

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS PARA TRABALHAR A TEMÁTICA RACISMO NA ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL FRANCISCO CARUCCIO

SAMUEL SIAS TEIXEIRA FURTADO¹; EDUARDO SCHAUN DUARTE²; LÓREN CANTILIANO XIMENDES³; MILENE SEQUEIRA ARAÚJO⁴; ISABEL RIECHEL⁵

¹*Universidade Federal de Pelotas- samuelsias7@gmail.com*

^{2,3,4}*Universidade Federal de Pelotas – eduschaun@gmail.com; lorencantiliano@gmail.com; milene_sequeira@hotmail.com*

⁵*Secretaria Municipal de Educação e Desporto - SMDE – isabelriechel@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

O referido trabalho foi desenvolvido pelos bolsistas do Programa Iniciação à Docência (PIBID) do curso de Licenciatura em História da Universidade Federal de Pelotas. A premissa do programa é antecipar o vínculo dos discentes com a prática, o cotidiano e a realidade escolar em escolas da rede pública de educação básica.

As atividades foram realizadas no primeiro semestre do ano vigente na Escola Municipal de Ensino Fundamental Francisco Caruccio que fica localizada na zona norte da cidade de Pelotas/RS, e atende aos bairros Pestano, Eldorado e Getúlio Vargas.

A temática racismo foi a escolhida para a elaboração e desenvolvimento das atividades, e essa escolha se deu através de um diagnóstico feito pelos bolsistas nos primeiros contatos em sala de aula com os alunos. Os discentes observaram durante as aulas da professora regente da disciplina de História, Isabel Riechel, que os alunos se tratavam de forma preconceituosa e desrespeitosa.

Após essa observação os bolsistas começaram a pesquisa sobre o tema e de como seria o desenvolvimento, aplicação e avaliação das atividades. As mesmas foram aplicadas em duas turmas de 9º ano, na turma 9A que tem 26 alunos matriculados e na turma 9B que tem 25 alunos matriculados. As aulas foram ministradas por duas duplas de bolsistas, durante cinco semanas em períodos de 50 minutos cada.

Os principais objetivos com as atividades propostas foram de conscientizar, contextualizar e amenizar a problemática diagnosticada, visto que a escola é, depois da família, o mais importante ambiente de socialização, sendo o espaço onde as crianças e os jovens passam boa parte do tempo. A sua função é conscientizar, proteger e aprimorar seus estudantes no que se refere aos valores, o respeito, o exercício da cidadania e do direito de todos.

2. METODOLOGIA

O método de planejamento utilizado para às aulas foi o modelo epistemológico construtivista de Jean Piaget. Esta forma pedagógica entende que o aprendizado deve ser realizado em conjunto entre o professor e o aluno,

O docente deixa de ser um sujeito que possui uma posição de centralidade e de único detentor do conhecimento, e passa a se tornar um mediador dos conhecimentos obtidos pelos estudantes facilitando a interação entre ambos criando atividades para trabalhar dentro desses parâmetros estabelecidos pelo modelo piagetino.

Para Piaget o conhecimento é adquirido de forma interacionista, de maneira que o sujeito possa interagir com o meio ambiente em que vive. “O conhecimento, portanto, é construído de acordo com estágios de desenvolvimento, que são fixos e universais. Só a estrutura é inata, portanto legada pela filogênese do ser humano. É ela que vai permitir o desenvolvimento nos diversos estágios de maturação” (PIAGET, 1966).

Durante o período das atividades na Escola Francisco Caruccio, com o intuito de facilitar a abordagem do tema central, entre elas estavam reunir os estudantes em formato de círculo proporcionando a troca de ideias entre os alunos e o professor sempre respeitando a especificidade de cada aluno, suas vivências e gerando uma maior interação.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para trabalhar com a questão do racismo foram planejadas aulas construtivista, atividades com corte e colagem, etc, mas a intervenção que foi melhor aceita pelos alunos foram os jogos. Os jogos desenvolvidos se assemelham ao Kahoot, uma plataforma de jogos de cunho educacional onde é possível criar questionários referentes a qualquer assunto, Para Wang (2015 p.221 apud Bezerra e Lima 2020 p.10) O Kahoot.

