

JOGO DA TRILHA: UMA PROPOSTA DIDÁTICA PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS DA NATUREZA À LUZ DA OBRA "QUARTO DE DESPEJO: DIÁRIO DE UMA FAVELADA" DE CAROLINA MARIA DE JESUS

Sthefany Dionizio Silva 1

UFAL

sthefany.silva@arapiraca.ufal.br

Leila Kely dos Santos da Paz2

UFAL

leilakely@outlook.com

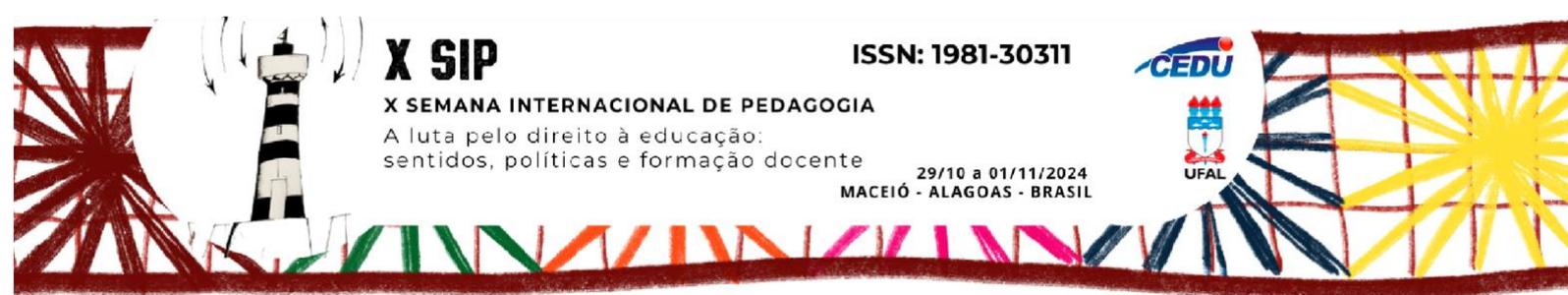
Ivanderson Pereira da Silva3

UFAL

ivanderson.silva@arapiraca.ufal.br

1 INTRODUÇÃO

Este estudo discute as potencialidades da obra literária “Quarto de despejo: diário de uma favelada” de Carolina Maria de Jesus para o Ensino de Ciências da Natureza. Pensar o Ensino de Ciências da Natureza a partir dessa obra literária é pensar tais temas a partir da descrição das vivências dos sujeitos marginalizados. Neste sentido, trazer o jogo da trilha como proposta didática a partir dos problemas que abordam o Ensino de Ciências retirados de trechos da obra literária de “Quarto de despejo: diário de uma favelada” (2021). Possibilita uma abordagem mais crítica e contextualizada para o desenvolvimento dos conteúdos sociocientíficos “questões que comumente estão em grande discussão na comunidade em geral, abrange aspectos éticos e morais, e também envolvem questões de ordem pública, mas que na maioria das vezes as pessoas desconhecem, e assim não sabem se posicionar criticamente frente a estas discussões” (BACCIN, 2018, p.23). Retirados da obra, ao mesmo tempo em que desperta o interesse pela aprendizagem de Ciências de forma mais significativa. Neste sentido, delineamos a seguinte questão de pesquisa: como o jogo da trilha, construído a partir de conceitos sócio-científicos inspirados por vivências descritas na obra "Quarto de Despejo: Diário de uma Favelada" de Carolina Maria de Jesus, pode facilitar a compreensão e a aplicação de conteúdos científicos em um contexto educacional? Sendo assim, as seções seguintes apresentam a metodologia adotada e a proposta didática centrada na construção do jogo da trilha, destacando como a



integração de problemas e situações da obra literária enriquece o ensino de Ciências, promovendo uma abordagem mais crítica e contextualizada para os alunos.

