

## EXPERIÊNCIAS PEDAGÓGICAS E METODOLOGIAS COOPERATIVAS NO ÂMBITO DA EDUCAÇÃO INTEGRAL EM JUAZEIRO DO NORTE - CEARÁ.

Jeferson Antunes<sup>1\*</sup>, Francisco Mário de Sousa Silva<sup>2</sup>, Isabelle Santos de Souza Vieira<sup>3</sup>, Verônica Salgueiro do Nascimento<sup>4</sup>, Zuleide Fernandes de Queiroz<sup>5</sup>.

1. Estudante do Curso de Pós-Graduação em Desenvolvimento Regional Sustentável da UFCA
2. Estudante do Curso de Pós-Graduação em Desenvolvimento Regional Sustentável da UFCA
3. Estudante do Curso de Pós-Graduação em Desenvolvimento Regional Sustentável da UFCA
4. Orientadora: Professora do Curso de Psicologia da Universidade Federal do Ceará (UFC) com Pós-Doutorado em Psicologia (UFRJ).
5. Orientadora: Professora do Curso de Pedagogia da Universidade Regional do Cariri (URCA) com Pós-Doutorado em Educação (UFRN).

### Resumo:

Preocupados com os rumos que a educação toma, vários pesquisadores têm alertado para as necessidades de mudança no paradigma educacional, principalmente do campo das metodologias, visando atender as necessidades sociais contemporâneas. O uso de várias metodologias ativas, jogos e recursos tecnológicos têm sido apresentados em revistas e eventos científicos do campo da pedagogia. O presente estudo tem por objetivo apresentar um relato de experiência do uso de jogos cooperativos no ano de 2016, com estudantes do ensino médio integrado do IFCE, para a promoção de uma abordagem educativas mais significativa e lúdica, efetivada pelo LIJC. Para tal, a observação assistemática e os relatórios dos mediadores das atividades são nossas fontes de estudos da realidade posta, compreendendo que, mesmo se tratando de jovens estudantes ainda é complexo transpor questões culturais como a competição, sendo a sensibilização um caminho para a realização destas atividades de cunho lúdico e interdisciplinar.

**Autorização legal:** Esta pesquisa está estabelecida seguindo o pré-disposto no Artigo 1 da resolução Nº 510, de 7 de abril de 2016, onde a não caracterização dos sujeitos da pesquisa e a impossibilidade de seu reconhecimento, asseguram não ser necessária qualquer disposição do Comitê de Ética em Pesquisa.

**Palavras-chave:** Jogos cooperativos; Didática; Educação.

**Apoio financeiro:** O programa de extensão aqui apresentado tem como apoio financeiro a própria instituição, por meio de bolsas da própria instituição. A Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico, financia, por meio de bolsas de

pós-graduação, os autores deste trabalho.

### Introdução:

A educação contribui para a formação humana, possibilitando aos grupos sociais reconhecerem aspectos culturais que são constitutivos da vida humana, a educação não é a prática especializada do ensino e tão pouco sua venda, mas uma atitude política que requer técnica e arte para uma formação integral do ser humano (MORRIN et ali, 2003; FREIRE, 1996).

A busca por novas abordagens metodológicas é uma lacuna do campo da educação, estudada pela didática, fundamentalmente a partir da década de 90, onde as propostas de soluções para o paradigma posto, do ensino bancário e da simples transmissão de conhecimento, não dão mais conta da realidade posta e do papel da educação em relação a sociedade.

As metodologias ativas, o uso de tecnologias, a educação significativa, o design do espaço educativo, a mediação pedagógica e o uso de jogos em sala de aula compreendem esforços para a resolução deste conflito, que é eminente na sociedade da informação.

Nosso objetivo, com este estudo, é o de apresentar um relato de experiência do uso dos jogos cooperativos como alternativa as aulas tradicionais, esse esforço foi efetivado a convite do Instituto Federal do Ceará – Campus Juazeiro do Norte (IFCE), entre os meses de setembro e outubro de 2016.

