



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



O LÚDICO NA FORMAÇÃO DA CRITICIDADE: O jogo como ferramenta para o ensino na área de humanidades

Hugo Luiz Silva Vieira Feitoza

ICHCA/UFAL

hugo.feitoza@ichca.ufal.br

Andrei Araújo dos Santos

ICHCA/UFAL

andrei.santos@ichca.ufal.br

Kaic Silva Vanderlei

ICHCA/UFAL

kaic.vanderlei@ichca.ufal.br

1 INTRODUÇÃO

O presente estudo surge no contexto de uma atividade na disciplina de “Desenvolvimento e Aprendizagem” para a turma do curso de licenciatura em História. Ao pensar sobre a educação, as práticas de ensino podem ser uma das principais preocupações de qualquer docente que queira tornar mais frutífera a sua aula. Como consequência, surge como forma de ganhar a tão disputada atenção dos alunos em sala de aula, o uso de jogos pedagógicos. O lúdico, a brincadeira, são parte fundamental do desenvolvimento humano, seja como construtora de relações interpessoais ou de sua própria relação individual com a sociedade e suas normas (Vygotsky, 1991). Nesta investigação, nos interessou o uso em específico de jogos como recurso para as disciplinas dentro do campo das ciências humanas. Ainda mais interessante torna-se pensar no jogo como uma prática de ensino por seu aspecto de “[...] nunca constituir uma tarefa, sendo sempre praticado nas horas de ócio.” (Huizinga, 2000, p.10). Essa abordagem lúdica parece coincidir de forma harmoniosa com os objetivos dessas disciplinas. E cada uma em suas particularidades traz uma sistematização do saber social, que operacionalizado em

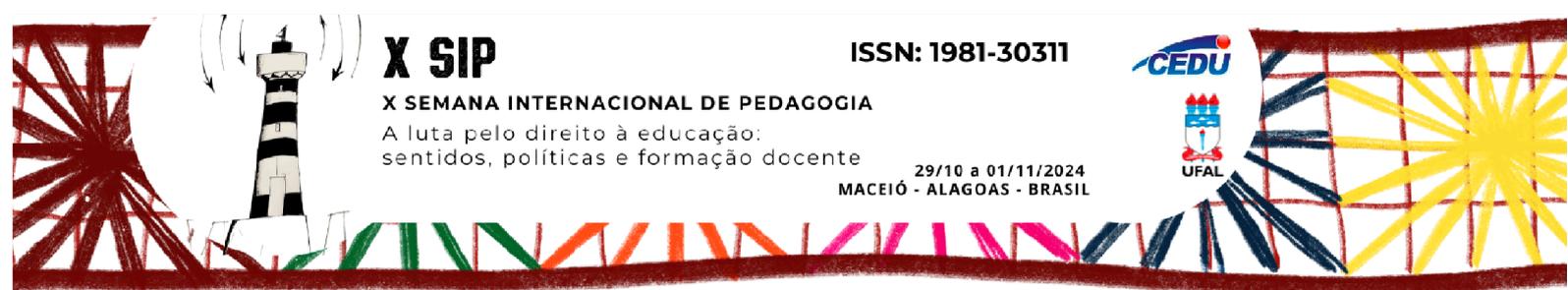
uma estrutura de jogo pode não só contribuir para pensar o conteúdo de forma prática e contextualizada como para a própria interação social entre os aprendentes em sala de aula. Destarte, nos deparamos com a seguinte questão: como usar jogos para auxiliar o ensino nas áreas de humanas no ensino básico? Diante de disciplinas que não lidam com questões muitas vezes não objetivas? Como utilizar o lúdico - entende-se por tudo aquilo que pode gerar prazer, diversão, como é definido “função lúdica” por Kishimoto (2017) - para trabalhar e desenvolver a joia mais preciosa para qualquer professor da área de humanidades; o senso crítico? O “senso crítico” se dá em compreender relações ou “causalidades” e por sob análise as “causalidades” encontradas (Freire, 1967). Bell Hooks traça uma definição que percorre semelhante linha: “Em termos mais simples, o pensamento crítico envolve primeiro descobrir o “quem”, o “quê”, o “quando”, o “onde” e o “como” das coisas[...]” (Hooks, 2020, p.32). Esse descobrimento capacita a distinguir “o que é mais importante”. Portanto, analisar os meios de usar o lúdico dos jogos para desenvolvimento dessa capacidade é a proposta deste trabalho.

