

CONSIDERAÇÕES, ANÁLISE E RESULTADOS ACERCA DA APLICAÇÃO DA CRIATIVA: UM ESTUDO QUALIQUANTITATIVO DA METODOLOGIA EDUCATIVA FOMENTADA POR MEIO DOS JOGOS COOPERATIVOS

Jeferson Antunes, Jânio do Nascimento Lima, Wesley Castro Teixeira e Samuel Onofre Cavalcante.

Universidade Federal do Cariri, e-mails: jefersonantunes@cariri.ufc.br, janio@cariri.ufc.br, wcteixeira.mat@gmail.com, lizandradebarros@hotmail.com e samueluni3@hotmail.com.

RESUMO: O campo de estudos das metodologias educacionais concentra pesquisas sobre novas abordagens em sala de aula, apresentando métodos e avaliações sobre novas práticas docente. Neste campo, os jogos cooperativos apresentam uma importante contribuição proporcionando métodos não-competitivos para re(significar) a prática educativa, no entanto, seus estudos ainda carecem de relatos e demonstrações, informando os pares sobre novas e instigantes metodologias. O propósito deste estudo é avaliar se a CRIATIVA, metodologia educacional estruturada nos jogos cooperativos, criada pelo LIJC - UFCA, atende a seus objetivos metodológicos e está alinhado com os conceitos deste campo. Para tanto, aplicamos a metodologia com 51 estudantes de ensino superior utilizando questionários abertos para captar sua percepção/avaliação após a aplicação. Estes questionários foram ponderados por meio do Discurso do Sujeito Coletivo, uma metodologia quali-quantitativa utilizada para possibilitar a construção de um discurso sínteses com as opiniões destes participantes que são analisadas de forma qualitativa a partir das ideias centrais de cada sujeito, a partir destes buscamos quantificar quanto cada ideia central aparece nos discursos para denotarmos sua intensidade e relacionamos também a amplitude destas ideias em todos os discursos ao apresentarmos a média com que cada uma aparece em todos os questionamentos. O Estudo apontou que os objetivos foram alcançados, bem como apresentou o trabalho em grupo e as regras bem definidas como principais pontos fortes deste método, trabalhando a criatividade na resolução de problemas e a possibilidade de aprender e utilizar habilidades e competências por parte dos participantes de forma lúdica, interagindo com um ambiente controlado.

PALAVRAS-CHAVES: Jogos cooperativos, aprender com o outro, metodologia educacional, quali-quantitativo, CRIATIVA.

1. INTRODUÇÃO

O campo de estudos das metodologias educacionais concentra pesquisas sobre novas abordagens da educação, de maneira prática, apresentando métodos a serem aplicados, buscando uma (re)significação das práticas educativas que transpõem a ideia da transmissão do conhecimento, buscando em suas práticas e estudos, métodos para aproximar a educação do fazer prático, do conhecimento transdisciplinar e da ação dialógica no aprender com o outro.

Dentro deste campo, os jogos cooperativos apresentam uma importante contribuição ao proporcionar métodos não-competitivos para re(significar) a prática educativa por meio de atividades lúdicas, onde o objetivo é aprender com o outro, brincar com o outro e não contra o

outro, a troca de experiências, o fazer colaborativo (ALMEIDA, 2010, pag. 17; ALMEIDA, 2011, pag. 22; BROTTTO, 2013, pag. 19-23).

A maioria dos métodos e estudo foca sua prática, análise e avaliação na educação infantil, poucos ainda utilizam os jogos cooperativos no ensino fundamental e médio, excluindo o ensino superior destas experiências, com um campo prático tão forte.

A partir deste questionamento, surge, em fevereiro de 2015, na Universidade Federal do Cariri (UFCA), o projeto de extensão do Laboratório Interdisciplinar de Jogos Colaborativos - LIJC, que tem como 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.

Uma das ações deste projeto é o Laboratório Criativo de Jogos Colaborativos, um espaço onde estudantes e professores da UFCA, outras instituições e interessados, criam, através das teorias de design de jogos, estudo do campo de metodologias educativas e dos jogos colaborativos, métodos cooperativos para serem utilizados em espaços educativos. A CRIATIVA, um jogo cooperativo e tema deste artigo, foi criado pelo grupo para apresentar, no ensino superior, uma proposta que possa atender a esta lacuna no campo dos jogos cooperativos como metodologias educacionais para o ensino superior.