Essa atividade foi articulada pelo Laboratório Interdisciplinar de Jogos Colaborativos (LIJC) da Universidade Federal do Cariri – Campus Juazeiro do Norte (UFCA) em parceria com o IFCE. Neste interim, 76 estudantes, de três turmas de Ensino Médio Integral, foram convidadas a participar da aplicação da CRIATIVA, um jogo cooperativo, que simula o mundo do trabalho para a resolução de problemas de forma cooperativa.

O LIJC é um programa de extensão universitária de que tem por objetivo incitar, exercitar e divulgar a proposta dos jogos colaborativos como uma ação (re)educativa, capaz de transformar nosso condicionamento competitivo em alternativas cooperativas de cunho interdisciplinar.

Para atingir nossos objetivos, utilizamos da observação assistemática e dos relatórios fornecidos pelos mediadores da atividade, buscando compreender seus limites e possibilidades.

Este estudo tem contribuição para o campo da didática ao apresentar, de forma sistemática, a utilização dos jogos cooperativos na formação de habilidades e competências por meio do lúdico e da resolução de problemas de forma cooperativa, contribuindo com a formação cultural dos envolvidos.

### **Metodologia:**

Em momento inicial aplicamos CRIATIVA, uma metodologia educativa de cunho cooperativo, a ser utilizada por professores e estudantes. Esta foi aplicada a 76 estudantes do IFCE de Juazeiro do Norte, entre os meses de setembro e outubro de 2016, totalizando três turmas. Os participantes têm entre 15 e 18 anos, sendo estudantes de ensino médio integral.

O presente estudo tem por caráter uma pesquisa exploratória, onde temos a finalidade de esclarecer ideias que nos aparecem através do contato com os estudantes, objetos deste estudo, para nos aproximarmos do fato escolhido (GIL, 2012).

Este estudo se dá por meio de observação assistemática, onde o conhecimento é obtido através de uma experiência casual, sem que se tenham “determinado de antemão os aspectos relevantes a serem observados e os meios utilizados para se observar” (RUDIO in MARCONI; LAKATOS, 2006, p. 89).

Os dados aqui obtidos são apresentados na forma de relato de experiência, esclarecendo a origem dos fatos expostos, através da interpretação explicativa de dados, aos qual tem-se origem e o antecedente das variáveis (MARCONI; LAKATOS, 2006, p. 35).

Além disso, os relatórios fornecidos pelos bolsistas do LIJC sobre suas atividades de mediação da ferramenta foram de grande importância para compreender, com outras visões, de que forma ocorreu a atividade.

Resumidamente realizamos uma pesquisa exploratória onde a observação assistemática e os relatórios dos mediadores foram utilizados na coleta dos dados e a análise

explicativa, sendo, a partir desta estrutura, os dados apresentados e analisados de forma qualitativa.

### **Resultados e Discussão:**

Os jogos fazem parte da história da humanidade, enchendo de significado atividades lúdicas que são pensadas com uma vocação social, capazes de interação, com um sentido e que contribuem para a socialização de temas e pessoas (HUIZINGA, 2000; CAILOIS, 1990).

Nos jogos cooperativos o processo é tão importante quanto o resultado, sua estrutura alternativa onde os participantes jogam uns com os outros, ao invés de uns contra os outros, estabelece o jogo cooperativo como uma atividade onde todos os participantes podem ter igual importância.

Joga-se para superar desafios, joga-se por gostar do jogo e pela satisfação de jogá-lo, nestes jogos o esforço cooperativo é a ferramenta para vencer, muito mais importante torna-se, portanto, reconhecer o outro como parceiro, que divide com você o mesmo interesse e responsabilidades, em um processo onde as pessoas se complementam. (BROTO, 2013; ALMEIDA, 2011, ALMEIDA 2010).

A finalidade dos jogos cooperativos é o brincar com o outro, o sucesso e o fracasso são compartilhados, todos fazemos parte do mesmo jogo (ALMEIDA, 2010). Essa ideia central da atividade cooperativa vem de encontro ao status quo, que apresenta a competição como a forma de resolução de situações problema através da geração de conflitos, criando uma massa de perdedores em prol de alguns poucos vencedores.

