



Escoteiros do Brasil
construindo um mundo melhor

Márcia Fonseca Oliveira Cunha

O DESPERTAR DA CRIATIVIDADE

Brasília
Março, 2014

O DESPERTAR DA CRIATIVIDADE

Projeto apresentado como requisito para
conclusão do Curso Avançado Escotista – Insignia
da Madeira - da União Nacional Escoteira
Tutora Adriana Pereira Frony Costa

Brasília
Março, 2014

Resumo

Este projeto tem como objetivo trazer subsídios aos chefes para que possam desenvolver a percepção criativa dos jovens nas mais diversas situações possíveis no dia a dia da seção, bem como na vida cotidiana dos jovens, mas principalmente no desenvolver e elaborar esquetes. Primeiramente, a fim de elucidar o processo criativo na mente faremos uma análise de como isso ocorre visando assim, a compreensão e porque os jogos e atividades propostas podem estimular e despertar a criatividade.

Embora os jovens aprendam na escola as formas corretas de se produzir um texto, como articular as ideias, muito pouco ou quase nada se aprende em como fazer essas ideias aflorarem ou em como dar vida a nossa imaginação (teorias desassociadas da prática).

“Quando as crianças vão para a escola, são pontos de interrogação; quando saem, são frases feitas”.

Neil Postman (educador).

O princípio básico do projeto é a prática. Percebemos que nossos jovens escoteiros no decorrer das atividades, muitas vezes, não conseguem defender seus argumentos. A defesa passa pela elaboração de argumentos, pela criatividade. Hoje, percebemos que um pouco mais de criatividade e inovações teriam gerado alunos melhores, mais satisfeitos e comprometidos com sua educação, consequentemente teríamos profissionais mais criativos perante as adversidades que todos adultos enfrentam em suas vidas.

O Processo Criativo

A criatividade no processo de aquisição de conhecimento (cognitivo) é o nome dado a um grupo de procedimentos que busca diferentes possibilidades, de forma a alcançar novas e inéditas formas de agrupamento, em geral selecionadas por valor podendo ter valor parecido às coisas que já se dispunha antes, mas que representam áreas inexploradas do espaço conceitual. No conceito neurocientífico criatividade é o conjunto de atividades realizadas pelo cérebro na procura de modelos que provoquem a identificação perceptual¹ de novos elementos que,

¹ **Processos conscientes e inconscientes na produção de falsas memórias.** *Psic.: Teor. e Pesq.*, Set 2008, vol.24, no.3, p.347-354. ISSN 0102-3772

mesmo usando composições antigas, apresentem uma ressonância que distingue o novo.

Segundo VYGOTSKY (1982 apud Vygotsky, Corrêa 1999) a vida que nos cerca está plena de premissas necessárias para criar, e tudo o que vai além da rotina, envolvendo uma partícula mínima de novidades, se origina no processo criador do homem.

Para RAYMOND (1987 apud Raymond, Corrêa 1999) o homem é provido da capacidade de ver as coisas de forma nova, não convencional, podendo perceber a arte como importante habilidade de solucionar problemas, surgindo, assim, os denominados produtos criativos.

O processo criativo individual

O processo criativo é concepção e nascimento, e também transformação e renascimento. E a nossa jornada pessoal é um processo guiado por uma dinâmica transformativa.

No processo criativo individual a pessoa está disposta a descobrir novas possibilidades e procurar novas afinidades entre as coisas. Nessa linha de raciocínio cognitivo dizemos que elas apresentam duas linhas de raciocínio:

- Divergente - inerente à natureza humana, que utiliza gatilhos ou ideias simples para elaborar ideias mais intrincadas, quando raciocinamos no modo divergente encontramos uma maior facilidade em formar e conceber ideias originais. Além disso, nos concentramos na busca de solução para um problema e trabalhamos com uma série de ideias, acelerada e simultaneamente, até descobrir uma solução.
- Convergente - onde o indivíduo faz uso do raciocínio lógico e avaliativo a fim de identificar com propriedade o problema e reduzir o as possibilidades de soluções apropriadas ao problema. Isto implica em tentar encontrar meios adequados ao problema. Um exemplo seria quando se busca solucionar um problema de matemática ou física tal qual é ensinado no livro.

