

MODALIDADE FORMATIVA OFICINA: JOGOS MENTEINOVADORA E A FORMAÇÃO DE PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA/SEMED

Cláudia Rejane Cavalcante LIMA¹

Resumo

O relato de experiência tem como objetivo analisar se o itinerário formativo utilizado pelos professores relacionados a modalidade formativa aplicada foi avaliada positivamente na formação continuada, na área de Educação Física, da Secretaria Municipal de Educação de Maceió- SEMED, no ano de 2017. A modalidade formativa apresentada é Oficina, enquanto modalidade curta que possibilita aos professores entrever opções de trabalho no fazer pedagógico cotidiano, escolhida por 44,6% dos professores que responderam ao questionário disponibilizado na plataforma Google Forms. A análise desse relato, metodologicamente, utilizou questionário, avaliações escritas, dentre outras. No decorrer do processo da formação continuada, no ano de 2017, aplicamos a modalidade formativa oficina, corroborando a escolha requisitada e avaliada, posteriormente, pelos professores da disciplina educação física. O processo de formação continuada, num contexto abrangedor, como uma grande oficina, possibilita o construir e reconstruir pensamento, práxis e emoções no cotidiano escolar.

Palavras-chave: Formação de Professores; Educação Física; Modalidade Formativa Oficina; Jogos Menteinovadora.

Introdução

A Secretaria Municipal de Educação de Maceió (Semed/Maceió), mediante cumprimento do Decreto nº 5.997, de 14/09/2000, o qual regulamenta o sistema municipal de ensino em seu Art.18:

A formação dos trabalhadores em Educação será feita de forma contínua e sistemática, garantindo-se os cursos específicos, de modo a atender aos objetivos de diferentes níveis e modalidades do ensino, às características de cada fase dos educandos e às demandas da educação em geral ou às necessidades de organização e funcionamento dos profissionais nas áreas em que estiverem atuando. Parágrafo Único: a

¹Professora Mestra em Educação para a Saúde-ESSV-PT; Licenciada em Educação Física-UFAL; Professora Formadora Efetiva na Rede Municipal de Educação de Maceió –SEMED e-mail: rejalima3@gmail.com

SEMED garantirá gradativamente a formação dos trabalhadores em educação de sua rede e manterá programas permanentes de atualização e aperfeiçoamento dos profissionais nas áreas em que atuarem. (p.02)

Ofertar a formação continuada, aqui conceituada, conforme Lima (2015) cita Imbernón (2010) que “pode ser definida como organismos internacionais, implicando na aquisição de conhecimentos, atitudes e habilidades relacionadas ao campo profissional”. E na área de Educação Física, oportuniza aos professores à formação continuada através do Setor de Desporto Escolar, integrante da Coordenadoria Geral de Programas Suplementares, de acordo com o organograma aprovado em Decreto n° 8.380, de 01 de fevereiro de 2017, anteriormente denominado Departamento de Educação Física e Desportos. Foi retomado o processo de formação continuada da área, que estava a cargo da Coordenadoria Geral de Ensino Fundamental, em meados de abril de 2017.

Para que atendamos ao anseio dos professores, elaboramos um questionário na plataforma Google Forms (fig 1). O Google Drive abriga o Google Forms e mais um leque de aplicativos de produtividade, que oferece a edição de documentos, folhas de cálculo, apresentações e muito mais.

Fig. 1- plataforma Google Forms- Fonte Autoria Própria

Mathias e Sakai (2013) citam Heidemann e Oliveira (2010) quando afirmam que “O Google Drive é considerado uma ‘evolução natural’ do Google Docs. O pacote de aplicativos gratuito permite a edição colaborativa, disponibilização, backup e portabilidade de arquivos.”