2 OBJETIVOS

De modo geral, esta pesquisa focou em analisar as possíveis contribuições do jogo da trilha para o ensino de ciências da natureza à luz da obra “Quarto de despejo: diário de uma favelada” de Carolina Maria de Jesus. De modo específico, objetivou a) analisar os excertos na obra “Quarto de despejo: diário de uma favelada” de Carolina Maria de Jesus possíveis de abordarem temas relacionados ao Ensino de Ciências da Natureza b) identificar como a autora descreve partindo do meio social pelo qual pertence questões sociocientíficas presentes no seu dia a dia c) construir uma proposta didática a partir de um jogo de trilha sobre temas relacionados ao Ensino de Ciências retirados da obra “Quarto de despejo: diário de uma favelada”.

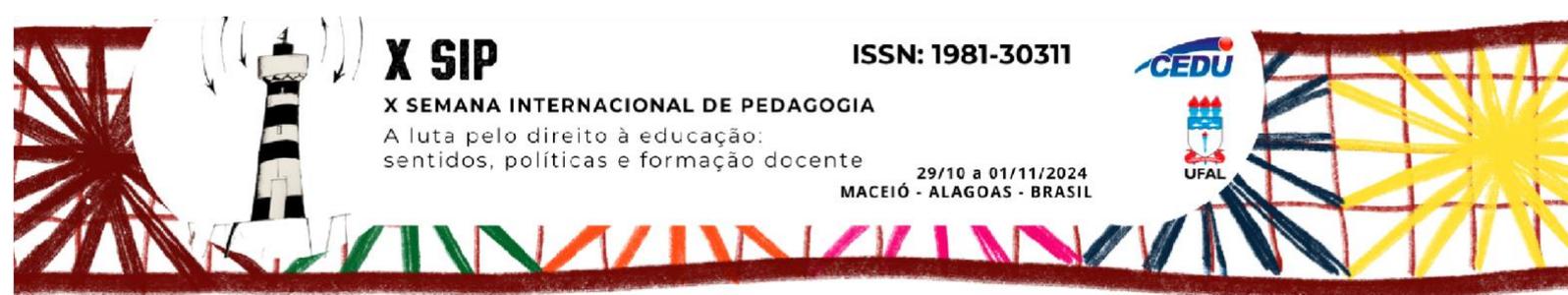
3 METODOLOGIA

A metodologia desta proposta foi desenvolvida a partir de uma abordagem qualitativa do tipo exploratória “a pesquisa exploratória, ou estudo exploratório, tem por objetivo conhecer a variável de estudo tal como se apresenta, seu significado e o contexto onde ela se insere”.(PIOVESAN E TEMPORINI,1995, p.321). Centrada na análise da obra "Quarto de Despejo: diário de uma favelada" com o objetivo de identificar e explorar os temas sócio-científicos presentes no livro. Sob essa perspectiva, Paz et al., (2024) discorrem:

Esses excertos apresentam as relações do tema com questões sócio científicas tais como saneamento básico, higiene pessoal, corpo humano, doenças como tuberculose, alcoolismo, tabagismo, verminoses, moléstias psíquicas, além de, mortalidade infantil, proliferação de insetos e roedores, enchentes, eletricidade, processamento de alimentos, poluição de rios, mortandade de peixes, entre outras (PAZ et al., 2024, p.7).

Inicialmente, foi realizada a leitura da obra para a identificação dos temas sócio-científicos presentes. Após esse levantamento, foi iniciada a elaboração de um jogo de trilha educativo como proposta pedagógica, buscando trabalhar essas temáticas de forma lúdica e interativa.

Ao todo, foram desenvolvidas 2 etapas na criação desse recurso didático: a) Identificação dos temas sociocientíficos: após a leitura da obra, os excertos mais



X SIP

X SEMANA INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA

A luta pelo direito à educação:
sentidos, políticas e formação docente

ISSN: 1981-30311

29/10 a 01/11/2024
MACEIÓ - ALAGOAS - BRASIL



relevantes foram selecionados e categorizados de acordo com sua aplicabilidade no contexto educacional do Ensino de Ciências; b) Elaboração do Jogo de trilha: com base na finalização da etapa anterior, foi realizada a segunda e última etapa do estudo que consistiu na criação do jogo de tabuleiro.