A pessoa que utiliza o processo criativo individual com regularidade apresenta um comportamento investigativo nato, levantando questionamentos e as respostas. São pessoas com muitas ideias, que ponderam as soluções alternativas e inovadoras, com audácia, abstraindo e gerando novas ideias.

Ao longo dos anos, os estudiosos chegaram a um consenso sobre os estágios possíveis do pensamento criativo. Em geral, em se falando da criatividade individual, percebe-se a existência de cinco etapas no processo criativo: a preparação, a frustração, a incubação, a inspiração e a elaboração. Concluindo com a comunicação:

1. **Preparação**, onde ocorre a identificação de um problema, ou um conjunto de desafios. Nessa etapa ocorre a tempestade de ideias, onde todas as possíveis soluções se apresentam de forma aparentemente desarmônica.
2. **Frustração** e saturação, nessa etapa percebe-se o resultado a todas essas alternativas. É possível ocorrer durante esse processo uma confusão na formatação dessas possibilidades. Tudo isso porque ocorre uma intensa atividade no hemisfério esquerdo do cérebro, que procura o que já reconhece.
3. **Incubação**, nesse estágio o problema é encarado com cautela, podendo levar a uma demora na resolução. Isso porque as possibilidades simplesmente navegam ao redor da questão principal, sem efetivamente estar interligados. Às vezes o hemisfério esquerdo do cérebro, considerado racional, parece não conseguir resolver o dilema em questão, deixamos de usufruir dos benefícios contidos no hemisfério direito, como a imaginação criativa, a serenidade, capacidade de síntese, a facilidade de memorizar, dentre outros. Uma maneira de solucionar esse problema é simplesmente praticar qualquer tipo de exercício físico de forma intensa, mudando o foco do pensamento para o hemisfério direito, possibilitando o acesso de novas ideias e possíveis soluções.
4. **Inspiração** ou iluminação surge quando a solução esperada aparece. As melhores ideias surgem normalmente quando se dá ao seu hemisfério esquerdo do cérebro um descanso, não quando se está conscientemente buscando pensar criativamente, mas quando se está fazendo outra coisa.
5. **Elaboração**, que consiste de muita transpiração envolve o hemisfério esquerdo do cérebro, com modo de pensar analítico. Nessa etapa o trabalho é o de fazer acontecer o avanço criativo que se teve.



Utilizando mais o hemisfério esquerdo, considerado racional, deixamos de usufruir dos benefícios contidos no hemisfério direito, como a imaginação criativa, a serenidade, visão global, capacidade de síntese e facilidade de memorizar, dentre outros. A comunicação complementa as etapas do processo criativo, criatividade sugere também conduta comunicativa, e, como tal, destina-se a transmitir alguma coisa a outras pessoas. Não sendo essas, só informação, mas também sentimentos e emoções, o que chamaremos de comportamento expressivo.

Os artistas e introvertidos muitas vezes se sentem confortáveis trabalhando sozinhos, sendo, muitas vezes, a solidão um catalisador para a inovação, preferencialmente, onde possam controlar o projeto de uma invenção sem haja interferências.

Segundo VYGOTSKY (1982 apud Vygotsky, Corrêa 1999) por mais individual que pareça, toda criação encerra em si um coeficiente social. Onde todo produto fruto da criatividade tem um fim determinado permitindo a relação criativa sociocultural.

O processo criativo em equipe

A capacidade de trabalhar em equipe é uma habilidade procurada cada vez mais pelos empresários e líderes que reconhecem que a colaboração é importante e necessária, pois quando se compartilha o conhecimento todos os envolvidos enriquecem seu leque de conhecimento.

Assim, a fala e a escuta são igualmente importantes, constituindo mecanismo que possibilita, viabiliza a criatividade e inventividade. O trabalho coletivo possibilita a discussão, a elaboração, o acompanhamento e avaliação, o compartilhar de experiências, realizando-se assim, ações ponderadas. Segundo Vygotsck (1982 apud Vygotsky, Corrêa 1999) destaca que, por mais individual que pareça, toda criação encerra em si um coeficiente social.