2 OBJETIVOS

A partir dessa questão, coube-nos investigar o lúdico nas práticas de ensino que façam uso de jogos para o desenvolvimento do senso crítico dos alunos no ensino básico nas áreas de humanas.

3 METODOLOGIA

Neste estudo, buscamos a partir do arcabouço da pesquisa qualitativa, reunir resultados, a partir de um levantamento do tipo “estado de conhecimento” que “é identificação, registro, categorização que levem à reflexão e síntese sobre a produção científica de uma determinada área [...]” (Morosini; Fernandes, 2014, p.155). Reunimos artigos que abrangem o período de 2006 a 2024. As categorias de busca foram: “Jogos como ferramenta de ensino”, “Jogos no ensino de história”,



“Jogos no ensino de sociologia”, “Jogos no ensino de Geografia”, “Jogos para desenvolver o pensamento crítico”. Todas as categorias foram pensadas à procura de encontrar trabalhos que relacionem “jogo” a um ambiente de ensino e aprendizagem. Para isso, utilizamos como plataforma de coleta de dados o portal de periódicos Capes.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Reunimos artigos - seis no total - que tratam de forma teórica o uso de jogos pedagógicos ou relatam a experiência dessa prática em sala de aula. No trabalho de Matheus Pinho Bernardes (2018) ele traz uma importante discussão sobre a união que deve ser imprescindível ao recorrer a esse tipo de abordagem didática que é a união do “lúdico” ao utilitário, isto é, ao conteúdo que deve ser trabalhado, ao seu objetivo pedagógico. Bernardes trata dos erros que se pode incorrer nessa situação: tornar o jogo extremamente educativo e pouco divertido ou extremamente divertido, mas inerte a causar qualquer reflexão desejável, no caso de uma aula de história, sendo o contexto no qual ele trabalha, uma reflexão histórica. No artigo de Bernardes (2018) ele detalha o ““Á luta camaradas!” A Greve Geral de 1917”, um jogo de tabuleiro definido por ele como uma livre adaptação da conjuntura histórica da greve geral paulista do ano de 1917. O jogo é cooperativo, onde os estudantes assumem os papéis de grevistas que vão enfrentar um estado autoritário que usa o aparato policial para reprimir as manifestações. A professora de História Débora El-Jaick Andrade, trouxe em seu artigo uma série de jogos com propostas diferentes que tentam mesclar o “lúdico” e o “sério” (termo utilizado por ela), se empenhando na tentativa de fazer o conteúdo presente em cada etapa da “brincadeira” sem que fosse perdido seu caráter divertido. Dentre esses, o que mais se destaca em termos de uma fomentação crítica é que a autora denomina de “Jogo do capitalismo”, que em suas palavras: “A elaboração desta atividade teve em vista explorar as capacidades de antecipação propiciado pelo jogo e a capacidade de planejamento, análise e cálculo diante de problemas e desafios propostos.” (Andrade, 2007, p.101). Então, os alunos passam a se comportar como “empresários” pensando em um negócio, batizando a empresa, precificam a mercadoria, delimitam a quantidade de

