

# Guia Informativo do Ambiente Junior

## Pedagogia

### Uma perspectiva

Em relação a épocas anteriores, a dinâmica social e técnica do século XX trouxe consigo necessidades diferentes no modo de actuar nos problemas que se apresentam e, portanto, na preparação necessária para o fazer. Por outras palavras, as técnicas formativas terão que responder de forma diferente.

soluções possíveis e o facto de estas poderem ser também **conhecidas** ou **desconhecidas**, vão ser configuradas 4 áreas distintas:

1 - Na 1ª área, o **problema é conhecido e a solução também**. Neste caso o que interessa ensinar são os problemas já estereotipados e as soluções já normalizadas. A função

teresse em fomentar interpretações dos problemas e/ou soluções já normalizadas. É esta a perspectiva da burocracia.

2 - Na 2ª área, o **problema é conhecido e a solução é desconhecida**. Agora, o principal interesse é fomentar a criatividade nas áreas controladas e definidas pelo problema. É a época dos "especialistas criativos", aglomerados em sectores de "pesquisa e desenvolvimento".

3 - Na 3ª área, o **problema é desconhecido e a solução é conhecida**. Um exemplo desta situação é o caso de um médico perante um doente. Se ele conhecer a doença (problema) a solu-

Pedagogia

Pedagogia

ção já ele a possui normalizada. Aqui são precisas técnicas de enarização, construção de modelos, etc.

Aparece, a necessidade de competências em observar o real, interpretá-lo e relacioná-lo com modelos existentes ou, eventualmente, criar novos modelos.

4 - Nesta última área, há **desconhecimento do problema e da solução**. Por exemplo, temos o caso de um doente que vai ao médico, porque não conhece quer o problema (doença), quer a solução (remédio) e não sabe resolver a situação (isto é, não tem o curso de medicina).

Estes 4 casos a nível do seu manusea-

mento estão em situações de **complexidade crescente**.

Para a 1ª área é apenas necessário usar dados já em **registo** (papel, disquete, disco, vídeo, etc), com uma maior ou menor necessidade de reinterpretação. A partir daqui, começa a ser necessário utilizar outras fontes de dados mais ricas e complexas, que são:

- a **observação do real**, directamente dependente da capacidade crítica de estar, **permanente**, a seleccionar e pôr em causa o facto observado (e considerado importante) naquele problema.

- a **opinião dos outros**,

directamente dependente da capacidade de **permanente** ouvir, dialogar e construir em conjunto novas formas de pensar, pondo em causa, (se necessário) as suas próprias posições.

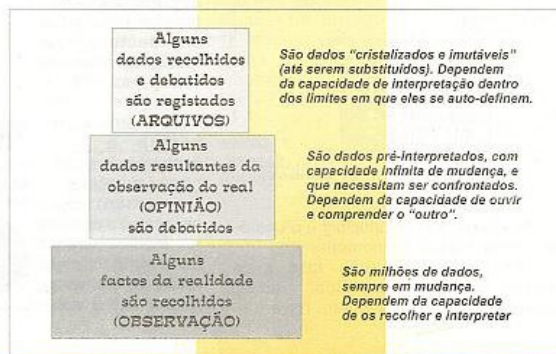
Nesta graduação de diferenças entre a situação 1 e 4, os problemas vão exigindo formações distintas, e, principalmente, uma cada vez maior importância do trabalho em equipa, o que se torna fundamental na área 4.

Os finais do século XX, quer a nível da tecnologia, quer a nível da dinâmica social instituída de intensa **"solicitação e participação na vida social e política"**, originaram um gran-



Relacionando os problemas existentes e o facto de poderem ser **conhecidos** ou **desconhecidos**, com as

principal é o uso da memória. Numa fase mais evoluída, poderá também haver in-



problemas da área 4, que se tornam quase constantes, à diferença dos séculos anteriores onde a predominância era dos problemas da área 1. **Portanto, as competências têm que mudar.**

Foi nesta perspectiva que os jogos foram construídos, procurando criar-se bases para estas novas exigências. Assim, em todos eles procurou-se, na sua maior parte, fomentar os seguintes operadores:

- 1- análise e interpretação de registos;
- 2- análise e interpretação do real;
- 3- debate e análise em comunicação grupal;
- 4- trabalho grupal;
- 5- criatividade;
- 6- opções estratégicas (eficiência e eficácia) com comprometimento pessoal;
- 7- avaliação e decisão;
- 8- integração na realidade.

### Os jogos em geral

A perspectiva geral comum a quase todos é serem em "aberto", isto é, susceptíveis de várias soluções, todas elas válidas se "discutidas e aceites"

pelos participantes, desempenhando o animador um papel fundamental neste processo de aprendizagem de "construir em comum com o outro".

