

Técnicas educacionais alternativas: relato de experiência na aplicação de um jogo como ferramenta tecnológica educacional

Jeanderson Soares Parente¹
Grayce Alencar Albuquerque²
Helder Cardoso Tavares³
Inara Maria Calou de Araújo⁴

¹ Enfermeiro. Especialista em Formação de Professores para o Ensino Superior e Educação Continuada pela Faculdade de Juazeiro do Norte (FJN). Integrante do Grupo de Pesquisa em Sexualidade, Gênero, Diversidade Sexual e Inclusão (GPESGDI) da Universidade Regional do Cariri (URCA). E-mail: Jeanderson17@ymail.com.

² Enfermeira. Doutora em Ciências da Saúde (pela FMABC Professora da graduação e do mestrado acadêmico em Enfermagem pela Universidade Regional do Cariri – URCA). E-mail: geycyenf.ga@gmail.com.

³ Nutricionista. Especializando-se em Nutrição Clínica Ortomolecul, Biofuncional e Fitoterapia pela FJN. E-mail: helder-cardoso17@hotmail.com.

⁴ Graduada em Direito. Especialização em Direi-

RESUMO

Objetivamos relatar nossa experiência pessoal como integrantes de um projeto de extensão sobre diversidade sexual quanto à eficácia da aplicação de um jogo como método pedagógico alternativo para promoção da discussão de temas sobre sexualidade, gênero e diversidade sexual em estudantes do segundo ano de uma escola pública de ensino médio localizada no município de Juazeiro do Norte, Ceará, Brasil. A dinâmica com os alunos consistiu na aplicação de um jogo educativo sobre temas transversais relacionados a sexualidade originado a partir da adaptação do jogo Scotland Yard, produzido pela empresa Grow®. A escolha do jogo como tecnologia pedagógica se mostrou bastante eficaz porque possibilitou que os alunos, através de uma metodologia lúdica e instigante, exercitassem suas capacidades de lógica e raciocínio, revisassem os conteúdos curriculares dos anos anteriores e ainda discutissem entre si e com os professores em sala de aula sobre os casos e os temas propostos.

Palavras-chave: Ensino médio; Técnicas Educacionais; Sexualidade; Diversidade sexual; Aprendizagem Baseada em Problemas.

Alternative educational techniques: report of experience in the application of a game as an educational technological tool

ABSTRACT

We aim to report our personal experience as part of an extension project on sexual diversity regarding the effectiveness of the application of a game as an alternative pedagogical method to promote the discussion of cross-cutting themes about sexuality, gender and sexual diversity in second year students of a public high school located in the city of Juazeiro do Norte, Ceará, Brazil. The dynamics with the students consisted in the application of an educational game on transversal themes related to sexuality originated from the adaptation of the game Scotland Yard, produced by the company Grow®. The choice of the game as a pedagogical technology proved to be quite effective because through a playful and thought-provoking methodology, made it possible for students to exercise their abilities of logic and reasoning, reviewed the curricular contents of previous years, and still discussed with each other and with teachers in the classroom about the cases and proposed topics.

Keywords: Secondary Education; Educational Techniques; Sexuality; Sexual diversity; Problem-Based Learning.

INTRODUÇÃO

Muito além de limitar-se a aparelhos tecnológicos ou ferramentas materiais, o conceito de tecnologia de Verasztoet al (2008) adotado nesse estudo, corresponde a um conjunto de saberes inerentes ao desenvolvimento e concepção dos instrumentos (artefatos, sistemas, processos e ambientes) criados pelo homem através da história, no intento de satisfazer suas necessidades e requerimentos pessoais e coletivos.

Intrínseca ao acervo cultural de um povo, a tecnologia existe na forma de um conhecimento acumulado, e por essa razão está em contínua produção, constituindo-se, portanto, como uma forma de conhecimento onde todas as tecnologias são produtos de todos os tipos de conhecimento humano produzidos ao longo da história (VERASZTO *et al.*, 2004, 2008).