O jogo foi aplicado a 51 estudantes e profissionais de educação na UFCA, Universidade Regional do Cariri – URCA e Universidade Estadual do Vale do Acaraú – UEVA (na cidade do Crato), entre os dias 01 e 05 de junho de 2015. O propósito deste estudo é avaliar se a metodologia apresentada, atende, segundo a percepção de seus participantes, aos objetivos propostos pelo LIJC:

- Fomentar entre os participantes a cooperação para a resolução de situações problemas através da tomada de decisões de forma dialógica;
- Firmar o compromisso metodológico com uma prática capaz de suscitar a curiosidade e a criatividade dos participantes;
- Proporcionar um espaço de (re)descoberta de habilidades e competências.

Para tanto, ao fim de cada aplicação da CRIATIVA, apresentamos aos participantes um questionário aberto com três questões acerca destes objetivos. Para analisar estes dados de forma qualiquantitativa, optamos por utilizar pesquisa de representação social, através da metodologia do Discurso do Sujeito Coletivo. A metodologia foi escolhida pois nos dá ferramentas para entender a percepção dos participantes de forma aprofundada (qualitativa) e nos apresenta, sobre essa aplicação, importantes dados estatísticos que servirão de base a reformulação da metodologia (LEFEVRE; LEFEVRE, 2012).

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Para iniciarmos a abordagem acerca dos jogos colaborativos, temos de compreender o que são jogos, qual a diferença entre jogos colaborativos e jogos competitivos, as questões de design abordando plataformas de jogo e sua importância no contexto da educação como forma de (re)significar as relações. Todas essas questões e conceitos formam a base para a construção da CRIATIVA.

Os jogos, para HUIZINGA (2000) e CAILOIS (1990), 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 contribuem para a socialização de temas e pessoas.

A design de jogos MCGONIAL (2012), afirma que os jogos afetam a realidade de seus participantes pois oferecem: a) Metas que geram um senso de objetivo claro, b) regras que estimulam os participantes a explorar criativamente possibilidades, c) trazem um sistema de feedback claro, que demonstram o progresso para se atingir a meta e d) tudo isso possibilitado por meio da participação voluntária.

Atingir satisfatoriamente estes pontos seria de difícil acesso metodológico, por isso, nos interessamos em jogos, digitais ou analógicos, e em atividades cooperativas por meio destes, visto que, os pontos apresentados são complexos a nossa realidade, mas quando oportunizados através destas atividades lúdicas provocam o que a psicologia positiva chama de fluxo, uma forma endógena de se produzir satisfação (MCGONIAL, 2012), estando esta, inerente a proposta da atividade através da interação lúdica.

Os jogos cooperativos e competitivos tem a mesma estrutura: metas, regras, feedback e participação voluntária. Nos jogos competitivos a rivalidade gera uma onda que descaracteriza o ser humano quanto ser social, favorecendo uns em detrimento de outros, fortalecendo o individualismo e a racionalidade instrumental (MATURANA, 2002). Joga-se para vencer os outros, joga-se para ser o melhor, excluindo o outro pelo processo, apresentando a vitória individual como resultado da ação. “*A hipervalorização da competição se manifesta nos jogos por meio da ênfase no resultado numérico e na vitória*” (BROTO, 2013) o que nos leva a perceber o jogo competitivo como uma estrutura rígida, ao qual, o processo que o conduz é desinteressante, onde apenas o resultado importa.

Nos jogos cooperativos a situação se inverte. 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 em um processo onde as pessoas se complementam. (BROTO, 2013; ALMEIDA, 2011, ALMEIDA 2010)

ALMEIDA (2010) complementa a ideia quando nos descreve que a finalidade dos jogos cooperativos é o brincar com o outro, o sucesso e o fracasso são compartilhados, todos fazemos parte do mesmo jogo. 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.

Estabelecemos, por meio dos jogos cooperativos, uma base comum ao pensamento de FREIRE (1987, 1996), sendo a educação estruturada por uma base dialógica, onde os atores do processo se encontram lado-a-lado, trabalhando em conjunto para criar os fundamentos necessários da ação pedagógica, entendendo que “*ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção*” (FREIRE, 1996).

Compreendemos que a educação se faz a partir da intercomunicação dos indivíduos que participam do processo, “*Ninguém educa ninguém, ninguém educa a si mesmo, os homens se educam entre si, mediatizados pelo mundo*” (FREIRE, 1987).