Pontos que serão trabalhados

Na perspectiva do desenvolver a criatividade com jovens, alguns pontos serão trabalhados, ao longo do projeto, para ajudar a desenvolver o pensamento criativo pessoal nos jovens, pontos que darão a eles mais segurança em argumentar e defender suas ideias, entre eles teremos:

- Aceitação de si mesmo, seu autoconhecimento;
- Despertar o interesse, a busca pelo novo, principalmente no campo no qual ele se sinta mais competente ou mais interessado. Buscando respostas ao que lhe é desconhecido.
- Ser um observador perspicaz, que busca analogias, nas divergências que aparecerão no seu caminho. Quando se faz isso, colocam-se os dois lados do cérebro, o racional e o intuitivo, para trabalhar.
- Desenvolver uma disciplina de criatividade meditativa.
- Encontrar meios de levar os jovens a ensinar aos seus pares (uns aos outros) o que sabe ou está aprendendo. Ensinar é o uma excelente maneira de aprender.
- Ter uma atitude menos severa, sisuda em relação aos problemas, O bom humor alivia a tensão, ajuda a colocar os problemas em perspectiva e prepara o terreno para a atitude alegre, na qual a criatividade começa a fluir. O escoteiro é alegre e sorrir nas dificuldades.
- Leia muitos assuntos diferentes de seu campo de interesse e procure relacionar o que aprendeu com o que já sabe.
- Flexibilidade na maneira de pensar, despertando a disposição à experimentação de coisas novas, sem ter medo de correr riscos e fracassar.

- Aprender a viver com imprecisão, com o ambíguo. Os avanços nascem desse desconforto.
- Enxergar soluções simples que ninguém vê.

“A criatividade é simplesmente conectar coisas.” – Steve Jobs

Utilizando o jogo

Realizar e compreender são as formas fundamentais do conhecimento, partindo do pressuposto que compreender é conseguir entender as situações até que se possam resolver os problemas utilizando a ação. Na prática do método escoteiro o educar deve estar sempre permeado do novo, do diferente, do não usual, podendo sempre que possível despertar a imaginação. O jogo, nessa perspectiva, assume a possibilidade de ser um excelente recurso, uma vez que nele temos a exploração da imaginação, do diferente, ao mesmo tempo em que temos nele as perguntas e as respostas, consequências das ações realizadas.

Mas antes de falarmos do jogo como recurso didático vamos explicar a cerca do que é o jogo, a brincadeira e o quanto é importante, como ele aparece na vida de todos. A palavra jogo vem do latim locus, locare = brinquedo, folguedo, divertimento, passa tempo, sujeito a regras previamente definidas ou a uma série de coisas que formam um código, podendo ser uma atividade livre, incerta e improdutiva.

Jogo é toda e qualquer atividade em que as regras são feitas ou criadas num ambiente restrito ou até mesmo de imediato. (...) são atividades estruturadas ou semiestruturadas, normalmente praticadas com fins recreativos e, em alguns casos, como instrumento educacional. (WIKIPEDIA, 2013a).

Desde a Antiguidade o jogo exerce um grande fascínio nas pessoas e atravessa ileso em sua estrutura durante o passar dos séculos, por produzir e ou resgatar o lúdico². Escavações arqueológicas encontraram diferentes jogos com

² A atividade lúdica é aquela que se realiza no jogo. O lúdico se relaciona tanto com o jogo como com o brinquedo, refere-se a qualquer objeto ou atividade que vise mais ao divertimento que a qualquer

datação de centenas de anos antes de cristo, mas a ideia de jogo pode ser também relacionada às primeiras brincadeiras que pais fazem com os bebês, ou mesmo as crianças quando brincam de pega-pega ou esconde-esconde, e tais jogos sempre existiram na humanidade como forma de educar o corpo e a mente para sobrevivência.

O jogo aparece antes de qualquer organização social, pois até mesmos os animais se reúnem para brincar, com rituais de gestos, ações, competições, oferecendo conflito e alegria, definindo assim a essência do jogo. (HUIZINGA, 1971 apud YOZO, 1996).

Filósofos, antropólogos e etnólogos demonstram interesse pelo lúdico e definem os jogos como atividades que tem sua própria razão de ser por conter em si mesmo, o seu objetivo.

Segundo Baden-Powel, fundador do movimento escoteiro³, o jogo é o primeiro grande educador, ele permite desenvolver o corpo, a capacidade de tomar decisões, o espírito de equipe e a socialização (LOBO, 1925).

