



Jogos interventivos no desenvolvimento ético-moral em alunos da educação básica.

Realização

Universidade Estadual
Paulista Júlio de Mesquita Filho

Programa de Mestrado
Profissional em Docência
para Educação Básica
Departamento de
Educação - Faculdade de
Ciências

ELABORAÇÃO

Cássia Fernanda Segantini Sampaio

ORIENTADOR

Prof. Dr. Antonio Francisco Marques

Produto educacional elaborado como parte das
exigências do Mestrado Profissional em Docência para a Educação
Básica, da Faculdade de Ciências - Universidade Estadual
Paulista "Júlio de Mesquita Filho" - UNESP Bauru.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	4
2. CONSTRUÇÃO DOS JOGOS E ORIENTAÇÕES.....	5
2.1. Convivência ética em ação	6
2.2. Jogo dos personagens	7
2.3. Almofadinhas das expressões.....	9
2.4. Peixe fora d'água	11
3. VARIAÇÕES DOS JOGOS.....	14
3.1. Almofadinhas das expressões.....	14
3.2. Jogo dos personagens	15
4.0 REFERÊNCIAS	16

1.0 INTRODUÇÃO

Uma educação baseada na construção da moralidade considera o desenvolvimento cognitivo com o mesmo grau de relevância, tendo em vista que a moralidade para ser efetiva com autonomia piagetiana precisa ser estimulada em sua construção através de contínuas reflexões e diálogos. E para que esta aconteça, o desenvolvimento intelectual precisa estar presente.

Estudos como Togneta(2003), Vinha (2000), demonstram que assim como a inteligência desenvolve-se em estágios cada vez mais elaborados, a moralidade compreendida como forma e não conteúdo, também é construída em estágios.

Kohlberg, utilizando o método-clínico-crítico de Piaget, apresentou aos sujeitos dilemas morais hipotéticos envolvendo os personagens em uma situação difícil e que para resolver deveriam escolher entre valores conflitantes. Os dilemas implicavam cada um dos dez temas universais. Cada sujeito deveria julgá-lo e justificar seu ponto de vista, e o entrevistador tinha o cuidado de deixar o indivíduo à vontade para responder livremente, procurando acompanhar cuidadosamente oraciocínio empregado na escolha. Assim, diante de dilemas ou situações que envolviam conflitos de valores, as pessoas deveriam emitir juízos sobre o que valorizavam , e também apresentar as razões de terem escolhido esta ou aquela opção como a mais (ou menos) adequada (VINHA, 2000, p.99).

Vinha (2000), cita Buxarrais que afirma que para ocorrer educação moral baseada na construção racional e autônoma de valores é importante o uso de métodos e técnicas possíveis de serem usados em sala de aula com o objetivo de favorecer a construção da moralidade da criança para que ela atue em consonância com seus pensamentos refletidos moralmente.

Ainda parafraseando Vinha 2000, a liberdade, estímulo para expressão dos sentimentos, troca de pontos de vista e a percepção da consideração de seus sentimentos são muito importantes no ambiente escolar. Pesquisas apontam que algumas crianças afirmam que “ninguém leva a sério criança”, isso nos mostra a necessidade que sentem de serem ouvidas e consideradas.

Faz-se importante ressaltar que as estratégias apresentadas nessa pesquisa através desse produto educacional são consonantes àquelas apresentadas por Piaget. Pretende-se que o professor aplique estratégias diferenciadas como estímulo para o desenvolvimento ético-moral e que este produto educacional seja uma das

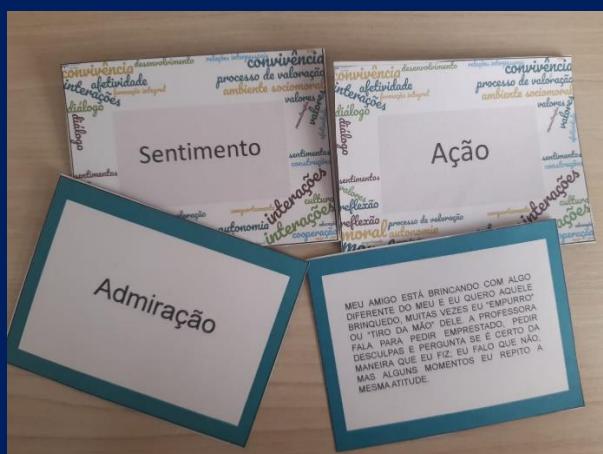
possibilidades.