Essa metodologia educativa possibilita uma ação educativa horizontal, podendo-se transcender questões como a motivação para se aprender um conteúdo, aplicabilidade e a influência de uma “disciplina” apresentada no campo de estudos. Na prática, inter-relacionam-se os temas, conhecimentos, habilidades e processos com as características de interesse dos participantes, apresentada na proposta do jogo, o que vem a refletir em sua ontologia.

3. METODOLOGIA

Em momento inicial deste artigo elaboramos a CRIATIVA, uma metodologia educativa de cunho cooperativo, a ser utilizada por professores e estudantes do ensino superior. Em seguida, realizado a aplicação da metodologia com 51 estudantes da UFCA, UEVA e URCA, após a aplicação apresentamos um questionário com três perguntas abertas: a) A CRIATIVA proporcionou, na sua opinião, a possibilidade de resolver problemas através do trabalho em grupo? b) Essa atividade lhe desafiou a pensar de forma criativa para resolver os problemas apresentados? c) Você teve a oportunidade de utilizar habilidades ou conhecimentos que já tinha ou de aprender alguma nova habilidade ou conhecimento? Ao qual, 44 participantes optaram, voluntariamente por responder.

Estas perguntas estão diretamente relacionadas aos objetivos da metodologia aplicada, sendo analisadas através de pesquisa de representação social, proposta por Lefevre e Lefevre (2012) através do discurso do sujeito coletivo.

Este método analisa o discurso dos participantes sobre o tema, considerando seu conteúdo individual, para então formar um discurso-síntese a partir da percepção/opinião do indivíduos participantes (LEFEVRE; LEFEVRE, 2012, pag. 16-17). Para analisarmos os discursos avaliamos cada uma das respostas buscando, através das expressões-chave, cada ideia central e suas ancoragens, reunindo-as em categorias que, a partir desta ordenação, darão origem ao discurso-síntese (LEFEVRE; LEFEVRE, 2012, pag. 73-80).

Está é uma metodologia que apresenta resultados qualitativos e quantitativos, tendo estes como dimensões possíveis em qualquer pesquisa, qualificar as percepções de forma dialética através de análise do discurso nos leva a um aprofundamento quanto ao objeto da pesquisa, que segundo MINAYO (2013, pag. 21), “*trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes*”, que são justamente os elementos desta metodologia que necessitaremos destacar para saber se, como e por que motivo, essa metodologia atende (ou não) seus objetivos.

Os atributos quantitativos desta metodologia são a amplitude e a intensidade ou força, o primeiro é utilizado para mensurar a presença de uma ideia, percepção ou representação em todos os discursos, revelando ao pesquisador seu grau de difusão no todo. O segundo nos apresenta a quantidade de indivíduos que contribuem com a ideia central presente nos discursos analisados, o que nos permite saber o grau de compartilhamento destas ideias centrais (LEFEVRE; LEFEVRE, 2012, pag. 81-85).

Utilizando os dados de amplitude e intensidade, pretendemos construir uma matriz que elenque as ideias centrais de acordo com sua apresentação na resolução dos questionários, que nos

apresenta quantitativamente, quais são as ideias centrais mais influentes. Dessa forma, teremos dados para uma possível reformulação da metodologia, tendo uma ideia específica de seus pontos positivos e negativos, o que nos oferta a possibilidade de reconhecer alguns limites e possibilidades da CRIATIVA.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Para situar melhor o leitor, realizaremos uma breve explicação de como funciona a CRIATIVA, para então apresentar os dados avaliativos da metodologia aplicada. De forma concreta a metodologia educativa está ancorada nos conceitos de jogos cooperativos, concebida a partir do entendimento das questões de game design que ofereceram suporte a tomada de decisão que originou sua concepção.

Este jogo colaborativo propõem aos participantes serem parte de uma Agência de Publicidade chamada de CRIATIVA, este é o ambiente controlado definido para o jogo. Incluso na atividade, os participantes serão funcionários da empresa, todos do mesmo setor (sem hierarquia), divididos em grupos que resolverão situações problema indicadas pelo briefing.

Esse instrumento apresenta aos jogadores uma empresa fictícia, que contrata seus serviços para a criação de uma peça de arte (cartão de visitas, cartaz, panfleto, folder de evento, comercial para rádio ou televisão, rótulo de produto, embalagem de produto) que será produzida utilizando-se o matérias diversas qual os participantes tersos, entre eles: lápis de cor, botões, folhas e flores, sementes, linhas, tecidos, indumentárias, papéis diversos, fitas coloridas, placas de madeira, placas de isopor e outros tantos que devem ser comprados com uma moeda própria do jogo, a Moeda CRIATIVA.