Utilizando o Google Forms na coleta de dados para todos os tipos de questões, há a possibilidade de tornar a(s) pergunta(s) obrigatória(s), de modo que o questionário só poderá ser enviado se todas as questões

obrigatórias estiverem respondidas. O formulário construído pode ser disponibilizado através de um endereço eletrônico e, em quando preenchido pelos respondentes, as respostas aparecem imediatamente na página do Google Forms do usuário que os criou. Essa é uma das principais vantagens no seu uso à visualização dos dados coletados. (2013, p.07).

Encaminhamos eletronicamente (e-mail) para o quantitativo de 102 professores da disciplina de educação física, lotados nas escolas municipais/Semed/Maceió, no mês de maio de 2017, com prazo para retorno de 15 dias. Formulamos² questões relacionadas à atuação profissional, tais como: quantas escolas em que trabalha; qual a carga horária semanal; participação em alguma atividade de formação continuada (atualização, treinamento, capacitação, etc) nos últimos dois anos; qual(is) o(s) dia(s) da semana que considera mais adequado(s) para participar de um curso de formação de professores; qual(is) o(s) horário(s) mais adequado(s) para participar de um curso de formação continuada de professores; em relação à frequência do curso, o ideal é que ocorra; qual a modalidade de formação considera ideal; participação na elaboração/atualização do projeto político pedagógico da escola; conhecimento dos resultados do índice de desenvolvimento da educação básica- IDEB de sua escola; e, que tema da área você sugere para contribuir na interdisciplinariedade do processo de alfabetização, letramento e consolidação de conceitos dos estudantes.

A devolutiva atingiu 65,28% com 64 respostas. Após análise dos dados coletados (não disponíveis na web por se tratar de uma pesquisa de campo interna, mas passível de consulta com autorização) para formulação do plano de formação continuada do ano 2017, mostraremos apenas os pontos abordados que oportunizaram a realização do trabalho da formação continuada no ano de 2017, da área de educação física, da Semed, pelo Setor de Desporto Escolar, foram assim distribuídos nas fig.2, 3e 4:

² <https://docs.google.com/forms/d/1rGetH6LNsr3UoqjeqjnRa-uBqXge44IXhRCDeYSc8z4/edit>

