

# EDUCAÇÃO CRIATIVA: CONSTRUÇÃO DE ESTRATÉGIAS DE ENSINO DE HISTÓRIA PARA ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL II.

Jodeilson Mafra Martins<sup>1</sup>

**GT5** - Educação, Comunicação e Tecnologias.

## Resumo

Nos dias atuais estamos vivendo através das Tecnologias da Informação e Comunicação ligadas a internet um momento/movimento de profundas transformações na sociedade, família e escola. Nesse contexto a educação modifica-se e surge a necessidade da busca por novas estratégias de ensino, que respondam algumas questões da contemporaneidade, nesse sentido o artigo discutirá a pesquisa *Educação Criativa: Construção de Estratégias de Ensino de História para Alunos do Ensino Fundamental II*, desenvolvida na Escola Municipal Roberto Santos, Salvador, Bahia. Articulando as estratégias de forma criativa e multi/interdisciplinar dentro da perspectiva da História local a fim de romper com o “Ensino Tradicional” tão presente nas escolas contemporâneas.

## Palavras-chaves:

Educação; criatividade; História local; TIC.

## Abstrat

Nowadays we are living through Information and Communication Technologies linked to the Internet a time / motion profound changes in society , family and school. In this context education is modified and there is the need to search for new teaching strategies that address questions of contemporaneity in this sense the article will discuss the research Creative Education: Construction of History Teaching Strategies for Students of Primary Education II , developed at the Municipal School Roberto Santos , Salvador , Bahia . Articulating the strategies of creative and multi / interdisciplinary way from the perspective of local history in order to break the "traditional education " so present in contemporary schools.

## Keywords:

Education; creativity; Local history ; ICT .

## Introdução

O interesse em construir a pesquisa sobre Educação Criativa: construção de estratégias de ensino de História para alunos do Ensino Fundamental II e relaciona-la aos conceitos de Dinâmicas Socioespaciais, História Local, pertencimento, para o Ensino Fundamental II surgiu após imersão/participação no Grupo de Pesquisa Geotecnologia, Educação e Contemporaneidade (GEOTEC), através do projeto Kimera:

---

<sup>1</sup>Mestrando do Mestrado Profissional em Gestão e Tecnologias aplicadas a Educação(GESTE/UNEB) e pesquisador do projeto K-lab do Grupo de Pesquisa GEOTEC/UNEB, email – jodmartins3@hotmail.com

cidades imaginárias que está vinculado aos Programas de Pós-Graduação: Educação e Contemporaneidade (PPGEduC) e Mestrado Profissional Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação (GESTEC), do Departamento de Educação (DEDC I) da Universidade do Estado da Bahia (UNEB).

O projeto Kimera nasceu em 2010 com o objetivo de construir um jogo-simulador de cidades, para a Rede Pública de Ensino de Salvador/BA, bem como criar possibilidades para relacionar e representar os espaços vivido, percebido e imaginado, potencializando a criação de cidades híbridas, de elementos reais, imaginários, fantasiosos, pretendidos e desejados a partir dos recursos disponibilizados no jogo-simulador. O jogo-simulador foi desenvolvido por uma equipe de profissionais multidisciplinares: educadores, geógrafos, informatas, roteirista, designers gráficos e de som do Grupo/UNEB, que tem por objetivo auxiliar as crianças de 08 a 11 anos das Escolas Públicas de Salvador na compreensão da dinâmica social do espaço onde vivem, a partir de um novo olhar acerca da cartografia da cidade, nesta mesma perspectiva, a minha proposta de intervenção buscará ampliar as discussões do projeto Kimera para os alunos e professores do Ensino Fundamental II, estabelecendo o diálogo entre a disciplina de História, na perspectiva da História Local, Dinâmicas Socioespaciais, Pertencimento de forma criativa, participativa e colaborativa entre alunos, professores, e comunidade escolar.