Cada jogador receberá uma quantidade idêntica da moeda CRIATIVA que forma o caixa da empresa, moeda esta que deverá ser gerenciada pelos membros do grupo-classe, reforçando a necessidade do trabalho em grupo para reunir e gerenciar estes recursos.

Em cada grupo os membros da equipe terão de desempenhar um papel, sendo eles: Tesoureiro, Relator, Apresentador, Marcador de Tempo e Mediador. Fator este que organiza o grupo-classe (todos os participantes) em grupos menores, com funções distintas que condizem com o ambiente proporcionado pelo jogo.

Os produtos tem tempo diferente de produção e, assim que são apresentadas e entregues, o grupo recebe o pagamento em moeda criativa, podendo escolher uma nova tarefa de acordo com o tempo pedagógico. O docente, que atua como facilitador da atividade, recebe uma ficha para avaliar o produto e então, após análise, calcula o valor do pagamento e o efetua ao Tesoureiro da equipe.

Ao fim da atividade os relatores leem seus relatórios, um questionário é entregue aos participantes e ao facilitador. O grupo-classe será vencedor, caso, consiga resolver satisfatoriamente uma quantidade de briefing's igual à quantidade de grupos e tenha, ao fim da atividade, mais moeda CRIATIVA que o valor inicial.

4.1. Avaliação qualitativa

Com base em três questionamentos simples, após a aplicação da metodologia educativa, analisamos a percepção dos participantes, onde obtemos dados qualitativos para indicar o possível

êxito da atividade, bem como, avaliar se os objetivos propostos foram alcançados e de que forma isso ocorreu.

Quanto a participação do grupo na resolução dos problemas apresentados e as motivações que levaram a este, a síntese das percepções coletivas nos apresenta três discursos diferentes acerca da percepção dos participantes, levando em conta a ideia central temos:

Em um curto espaço de tempo, interagir com várias pessoas independente de relações e de afinidade e cooperar de forma mais efetiva possível, favorecendo um clima de cooperativismo e interação, através da divisão de tarefas, o grupo pode conversar e cada um apresentou sua ideia de como deveria ser feito o trabalho onde decidimos pela opinião mais viável. A cooperação evitou a competitividade entre os membros participantes deixando-os à vontade para resolver os problemas, mesmo sabendo que trabalhar em grupo sempre vai surgir opiniões diferentes, mostrando que é capaz de trabalhar em grupo sem ocorrer conflitos desde que se atente a necessidade de combinar as escolhas, sobressaindo sempre o interesse do grupo, onde ocorreu com a participação ativa e efetiva de todos os integrantes que só pode alcançar resultados se o trabalho em grupo for bem desempenhado para a integração e a resolução coletiva de conflitos.

Fundamentados nessas percepções, a metodologia propiciou a interação dos participantes através da cooperação entre os membros e o gerenciamento de suas inter-relações, favorecendo o diálogo e a negociação como escolhas possíveis para resolver o problema apresentado, que foi facilitado pela divisão das tarefas nos grupos e os objetivos comuns adotados pelo grupo-classe. A capacidade de aprender com o outro foi alcançada, segundo o discurso apresentado, assim como o objetivo geral da atividade.

O segundo discurso relaciona a própria questão do jogo cooperativo quanto aos objetivos comuns, temos o seguinte discurso-síntese:

Todos estavam trabalhando em conjunto para uma meta única, todos colaboraram para chegar ao objetivo comum. Cada membro participou de forma efetiva cooperando para o sucesso do objetivo, levando a ideia de que era necessário que todos alcançassem seus objetivos, não tivemos de pensar em fazer um trabalho melhor que o do outro grupo, exigiu de todos os membros esforço, de forma que todos trabalhavam, onde foi desenvolvida a ideia de que cada um pode dar a sua contribuição, fato que proporcionou desenvolver a habilidade do trabalho em equipe, de forma que todos trabalhavam para atingir o mesmo objetivo.

Assim sendo, notemos que os objetivos comuns apresentados como foco da metodologia propiciaram a resolução de problemas onde os participantes puderam conceber soluções de forma conjunta, abstraindo a ideia competitiva de fazer “o melhor trabalho”, mantendo o foco no objetivo comum de forma cooperativa para se alcançar a “vitória” proporcionada pelo esforço em grupo.

