de jogo coletivo, que tem a criatividade como o elemento fundamental do seu encanto. Disseminou-se surpreendentemente pelo mundo afora de um jeito tal, que atravessou incólume as três derradeiras décadas. Usei o termo “surpreendente” porque, entre outras peculiaridades que rendem pontos, para participar do jogo bastavam um roteiro da aventura, lápis, papel e alguns dados. Refiro-me àquelas pecinhas cúbicas numeradas, já que “dado” também é sinônimo de “informação”. O RPG tem no seu princípio a atuação dos participantes como personagens independentes da ação, isto é, têm voz e voto, liberdade para mudar o curso da história, desde que as interações com os outros personagens (heróis e vilões) o permitam. Vale alertar que, já que caminham com os próprios pés, os atores assumirão as consequências de suas ações. Neste caso, o jogo imita a vida em sociedade, não é verdade? É ainda surpreendente que não tenha sucumbido à revolução digital representada principalmente pelos videogames e PCs. Ao contrário, aliou-se à estas tecnologias provocando, ainda hoje, uma avalanche de séquitos adoradores, jovens e adultos, do RPG eletrônico. Depois desta rápida e necessária introdução, vamos ao que mais interessa (e você já desconfiou onde quero chegar). Já passou-lhe pela cabeça ouvir de seus alunos, ao final de uma aula, reclames para que esta não termine já? Absurdo? Então você ainda não vivenciou um RPG em sala de aula, não sabe o quanto pode envolver seus alunos em uma fantástica aventura baseada nos conteúdos curriculares? Em princípio qualquer disciplina escolar pode fazer do RPG um recurso pedagógico, um aliado valioso às demais metodologias de ensino (que não devem ser desprezadas). Ao transportarem-se para o terreno do jogo, nas peles dos personagens, terão pela frente desafios que implicarão em uma sucessão de tomadas de decisões para as quais precisarão ter como requisitos algum conhecimento adquirido nas aulas, de modo que cheguem sãos e salvos ao final da aventura. Por exemplo: se o roteiro estiver ambientado em uma floresta, precisarão distinguir na flora o que podem servir-lhes de alimento dos que podem conduzir-lhes à morte; na fauna, répteis ou insetos venenosos, áreas pantanosas que podem colocar suas vidas em risco; identificar coordenadas geográficas, com base na posição do sol ou consulta de um mapa ou atlas reais; etc. Estas ações requerem a apreensão dos respectivos conceitos e habilidades cognitivas necessárias para encadear uma nova ação e assim sucessivamente, de modo que atinjam o objetivo final: a sobrevivência. E aprender, é ou não necessário à existência humana? A seguir, uma sugestão de aventura, incluindo os procedimentos básicos para a criação de um RPG pedagógico, para fazer da suas aulas uma fascinante forma de aprendizagem.

NA PELE DE UM DESBRAVADOR (I)
Simão de Miranda

O ambiente pedagógico
tem de ser lugar de fascinação e inventividade.
Hugo Assmann, in Reencantar a Educação.

Eu havia prometido um exemplo de uma aula realizada com o recurso adjuvante do RPG (Role Playing Game). Como promessa é dádiva, é hora de cumpri-la. O primeiro passo será esclarecer aos alunos (se é que eles não o saberão) o que vem a ser o tal RPG. Para isto, faça uso do artigo da revista do mês antecedente. Convide-os ao jogo e façam os preparativos. Peça-os para riscarem em uma folha uma seqüência de retângulos, em linha reta ou espiral, simbolizando as “casas” por onde os personagens se deslocarão. A quantidade delas dependerá do número de turnos que você elaborará para a aventura. Neste exemplo, serão dez. Você assumirá a função do Mestre, aquele que narrará e coordenará as decisões que deverão tomar durante o evento. Leia para eles o prólogo do roteiro, para situá-los da aventura. Para esta experiência elaborei um micro-enredo baseado no descobrimento do Brasil.