Não são mágicas que permitirão ao professor superar todos os seus problemas de comportamentos inadequados, até porque, aplicadas de maneira isolada, essas propostas não se substanciam poderosas a ponto de causarem mudanças, haja vista todas as condições necessárias que uma Pedagogia das Virtudes exige nas relações interpessoais que são estabelecidas em sala de aula. Nenhum progresso pode conquistar a aplicação dessas atividades num ambiente cujas crianças experimentem uma relação de autoritarismo com seu professor (TOGNETTA, 2003, p.128).

A caixa de jogos deverá ser usada de maneira refletida do porquê trabalhar (ou não) essa estratégia, procedimento ou forma e que não se limite atrabalhar apenas como aplicação dos estudos em prática devido a autoridade que o professor exerce. Esse produto deve ser visto como oportunidade e apoio para que as crianças possam exercitar o diálogo, a empatia, a resolução dos conflitos, reconhecimento de suas emoções e a dos outros com capacidade para lidar com elas. As propostas citadas são parte das competências gerais 7 e 8 da Base Nacional Comum Curricular, 2017.

2.0 CONSTRUÇÃO DOS JOGOS E ORIENTAÇÕES

2.1 Convivência ética em ação.



Materiais:

- * 23 cartas contendo situações de conflito, denominadas cartas “ação”.
- *23 cartas contendo sentimentos.
- *01 ampulheta.

Número de participantes: 02 equipes com no mínimo 3 alunos.

Os participantes organizam-se em Equipe 1 e Equipe 2 e iniciam realizando as seguintes ações:

*tempo de duração da rodada (o professor poderá definir ou deixar os alunos decidirem, este dependerá do tempo planejado para realização dessa atividade.

*tempo que as equipes terão para preparar o role-playing;

*tempo das respostas pode ser pela ampulheta ou cronômetro;

*qual será o tipo de jogo (1 ou 2).

Com as ações estabelecidas em equipe, decide-se quem iniciará o jogo, tirando a sorte.

POSSIBILIDADES DO JOGO.

Jogo 1-Utilizar somente as cartas do sentimento.

- ✓ Cada equipe pegará uma carta do monte organizado e lerá em voz baixa para sua equipe. Iniciarão a marcação do tempo e com ela a prepararão do role-playing ilustrando o sentimento da carta que foi pega .
- ✓ Terminado o tempo, as equipes apresentarão uma para a outra a ação apresentada na carta.
- ✓ Após a apresentação, a outra equipe deverá considerar qual é o sentimento representado, ou seja a Equipe 2 terá que descobrir o sentimento da carta.

O professor será o mediador de todas as etapas do jogo.

Jogo 2-Utilizar as cartas da ação (role-playing) .

Cada equipe pegará uma carta do monte organizado e lerá em voz baixa para sua equipe. Iniciarão a marcação do tempo e com ela a prepararão do role-playing ilustrando a ação da carta que foi pega.

- ✓ Terminado o tempo, as equipes apresentarão uma para a outra a ação apresentada na carta.
- ✓ Após a apresentação, a outra equipe deverá propor uma solução para a ação

apresentada.

- ✓ O professor será o mediador da solução e discussão da ação apresentada.

Público indicado: A partir de 7 anos.

Habilidades a serem desenvolvidas:

- *desenvolver cooperação;
- *aumentar o repertório de convivência ética;
- *prevenir conflitos;
- *nomear e identificar sentimentos;
- *desenvolver o diálogo, reflexão e trabalho em equipe.

2.2 Jogo dos personagens.



Fonte: Tognetta, 2009, p. 128 (adaptação da autora)

Materiais:

- *Fichas com os nomes dos personagens que serão usados para sorteio (05 fichas de uma cor representando as meninas e 05 fichas de outra cor representando os meninos;
- *5 peças contendo desenho de meninas (sugestão: papelão, madeira,EVA);
- * 5 peças contendo desenho de meninos (sugestão: papelão, madeira,EVA);

Número de participantes: grupo com 10 alunos.