O principal objetivo deste jogo é estimular a compreensão crítica dos temas selecionados. Dessa forma, foi projetado para não apenas trabalhar conceitos científicos, mas também para contextualizá-los dentro da realidade social retratada por Carolina. As perguntas e os conteúdos selecionados foram propostos com o intuito de dialogar com conteúdos programáticos dos anos finais do Ensino Fundamental I, especificamente 4º e 5º anos tais como: saneamento básico, noções de descarte adequado do lixo e doenças bacterianas. A escolha por este público em específico pauta-se nas diretrizes curriculares, da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que indicam um contato mais direto dos alunos com temas sociocientíficos anteriormente supracitados.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O desenvolvimento do Jogo da Trilha para o Ensino de Ciências da Natureza buscou integrar temas sociocientíficos ao contexto social dos estudantes. Os jogos, além de serem atividades recreativas, possuem um papel significativo no processo de ensino-aprendizagem, pois promovem a interação, o desenvolvimento de habilidades cognitivas e emocionais, e a construção de conhecimentos de forma lúdica e atrativa. "Os jogos e as brincadeiras vêm ganhando espaço e importância em todas as abordagens referentes à infância, sobretudo como recurso para o desenvolvimento e a aprendizagem de habilidades cognitivas, sociais, afetivas e motoras" (COTONHOTO, et al., 2019, p.38).

A proposta de jogo em questão é composta por cartas que possuem duas faces cada: uma voltada para os professores, contendo o tema sociocientífico e uma breve explicação sobre o assunto e a outra voltada para os jogadores, que apresentam os temas de forma a serem identificados durante o jogo. No caso do jogo em questão, trata-se de uma atividade de competição no qual os participantes competem para alcançar o objetivo final que é finalizar a trilha. No entanto, o principal objetivo não é apenas promover a competição entre os participantes, mas essencialmente

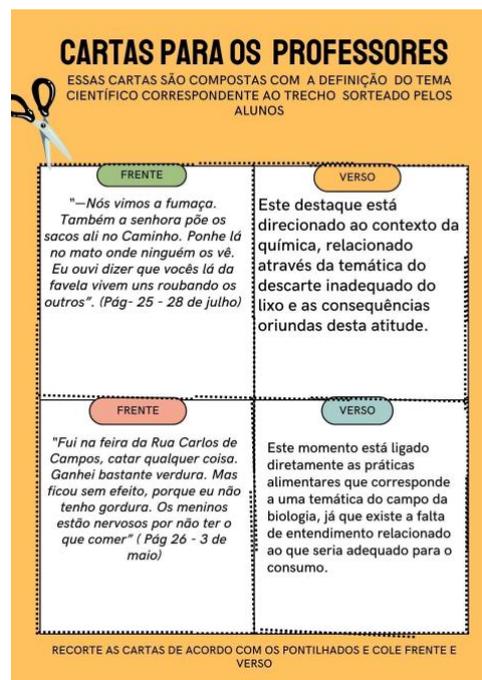
desenvolver os temas sociocientíficos abordados no livro “Quarto de despejo: diário de uma favelada” (2021). A dinâmica do jogo se dá com o avanço ou retrocesso das casas na trilha, dependendo da correta identificação das temáticas. As imagens a seguir ilustram os tipos de cartas anteriormente citadas além do tabuleiro juntamente com o recurso ilustrativo que identifica as regras do jogo.

Imagem 1: Ilustração das cartas para jogadores.



Fonte: os/as autores 2024

Imagem 2: Cartas para os professores



Fonte: os/as autores 2024

Imagem 3: Ilustração com as regras do jogo.

REGRAS DO JOGO

LEIA COM ATENÇÃO ANTES DE INICIAR A PARTIDA

JOGO RECOMENDADO PARA MAIORES DE 10 ANOS.

