



II CONEDU
CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

METODOLOGIAS ATIVAS E O SANDPLAY: CENÁRIOS DA IMAGINAÇÃO CRIATIVA

Adna Geysiane Souza da Silva¹; Thiago Gomes Thomaz da Costa²; Danielle Araújo Mafra³; Artemisa de Andrade e Santos⁴ Ana Loisa de Lima e Silva Araújo (Orientador).

Universidade Potiguar – UNP Natal/RN

adnageysiane_souza@hotmail.com; ef.thiagogomes07@gmail.com; daniellemafra@unp.br; artemisa.santos@unp.br; analoisa@unp.br

INTRODUÇÃO

As Metodologias Ativas de ensino aprendizagem são utilizadas como forma de desenvolver o processo do aprender conduzindo a formação crítica de futuros profissionais nas mais diversas áreas. A utilização dessas metodologias favorece a autonomia do educando, despertando a curiosidade, estimulando tomadas de decisões individuais e coletivas, advindos das atividades essenciais da prática social (MAFRA, 2014). Dentre as Metodologias Ativas utilizadas no ensino superior, como a simulação, aprendizagem por projeto, estudo de caso, snowball, Team Based Learning (TBL) exercem importante relevância, tanto por ser capaz de proporcionar melhorias na associação da teoria e prática, quanto por se tratar de atividades integrativas e estimularem a capacidade cognitiva e a tomada de decisões. Tradicionalmente, poderia se afirmar que a aprendizagem do estudante seria o foco de atuação do professor e que todos os esforços deveriam ser realizados no sentido de proporcionar experiências que favorecessem o alcance dos objetivos estabelecidos para todos os seus estudantes (BARBOSA e MOURA, 2013). Através das metodologias ativas o que se propõe é um processo de aprendizagem que permita aos estudantes, no centro do processo, a aquisição de conhecimentos teóricos, com base na experimentação da realidade e na reflexão crítica sobre as ações dos sujeitos, de forma que as competências técnicas e atitudinais sejam desenvolvidas em conexão com a prática (NAMBIAR, 2008).

Como estratégia de metodologia ativa, o Sandplay ou método do Jogo de Areia foi desenvolvido por Dora Kalff, a partir do “Jogo do mundo”, de Margareth Lowenfelt, como método psicoterapêutico. Dora Kalff reconheceu que as séries de cenários, elaboradas por crianças e por



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

adultos, representam a confrontação contínua com o inconsciente, comparável com sonhos ou imaginação ativa que ocorrem no processo analítico (GIMENES, 2008, p. 43). O Jogo de Areia é um método baseado na criação prática e criativa na caixa de areia. Quem usa a caixa de areia, seja adulto seja criança, cria várias imagens tridimensionais, envolvendo-se nesse processo com corpo, alma e espírito.

Em contextos educativos, a utilização do método desenvolvido na caixa de areia, ganhou um espaço repercutido em estudos da Linha de Pesquisa “Corporeidade e Educação”, em uma Universidade Pública de Natal, entre 2010 e 2012. Como proposta pedagógica e formativa, o jogo de areia, conquistou o espaço da Escola de Saúde, da Universidade Potiguar, como estratégia metodológica de simulação, uma metodologia ativa capaz de representar cenários educativos, projetando experiências lúdicas para a Educação Física escolar, portanto, uma prática pedagógica vivida em sala de aula em que o estudante em formação na área de educação física pode manifestar aspectos simbólicos representativos, construindo e reconstruindo sua capacidade de examinar, refletir e posicionar-se de forma crítica frente aos cenários educacionais, posteriormente vividos, em sua atuação profissional.

Buscando responder os desafios contemporâneos da aprendizagem o curso de Educação Física na Escola da Saúde da Universidade Potiguar, que compõe a rede Internacional de Universidades Laureate, incorporou a seu currículo a utilização de metodologias ativas enfatizando a qualidade e acadêmica respeitando os princípios andragógicos, sendo, portanto o objetivo deste trabalho, apresentar a experiência da utilização do método caixa de areia como cenário de metodologias ativas utilizado na unidade curricular de Práticas Pedagógicas no Ensino Infantil.

METODOLOGIA

Trata-se de um estudo descritivo, baseado na realização de uma estratégia de aprendizagem adotada como prática andragógica para o desenvolvimento de competências associadas com a formação de licenciados para atuação na educação básica, em especial, na educação infantil.



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

Esta sessão de aprendizagem foi planejada para quarenta e sete discentes e conduzida por um facilitador, tendo como objetivo de aprendizagem, organizar tempo, espaço e materiais em aulas de Educação Física para o ensino infantil.

Os recursos materiais utilizados foram: uma estrutura plástica, de tamanho aproximado de 10 x 50 x 70 cm, areia seca e diversas miniaturas que representassem o cotidiano ou situações de uma rotina de docência na educação básica, como personagens, móveis, árvores, instrumentos musicais, miniaturas de equipamentos esportivos em geral e etc.