O uso das tecnologias como ferramenta pedagógica

No que concerne a aplicação das tecnologias à educação, um compilado de estudos intitulado Tecnologias na escola realizado pelo Ministério da Educação, introduz afirmando que a incorporação de diferentes tecnologias, como computador, Internet, vídeos, etc, podem trazer contribuições significativas às práticas pedagógicas. Neste sentido, as tecnologias devem ser utilizadas segundo os propósitos educacionais e as estratégias mais adequadas para facilitar o processo de aprendizagem, não se tratando da informatização do ensino, que reduz as tecnologias a meros instrumentos para instruir o aluno. Ademais, o terceiro item do art. 3º da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) Nº 9.394/1996 institui como princípio educacional o pluralismo e ideias e de concepções pedagógicas.

Nesse cenário, o Programa de Ensino Médio Inovador fundamentado pela Portaria Nº 971/ 2009 reforça o artigo supracitado da LDB ao apoiar e fortalecer o desenvolvimento de propostas curriculares inovadoras nas escolas do ensino médio não profissional. O art. 2º desta portaria caracteriza o referido programa como ferramenta de apoio para as

“Secretarias Estaduais de Educação e do Distrito Federal no desenvolvimento de ações de melhoria da qualidade do ensino médio não profissionalizante, com ênfase nos projetos pedagógicos que promovam a educação científica e humanística, a valorização da leitura, da cultura, o aprimoramento da relação teoria e prática, da utilização de novas tecnologias e o desenvolvimento de metodologias criativas e emancipadoras (PORTARIA Nº 970, 2009. p. 52)”.

O método de Aprendizagem Baseada em Problemas como tecnologia pedagógica

A Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP, ou PBL do inglês “*Problem Based Learning*”) emerge como uma tecnologia pedagógica e um método alternativo de ensino-aprendizagem que veio a disputar espaço com os métodos de ensino tradicionais. A ABP é uma proposta pedagógica que consiste no ensino centrado no estudante e baseado na solução de problemas. Com esse método o aprendizado ocorre a partir da apresentação de problemas, reais ou simulados, a um grupo de alunos. Para solucionar os problemas,

os alunos recorrem aos conhecimentos prévios, discutem, estudam, adquirem e integram os novos conhecimentos. Essa integração, aliada à aplicação prática, facilita a retenção do conhecimento, que pode ser mais facilmente resgatado quando o estudante estiver diante de novos problemas. Desse modo, o método ABP valoriza, além do conteúdo a ser aprendido, a forma como ocorre o aprendizado, reforçando o papel ativo do aluno neste processo, permitindo que ele possa aprender a aprender (BORGES et al, 2014).

Desse modo, é de fundamental importância a adoção de metodologias criativas e emancipatórias na aprendizagem, especialmente quando se espera a abordagem de temas transversais como os referentes à sexualidade, gênero e diversidade sexual na prática escolar. Nesse contexto, principalmente quando a dificuldade na abordagem desse tema ainda se faz muito presente atualmente, é bastante válida a adoção de técnicas e métodos de aprendizagem diferenciados que possibilitem a abordagem e discussão desses temas em sala de aula de maneira natural e descontraída, com vista a auxiliar na superação dos tabus e dos preconceitos em torno desses temas. Assim sendo, a utilização de jogos e aplicativos educacionais, bem como atividades educativas em formato de oficinas, debates e rodas de conversa, constituem apenas algumas entre as várias alternativas tecnológicas que podem ser utilizadas para esse fim.

Através desse estudo objetivamos relatar nossa experiência pessoal como integrantes de um projeto de extensão sobre diversidade sexual quanto à eficácia da aplicação de um jogo como método pedagógico alternativo para promoção e incentivo da discussão de temas transversais em sala e aula, especificamente sobre sexualidade, gênero e diversidade sexual, em estudantes do segundo ano de uma escola pública de ensino médio localizada no município de Juazeiro do Norte, Ceará, Brasil.

MÉTODO

Trata-se de um relato de experiência pessoal desenvolvido a partir de uma atividade educacional sobre sexualidade, gênero e diversidade sexual realizada em fevereiro de 2016 com estudantes do segundo ano do ensino médio de uma escola pública localizada no município de Juazeiro do Norte, Ceará, Brasil.