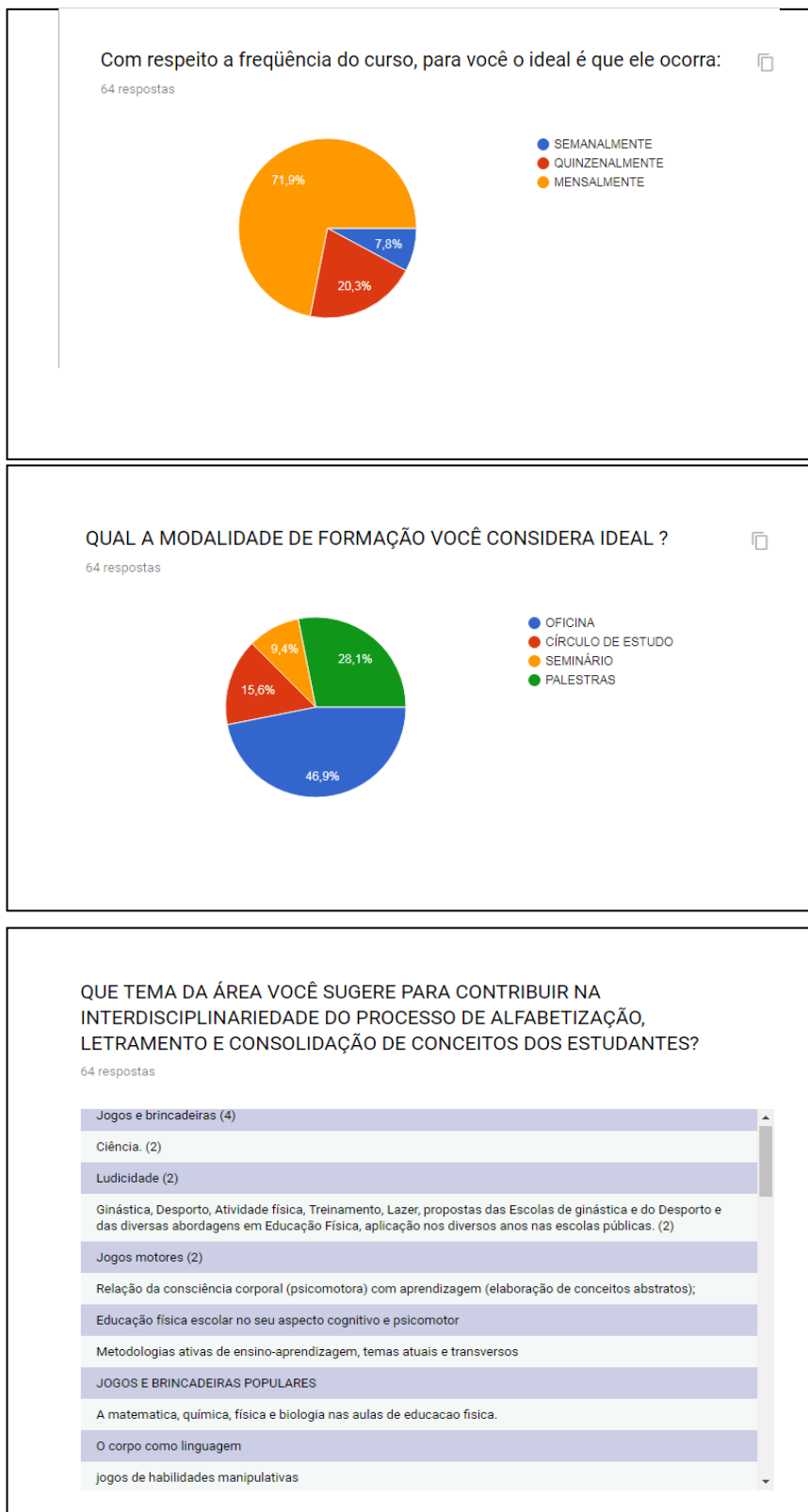


Fig. 2, 3 e 4 – Respostas dos professores- Fonte Google forms Autoria Própria

Diante do exposto, em diálogo com a Coordenadoria Geral de Ensino Fundamental, através da Professora Ritta Maria Vasconcelos de Araújo Peixoto, buscamos saber quais

projetos ou programas poderiam atender aos temas mais propostos pelos professores, para iniciarmos as Oficinas. O Programa MenteInovadora da empresa Mind Lab foi apontado.

Presente em mais de 25 países, a Mind Lab, líder mundial em pesquisa e desenvolvimento de tecnologias educacionais inovadoras criou o Programa MenteInovadora. Sua metodologia exclusiva, que trabalha atividades prazerosas em grupo para desenvolver habilidades não apenas para a escola, mas para a vida, é aplicada em parceria com mais de mil instituições de ensino públicas e privadas em todo o país, com o intuito de contribuir para a formação integral dos alunos e tornando-os cidadãos conscientes e capazes de lidar com as mais diferentes situações cotidianas.

Essa instituição iniciou suas atividades em Maceió, em 2013, com 18 escolas e em 2017 atendeu a 41 unidades escolares com impacto de cerca de 15.600 alunos e 380 professores da rede envolvidos. A técnica pedagógica Carla Gaspar do Nascimento é a responsável na SEMED pelo gerenciamento do referido programa e, após conversas, montamos a Oficina, com jogos de raciocínio do programa Menteinovadora, da empresa Mind Lab.

Relato das Oficinas

Iniciamos a Formação Continuada com uma **Oficina no dia 20 de julho de 2017** (fig 5 e 6), apresentando o Programa Menteinovadora e detalhando 02 jogos³, aos professores da disciplina educação física, sob a coordenação de Fabiana Coelho, da Mind Lab, e da Professora Cláudia R. C. Lima, do setor de desporto escolar, da Coordenadoria geral de Programas Suplementares da SEMED.