Aqui estão algumas regras de tabuleiro que você pode adaptar para atender aos seus objetivos:

1- Materiais necessários:
Tabuleiro, peças para cada jogador, carta com trechos científicos do livro "Quarto de Despejo" e um marcador para indicar a posição dos jogadores no tabuleiro.

2. Objetivo do jogo: O principal objetivo do jogo é que os alunos identifiquem e citem o assunto científico presente na carta sorteada.

3. Regras do jogo:

- Os jogadores se revezarão para lançar um dado e avançar no tabuleiro.
- Quando um jogador cair em uma casa especial, ele deverá escolher uma carta com trecho científico do livro "Quarto de Despejo" e ler em voz alta.
- Após a leitura, o/a professor/a deverá citar alternativas e o jogador deverá escolher aquela que identifica o assunto científico abordado no trecho lido. Se acertarem, o jogador que leu a carta avança mais casas no tabuleiro.
- O primeiro jogador a atingir a casa final ou a cumprir outro objetivo determinado será o vencedor.

Fonte: os/as autores

Imagem 4: Tabuleiro do jogo

LARGADA

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

LEGENDA

- AVANCE DUAS CASAS
- VOLTE UMA CASA
- AVANCE TRÊS CASAS
- AVANCE UMA CASA

Fonte: os/as autores.

Durante a implementação do jogo em sala de aula, espera-se que haja uma participação ativa dos estudantes, principalmente em demonstrar interesse e envolvimento na atividade proposta.

A identificação dos temas sociocientíficos não só poderá estimular o pensamento crítico, mas também facilitar a compreensão dos conteúdos de Ciências da Natureza

para além do aspecto objetivo. Buscando dessa forma, trabalhar uma abordagem mais acessível e relevante para os estudantes.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inspirado pela obra de Carolina Maria de Jesus, o jogo levanta uma oportunidade única de reflexão sobre questões sociais e científicas, reforçando a importância de um currículo que dialogue diretamente com as experiências e desafios enfrentados pelos alunos em seu cotidiano. Esse vínculo entre a ciência e a realidade social dos estudantes não apenas enriquece o aprendizado, mas também promove a conscientização e a transformação social, evidenciando o potencial dessa abordagem para a construção de uma educação mais equitativa e transformadora. Em uma última análise, urge a necessidade de refletir sobre o Ensino de Ciências da Natureza que busque romper com a ótica eurocêntrica e fortaleça narrativas antirracista que incluam todas/os numa concepção igualitária de sua identidade e ancestralidade.

REFERÊNCIAS

PAZ, Leila Kely dos Santos da; SILVA, Sthefany Dionizio da; Silva, Davyd Eduardo Roberto da; Pereira, Ivanderson da. **Ensino de Hábitos alimentares saudáveis no contexto brasileiro à luz de Carolina Maria de Jesus**. Revista Ensino e Multidisciplinaridade (UFMA), v. 11, n. 1, jan./jun. 2024 (No Prelo).

JESUS, Carolina Maria de. Quarto de despejo: diário de uma favelada. 1º ed. São Paulo: Ática, 2021.

BACCIN, Bruna Ambros. **A ciência enquanto um tema sociocientífico na formação inicial dos professores de ciências: Uma reflexão acerca das implicações e potencialidades**. 2018. 77 folhas. (Ciências: Química da vida e saúde) Universidade Federal de Santa Maria. Santa Maria, RS, Brasil, 2018.

PIOVESAN, Armando; TEMPORINI, Edméa Rita. **Pesquisa exploratória: procedimento metodológico para o estudo de fatores humanos no campo da saúde pública**. Revista brasileira de Saúde pública, São Paulo, v.29, n.4, p.318-325, Maio.1995.

COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETTI, Claudia Broetto; MISSAWA, Daniela Dadalto Ambrozine. **A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica**. Construção Psicopedagógica, [online], v. 27, n. 28, p. 37-47, 2019.