

24º) CBP

Proposta de Comunicação Breve para participar do Eixo Temático.

Cristina J. Dias (Psicodramatista Didata Supervisora pela ABPS/SP) -

cristinajdias@uol.com.br

Modalidade: Presencial.

(OBS: Conforme consta no Regulamento:

Reunião de autores de trabalhos inscritos na modalidade de Comunicações Breves sobre os Eixos Temáticos):

2. Psicodrama, Democracia e Poder: diálogos sobre educação, saúde e equidade.

Mediadora: Maria Célia Malaquias.

5. No palco da cidade (consultório/instituição/rua): a geopolítica das Intervenções.

Mediadora: Oriana Holsbach.

6. Ética do Psicodrama com populações estigmatizadas. Mediador: Érico Vieira.

7. No chão da escola: Psicodrama com os atores da Escola. Mediadora: Alcione Dias.

TÍTULO: VULNERABILIDADE & CONVIVÊNCIA DO EDUCADOR SOCIAL

*“Vivendo e aprendendo a jogar. Nem sempre ganhando
.Nem sempre perdendo. Mas, aprendendo a jogar”. (Elis Regina).*

*“(…) O que fere a Terra, fere também os filhos e filhas da Terra.
Não foi o homem que teceu a teia da vida: ele é meramente um fio dela.
Tudo o que fizer à teia, a si mesmo fará” (Chefe Seattle).*

Formação: “O direito de aprender: Proteção e Educação”

SMADS - Secretaria Municipal de Assistência e Desenvolvimento Social.

SCFV- Sistema de Convivência e Fortalecimento de Vínculo.

Período: outubro de 2023 a fevereiro de 2024.

EQUIPE TÉCNICA: Paulo Vicente Reis, Maria Aparecida Ferreira e Maria Ângela S.L. Rizzi, Cristina Jorge Dias.

Público-alvo: 200 Educadores Sociais dos CCAs, da Zona Norte, Sul, Leste e Oeste de SP, sendo cerca de 50 participantes por grupo.

Palavras-chaves: Jogos Dramáticos; Jogos Cooperativos; Educador Social; Convivência.

OBJETIVO:

A Formação tem como objetivo aos Educadores/as dos Centros de Convivência dar apoio para exercitarem junto às crianças e adolescentes os jogos cooperativos e dramáticos, a fim de que as ações formativas com o fortalecimento de vínculos e os eixos norteadores, como também, com a fundamentação dos autores e autoras da socioeducação sejam vivenciados nas práticas, favorecendo a melhor vivência e a construção de novos caminhos de crescimentos mais humanizados, tanto individuais quanto coletivos.

Os Educadores Sociais como facilitadores desses processos socioeducativos ao preparem as atividades, precisam cuidar na aplicação de um jogo para que seja instrumento de aprendizado social e educacional, e esteja norteado à uma intenção pedagógica no ensinar, aprender, conviver e, sobretudo, na construção do conhecimento e nos estudos do grupo:

nos papéis, vínculos, subgrupos e interação com os desejos e fantasmas que se darão nas redes da socialização.

Acredita-se que um vínculo bem trabalhado abre possibilidades de intervenções que poderão facilitar o pensar e o agir mais comprometido com o próprio grupo e propiciará melhor convivência entre participantes.

O resultado esperado de um encontro com Jogos é que após passar pela vivência grupal o Educador Social multiplique tudo aquilo que experimentou no grupo e seja capaz de dar um salto a mais, modificando a si mesmo e à comunidade.

O tema do 24º CBP: “Que mundo queremos? Eu, Você e Nós” embasado na teoria do Psicodrama tem consonância conteúdo socioeducativo dessa Formação do CCA na medida em que trabalha os Quatro Eixos e seus subeixos do SCFV (Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos):

1º) EIXO: CONVIVÊNCIA SOCIAL

capacidade de demonstrar emoção e ter autocontrole,	capacidade de demonstrar cortesia;
capacidade de comunicar-se	capacidade de desenvolver novas relações sociais
capacidade de encontrar soluções para os conflitos do grupo	capacidade de realizar tarefas em grupo
Capacidade de promover e participar da convivência social em família, grupos e território.	