Fig. 5 e 6- Professores e Jogos Menteinovadora. Fonte: Autoria Própria

³ Jogo Bloqueio e Octógono Fantástico do Programa Menteinovadora da Mind lab

Como apoio teórico, enviamos aos professores, via e-mail, o texto “Aprofundamento teórico: Jogos de Raciocínio”⁴ e apresentamos 3 (três) questões: i) o jogo como atividade lúdica, contribui de que forma para o ensino e aprendizagem dos estudantes?; ii) que diferentes abordagens podem ser exploradas em um jogo?; e, iii) relate como você vivenciou as atividades realizadas no encontro?

Algumas respostas da terceira pergunta estão expostas abaixo:

“As atividades do encontro com o MenteInovadora foram interessantes, pois, a forma de se trabalhar os jogos de modo lúdico constitui um trabalho interdisciplinar, chamando a atenção para a disciplina da Educação Física. Desta forma, podemos trabalhar conhecimentos lógico-matemáticos, de raciocínio, atenção, paciência, ética, regras, dentre outros, com os jogos. São habilidades que são importantes para a aprendizagem e o desenvolvimento dos(as) nossos(as) alunos(as) e que são imprescindíveis em todos os momentos da vida escolar e, principalmente, da vida adulta. Neste caso, a Educação Física constitui um elo fundamental neste processo ensino aprendizagem.”

“A oficina do Menteinovadora foi rica em nos mostrar quanto isso ajuda no desenvolvimento, mas precisamos avançar em todas as escolas e fazer do jogo de raciocínio uma ponte para todas as disciplinas, mas a experiência foi muito boa.”

“As atividades realizadas no encontro foram uma experiência maravilhosa, principalmente na parte prática. Onde cada um é autor de uma jogada, uma situação ‘ao vivo e a cores’, o jogo torna presente e visível o modo de funcionamento daquele que joga tanto para si mesmo como com o outro. Permitindo uma visitação imediata à experiência vivida emocionalmente em muitos afetos: ansiedade, raiva, prazer, excitação, frustração.possibilitando um momento de prazer que ajuda a tornar a vida leve.”

“Foi uma excelente experiência, pois, o nosso cotidiano é ensinar. Ser aluno naquele momento de aprendizagem foi muito gratificante, porque aprendi algo que eu não conhecia. Conhecer coisas novas já é prazeroso e jogando, melhor ainda. Gostei muito de como foi o encontro pedagógico, porque primeiro, eu não conhecia aqueles jogos, espero que os próximos sejam como o que foi.”

“Vivenciei dois jogos onde precisei de atenção e raciocínio para criar estratégia e alcançar o objetivo do jogo.”

“As professoras apresentaram o Menteinovadora para nós, professores de Educação Física. Dois jogos foram apresentados para nós: o ‘Bloqueio’ e o ‘Octógono Fantástico’. O ‘Bloqueio’ é um jogo bastante interessante porque exige da gente construir estratégias frente ao oponente e muita lógica nas ações. Minha oponente construiu uma jogada contra mim, que repeti a mesma, o que a desfavoreceu. No ‘Octógono Fantástico’ deve-se saber usar bem ou aproveitar as regras, como das setas, para organizar estratégias de jogo, como fiz numa situação de jogada.”

“Vivenciei com gostinho de quero mais, pois o jogo bem orientado dentro das abordagens e finalidades propostas dentro do espaço de aula, servem mutuamente para desenvolver as habilidades dos (das) estudantes podendo trazer um excelente desenvolvimento pedagógico e pessoal. Preciso ainda de mais momentos de formação com relação ao jogo educacional para saber como implantar na nossa realidade de trabalho nas escolas que atendam o máximo de estudantes de forma eficaz e continua.”

“Bastante motivadora, além de proporcionar novas possibilidades de criação de jogos corpóreos através da interdisciplinaridade.”