“A expedição de Cabral havia deixado Lisboa no dia 09 de março de 1500. Após 33 dias no mar, um marinheiro grita: - Terra à vista! Eram dez naus e 3 caravelas, um efetivo de 1.200 homens, entre militares, nobres, burgueses e os melhores navegadores do velho continente. Ao local onde atracaram deram o nome de Porto Seguro e aos nativos espantados que assistiam o desembarque, índios.”

Feito isto, relacione no quadro negro os personagens disponíveis para a escolha de cada um dos alunos e diga-lhes que estes possuem um elenco de qualidades. Todavia, entre as que você listará, só poderão escolher a metade. No nosso caso, cinco. Ora, todo ser humano é limitado! Oriente-lhes para que as escrevam em uma outra folha, ou no verso daquela que será o território do jogo. Veja as duas fichas:

Por fim, peça-lhes para prepararem retângulos de papel numerando-os cada um com os mesmos números das casas do “tabuleiro”. Após cada leitura de ação a ser tomada, cada aluno levantará seu cartão correspondente à casa para onde se moveu, mantendo-o erguido até que você comande, à cada um, ou à cada grupo de alunos nas casas de mesmo número, uma nova ação. O jogo quase já poderá começar! Leia o texto da aventura e capriche na interpretação:

“O dia já estava quase escuro e você remava um pequeno barco que desatracou da nau rumo à praia. O mar ainda estava nervoso e o céu indicava que choveria novamente. À medida em que se aproximava você distinguia melhor os vultos que havia visto pela luneta da nau. Dezenas de pessoas pareciam fazer seu comitê de recepção. Ao chegar à areia, enquanto você acabava de puxar o barco para fora d’água, seu coração palpitava descontroladamente. Eram homens, dezenas deles, armados de arcos e flechas e também grandes lanças, falando-lhe um idioma absolutamente desconhecido.”



NA PELE DE UM DESBRAVADOR (II)

Simão de Miranda

É no brincar, e somente no brincar,
que o indivíduo pode ser criativo.
E é sendo criativo que encontra o seu self.
Donald Winnicott, in O Brincar e a Realidade.

Conforme assegurei-lhe aqui estão as dez ações criadas para uma aula conduzida por meio do RPG (Role Playing Game).

Faça uma leitura vibrante, sempre proferindo, antes da ação, o seu número correspondente. Conduza o jogo de acordo com as orientações relatadas na edição anterior, que traz ainda a narração de abertura, por onde você iniciará.

- (1) Você avalia suas opções. Se tiver SIMPATIA, vá para a casa (3). Se tiver HABILIDADE DE COMUNICAÇÃO, vá para (6). Se não tiver nenhum dos dois, vá para (4).
- (2) Você foi espetado na primeira lança apontada em sua direção. Morte instantânea. Sequer assistiu a missa de Frei Henrique de Coimbra.
- (3) Você foi bem acolhido na Baía de Cabralia, mas não conseguiu estabelecer diálogo. É criado um impasse. Você aguarda que os demais companheiros desembarquem e que o Frei Henrique diga-lhe como proceder. Mas isto leva um tempo e uma perigosa expectativa envolve seus “anfitriões”. Se você tiver SORTE, vá para (7). Se continuar usando a SIMPATIA, vá para (5). Se tiver HABILIDADE FÍSICA, avance sobre o grupo e vá para (2).
- (4) Você ficou nervoso e sua insegurança foi fatal. Sua aventura durou pouco. Foi alvejado mesmo antes de desembarcar.
- (5) Você continua caminhando e percebe grande quantidade de árvores de madeira vermelha, quis perguntar o nome mas desistiu. Esperou que o comandante descesse e o apresentou àquele grupo de nativos: Pedro Álvares Cabral. Você sabe que não entenderam seu português, mas foi instintivo.
- (6) Felizmente você foi compreendido ao tentar dizer que vieram em paz. Pediu ajuda para acabar de ancorar seu barco e conseguiu. Perguntou se aquela terra tratava-se de uma ilha, mas não conseguiu ser entendido. Todavia, abrem-se boas expectativas em relação a esta fabulosa empreitada em uma terra virgem.
- (7) Eles convidam-lhe para que os siga e você aceita. Enquanto caminha, comenta para si mesmo: “- Como é belo este Monte Pascoal!”. Enquanto se admira com o que vê, perde-se do grupo. Se você tiver CONHECIMENTO DE FAUNA E FLORA vá para (9). Se tiver HABILIDADE DO MANEJO DE ARMAS vá para (10). Se não tiver nenhum dos dois, vá para (8).
- (8) Você perdeu-se na densa mata de Pau Brasil e nunca mais foi encontrado.
- (9) Você perdeu-se na floresta no dia 22 de abril, mas graças aos seus CONHECIMENTOS DE FAUNA E FLORA soube como alimentar-se do que era seguro e evitar animais nocivos. Foi encontrado em 02 de maio, bem no dia em que a expedição preparava-se para retornar ao Oceano Atlântico, decepcionada por não encontrar ouro, nem prata, nem especiarias.
- (10) Você possui um bom bacamarte. Saca-o, pois já escurece. Logo as onças sentirão seu cheiro. Quando vira-se, de súbito, vê saltando sobre você uma portentosa onça pintada. Ela lhe arremessa ao chão. Embora caído, você dispara mortalmente. Mas são imensuráveis os perigos de uma terra ainda não desbravada: uma cobra venenosa tira-lhe a vida. Enquanto sente a vida esvaindo-se, reza para que seus amigos tenham melhor sorte e deseja que a expedição leve todas as riquezas possíveis da Ilha de Vera Cruz, como bem denominou Cabral.

