

INTERVENÇÃO

Por: Alice Lemos Costa

Plano da Intervenção

DINÂMICA DE INDUÇÃO AO ERRO

CONTEXTUALIZAÇÃO

O comportamento humano nem sempre é constante e racional, por isso não segue padrões rígidos já pré-estabelecidos. O fator humano pode influenciar de maneira substancial a confiabilidade de um sistema e as perdas decorrentes ocasionadas por falhas. Errar é um desvio anormal em relação a uma norma ou padrão já estabelecido.

O processo de percepção e aceitação do risco e de tomada de decisões, caracterizam-se como os principais catalizadores do erro humano. Erros podem romper vínculos, convivências, destruir famílias e romper amizades. Precisamos entender que errar é possível, porém sempre se deve pensar nas consequências que irão abranger o outro, é importante para manter-se em sociedade. A escola é um espaço privilegiado para a construção do conhecimento com o outro, inclusive problematizando situações que conduzam ao desenvolvimento de competências e habilidades requeridas na prática,na convivência.

As causas que induzem os erros são: falta de atenção, falta de informação, falta de motivação, condições inadequadas, falta de aptidão física e mental, ou até mesmo a falta de capacidade de lidar com determinadas situações. Para tentar contornar futuros erros e aprender a lidar com as escolhas, esta dinâmica irá mostrar como é fácil ser induzido ao erro sem precisar ser ensinado a pratica-lo passo a passo. No cotidiano seremos posicionados em inúmeras situações, que poderão nos colocar no caminho de um futuro erro. Muitas vezes é mais prático efetuar o erro do que retornar e proporcionar o certo, então trabalhar estes aspectos com os alunos é importante em sua formação pessoal.

HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

Desenvolver a aprendizagem em um processo coletivo, para que se forme um conceito em que o encontro de pessoas promove a construção do saber em conjunto. O estímulo da capacitação e criação mexe com a desenvoltura dos participantes, melhora sua produtividade, mostra a possibilidade de transformações. Proporcionar o trabalho em equipe pode melhorar as relações interpessoais e intrapessoais, possibilitando um caminho para se interferir na realidade, modificando-a e aprimorando-a.

Ensinar comportamentos novos relacionados com o desenvolvimento dos processos coletivos das pessoas, buscando o mesmo onde se observa que a dinâmica de grupo é uma situação simulada, desenvolvida para se criar experiências para aqueles que aprendem. Serve para iniciar o seu próprio processo de investigação e aprendizado.

Dessa forma, esta dinâmica de grupo, facilitará o processo de ensino-aprendizagem no âmbito escolar, na forma do desenvolvimento de pessoas nos processos cotidianos. Assim buscaremos desenvolver uma sequência de ocasiões propícias a erros, onde os alunos poderão superar as adversidades após praticar algo errado. A orientação seguida do erro construirá um conceito, onde os termos aplicados acarretarão no entendimento em relação ao outro.

CONHECIMENTOS MOBILIZADOS

- Capacidade física e motora,
- Agilidade de raciocínio lógico,
- Compreensão de aspectos positivos e negativos,
- Interligação de pontes entre conceitos expostos pelos colegas,
- Destreza para se comportar em situações adversas,
- Facilidade de aprendizagem em processos coletivos,
- Exposição de conceitos construídos com a dinâmica.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

No início da atividade os alunos serão levados para o pátio e colocados em um grande círculo. Cada participante recebe e uma bexiga e um papel. O orientador fala para cada um pensar em uma qualidade que possui e escrevê-lo no papel para colocá-lo dentro da bexiga, que deve ser inflado. Após um pequeno tempo o orientador dá um palito de dente para cada e comunica que se deve expor a bexiga e palito para cima.

O orientador fará o gesto de aproximar o palito da bexiga, porém alertando que não se deve estourá-la. Depois se brinca dizendo: só não vale palitar o seu vizinho! Após o orientador diz: prestem atenção no que eu falo a vocês. Fazendo o gesto de estourar a bexiga, o orientador falará: pessoal esqueçam este gesto agora, fica valendo a regra de que o ganhador do jogo é aquele que permanecer com a sua bexiga cheia, vale tudo para proteger sua bexiga.

Geralmente alguém estoura uma bexiga e daí em diante todos ficam disputando quem estoura mais bexigas. Para terminar, espere até que a maioria dos balões tenham sido estourados ou até que a maioria tenha cansado. Depois de terminar esta etapa faremos perguntas do tipo:

Porque vocês estouraram as bexigas?

Eu ordenei para que vocês estourarem as bexigas?

Então a partir deste ponto entraremos com uma explicação de base de indução ao erro, e de como é fácil proporcionar um. Como devemos nos comportar quando percebemos que fizemos algo errado, e de como contornar estas situações e encará-las de frente. Os alunos serão convidados a juntar os papéis que estavam dentro da bexiga e abri-los, faram a sua leitura e responderão se aquela qualidade lida pode ser paralela a sua pessoa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. Editora Cortez, São Paulo, 1996.

AYRES, J. R. C. M. O jovem que buscamos e o encontro que queremos ser. 2ª edição. Editora Guanabara. São Paulo 1999.