“Os dois jogos vivenciados foram muito interessantes. Meu grupo ficou mais à vontade com o jogo bloqueio. Discutimos um pouco como trabalhá-los nas escolas, desde o ensino básico das regras até as

⁴ KISHIMOTO, Tizuko. O Brinquedo na Educação: Considerações Históricas. Série Ideias, São Paulo: FDE, n. 7, p.39 a 45, 1995. Disponível em: http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_07_p039-045_c.pdf

ABED, Anita. O jogo de regras na Psicopedagogia Clínica: explorando suas possibilidades de uso. Monografia. São Paulo: PUC-SP, 1996. Disponível em: <http://www.recriar-se.com.br/teoricos-producao-cientifica/>

estratégias. Conversamos também sobre como as crianças e adolescentes viriam os jogos propostos e de que forma seriam motivados a aprenderem e praticarem esses tipos de jogos.”

“Possibilitou-me enfatizar ainda mais a importância da aplicação dos jogos como recursos pedagógicos de ensino e aprendizagem nas aulas de educação física. Ajudando-me também a enfrentar desafios para o desenvolvimento do raciocínio lógico, construção do pensamento, conhecimento e autonomia.”

“A atividade foi prazerosa. Sempre um jogo traz um desafio cada uma procurou utilizar estratégias para vencer, explorando todas as possibilidades das regras que aprendemos. Cada momento foi interessante. Unimos o prazer pelo jogar, interagimos, rimos e colocamos nossas mentes para pensar. Foi legal!”

Diante de uma avaliação positiva, agendamos uma reunião no dia 01 de agosto de 2017, com a Coordenadora Local da Mind Lab, Fabiana Coelho, e Hélio Okabe, representante da Região Nordeste, Carla Gaspar Nascimento e Cláudia Lima, ambas da Semec/Maceió, para tratar sobre a possibilidade de continuarmos com mais 3 (três) oficinas distribuídas nos meses de agosto a outubro de 2017, em encontros mensais, junto aos professores de educação física, e foi assim acordado.

Dia 17 de agosto de 2017, realizamos a Oficina com a apresentação de mais 03 (três) jogos do programa Menteinovadora e contamos com o apoio do texto “Quando as emoções entram no currículo”⁵. Realizamos algumas perguntas em resposta ao texto: i) das habilidades socioemocionais apresentadas no texto, quais você trabalha na escola?; ii) destas, qual você pode destacar como faz o trabalho?; e, iii) na disciplina educação física, o trabalho com as emoções é importante? Por quê?.



Fig. 7 e 8 – Jogos Lobo e ovelhas e Mancala. Fonte: Autoria Própria

Destacamos algumas respostas da pergunta número 3:

⁵ <https://novaescola.org.br/conteudo/5013/quando-as-emocoes-entram-no-curriculo>

“São importantes porque a educação física pode ser trabalhada de forma interdisciplinar e é uma disciplina que os/as alunos/as têm certa predisposição e empatia. Já que são trabalhadas com as habilidades e movimentos é necessário que se aproveite destes momentos lúdicos para o trabalho das emoções e da sociabilidade, pois, a educação física traz, historicamente, a marca da competitividade, assim o trabalho de autocontrole, respeito, autonomia, tomada da decisão, colaboração, etc. podem ser desenvolvidas em um ambiente propício.”

“A Abordagem Interacionista de Desenvolvimento Humano, de Ensino e Aprendizagem, traz dentro das competências socioemocionais o BIG FIVE que são os 5 grandes domínios dos traços da personalidade, cito alguns como :prazer pelo aprender, criatividade, organização, mais importantes sociabilização, entusiasmo, tolerância, altruísmo, atuar em grupo de forma cooperativa, autocontrole, calma...todos esses inclusos nos jogos e brincadeiras desenvolvidos pela Educação Física. Atualmente tenho trabalhado com os jogos pré-desportivos do Câmbio e o Passe 10 e onde verifico esse cabedal de emoções aflorando durante todo processo da atividade. Cabe a nós, enquanto professores dar o suporte necessário para que esses alunos ao se depararem com esse turbilhão de sentimentos e emoções saibam administrá-los e que essas situações possam contribuir de forma positiva na formação de suas personalidades.”