Como concordo com o axioma de Winnicott estampado no início deste artigo, há um desafio que se ergue à você: recriar a atividade adequando-a ao seu contexto áulico. Aventure-se nesta experiência e

compartilhe suas impressões

Ivete Raffa

Trabalhar com sucata virou moda, mas não é tão simples assim. Sucata não é qualquer lixo. É um lixo selecionado, limpo, que junto com outros materiais poderá ser usado para representar algo real ou criar uma escultura, sempre que possível inserindo conteúdos e aguçando a criatividade da criança.

O professor poderá propor um tema ou deixar o tema livre, definir materiais ou não, propor trabalhos individuais ou em grupo. Nossa sugestão: Meu Bairro.

O ideal é sair para um passeio no bairro. Os alunos farão observações e registro das casas, estabelecimentos comerciais, praças, igrejas, tipos de transportes que servem o bairro, as cores e formas usadas nas construções etc.

Cada aluno se encarregará de fazer (representar) algo do bairro: casas, bancos, supermercados, igrejas, lojas, meios de transporte, parques etc. Procure representar todos os segmentos do seu bairro. Nesse caso, o que usar? Podem ser usadas caixas de sabão em pó, bolachas, leite, sapatos, creme dental, rolinhos de papel higiênico, rolinhos de papel alumínio, palitos, arames, espumas... Enfim, tudo o que você tiver à mão poderá ser aproveitado. Use sua criatividade.

A seguir, damos alguns exemplos de como utilizar o material:

- 1) Para fazer casas, bancos, lojas, fábricas, por exemplo, cubra a sucata com papel branco (pode ser sulfite ou outro), colando bem.
 - 2) Cubra com papel espelho as janelinhas, portas e outros enfeites.
 - 3) Por último faça os telhados com papelão, palitos de sorvete ou de churrasco (ou, ainda, as cascas vazias dos pinhões).
 - 4) Se você for fazer meios de transportes, não se esqueça das rodinhas (tampinhas de refrigerante), faróis, (tampinhas de creme dental), janelinhas etc.
 - 5) Para fazer árvores, use arame para o tronco e espuma pintada para a copa, e colorida para flores e frutas.
- Para montar o trabalho, pode-se juntar algumas carteiras no fundo da sala de aula ou usar como base uma placa de isopor ou madeira. Podendo usar papel verde para os gramados e cinza para o asfalto, azul para os lagos ou rios e marrom para as áreas de terra. Por último, pode-se colocar, ainda, alguns bonequinhos para dar vida ao nosso bairro.