O jogo-simulador Kimera será o mediador e não exatamente o protagonista da pesquisa, os desdobramentos conceituais do projeto desenvolvidos pelos pesquisadores do GEOTEC proporcionaram uma série de resultados, práticas e articulações com diversas áreas do conhecimento, assim a disciplina de História na qual possuo formação inicial estabelecerá relações interdisciplinares com a Geografia, Educação Artística, Português e diálogos com os alunos e professores Escola Municipal Governador Roberto Santos, Salvador-Bahia de forma dinâmica, crítica e criativa, dando seguimento a articulação entre a Universidade, a comunidade escolar e o Grupo de Pesquisa.

Para muitos educadores/pesquisadores e algumas instituições do Estado parece impossível transformar o quadro da educação contemporânea, tendo em vista o contexto das escolas públicas do Brasil e da cidade de Salvador, em que algumas escolas convivem com violência, drogas, evasão escolar e ensino descontextualizado, entre outros problemas no qual conhecemos superficialmente. Para transformar essa situação,

são necessários investimentos na formação do professor, novas concepções de educação, novos processos de ensino e aprendizagem, mudanças na gestão e promover aproximações entre as disciplinas, no entanto penso que é emergencial personalizar o aprendizado a fim de encontrar uma linguagem capaz de perceber as habilidades e competências que os nossos alunos possuem, mas essa personalização é impossível de ser concebida dentro da lógica do ensino e aprendizagem tradicional.

O educador McLuhan (1974) destaca que "Em nossas cidades, a maior parte da aprendizagem ocorre fora da sala de aula." Dentro dessa perspectiva no final da década de 1970, surgiu o movimento conhecido por desescolarização, proposta educacional que critica as instituições escolares, sob o argumento de que monopolizam os recursos de aprendizado e desincentivam o desenvolvimento da autonomia de aprender e de ensinar, assim na contemporaneidade esse movimento tem ganhado força através das organizações da sociedade civil, ONGs onde os sujeitos utilizam-se processos educativos fora do formato da escola. Além desses movimentos a quantidade de informações transmitidas pelas diversas mídias excede, de longe, a quantidade de informações transmitidas pela instrução e textos escolares. Apesar dessas mudanças, muitas instituições de ensino ainda estão alheias à realidade e ao contexto em que os alunos estão inseridos.

Estamos vivendo na contemporaneidade uma grande efervescência da revolução tecnológica, produtiva e criativa. Desde muito cedo as crianças já são acostumadas a interagir com o celular, câmera fotográfica, tablet, computador, internet, jogos digitais, aplicativos das mais diversas finalidade e funções, redes sociais. Apesar de todas essas transformações, a escola tem um papel essencial na transformação do aluno, que perdeu o prazer pela escola, através dessa proposta de pesquisa/intervenção buscaremos aproximações entre universidade, projetos de pesquisa, professores, alunos, comunidade procurando um diálogo epistemológico com autores e pesquisadores que possam mediar essas relações, entre eles destacamos Lévy (1998), Jenkins (2009), Sevcenko (2001), Tapscott, (2010), Arruda (2009), Benjamim (1993), Cardoso (2006), Freire (2004), Johnson (2011), Lima (2005) Shaff (1995), Saviani (1992), Hetkowski (2010), Vygotsky (1998), McLuhan (1974) Saunders, (1984), Torrance, (1976), Novaes, (1977), Certeau (2008), Araújo (2015), Brito (2013), Nascimento (2013), Rezende (2015) dentre outros.

## **Objetivo Geral**

Desenvolver a ampliação do jogo-simulador Kimera para o Ensino Fundamental II, a partir dos diálogos colaborativos entre as disciplinas de História, Geografia, Português, Artes e as dinâmicas socioespaciais, pertencimento.

## **Objetivos Específicos**

- Discutir a relevância do processo passagem dos alunos do Fundamental I para o Fundamental II com alunos e professores da instituição;
- Articular ações educativas, que aproximem a disciplina de História, Geografia; Português, Artes;
- Elaborar um plano de ação que articule com todos os atores envolvidos estratégias que atenuem os problemas da passagem do 5º ano para o 6º ano do fundamental II;
- Construir de forma colaborativa o roteiro de ampliação do jogo-simulador Kimera, para o Ensino Fundamental II;
- 

## **Percurso Metodológico**

Na minha curta caminhada como professor/pesquisador/desenvolvedor, algumas questões observadas nas escolas inquietaram-me bastante, entre elas destaco: péssimas condições de trabalho para alunos e professores, desfragmentação das disciplinas, descompromisso com a realidade social dos alunos, afastamento da família, distanciamento da comunidade, descontextualização do ensino. Além dessas questões observei que alguns alunos do 6º ano do ensino fundamental II, ainda traziam algumas práticas cotidianas oriundas do Ensino Fundamental I, pareciam um tanto confusos, temerosos e cheios de conflitos dentro dessa nova dinâmica escolar, em que há 8 professores para cada disciplina.