Essa atividade foi desenvolvida a partir do projeto de extensão “*Diversidade Sexual e Inclusão: educando para educar na desconstrução do estigma e discriminação contra minorias sexuais*” do curso de enfermagem da Universidade Regional do Cariri (URCA), vinculado à Pró-Reitoria de Extensão (PROEX), em que se objetivou capacitar docentes do ensino médio sobre sexualidade, gênero e diversidade sexual para redução do preconceito e discriminação de minorias sexuais. O projeto ocorreu durante todo o ano de 2016 em três escolas de ensino médio do município de Juazeiro do Norte, Ceará.

Apesar do objetivo do projeto ser capacitar docentes, percebemos a necessidade complementar as atividades do projeto não apenas capacitando e incentivando os professores para discutirem esses assuntos com suas turmas, mas também nós mesmos nos inserirmos nas salas de aula para realizarmos ações educativas diretamente com os alunos, no intuito de prepará-los para a abordagem dos temas supracitados e promover o direcionamento dos conteúdos para serem discutidos posteriormente entre eles e com os professores em sala. Assim sendo, na primeira escola que visitamos dois professores nos procuraram e cederam espaços de suas aulas para que realizássemos a atividade com seus alunos.

A dinâmica com os alunos consistiu na adoção de um método de Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP) mediante aplicação de um jogo educativo sobre sexualidade, gênero e diversidade sexual, originado a partir da adaptação do jogo Scotland Yard, produzido pela empresa Grow®. Esse relato de experiência apresenta os resultados obtidos referentes à eficácia na aplicação do jogo como uma ferramenta tecnológica educacional e como método de ABP para se promover discussões futuras sobre as temáticas supracitadas.

Sobre o jogo

A turma foi dividida em quatro grupos com quantidades iguais de pessoas. Cada grupo constituiu uma agência própria de investigação particular. Separadamente os grupos receberam uma cartela diferente contendo a descrição do caso que estes deveriam solucionar. O objetivo do jogo consiste em solucionar as metas descritas em cada cartela, para isso, os grupos deveriam percorrer o tabuleiro e adentrar e adentrar em suas localidades no intuito de coletar as pistas que deverão ser decifradas por cada equipe. As metas são alcançadas mediante solução correta das pistas.

Uma vez que a proposta do jogo foi preparar os alunos para a abordagem dos assuntos e direcionar os conteúdos a serem discutidos posteriormente em sala, optamos por selecionar casos relativos a esses temas que versam sobre assuntos importantes discutidos atualmente, como homofobia, violência contra a mulher, transfobia e machismo. Desse modo, foram selecionados casos que envolvem I) a morte de um jovem homossexual, II) o assassinato de uma jovem vítima de estupro coletivo, III) a morte de uma adolescente que teve um vídeo de sua intimidade distribuído por celulares em sua cidade e IV) o caso de um homicídio contra uma travesti.

RESULTADOS

Participaram da oficina 22 alunos de ambos os sexos. Desse total de alunos, dois recusaram participação no momento da formação dos grupos, contudo, conforme o andamento do jogo, estes se inseriram em equipes próximas e acabaram participando da atividade. A realização da oficina foi conduzida por 2h30'.

O papel da educação dialógica no combate ao preconceito

Durante a realização da atividade houveram pontuais manifestações de preconceito por parte de alguns estudantes que ficaram responsáveis por solucionar os casos cujas vítimas tratavam-se de um adolescente homossexual e de uma mulher transexual que trabalhava como modelo e profissional do sexo.

Posto que manifestações desse tipo já eram esperadas, ao invés de contra argumentar os estudantes evocando resultados, conceitos e ideias de artigos científicos especializados nessa temática, decidimos agir de acordo com a proposição de Rubem Alves (2011), que considera que o objetivo da educação não é simplesmente ensinar e transmitir conhecimentos, assim como a missão do professor não é dar respostas prontas. Para o autor o objetivo da educação e a missão do professor é ensinar a pensar, é estimular o desenvolvimento intelectual e cognitivo e provocar a inteligência, o espanto e a curiosidade no aluno. Desse modo, procuramos reduzir nossas intervenções para permitir que o conhecimento acontecesse a partir do debate e a partir da reflexão crítica dos alunos sobre

seu modo de pensar e agir.

