



Uso de um jogo didático como motivador para estudo da relação entre o Rio Pomba e a cidade de Santo Antônio de Pádua - RJ

Karen Mata Santos

Programa de Pós-Graduação em Ensino, Universidade Federal Fluminense
karenmata97@yahoo.com.br

Jean Carlos Miranda

Programa de Pós-Graduação em Ensino, Universidade Federal Fluminense
jeanmiranda@id.uff.br

RESUMO

O presente trabalho foi desenvolvido com o objetivo de contribuir na percepção sobre a importância do Rio Pomba no cotidiano dos habitantes da cidade de Santo Antônio de Pádua-RJ. Para tal, foi utilizado o jogo didático “Responda e Pontue”, inspirado no jogo televisivo “Passa ou Repassa”. Sua aplicação ocorreu em duas turmas do primeiro ano do Ensino Médio de uma escola da Rede Estadual de Ensino. Como método de avaliação da atividade, foi aplicado um questionário híbrido com questões fechadas e abertas. Os dados obtidos indicam que o jogo foi bem avaliado pelos alunos participantes. Há de se destacar o fortalecimento do vínculo entre professor e alunos e eficiência na construção do conhecimento, dada a dinamicidade deste recurso didático.

Palavras-chave: Recursos didáticos. Jogos didáticos. Estudo do Meio.

ABSTRACT

The present work was developed with the aim of contributing to the perception about the importance of the Pomba River in the daily life of the inhabitants of the Santo Antônio de Pádua city in Rio de Janeiro. For that, the didactic game "Responda e Pontue", inspired in the TV game "Passa ou Repassa" was used. Its application occurred in two classes of the first year of the High School in a the State Education School Network. As a method of evaluating the activity, a hybrid questionnaire was applied with closed and open questions. The data obtained indicates that the game was well evaluated by the participating

students. It should be highlighted the strengthening of the link between teacher and students and efficiency in the construction of knowledge, given the dynamicity of this didactic resource.

Key-words: Didactic resources. Didactics games. Environmental study.

INTRODUÇÃO

Jogos didáticos são fortes motivadores para o aprendizado e uma possibilidade de contribuição para que o processo de ensino-aprendizagem possa ser mais prazeroso, além de possibilitar mais vantagens do que os métodos que não usam a ludicidade no ensinar. Porém o jogo não pode ser inserido no contexto escolar com a função única de gastar energias, passar o tempo ou só por divertimento. Essa ferramenta tem de contribuir para o desenvolvimento do estudante em alguma esfera de conhecimento. Para Piaget (1967), o jogo é a construção do conhecimento, principalmente, nos períodos sensório-motor e pré-operatório.

As pesquisas e experiências acerca do jogo didático impulsionam sua inserção no contexto escolar, como esclarece Kishimoto (2011). Porém não se deve tornar o jogo como figura única no processo ensino-aprendizagem, mas naturaliza-lo como ferramenta, pois não é saudável contemplar uma única forma de ensino, uma vez que nessa limitação também são recortados importantes sentidos que poderiam ser trabalhados.

De acordo com Brougère (2008), é importante analisar o tipo de brincadeira a se inserir no cotidiano escolar, pois se tem de romper o mito da brincadeira natural nesse momento, ao revigorar a brincadeira humana, termo utilizado por ele para falar que toda brincadeira supõe um contexto social e cultural, logo são criadas a partir de vivências. A brincadeira é, portanto, um processo de relações interindividuais, de cultural, nesse sentido deve ser usada com senso crítico.

A informalidade que a brincadeira traz consigo pode ser responsável por sua desvalorização perante alguns grupos. Porém, ao se realizar uma análise simples da brincadeira e de como a mesma se constitui pode-se perceber, de forma clara, como ela é positiva ao desenvolvimento de valores socialmente

“caros”. A brincadeira serve como uma maquete para a vida real, com suas regras e aprendizados, como cooperação, senso de grupo, estratégias, entre outros. Assim afirma Brougère (2008):

Não se trata, nesse caso, de fazer ressurgir a criatividade romântica atribuída à infância, mas de considerar que a criança, nessa situação, experimenta comportamentos novos para ela, criatividade relativa e não absoluta, mas essencial para a descoberta de suas competências (p. 102).

Segundo Kishimoto (2011), existem termos que são utilizados com diferentes significados e assim, se tornam imprecisos no sentido de, em linha geral, não se conseguir definir as exatas diferenças entre eles, como no caso do jogo, do brinquedo e da brincadeira (Figura 1). Tais termos são, por vezes, entendidos como sinônimos, mas esta impressão é errônea, pois há consideráveis diferenças entre eles.

