

## OCUPA BRASIL: UM JOGO PEDAGÓGICO ONDE SE ENSINA APRENDENDO E SE APRENDE AO ENSINAR

**DIEGO WEIMAR DOS SANTOS<sup>1</sup>; KALLÉU SCHMIDT MENDES<sup>2</sup>; CARLOS  
WILLIAN SCHNAVANZ SALGADO<sup>3</sup>; EMERSON OLIVEIRA RODRIGUES<sup>4</sup>;  
MATHEUS DE SOUZA VIATROVSKI<sup>5</sup>; VERA LÚCIA DOS SANTOS SCHWARZ<sup>6</sup>**

<sup>1</sup>*Universidade Federal de Pelotas – diegoweimardosantos@gmail.com* 1

<sup>2</sup>*Universidade Federal de Pelotas – kalleu.schmidt@gmail.com* 2

<sup>3</sup>*Universidade Federal de Pelotas – carloswillianschnavanz@gmail.com* 3

<sup>4</sup>*Universidade Federal de Pelotas – emerson\_rodrigues07@hotmail.com* 4

<sup>5</sup>*Universidade Federal de Pelotas – matheusviatrovski@gmail.com* 5

<sup>6</sup>*Universidade Federal de Pelotas – vlsschwarz@gmail.com* 6

### 1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho\* tem por objetivo relatar experiências, em andamento, de bolsistas<sup>1</sup>, da área das Ciências Sociais, que atuam no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID/UFPEL), a partir da aplicação do jogo “Ocupa Brasil”. A necessidade de propiciar intervenções, em sala de aula, distanciando-se do conceito de educação bancária desenvolvido por FREIRE (2015), é que impulsiona a proposta do jogo. Nesse sentido, um grupo desenvolve a ideia de construir o jogo “Ocupa Brasil” com o intuito de estimular os alunos, do ensino médio, aos saberes trabalhados na disciplina de sociologia. Somando-se a isso, tem-se o fato de ser disciplina nova no currículo, assim com poucos recursos materiais para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem. Desta forma, escolhemos trabalhar com o uso de jogos didáticos, já que estes facilitam o alcance dos objetivos que descrevemos anteriormente. Assim, levando em consideração esse fator do jogo didático ser uma forma lúdica de aprendizagem, e que ao mesmo tempo desperta interesse nos alunos, apresentamos o OCUPA BRASIL, para alunos da escola estadual Dr. Antônio Leivas Leite. O jogo de tabuleiro foi elaborado, pensado e inspirado no jogo WAR. Este game RPG foi desenvolvido com base em conceitos estudados na sociologia, como por exemplo poder, estado e dominação em WEBER (2011) , divisão social do trabalho e fato social em DURKEHEIM (1973), exploração e luta de classes em MARX (2010). Somando-se a esses teóricos, outros influenciaram e auxiliaram na fase de formulação e de amadurecimento da proposta. Assim, inspirando-se nas ideias de FREIRE (2015) numa construção do conhecimento a partir do diálogo e, em ANTUNES (2012) encontramos os modelos de jogos didáticos e mecanismos de aplicação, bem como a defesa de seu uso como ferramenta que aproxima o participante da essência do mundo, isto é, a relação dos sujeitos com o mundo ocorre de maneira semelhante quando se está jogando. Em PACHECO (2013) e ALVES (2013) buscamos entender o que o discente espera encontrar na sala de aula quanto conteúdo e como estes interagem durante sua formação acadêmica com essas expectativas.

Portanto, a partir dessas reflexões é que, como futuros educadores, na disciplina de sociologia, se faz necessário trabalhar com os saberes da área a partir de metodologias difenciadas, que o ensinar e aprender os conteúdos das ciências sociais seja divertido, contínuo e permanente. Nesse sentido, a proposta pretende contribuir para transformar o discurso proferido, por alguns discentes do ensino médio, sobre a área das humanas e em especial a disciplina

<sup>1</sup> Trabalho realizado e inscrito na III SIIEPE-UFPEL com apoio da CAPES pelos seus bolsistas do PIBID / Ciências Sociais.

\*O presente trabalho foi submetido ao evento com o apoio da Capes.

de Sociologia, de que seus saberes não são necessários. Assim, nessa oficina percebemos, na prática, por meio de atividade realizada com alunos do ensino médio, da escola estadual Dr. Antônio Leivas Leite, que o uso de jogo didático gera entusiasmo, envolvimento e comprometimento, consequentemente aprendizagens.

## 2. METODOLOGIA

Incialmente o planejamento da proposta do grupo tem inicio com pesquisas em materiais produzidos, sobre a temática jogos e metodologia, em especial, nos trabalhos de: Celso Antunes, José Pacheco, Paulo Freire e Rubens Alves. As leituras realizadas com base nesse material impulsionaram reflexões que contribuiram significativamente para a continuidade e evolução da proposta.