A utilização desse método mostrou-se bastante eficaz e apresentou resultados bastante satisfatórios. Freire (2002) afirma que durante uma discussão um pensamento ingênuo se reconhecerá como tal diante dos outros, e assim aconteceu nessa atividade. Cientes dos danos, prejuízos e das consequências que o preconceito, a discriminação e a ignorância podem causar, os próprios alunos criticaram os colegas que manifestaram atitudes preconceituosas e discriminatórias. Alguns estudantes questionaram a validade das afirmações preconceituosas que seus colegas proferiram e colocaram em cheque a consistência de seus argumentos. Dado que o aprendizado estava ocorrendo entre os próprios alunos, coube a nós facilitadores, apenas mediar as pontuais discussões e apresentar, quando necessário, os conhecimentos científicos a respeito do assunto, o que praticamente não aconteceu.

Conhecimentos dos alunos sobre os conteúdos do ensino médio e o problema da compartimentalização do ensino

Uma vez que o público-alvo da atividade eram estudantes do ensino médio, optamos por utilizar conteúdos constantes nos Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio (PCNEM) além de conteúdos básicos ensinados no ensino fundamental para a confecção das pistas. O objetivo era avaliar o conhecimento dos alunos quanto aos conteúdos adquiridos em sala de aula, revisar tais conteúdos e incentivar a busca por esses assuntos na internet ou em outros materiais didáticos. Desse modo, para que as equipes pudessem solucionar as pistas, os alunos necessitariam de competências e habilidades referentes as áreas de linguagens e códigos e matemática, mais precisamente das matérias de português (gramática), inglês e matemática.

No que concerne aos resultados relacionados a avaliação dos alunos quanto aos conhecimentos adquiridos em sala de aula, convém apresentar primeiramente os conteúdos curriculares que serão necessários para solução das pistas correspondentes a cada matéria. Tais informações estão apresentadas na Figura 1, logo abaixo.

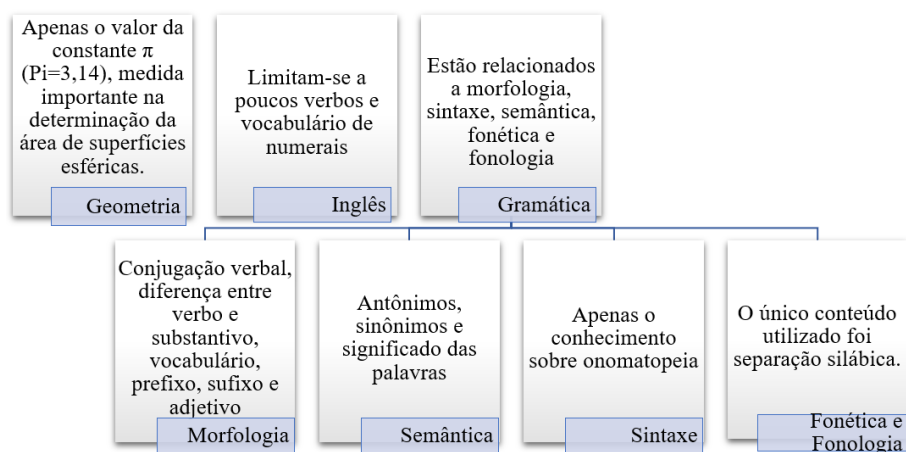


Figura 1. Conteúdos necessários para solução das pistas e suas matérias correspondentes.

Dúvidas e dificuldades relativas a esses assuntos eram esperadas, por esse motivo foi sugerido que os alunos recorressem a materiais de apoio de qualquer tipo, incluindo a internet. Apesar disso foi bastante surpreendente e preocupante para nós o fato de muitos alunos do segundo ano do ensino médio não saberem a diferença entre um substantivo

e um verbo, não conhecerem as formas e os tempos de conjugação verbal, não saberem adjetivar um sujeito, desconhecerem a diferença entre antônimo e sinônimo etc.