Pronto o trabalho, é hora de aprofundar com os alunos os estudos sobre o bairro representado. Respeitando a série que ele está trabalhando, o professor poderá trabalhar só ou com professores de outras áreas, estudando aspectos geográficos como relevo local, ocupação; aspectos arquitetônicos (tem prédios, cortiços, favelas?), a cultura, o lazer e a educação no bairro. Após o levantamento dos dados, o professor e seus alunos podem trabalhar com gráficos, textos, tabelas e pesquisando, elencar problemas e sugerir melhorias.

Dá, também, para trabalhar dessa forma com outros temas, como corpo humano, meio ambiente, vida rural e urbana, violência, cidadania, mundo animal etc.

Ivete Raffa, arte-educadora, é colaboradora da revista *Ao Mestre com Carinho*, de programas de TV e revistas. Ministra cursos em sindicatos, escolas, diretorias de ensino etc. Possui vários cursos apostilados e em vídeos, ensinando a trabalhar com sucatas, máscaras, painéis, cartões, fantoches, colagem, marmorização etc. Contatos pelos telefones:
(11) 6694-9896 / 6096-7205.

A magia de se trabalhar com máscaras e fantoches

O desenvolvimento do pensamento artístico leva o aluno a ampliar a sua sensibilidade, percepção, reflexão e imaginação. Assim, com certeza, as aulas serão mais ricas, produtivas e interessantes e o aprendizado bem maior, dando ênfase aos conteúdos de acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais e aos temas transversais. Nesta seção, apresentarei a você, professor, idéias de como trabalhar com sucata, obras de arte, máscaras, pintura para crianças, enfeites para datas comemorativas, jogos etc. Sempre que possível, os temas serão abordados de forma multidisciplinar.

As máscaras têm origem na pintura corporal de rituais primitivos, sendo seu uso adotado desde os tempos pré-históricos. Usá-la pode significar deixar de lado uma personalidade cotidiana para assumir as qualidades do ser que ela representa. Essa intenção explica o mais antigo registro de sua existência, encontrado na caverna de Lascaux, na França, em desenhos feitos nas paredes mostrando homens mascarados com cabeças de animais, os quais acreditavam adquirir as forças da caça.

Mais tarde, na China, as máscaras eram confeccionadas para afastar os maus espíritos. Muitos sacerdotes de civilizações primitivas, como os pajés entre os indígenas, usam máscaras para incorporar entidades que eles acreditam curar os enfermos.

Os romanos ignoravam as máscaras, usavam pintura no rosto. Na Idade Média, as máscaras apareciam discretamente. Já no Renascimento, as máscaras apareciam com muito brilho, muita pompa. Os personagens mais conhecidos eram o Pierrô, a Colombina, a Pulcinella e o Arlequim, que inspiraram o Carnaval, que no Brasil é uma grande festa.

As máscaras são evocadas para reviver tradições, raízes históricas etc. É um recurso de memória que incita a fantasia. O teatro também as adota, com variadas finalidades.

Nessa matéria, você aprenderá a fazer máscaras simples (cabeças), usando bexiga, jornal, cola, tintas e papéis.

Modo de fazer Encha uma bexiga do tamanho que você queira fazer sua máscara, amarre para que o ar não saia Rasgue o jornal em pedaços não muito grandes, 3 cm x 3 cm mais ou menos Passe cola nos pedaços de jornal e vá cobrindo a bexiga. Faça no mínimo 6 camadas Assim que você terminar uma camada, faça riscos com caneta (isso é para você se certificar de que, na camada seguinte, você preencherá com jornal até que as linhas tenham sido cobertas por completo). Espere secar por dois dias, depois fure a bexiga e retire de dentro da máscara. Pinte com látex branco (duas demãos) Pinte o rosto na máscara, coloque cabelos e enfeites Se quiser, incremente mais fazendo roupinhas, transformando a cabeça num lindo fantoche.

Idéia: Você poderá transformar a cabeça do boneco em duas máscaras, basta cortar a cabeça ao meio e fazer a abertura dos olhos com tesoura ou estilete.