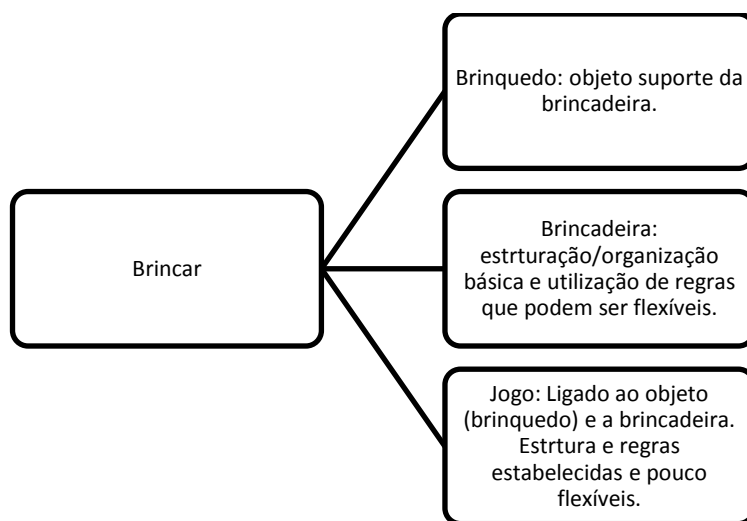


Figura 1. Diferenças entre os termos brinquedo, brincadeira e brincar, segundo Kishimoto (2011).

O brinquedo é representado como um "objeto suporte da brincadeira". A brincadeira se distingue por alguma estruturação e pela utilização de regras, pode ser tanto coletiva quanto individual. Na brincadeira a existência das regras não limita a ação lúdica, a criança pode modificá-la, ausentar-se quando desejar, incluir novos membros, adotar as próprias regras; em suma, existe maior liberdade de ação para as crianças. A concepção de jogo está integrada

tanto ao objeto (brinquedo) quanto à brincadeira. É uma atividade mais estruturada e estabelecida por um princípio de regras mais explícitas.

Uma particularidade importante do jogo é o seu emprego tanto por crianças quanto por adultos, enquanto que o brinquedo tem uma relação mais exclusiva com o universo infantil. Um mesmo jogo, brinquedo ou brincadeira para distintas culturas pode ter diferentes significados, isto quer dizer que é preciso ponderar o contexto social em que se insere cada um destes elementos.

Todavia, existe por parte de alguns educadores dúvidas sobre a inserção do jogo na sala de aula são pertinentes por ser este elemento, por vezes, ser marginal em comparação a métodos considerados didáticos formais. De acordo com Kishimoto (2011),

Muitas dúvidas persistem entre os educadores que procuram associar o jogo à educação: se há diferença entre o jogo e o material pedagógico, se o jogo educativo empregado em sala de aula é realmente jogo e se o jogo tem um fim em si mesmo ou é um meio para alcançar objetivos (p. 13).

Dessa forma quando se entende o jogo como ação livre, iniciado pelo simples fato de jogar, não encontraria lugar na escola. Todavia esse ato pode ser um veículo que sirva para aguçar a sensibilidade do professor e para que se desenvolva algo similar ao iniciado pelo aluno, mas que corrobore para algum tipo de aprendizado. Outra possibilidade é que o jogo pode ser uma interseção da ideia inicial do professor e das percepções do alunado.

Com base em Kishimoto (2011) pode-se perceber que o reconhecimento do aprender brincado é visto desde Platão, passando por Aristóteles, que sugere ainda que as brincadeiras sejam como laboratórios para vida adulta, onde se podem imitar atividades sérias com o intuito de formação do indivíduo. No advento cristão, o jogo e brincadeira foram reprimidos pelo caráter disciplinador da época, todavia no Renascimento essa ferramenta volta a figurar de forma positiva.

Um dos maiores benefícios do jogo é a capacidade de estimular o acerto e não constranger quando se erra. A educação, em seus formatos tradicionais, tende a dar grande ênfase ao erro, desvalorizando o indivíduo e, por vezes, o retraindo de qualquer contribuição ou intervenção em sala de aula. Quando se joga pode acontecer, em muitos casos, o desaparecimento deste fenômeno, pois o jogo por seu caráter informal proporciona uma nova experiência ao aluno neste cenário de aprendizagem.

