



## **CELSO ANTUNES ENCANTA EDUCADORES EM PALESTRA NA COOPERATIVA EDUCACIONAL DE UBATUBA**

Pais e professores de escolas públicas e particulares tiram lições de um dos maiores especialistas em inteligência e cognição

É possível, sim, alterar o cérebro de uma pessoa, lapidar valores, desenvolver a inteligência, trabalhar as emoções. A afirmação é do educador Celso Antunes, que proferiu uma palestra na Cooperativa Educacional de Ubatuba, para contar a pais, mães e professores, de diversas escolas públicas e particulares de Ubatuba, que bastam doze minutos de exercícios semanais para ficar mais inteligente.

O professor começou pela teoria, resumindo as cinco revelações da “década do cérebro” (assim chamados os anos 90, por conta dos avanços nos estudos científicos da mente humana):

- O cérebro humano é dotado de neuroplasticidade, ou seja, tem poder de se reconstituir. “Mas o que isso tem a ver com a minha condição de pai ou professor?”, indagou. “Tudo. Em nome da neuroplasticidade, você pode tornar a pessoa mais inteligente e forjar valores, a um custo zero”, afirmou.
- Os recursos estão disponíveis. São sucatas: papelão, latas, revistas velhas. “Para estimular a inteligência, não é preciso nenhum kit”, brincou.
- O cérebro humano pode se transformar a partir da 20ª semana de gestação até os 80 anos.
- Não é difícil aprender como fazer estímulos cerebrais para a inteligência, para os sentidos ou para trabalhar valores. A funcionalidade dos estímulos, no entanto, depende da repetitividade. Assim como os músculos, que se desenvolvem dependendo da frequência com que são exercitados, o cérebro também precisa ser trabalhado constantemente. A vantagem é que, para o cérebro, bastam alguns minutos de exercícios.
- O projeto de estimulação pode envolver crianças de sexos diferentes, porque as diferenças de gênero não interferem no processo de estimulação.

Na prática, há três tipos de estímulo: mecânico, para a inteligência; maiêutico (método socrático que consiste na multiplicação de perguntas, induzindo o interlocutor na descoberta de suas próprias verdades), fantástico para trabalhar valores; e procedimentais, que orienta o educador sobre o que levar em conta para promover os estímulos.

Entre os estímulos mecânicos há uma série de desafios e jogos, que estimulam as múltiplas inteligências: linguística, musical, lógico-matemática, corporal, naturalista, social e espacial. Evidentemente que nem todo jogo é um material pedagógico, por isso vale a pena consultar a ampla bibliografia do autor, que em anos de docência construiu um arsenal de sugestões, como o jogo "não diga não", visando a fluência verbal (leia box).

Para trabalhar valores, o exemplo é uma "forma extraordinária", mas histórias, lendas e desenhos também contribuem, desde que haja dois momentos: o da leitura e o da reflexão.

Quanto aos procedimentos, o educador deve ter quatro cuidados principais:

- Escutar. Toda criança precisa dispor de ouvidos que lhe deem toda a atenção do mundo. A avidez de escutar é crucial.
- Ensinar o "não". Criança que não aprende o "não", segundo o professor, nunca dirá não às drogas, nunca dirá não a nada.
- Encantar a criança com sua sensibilidade, ensinando a escutar (muito mais do que ouvir), ver (muito mais do que olhar) e empregar todos os sentidos.
- Dar exemplo, com autenticidade.

No encerramento da palestra, Celso Antunes fez mais uma série de reflexões importantes para orientar os educadores:

"A Educação é sempre um processo de continuidade da escola e família. Quando o pai matricula seu filho, ele não se exime dessa responsabilidade".

*"A criatividade é um produto da circunstância, é fruto da necessidade. O brasileiro é criativo porque fez, do limão, limonada. A melhor frase que um pai pode dizer a um filho é: se vire. O mal muitas vezes é entregar a coisa pronta".*

*"A maneira como eu vou avaliar um aluno não é através da frieza metálica de uma prova. O grande erro da avaliação brasileira, em geral, é não valorizar o progresso, só o resultado".*

*"Educar não é fazer aquilo que se gosta, mas a quem se gosta".*

#### Não diga "não"

O professor inicia o diálogo com o aluno e deve, através de perguntas, induzi-lo a dizer a palavra " não". O aluno é informado que não deve omitir a verdade. Cada aluno que mantiver um diálogo dinâmico e, em 30 segundos, não disser "não" ganha ponto para sua equipe.