Cada ficha deverá conter de um lado o nome do personagem e do outro a frase

para ser completada com as conversas. Exemplo de frases:

- Uma coisa que faço aos outros e me deixa feliz é...
- Eu admiro muito uma pessoa que...
- Eu gostaria de ter a qualidade... porque...
- Me sinto incomodado quando...

Cada participante deverá escolher um personagem. Na sequência espalham-se as fichas com os nomes virados para baixo, pega-se uma ficha que representa a cor das meninas e uma ficha que representa os meninos para ver o par que se formará. A dupla será formada pelos participantes que escolheram o personagem que foi virado na ficha. Após formar os cinco pares, cada um deles se reunirá para ler a frase que está atrás de seu personagem e completá-la. Essa frase lida deverá ser completada pelo parceiro também. A frase deverá ser ponto de partida para uma conversa, discutindo os pontos que têm em comum e o que não tem, oportunizando assim que cada um fale de si.

Terminada essa rodada, os participantes poderão voltar ao grupo de 10 pessoas para realizar outra troca de pares e iniciar uma nova conversa.

Público indicado: Ensino Fundamental adequando as frases para as diferentes faixa etárias e realidade moral.

Habilidades a serem desenvolvidas: falar de sentimentos morais, praticar o autoconhecimento ligado ao conhecimento do outro, possibilidade de vencer preconceitos.

2.3 Almofadinhas das expressões.



Fonte: Tognetta, 2009, p. 126 (adaptação da autora)

Materiais:

- * 10 almofadinhas confeccionadas de tecido contendo grãos de arroz crus, feijão, retalhos de tecidos ou outro grão que julgar possível.
- * Cada saquinho deverá apresentar uma expressão facial pintada, desenhada ou até mesmo colada com cola especial para tecido.
- * 02 almofadinhas com expressão de alegria;
- * 02 almofadinhas com expressão de tristeza;
- * 02 almofadinhas com expressão de raiva;
- * 02 almofadinhas com expressão de preocupação;
- * 02 almofadinhas com expressão de medo.
- * 01 recipiente que caiba as almofadinhas, de preferência uma caixa ou algo similar.

Número de participantes: grupo com 02 alunos.

O jogo inicia com um participante colocando todas as almofadinhas no recipiente com as expressões viradas para cima. Do alto, vira o recipiente para que as almofadinhas caiam sobre a mesa ou o chão que estão usando como apoio para o jogo. As almofadinhas que caírem com as expressões para cima e que forem iguais são retiradas pelo participante e os guarda consigo e conta a colega do jogo uma situação ou dilema em que se sentiu da forma expressada na almofadinha que guardou. Na sequência, a vez do colega que faz o mesmo. E se ao virar o recipiente não cair expressões viradas para cima, iguais, passa- se a vez para outro participante.

Público indicado: A partir de 2, 3 anos.

Habilidades a serem desenvolvidas: falar de si e reconhecimento dos sentimentos .

2.4 Peixe fora d'água



Fonte: <https://www.elo7.com.br/lista/peixe-de-tecido>. Acesso em 13/10/20

Materiais:

- *Cartas “peixes fora d’água” contendo situações-problema para serem discutidas;
- *Cartas com “interrogação” contendo sentimentos e emoções;
- *Cartas coringa contendo situações para falar de si;
- *Peixe de tecido com zíper para guardar as cartas.

Os participantes pegam as cartas com “interrogação” e as cartas “peixe fora d’ água” de dentro do peixe, deixando o coringa ali dentro. As cartas de interrogação ficam organizadas em um monte em cima da mesa e são distribuídas 3 cartas “peixes fora d’água “ para cada participante. Decide-se quem iniciará o jogo, tirando a sorte. O participante que iniciará, tira uma carta de interrogação e lê em voz alta o sentimento expresso ali. Todos os participantes procurarão em suas cartas um “peixe fora d’ água” que pode estarsentindo o que foi lido. Se encontrarem em suas cartas um caso coerente com o sentimento, o participante colocará sua carta sobre a mesa e explicará o motivo

da relação que fez. Se o participante não tiver “ um peixe fora d’ água” que se sinta daquela maneira, ele poderá pescar outro peixe fora d’água. Caso não haja mais cartas de peixe fora d’ água, o participante pula a sua vez. O participante que ficar sem peixes fora d’ água pegará uma carta coringa de dentro do peixe.

Cartas de “peixes fora d’ água”: Apenas exemplos, você deverá elaborar suas.