2º) EIXO: DIREITO DE SER

direito de aprender e experimentar	direito de brincar
direito de ser protagonista	direito de adolecer
direito de ter direitos e deveres	direito de pertencer
direito de ser diverso	direito à comunicação

3º) EIXO: PARTICIPAÇÃO SOCIAL

Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos		
Família	Comunidade	Escola
Desenvolvimento como sujeito de direitos e deveres		
Participação no território;	Participar como cidadão	Participar na comunidade

4o) SER EDUCADOR SOCIAL NA CONSTRUÇÃO DE PONTES EDUCATIVAS

Um compromisso ético de repensar coletivamente as estratégias de enfrentamento as mais variadas formas de vulnerabilidades narradas pelos usuários do serviço. Explorar os temas da ética, da convivência e do protagonismo dentro dos CCAS.
--

METODOLOGIA:

Foram realizados quatro encontros de quatro horas/cada um, totalizando 16 horas em cada uma das regiões de SP: Zona Norte, Sul, Leste e Oeste.

- 16 horas X quatro regiões = total de 64 horas.

- Na primeira parte dos Encontros houve Fundamentação Teórica sobre os Eixos da Formação através de apresentação de slides pelo Professor Paulo Vicente.

- Na segunda parte dos Encontros foram realizados Jogos dramáticos e Jogos Cooperativos.

JOGOS DRAMÁTICOS:

O Jogo dramático é uma prática inspirada no teatro e sustentada pela psicologia social. Essa prática poderá ser realizada com grupos abertos, que se formam no momento ou outros que já mantêm algum tipo de vínculo. O importante é que neles, todas as pessoas participem de forma responsável e construtiva, como afirma Almeida (1998).

Esse jogo possibilita às/aos participantes, expressarem seus sentimentos, pensamentos e experiências, por meio das vivências com recurso de espontaneidade, sensibilidade e criatividade.

Os/as participantes são encorajados a se envolverem ativamente na atividade, assumindo papéis e interagindo uns com os outros. O jogo poderá auxiliar no desenvolvimento das habilidades sociais e emocionais, como empatia, comunicação e resolução de problemas. Ao assumirem diferentes papéis e interagirem com os outros, podem experimentar diferentes perspectivas e aprenderem a lidar com situações desafiadoras de forma mais eficaz.

A teoria dessa abordagem psicodramática, foi desenvolvida por Jacob Levy Moreno a partir de 1921, em Viena na Áustria. Nesse jogo os/as participantes são convidados a escolherem um tema ou situação que desejam explorar ou, no caso do CCA, o educador social traz o tema de acordo com o seu planejamento. Eles podem optar por representar personagens específicos ou simplesmente expressar suas emoções e pensamentos por meio da situação psicodramática.

A psicodramatista Regina F. Monteiro (2012) destaca que o jogo propicia o manejo mais eficaz da espontaneidade e, conseqüentemente, da criatividade. Surgem respostas novas e adequadas a situações já conhecidas. Ao contrário, quando as pessoas estão sob tensão, as respostas espontâneas e criativas deixam de existir.

Em consonância com a Matriz da identidade, e trazendo para os jogos dramáticos que possibilita analisar o nível de espontaneidade, criatividade e integração entre os participantes, Moreno aponta que os jogos podem ser classificados nas três fases, da Matriz da Identidade. E, com a base moreniana, o psicodramatista Ronaldo Yudi Yozo (1996) sistematizou as características que os Jogos Dramáticos precisam ter para atingir cada uma dessas três fases: Primeira fase: Identidade do EU. Segunda fase: Reconhecimento do EU: outro. Terceira fase: Reconhecimento do TU: São Paulo, fevereiro de 2024.

JOGO COOPERATIVO:

Segundo Fábio Brotto (1997) a maioria dos jogos são como arenas de batalha que podem tirar toda a diversão e a alegria do jogo. Eles são feitos para eliminar jogadores e criar mais perdedores do que vencedores. Muitos jogos se tornaram lugares de estresse, derrota, ilusão de superioridade ou inferioridade em relação aos outros, e geram sentimentos como raiva, medo, frustração, fracasso, rejeição e hostilidade.

De acordo com o autor, se pensarmos nas nossas experiências com jogos, na escola ou em qualquer outro lugar, percebemos que a maioria deles tende a ser competitiva. Muitas vezes, os programas de Educação Física, Esportes ou Recreação não enfatizam atividades que promovam interações positivas. Isso faz com que a competição seja o comportamento padrão, deixando pouca margem para explorar outras maneiras de nos relacionarmos com as pessoas, a natureza e conosco mesmos.