Muito longe de indicar apenas uma incompetência, simples esquecimento ou desinteresse por parte dos alunos em aprender, o desconhecimento destes assuntos aponta para uma deficiência crônica, grave e seríssima do atual sistema educacional, em que os conhecimentos são compartimentalizados, os conteúdos são fragmentados, sem ligações entre si e ausentes de significado e sentido para os alunos. Os assuntos são completamente desvinculados da vida como um todo, da realidade dos alunos e do lugar onde vivem, são memorizados de maneira mecânica e sem reflexão crítica, desconsiderando-se seus interesses e suas necessidades individuais (MOSÉ, 2013). Ademais, essa nossa observação reforça os resultados do Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) de 2015, o qual demonstrou que o desempenho dos estudantes de ensino médio no Brasil está inferior ao de 20 anos atrás.

Momentos finais

O grande trunfo dessa dinâmica consistiu em comunicar aos alunos, após a finalização do jogo, que aquela não era uma simples brincadeira pois todos os casos que eles solucionaram eram verídicos, tendo sido apenas adaptados para adequarem-se ao formato do jogo. Os objetivos de aprendizagem dessa dinâmica consistiu em quebrar subitamente com o clima de descontração e exibir os vídeos e as matérias jornalísticas sobre essas ocorrências, objetivando sensibilizar os alunos para a compreensão de que a exclusão com o próximo, manifestada através de marginalização social, bem como a inferiorização dos outros e o preconceito e a discriminação, muito além de uma “opinião” ou de “brincadeiras” aparentemente inocentes, tais manifestações contribuem significativamente para a perpetuação cultural dessas exclusões e para a morte de vários indivíduos.

O final do jogo foi marcado pela vitória da agência dois, contudo, apesar de termos parabenizado a equipe pela vitória, a ideia era que os alunos percebessem que, na verdade, nesse jogo não havia vencedores. Explicamos para a turma, e para a equipe campeã em particular, que o suicídio de Julia Receba, foi a consequência de apenas uma, das várias ofensas e difamações que as mulheres sofrem cotidianamente, simplesmente por transgredirem as expectativas de gênero que lhes são impostas; que a morte de Bobby, caso responsável pela Agência Um, foi uma tentativa bem-sucedida de apenas um dos vários adolescentes não heterossexuais, que tal como Bobby, que tem aproximadamente o triplo de chances de tentarem suicídio em comparação a seus pares heterossexuais (TEIXEIRA-FILHO; RONDINI, 2012); que a morte de Jyoti Singh (agência três) foi apenas uma entre as mais de um terço das mulheres em todo o mundo que são afetadas pela violência física ou sexual, e entre as 35% de todas as mulheres que, segundo a OMS, 2013 irão em algum momento enfrentar uma situação de violência por um parceiro fixo ou ocasional; e que o assassinato da transexual Fernanda (agência quatro) foi apenas mais um entre os 319 homicídios homo/lesbo/bi/transfóbicos cometidos naquele mesmo ano segundo dados do Grupo Gay da Bahia (2015), equivalendo a um assassinato a cada 27 horas no país contra Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis, Transexuais, Queers e Intersexuais (LGBTTQI).

CONCLUSÃO

A realização dessa atividade possibilitou identificar manifestações de preconceito por parte de alguns alunos, além da constatação de que a grande maioria deles desconheciam alguns dos conteúdos básicos do ensino fundamental e médio, tais como a diferença entre um substantivo e um verbo, as formas e os tempos de conjugação verbal, adjetivos, diferença entre antônimo e sinônimo entre outros.

A escolha do jogo como tecnologia pedagógica para propiciar a discussão sobre gênero, sexualidade e diversidade sexual com os alunos do ensino médio se mostrou bastante eficaz porque possibilitou que os alunos exercitassem suas capacidades de lógica e raciocínio, revisassem os conteúdos curriculares dos anos anteriores e ainda discutissem entre si sobre os referidos temas, tudo de uma maneira lúdica e instigante. Além disso, a crítica de alguns alunos contra as manifestações preconceituosas por parte de alguns de seus colegas indica que o objetivo da dinâmica foi alcançado, uma vez que a intenção era criar um ambiente propício para que se pudesse futuramente refletir, discutir e repensar coletivamente a respeito das próprias opiniões, posicionamentos, ideologias e atitudes pré-concebidas, com vistas a propiciar a construção de uma sociedade com maior respeito ao próximo e aceitação das diferenças.