Sou Mário. Tenho um amigo que me ajuda em tudo que preciso, mas fiquei sabendo que fala mal de mim para os outros e que não sei fazer nada. Como eu me sinto?

Sou Dinorá. No final de semana passado, saí com umas meninas que estudam comigo. Achava que eram minhas amigas, mas ficaram o tempo todo zombando de tudo que eu falava e fazia. Como eu me sinto?

Sou Jair. Em minha classe, tem um menino que chora por qualquer motivo. Coloquei apelido nele de bebê boca mole. Toda vez que o chamo pelo apelido a classe cai na risada. Me divirto com sua irritação e risos de meus colegas. Como eu me sinto?

Sou Lauro. Estou no 2º ano. Na minha classe tem um menino que chama eu e meus amigos para bater nos meninos do 4º ano na hora do recreio e se eu não fizer o que ele manda ele fica inventando apelidos que não gosto. Como eu me sinto?

Sou Magali. Tenho várias amigas e vivemos grudadas. No recreio lanchamos juntas, brincamos juntas, fazemos atividade em grupo sempre juntas. Na classe tem algumas meninas que querem fazer parte do grupo e eu não deixo e elas me obedecem! Como eu me sinto?

Sou Joana. Sou tímida e insegura. Quando tenho que apresentar trabalho na frente de meus amigos ou responder perguntas em voz alta fico toda vermelha. Meus colegas acham engraçado e riem de mim. Como eu me sinto?

Cartas de “interrogação”:

Orientamos para confecção de aproximadamente 20 cartas como essas, contendo sentimentos diferentes:

constrangido

sozinho

orgulhoso

protegido

ameaçado

chateado

medo

triste

Cartas- coringa:

Orientamos para confecção de aproximadamente 05 cartas contendo situações para falar de si. Segue alguns exemplos:

1

Compartilhe com seus colegas que jogaram com você, como você se sente quando está num grupo e algumas pessoas desse grupo começam a zombar de um garoto ou garota que não faça parte dele.

2

Essa carta é especial: vocês terão que entrar num acordo e escolher um dos sentimentos das cartas de interrogação. Cada participante vai desenhar uma situação em que as pessoas podem estar se sentindo dessa forma.

3

Escolha um “peixe fora d’ água” que se pareça com um caso que você conhece. Conte para os participantes essa história e pergunte a eles: como você se sentiria se o “problema” acontecesse com você?

Número de participantes: 03 ou mais por grupo.

Público indicado: A partir de 7 anos.

Habilidades a serem desenvolvidas: discutir questões morais relacionadas ao bullying, oportunidade de repensar sua condição quando vítimas, autores ou ainda expectadores do bullying.

3.0 VARIAÇÕES DOS JOGOS.

3.1 Almofadinhas das expressões.

Pode ser usada como jogo da memória. Todas as almofadinhas viradas para baixo, cada participante virará dois deles até que se encontrem os pares. Jogo dos personagens.

3.2 Jogo dos personagens.

Cada personagem poderá ser confeccionado mediante recorte e colagem de figuras em papel resistente.

OBSERVAÇÃO:

Os jogos “Jogo dos personagens, almofadinhas das expressões e peixe fora d’água” são adaptações dos jogos “ Jogo meninos e meninas, Saquinho das expressões e Ovelha perdida”, os quais foram desenvolvidos pela professora Luciene Regina Paulino Tognetta e apresentados no Seminário “Ética, moral e afetividade no cotidiano escolar”, promovido pelo laboratório de psicologia genética da Unicamp (TOGNETTA, 2003 e 2009).

4.0 REFERÊNCIAS

TOGNETTA, Luciene Regina Paulino. **A formação da personalidade ética: estratégias de trabalho com afetividade na escola.** Campinas-SP: Mercado das Letras, 2009-(Coleção Educação e Psicologia em Debate).

TOGNETTA, Luciene Regina Paulino. **A construção da solidariedade e a educação do sentimento na escola.** Campinas-SP: Mercado das Letras, São Paulo: Fapesp, 2003. (Coleção Educação e Psicologia em Debate).

VINHA, Telma Pileggi. **O educador e a moralidade infantil: uma visão construtivista.** Campinas-SP. Mercado das Letras; São Paulo: Fapesp, 2000. Coleção e psicologia em debate.