Entretanto, em qualquer ambiente doméstico, escolar ou público como as ruas e calçadas, a liberdade da criança é limitada por contingências do próprio contexto histórico cultural. A liberdade é sempre relativa (KISHIMOTO, 2011. p. 22).

Sendo assim, o jogo didático não pode ser questionado quanto ao caráter de ser ou não uma brincadeira, tendo em vista o argumento de que para ser brincadeira há de ser algo livre, pois a liberdade como mencionado acima é algo relativo. Para atingir o objetivo, o jogo educativo deve ser equilibrado em sua formação e deve considerar principalmente duas funções, a lúdica e a educativa.

A partir do equilíbrio entre esses dois pontos a eficiência do jogo estará mais assegurada. A tentativa de inserção do jogo didático é deveras legítima. Como afirma Bretones (2014), estamos atravessando numa crise muito séria na educação, desde alunos desmotivados a professores descontentes. Neste caso, o jogo pode servir como um elemento que auxilie num início de mudança deste cenário, por trazer consigo positivities lúdicas que somam neste processo.

Algo que é intrigante quando se pensa em jogos na educação é o fato da separação do cotidiano que esta ferramenta proporciona, o que faz com que os participantes atuem de forma “descompromissada” e assim se permitam e se empenhem de uma forma diferente daquela que costumam agir. Trazer o jogo para o contexto de sala de aula pode parecer uma tarefa simples, porém não é. O fato é que tornar um jogo em um jogo pedagógico é uma tarefa complexa,

pois este último tem o dever de ser objeto de conhecimento que incite a criatividade e senso crítico do estudante e do professor.

Podemos dizer que o jogo ganha um espaço como a ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de experiência pessoal e social, ajuda a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade, e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem (BRETONES, 2014. p. 25).

Dessa forma, o jogo é uma ferramenta rica e de grande efeito lúdico, intelectual e afetivo, que estimula o convívio social, pois proporciona um ambiente crítico, onde o aluno é sensibilizado para a construção de seu próprio conhecimento e desenvolvimento de habilidades cognitivas.

O presente trabalho apresenta as etapas do desenvolvimento, aplicação e avaliação do jogo didático “Responda e Pontue”, desenvolvido com o objetivo de enriquecer, de forma lúdica, a discussão acerca do Rio Pomba e a sua relação com a cidade de Santo Antônio de Pádua-RJ.

MATERIAIS E MÉTODOS

O jogo didático “Responda e Pontue” (Figura 2) foi inspirado em um jogo televisivo, o “Passa ou Repassa”, cuja configuração consiste em uma sequência de perguntas e respostas, de forma que o grupo que mais acertar respostas vence. O conteúdo geral do jogo didático “Responda e Pontue” aborda aspectos físicos, sociais e ambientais relevantes na interação do município da cidade de Santo Antônio de Pádua com o elemento Rio Pomba.



Figura 2. Kit do jogo “Resposta e Pontue”.

A atividade se desenvolveu em duas turmas de 1º ano do Ensino Médio de uma escola da rede estadual de ensino, localizada na área urbana do município de Santo Antônio de Pádua, Região Noroeste do Estado do Rio de Janeiro. Esta unidade escolar atende alunos do 9º ano do Ensino Fundamental e todo o Ensino Médio.

No que diz respeito aos materiais necessários a construção do jogo, inicialmente se fez um levantamento sobre o rio Pomba e aspectos físicos, sociais e ambientais do município de Santo Antônio de Pádua. A partir de então, o que se fez foi extrair informações para projetar perguntas que se encaixassem no jogo e dessem conta, inicialmente, de tentar ouvir também a “voz” do Rio Pomba na fala dos estudantes diante de tais questões.

A estrutura física do jogo é complementar e possível para diversas realidades professorais, no sentido de poder ser construída a partir do que se tem a dispor, como caixotes, caixas plásticas e, como neste trabalho, de uma caixa de MDF. A estrutura precisa ser resistente a impactos, mas também não é desejável que seja pesada, pois será carregada de sala em sala como neste trabalho. Após a escolha do material a ser utilizado para a caixa base do jogo o que se fez a partir disso foi trabalhar a caixa com intuito de enquadrá-la na proposta do jogo. Assim foi feito uso de uma furadeira e lixas para fazer orifícios pelos quais fosse possível instalar a parte elétrica (Figura 3).

