

Piquenique

SEQUÊNCIA DIDÁTICA

INTRODUÇÃO: CICLO DE APRENDIZAGEM VIVENCIAL

A Aprendizagem Vivencial ocorre quando uma pessoa se envolve em uma atividade, analisa a atividade criticamente, extrai algum “insight” útil dessa análise e aplica seus resultados. Certamente, este processo é vivenciado espontaneamente na vida normal de qualquer pessoa. Nós o chamamos de “processo indutivo”, porque parte da descoberta, mais do que de uma “verdade” estabelecida, como seria, no “processo dedutivo”.

A aprendizagem pode ser definida como uma mudança relativamente estável do comportamento e este é o objetivo típico da educação formal ou informal.

Para que a vivência educativa possa atingir melhor seus objetivos e garantir a aprendizagem, David Kolb desenvolveu o CAV (Ciclo de Aprendizagem Vivencial). Esta metodologia permite ao mediador extrair os aprendizados que uma atividade vivencial tem potencial para produzir.

O CAV conta com cinco etapas, como pode ser observado na figura ao lado. Para conhecer mais sobre cada etapa, recomendamos a leitura do texto complementar “Ciclo de Aprendizagem Vivencial: Fundamentos e Etapas”.

Sem a **aplicação adequada do CAV, corre-se o risco de conduzir uma dinâmica apenas divertida, porém com baixo ou nenhum aproveitamento das lições** aprendidas pelo grupo a partir do processo.

Para desenhar um CAV adequado, é fundamental definir o(s) objetivo(s) de aprendizagem esperado(s) (conhecimentos, habilidades e/ou atitudes) e estruturar um caminho com etapas e perguntas bem definidas para garantir que o professor/mediador conduza o grupo a atingir esses objetivos.

Partindo dessa metodologia, propomos uma sequência didática para aplicação do Jogo Piquenique em sua escola. Sucesso!



Piquenique

SEQUÊNCIA DIDÁTICA DO CAV

Jogo voltado a alunos do Ensino Fundamental 1 (1º a 5º anos)

✓ OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM:

- Sensibilizar os estudantes para o tema da educação financeira;
- Mostrar a importância do planejamento financeiro para o alcance de objetivos;
- Desenvolver a habilidade de tomada de decisão com base em prioridades pré-estabelecidas;

✓ TEMPO PREVISTO DE ATIVIDADE

3 aulas

Conteúdos: Além dos temas principais da educação financeira, como orçamento, planejamento financeiro e economia doméstica, o jogo permite desenvolver o debate de temas como:

- a) Nutrição:** esse tema pode ser discutido a partir do valor nutricional dos alimentos da lista de compras.
- b) Sustentabilidade:** há cartas que trazem vantagens para atitudes sustentáveis: locomover-se de bicicleta ou ônibus, pegar carona, economizar água e reciclar lixo. Elas podem ser usadas para o início do debate sobre o tema.
- c) Mobilidade urbana:** além de serem atitudes sustentáveis, pegar carona, andar de ônibus ou bicicleta são atitudes que promovem a melhoria da mobilidade urbana. Assim, esses itens podem ser explorados para a abordagem do tema.

✓ FORMAS DE PREPARAÇÃO E MEDIAÇÃO

Como preparação para o jogo e forma de sensibilização para o tema, pode-se pedir, previamente, que os estudantes entrevistem seus pais ou responsáveis sobre o orçamento familiar. Entre as perguntas que podem ser feitas estão:

- a) Quais são os sonhos da nossa família?
- b) Que objetivos nossa família deseja realizar em seis meses, um ano, dois anos?
- c) Quais são as contas mensais da nossa casa?
- d) Nossa família faz uma lista de compras antes de ir ao mercado?
- e) Como nossa família decide o que entra e o que sai da lista de mercado?
- f) Quais são as frutas mais baratas? Resposta esperada: depende da época do ano – frutas da estação.
- g) Quais são os tipos de produtos que podemos comprar para nossas refeições? Legumes, frutas, verduras, guloseimas, carnes e massas, por exemplo?
- h) O que é mais saudável: fruta ou biscoito? Por que?
- i) Quando eu escolho comer alimentos mais saudáveis, onde mais eu também economizo? Resposta esperada: Farmácia, Remédio, Hospital, ou seja, gastos com saúde.
- j) Existe algum desperdício em nossa casa? Ex. alimentos, energia, água?
- k) Como podemos planejar as compras para evitar o desperdício?
- l) Como podemos usar melhor nossos recursos para evitar o desperdício?

Piquenique

AULA 1

Os alunos podem apresentar os resultados da entrevista prévia para o professor e os colegas. Este é um momento de expressão dos alunos, que devem falar livremente sobre o que conversaram com seus pais.

O professor/mediador pode estimular o compartilhamento com algumas perguntas, tais como:

- a) O que descobriram conversando com seus familiares?
- b) Que sonhos e objetivos conseguiram mapear?
- c) O que sua família faz para economizar dinheiro com alimentos, luz e água?
- d) O que sua família poderia fazer melhor?
- e) Como você pode ajudar a economizar nas contas de sua casa?

