



CAPITALISMO E CULTURA: o “jogo das pistas” como aplicação didático-pedagógica

Lucas Matheus Garcia Tôrres ¹
Paulo Victor Menezes Vieira ²
Jamilson Azevedo Soares ³

RESUMO

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) estimula o futuro professor para conhecer a realidade da escola, incentivando-o a participar de atividades não habituais no seu curso de formação, objetivando, assim, dar aos alunos a condição para ampliar a qualidade de sua formação. Este trabalho tem como objetivo relatar a experiência dos alunos envolvidos no subprojeto de Geografia do PIBID a partir da aplicação de jogos de cunho didático-pedagógico em escolas públicas de Mossoró/RN. Nessa perspectiva, foi desenvolvido um trabalho fundamentado na abordagem qualitativa, com procedimentos de pesquisa bibliográfica para aprofundamento do tema e, em seguida, a elaboração e a aplicação de alguns jogos, entre os quais, o “jogo das pistas”, com os estudantes do 2º e 3º anos do ensino médio. O “Jogo das pistas” se insere no contexto de uma sequência didático-pedagógica e versa sobre a relação entre o capitalismo e as festas no país e no mundo, visando refletir e analisar sobre como as festas são apropriadas pelo capital sob a lógica da indústria cultural. Como resultado, ressaltamos o interesse e a motivação vista entre os alunos que participaram com entusiasmo dessa atividade, o que possibilitou um maior conhecimento acerca da relação entre o capital e a cultura através das festas, estas, apropriadas para fins mercadológicos e mediadas pelo consumo, fato nem sempre percebido como assim expressaram os alunos participantes.

Palavras-chave: PIBID. Geografia. Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Este trabalho tem por objetivo relatar a experiência dos alunos envolvidos no subprojeto de Geografia do PIBID da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, baseado na aplicação de jogos de cunho didático-pedagógico em escolas públicas de Mossoró/RN, durante o período 2018-2020. O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID configura-se como uma oportunidade para os que buscam

¹ Graduando do curso de Licenciatura em Geografia da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte - UERN, lucas-matheus-@hotmail.com;

² Graduado do curso de Licenciatura em Geografia da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte - UERN, paulomenezes744@gmail.com;

³ Professor adjunto do curso de Geografia da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte - Uern, jamilsonsoares@uern.br



percorrer os (des)caminhos postos pelas licenciaturas no país, possibilitando as universidades públicas uma reflexão sobre esses cursos, uma vez que, até então, praticamente, não se verificavam iniciativas para reduzir a evasão de alunos nesses cursos ou até mesmo que despertasse o interesse pela docência entre os jovens (FERREIRA; REALI, 2005).

Durante a formação nos cursos de licenciatura, alguns componentes curriculares de natureza social são apresentados apenas de forma teórica. Canário (1998, p. 16), referindo-se ao distanciamento entre formação docente e a realidade escolar, assinala que “[...] esta maneira descontextualizada de conceber a formação profissional é a principal responsável pela sua ‘ineficácia’, decorrente da ausência de um sentido estratégico para a formação”. Diante disso vê-se a necessidade de vivência prática, favorecendo assim a qualidade da formação do futuro professor.

De acordo com Cunha (2011, p. 81) “os atuais professores se inspiram nas práticas vividas quando decidem como ensinar”. Sendo assim, entende-se que o pensar nas experiências vividas na vida escolar, além dos professores formadores, influencia nas escolhas acadêmicas e de relacionamento dos futuros educadores. Com isso, vê-se que além da teoria para a formação inicial a experiência prática tende a contribuir para uma melhor qualidade para a formação dos profissionais que estão por vir.

Com esse propósito, a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES deu origem ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID, criado pelo Decreto n. 7.219 (BRASIL, 2010). Tal Programa incentiva os estudantes dos cursos de licenciaturas das universidades públicas brasileiras a participar de atividades não habituais no seu curso de formação, possibilitando, assim, as condições para uma articulação entre teoria e prática com o envolvimento das escolas públicas parceiras do Programa.