No Ensino Fundamental I, as aulas concentram-se num único professor, as atividades propostas trazem muita dinamicidade, elementos lúdicos, brincadeiras. Consequentemente a aproximação com esse professor/educador provoca uma afetividade diferenciada, entretanto, no Ensino Fundamental II os professores são divididos em disciplinas específicas como História, Geografia, Ciências, Matemática, Português, Inglês, Espanhol, Artes e Educação Física que não dialogam entre si, além

disso, existem uma série de cobranças, que não existiam na etapa anterior, que provocam a desterritorialização desses sujeitos em relação a escola.

Na pesquisa inicial observamos que, grande parte dos professores, não possui formação adequada para mediar os conflitos que passam os alunos que atravessaram para essa nova série, a grande maioria dos professores está preocupada em apresentar o conteúdo sem levar em conta o contexto social, cultural dos alunos, além desses fatores, a própria fragmentação do conhecimento/disciplinas e o distanciamento do ensino em relação ao cotidiano, comunidade e conhecimento da História Local do aluno impedem que haja uma articulação entre os professores. No meio dessa problemática estão os alunos/as, que atravessaram a fronteira para a nova fase da vida e estão experimentando as primeiras sensações da adolescência, que é embebecida de medo, dúvidas e incertezas.

A pesquisa científica na educação passou e passa por diversas transformações nos últimos 50 anos, entre essas mudanças a pesquisadora Marli André destaca os estudos nas décadas de 1960-1970 centravam-se nas análises das variáveis de contexto e no seu impacto sobre o produto, nos anos 1980 vão sendo substituídos pelos que investigam o processo. Entretanto no final da década de 1980, as soluções técnicas que iriam resolver os problemas da educação, não conseguiam atender as necessidades da educação brasileira, o que fez o foco da pesquisa em educação mudar de perfil, abrindo espaço a abordagens críticas. Recorrendo a aproximações com outras áreas do conhecimento, entre elas Antropologia, História, Linguística, Filosofia. Constatase que para compreender e interpretar grande parte das questões e problemas da área de educação é preciso recorrer a enfoques multi/inter/transdisciplinares e a tratamentos multidimensionais.

Esse movimento que estamos acompanhando na educação está presente em algumas pós-graduações em educação e grupos de pesquisa entre eles o GEOTEC, que utilizam-se de formas diferenciadas de pesquisa para compreender o ensino e a aprendizagem, incorporando novas práticas e metodologias a fim de manter o diálogo contextualizado, engajado, participativo para atender as demandas da escola, comunidade e sociedade.

Segundo Ferreira (2014) o método é como a referência e bússola norteadora nos processos da Pesquisa Aplicada. Mas é necessário ter sensibilidade para, se houver necessidade, flexibilizar e adequar os instrumentos e ações ao contexto onde o pesquisador está imerso. Essa flexibilização somente será bem sucedida, se conter bases epistêmicas profundas e clarificadoras, incorporadas e concebidas pelos pesquisadores. Nessa perspectiva dialogaremos com os novos formatos de pesquisa em educação, buscando um outro rigor científico como destaca Galeffi (2009) e novas modelagens de pesquisa, que privilegiem o processo de construção a partir das diferenças e não mais a totalidade homogenizadora.

A proposta de intervenção utilizará como método da pesquisa aplicada com abordagens da pesquisa participante tendo em vista o processo colaborativo que iremos construir com os professores de História, Geografia, Português, Artes, alunos, direção da escola e comunidade.