A partir desses dados, o professor/mediador mostra que são necessárias decisões diárias sobre dinheiro e que o planejamento financeiro é muito importante para que os objetivos pessoais e profissionais sejam atingidos. É interessante mostrar também que não são apenas bens materiais que podem ser comprados com dinheiro: muitos objetivos pessoais dependem de um bom manejo financeiro para serem atingidos, como a realização de um curso ou de uma viagem, por exemplo. Caso não se tenha optado pela pesquisa prévia, a mediação pode ser feita a partir das hipóteses que os estudantes já têm sobre o tema.

AULA 2

1) VIVÊNCIA (O FAZER)

Este é o momento do jogo, a vivência propriamente dita. Representa a primeira etapa do CAV. Nesta aula, o professor/mediador segue a proposta constante no manual do jogo. Ressalte-se a importância deste trecho do referido manual:

Depois que as crianças se familiarizarem com o jogo, isto é, tiverem oportunidade de jogá-lo várias vezes e de enfrentar os problemas que lhe são inerentes, você pode propor situações-problema que instiguem a reflexão sobre a ação e promova a discussão entre elas. Existem muitas maneiras de elaborar essas situações-problema: podem ser uma intervenção oral, questionamentos ou pedidos de justificativas de uma jogada que está acontecendo; a remontagem de um momento do jogo; ou ainda uma situação reproduzida em papel.

A seguir sugerimos alternativas de estratégias para essa condução, que representam as próximas etapas do CAV.

2) RELATO

Após a vivência do jogo, é fundamental que os participantes possam extravasar as emoções, reações e sentimentos que vieram à tona, bem como descrever o que viram acontecer. Essa etapa prepara o grupo para processar os aprendizados posteriormente.

Piquenique

Observe e colete relatos sobre sensações físicas ou sentimentos que expressados por cada participante: calor, agitação, tensão, nervosismo, raiva, medo, alegria, animação, envolvimento, foco, concentração, tristeza, frustração. Incentive os estudantes a compartilhar os fatos ocorridos durante a atividade, ainda sem nenhum processamento ou análise.

Perguntas sugeridas:

- a) Como você se sentiu durante a atividade? Em que momentos você se sentiu animado? Tenso? Triste? Frustrado? Preocupado? Nervoso? Feliz?
- b) O que ocorreu?
- c) Quem ganhou?
- d) Quem chegou mais rápido ao final?
- e) Quem conseguiu comprar tudo que estava na lista?
- f) Quem conseguiu acabar com mais dinheiro?
- g) Houve algum empate?

3) PROCESSAMENTO

Após o primeiro compartilhamento de sentimentos, sensações e fatos, é o momento de analisar o que aconteceu, descobrir fatores, escolhas e estratégias que levaram ao sucesso ou ao insucesso durante a vivência.

Perguntas sugeridas:

- a) O que o ganhador fez para vencer a rodada? Por que você acha que ele venceu? Sorte ou fez algo diferente para ganhar? O que ele fez diferente?

O mediador pode explorar o processamento de cada momento a partir dos objetivos dados no jogo:

✓ **OBJETIVO 1:** Comprar os alimentos da lista

Para se atingir esse objetivo, seria necessário fazer uma escolha inteligente dos alimentos a serem comprados, privilegiando os preços mais baratos e as opções mais saudáveis. Pode-se questionar:

- a) Que alimentos estavam na lista dos ganhadores?
- b) Como a escolha dos alimentos pode ter ajudado quem ganhou ou atrapalhado quem perdeu?
- c) Para economizar mais dinheiro, que alimentos poderiam/deveriam ter sido escolhidos?
- d) O que valia mais a pena: comprar 2 chocolates por A\$ 3 ou ganhar A\$ 1? Por que?
- e) Por que, para ganhar um refrigerante, deve-se voltar 2 casas, mas tomar um suco de laranja faz avançar 2 casas?

✓ **OBJETIVO 2:** Chegar mais rápido

Para se atingir esse objetivo, seria importante calcular a quantidade de casas do jogo a cada bifurcação e ponderar a escolha do meio de transporte a ser usado. O tabuleiro pode ser percorrido por diferentes cami-

Piquenique

nhos, e a quantidade de casas percorrida varia entre 34 (mais curto) e 48 casas (mais longo).

- f) Quem notou que havia um caminho mais rápido e outro mais longo?
- g) Quem ganhou escolheu o caminho mais rápido ou o mais longo?
- h) Qual era a principal vantagem de chegar primeiro ao final do percurso?
- i) Que escolhas você fez para chegar mais rápido?
- j) Quais eram as vantagens e desvantagens de ir de carro? Por que?
- k) Como a escolha do caminho pode ter ajudado quem ganhou ou atrapalhado quem perdeu?
- l) Que escolhas você poderia ter feito para chegar mais rápido?