No jogo aparecem algumas capacidades, atitudes e conhecimentos que podem ser desenvolvidos como: o favorecimento da mobilidade, o estímulo na comunicação, o desenvolvimento da imaginação, da criatividade, da lógica e do sentido comum, a ajuda no descobrimento das potencialidades e das limitações, a conceber e reconhecer valores, além de auxiliar na abordagem de temas transversais, a buscar novas saídas, há aceitar as normas e regras. Com o jogo não é só a criança que aprende, mas o educador que consegue visualizar a criança como ela é em sua estrutura psicológica, pois ao jogar a criança é espontânea e se mostra tal qual pensa. Com isso o educador pode buscar estratégias diferentes e

outro propósito; por fim é o que se faz por gosto, sem outro objetivo que não o prazer de fazê-lo. (MACEDO, 2006, p. 34).

³ Escotismo, fundado por Lorde Robert Stephenson Smyth Baden-Powell, em 1907, é um movimento mundial, educacional, voluntariado, apartidário, sem fins lucrativos. A sua proposta é o desenvolvimento do jovem, por meio de um sistema de valores que prioriza a honra, baseado na Promessa e na Lei escoteira, e através da prática do trabalho em equipe e da vida ao ar livre, fazer com que o jovem assuma seu próprio crescimento, tornar-se um exemplo de fraternidade, lealdade, altruísmo, responsabilidade, respeito e disciplina. (ESCOTEIROS DO BRASIL, 2013).

novas a fim de abordar o que percebeu de negativo, ou as dificuldades ou ainda e principalmente a fim de potencializar as habilidades demonstradas.

Os jogos como meio de referência de conhecimento podem romper o lacre tradicionalista adequando os conteúdos a uma prática lúdica, alegre e não usual. Segundo Piaget (MACEDO, 1932 apud MACHADO, 2006) o jogo adota regras ou adapta cada vez mais a imaginação simbólica aos dados da realidade sob a forma de construções ainda espontâneas, mas imitando o real. Por meio do jogo podem-se criar situações aonde os progressos intencionais vão de encontro ao que se pretende alcançar.

Segundo Macedo (2006) no dia a dia da criança ela estuda, come, toma banho, dorme e realiza tantas outras coisas impostas pelos adultos ou impostas por suas necessidades fisiológicas. Entretanto, mesmo ao realizar essas atividades a criança, sempre que possível, dá a elas um caráter lúdico, imaginário. Partindo desse pressuposto e reafirmando o que antes vimos, o jogo se torna cada vez mais um excelente recurso.

Há uma infinidade de jogos, de todos os tipos e formas, os tradicionais jogos de tabuleiro, jogos com sons, cores, jogos de cartas, jogos corporais, jogos de computador, jogos apenas com papel e lápis, jogos matemáticos, jogos dramáticos, etc. Os jogos podem ser classificados quanto ao fim, aos objetivos: jogos de construção, treinamento, estratégicos, de aprofundamento, jogos motores, cognitivos, competitivos, cooperativos, individuais e em grupo.

Entretanto, Piaget (1945 apud RIZZI, HAYDT, 1997) elaborou uma classificação dos jogos baseada na evolução das estruturas classificando-os em três grupos que correspondem às três fases do desenvolvimento infantil

- I. Sensório-motora (do nascimento aos dois anos aproximadamente): nessa etapa a criança brinca sozinha, sem conhecimento da existência de regras. Seu fim é o próprio prazer, brincadeiras que se resumem na reprodução de gestos e movimentos simples como balançar objetos, como sacudir os braços e pernas, pronunciar sons, caminhar, correr, pular, etc. Embora estes jogos

comecem na primeira fase, eles podem prevalecer por toda a infância e irem até a fase adulta.