O processo de desenvolvimento da pesquisa de abordagem participativa levará em consideração as experiências dos sujeitos alunos e professores que estamos observando na Escola Municipal Roberto Santos e as práticas que experienciamos em outras escolas como professor de História e desenvolvedor de jogos digitais, além disso iremos fazer uma imersão na escola, a fim de perceber o não dito, que foi registrado pelos sujeitos através da pesquisa diagnóstica, entrevistas e oficinas.

Levando em consideração o caráter aplicado da pesquisa iremos propor diversas ações que possam trazer um resultado prático, a fim de deixarmos contribuições para a educação básica e profissionais, envolvidos na pesquisa, sem perder de vista os aspectos científicos, sociais, culturais e humanos. Nesse processo de construção da pesquisa estaremos nos colocando a disposição da unidade escolar, para compartilhar experiências, levantar soluções para os problemas encontrados e localizar as carências de forma que possamos contribuir para o melhoramento do ensino.

A Pesquisa participante ganhou destaque por esta relacionada com a forma que iremos desenvolver a pesquisa, temos uma compreensão de educação que perpassa por diálogos entre todos os atores envolvidos, pensamos o ensino de forma participativa, onde pesquisador, professor e alunos possam dialogar de forma horizontalizada com a comunidade escolar considerando os aspectos humano e social. O nosso exercício no desenvolvimento da pesquisa buscará entender o processo de construção dos conceitos básicos presentes na disciplina de Geografia: lugar, espaço, dinâmicas socioespaciais,

noções cartográficas alinhadas aos conteúdos de História que possam ser discutidos de forma interdisciplinar evidenciando aspectos da História do bairro em que a escola está inserida.

O cotidiano da escola atualmente constituem-se uma das maiores preocupações de nós pesquisadores, anteriormente o pesquisador elaborava suas pesquisas de fora da escola, sem manter um envolvimento efetivo/afetivo com os problemas e as dinâmicas escolares, entretanto nos últimos 10 anos tem havido um valorização do olhar de dentro, fazendo surgir muitos trabalhos em que se analisa a experiência do próprio pesquisador que desenvolve sua pesquisa colaborativamente. Essa mudança de postura suscitam novos instrumentos teórico-metodológicos, como a pesquisa participante.

O processo de desenvolvimento de pesquisa caminhará para romper com a tradição da pesquisa academia em História, onde o modelo de pesquisa ideal estava centrado na neutralidade pesquisador diante do objeto de pesquisa e nas mesmas condições das leis gerais de causa e efeito, das metanarrativas inspiradas nos métodos e técnicas das ciências exatas, importante destacar que apesar desses engessamentos, nos últimos 40 anos a pesquisa em História avançou significativamente, buscando novas parcerias, novos métodos e autores que dialoguem de forma interdisciplinar para construir conhecimento.

### **Desenvolvimento de estratégias de Ensino Criativo na disciplina de História.**

Em 2013, deixamos os laboratórios dos projetos de desenvolvimento de software e partimos para a prática de ensino, ou seja, fui ouvir e sentir o calor da sala de aula, atuando na rede municipal de ensino de Salvador, como professor de História do Ensino Fundamental II da Escola Hildete Lomanto, com alunos do 6º ano, durante essa experiência, nós colocamos em prática algumas estratégias para ensinar História aos alunos de forma criativa, dinâmica e colaborativa, propusemos aos alunos diversas estratégias<sup>2</sup>, entre elas destacamos: jogos analógicos, jogos digitais, construção de revistas digitais e atividades de pintura coletiva contextualizadas aos conteúdos da disciplina de História. Além dessas atividades ligadas a disciplina de História,

---

<sup>2</sup>A fim de divulgar e publicizar as atividades e estratégias de ensino desenvolvidas criamos o site [www.martinsmafra.wix.com/educacaocriativa](http://www.martinsmafra.wix.com/educacaocriativa) para que os leitores possam ter um entendimento maior dessas atividades.

desenvolvemos um projeto/programa jornalístico que teve por título *Fala Estudante*, onde os próprios alunos atuaram como repórteres e câmeras, entrevistando: alunos, professores, funcionários da escola. Esses registros serviram para construir as matérias jornalísticas sobre os seguintes temas transversais: violência, bullying, discriminação social e o cotidiano da escola.