Desta forma, optamos pelos jogos cooperativos por sua capacidade intrínseca de apresentar situação problema, de forma lúdica, e facilitar sua resolução através da cooperação. Em nossas atividades no IFCE, fomos convidados a inteirar a disciplina de projetos, do ensino médio, com uma proposta pedagógica para trabalhar o mundo do trabalho, buscando em situações problema cotidianas uma forma de auxiliar os estudantes em sua leitura de mundo, para que eles pudessem construir coletivamente suas próprias respostas as demandas apresentadas.

Para tal abordagem utilizamos a CRIATIVA, um jogo cooperativo criado pelo LIJC para simular uma agência de publicidade, propaganda e marketing; onde os participantes têm de utilizar habilidades e competências em comum acordo para chegar a solução e a criação de situações e produtos (ANTUNES et ali, 2016).

Como jogo cooperativo, a CRIATIVA

trabalha com os seus participantes a experiência do jovem se tornar um colaborador, que respeite as diferenças, sensibilizando-o na ideia do companheirismo onde “o trabalho em grupo é determinante para o sucesso da resolução dos problemas propostos, favorecendo a interação e o diálogo entre os participantes” (ANTUNES et ali, 2016, p. 31).

Escolhemos esta atividade justamente por abordar um momento em que os jovens têm experimentado e discutido a ocupação das escolas para reivindicar seus direitos em todo Brasil, o próprio IFCE, meses antes, estava ocupado por seus estudantes em um período também de greve dos profissionais da educação. Tomando por pressuposto que as atividades colaborativas favorecem a unidade dos participantes, justamente por abordar a resolução de situações problema de forma cooperativa (ALMEIDA, 2010), reconhecendo no outro um parceiro que divide com você, além do espaço, toda uma história de vida, o jogo cooperativo mostra-se uma ferramenta significativa para este momento.

Os participantes realizam compras em conjunto, onde todos podem utilizar os objetos comprados para produzirem diferentes artigos publicitários, que são catalogados nas fichas do jogo. São produzidos folders, cartões de visitas, chamadas de rádios, audiovisual, rótulos e até outdoors; onde os jogadores despertam a criatividade e o raciocínio, visto que CRIATIVA trabalha com recursos, produção e tempo, simulando o mundo do trabalho de forma lúdica.

A CRIATIVA estimula a ideia da cooperação e o trabalho em equipe, a faixa etária ideal de se trabalhar é a que compreende entre 12 a 18 anos, período da adolescência, é a fase onde se caracteriza

o estágio das operações formais, é de grande importância para o desenvolvimento cognitivo-intelectual do indivíduo, visto que este é o momento que o jovem está refletindo, ou seja, levantando hipóteses sobre os diversos tipos de conhecimento (SILVA et ali, 2011, p. 1).

É justamente essa a ideia do jogo, contribuir para a construção de uma identidade através da cooperação e do fomento a habilidades e competências (ANTUNES et ali, 2016).

Para o público atingido não foi diferente. Estes estiveram presentes na ocupação de sua instituição de ensino, trabalharam em equipe e buscaram trabalhar de forma divertida e sem o peso de carregar responsabilidades sozinhos, pois eles souberam dividir as tarefas, foi uma completa atividade em equipe.

Nos relatórios apresentados pelas mediadoras foi apresentada a dificuldade inicial do trabalho em grupo, uma vez que o costume

de realizar atividades individuais já estava arraigado a consciência dos participantes. Coube a sensibilização por parte da mediação para sobrepor este costume.

Ao término do jogo, eles apresentaram estar mais confortáveis para trabalhar em conjunto, visto que isso fortalece as interações sociais. Cada um dos grupos de estudantes teve a oportunidade de resolver até 38 situações problemas criadas pelos integrantes do LIJC, as que prontamente eram escolhidas estavam ligadas a produção multimídia, como as chamadas de rádio e os comerciais de TV, ao qual os participantes além de demonstrarem interesse, também tinham a oportunidade de utilizar habilidade e competências ligadas a tecnologia.