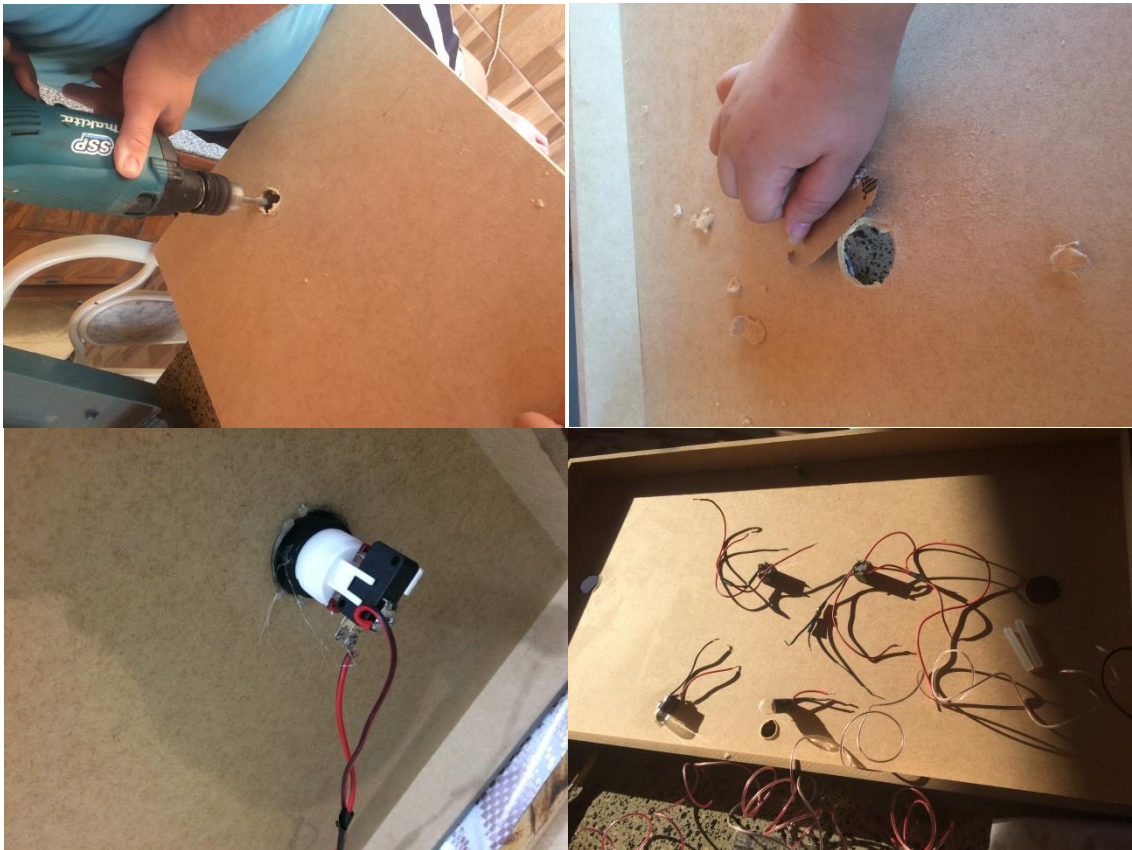


Figura 3. Compilado de imagens da preparação da caixa do jogo.

Após essa etapa, procedeu-se a pintura da caixa com tinta spray a fim de melhorar a estética do jogo. A instalação da parte elétrica com uso de cola quente para fixação das partes foi feita após secagem da tinta. Outro elemento para enriquecer a estética foi a criação de uma *logo* (Figura 4) para o jogo didático e fixação da mesma na parte frontal da caixa.



Figura 4: Logomarca do jogo didático “Resposta e Pontuação”.

A *logo*, além de ser usada na caixa, fez parte do verso das 35 cartas-perguntas (Figura 5). Essas cartas foram produzidas com papel cartão e folha de papel A4, com questões e respostas impressas, recortados do tamanho das cartas.



Figura 5. Cartas com logo e porta carta.

Para iniciar o jogo, primeiramente a turma é dividida em dois grupos. Todos os membros de cada grupo devem participar da atividade, um por vez. Para tal, se deve posicionar um membro de cada grupo, por rodada, em frente à caixa do jogo. A sequência se dá pela leitura da pergunta. O aluno, então, tem um tempo breve (30 segundos, contabilizados com cronômetro) para analisar as opções de respostas e indicar a que considere correta, não podendo consultar o grupo. Caso este aluno erre a resposta, o aluno oponente da rodada terá direito a tentar a resposta correta também tendo o tempo de trinta segundos. Caso ele erre a resposta, a carta-pergunta é descartada. Acertando a questão, o grupo ganha pontos que serão marcados na lousa. O grupo que mais pontuar, é declarado o vencedor.