Através da ativação de instrumentos a exemplo do PIBID, os discentes das licenciaturas participantes desse Programa percebem que a integração entre a universidade e a escola proporciona a troca de conhecimentos, habilidades e experiências, contribuindo assim para com a aprendizagem prática significativa.

As leituras teóricas prévias para a elaboração da atividade nos fez entender que o aluno de licenciatura necessita construir conhecimento a partir da vivência em sala de aula, conhecendo na prática a realidade das escolas; porém, muitos deles não têm a



oportunidade de ter esse tipo de experiência em sua formação. Severino (2006) nos diz que prática e teoria necessitam andar juntas, pois uma complementa a outra, não havendo espaço para a não realização de ambas.

Com vistas a um melhor desenvolvimento da articulação teoria-prática, a atividade selecionada do nosso subprojeto apostou na ludicidade como forma de obter um maior desempenho quanto à sua estruturação e aplicação no ambiente escolar. A utilização do lúdico em sala de aula vem se mostrando ser uma metodologia ativa cada vez mais propícia no que tange ao compartilhamento do conhecimento por parte dos professores e alunos.

Os jogos são meios viáveis para o ensino pelo fato de prender mais a atenção dos discentes aos assuntos ministrados em sala de aula; diferente dos métodos tradicionais já utilizados nas escolas públicas no Brasil que não mostram resultados tão expressivos.

Alguns fatores contribuintes através da utilização de jogos como cunho didático-pedagógico é descrito por PASSERINO (1998), sendo alguns deles a capacidade de envolver melhor a quem participa, envolvendo assim o emocional do aluno. O jogo possui um caráter ativo, possuindo assim começo, meio e fim. Também podemos citar a existência de regras de cada jogo bem como o estímulo da autoafirmação e autonomia que estes geram.

Ao discorrer sobre os jogos na educação, HOPF et al (2005) afirmam que:

O jogo faz parte do cotidiano das crianças. A atividade de jogar é uma alternativa de realização pessoal que possibilita a expressão de sentimentos, de emoção e propicia a aprendizagem de comportamentos adequados e adaptativos. A motivação do aprendiz acontece como consequência da abordagem pedagógica adotada que utiliza a exploração livre e o lúdico. (HOPF et al, 2005, p. 2)

Ao se referir ao emprego da atividade lúdica no contexto humano, LUCKESI esclarece sobre sua efetivação em determinados momentos:

Brincar, jogar, agir ludicamente, exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente, ao mesmo tempo. A atividade lúdica não admite divisão; e, as próprias atividades lúdicas, por si mesmas, nos conduzem para esse estado de consciência. Se estivermos num salão de dança e estivermos verdadeiramente dançando, não haverá lugar para outra coisa a não ser para o prazer e a alegria do movimento ritmado, harmônico e gracioso do corpo. Contudo, se estivermos num salão de dança, fazendo de conta que estamos dançando, mas de fato, estamos observando, com o olhar crítico e julgativo, como os outros



dançam, com certeza, não estaremos vivenciando ludicamente esse momento. (LUCKESI, 2000, p. 21).

Trabalhar com jogos para auxiliar no processo de ensino aprendizagem contribui para que os professores tornem suas aulas mais dinâmicas, pretendo assim, através da ludicidade, deixar os alunos mais concentrados em suas atividades. Santos (2011 p. 12) nos diz que:

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural [...], facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (SANTOS, 2011, p. 12)

Desse modo, o jogo como recurso didático-pedagógico desperta o interesse do educando, ajudando-o na construção de seu conhecimento. Pensando na construção de conhecimento do aluno através dos jogos de cunho didático pedagógico Rau (2007 p. 32) nos diz que:

O entendimento do jogo como recurso pedagógico passa pela concepção de que, se a escola tem objetivos a atingir e o aluno busca a construção de seu conhecimento, qualquer atividade dirigida e orientada visa a um resultado e possui finalidades pedagógicas. (RAU, 2007, p. 32)

Assim, o uso de jogos didático-pedagógicos mostra-se como sendo um recurso com potencial a ser utilizado por parte dos docentes visando a um melhor aproveitamento por parte dos discentes na aquisição do conhecimento gerado nas discussões do cotidiano educacional.