Durante a execução dessas atividades percebemos que o processo de aprendizagem vai além da mera transmissão de conhecimentos, que o aluno recebe na escola. Foi possível observar/perceber que alguns alunos possuíam habilidades bem desenvolvidas em determinadas áreas, à medida que as atividades ocorriam foi possível notar alunos que possuíam habilidade de comunicação, habilidade no diálogo com a câmera filmadora, habilidades artísticas, habilidades para operar programas e software de edição de vídeo complexos.

A proposta de intervenção da pesquisa *Educação Criativa: Construção de Estratégias de Ensino de História para Alunos do Ensino Fundamental II*. Está atualmente na análise diagnóstica e reconhecimento do lócus da pesquisa. A minha implicação e escolha da Escola Municipal Governador Roberto Santos, Salvador - Bahia está centrado em alguns aspectos, entre eles proximidade com a Universidade do Estado da Bahia, a parceria da escola com o grupo de pesquisa do GEOTEC através do projeto “*A Rádio da Escola na Escola da Rádio*”, entretanto o projeto Kimera no qual faço parte não tinha sido apresentado aos alunos, professores e direção da instituição. Estamos realizando todo processo de construção desses novos diálogos/parcerias, nesse sentido procuramos a direção da escola, para desenvolver junto com os professores de História, Geografia, Português, Artes ações que possam envolver de forma participativa os alunos e professores. Selecionamos a turma do 6º ano A, que possui entre 35 e 40 alunos e 2 professores do Fundamental II, para iniciar pesquisa.

Antes de definirmos a escola a escola Roberto Santos como lócus da pesquisa fomos visitar outros estabelecimentos de ensino, entre eles destacamos a escola Municipal da Nova Sussuarana que fica localizada no bairro da Nova Sussuarana, Salvador, Bahia. Nessa escola o projeto Kimera está presente através da pesquisadora Tais de Souza, durante a visita a instituição percebemos que teríamos dificuldades na condução da pesquisa, pois a escola não possui condições estruturais para desenvolver a pesquisa, não possui computadores deste modo teríamos que levar os



tablets do grupo de pesquisa GEOTEC/UNEB para a escola, isso acabou inviabilizando a pesquisa na instituição, devido o risco de assaltos.

No que diz respeito ao Processo de construção metodológica da pesquisa estamos no processo de diálogo, conhecendo o cotidiano da escola, fazendo as análises preliminares e buscando uma forma de dialogar e contextualizar a comunidade na pesquisa. Entre as etapas da pesquisa iremos definir os conteúdos, presentes no livro didático que estão relacionados ao jogo-simulador Kimera, que possam agregar valor as discussões do projeto, analisar os conteúdos de História, Geografia, Artes, Português, para o 6º ano que são utilizados na escola Roberto Santos, PCNs da Educação Básica, mas o foco principal é no fundamental II, ou seja 6º ano, a fim de discutir os conteúdos que podemos abordar durante a pesquisa.

## **Conclusão**

Importante destacar que os sujeitos da pesquisa estão vivenciando um momento de suas vidas caracterizado por uma busca constante de diferenciação, discriminação e construção de identidade, vivenciando novas exigências, novos processos cognitivos, ou seja, estão passando por mudanças dos seus sistemas cognitivos, onde a linguagem lógica é privilegiada em detrimento da linguagem artística e falada. Nessa ruptura saem de um espaço de prazer, liberdade, carinho e afetividade, para um espaço de desprazer, em que há mais conteúdos, cobranças e uma necessidade de preparação maior para resolver os problemas das atividades escolares.

A pesquisa encontra-se nesse “entre-lugar” Bhabha (1998) os sujeitos da pesquisa estão em um campo de pesquisa/investigação riquíssimo para nós educadores. Nesse sentido, qualquer pessoa que se disponha a assumir uma crítica, ou um olhar em relação a esse objeto da pesquisa deve ter consciência de que nós estamos fazendo “uma leitura”, e não “a leitura única” fechada e radical desse objeto. Entendemos que a pesquisa aplicada exige um grande exercício e rigor científico e epistemológico, que privilegiem discussões com outras áreas do conhecimento e análises que fogem dos modelos tradicionais de pesquisa, entretanto o desafio para a realização dessa proposta de pesquisa está em dialogar com teóricos da Educação, Tecnologia, Geografia, Artes, História, pois esse objeto aponta-nos que ainda existem questões, que não foram investigadas, pois o processo de construção da pesquisa acadêmica nunca está em si

completo, dessa forma a pesquisa interventiva de ampliação do jogo-simulador *Kimera*, possibilitará práticas criativas para o entendimento da História Local no Ensino Fundamental II.

