

A IMPORTÂNCIA DO MATERIAL DIDÁTICO DO ALUNO NO DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES COGNITIVAS, EMOCIONAIS, SOCIAIS E ÉTICAS NO CURRÍCULO DA ESCOLA

Sandra Regina Garcia, Anita Lilian Zuppo Abed, Ricardo Chiquito, 2010

Há muito crianças e adolescentes frequentam escolas para serem educadas. O fato é que os processos educacionais praticados pelas escolas estão repletos de espaços vazios que nós, da Educação, somos convidados a ocupar.

A Metodologia do Projeto Mentelnovadora se propõe a variar os campos dos saberes na escola, oferecendo outras e novas perspectivas que visam tanto à problematização quanto à proposição de outras práticas pedagógicas, na escola, de outras possibilidades e perspectivas para se trabalhar, a um só tempo, várias dimensões envolvidas na formação do educando, como a dimensão cognitiva, a afetiva, a social, a ética, a partir da experiência reflexiva com os jogos de raciocínio.

A Metodologia coloca o jogo de raciocínio em um lugar privilegiado no currículo escolar, transformando-o em uma significativa ferramenta de educação para o desenvolvimento de habilidades que fala ao coração e à mente das crianças e jovens.

No centro da Metodologia está a compreensão de que a maneira mais adequada de aprender é através de uma experiência significativa e mediada, que provoca a pessoa a querer mais. A ênfase está no jogo como instrumento mediador e na ação intencional do educador ao mediar a relação do jovem com a situação de jogo.

O jogo de raciocínio é um recurso didático privilegiado, pois possibilita viver experiências que representam os desafios da realidade, além de ser divertido, acolhedor e empolgante e, assim, criar um maior envolvimento na relação ensino-aprendizagem. A Metodologia possibilita construir ferramentas para se lidar com estes desafios: conceitos, estratégias e métodos fundamentais para administrar recursos, adiar recompensas, usar táticas para compreender, propor e solucionar situações problemas, cooperar, equilibrar-se emocionalmente, entre outras habilidades fundamentais para a vida.

Por sua natureza “líquida e permeável”, os jogos de raciocínio, no currículo escolar, fazem composições com o imprevisto, com o inesperado, com o novo e atual, destacando sobremaneira a pedagogia da pergunta, da problematização, da investigação, do posicionamento crítico. Nas situações de jogo, potencializam-se as contextualizações, a inserção dos sujeitos da escola nas dinâmicas sociais, políticas e culturais do mundo contemporâneo.

Diante do exposto, o material didático do aluno - o Livro do Aluno e o Jogo do Kit – constitui-se com parte integrante deste processo. Ressaltamos a importância do material didático como instrumento de mediação entre o planejado e o experimentado por meio da vivência, como espaço de registro das reflexões, como apoio para a consulta, como ferramenta no processo de aprendizagem.

Estabelecendo uma relação de complementaridade com a fluidez e diversidade da experiência vivida por meio do jogo, o registro no Livro do Aluno nomeia, sistematiza e organiza, de maneira pessoal e significativa, as aprendizagens construídas a partir das aulas do Projeto.

As aulas ocupam um espaço semanal de 50 minutos, ou seja, uma aula uma vez por semana. O Livro do Aluno foi construído para atender às necessidades explicitadas no currículo proposto, com atividades planejadas para este tempo didático. Para cada jogo que faz parte de cada módulo que compõe o quadro curricular, o Livro do Aluno apresenta as regras e promove a exploração e aprofundamento nas estratégias e Métodos por meio de exercícios especialmente elaborados para tal fim. Assim, tem o objetivo de ser um material de consulta e referência para a aplicação e criação de estratégias, e até de construção de outros jogos.

Entendemos a necessidade da preservação do meio ambiente e do grande desafio na criação de materiais que possam ser repassados para outras crianças. De fato, muitos livros didáticos podem e devem ser reaproveitados, pois possuem textos com informações importantes que permanecem ao longo do tempo e espaços reduzidos para intervenções da própria criança.

Como educadores, preocupados com a qualidade do processo de ensino e de aprendizagem, salientamos mais uma vez a necessidade de cada aluno ter seu próprio material. Embora o recurso didático “jogo” seja o mesmo, provoca em cada aluno aprendizagens diferentes. Sendo assim, o Livro do Aluno apresenta espaços para que cada aluno elabore as suas próprias reflexões e construa novas aprendizagens.

Na tentativa de minimizar a questão ambiental, utilizamos nos nossos livros papel certificado, não proveniente de desmatamento, questão tão séria no nosso país.

Em nossa Coleção Teórica *“Desenvolvimento de Habilidades cognitivas, sociais, emocionais e éticas para a vida moderna”*, nos volumes 1 *“Projeto Pedagógico”* e 2 *“Habilidades Priorizadas por ano de escolaridade – introdução”* os aspectos aqui expostos estão descritos de forma detalhada, explicitando-se a fundamentação teórica de sustentação da Metodologia do Projeto Mentalnovadora.

Nosso site, www.mindlab-brasil.com.br, tem o objetivo, além de ser um veículo de informação, de estabelecer trocas tanto teóricas quanto práticas, fortalecendo assim as parcerias dentro da Comunidade Internacional de Cooperação na Educação – Mind Group. Temos a certeza de que podemos, juntos, construir caminhos que nos levem à melhoria do processo educacional e, com isso, do Planeta Terra do terceiro milênio.