Fábio Brotto alerta que por outro lado, os Jogos Cooperativos são diferentes. Eles têm uma abordagem alternativa em que os participantes jogam juntos, em vez de um

contra o outro. O objetivo não é derrotar os outros, mas superar desafios e desfrutar do jogo. São jogos em que o esforço colaborativo é fundamental para alcançar um objetivo comum, e não para excluírem uns aos outros.

Esses jogos são projetados para reduzir a pressão competitiva, promover a interação e a participação de todos como parceiros, em vez de adversários, e para permitir que a espontaneidade e a alegria de jogar floresçam.

Os Jogos Cooperativos surgiram da preocupação com a excessiva valorização dada ao individualismo e à competição exacerbada, na sociedade moderna. Algumas pessoas estão tão acostumadas a competir nas relações familiares, escolares e profissionais que muitas vezes nem desenvolvem uma autoavaliação sobre o quanto o comportamento competitivo pode afetar os seus relacionamentos, o seu bem-estar e até mesmo a sua saúde física e mental.

De acordo com a Declaração de Mount Abu¹ (1), devem orientar-se pela seguinte ideia:

“Uma Visão sem uma Tarefa, é somente um sonho.
Uma Tarefa sem uma Visão, é apenas um trabalho árduo.
Mas, uma Visão com uma Tarefa, pode transformar o mundo”.

O autor Fábio Brotto (1999) ao traçar um paralelo entre o Jogo com a dinâmica da vida, disse: “Eu jogo do jeito que vivo. E, vivo do jeito que jogo”. Ao jogarmos estamos representando os nossos papéis imaginários e traçando um paralelo entre a fantasia e a realidade. Assim, exercitamos a coexistência e a reconexão com a essência da vida real. Os jogos podem ser aplicados por facilitadores de grupos, gestores de pessoas, educadores, crianças-jovens-adultos, membros da comunidade, formadores religiosos e alunos. E, também nos diversos ambientes: na escola, na empresa, com a família, na comunidade, na igreja, e onde tiverem pessoas interessadas em ampliar a cooperação. Segundo o autor Brotto (2001) os Jogos Cooperativos estimulam os participantes, nos diferentes planos do desenvolvimento humano: Plano Físico, Mental, Emocional e Espiritual.

Sete Competências da Pedagogia da Cooperação, segundo Fábio Brotto:

Saber conectar, Saber cuidar, Saber compartilhar, Saber confiar,
Saber cocriar, Saber cultivar e Saber celebrar.

Categorias dos Jogos Cooperativos:

Fábio Brotto (2001) separou os Jogos em quatro categorias que se relacionam de uma maneira interdependente. Em cada jogo, mais do que uma mesma categoria pode estar presente.

a) Jogos Cooperativos Sem Perdedores:

b) Jogos de Resultado Coletivo:

c) Jogos de Inversão:

d) Jogos Semi-Cooperativos:

¹ A Declaração de Mount Abu é um documento que foi produzido na reunião-síntese do, “Projeto Cooperação Global para um Mundo Melhor”, realizado entre 1988-1990, envolvendo aproximadamente 160 países, sob a coordenação da ONU e Universidade Espiritual Mundial Brahma Kumaris

METODOLOGIA ATIVA E JOGO COOPERATIVO:

De acordo com William Glasser nós guardamos:

- 10% do que lemos;
- 20% do que ouvimos;
- 30% do que vemos;
- 50% do que vemos e ouvimos;
- 70% do que dizemos quando conversamos;
- 90% do que dizemos quando fazemos algo.

POEMA: OFICINA

Oficina quando começa a gente não entende.

Mas, se a gente experimentar - tudo se compreende.

Oficina é lugar de fazer arte. E arte está em toda parte.

Oficina tem conteúdo. Oficina é lugar de estudo.

Onde todos juntos - Aprendem de tudo.

Você pode descobrir sua força, seu potencial.

Multiplicar na sua realidade - Tudo o que experimentou.

Com certeza você não será mais igual. E sua comunidade, você modificou.

Oficina é de fato - Um grande bate-papo!

É mão na massa - E fê no ato!!!

(Cristina J. Dias e Carlos A. Ferreira, 2004).