Assim, o planejamento foi pautado nas seguintes etapas: leitura e construção de hipóteses - “a disciplina de sociologia em especial é considerada, pelos jovens como disciplina entediante e de difícil compreensão”. Assim houve o levantamento e definição do livro didático a sua análise e identificação de conteúdo para ser utilizado na elaboração do material para o jogo didático. Esta foi a base central para a criação do Ocupa Brasil, um jogo dinâmico e lúdico que trabalha os conceitos como território, poder e movimentos de resistência no país desde o descobrimento até os dias atuais. O segundo momento, diz respeito ao momento de aplicação do jogo, na escola Dr. Antônio Leivas Leite, para a turma do 2º ano C, em vinte e nove de agosto de dois mil e dezessete. Inicialmente, foram disponibilizados dois períodos, um que antecedia o recreio, e o outro após. No decorrer da ação, foram utilizados mais um período, perfazendo um total de três períodos. Um momento inicial de apresentação do jogo utilizado como referência, explicações das regras e um exercício prático para compreensão das regras. Na sequencia formaram-se dois grupos para, em termos práticos, jogarem o Ocupa Brasil.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Quando se pensou em elaborar um jogo que fosse potencialmente motivador, analisou-se questões como incluir conteúdo e diversão, sim o problema seria como buscar atenção de um aluno sem retirar conceitos e conteúdo. Então teve-se o insight, e a equação foi resolvida através do RPG. Mas qual jogo? Assim acende uma segunda luz - o WAR. Um jogo envolvente, de concentração e estratégia para que o objetivo, inicialmente recebido, possa ser atingido. Essas características facilitaram sua adaptação aos interesses pretendidos. Seu desenvolvimento permite uma dinâmica em que é possível explorar conhecimentos de outros componentes curriculares, tais como: os da história e da Geografia. Depois do jogo pronto trabalhamos em sua aplicação escolhemos como escola piloto a E.E.E.M Dr. Antônio Leivas Leite, localizada no bairro Cohab Tablada. De imediato, a entrada em sala para aplicar o Ocupa Brasil revelou alunos desmotivados. Um pouco desse sentimento pode ser associado ao fato de estarem sem professor, ocasionando falta de atividades no terceiro e quarto período. Na sala havia poucos alunos, provavelmente em função da licença saúde da professora, chegaram a comentar que não sentiam vontade de ir a aula naquele dia, porém foram motivados pelo desejo de conhecer o jogo didático. Ao iniciar o jogo com eles perguntas chaves sobre a disciplina de sociologia foram inseridas na discussão, porém, alguns respondiam outros ficavam mais dispersos. Então ao se inserirem no jogo, foram tomados por um

interesse súbito do que estava acontecendo ali. Dessa forma, o diálogo foi se desenvolvendo com eles, aspectos políticos, sociais e econômicos da sociedade brasileira, de forma descontraída foi sendo abordada. Nesse sentido, percebemos que, entre uma jogada e outra, os alunos iam falando sobre sociedade, dominação, preconceito racial, território, poder entre outros.

O entusiasmo e interesse destes discentes por uma metodologia de ensino, não utilizada no dia a dia, da sala de aula, é inquestionável, pois antes do início do jogo, no terceiro período, deixaram claro que havia o recreio, mas no decorrer do processo, chegado o recreio, os alunos permaneceram envolvidos com a ação. Até um fato que aconteceu e ficou marcado, foi quando o professor de história veio informar sobre um filme que assistiram posteriormente, não atribuíram importância. Ele relatou que isso nunca tinha acontecido a não ser quando eles soltariam mais cedo. Outros momentos revelam curiosidade e interesse, por jogos, isso porque por várias vezes, alunos de outros anos se fizeram presentes sob o pretexto de repassar informação. Uma ação prevista para dois períodos que se estendeu até o último período e com pedidos de retorno na próxima semana para que os colegas ausentes pudessem vir a participar.

Após a aplicação da oficina obteve-se informações, dos professores regentes, de que ficaram satisfeitos com a ação do pibid na escola, e de que a ferramenta havia despertado um certo entusiasmo nos jovens. Desta forma, percebe-se o resultado positivo, tanto para bolsistas e alunos da escola, como defendidos pelos os autores referenciados no início desse trabalho.

#### 4. CONCLUSÕES

Com a construção do modelo didático de ensino em forma de jogo de tabuleiro foi possível transitar da sala de aula para um universo mais amplo e no qual os estudantes puderam de fato observar a disciplina com outros olhos. A ideia central era motivá-los quanto ao ensino das ciências sociais, porém os resultados obtidos foram tão satisfatórios que chegamos a uma nova concepção de que os jogos didáticos além de estímulos provocaram nos alunos um real interesse e quebra de paradigma sobre as disciplinas de humanas. Passaram a enxergar possibilidades que antes lhes passavam despercebidas. Outro aspecto quanto a experiência vivenciada, a partir da aplicação do jogo didático, com os jovens, foi no sentido de verificar a necessidade de incluir, nas cartas do jogo, outros movimentos sociais, assim, avançando na linha histórica do estado brasileiro.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALVES, R. A educação como um ato de amor a vida. In: MOSÉ, V. **A escola e os desafios contemporâneos**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013. p.89-122.
- ANTUNES, C. **Na sala de aula**. Petrópolis: Vozes, 2012.
- DURKHEIM, E; Tradução: ESTEVES, M.G. Da divisão do trabalho social: In: CIVITA. V. **Os Pensadores**. São Paulo: Abril Cultural, 1973. p.303-372.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. Rio de Janeiro: Paz&Terra, 2015.
- MARX, K; ENGELS, F; Tradução: CASSAL, S.T.B. **Manifesto do partido comunista**. Porto Alegre: L&PM, 2010.
- WEBER, M; Tradução: HEGENBERG, L; MOTA, O.S. **Ciência e política: duas vocações**. São Paulo: Cultrix, 2011.

PACHECO, J. A escola da ponte e o eixo autonomia/responsabilidade. In: MOSÉ, V. **A escola e os desafios contemporâneos**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013. p.287-310.