“Sim. Porque são fundamentais para que os alunos aprendam as regras a serem seguidas, informações existentes e a controlar seus impulsos, encarando melhor as situações de estresse, a pobreza e a violência vivida por eles diariamente.”

“Sim! Porque considero a disciplina educação física a que mais trabalha o lado das relações socioemocionais do aluno, pois através das atividades trabalhadas nessa disciplina, tais como os jogos, brincadeiras e os desportos, possibilitamos momentos ímpares de interação social, autoconfiança, autoestima, motivação, perseverança, esforço, organização, responsabilidade e respeito mútuo.”

“Sim. Porque o aluno, vivenciando atividades e situações diferentes, torna-se mais preparado para um melhor entendimento da vida.”

“Sim, mas sempre procurando trabalhar com o apoio da equipe pedagógica da escola, no componente curricular educação física as habilidades socioemocionais são evidenciadas pois temos que lidar com estudantes com históricos de baixa estima, introvertidos, como orientação pelo simbolismos externos, e base familiar fragmentadas.”

“Sim. Penso que dentro da nossa proposta de trabalho é possível trabalhar essas questões socioemocionais porque somos pessoas, lidamos com pessoas e nossas emoções nos ajudam a ser mais humanos. Digo isso na perspectiva de que, quem aprende a lidar com as próprias emoções encontra o equilíbrio, algo importantíssimo para ser e fazer os outros felizes, incluindo família, trabalho, etc.”

Dia 22 de setembro, continuamos com a Oficina apresentando mais jogos aos professores e como apoio do texto “Trabalhando conceitos da neurociência na escola: saúde do cérebro e plasticidade cerebral”⁶, além de 03 (três) perguntas: i) a promoção da ciência, de um modo geral, deve estar presente em todo o processo educativo, pois estimula um comportamento reflexivo e questionador, o que contribui para a construção da cidadania. Você concorda com esta frase? Por quê?; ii) a plasticidade neural é importante, pois constitui a base

⁶ http://ojs.unesp.br/index.php/revista_proex/article/view/1437

biológica da aprendizagem, situação na qual a influência do meio externo diante da exposição a novos desafios e conhecimentos é capaz de causar modificações no sistema nervoso central (SNC) promovendo seu desenvolvimento constante. Você está sempre apresentando novos desafios aos estudantes em suas aulas? De que forma?; e, iii) os jogos cognitivos podem contribuir para a aprendizagem favorecendo o desenvolvimento dos estudantes? Que atitudes podem ser agregadas ao utilizar o jogo cognitivo?.

Aqui apresentamos o relato de algumas respostas pertinentes a última pergunta:

“Com certeza. As atitudes podem ser relatadas no texto ‘Compreender de forma mais efetiva os processos de ensino aprendizagem, desafia o raciocínio, valores e regras, conhecimento adquirido brincando (lúdico) e conhecimento sobre a importância de conhecer e manter a saúde do cérebro através de atividades da neurociência’.

“Sim. Várias atitudes são estimuladas durante todo o processo do jogo cognitivo: cooperação, ética, autonomia, saber perder, saber ganhar, ousadia entre outras atitudes”.

“Sim. Os jogos cognitivos devem ser estimulados e atividades para a promoção da saúde de forma geral, bem como promoção da conscientização de vida saudável desde a infância para que, desta forma, possamos ter adultos fisicamente ativos e cognitivamente estimulados, envolvendo também hábitos de alimentação”.

“Sim. Inicialmente a atitude de refletir sobre situações particulares e coletivas. Dentro disso o respeito, a curiosidade, o conhecer, etc”.