- II. Pré-operatória - jogo simbólico (dos dois aos cinco ou seis anos aproximadamente): as crianças começam a perceber as regras e começam a jogar com outras crianças, são os jogos de faz de conta, cuja finalidade é a assimilação da realidade, satisfazendo o eu por meio de uma modificação do real em função dos desejos, reproduzindo as relações que vivencia no seu meio familiar e social assimilando assim, a realidade. Nesses a criança realiza sonhos e fantasias, manifestando seus conflitos, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações.
- III. Operações concretas - jogo de regras (dos sete aos doze anos aproximadamente): Nesse momento o simbolismo começa a diminuir surgindo o concreto dos desenhos, dos trabalhos manuais, das construções com materiais didáticos, etc. Este tipo de jogo continua durante toda a vida da pessoa, nos esportes, no trabalho, nos diferentes tipos de jogos. São os jogos de regras, o que difere o jogo de regras dos demais é a existência das normas impostas pelo grupo, onde o jogador que não as cumpre é penalizado, podendo ser um jogo de competição entre os indivíduos ou de cooperação. Nesse tipo de jogo a criança abdica a fase individualista permitindo aumentar os relacionamentos.

Como vimos, de acordo com Piaget, a evolução da criança se passa dentro de uma perspectiva de “jogos simbólicos”, nesse caso os jogos do desenvolvimento cognitivo⁴. Vários autores e pesquisadores atestam que no universo infantil o brincar tem o caráter formativo do ser em desenvolvimento. O imaginário se mescla com o real, criando uma só vertente, uma só perspectiva.

E como usar os jogos como um recurso na construção do despertar da criatividade no movimento escoteiro?

⁴ A psicologia cognitiva estuda os processos de aprendizagem e de aquisição de conhecimento. *Cognitione*, que significa a aquisição de um conhecimento através da percepção. É o conjunto dos processos mentais usados no pensamento e na percepção, também na classificação, reconhecimento e compreensão para o julgamento através do raciocínio para o aprendizado de determinados sistemas e soluções de problemas. De uma maneira mais simples, podemos dizer que cognição é a forma como o cérebro percebe, aprende, recorda e pensa sobre toda informação captada através dos cinco sentidos. (WIKIPEDIA, 2013b).

Estudos e pesquisas em neurociências apontam que os variados estímulos mudam as estruturas cerebrais, afetando no modo de pensar das pessoas. A esse fenômeno dar-se o nome de neuroplasticidade, o cérebro muda e se organiza conforme as informações recebidas, esta organização ocorre durante toda a vida.

Pesquisas apontaram também que o ambiente e a cultura determinam e muito nos processos de pensamento. Levando a conclusão que o estoque das células cerebrais é constantemente reabastecido mudando assim a ideia de que nascemos com um determinado número de células cerebrais e que essas ao morrerem não são substituídas.

Como educadores desejamos que nossos jovens sintam que no momento do aprendizado a alegria esteja presente para que com isso a aprendizagem se torne duradoura. Pois quando a pessoa se diverte no que faz ocorre uma mudança no equilíbrio químico do sangue que aumentam a produção dos neurotransmissores necessários para o estado de alerta e da memória. Já quando a pessoa se sente ameaçada, cansada e fraca ela perde a capacidade de armazenar informações e de perceber o que acontece ao seu redor, no jogo a criança como vimos tem toda essa alegria. Assim, o jogo como ferramenta no processo de desenvolver a capacidade criativa conta com dois fatores importantes e facilitadores.

Selecionando o jogo

O que levar em consideração ao selecionar os jogos para utilizar como recurso que visa desenvolver e ampliar a capacidade criativa, inerente a todos em menor ou larga escala? Quando se estuda a possibilidade da utilização de qualquer outro jogo dentro de um processo de ensino e aprendizagem devemos considerar não apenas o seu conteúdo, mas também a maneira como o jogo se apresenta, e levando-se em conta a faixa etária destinada. Também é importante avaliar os objetivos indiretos que o jogo pode propiciar, tais como: memória (visual, auditiva, sinestésica), percepção auditiva, percepção visual (cor, forma, composição, etc.), orientação temporal e espacial; coordenação motora, raciocínio lógico-matemático, expressão linguística (oral e escrita).

E para o emprego eficiente e completo de um jogo educativo é necessário que o educador realize uma avaliação consciente do mesmo, analisando quais os objetivos se pretende atingir. Essencialmente bons jogos educativos devem apresentar algumas das seguintes propriedades:

- Devem exigir concentração e certa coordenação e organização por parte do jogador;
- Visualização, por parte do jogador, do resultado de sua ação de maneira imediata facilitando a autocorreção (afirmando assim a autoestima da criança) trabalhando com a assimilação das informações, que em alguns casos pode ser controlada pelo jogador.
- Permitir a repetição;
- Estimular a habilidade criativa do jogador, sem que eles se preocupem com os erros, encorajando-os a correr riscos intelectuais sem grandes medos e fracassos.