No que diz respeito ao método de avaliação dessa fase foi criado um questionário híbrido com questões fechadas e abertas. Além disso, parte considerável do questionário foi feita com referência a escala de Likert, que apresenta uma série de cinco proposições, das quais o respondente deve selecionar uma, podendo estas ser: concorda totalmente, concorda, sem opinião, discorda, discorda totalmente.

É efetuada uma cotação das respostas que varia de modo consecutivo: +2, +1, 0, >1, >2 ou utilizando pontuações de 1 a 5. É necessária atenção quando a proposição é negativa. Nestes casos a pontuação atribuída deverá ser invertida. Todavia ao invés de números na primeira sessão substituiu-se os números por “Concordo fortemente”, “Concordo”, “Indiferente”, “Discordo” e “Discordo fortemente” a fim de facilitar o entendimento e as respostas dos estudantes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo didático “Responda e Pontue” foi aplicado na primeira quinzena de novembro de 2016. Na ocasião estiveram presentes 43 alunos das duas turmas participantes da pesquisa. De forma geral, a participação na atividade foi bastante ativa. Pode-se perceber que o formato de aula com a inserção do jogo didático proposto causou curiosidade na maioria dos alunos. Porém alguns estudantes se mostraram um pouco retraídos quanto à dinâmica do jogo, o que pode estar ligado ao fato de nunca terem utilizado esse tipo de ferramenta didática.

Para Miranda *et al.* (2016), jogos didáticos contribuem para aquisição de conhecimento, bem como para desenvolvimento físico, intelectual, social e cognitivo do aluno. Assim, transpor barreiras com a introdução desses recursos pode gerar significativos aprendizados e crescimento pessoal tanto para estudantes quanto para o professor. Neste sentido, pode-se perceber que alguns alunos ainda recordavam pontos abordados em aula anterior, principalmente sobre a questão da poluição, uso do rio e relação do rio com a cidade.

Vale ressaltar que na “Turma 1” há uma aluna com necessidades motoras especiais e que tem companhia constante de uma facilitadora. Este ponto foi bastante marcante para análise do jogo, pois a aluna não têm condições motoras capazes de competir com justa rapidez com seus colegas, de forma que a professora regente da turma se prontificou a competir na ação do jogo e a aluna na resposta e assim foi feito, porém a estudante fez questão de participar para “testar a sensação”, segundo ela (Figura 6).



Figura 6. Estudantes durante o momento de aplicação do jogo.

Diante disso, houve duas percepções: (i) a de que em algum momento o jogo foi negativo para ela, pois evidenciou sua vulnerabilidade por conta da limitação de movimentos que ela apresenta em seus membros superiores além dos inferiores e (ii) a de que foi gratificante observar como a turma a acolheu e comemorou os acertos em suas respostas. É fato que este acontecimento fez com que se percebesse que o jogo pode ser mais inclusivo e adaptável, bastando para isso, a criação de algum dispositivo com fio mais longo para que fosse possível a participação de alunos com dificuldades motoras, como a aluna participante.

A competição, em alguns momentos, foi bastante saudável como a do relato acima, porém em outros momentos houve natural excitação e disputa entre os

estudantes dos grupos opostos, com a participação cada vez maior dos alunos que inicialmente se mostraram tímidos, quando incentivados pelos colegas.

O educar se constitui no processo em que a criança ou o adulto convive com o outro e, ao conviver com o outro, se transforma espontaneamente, de maneira que seu modo de viver se faz progressivamente mais congruente com o do outro no espaço de convivência (MATURANA, 1998, p. 29).

É importante salientar, no que se refere ao jogo didático, que o trabalho neste sentido deve ser feito de forma que, ao acionar a competição entre os alunos, a mesma seja sadia, proporcionando que ao fim todos ganham conhecimento. Nesta atividade, especificamente, foram utilizados pontos na nota bimestral, seguindo proposta da professora regente das turmas, que deu total apoio às atividades. É notório que a escola com o modelo adotado com notas e avaliações de rendimento é um espaço muito competitivo. Porém, acredita-se que a utilização de jogos didáticos traz um incentivo extra aos alunos, uma vez que sua dinamicidade pode influenciar de forma ampla toda a turma e não somente àqueles que acertaram a maioria das perguntas.