No terceiro discurso-síntese, quanto ao primeiro questionamento, observemos ainda como os próprios alunos qualificam a atividade proposta:

O trabalho coletivo aumenta o rendimento e a qualidade do serviço, o trabalho em grupo se torna bem mais rápido e bem feito, pois um sempre ajuda o outro. Houve comunicação entre os integrantes dos grupos e de um grupo com os outros, mesmo havendo várias ideias conflitantes, conversando decidimos pela melhor num clima de descontração através da comunicação, para que assim, todos pudessem se unir e ter um bom relacionamento. Evitamos o desperdício de recursos, utilizando os materiais coletivamente já que os colegas tiveram que interagir e trocar ferramentas. O momento proporcionou um jogo interativo com casos reais do dia-a-dia onde tivemos que fazer o trabalho em grupo sendo possível ver onde estava errado e o que poderia ser melhorado, ele aconteceu de forma espontânea, todos participaram de forma educativa, com descontração e nossa criatividade.

Aspectos como um melhor trabalho, quanto realizado em grupo, a comunicação facilitada entre os integrantes como fator de sucesso para a realização da atividade, o racionamento coletivo de materiais e as situações problema apresentada pelo breafing de forma a refletir situações

cotidianas indicam que, na percepção do grupo estudado, o ambiente proporcionado pelo jogo cooperativo atinge seu primeiro objetivo, criar um espaço agradável para a resolução de problemas em grupo, visto que os pontos citados qualificam a experiência dentro do que está se propõem.

Em relação ao segundo questionamento, a ideia central é de que a atividade proposta facilita a criatividade na resolução de problemas, com base nas regras do jogo, que delimitam o tempo de execução de cada briefing, o uso dos materiais e das ferramentas. Todos os participantes afirmam que foram desafiados a resolver os problemas de forma criativa, analisando estas percepções, chegamos ao seguinte discurso coletivo que denota a percepção do grupo:

Pude analisar as possibilidades, os meios e os objetivos, pensando como e por onde aconteceria tal solução pensando de forma criativa e diversificada, se desprendendo de conceitos pessoais numa nova perspectiva não-metódica e, ao meu ver, mais inovadora. Esse exercício possibilita pensar diferente, fugindo de informações prontas ao pensar de forma criativa/divertida. Era necessário analisar todas as possibilidades e o pensamento criativo foi o melhor resultado da união de ideias colaborativas, refletimos sobre uma comunicação alegre, atrativa e permeável, resolvemos os problemas apresentados que aproximaram de uma realidade possível, o que estimulou essa capacidade, a criatividade foi a maior peça-chave do jogo. A CRIATIVA nos proporcionou resolver trabalhos em equipe onde buscamos resolver os problemas encontrados da melhor forma, pois tivemos que desenvolver produtos ou serviços que exigiram bastante criatividade e tivemos que imaginar como poderia ser feito e os recursos necessários para que chegássemos ao objetivo proposto na medida das delimitações que nos foram ofertadas utilizando estratégias para chamar atenção do público alvo da nossa tarefa, sendo bastante desafiador.

O processo criativo foi desafiador para os participantes, pois, tiveram de analisar as possibilidades para solucionar o problema apresentado, tanto, pelas regras do jogo, quanto, pelos materiais e ferramentas serem bem delimitados. Fatores que ocasionaram um racionamento dos recursos pelos participantes, que utilizaram da comunicação para que as diversas ideias apresentadas para a resolução proporcionassem o “pensar diferente”, utilizando a imaginação de maneira a inovar.

Quanto ao uso criativo de recursos, habilidades e competências os participantes nos apresentam o seguinte discurso:

Os desafios necessitam de criatividade e de forma rápida em decorrência do curto espaço de tempo que nos obriga a raciocinar mais rápido. Uma situação com parâmetros, tempo, riscos e benefícios devidamente esclarecidos é altamente estimulante ao senso criativo. Tivemos a criatividade de se produzir com muito pouco, em poucos minutos, sem apresentar algo que fosse desperdiçado no primeiro momento, não podíamos errar para não ter de comprar materiais extras ai pensamos e resolvemos. O desafio de contar com pouco material e a falta de experiência em fazer algo do tipo nos motivou a improvisar. Quando uma equipe ou empresa tem pouco recurso para trabalhar, as ideias surgem mais rapidamente e ai vem a criatividade, desenvolvendo a capacidade de trabalhar sob pressão, além de gerenciar problemas atípicos.