No tocante ao projeto do despertar da atividade os jogos selecionados tinham como propósito despertar a criatividade, mas também desenvolver a articulação das ideias, a oratória promovendo a capacidade de falar e apresentar em público. Contudo, outros jogos que não têm esses objetivos podem ser incorporados ao projeto, basta que ao final se promova o diálogo, que se leve o jovem a se posicionar ante ao que aconteceu, ajudando eles assim a refletirem sobre suas ações.

PEDAGOGIA DE PROJETO

Como fazer e pensar essa forma de ensinar com jogos. O educador necessita estar em constante estado de aprendizagem, para que o novo possa por ele ser utilizado e para que esteja a par das transformações e possa acompanhá-las. Dotado desse conhecimento o educador não pode simplesmente propor um jogo sem que esse venha inserido em um propósito, em um projeto pedagógico, seja esse um projeto da escola ou seu, enquanto formador de ideias e conceitos.

A esse propósito damos o nome de Pedagogia de Projetos, que nada mais é do que um método de trabalho, no nosso caso educacional e que tem como finalidade estabelecer e fomentar a aquisição de conhecimentos estabelecidos pelos objetivos definidos.

Na Pedagogia de Projetos, o jovem é o ator principal na construção de seu desenvolvimento, interagindo com tudo e todos ao seu redor. Segundo Freire (2011) o trabalho do educador é o trabalho do educador com os alunos e não do educador consigo mesmo. Assim, o educador deve estimular observar e mediar, propiciando ao seu educando aprendizagens expressivas. Sendo importante formular questões pertinentes e que os levem a refletirem, gerando assim, jovens pensantes.

Quando se trabalha com projetos é preciso pensar em um tema gerador, que norteará o rumo dos trabalhos a serem desenvolvidos. No nosso caso, por exemplo, desejamos trabalhar com jogos a fim de despertar a criatividade, digamos que nosso propósito seja trabalhar as cores e formas geométricas, é necessário incitar nos nossos jovens o interesse no tema em questão, assim o projeto se desenrolará e envolverá a todos, escotistas e escoteiros, de um jeito participativo no decorrer de todas as etapas do projeto.

Ao desenvolver um projeto os educadores precisam seguir algumas etapas, afim do pleno desenvolvimento do mesmo:

- Estabelecer os objetivos de acordo com as necessidades dos jovens, para depois se instrumentalizar e problematizar o assunto, direcionando a curiosidade dos alunos;
- Planejar como irá se desenvolver as principais atividades, quais estratégias serão adotadas, definindo a duração do projeto e sua finalização. O educador deve fazer um levantamento dos conhecimentos prévios que os escoteiros possuem sobre o tema, suas dúvidas, os questionamentos e curiosidades. De posse desse levantamento deverá pesquisar a fim de elucidar aos questionamentos anteriores. Ao realizar esses procedimentos o educador valoriza o

esforço do jovem e o conhecimento prévio que ele trás consigo, o que corrobora na formação do autoconceito positivo;

- Executar, por em prática as atividades planejadas, mas lembrando de sempre que ensinar, não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para sua construção, ou seja, o escoteiro deve ser a mola propulsora de seu conhecimento. É importante que no decorrer do projeto tudo seja registrado e que ocorra uma avaliação a cerca se tudo está se desenvolvendo a contento ou se é necessário alguma alteração.

Mas o que efetivamente isso tem haver com o nosso propósito, que é o despertar da criatividade. Antes de chegar à criatividade, há uma educação anterior dos sentidos, da cognição, da busca de semelhanças e dessemelhanças, e, finalmente, da busca e encontro de relações analógicas, como vimos, os jogos nossa ferramenta nesse projeto visam a esse fim. Por meio deles iremos desenvolver essa capacidade associativa ou transformativa, e faremos tudo isso dentro de um projeto. O método escoteiro em sua estrutura prevê a utilização dos jogos, o “aprender fazendo”, o que proponho é a utilização sistêmica de determinados jogos levando os jovens a desenvolverem suas potencialidades.

