

Jogando e competindo com Carreira e Estilo de Vida I

Playing and competing with Career and Lifestyle I

Jugando y compitiendo con Carrera y Estilo de Vida I

Annalisa Cangelosi¹

~*~

Na dinâmica de aula, especialmente quando se trabalha com jovens, utilizar uma didática lúdica pode revelar-se um expediente válido a fim de manter elevada a atenção, bem como para permitir aprofundar-se de modo prático nos conteúdos abordados². Ademais, a produção dos jogos por parte dos próprios alunos estimula a sua criatividade, bem como a capacidade de resolução de problemas, a socialização, o trabalho em equipe etc.

Na disciplina “Carreira e Estilo de Vida I”, que é ofertada no primeiro módulo do Bacharelado em Ontopsicologia da Faculdade Antonio Meneghetti³, esse tipo de recurso é amplamente utilizado e, preferencialmente, é incentivada a criação de jogos “físicos” (não digitais) elaborados a partir de materiais de papelaria, objetos vários que os calouros tiverem em casa, ou então, elementos da natureza (galhos, folhas etc.), para concentrar os discentes em atividades manuais e afastá-los do telefone, que já ocupa boa parte do seu dia a dia⁴.

Em setembro de 2023, a Turma 9 semanal de Ontopsicologia foi desafiada a conceber e fabricar jogos em pequenos grupos de três a quatro alunos, estabelecendo ainda nomes e regras de competição dos seus produtos, com o objetivo de fazer “vivenciar” aos jogadores alguns conteúdos estudados nas aulas de forma prática e lúdica.

A tabela seguinte (Tab. 1) apresenta as informações essenciais desses jogos.

¹ Doutora em Pedagogia Experimental (Università degli Studi di Roma La Sapienza/Itália). E-mail: annalisa@faculdadeam.edu.br.

² Uma introdução acerca deste vasto tema é apresentada em PLASS, J. L.; MAYER, R. E.; HOMER, B. D. (ed.). **Handbook of game-based learning**. Cambridge: Mit Press, 2020.

³ Cf. a estrutura curricular do Curso em: <https://www2.faculdadeam.edu.br/ontopsicologia-2/>. Acesso em: 26 mar. 2024.

⁴ Sobre esse tema, aconselha-se a leitura de NAZAR, S. Brasileiros passam em média 56% do dia em frente às telas de smartphones e computadores. **Jornal da USP**. 29 jun. 2023. Disponível em: <https://jornal.usp.br/?p=647308>. Acesso em: 26 mar. 2024.

Tabela 1 – Informações essenciais acerca da produção dos jogos para a atividade “Jogando e competindo com Carreira e Estilo de Vida I”

Nome do jogo	Conteúdo estudado nas aulas	Autores ⁵
<i>Jogo da Lembrança</i>	MENEGHETTI, A. Feixe dos instintos: os perigos do sono. <i>In: Antonio Meneghetti sobre... Jovens e realidade cotidiana / Antonio Meneghetti su... Giovani e realtà quotidiana</i> . 2. ed. Recanto Maestro: Fundação Antonio Meneghetti, 2020 (edição bilíngue italiano-português). p. 225-253.	Grupo 1
<i>Ludo – Além dos Estereótipos</i>	MENEGHETTI, A. Além do estereótipo homem-mulher. <i>In: O projeto homem</i> . 3. ed. Recanto Maestro: Ontopsicológica Editora Universitária, 2011. p. 237-242.	Grupo 2
<i>Instinto de Conservação Game</i>	MENEGHETTI, A. O instinto de conservação. <i>In: A arte de viver dos sábios</i> . 5. ed. Recanto Maestro: Ontopsicológica Editora Universitária, 2021. p. 47-62.	Grupo 3
<i>Estereótipos & Ação</i>	MENEGHETTI, A. Inconsciente e estereótipos individuais. <i>In: Antonio Meneghetti sobre... Falando aos jovens</i> . Vol. II. Recanto Maestro: Fundação Antonio Meneghetti, 2019. p. 67-75.	Grupo 4
<i>Passa ou Repassa da Semente</i>	MENEGHETTI, A. A semente da Ontopsicologia. <i>In: Antonio Meneghetti sobre... A riqueza como arte de ser / Antonio Meneghetti su... La ricchezza come arte di essere</i> . 2. ed. Recanto Maestro: Fundação Antonio Meneghetti, 2021 (edição bilíngue italiano-português). p. 21-57.	Grupo 5

Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Por ocasião do Dia Mundial da Ciência para a Paz e o Desenvolvimento, promovido e comemorado pela UNESCO a cada 10 de novembro, o Bacharelado em Ontopsicologia da Faculdade Antonio Meneghetti organizou, nos dias 02 e 03 de novembro de 2023, um evento denominado “Koinè 2023: Integrações Científicas em Ontopsicologia”⁶.

Ao longo dos dois dias de atividades, foram apresentadas para os acadêmicos da inteira Faculdade alguns trabalhos preparados pelas várias Turmas de Ontopsicologia em colaboração com os seus docentes.

⁵ Os nomes são omitidos para garantir a privacidade dos alunos.

⁶ Uma panorâmica das atividades do evento se encontra em BARCELLOS, R. **Koinè 2023: Integrações Científicas em Ontopsicologia**. Disponível em: <https://www2.faculdadeam.edu.br/noticias/koine-2023-integracoes-cientificas-em-ontopsicologia/>. Acesso em: 26 mar. 2024.

Em tal contexto, os calouros introduziram ao público os seus jogos, explicando o escopo de cada um deles e as suas regras, e na sequência convidaram as muitas pessoas presentes para se colocarem “mão na massa” e iniciarem as competições.

O envolvimento e a alegria, não somente daqueles que se envolveram nas disputas, mas também dos que assistiam, deram evidência aos acadêmicos da qualidade dos jogos por eles criados e reforçaram a sua autoconfiança e autoestima, de tal modo contribuindo com uma prossecução ainda mais segura na sua carreira acadêmica.

Palavras-chave: didática; jogo; competição; Ontopsicologia.

Referências

BARCELLOS, R. **Koinè 2023: Integrações Científicas em Ontopsicologia**. Disponível em: <https://www2.faculdadeam.edu.br/noticias/koine-2023-integracoes-cientificas-em-ontopsicologia/>. Acesso em: 26 mar. 2024.

NAZAR, S. Brasileiros passam em média 56% do dia em frente às telas de smartphones e computadores. **Jornal da USP**. 29 jun. 2023. Disponível em: <https://jornal.usp.br/?p=647308>. Acesso em: 26 mar. 2024.

PLASS, J. L.; MAYER, R. E.; HOMER, B. D. (ed.). **Handbook of game-based learning**. Cambridge: Mit Press, 2020.

Anexo - Imagens das atividades















Fonte: Fotografias registradas pela autora (2023).