

“The Question Game”: Uma experiência de aprendizagem através da brincadeira

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.149.g300

O trabalho a seguir é formado por uma exploração que conecta a Antropologia biológica com a Educação. O design desta experiência educacional é baseado na “biologia cultural” de Humberto Maturana. A perspectiva panorâmica de “A evolução da aprendizagem” deu-nos uma nova visão sobre a importância do Ensino como ferramenta de desafios colaborativos. Percebemos que o principal obstáculo na “educação alternativa” são os exames finais que o Ministério da Educação do Chile solicita no final do ano. Para preparar os nossos alunos com o Currículo Nacional, todas as ideias de brincadeira e criatividade foram subordinadas a este objetivo. Nossa proposta é entender os “exames finais” como um desafio coletivo de toda a escola, incluindo os alunos, e utilizar todas as estratégias de “aprender brincando”, onde as crianças mais velhas podem ensinar e facilitar a aprendizagem das crianças mais novas. Com base nisso, criamos “O Jogo da Pergunta”, uma atividade de tabuleiro que é jogada por várias equipes formadas por quatro crianças de diferentes idades. Cada grupo precisa encontrar a resposta para a pergunta que os dados mostram. Os professores fornecem as perguntas, que coletamos diretamente dos “exames finais”. O grupo tenta responder à questão, e se a resposta estiver certa, recebe um adesivo. E isto continua até que sejam resolvidas todas as questões

daquela semana. Então, há um momento para se compartilhar a experiência com as outras equipes e se promover o conceito de que a escola, como um todo, pode resolver todos os desafios. Por exemplo, há incentivos para toda a escola, como um dia na praia ou no parque. Nosso projeto educacional é baseado na transformação da lógica dos “exames individuais”, “ano”, “exames”, em uma atividade “lúdica” “coletiva”, do “dia a dia”. Incorporamos este conceito usando os princípios de prática de aprendizagem com o corpo; então, desenhamos o espaço, de forma que as crianças se desloquem continuamente de suas mesas para o lugar dos professores, interagindo com outros alunos. O custo econômico para implementar este jogo é muito acessível (os principais insumos são papel, lápis e adesivos). Estas ideias e design educacional estão profundamente enraizados na Escola de Cognição de Santiago. Impulsionamos o que as crianças aprendem com a interação social com seus colegas e, também, movendo seus corpos com alta frequência. Por fim, usar o “Ensino” como ferramenta é fundamental, pois é uma aplicação em que o conhecimento cognitivo é uma coordenação social, e estimular que as crianças se ensinam é uma forma de dar relevância prática à informação em suas vidas, reforçando a motivação para, realmente, aprender.