

CONTINUE FALANDO E NINGUÉM EXPLODE: UTILIZAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS NO ENSINO DE SOCIOLOGIA

LUCAS FERNANDES TAVARES¹; BEATRIZ FRANTZ ALVES²; PEDRO HENRIQUE CORREIA DE ANDRADE³; SAMARA DE DEUS FABRIS⁴; NORIS MARTINS LEAL⁵;

¹Universidade Federal de Pelotas – tavareslucas91@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – biafrantz@hotmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – andradepedrohc@gmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas – samarafabris25@gmail.com

⁵Universidade Federal de Pelotas – norismara@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O presente texto é um relato de experiência referente a realização de uma oficina às turmas do Projeto Desafio Pré-Universitário Popular, ligado à Pró-Reitoria de Extensão e Cultura da Universidade Federal de Pelotas. O Desafio é um cursinho preparatório popular que tem por objetivo auxiliar a comunidade de baixa renda, na busca pelo acesso à universidade. A aplicação foi realizada em dois momentos, à tarde e à noite.

A oficina consiste na utilização do jogo eletrônico ‘Keep Talking and Nobody Explodes’, (“Continue Falando e Ninguém Explode”, em tradução livre), um jogo onde um grupo de pessoas precisa trabalhar cooperativamente para seguir instruções e desarmar uma bomba antes que o tempo se esgote. O principal objetivo da oficina foi trabalhar com os educandos o conceito antropológico de cultura. Utilizando o entendimento de Geertz (apud LARAIA,2007), que determina que cultura pode ser entendida como uma teia de símbolos e significados partilhados pelos atores de um sistema cultural, e, dessa forma, apresentar também para os educandos a ideia de símbolos, a partir da Linguística de Saussure (2006). Além disso, tivemos como objetivos, também, desenvolver a capacidade argumentativa dos educandos, incentivar a comunicação e a auto organização. Exemplificar organizações horizontais e incentivar a autonomia. A dinâmica do jogo possibilitou exemplificar como resolver problemas sociais, bem como enfatizar a importância da comunicação, cooperação e auto-organização.

2. METODOLOGIA

O jogo em sua forma original é dividido em duas partes: a parte que controla diretamente a bomba, manuseando-a através do computador; e a parte que têm posse das instruções através de um manual impresso. Importante destacar que nenhuma das duas partes pode ter acesso ao material da outra, de forma que a comunicação para troca de informações para cumprir o objetivo, e consequentemente vencer o jogo, se dá somente via descrição oral. Desenhos, mímicas e escrita não são permitidos. Para a adaptação do jogo como recurso material de ensino na área da Sociologia, foram necessários alguns ajustes na maneira de jogar. A fim de incentivar a auto-organização, aumentamos o número de partes que, assim como no jogo original, não podem ter acesso direto aos conteúdos das outras partes. Os alunos foram divididos em 4 grupos: um ficou em contato com o computador onde pode manusear a bomba (dizer quais elementos está vendo, cortar fios, apertar botões, inspecionar a bomba para dar detalhes aos grupos com o manual), os outros 3 grupos tinham a posse do manual, sendo

que cada grupo recebeu apenas uma parte, referente a um dos três módulos que compõem a bomba, com instruções de como desarmá-la.

Ao fazer esta separação da turma em grupos definiu-se os papéis de cada grupo da primeira rodada. Ao grupo que ficou no computador, foi preciso explicar os comandos básicos de como controlar o jogo, mas além dessas instruções nenhuma outra pode ser dada. Da mesma forma, não foi explicado o que são cada um dos módulos, como funcionam ou como é a bomba, exatamente para buscar a reação “o que faremos agora?”. O papel dos educadores depois que o cronômetro começa a rodar é estritamente resumido a observar e anotar os resultados para serem pontuados no fim da atividade e discutidos com a turma sobre as noções de conteúdo referentes a comunicação, símbolos e cultura planejadas como objetivo.

Ao fim de cada rodada, seja o resultado uma vitória ou derrota, os grupos trocam de função rotacionando os papéis para não permitir os grupos de se “especializar” em uma única função, tornando o jogo mais difícil de resolver, e forçando assim que testem diferentes lógicas compatíveis com seus conhecimentos prévios e dando oportunidades para que todos experimentem a função que fora exercida por outro.

Dos elementos agravantes para transformar o momento da oficina em um ambiente de tensão utilizamos caixas de som ligadas ao computador para aumentar o volume do cronômetro ligado a bomba de forma que durante todo o tempo, e principalmente o minuto final, os alunos lembrem que o tempo está passando, dando a sensação de urgência, e que a solução para o desafio, ou seja a comunicação, precisa ser rápida, dificultando o entendimento e simulando a sociedade real.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A oficina foi aplicada para as quatro turmas do projeto Desafio, duas de Intensivo e duas de Extensivos Tarde e Noite em um total de 25 estudantes, sendo 12 no turno da tarde e 13 no turno da noite. No momento em que a atividade foi iniciada, a sensação geral foi de confusão, os alunos ficaram perdidos, sem saber exatamente o que fazer, a espera de alguém que tome a frente das ações. No grupo da noite, uma aluna já conhecia o jogo, mas mesmo ela, inicialmente, demorou um tempo para se colocar em posição de tentar explicar e organizar as funções para que pudessem ter sucesso, de forma que, por falta de tempo, a primeira tentativa, nos dois casos resultaram em fracasso.