Vale destacar que a aplicação do jogo na “Turma 2” ocorreu nos dois últimos tempos de aula, logo, os alunos já se mostravam mais desinteressados, devido à proximidade com o fim do turno. Havia um grupo formado por seis alunos que ocupavam o fundo da sala, com características mais despojadas e brincalhonas e de faixa etária mais elevada, e foi este mesmo grupo que foi o mais participativo. Ao passo que alguns colegas não quiseram participar, os membros deste grupo questionaram e pediram que participassem por repetidas vezes. Fato marcante, neste sentido, é que alguns não haviam comparecido a aula anterior e tinham dúvidas nas respostas, acertando e errando algumas vezes, mas quase que em totalidade indagando para saber sobre a resposta. A partir de algumas partilhas de saber durante esses momentos alguns trouxeram experiências de vida, ao fazer relatos, inclusive de suas famílias, e particularmente de suas infâncias em banhos no curso do Rio Pomba. A contribuição destes foi valiosa ao passo que se inseriu na conversa, durante

estes momentos de indagação, questões ligadas à segurança em banhos no rio, quanto à poluição.

O questionário aplicado nesta etapa tratou desde as percepções dos alunos sobre o formato do jogo até as sensações que ocorreram durante o mesmo. Os dados obtidos por meio do questionário mostram grande efetividade quanto ao aprendizado e crescimento durante o processo do jogo didático. As questões foram norteadas com o objetivo de identificar o crescimento de conhecimento dos temas abordados (Tabela 1).

Tabela 1. Média das notas atribuídas pelos alunos para seu nível de conhecimento antes e após a aplicação do jogo “Responda e Pontue”.

Conceitos	Lembrar o que é		Compreender como funciona		Grau de importância	
	Antes	Depois	Antes	Depois	Antes	Depois
O que são rios e função.	1,9	3,9	2,5	4,0	3,0	4,7
Formas de uso do Rio e importância de preservação.	2,9	4,4	2,6	4,1	2,8	4,5
Conhecimentos sobre Rios no Brasil e em outras partes do mundo.	2,3	4,0	2,6	3,9	2,8	4,1
Conhecimento sobre o Rio Pomba e a região.	2,7	4,3	2,8	4,2	3,4	4,5

Em comum entre as turmas foi a animação causada pelo jogo. Neste sentido, ao serem questionados sobre a contribuição do jogo no aprendizado do conteúdo os estudantes mostraram grande aceitação ao formato, pois entre os 43 alunos foi unânime a afirmação de que o jogo didático contribuiu no processo de ensino-aprendizagem e que inclusive otimizou os conhecimentos prévios oriundos de aula anterior.

De acordo com Miranda *et al.* (2016), os jogos didáticos “possibilitam abordar conteúdos de forma divertida, lúdica e diferenciada” nesse sentido é genuíno inseri-los no contexto escolar com o intuito de melhor lidar com as nuances do aprendizado, neste sentido o jogo didático “Responda e Pontue” teve boa aceitação por conta do que foi aferido nos questionários. De acordo com Costa *et al.* (2016), “pode-se inferir também que o aprendizado foi significativo quando observarmos a quantidade de questões que tiveram grande variação de acertos na comparação dos questionários”. De forma que se percebe positividade advinda das respostas acerca do jogo em questão.

No que diz respeito ao design do jogo didático os relatos mostram que a grande maioria se mostrou atraída. A dinâmica e conteúdo do jogo também foram consideravelmente aceitos. O conteúdo do jogo, de acordo com os dados obtidos, tende a combinar com interesses de boa parte dos alunos, bem como o funcionamento do mesmo otimizou o aprender, pois foi adequado ao perfil de aprendizagem que se enquadra para o bom êxito da assimilação destes alunos, isto porque em grande parte os conhecimentos trazidos em algum momento estavam ligados a prévios trazidos pelos alunos diante de suas experiências de vida.

Grande parte dos alunos também expressou que o jogo foi de fácil entendimento e divertido, proporcionando competição e cooperação entre os jogadores. Algo marcante foi a lamentação, por parte dos alunos, quando do término do jogo. O tempo, tão relativizado no contexto escolar, dentro desta proposta mostrou-se orgânico, pois os alunos relataram não terem sentido o passar com peso negativo e sim com rapidez (Tabela 2).

Tabela 2. Número de opiniões expressas no questionário sobre o jogo didático “Responda e Pontue”.