As regras apresentadas pelo jogo criam um senso objetivo para a resolução de problemas propostos, sendo concebidas não para engessar o jogo, mas para limitar as maneiras óbvias de resolução, o que propicia um uso inteligente dos recursos, fomentando a criatividade de forma prazerosa, diminuindo e tornando aceitável a premissa de trabalhar sob pressão racionando recursos. Os pontos apresentados na síntese de ambos os discursos foram decisivos para que o segundo objetivo da atividade fosse alcançado.

Por fim, para ponderarmos se habilidades e conhecimento foram aprendidos e/ou se foram utilizados, nossa terceira questão apresentou os seguintes discursos de percepção coletiva:

Observei que posso ser além, fugindo das ideias exatas e comuns, em um novo leque de possibilidades. Aprendendo a pensar em conjunto, podemos identificar e superar mais rapidamente as dificuldades das

tarefas, estimulando a capacidade de trabalhar em grupo podemos resolver com excelência e com ajuda de todos os problemas apresentados. Aprendi a valorizar ainda mais o trabalho em grupo, a elaborar um texto criativo, criar uma frase criativa, nunca fui muito bom em escrever, mas com a ajuda de todos conseguimos construir; descobrimos os talentos artísticos da equipe, aprendi mais sobre as pessoas que trabalham comigo e pude aprender com eles, desenvolvi a habilidade de comunicação rápida para o dinamismo de cumprir a atividade, utilizar a criatividade com pouco recursos, superei um pouco a minha timidez ao me apresentar em público.

Assinalamos, pela análise deste discurso-síntese, que os participantes da atividade puderam aprender novas habilidades e conhecimentos relacionados a negociação e comunicação em grupo, aprendendo a pensar em conjunto, identificar coletivamente os problemas apresentados, o que possibilitou uma experiência em aprender com as outras pessoas e sobre as outras pessoas. A elaboração de textos e frases, bem como o dinamismo para se utilizar criativamente os recursos delimitados foram explorados pela atividade.

Outro ponto observado durante a aplicação da atividade, mas que não foi citado nos discursos, foi a pesquisa, por meio de smartphones e notebooks, realizada pelos participantes buscando informações acerca dos temas abordados no jogo. Mesmo este sendo um jogo analógico, os participantes dialogaram com os meios digitais, em busca de conceitos técnicos, que os auxiliaram a conseguir novas habilidades e conhecimentos a serem utilizados.

Quanto a utilização de habilidades e conhecimentos prévios, a síntese dos discursos elaborados a partir das ideias centrais nos apresenta:

Utilizei conhecimentos prévios para imaginar quais os custos que tivemos para produzir cada trabalho, criar algo para resolver os problemas de uma empresa, administrar as qualidades de cada membro para identificar como as pessoas poderiam desempenhar funções de forma efetiva e eficaz, a mediação para conciliar as opiniões divergentes, minhas habilidades sobre finanças também se encaixaram na parte financeira do jogo, usei conhecimentos em relação a temática do briefing (saúde), compreendia o modelo da norma técnica para um devido produto e pude aplicar os conhecimentos, utilizei ainda habilidades a respeito do gerenciamento de tempo e recursos, satisfação do cliente e confecção de relatório. Utilizei algumas novas habilidades, tais como negociação e comunicação, me expressar de maneira clara para que o meu conhecimento fosse exposto de forma hábil, trabalhar em grupo para compartilhar os meus conhecimentos para a turma, a arte de pensar com calma, sob pressão, foi bem aplicada na atividade e aprendi, desenvolvi e me relacionei com meus colegas.

Foram trabalhados na atividades conhecimento prévios ligados a gestão estratégica de recursos, a gestão de pessoas, as temáticas apresentadas pelo breafing, questões técnicas sobre a formatação dos produtos, bem como o gerenciamento do tempo e a forma com que o produto deve ser apresentar.

Esses fatores indicam o quão possível foi utilizar conhecimentos que seriam de difícil aceção em um contexto cotidiano, mas que são proporcionados no ambiente controlado proposto pela atividade, de forma a enriquecer a experiência dos participantes oportunizando um espaço lúdico onde a falha e o sucesso não são seus condicionantes, valorizando o processo de forma a se trabalhar estes conhecimentos para além do campo conceitual.