METODOLOGIA

A proposta do subprojeto de Geografia do PIBID da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN: “Geografia escolar: cultura, cidadania e formação docente”, foi elaborada para aplicação em duas escolas públicas localizadas no município de Mossoró/RN, tendo sido realizada no ciclo 2018/2020 e contou em sua equipe com um docente do curso de Geografia como coordenador de área responsável pelo projeto, além



de dois professores supervisores das escolas inseridas no referido projeto e vinte alunos da licenciatura em Geografia do Campus de Mossoró.

O trabalho em foco configura-se como um híbrido entre a pesquisa e a prática didática através de etapas. Inicialmente, realizou-se uma pesquisa bibliográfica para conhecimento de conceitos, noções e relações sobre “capitalismo” e “cultura” pelos alunos participantes do PIBID, e utilizou-se a BNCC (Base Nacional Comum Curricular) para compressão e busca de metodologias ativas para a Geografia no ensino médio.

A seguir, procedeu-se a realização de encontros periódicos com a participação dos membros docentes e discentes da equipe constituída. Posteriormente, o grupo de 20 alunos foi dividido em quatro subgrupos de 5 com propostas diversas para tratar da relação entre capitalismo e cultura a partir de atividades escolhidas por eles para serem implementadas nas escolas participantes.

A participação no Programa constituiu em uma oportunidade para expor na prática os conhecimentos adquiridos pelos alunos do curso de Geografia junto aos discentes da rede básica de educação pública do município de Mossoró/RN. Todos os subgrupos elaboraram os jogos didático-pedagógicos como forma de atividade a ser desenvolvida nas instituições escolares.

Nesse espaço, passamos a relatar a elaboração/aplicação da atividade intitulada “jogo das pistas” realizadas por um dos subgrupos do subprojeto com base nos conhecimentos adquiridos com as leituras dos textos e discussões pertinentes à temática central. Esse material, de cunho didático pedagógico, buscou facilitar a aquisição do conhecimento por parte dos alunos das escolas participantes.

Após a elaboração e o treinamento do referido jogo, fez-se a aplicação da atividade com os estudantes de turmas da 2º e 3ª séries de duas Escolas públicas Estaduais do ensino médio de Mossoró/RN.