Vale aqui ressaltar que CRIATIVA foi pensado como uma metodologia para o ensino superior, baseada em habilidades e competências estudadas pelos autores e que são referências a cursos como de graduação em Administração de Empresas, Design de produtos e comunicação social (ANTUNES et ali, 2016). Mas o que notamos é que esta ferramenta lúdica se apresenta de fácil acesso também com estudantes de nível médio que compunham o público.

Figura 1 - Cartaz com o tema da reciclagem, na imagem temos um dos trabalhos realizados pelos estudantes.



(FONTE: Acervo do LIJC)

### Conclusões:

Posta a observação através de métodos e análise dos fatos apresentados notamos que a sensibilização é fundamental quando tratamos de métodos não-competitivos, o jogo foi amplamente recebido e privilegiou habilidades e competências dormentes nos participantes.

A produção audiovisual marcou nossa observação ao constatarmos o uso de tecnologias de forma espontânea, revelando grande intimidade com *smartphones* por parte

dos participantes que optaram avidamente pela produção de vídeo e áudios como forma de compor seus produtos.

De fato, o fator lúdico, como imperativo categórico da atividade, sobrepôs problemas de participação revelando que o trabalho em grupo foi bem-sucedido durante a aplicação, a maioria dos trabalhos propostos foi realizada sem grandes adversidades.

As regras, quanto ao uso criativo de materiais e ferramentas proporcionaram, durante a atividade, singularidades, onde a divisão e o uso racional destes suprimentos foram mediados através do diálogo.

Cabe-nos propor, para fins de pesquisa futura, a utilização de outros jogos metodologicamente estruturados, afim de facilitar relações, por meio da cultura de paz; ou ainda, a produção de um jogo próprio pelo conjunto, aja vista que os processos criativos gestados pelo grupo nos encheram os olhos.

### Referências bibliográficas

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. **Brincar Cooperativo: Vivências lúdicas de jogos não competitivos**. Rio de Janeiro: Vozes, 2010.

\_\_\_\_\_. **Jogos Cooperativos: Aprendizagens, métodos e práticas**. São Paulo: Fontoura, 2011.

ANTUNES, Jeferson; LIMA, J. N. ; TEIXEIRA, W. C. ; SOUSA, L. B. ; CAVALCANTE, S. O. . **Considerações e resultados acerca da aplicação da Criativa: metodologia educativa fomentada por meio dos jogos cooperativos**. Cadernos de Pesquisa: Pensamento Educacional (Curitiba. Impresso), v. 11, p. 15-33, 2016.

BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos Cooperativos: O jogo e o esporte como um exercício de convivência**. 4ed. São Paulo, SP: Palas Athenas, 2013.

CAILOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Portugal: Editora Cotovia, 1990.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. 24ed. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1996.

\_\_\_\_\_. **Pedagogia do oprimido**. 11ed. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1987.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6ed. São Paulo – SP: Editora Atlas, 2012.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva S. A., 2000.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de Pesquisa**. 6ed. São Paulo: Editora Atlas, 2006.

MCGONIAL, Jane. **A realidade em jogo: Por que os games nos tornam melhores e como**

eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: Editora Bestseller, 2012.

MORIN, Edgard; CIURANA, Emilio-Roger; MOTTA; Raúl Motta. **EDUCAR NA ERA PLANETÁRIA: O pensamento complexo como Método de aprendizagem no erro e na incerteza humana**. São Paulo: Editora Cortez, 2003.

SILVA, Paulo Sérgio Modesto da; VIANA, Meire Nunes; CARNEIRO, Stania Nágila Vasconcelos. **O Desenvolvimento da adolescência na teoria de Piaget**. On-line <[http://www.psicologia.pt/artigos/textos/TL025\\_0.pdf](http://www.psicologia.pt/artigos/textos/TL025_0.pdf)> Acessado em: 11-07-2016 às 16:14 horas.