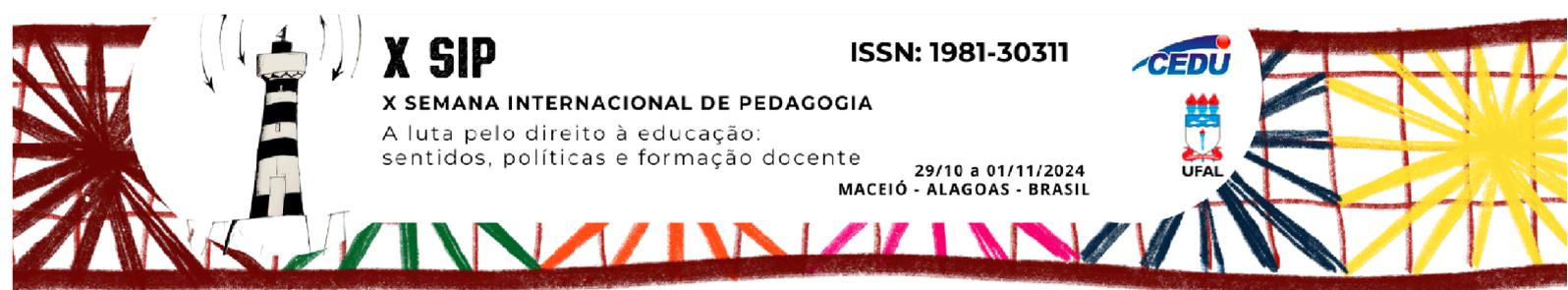
funcionários, e calculam o custo e lucro desse “empreendimento”. Tudo deve ser feito e planejado com dados “críveis”. Por isso demanda dos alunos uma vasta pesquisa, para se conseguir pensar em um negócio que tenha verossimilhança. Assim como no jogo de tabuleiro construído por Matheus Bernardes, temos no “Jogo do capitalismo” a imersão dentro total dentro da “brincadeira” proposta, que em termos colocado por Johan Huizinga, criam o “círculo mágico”, que opera como um “espaço” que delimita no intervalo entre a realidade e o jogo. Por caminhos diferentes, temos o trabalho de Ana Andrade, professora de Geografia, que em um projeto para uma feira de conhecimentos em uma escola em Recife/Pernambuco, com uma turma do 7º ano, propôs que se dividissem em grupos e que eles próprios criem “jogos” sobre os temas: Estados e Capitais do Nordeste, Cultura da região Nordeste, A importância do rio São Francisco, Paisagens turísticas da região Nordeste e Biomas do Nordeste – Caatinga(Andrade, 2021). Em todo processo a professora orientou os alunos com perguntas e provocações que o instigasse a pensar e repensar certos estereótipos atribuídos a região nordeste, e como trabalhar essa reflexão nos jogos produzidos. Outra experiência dentro da mesma área - Geografia - é de Raiane Florentino, que vem também com uma proposta de jogo de tabuleiro, para primeira série do ensino médio, onde respondem questões sobre diversas áreas de estudo da Geografia. Dividem-se as questões em 3 tipos: diretas, indiretas, com alternativas, e interpretação de figuras(Florentino, 2018). Esse tipo de abordagem remete a uma tentativa de transformar prova em algo lúdico, mas, diferente dos exemplos anteriores, aqui houve um cuidado maior em analisar os resultados: fazendo uma categorização de regular, bom ou ótimo. Porém, a análise não foi além disso. Apesar do desenvolvimento crítico ser um dos objetivos do jogo, não se apurou como essa habilidade foi trabalhada, ou se surtiu algum efeito nesse sentido. Outros trabalhos vão seguir propostas diferentes, como o uso de jogos eletrônicos para o ensino de sociedades africanas (Araujo, 2019). O uso de RPG(*Role-Playing Game*) para trabalhar a leitura, usando o recurso de jogos narrativos, onde os próprios alunos dão vida a história e trama, é um meio inovador e coeso com a ideia de unir o ensino e o lúdico (Braga; Andrade; Gomes, 2020), considerando que a leitura é fundamental para desenvolver a criticidade.