## **Referências**

ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazo Afonso de. **Pesquisa em Educação: desafios contemporâneos**. Disponível em <http://www.revistas.usp.br/pea/article/view/30008>, acessado em 29/07/2015.

BHABHA, H. K. **O local da cultura**. Tradução Myriam Ávila et al. Belo Horizonte: UFMG, 1998

CAMPOS, M. M. M. **Pesquisa participante: possibilidades para o estudo da escola**. Cadernos de Pesquisa, v. 49, 1984.

GALEFFI, Dante A. **O rigor nas pesquisas qualitativas: uma abordagem fenomenológica em chave transdisciplinar**. In: MACEDO, Roberto S.; GALEFFI. Salvador: EDUFBA, 2009.

GATTI, Bernadete. **Algumas considerações sobre procedimentos metodológicos nas pesquisas educacionais**. Disponível em <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=71511277007>. Acessado em 16/07/2015.

HETKOWSKI, T. M. **Geotecnologia: como explorar educação cartográfica com as novas gerações?** Belo Horizonte: ENDIPE, 2010.

JOHNSON, Steven. **De onde vêm as boas ideias?** Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência: O Futuro do Pensamento na Era da Informática**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

LIMA Jr. Arnaud Soares de. **Tecnologias Inteligentes e educação: currículo hipertextual**. Rio de Janeiro: Quartet, 2005.

LIMA JR, Arnaud Soares de. HETKOWSKI, Tânia Maria. **A Educação e contemporaneidade: por uma abordagem histórico-antropológica da tecnologia e da práxis humana como fundamentos dos processos formativo e educacional**. In: Educação e contemporaneidade; desafios para a pesquisa e a pós-graduação. Rio de Janeiro: Quartet, 2006.

MACEDO, Roberto S. **Currículo: campo, conceito e pesquisa**. Petrópolis: Vozes, 2007.

MASLOW, Abraham H. **Introdução à Psicologia do Ser**. Rio de Janeiro: Eldorado, 1968.

MORIN, E. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. 8.ed. São Paulo: Cortez, 2003.

\_\_\_\_\_. Complexidade e transdisciplinaridade: a reforma da universidade e do ensino fundamental. Natal: EDUFRN, 1999.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensão do homem**. Tradução de Décio Pignatari. São Paulo: Editora Cultrix LTDA, 1974.

NASCIMENTO, F. dos S. **Educação Cartográfica e Itinerários do Espaço: tecendo vias e práticas à concepção do Jogo-Simulador Kimera**. Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Educação. Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade. Campus I. 2013.

OLIVEIRA, Alexandre S. **Formação de professores e criatividade. Amazônida**. Revista do Programa de Pós-Graduação em educação da UFAM, Ano 1, n. 1. Manaus. Editora da Universidade Federal do Amazonas, 1996.

PEREIRA, I. B. **Educação geográfica e geotecnologias: construindo estratégias à compreensão do lugar no ensino fundamental**. Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Educação. Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade. Campus I. 2015.

PRETTO, Nelson de Luca. **Uma escola sem; com futuro: educação e multimídia**. São Paulo: Papirus, 1996.

REZENDE, A. L. A. **Jogo-simulador kimera como proposição geotecnológica para o entendimento de espaço**. Tese (Doutorado) – Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Educação. Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade. Campus I. 2015.

ROGERS, C. (2001). **Tornar-se pessoa**. (5ª ed.). (M. J. Ferreira e A. Lamparelli, Trad.). São Paulo: Martins Fontes. (Obra original publicada em 1961).

TAPSCOTT, Don. **A hora da geração digital: como os jovens que cresceram usando a internet estão mudando tudo, das empresas aos governos**. Rio de Janeiro: Agir Negócios, 2010.