As fichas de atividades propostas são uma coletânea de jogos e atividades a serem desenvolvidas ao longo do ano não sendo necessária sua aplicação em dias subsequentes, mas podendo acontecer com intervalos de sábados. Entretanto, é importante que se siga a sequencia ou se faça o mais próximo dela, uma vez que as atividades ocorrem em uma progressão de métodos de analogia ou mesmo de percepção criativa. Essas atividades podem ser adaptadas à realidade de sua sessão ou mesmo podendo ser incluídas novas. O importante é perceber como levar o jovem a se superar individual e coletivamente.

Experiências

No decorrer de aproximadamente um ano e meio apliquei na tropa escoteira, sessão em que estava atuando como assistente, o projeto acima descrito. Trabalho com a aplicação de jogos em sala de aula como recurso didático na formação continuada dos professores na Secretaria de Estado de Educação do DF, o jogo

além de instrumento no dia a dia da tropa é também meu instrumento de trabalho e estou continuamente estudando o assunto a fim de entendê-los e assim, melhor aplicá-los. Como educadora tanto profissionalmente como escotista me preocupava como os jovens não percebiam formas simples de se fazerem criativos, assim resolvi desenvolver este projeto no intuito de despertar a criatividade nata a todo ser humano, que por muitas vezes se apresenta adormecida.

Concomitantemente pedi a alguns professores que estavam participando de um curso que estava ministrando, que também em sala aplicassem algumas das atividades. Desejava assim, perceber se era uma questão de motivação e localização e se faria alguma diferença.

O certo é que os professores que aplicaram ao final do semestre me relataram notar uma modificação na produção textual, na articulação de ideias, na forma de expressar e falar diante dos demais, essas também foram às diferenças que percebi ao final da aplicação do mesmo na tropa. Com isso pude perceber que uma vez estimulada a criatividade pode sim ser facilmente desperta

Muitos foram os entraves como o calendário que nem sempre permitia a continuidade do projeto, embora independente do ciclo, essas possam ser aplicadas, sabemos ter atividades como acampamentos, passeios e eventos que dificultaram, além disso outro fator que pode ser um problema, é a rotatividade da tropa, pois no decorrer desse jovens forma para a tropa sênior assim como novos jovens ingressaram na sessão, esses novatos não estavam integrados ao projeto desde o principio, mas os jovens que ainda estavam estimulavam e serviram de exemplo aos demais.

Acredito que o ideal para aplicação seja no início do ano assim que os novatos estão ingressando e os que estão passando para próxima sessão já tenham saído, no entanto esse fator não é de todo um empecilho à aplicação do projeto, algumas atividades podem ser reaplicadas ou readaptadas se no decorrer houver muitas mudanças de jovens na tropa.

Quanto ao tempo de aplicação dependerá do calendário da sessão, as atividades não precisam estar atreladas a um ciclo específico, como são atividades que muitas vezes trabalham as várias áreas do desenvolvimento podem ser trabalhadas em qualquer dia como um jogo quebra gelo por exemplo.

Conclusões finais

Quando vejo o fruto da criatividade de alguém fico impressionada, admiro o criador, procuro apreciar, mas percebo como pode ser toda intrincada e que cada um dotado de conhecimentos e experiências particulares podem vê-la sob uma nova perspectiva. Essas são nossas vivências ditando nossas impressões. Mas o que mais me deixa admirada é como o artista, o criador chegou a esse produto final, percebendo, modificando, ressequinificando algo.

BIBLIOGRAFIA

AZEVEDO, Victor de Abreu; PIRES, Giovani de Lorenzi; SILVA, Ana Paula Salles da. **Motrivivência**, Santa Catarina, ano 19, n. 28, p. 90-100, jul. 2007.

BARACHO, Ana Flávia de Oliveira; GRIPP, Fernando Joaquim; LIMA, Márcio Roberto de. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Florianópolis, v. 34, n. 1, p. 111-126, jan./mar. 2012.

BASSEDAS, Eulália; HUGUET, Teresa; SOLÉ, Isabel. **Aprender e ensinar na educação infantil**. Tradução de Cristina Maria de Oliveira. Porto Alegre: Artmed, 1999.

BATLLORI, Jorge. **Jogos para treinar o cérebro**: desenvolvimento, cognitivas e sociais. Tradução de Fina Iñiguez. 9. ed. São Paulo: Madras, 2007.