Afirmações	Sua avaliação			
	Discordo Fortemente	Discordo	Concordo	Concordo Fortemente
O design do jogo é atraente (interface ou objetos, como cartas ou tabuleiros).	0	2	16	26
A dinâmica do jogo ajudou a me manter atento ao jogo.	0	6	21	16
O conteúdo do jogo é relevante para os meus interesses.	0	1	24	17
O funcionamento deste jogo está adequado ao meu jeito de aprender.	0	3	19	21
O conteúdo do jogo está conectado com outros conhecimentos que eu já possuía.	0	3	22	18
Foi fácil entender o jogo e começar a utilizá-lo como material de estudo.	0	1	15	27
Ao passar pelas etapas do jogo senti confiança de que estava aprendendo.	1	1	20	21
Estou satisfeito porque sei que terei	0	0	0	0

oportunidades de utilizar na prática coisas que aprendi com o jogo.	Fortemente	2	18	Fortemente 23
É por causa do meu esforço pessoal que consigo avançar no jogo.	Discordo Fortemente 1	Discordo 7	Concordo 20	Concordo Fortemente 15
Temporariamente esqueci das minhas preocupações do dia-a-dia, fiquei totalmente concentrado no jogo.	Discordo Fortemente 3	Discordo 8	Concordo 12	Concordo Fortemente 20
Eu não percebi o tempo passar enquanto jogava, quando vi o jogo acabou.	Discordo Fortemente 3	Discordo 7	Concordo 13	Concordo Fortemente 20
Pude interagir com outras pessoas durante o jogo.	Discordo Fortemente 5	Discordo 3	Concordo 14	Concordo Fortemente 21
Me diverti junto com outras pessoas.	Discordo Fortemente 2	Discordo 2	Concordo 16	Concordo Fortemente 23
O jogo promove momentos de cooperação e/ou competição entre as pessoas que participam.	Discordo Fortemente 2	Discordo 1	Concordo 18	Concordo Fortemente 22
O jogo evolui num ritmo adequado e não fica monótono – oferece novos obstáculos, situações ou variações de atividades.	Discordo Fortemente 1	Discordo 3	Concordo 24	Concordo Fortemente 16
Me diverti com o jogo.	Discordo Fortemente 1	Discordo 0	Concordo 18	Concordo Fortemente 24
Quando interrompido, fiquei desapontado que o jogo tinha acabado (gostaria de jogar mais).	Discordo Fortemente 4	Discordo 10	Concordo 13	Concordo Fortemente 16
Eu recomendaria este jogo para meus colegas.	Discordo Fortemente 1	Discordo 2	Concordo 20	Concordo Fortemente 20
Gostaria de utilizar este jogo novamente.	Discordo Fortemente 3	Discordo 6	Concordo 9	Concordo Fortemente 25
Consegui atingir os objetivos do jogo por meio das minhas habilidades.	Discordo Fortemente 3	Discordo 11	Concordo 13	Concordo Fortemente 16
Tive sentimentos positivos de eficiência no desenrolar do jogo.	Discordo Fortemente 5	Discordo 7	Concordo 12	Concordo Fortemente 19

A presença do jogo didático dessa forma mostrou-se desafiador a alguns, de forma que a não conformidade com os padrões educacionais experienciados contribui no surgimento da curiosidade. Como visto na Tabela 2, o jogo mostrou-se efetivo em amplo sentido, tendo saldo positivo de opiniões dos estudantes, desde a estrutura quanto às percepções.

Todavia isto não configura um desmerecimento a outras práticas. Morin (2000) tece sobre o sentido do explicar, dando destaque ao fato de que o Ensino pode receber inserção de variados meios de conhecimento, porém

ainda assim seria incompleto por conta da complexidade humana em aprender e se relacionar. De forma que a sensibilização e inserção do indivíduo no processo pode gerar um saber significativo.

Explicar não basta para compreender. Explicar é utilizar todos os meios objetivos de conhecimento, que são, porém, insuficientes para compreender o ser subjetivo (MORIN, 2000. p. 51).

Ao utilizar ferramentas como jogos didáticos, o professor tem a possibilidade de dividir a centralidade do processo de ensino-aprendizagem com os estudantes, fato positivo para todos os envolvidos por conta de possibilitar interação entre as partes e autonomia no processo. Como afirma Morin (2003), explicar, ainda que seja feito com exaustivo esforço, é insuficiente para compreender e ter acesso real ao subjetivo de cada estudante, aprender “brincando” seria uma possibilidade de melhoria desta situação.