AVALIAÇÃO FINAL DOS EDUCADORES SOCIAIS DAS QUATRO REGIÕES DE SP:

A seguir apresento alguns comentários finais dos Educadores Sociais durante os quatro encontros realizados entre outubro/2023 até fevereiro/2024:

- a) Os conteúdos teóricos foram necessários e úteis para o trabalho no CCA.
- b) Jogos Cooperativos serviram como referencial para serem multiplicados com os usuários no CCA.
- c) As trocas entre os participantes de CCAs diferentes também foi enriquecedora.
- d) A própria vulnerabilidade do Educador Social e a necessidade de busca de autoconhecimento, de autocuidado, suporte psíquico e fortalecimento da sua Saúde Mental.
- e) Necessidade da Formação Continuada para os demais Colaboradores e Gestores que estão dentro do CCA e também precisavam participar das nossas aulas teóricas e das vivências grupais.
- f) Necessidade do Educador Social ter um traço de rebeldia para não se acomodar e aceitar todos os padrões institucionalizados e saber ir além do que é meramente, esperado.
- g) Destaque ao potencial de Transformação que acontece tanto aos Educadores Sociais como também aos usuários na Convivência diária do CCA em que não há uma rotina padronizada.
- h) Alertaram que consideram importante a SMADS e outros órgãos públicos pensarem em novos projetos para direcionar os usuários após completarem a idade e ao saírem do CCA para por exemplo, serem encaminhados para programas de capacitação profissional.
- i) Destacaram que o poder transformador do Educador Social foi a palavra-chave dessa Formação.

- j) Citaram a necessidade de Formação para lidar com os temas da Educação Inclusiva tais como TDAH e transtorno do espectro do Autismo, entre outras dificuldades de aprendizagem.
- k) Enfatizaram que sentem a necessidade da Educação Continuidade dessa formação com mais Encontros em 2024 para atingir outros Educadores sociais dos CCAs.

REFERÊNCIAS:

- Antunes, Celso. Jogos Para Estimulação das Múltiplas Inteligências. Ed Vozes, 1998.
- Almeida, Wilson Castello, 1989, O que é psicodrama? São Paulo: Brasiliense, 1998, Coleção Primeiros Passos:228;
- Brotto, Fabio O. “Jogos Cooperativos: O Jogo e o Esporte como um Exercício de Convivência”; Ed. Projeto Cooperação, 2001.
- Brotto, Fabio O. “Jogos Cooperativos – Se o Importante é Competir, o Fundamental é Cooperar”; Ed Projeto Cooperação, 2001.
- Brotto, Fábio (Organizador). Pedagogia da Cooperação. Por um mundo onde todas as pessoas possam VenSer. Editora Bambual, 2020.
- Dias, Cristina J. e Penha Lopes, Compartilhar Jogos e Vivências, São Paulo: Expressão e Arte, 2008
- Dias, Cristina J, Jogos Pedagógicos e Histórias de Vida: promovendo a Resiliência. SP: Edições Loyola, 2013.
- Dias, Cristina J.; Andréa Korps. E-book: Jogos Colaborativos em Ação, 2022.
- Moreno, Jacob Levy. Psicodrama. Editora Cultrix, 1997.
- Monteiro, Regina F. O lúdico nos grupos terapêuticos, pedagógicos e organizacionais. São Paulo, Ágora, 2012.
- Yozo, Ronaldo Yudi, Cem Jogos para grupos: Uma abordagem psicodramática. São Paulo: Ed. Ágora, 1996.
- <https://desconservacultural.wordpress.com/2020/02/22/a-matriz-de-identidade-segundo-filho/> (pesquisado em 22 de janeiro de 2024).
- <https://psicologosembrasil.com.br/glossario/o-que-e-jogo-simbolico-psicodramatico/>, (acionado em fevereiro, 2024).

MINI-CURRÍCULO:

Cristina J. Dias – CRP: 46.134-2

- Mestrado em Psicologia. Psicodramatista Didata Supervisora.
- Massoterapeuta. - Psicóloga para Pessoa com Deficiência Visual.
- É membro da ABPS: Associação Brasileira de Psicodrama e Sociodrama.
- É autora dos livros: - Compartilhar Jogos e Vivências. Ed. Expressão e Arte, SP: 2008.
- Jogos pedagógicos e histórias de vida: promovendo a resiliência. SP: Loyola, 2013.
- Coautora com Andréa Korps do Ebook: Jogos Colaborativos em Ação. SP, 2022.

CONTATO:

Cristina - cristinajdias@uol.com.br

Celular: (11) 99642-8291.