Após a finalização da dinâmica os alunos foram orientados a relatar para seus professores e para seus próprios colegas situações de preconceito relacionado a sexualidade que eles testemunharam, sofreram ou cometeram, assim como seus sentimentos e angústias em relação a esses assuntos. Ademais, eles também foram orientados a relatar, por exemplo, se já foram vítimas de piadas ou brincadeiras de mau gosto, se já atacam ou tiveram sua sexualidade atacada ou posta à prova por outros, etc.

Nas reuniões do projeto com os professores para capacitação destes, eles foram orientados a fazerem perguntas desse tipo e utilizarem-se da brincadeira para iniciarem a discussão sobre esses temas com suas turmas. Mesmo que o professor considerasse que ainda não se sentia seguro ou não dispusesse dos conhecimentos teóricos suficientes para debater sobre esses temas, o fato do jogo ter sido baseado em casos reais proporcionaria a turma que o debate fosse iniciado a partir de problemas cotidianos, aproximando-se, de alguma forma, à realidade deles. Desse modo, os alunos encontrariam brechas para falar sobre si e sobre como se sentem, e dessa maneira, através da união dos testemunhos dos muitos alunos juntamente com a mediação do professor, os próprios estudantes perceberiam a gravidade e as consequências sociais do preconceito e das imposições de gênero.

REFERÊNCIAS

BRASIL. INEP. **Ideb. Índice de Desenvolvimento da Educação Básica – Resultados e Metas.**

BRASIL. Ministério da Educação. **2. Tecnologias na escola.** Brasília, DF.

BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais Ensino Médio.** Brasília, DF, abril, 2000.

BRASIL. Ministério de Educação e Cultura. **LDB - Lei nº 9394/96, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da Educação Nacional.** Brasília: MEC, 1996.

BRASIL. Portaria N° 971, de 9 de outubro de 2009. **Diário Oficial da União, Poder Executivo**, Brasília, DF, 13 out. 2009. Seção 1, p. 52.

BORGES, M. C.; CHACHÁ, S. G. E.; QUINTANA, S. M.; FREITAS, L. C. C.; RODRIGUES, M. L.V. Aprendizado baseado em problemas. **Medicina (Ribeirão Preto)** v. 47, n. 3, p. 301-7, 2014.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia; saberes necessários á pratica educativa**. 25ª ed, Rio de Janeiro, Editora Paz e Terra, 2002.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 17ª ed, Rio de Janeiro, Editora Paz e Terra, 1987.

GGB. **Quem a homofobia matou hoje?** Bahia, 2015.

MOSÉ, V. **A escola e os desafios contemporâneos**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. Centro de Notícias da ONU. **Relatório da ONU aponta que mais de um terço de todas as mulheres são afetadas pela violência física ou sexual**. UNIRIC, Centro Regional de Informação das Nações Unidas, 2013.

ALVES, R. **O PAPEL DO PROFESSOR**. Portal Brasil, fev. 2011. Video (3min).

TEIXEIRA-FILHO, F. S.; RONDINI, C. A. Ideações e tentativas de suicídio em adolescentes com práticas sexuais hétero e homoeróticas. **Saúde soc.**, São Paulo, v. 21, n. 3, p. 651-667, 2012.

VERASZTO, E. V. **Projeto Teckids: Educação Tecnológica no Ensino Fundamental**. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2004.

VERASZTO, E. V. et al. Tecnologia: Buscando uma definição para o conceito. **Prisma.com**, São Paulo, n. 7, 2008.

COMO CITAR ESTE RELATO:

PARENTE, Jeanderson Soares; ALBUQUERQUE, Grayce Alencar; TAVARES, Helder Cardoso; ARAÚJO, Ilnara Maria Calou de. Técnicas educacionais alternativas: relato de experiência na aplicação de um jogo como ferramenta tecnológica educacional. **Extramuros**, Petrolina-PE, v. 5, n. 1, p. 129-136, 2017. Disponível em: <informar endereço da página eletrônica consultada>. Acesso em: informar a data do acesso.

Recebido em: 11 mai. 2017

Aceito em: 27 nov. 2017