BRAGA, Mariluci. Realidade Virtual e Educação. **Revista de Biologia e Ciências da Terra**. Paraíba, v. 1, n. 1, 2001.

CIVITATE, Héctor. **Jogos Cooperativos e competitivos**. 2. ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luís. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. **Estudos e Pesquisas em Psicologia**, Rio de Janeiro, ano 7, n. 1, jan./jun. 2007.

CORRÊA, Ayrton Dutra. **Criatividade e educação**. Disponível em:
<http://coral.ufsm.br/lec/02_99/AyrtonL%26CN2.htm>. Acesso em: 31 mar. 2014.

ESCOTEIROS DO BRASIL. **Escotismo**. Disponível em:
<<http://www.escoteirosdf.org.br/index.php?option=conteudo&Itemid=14>>. Acesso em: 27 mar. 2013.

FORTIN, Christine. **100 jogos cooperativos**: eu coopero, eu me divirto. Tradução de Alice Mesquita. São Paulo: Ground, 2011.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: Saberes necessários a prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

GERAÇÃO XYZ. **Geração XYZ**. Disponível em: <http://www.geracaoxyz.com.br/geracao-xyz.html>. Acesso em: 2013c.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. 9. ed. Campinas: Papirus, 2012. (Série Prática Pedagógica).

LOBO, Velho. **Guia do Escoteiro**. Rio de Janeiro: Centro Cultural do Movimento Escoteiro - CCME, 1994.

MACEDO, Lino de; MACHADO, Nilson José. **Jogo e projeto: pontos e contrapontos**. São Paulo: Summus, 2006.

Machado, Luis. **Teorias da criatividade**. Disponível em: <http://www.cidadedocerebro.com.br/artigo/0000076/Teorias-da-Criatividade>>. Acesso em 31 mar. 2014.

MILITÃO, Albigenor e Rose. **Jogos, dinâmicas & vivências grupais**. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2000.

MOZZER, Geisa Nunes de Souza; Borges, Fabricia Teixeira. **A criatividade infantil na perspectiva de Lev Vigotski**. Disponível em: <http://www.revistas.ufg.br/index.php/interacao/article/view/5269>>. Acesso em: 31 mar. 2014.

NAVEGA, Sérgio. **De onde vem a criatividade?**. Disponível em: <http://www.intelliwise.com/seminars/criativi.htm>>. Acesso em: 19 out. 2013.

PEREIRA, Monica Souza Neves Pereira. **Onde está a criatividade**. 1998. Disponível em: http://www.nuted.ufrgs.br/objetos_de_aprendizagem/2009/criativas/midiateca/modulo_1/Criatividade%20na%20perspectiva%20de%20Vygotsky.pdf Acesso em: 31 mar. 2014.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. Tradução de Erick Yamagute. São Paulo: Senac, 2012.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia. **Atividades lúdicas na educação da criança**. 6. ed. São Paulo: Ática, 1997. (Série Educação).

SALDANHA, Louremi Ercolani. **Tarefas individuais programadas: uma tecnologia de ensino com vistas a individualização**. Porto Alegre: Globo, 1979.

Semionovich Vigotski. Imaginação e criação na infância: ensaio psicológico: LIVRO PARA PROFESSORES- Lev; Apresentação e comentários: Ana Luiza Smolka. Tradução: Zoia Prestes. São

Paulo: Editora Ática, 2009.

SILVA, Edna Lúcia da. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. 4. ed. Florianópolis: UFSC, 2005.

SOLER, Reinaldo. **210 novos jogos cooperativos para todas as idades**. Rio de Janeiro: Sprint, 2009.

WIKIPÉDIA, A ENCICLOPÉDIA LIVRE. **Cognição**. Disponível em:
<<http://pt.wikipedia.org/wiki/Cogni%C3%A7%C3%A3o>>. Acesso em: 2013b.

WIKIPÉDIA, A ENCICLOPÉDIA LIVRE. **Jogo**. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo>>.
Acesso em: 2013a.

YOZO, Ronaldo Yudi K. **100 jogos para grupos**: uma abordagem psicodramática para empresas, escolas e clínicas. São Paulo: Ágora, 1996.