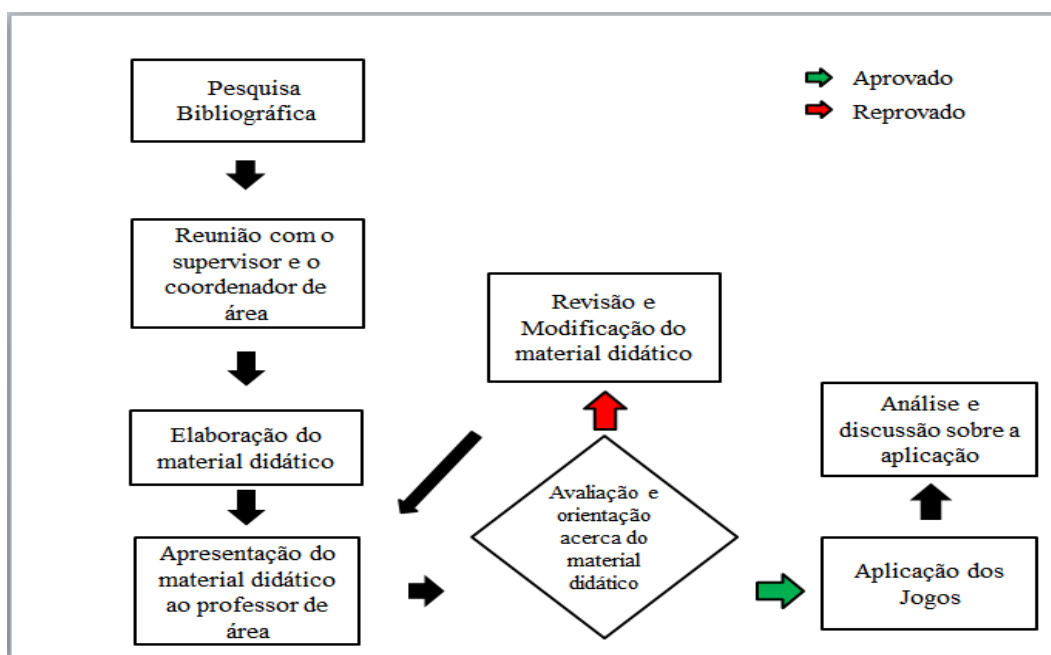
A atividade lúdica proposta consistia de um jogo com 15 envelopes em que cada deles apresentava um roteiro com 5 pistas. Os alunos das escolas foram divididos em grupos formados por três equipes. Foi criada uma moeda fictícia chamada de “Pibidcoins” como recompensa e incentivo para animar e estimular à participação conforme as respostas certas dadas pelos participantes do jogo. Cada pista tinha uma quantidade estipulada de moedas como, por exemplo, se o grupo acertasse na primeira pista obtinha 5 delas; caso o acerto na resposta fosse na segunda pista obteria 4 moedas e, assim,



sucessivamente até acabar as pistas. O jogo foi pensado de forma que cada grupo tivesse a mesma chance de iniciar, sendo cinco rodadas para cada um deles. Ao final do jogo, somou-se a quantidade de “Pibidcoins” que cada grupo possuía para verificar que quem obtivesse a maior quantidade da moeda venceria o jogo.

A última etapa da atividade realizada consistiu em uma discussão sobre os conhecimentos trabalhados durante a aplicação do jogo, ressaltando que o objetivo central era saber como a cultura, através das festas, se transforma em mercadoria para vendas, ou seja, de como as festas como produto para o consumo reflete essa realidade nas sociedades modernas.

Figura 1: Mapa mental com as etapas da pesquisa



Fonte: Autoria própria.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Refletindo esses jogos como instrumento de auxílio no processo de ensino/aprendizagem dos alunos em Geografia, desenvolveram-se algumas atividades em duas Escolas Estaduais, localizadas no município de Mossoró/RN. Essas atividades foram propostas e aplicadas pelos alunos do Subprojeto de Geografia do PIBID/UERN.



A atividade foi desenvolvida, inicialmente, na Escola Estadual José de Freitas Nobre, uma escola pública com pouca estrutura física e de recursos, localizada em um bairro periférico da cidade. A atividade foi aplicada a 24 alunos de uma turma de terceira série do ensino médio.

Em seguida, a atividade voltou a ser aplicada na segunda escola participante, a Escola Estadual Abel Coelho, uma das maiores escolas públicas da cidade, com boa estrutura física e localizada em área central (figura 4). Nesta escola, a atividade foi desenvolvida em uma turma do terceiro série do ensino médio composta por 28 alunos.

Figura 2: Descrição do “Jogo das Pistas”

O jogo das pistas

Objetivo do jogo:

Apresentar ao público da Geografia escolar como o capitalismo faz apropriação das festa;

Regras do jogo:

- Dividam-se em 3 grupos;
- Cada grupo terá direito a iniciar 5 rodadas;
- Será aceita a primeira palavra como resposta;
- Dita a pista e o grupo erra, será dito uma nova pista ao grupo posterior e assim sucessivamente até acabarem as 5 pistas;

Pontuação do jogo:

- Acertando na primeira pista = 5 bitcoins;
- Acertando na segunda pista = 4 bitcoins;
- Acertando na terceira pista = 3 bitcoins;
- Acertando na quarta pista = 2 bitcoins
- Acertando na quinta pista = 1 bitcoin.