A verificação do objetivo de aprendizagem foi realizada com base na rubrica de avaliação contendo os critérios e descritores para esta atividade.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O cenário proposto pela disciplina de práticas pedagógicas no ensino infantil foi conduzido por meio de direcionamentos provocados pelo docente, com orientações iniciais, para o primeiro contato da turma de Educação Física Licenciatura do quinto período, com a caixa de areia. As aulas que antecederam este momento, foram determinantes para fomentar os conceitos que se refere ao contexto escolar, sobretudo, às representações do lúdico na infância. Os conhecimentos necessários à prática foram relativos às Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil que sustentam os conteúdos programáticos discutidos ao longo da unidade, sendo eles: concepção e princípios da educação infantil, práticas pedagógicas da educação infantil, Corpo em movimento na educação infantil e, finalmente, o conteúdo significativo que precedeu a prática com a utilização da metodologia ativa.

A metodologia que traduziu a problematização em torno da questão de ações e estratégias didáticas e pedagógicas por meio da técnica do Jogo de Areia foi conduzida pela disposição dos discentes em grupos de até cinco alunos. Cada grupo recebeu uma caixa de areia, areia seca e miniaturas diversas. Foram estabelecidas etapas para essa construção pedagógica de cenários tridimensionais com a caixa de areia, que seguem. 1ª etapa: consistiu na sensibilização para explorar e expandir o máximo possível à relação com o material. Neste momento, aparece encantadoramente



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

o desejo de brincar com a areia seca. Depois de restabelecer a interação direta com o material, os estímulos adequados à percepção são reconhecidos e processados. 2ª etapa: neste instante, manifestam-se à memória e expressões espontâneas; ocorre mudança no estado mental e estético. A partir desta etapa, a experiência foi ampliada para um novo significado, se articulando em aspectos significativos e de aplicabilidade das ações pedagógicas; 3ª etapa: uma nova conexão ganhou forma e avançou para níveis mais profundos. Nessa construção/reconstrução de cenários e composição vivida ocorreu uma experiência lúdica que encoraja à criatividade fundamental de cada discente com a participação ativa da docente, através de motivações e questionamentos quanto à representação criada. 4ª etapa: finalmente, a reflexividade do vivido acontece de modo recorrente, através de uma ação de feedback, fase em que os discentes redimensionam o vivido diante de um movimento de ordem descontínua e contínua favorecendo as diferentes dimensões educativas no processo de formação.



Ambientes e atividades da rotina escolar: brinquedos cantados, pula corda, dança das cadeiras, higienização.



Parquinho/Atividades lúdicas e recreativas: Batata quente, pula corda, adoleta, dança das cadeiras, futebol.

Figura 1 e 2. Representações Jogo Caixa de areia

Para os discentes, o que desde o início impressionou, foi à maneira envolvente de o método prover as bases para interação entre os mesmos de forma ativa e participativa, seja no quesito



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

individual ou na construção coletiva. A forma de análise clássica de ensino-aprendizagem não permitia até então, ao menos não nessa forma, o que esse tipo de metodologia ativa possibilitou uma relação direta entre psique e matéria (CAVALCANTI, 2010). A partir da experiência com o método, os discentes puderam também participar ativamente da organização do Jogo de areia e, assim, diversas dimensões do aprendizado foram conferidas de uma forma concreta. Desde a autonomia, a liderança, a tomada de decisão, até as manifestações esperadas das práticas pedagógicas no ensino infantil.

A metodologia ativa proporcionou uma maior aproximação prévia do discente para com as atividades futuramente abordadas, direcionaram também ao término das etapas uma atividade e um questionamento complementar à abordagem; e ao término da construção dos cenários, os alunos foram orientados a explanar para os demais colegas quais ideias foram refletidas no cenário construído pelo grupo e no que a metodologia ativa lhes acrescentou.

A metodologia utilizada consolidou o processo de aprendizagem para o grupo de discentes que participaram voluntariamente. O engajamento, os depoimentos e as conquistas relacionadas com o aprendizado referentes à organização de tempo, espaço e materiais em aulas de Educação Física para o ensino infantil foi contemplado primordialmente, evidenciando o alcance do objetivo de aprendizagem proposto. A metodologia ativa do Jogo na caixa de areia, portanto, pode ser ainda uma estratégia educacional transformadora para o ensino superior, aumentando o desenvolvimento de habilidades e competências necessárias para o profissional que se espera pelo mercado de trabalho.

REFERÊNCIAS

AMMANN, R. A terapia do jogo de areia. Imagens que curam a alma e desenvolvem a personalidade. São Paulo: Paulus, 2002.

BARBOSA, E.F; MOURA, D.C. Metodologias ativas de aprendizagem na Educação Profissional e Tecnológica. B. Tec. Senac, Rio de Janeiro, v. 39, n.2, p.48-67, maio/ago. 2013.



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

CAVALCANTI, K. B. (org.) *Jogo de areia: uma abordagem transdisciplinar para a educação*. EDUFRN, 2010.

GIMENES, V. P. G.. *Revista Jung e Corpo. Revista do Curso de Psicoterapia de Orientação Junguiana Coligada a Técnicas Corporais*. ISSN 1676-0387. p.33-50. ANO VIII – Nº 8 – 2008.

MAFRA, D. A., *Currículo baseado em competências e metodologias ativas na formação do profissional de educação física*. Anais do Simpósio Internacional de Pesquisa em Estilo de Vida e Saúde, Ipojuca-PE, 2014. Disponível em: <http://www.gpesupe.org>; visitado em julho, 2015.

NAMBIAR. J. *Active learning methodology*. The School, Krishnamurti Foundation India, 2008.