✓ OBJETIVO 3: Ficar com mais dinheiro

O planejamento e a ponderação cuidadosa de cada item escolhido, bem como do momento de cada decisão seriam fundamentais para garantir ao ganhador ficar com mais dinheiro. Vale a pena explorar pontos tais como:

- a) Que escolhas foram feitas por quem ganhou o jogo para ficar com mais dinheiro?
- b) Quem precisou esperar para ficar com mais dinheiro?
- c) Por que certos alimentos custavam mais caro?
- d) Por que pagar o aluguel e as contas de telefone e luz não são escolhas?
- e) Quem abriu mão dos alimentos que mais gostava para escolher alimentos mais baratos?
- f) O que você poderia ter feito de diferente para ficar com mais dinheiro?
- g) O que valia mais a pena no jogo: comprar 1 produto por A\$ 2 ou aguardar para ganhar A\$ 3? Por que?

Depois do primeiro processamento, se houver tempo, é recomendável propor uma nova rodada, na qual os participantes terão uma nova chance para jogar, levando em conta tudo que foi conversado. Abordagem sugerida:

“Agora vamos jogar novamente e dessa vez, vamos pensar um pouco mais sobre as nossas escolhas – os alimentos que vamos colocar na lista, o caminho que vamos percorrer e as decisões que vamos tomar para economizar dinheiro”

Depois da nova rodada, pode-se trazer as seguintes provocações:

- a) O que você fez diferente da primeira rodada para a segunda?
- b) O vencedor mudou ou foi o mesmo?
- d) Independente de ganhar, você terminou o jogo melhor nessa rodada do que na rodada anterior? Terminou com mais dinheiro ou com mais itens que estavam na lista anterior, por exemplo?

✓ CONCLUSÃO DO PROCESSAMENTO: O QUE FOI APRENDIDO?

Finalize a etapa de processamento pedindo aos alunos para escrever uma redação ou fazer um desenho sobre o que aconteceu e suas descobertas e aprendizados com a experiência. Abordagem sugerida: “Imagine que cada grupo agora recebesse uma criança que não jogou ainda e vocês fossem o seu anjo da guarda, vocês teriam que ajudá-la a ganhar o jogo. Que conselhos dariam a ela para ajudá-la a ganhar”? Cada grupo deve fazer uma redação ou um desenho que represente as melhores estratégias para ganhar o jogo.

Piquenique

AULA 3

4) GENERALIZAÇÃO

No CAV, esta etapa é fundamental pois é o momento de transportar os aprendizados do jogo para a vida.

Depois de os alunos terem jogado e pensado a respeito das situações-problema apresentadas pelo professor durante o jogo, pode-se propor um momento de reflexão sobre as decisões que os estudantes poderiam tomar em suas vidas, a partir da vivência e do processamento do jogo. Abordagem sugerida:

Depois de jogar, vamos pensar na sua vida:

- a) Qual é a importância de fazer uma lista de compras antes de ir ao mercado?
- b) Como podemos economizar mais no mercado?
- c) Por que, para ganhar um refrigerante, você voltava 2 casas, mas para tomar um suco de laranja você avançava 2 casas? O que você pode fazer para economizar dinheiro e ainda cuidar melhor da sua saúde?
- d) Assim como na situação de que você poderia comprar 1 produto por A\$ 2 ou aguardar para ganhar A\$ 3... dê exemplo de uma situação na sua vida em que valeu a pena esperar um pouco para ter algo melhor depois?
- e) Como podemos economizar mais na conta de luz?
- f) Por que, no jogo, você pagava A\$ 1 para ir de carro e ganhava A\$ 1 para ir de bicicleta ou de ônibus? O que você pode fazer na sua vida para economizar dinheiro, aliviar o trânsito e ainda poluir menos o ar?
- g) Por que pegar carona, economizar água e reciclar lixo trazem benefícios?

ENCERRAMENTO

5) APLICAÇÃO

No CAV, a etapa de aplicação é o propósito para o qual todo o processo é planejado. É o momento em que os participantes transferem as generalizações para a situação real, na qual estão envolvidos, e planejam comportamentos mais eficazes no seu dia a dia.

Como encerramento das atividades com o jogo, os alunos podem produzir uma lista de ideias do que podem fazer para economizar em suas casas, montar sua lista de compras com duas colunas, uma para necessidades e outra para desejos; podem produzir cartazes com dicas de planejamento financeiro para serem divulgados na escola. Esses cartazes podem incluir dicas de nutrição, sustentabilidade e mobilidade urbana, conteúdos intimamente relacionados ao tema principal.

Outra forma de encerrar as atividades é promover um piquenique verdadeiro entre os alunos. Nessa ocasião, os conhecimentos adquiridos durante essa sequência de atividades seriam compartilhados de uma forma mais descontraída. Além disso, poderá ser realizado um torneio (novas rodadas de jogos) com os “grandes vencedores” do jogo Piquenique! Para que as famílias sejam envolvidas na discussão dos temas propostos, os jogos também podem ser emprestados para que os alunos joguem com seus pais e familiares.