Fonte: Autoria própria.

Como visto na imagem (Figura 2), o jogo de cunho didático-pedagógico, objetivava apresentar aos estudantes como o capital apropriou-se das festividades para transformá-las em objetos de consumo, no Brasil e em todo o mundo. Com vistas a tornar-se mais interativo e compreensível em sua proposta, criou-se uma moeda fictícia chamada de “Pibidcoin” para tentarmos mostrar aos alunos que, basicamente, o que importa a este modelo econômico é o fato de que quem for o detentor de mais recursos financeiros, - sonho individual vivido por muitos em nossa realidade social – tornam-se os



“vencedores” no plano da meritocracia alimentada pelo sistema, uma vez que as ditas moedas seriam auferidas pelos participantes a partir de suas respostas corretas.

Como resultado da apresentação do jogo e suas regras, foi possível perceber em ambas as escolas, a espontaneidade, atenção e entusiasmo dos alunos nas apresentações nos espaços escolares (figuras 3 e 4). Com isso, vê-se que os jogos são exemplos de metodologia ativa para despertar o desejo do discente em aprender, visando, assim, melhorar o processo de ensino e aprendizagem.

Figura 3 – Participação discente



Fonte: autoria própria.

Figura 4 – Saber com ludicidade



Fonte: autoria própria.



Posteriormente, deu-se início ao jogo, no qual a cada resposta certa já se viu a comemoração dos membros da equipe. Caso a resposta fosse errada, os alunos do próprio grupo discutiam entre si e os grupos “terceiros” comemoravam, mostrando assim o quanto estavam entusiasmados com a participação no jogo.

Outro resultado observado, por sinal bastante positivo, em ambas as escolas os alunos superaram nossas expectativas em termos de respostas corretas, mostrando terem um bom conhecimento em relação aos conteúdos apresentados. Entretanto, algumas desses eventos como, por exemplo, a Festa do Divino, não eram conhecidas pelos discentes. Tal fato, possivelmente, se deve por não ser esta uma manifestação cultural com expressividade em nossa região.

Logo após cada resposta correta ou acabar todas as pistas presentes nos envelopes, os futuros professores falavam um pouco dessas festas e como o capitalismo fez a apropriação das mesmas. Com isso, percebemos que, muitos alunos, não tinham noção dessa apropriação, havendo uma certa “naturalização” da forma como encaravam essa realidade. Um desses exemplos foi o depoimento de um aluno que falou sobre sua participação em um grupo junino, ao qual o mesmo paga anualmente as despesas para a confecção do seu figurino, sendo que, no início de sua adesão ao grupo como brincante não precisava ter essa despesa pessoal. A reflexão acarretada pela atividade realizada é que possibilitou a ele perceber como o capital estava se apropriando desse festejo popular para inseri-lo no contexto da indústria cultural.

Figura 5: Aplicação em escola





Fonte: Autoria própria.

Figura 6: Festa popular brasileira



Fonte: Autoria própria.

Após a realização da atividade, fez-se uma discussão entre os participantes que visava refletir sobre os conteúdos trabalhados, tendo-se percebido o entusiasmo dos alunos acerca da atividade desenvolvida, a qual, avaliamos que possibilitou, concretamente, a troca de saberes e experiências entre os futuros docentes e os alunos das escolas, a partir do conhecimento acerca do capitalismo e a apropriação real e simbólica das festas e eventos culturais para fins mercadológicos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID mostrou-se como uma importante política voltada para contribuir no sentido de ampliar as condições para uma melhor formação dos futuros docentes, visto que se tornou uma iniciativa promissora na inserção do aluno de licenciatura nas escolas para que este conheça de perto seu futuro local de trabalho.