Este aspecto é relevante em muitos dos jogos das fichas temáticas, mas é um aspecto fundamental do "Dominó criativo".

Muitos dos jogos temáticos, se bem que apareçam numa determinada área, por exemplo, o "Guia mentiroso" respeitante às "Rochas e minerais", pode perfeitamente ser usado em qualquer outro tema. O jogo é uma estrutura lúdica adaptável a qualquer conteúdo.

### Jogo "À descoberta do Ambiente"

Para além das regras definidas no próprio jogo, poder-se-á propor a construção das peças de jogo em objectos a reutilizar, e inclusivé substituir o "dado tradicional" por uma outra "forma de definir quantas casas se vai andar", desde escolher um paizinho entre 6, com tamanhos diferentes, até à sorte pela marca do carro que passar a seguir, valendo cada marca um determinado número

de pontos. Importa detonar a criatividade dos próprios jogadores neste sentido, podendo mesmo cada um deles, no mesmo jogo, ter a sua forma particular, diferente da dos outros, desde que todos aceitem.

### Jogo "Mapa De Ideias"

Este jogo pretende detonar a criatividade colectiva, pela criação de ideias, cada uma delas saída da ideia dada por um outro elemento.

Com este jogo pretende-se, mediante técnicas de "mapa de ideias" (Vide ficha Comunicação Audio-visual), construir, em torno de um autocolante colocado no centro de um grande papel, um conjunto de ideias estruturadas sobre esse tema. Atendendo à dinâmica instituída, no final do jogo ninguém terá condições para se considerar o autor do mapa. Será na verdade um produto da "inteligência colectiva" do grupo.

### Jogo "Dominó Criativo"

Neste jogo o que se pretende criar é uma **ilimitada e criativa exploração de rela-**

Pedagogia

Pedagogia

**ções entre factos e sificação da capacidade crítica sobre sificação da capacidade crítica** sobre eles e uma potenciação da **conversa grupal**, analisando, fundamentando, acordando, concluindo e decidindo em conjunto. São apresentadas 72 peças de dominó, cada uma com 2 figuras. A ideia base do jogo é ir, sucessivamente, juntando 2 figuras, **construindo assim um conjunto de figuras relacionadas entre si**, até se esgotarem todas as peças de todos os jogadores.

O centro do jogo é criar um **leque infinito de relações entre objectos e factos ambientais**, detonando criatividade na análise do existente e na abertura a novas alternativas. Para criar relações entre as figuras, a regra básica de jogo é:

### Não haver regra

Ou seja, todas as relações são possíveis, mas todas terão que ser aceites pelo grupo de jogadores. Após a peça jogada, o jogador diz a razão por que o fez, e isso é

analisado e discutido pelo grupo até se chegar a uma conclusão: **ou é válida ou não é válida**.

É evidente que esta **regra de "não regra"** cria potenciais situações de "não acordo" grupal. É, exactamente, essa a ideia, para possibilitar condições de aprendizagem de debate e construção de soluções comuns, em formas positivas e produtivas. (Vide Comunicação Audio-visual).

A versão digital (formato reduzido) apresentada em disquete tem as mesmas regras. No fim do jogo, todas as ligações feitas no ecrã poderão ser impressas, e aí, automaticamente, serão impressas todas as relações unitárias estabelecidas, com um espaço em branco, para o jogador aí escrever porque o fez.

Esta versão do jogo pode ser usada como trabalho de casa, pois a página impressa e justificada será posteriormente entregue ao grupo para análise e conclusões.

### Regras

1- O jogo é jogado

entre 2, 3 ou 4 jogadores (ou equipas), com as peças igualmente distribuídas. O jogador inicial e a ordem de jogar são sorteados.

2- Cada jogador vai colocando cada uma das figuras que tem junto de uma das outras duas figuras que estão em cada extremidade do conjunto, já colocado na mesa.

3- Qualquer união pode ser feita, mas será sempre explicada. Se os outros jogadores aceitarem a "lógica apresentada", a jogada é válida, se não aceitarem, será feita uma análise e debate para conclusão.

4- As relações podem ser várias, como por exemplo, "mesmo problema", "mesma solução", "problema/solução", "solução/problema", "utilização", "causa", etc. É importante dinamizar a criatividade na pesquisa de novas lógicas e relações.

5- No fim, o professor (ou um jogador) pode listar os aspectos discutidos mais importantes, originando os **Pontos de Aprendizagem** daquela sessão de jogo do "Dominó Criativo".