Assim, criar/utilizar ferramentas de baixo custo e de uso simples pode ser uma alternativa de revolução dentro do sistema de Ensino. Contrapor um sistema com salas lotadas e alunos que mostram desinteresse pelo formato de ensino é um desafio com toda significância da palavra, pois como bem como salienta Maturana (1998) “O educar ocorre, portanto, todo o tempo e de maneira recíproca.”. Sem que haja reciprocidade das partes o processo de ensino tende a cada vez mais tornar-se áspero.

De forma que, com a inserção de um jogo neste contexto e por tudo que este pode trazer, faz com que as relações se estreitem e possa ser um caminho para melhoria. Contudo, deve haver empatia das partes para que o mesmo seja realidade no contexto escolar, pois à medida que o professor não estiver aberto a esse método, ele não fará uso no contexto de suas aulas e a partir daí não será realidade.

É notório que não deve haver julgamento, pois os estudantes entram em modo de euforia, por vezes, enquanto ocorre o jogo, de forma que em turmas que não apresentam o mínimo vínculo afetivo com o professor pode ocorrer

insucesso da experiência, relacionado ao domínio de turma. Introduzir ações que deem maior liberdade aos alunos, de início pode gerar barulho e certa confusão, o que pode ser bem visto pela direção escolar e pode ser um podador desses métodos, para ordenamento relacionado ao silêncio (bastante prezado em algumas unidades de ensino).

Uma medida para resolução deste caso é a conscientização do protagonismo estudantil no processo de ensino-aprendizagem. Ao mostrar para o indivíduo seus deveres e responsabilidades neste processo, a tendência é de que ocorra uma mudança de postura e aumento de seriedade e, a partir disto, mais harmonia, não sendo mais tão necessárias intervenções a todo o momento, de modo a constrangê-los a manterem a ordem, fazendo com que a naturalidade do processo passe a gerar prazer no aprendizado, tornando-o de maior valor.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode-se afirmar a partir desta experiência que o professor ao inserir estas práticas contribui para o melhoramento da qualidade do processo de ensino-aprendizagem para seus estudantes. Recorrer a esses meios é uma boa estratégia, pois fortalece os vínculos aluno-aluno e professor-aluno. A interação oportuniza os estreitamentos de laços, gera questionamentos, aguça a curiosidade e possibilita o incentivo à criatividade e curiosidade de pesquisa sobre as indagações pelos próprios estudantes.

Os documentos governamentais para a Educação, em especial os PCNs (Parâmetros Curriculares Nacionais), são claros quanto à necessidade de suscitar senso crítico nos estudantes, contudo a missão de incitar alguém a pensar de forma crítica é um árduo trabalho, que exige forças não somente vindas do educador. Se por parte do educador a busca por ferramentas que auxiliem no processo ensino-aprendizagem é algo importante, por parte dos gestores públicos, é de fundamental importância o suporte estrutural para sua execução.

O confronto nesta realidade tende a ser exaustivo, pois é algo sistemático. Contudo, é possível propor ações que podem tornar o ensino mais

prazeroso e capaz de suscitar sentidos que podem estar adormecidos nos estudantes e até mesmo nos profissionais da educação, em relação ao aprendizado.

AGRADECIMENTOS

À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ) pela concessão de Bolsa de Mestrado a Karen Mata Santos (Processo E-26/203.317/2015); à Professora MSc. Glaucia Ribeiro Gonzaga (UFF), pela revisão e valiosas sugestões.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bretones, P. S. Jogos para o ensino de astronomia. Campinas: Editora Átomo, 2014.

Brougère, G. Brinquedo e Cultura. 7ª Ed. São Paulo: Cortez, 2008.

Costa, R.C.; Gonzaga, G.R.; Miranda, J.C. Desenvolvimento e validação do jogo didático “Desafio Ciências – Animais” para utilização em aulas de ciências no Ensino Fundamental Regular. Revista da SBEnBIO, v. 9, p. 9-20, 2016.

Kishimoto, T. M. O jogo e a Educação Infantil. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

Maturana, R. H. Emoções e linguagem na educação e na política. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 1998.

Miranda, J.C.; Gonzaga, G.R.; Costa, R.C.; Freitas, C.C.C.; Cortes, K.C. Jogos didáticos para o ensino de Astronomia no Ensino Fundamental. Scientia Plena, v.12, n.2, p.1-11, 2016.

Morin, E. Os sete saberes necessários à educação do futuro. 2ª Ed. São Paulo: Cortez Editora, 2000.

Morin, E. A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento. 8ª Ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

Piaget, J. O raciocínio na criança. 3ª Ed. Rio de Janeiro: Record, 1967.