5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo é uma atividade lúdica, ou seja, com capacidade de gerar prazer, diversão, e que se separa de um ambiente “sério” como o da escola. E o ato de pensar criticamente exige o uso de determinados conhecimentos para analisar e fazer escolhas diante de algum contexto. A reflexão crítica precisa ser componente fundamental do lúdico, dito de outra forma, deve estar intrinsecamente ligada ao ato de jogar para que o casamento do lúdico do jogo, e a “seriedade” do ensino, se conectem em perfeita harmonia, como defendeu Bernardes no seu artigo. No caso de Débora Andrade, que no “jogo do capitalismo” fez com que os alunos pensassem de forma um pouco mais profunda na dinâmica econômica em que estão inseridos, e quais são os desafios para ascensão social em uma sociedade capitalista como a nossa, consegue retirar os alunos das mesmas teorias sociológicas (muito importantes, vale ressaltar), e colocá-los numa situação de repensá-las a partir da própria sociedade. Mas, foi escasso os trabalhos que apresentassem os resultados desses artifícios de ensino, como ele foi recebido pelos alunos de uma forma sistematizada; o único dos estudos trabalhados que se propõe a categorizar os resultados de alguma forma é o de Florentino(2018). Todos os outros - que colocaram na prática em sala de aula - relataram apenas reações esporádicas e positivas de alguns alunos, destacando o trabalho em equipe, o engajamento dos estudantes mais tímidos e até daqueles considerados “problemas”. Em suma, o quadro pareceu mais apontar o lúdico como uma ferramenta mais positiva do que negativa, além de permitir uma mudança no padrão de aulas tem o potencial enorme para se trabalhar o pensar criticamente, bem coloca Freire (1967, p.112): “[...]conhecer é inferir na realidade conhecida.” e o jogo permite se transpor a outra realidade, como demonstrado nos artigos analisados, e nessa outra realidade o estudante pode repensar a sua própria.

REFERÊNCIAS



ANDRADE, Débora El-Jaick. O lúdico e o sério: experiências com jogos no ensino de história. Londrina: História e Ensino, v.13, p.91-106, set.2007.

ANDRADE, Ana Karina Nogueira. Jogos didáticos na construção do conhecimento geográfico: uma possibilidade para o desenvolvimento de competências e habilidades. Revista Brasileira de Educação em Geografia, Campinas, v. 11, n. 21, p. 05-18, jan./dez., 2021.

BERNARDES, Mateus Pinto. Reflexões sobre o lançar de dados em sala de aula: considerações sobre o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro moderno para o ensino de história e suas possibilidades. Santa Catarina: Revista História, histórias, volume 7, número 13, jan./jun. 2019.

BRAGA, Mayara Rodrigues; ANDRADE, Francisco Rogiellyson da Silva; GOMES, Dannytza Serra. Gamificação no ensino de leitura: o exemplo do jogo Veridiana. Ceará: Revista Tabuleiro de Letras, v. 14, n. 01, p. 107-122, jan./jun. 2020

FREIRE, Paulo. Educação Como Prática da Liberdade. Nº 1405. Rio de Janeiro, Brasil: Paz e Terra, 1967.

FLORENTINO, Raiane. Jogo de tabuleiro: uma metodologia lúdica para o ensino de geografia. Estudos Geográficos, Rio Claro, 16(1): 144-158, jan./jun. 2018.

HOOKS, Bell. Ensinando pensamento crítico: sabedoria prática. São Paulo: Elefante, 2010.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. 4ª Edição. São Paulo, SP - Brasil: Editora Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) .jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2017.

MOROSINI, Marília Costa; FERNANDES, Cleoni Maria Barboza. Estado do Conhecimento: conceitos, finalidades e interlocuções. Educação Por Escrito, Porto Alegre, v. 5, n. 2, p. 154-164, jul.-dez. 2014.

VYGOTSKI, L. S. A formação social da mente. 4ª Edição. São Paulo: Martins Fontes, 1991.