O uso do lúdico na educação vai muito além de apenas algo recreativo, traz consigo a capacidade de, muitas vezes, total entrega de interesse por parte do ser humano fazendo com que este aprenda de forma que esteja totalmente imerso na prática lúdica. E



no que tange a utilização dos jogos didático-pedagógicos como meio de se facilitar e tornar prazeroso o processo de ensino-aprendizagem, este se mostrou como um fator a se tornar cada vez mais usado por parte dos professores em sala de aula, já que os alunos parecem se interessar bem mais em aprender divertindo-se do que na tradicional prática empregada em grande parte das escolas brasileiras.

Trazendo um bom exemplo desse entusiasmo ao aprender por parte dos alunos, ressaltamos o interesse e a motivação que estes tiveram na participação das atividades empregadas, o que possibilitou um maior conhecimento acerca da relação entre o capitalismo e a cultura através das festas, estas, que foram apropriadas para fins mercadológicos e mediadas pelo consumo, fato nem sempre percebido por parte do público jovem das escolas, como assim expressaram os discentes durante a aplicação do jogo.

Finalmente, as experiências geradas para os futuros educadores que participaram do PIBID bem como a maneira como este foi aplicado nas escolas, permitiu a reflexão de o quão importante se faz a criação de mecanismos voltados para a inserção do estudante de licenciatura em seu futuro local de trabalho, bem como a importância da utilização de novos meios de ensino-aprendizagem que se fazem cada vez mais pertinentes nos dias atuais, visto os péssimos índices educacionais do Brasil. Foi uma maneira de mostrar que o professor necessita agir como mediador em suas aulas e não como figura única do saber.

Por fim, vê-se que este é um assunto pertinente e que ainda possui diversos caminhos a serem percorridos. Novos conhecimentos precisam ser gerados com diferentes metodologias ativas que ainda virão. Estes assuntos podem ainda ser grandes searas frutíferas para futuras pesquisas.

AGRADECIMENTOS

A CAPES, pelo financiamento do programa PIBID/UERN.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Decreto n. 7.219, de 24 de junho de 2010. **Dispõe sobre o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID e dá outras providências.** Diário Oficial da União, Poder Executivo, Brasília, DF, 26 jun. 2010. Seção 1, p. 4.



CANÁRIO, Rui. **Escola: o lugar onde os professores aprendem.** Psicologia da Educação, v. 6, p. 9-27, 1998.

CUNHA, M. I. da. **O bom professor e sua prática.** São Paulo: Papirus, 2011.

FERREIRA, L.; REALI, A. **Aprendendo a ensinar e a ser professor: contribuições e desafios de um programa de Iniciação a Docência para Professores de Educação Física.** 2005. Trabalho apresentado à 28. Reunião da ANPEd, Caxambu, 2005.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** 7. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1998.

HOPF, T. et al. **O uso da tecnologia X3D para o desenvolvimento de jogos educacionais.** Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 5, n. 2. Porto Alegre: UFRGS, 2005.

LUCKESI, C.C.. **Ludicidade e atividades lúdicas- uma abordagem a partir da experiência interna.** Disponível em <http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm> Acesso em 12 de Agosto de 2020.

NÓVOA, Antônio. **Novas disposições dos professores: A escola como lugar da formação.** Disponível em <http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/1/21205-ce.pdf>. Acesso em 17 de Agosto de 2020.

PASSERINO, L. M. **Avaliação de jogos educativos computadorizados.** Taller Internacional de Software Educativo 98 – TISE’ 98. Anais. Santiago, Chile, 1998.

RAU, M. C. T. D.. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica.** Curitiba: Ibpe, 2007.

SANTOS, Santa Marli Pires. **O lúdico na formação do educador.** 9ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

SEVERINO, A. J. **Educação, sujeito e história.** São Paulo: Olho d’Água, 2002.