É um jogo baseado em respostas dos estudantes que transforma temporariamente uma sala de aula em um game show. O professor desempenha o papel de um apresentador do jogo e os alunos são os concorrentes. O computador do professor conectado a uma tela grande mostra perguntas e respostas possíveis, e os alunos dão suas respostas o mais rápido e correto possível em seus próprios dispositivos digitais (WANG, 2015, p. 221).

Pensando na questão dos problemas de conectividade da escola, a ideia central em que o Kahoot é baseado foi adaptada e feita o Canva, uma plataforma de design que permite criar diferentes tipos de apresentação como slides, panfletos, etc. Seguindo a apresentação do jogo original foram criados três jogos diferentes, todos em formato de quiz, onde os alunos ao invés de responderem usando o celular e a internet respondiam sinalizando com a mão e anotando em uma folha qual a resposta que eles acreditavam ser a correta. Os jogos foram aplicados durante quatro semanas e na quinta e última semana os alunos desenvolveram seu próprio jogo.

Para a criação do jogo foi disponibilizado um modelo do Canva onde os alunos divididos em grupos precisavam elaborar uma questão para o questionário, durante essa atividade pode ser observado vários pontos importantes que denotam o interesse dos alunos tanto na atividade quanto no tema, como por exemplo: alguns grupos criaram mais de uma questão por estarem em um grupo com mais integrantes, por já terem elaborado uma questão em casa ou terem terminado rapidamente a formulação da primeira questão.

Além disso, pode-se perceber um grande compromisso por parte dos estudantes com o tema visto que, eles fizeram pesquisas sobre os conceitos relacionados à temática do racismo para melhor formularem suas questões e garantirem o uso correto desses conceitos.

4. CONCLUSÕES

Tivemos como conclusão desse trabalho que o tema sobre o racismo acabou de maneiras distintas impactando as turmas. Vários relatos foram ouvidos dos alunos sobre o assunto e experiências que eles acabaram passando foram compartilhadas durante as aulas. Uma aluna indagou sobre como as leis que criminalizam o racismo no Brasil não são efetivas pois ela não enxergava ninguém sendo punido como deveria ser. Outro relato importante foi de um aluno que perguntou qual seria a cor dele pois ele não conseguia se encontrar naqueles padrões de raça. Isso nos leva a questionar sobre o quanto ainda é pouco discutida na sociedade a questão da identidade negra no país e como ela vai para além dos conceitos de raça e etnia, abrangendo questões culturais, sociais e tradicionais de uma determinada população. Além disso, fica a reflexão sobre a efetividade no combate contra o racismo no Brasil e como o poder político está agindo em relação a pautas anti racistas nos últimos anos.

Portanto, fica como esperança do grupo que uma semente tenha sido plantada entre os alunos e que esse tema visto por nós como extremamente necessário de ser abordado naquele local, tenha de alguma maneira impactado as turmas trabalhadas e que de alguma forma aqueles alunos consigam compreender a si mesmos e a respeitar uns aos outros.

Para o grupo que trabalhou no Francisco Caruccio, fica como consequência desses meses de trabalho um grande aprendizado e uma bagagem muito importante. Através do contato com as turmas e com a professora Isabel, conseguimos essa aproximação maior com o ambiente escolar e os desafios que envolvem a preparação das aulas.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BEZERRA, C. de L.; LIMA, D. de J. **KAHOOT: UMA FERRAMENTA DIDÁTICO-PEDAGÓGICA PARA O ENSINO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL**. Revista Encantar, [S. I.], v. 2, p. 01–12, 2020. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/encantar/article/view/8858>. Acesso em: 3 agosto de 2023.

PIAGET, Jean. **O NASCIMENTO DA INTELIGÊNCIA NA CRIANÇA**. Rio de Janeiro: Zahar, 1966.