“Para se ter uma aprendizagem tem que se ter a cognição, tenho que primeiro assimilar para depois executar. Atitudes como respeito ao outro, a resolução de problemas através do diálogo e da não violência, participar de atividades em grupo, cooperação e saber interagir, respeitar o limite do outro e não ser preconceituoso”.

No dia 19 de outubro, foram apresentados mais 02 jogos pela equipe da Mind Lab e o treinamento das regras⁷ dos jogos para a Olimpíada que será realizada em novembro, num desafio inédito, porque será com os professores de educação física que participam das oficinas e não com os alunos. As informações de apoio como regras e vídeos de olimpíadas Mind Lab foram enviadas via e-mail para os professores.

7

<https://cdn2.hubspot.net/hubfs/652467/Regulamento%20X%20Olimpi%CC%81adas%2013.03.18v4%20correto.pdf> e <http://olimpiadas.mindlab.com.br/regras-e-regulamento/>



Fig. 9 e 10 - Professores explorando os jogos. Fonte Autoria Própria

E chegou o grande dia em **30 de novembro de 2017** a pioneira e inédita **I Olimpíada de Raciocínio MenteInovadora com os professores da disciplina Educação Física da Semed**, sendo aplicada através de competição com 04 jogos : Abalone, Damas Olímpicas, Quoridor e Octi⁸.



Fig. 11 e 12 - Professores jogando em grupo. Fonte: Autoria Própria

⁸ Jogos que são utilizados nas Olimpíadas da Mind Lab em nível local, regional, nacional e internacionalmente com alunos: Abalone, Damas Olímpicas, Quoridor e Octi.



Fig. 13 e 14 - Professores realizando os jogos. Fonte Autoria Própria



Fig. 15, 16 e 17- Professores nos últimos jogos.
Fonte: Autoria Própria

Encerrando o ciclo de oficinas da Formação Continuada na área de Educação física do ano de 2017, em parceria com a Coordenadoria Geral do Ensino Fundamental, da técnica Carla Gaspar do Nascimento, coordenadora do Programa MenteInovadora, e Fabiana Coelho, Coordenadora Local do Programa/Mind Lab, e das supervisoras Aline Araújo e Edinézia Santos. Contamos também com a colaboração importante do Representante Comercial – Nordeste/Mind Lab, Hélio Okabe. Entregamos aos professores participantes um Kit com jogos do Programa Menteinovadora correspondentes às séries trabalhadas.



Fig. 18 e 19 - Entrega dos Kits, aos ganhadores da Olimpíada e aos professores participantes. Fonte Autoria Própria

Considerações Finais

A avaliação do trabalho e objetivo desse relato foram comprovados através de outro questionário, na plataforma Google Forms⁹ ao elaborarmos e encaminharmos, via e-mail, para

9

<https://docs.google.com/forms/d/1QNSJtZVB39UPRbDlx9F7WVAGB7yZ4ZugOzIpdTV4/edit#responses>,
não disponíveis na web por se tratar de uma pesquisa de campo interna, mas passível de consulta com
autorização

63 professores de educação física que participaram de mais de três oficinas no mesmo modo operante do início do trabalho:

6-A MODALIDADE FORMATIVA OFICINA ATENDEU SATISFATORIAMENTE? *

SIM

NÃO

7-CASO QUEIRA COMPLEMENTAR A PERGUNTA ACIMA, PODE ESCREVER:

Texto de resposta longa

10-VOCÊ PODE ASSINALAR UMA NOTA DE AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE FORMAÇÃO CONTINUADA EM 2017 *

DE 0 A 5

DE 5 A 7

DE 7 A 10

OBRIGADA


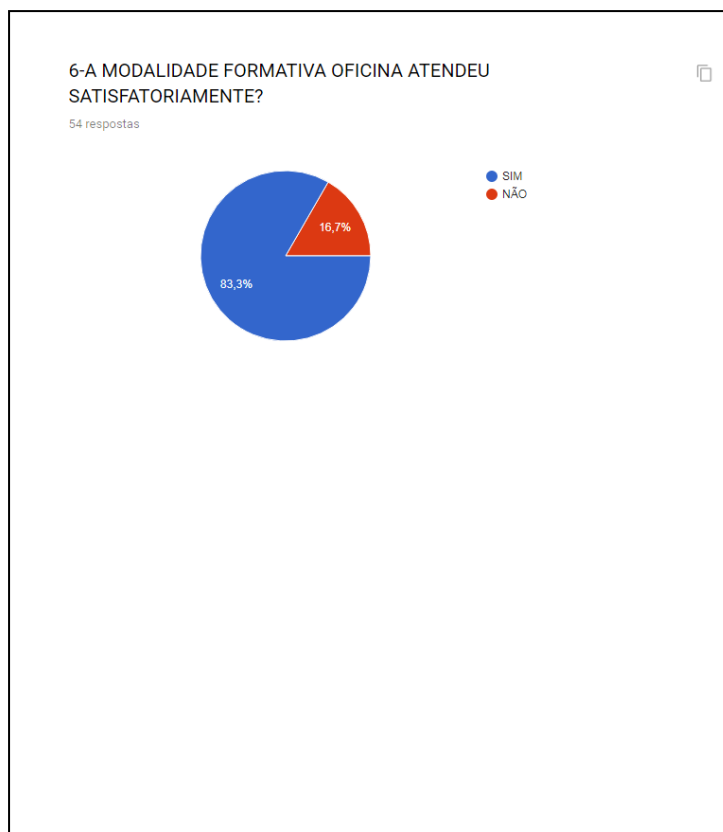
Mês, dia, ano 

Fig. 20 - Questionário Avaliação. Fonte: Autoria Própria

No retorno do questionário 54 professores responderam atingindo mais de 80% com 54 respostas:



10-VOCÊ PODE ASSINALAR UMA NOTA DE AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE FORMAÇÃO CONTINUADA EM 2017

54 respostas

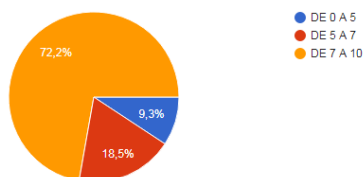


Fig. 21 - Respostas do Questionário Avaliação. Fonte: Autoria Própria

A modalidade formativa oficina conseguiu atender satisfatoriamente em 83,3% dos professores da disciplina educação física, e a nota de avaliação de 7 a 10 atingiu 72,2%, oportunizando aos professores a experiência do jogo como uma ferramenta que proporciona vivenciar situações envolvendo cooperação e competição, vitória e derrota, acerto e erro, aceitar regras, trabalhar em equipe, possibilitando, assim, oportunidades de lidar melhor com as emoções e aprimorar a determinação, persistência e autodisciplina. Com isso, contribuir com a educação dos estudantes com ênfase no raciocínio lógico para o desenvolvimento de habilidades sociais significativas, emocionais e éticas.

REFERÊNCIAS

LIMA, C.R.C. Formação continuada em professores de educação física da Secretaria Municipal de Educação de Maceió-Alagoas. Escola Superior de Saúde do Viseu - PT, URI: <http://hdl.handle.net/10400.19/3216> ,(2015)

MATHIAS ,S.L. e SAKAI C.Utilização da Ferramenta Google Forms no Processo de Avaliação Institucional: Estudo de Caso nas Faculdades Magsul. 2013. Disponível: http://download.inep.gov.br/educacao_superior/avaliacao_institucional/seminarios_regionais/trabalhos_regiao/2013/centro_oeste/eixo_1/google_forms_processo_avaliacao_instit_estudo_caso_faculdades_mag.pdf . Acesso em 01 de junho de 2018.