Entre as habilidades já conhecidas pelos participantes, sua percepção nos mostra que eles tiveram a oportunidade de estimular o trabalho em grupo, apresentar suas habilidades artísticas, se expressar de forma clara para que suas ideias sejam compreendidas pelo grupo e também a habilidade de manter a calma para trabalhar sob pressão. O clima confortável favoreceu, também a superação da timidez ao se falar no grupo e no grupo-classe.

Apenas um dos participantes do CRIATIVA afirmou que não aprendeu ou utilizou conhecimentos e/ou habilidades prévias, o que vem a demonstrar como a metodologia abrange, de forma a causar interesse coletivo, a resolução de problemas facilitando o uso e aprendizado de habilidades em competências em grupo.

4.2. Análise de dados quantitativa

Baseados na análise dos discursos apresentados, quanto as três questões respondidas pelos participantes, podemos elencar seis ideias centrais que aparecem com intensidade nos discursos: a) objetivo comum (os objetivos serem compartilhados por todos os participantes), b) regras do jogo (que delimitam tempo e o uso de ferramentas e matérias), c) gerenciamento de conflitos internos (gerenciamento das relações entre o grupo e o grupo classe), d) pelo jogo ser uma proposta cooperativa (o jogo é apresentado como uma proposta colaborativa aos participantes), e) temas dos problemas apresentados pelos grupos (a questão do briefing que delimita a atividade a ser realizada, como ela deve ser realizada, as penalidades e as recompensas) e f) divisão nas tarefas do grupo (cada participante além de ter um objetivo compartilhado com todos, tem uma atividade específica em seu grupo).

A partir destas ideias centrais, identificamos quanto cada uma aparece no contexto dos discursos e as relacionamos quantitativamente, em relação a cada pergunta, o que denota a intensidade destas ideias centrais em cada discurso. Por fim, relacionamos a amplitude destas ideias em todos os discursos ao apresentarmos a média com que cada ideia central aparece em todos os questionamentos. Estes dados estão relacionados, em formato percentual, na tabela abaixo:

Perguntas realizadas aos participantes	Ideias Centrais apresentadas na análise dos discursos					
	Objetivo Comum	Regras do Jogo	Gerenciamento de Conflitos internos	Pelo Jogo ser uma proposta Cooperativa	Temas dos Problemas apresentados para os grupos	Divisão de tarefas no grupo
Resolver problemas através do trabalho em grupo (1)	16,7%	6,3%	8,3%	50%	4,2%	14,6%
Pensar de forma criativa para resolver problemas (2)	2,7%	32,4%	2,7%	27%	35,1%	0%
Utilizar habilidades ou aprender habilidades (3)	4,4%	20%	11,1%	30,8%	22,2%	4,4%
Média de apresentação da percepção dessas ideias centrais em cada pergunta	7,9%	19,6%	7,4%	38,3%	20,5%	6,3%

Tabela 1 - Quadro

de análise quantitativa

Referenciamos então cada uma das três questões levantadas e cruzamos estes dados com as ideias centrais apresentadas na percepção dos participantes. Na primeira questão, quando desejamos saber se a atividade proporcionou o trabalho em grupo, todos os participantes responderam que sim, e apontaram, de acordo com a intensidade do discurso, as seguintes causas do trabalho cooperativo: a) Pelo jogo ser uma proposta cooperativa 50%, b) pelo jogo apresentar objetivos comuns a todos os jogadores 16,7%, c) por existir uma divisão de tarefas pelo grupo 14,6%, d) pela capacidade de relacionamento e gerenciamento dessas relações 8,3%, e) motivado pelas regras apresentadas pelo jogo e f) pela forma como os desafios são propostos através dos briefings 4,2%.

Quando questionamos se a atividade proporcionou a gestão criativa das ideias para a resolução dos conflitos, todos os participantes percebem que isso ocorreu, em seus discursos as seguintes causas foram apontadas: a) Os temas apontados pelos briefings facilitaram respostas criativas as demandas 35,1%, b) as regras apresentadas para o jogo que delimitavam tempo e uso de materiais e ferramentas 32,4%, c) esta ser uma proposta de jogo cooperativo 27%, d) o gerenciamento das relações dentro do grupo e do grupo-classe 2,7% e e) ser apresentado um objetivo comum a todos os participantes 2,7%.