Você poderá trabalhar com máscaras de maneira livre, cada criança cria sua máscara, escreve sobre ela, dá-lhe um nome, junta com as máscaras dos colegas e forma uma história a partir de um tema proposto, representa-a através das máscaras (teatro de fantoches) e conta como foi a experiência de confeccionar a máscara, dar-lhe um nome e inseri-la em uma história.

Ou, ainda, você poderá aproveitar e fazer os personagens de Monteiro Lobato (Emília, Narizinho, Pedrinho, Dona Benta, Visconde, Tia Anastácia etc). Aproveite para ler os livros de Monteiro Lobato com os alunos. Peça a eles que recontem as histórias, se colocando-se dentro delas. Fale do mundo do faz-de-conta, da vida no campo, na cidade. Fale da simplicidade e da pureza dos personagens, da importância da natureza. Utilize as máscaras para recontar a história através do teatrinho de fantoches, conforme mostra a foto.

Ivete Raffa arte-educadora, é colaboradora da revista **Ao Mestre com Carinho** e programas de TV e revistas. Ministra cursos em sindicatos, escolas, diretorias de ensino etc. Possui vários cursos apostilados e em vídeos ensinando a trabalhar com sucatas, máscaras, painéis, cartões, fantoches, colagem, marmorização etc. Contatos pelos telefones: (11) 6694-9896 / 6096-7205.

www.uol.com.br/novaescola/ed/133_jun00/html/era1vez_aula.htm

lata de lixo é o destino mais comum de aparas de papel, retalhos de tecido e o jornal de ontem. "Essa é uma atitude vista em quase todas as casas", lamenta a professora Eunice Lamarca, que se especializou em aproveitar em sala de aula materiais inúteis à primeira vista. "O resultado disso é um enorme desperdício, inclusive de inventividade, como bem nos mostra o poema de Elias José", completa.

Na opinião de Eunice, não há melhor atividade para ser desenvolvida após a leitura de Morada do Inventor do que a construção de objetos de sucata. Antes de apresentar o texto aos alunos, peça que consigam em casa vários materiais que seriam descartados. Na data marcada para apresentar os objetos, divida a turma em grupos e sorteie entre eles tudo o que foi angariado.

Em seguida, escreva o texto de Elias José no quadro ou providencie cópias para todos. Depois da leitura silenciosa e dos comentários, vem a tarefa: cada equipe tem de decidir como dar uma nova utilidade aos objetos recebidos no sorteio. O grupo deve primeiro colocar o plano no papel, seja por meio de desenho ou texto, para só então começar o trabalho prático. No final da aula, um representante de cada equipe apresenta sua obra ao restante da turma.

Aproveite a oportunidade também para ensinar a classe a fazer um palhaço. A receita é da professora Eunice. Para construí-lo, junte quarenta tampinhas de garrafa de cores diferentes, uma bolinha de isopor, restos de lã, fio de náilon, guache, cola, martelo, prego, pincel e tesoura. Com o prego e o martelo, fure o centro de cada tampinha. Corte um pedaço de fio com aproximadamente 40 centímetros e dê vários nós em uma das pontas. Introduza a outra extremidade nos orifícios de oito tampas, tomando o cuidado de alternar as cores (leia a ilustração ao lado). Está pronta uma das pernas do palhaço. Em seguida, monte a segunda perna. Junte as pontas dos dois fios e passe ambos por outras oito tampinhas (B), formando o tronco. Os braços são feitos da mesma maneira, só que com apenas seis tampas cada um. Passe as pontas dos fios que saem do tronco e dos braços por mais quatro tampinhas (C), para montar o pescoço. Faça um furo que atravesse a bolinha de isopor bem no centro. Introduza nele os quatro fios, amarre-os juntos na parte superior da bola e corte as pontas (D). Para esconder os nós, cole um chapeuzinho. O rosto é pintado com guache e os cabelos são de lã, colada nas

laterais da cabeça.

Jardim

Reforce todos os nós, pois são os fios que sustentam o palhaço. Para que ele fique bem alegre, não esqueça de alternar as cores das tampinhas

(recebido de Mary sem menção de autoria ou fonte mais especificadas)