Foi possível identificar que, pelo fato das funções serem sempre modificadas a cada rodada, alguns grupos apresentavam mais facilidade com um determinado aspecto do que outro. Em especial no momento de manusear a bomba, por vezes o erro acontecia por dificuldades em utilizar o mouse do computador. Em outros momentos, o erro acontecia pela pressa: a fim de resolver o mais rápido possível, um grupo não verificou todos os lados da bomba, dando uma informação errada sobre a quantidade de baterias para o grupo com o manual, causando a explosão. Falhas também ocorreram por não seguir a instrução correta. Ao ser solicitado para clicarem no botão e ficar segurando, o grupo clicou e soltou.

Alguns momentos pudemos observar claramente as dinâmicas que separavam os grupos aproximando a exemplos sociais reais, como por exemplo o grupo sob controle do módulo de botões não comprehendeu as instruções corretas para o desarme, haviam entendido como proceder se o botão fosse Azul, porém o grupo em controle da bomba continuava afirmado que essa não era a cor do botão, até o momento da conclusão “O botão TÊM que ser Azul” no sentido de que se algo não está dando certo contra qualquer lógica era mais fácil acreditar

que todo um grupo não estava vendo corretamente ou o jogo tinha um problema, do que aceitar o fato de que não estavam corretos.

O volume alto dos bips do cronômetro deixou os alunos tensos durante o jogo, o que por si só já aumenta, ainda, mais o problema de comunicação. Em alguns momentos foi pedido para que se baixasse o volume, o que foi negado, uma vez que fazia parte da proposta inicial. Entretanto, os ruídos na comunicação não se limitavam ao volume do som. Os educandos por diversas vezes respondiam algo diferente do que lhes era perguntado, por exemplo, quando um grupo foi questionado quantos fios tinham na bomba, a resposta era a cor de cada um. Em outro momento, perguntaram se o código de série terminava com letra ou número, a resposta era a leitura integral de todo o código, que era extenso e poderia confundir no entendimento final.

Em relação ao módulo dos símbolos, o que todos os alunos buscaram ao tentar resolver foi aproximar a imagem vista de algo conhecido. Em dado momento, um aluno disse: “É parecido com o símbolo da psicologia”, ao que a resposta foi: “mas eu não sei que símbolo é esse”. Assim discutimos com os alunos se o que é preciso para o sucesso da comunicação, é pensar nos significados que compreendemos ou nos significados que o destinatário dessa mensagem terá sucesso em compreender. De acordo com Saussure (2006), a língua é um sistema de signos que exprimem ideias e ela não existe sem um comum acordo entre os membros de um grupo que compartilham os mesmos significados. Como um conjunto de regras que estrutura, a língua passa despercebida no cotidiano, através da negação dessa realidade, apresentando signos desconhecidos que não apresentam significado compartilhado, quebramos a comunicação provando que assim como apresentou Saussure (2006) se signos são compostos pelo significante e o significado, sem um significado compartilhado não há compreensão impossibilitando a comunicação. Demonstrando além disso que sem comunicação não há organização.

4. CONCLUSÕES

Por meio da oficina, foi possível realizar juntamente com os alunos a reflexão acerca da forma de comunicação, mostrando na prática a importância de buscar utilizar os signos de forma a adequar o significado a ser captado pelo outro. Desta maneira, conseguimos debater como a cultura, que pode ser entendida como essa teia de significados, a partir do conceito de Geertz apresentado anteriormente, está diretamente presente na nossa forma de lidar com os outros e com o mundo ao redor.

Uma aproximação do jogo com a resolução de problemas sociais da realidade é o fato de que a sociedade é um grupo grande composto por grupos menores, e mesmo que um grupo menor cumpra o seu objetivo, caso outro não o cumpra, todos do grande grupo sofrem as consequências.

Cabe aqui ressaltar que houve rodadas de sucesso, mas estas ocorreram em menor quantidade, e normalmente após algumas tentativas fracassadas. De qualquer forma, o objetivo da proposta era justamente, nos momentos de erro, localizar as dificuldades de comunicação e de entendimento, para debater posteriormente com a turma estes pontos. Durante a discussão, nos dois momentos, as turmas puderam perceber em quais elementos erraram e durante uma nova rodada os erros anteriores não foram repetidos, porém descobriram novos erros até que as possibilidades se esgotaram e inclusive ao vencerem pediram que a dificuldade do jogo aumentasse e os educadores presentes se unissem a atividade.



5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LARAIA, R. B. **Cultura: um conceito antropológico.** 21^a edição. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

SAUSSURE, F. **Curso de Linguística Geral.** 27^a edição. São Paulo: Cultrix, 2006.