O uso de habilidade ou conhecimentos prévios e a obtenção de novas habilidades e conhecimento, foi percebido pelo participantes nas seguintes situações: a) Através da proposta do trabalho em grupo 30,8%, b) por meio dos temas apresentados nos briefings 22,2%, c) pelas regras do jogo delimitarem as possibilidades do jogadores 20%, d) pelo gerenciamento das relações entre o grupo e o grupo classe 11,11%, e) pelas tarefas serem divididas pelos participantes de cada grupo 4,4% e f) por termos objetivos comuns entre todos os participantes 4,4%.

Quanto a amplitude nos discursos, a proposta do jogo colaborativo é citado em média de 38,3% em todos os discursos analisados. Já o tema proposto pelo briefing para a resolução de problemas é citado em média 20,5% das percepções, as regras que delimitam o jogo são citadas por 19,6% das respostas, o objetivo comum é citado em 7,9% dos discursos, a capacidade de administrar as relações do grupo e do grupo classe é citada em 7,4% dos discursos e a divisão de tarefas é citada em 6,3% dos discursos.

Compreendemos, pela análise destes discursos que a proposta do jogo de forma cooperativa encontra-se fortemente compartilhada pelos participantes, por sua alta amplitude, dada a média em que é apresentada, e grande intensidade, por alta frequência de citação em cada questão. No ponto oposto, a divisão do trabalho em grupo, mesmo tendo sido citada como fator importante para o trabalho cooperativo, está contraposto, visto que tem baixa amplitude e intensidade, se apresentando isolada e fracamente compartilhada na percepção do grupo estudado.

A apresentação e a formulação de resolução dos problemas por meio do briefing e as regras que delimitam o jogo tem grande intensidade quanto a criatividade e ao uso/aprendizagem de habilidades e conhecimentos, tendo uma moderada amplitude nos discursos totais, são ideias que se apresentam bem distribuídas apenas nos discursos acerca da das questões dois e três. A divisão comum dos objetivos por todos os participantes apresenta uma baixa amplitude média, estando concentrada apenas nos discursos referentes a primeira questão.

5. CONCLUSÃO

A utilização de jogos atende a características lúdicas únicas, que quando fomentadas por meio da educação e estruturada metodologicamente nos possibilitam exercitar a criatividade e a imaginação dos participantes oferecendo um rico momento de aprendizagem cooperativa.

No ensino superior, as metodologias educativas ainda carecem de estudos, aplicação, avaliação e reformulação; mesmo este campo ainda não se encontra delimitado, tendo várias lacunas a serem preenchidas.

O jogar com o outro, que é proposto pela CRIATIVA como metodologia educativa, é apresentado através de estudos, aplicação e avaliação como bem sucedida quanto a seus objetivos. A partir da análise quali-quantitativa da percepção dos participantes estes nos demonstram que o trabalho em grupo é determinante para o sucesso da resolução dos problemas propostos, favorecendo a interação e o diálogo entre os participantes e afetando inclusive o produto final a ser criado na atividade.

A resolução dos problemas é facilitada pelo trabalho em grupo, onde os participantes afirmam ter se apartado da competitividade, gestando um processo criativo compartilhado onde a gerência dos grupos, recursos e tempo foi essencial para o sucesso da atividade.

O ambiente controlado ofertado na CRIATIVA foi reconhecido pelos estudantes, que abstraem-se do conceito de “jogo para entretenimento” e interpretaram o ambiente como uma empresa real. Isso possibilitou uma melhor imersão no universo do jogo. Em grande parte este fato se deve pelas regras e pela temática do ambiente, o que veio a facilitar o uso de habilidade e competências comuns a prática que tentamos emular.

A criatividade foi fomentada pela participação em grupo, através do diálogo, das regras bem estruturadas que delimitam a utilização de materiais, tempo e ferramentas. O que torna a atividade desafiadora quando fomentada por objetivos comuns bem delimitados.

Aprender com o outro, a troca de experiências e saberes e o aprender em grupo, possibilitaram a descoberta e a (re)significação de habilidades e conhecimentos onde a negociação, a comunicação, a produção textual, os talentos artísticos, a superação de dificuldades e a utilização da criatividade com poucos recursos são apontados como um dos grandes resultados deste estudo e da metodologia. Outro ponto importante a destacar foi a ação proativa de realizar pesquisas na internet, não se contentando com a orientação do facilitador os participantes puderam, por meio da pesquisa, obter novas habilidades interessantes no processo.

As questões relativas a estruturação metodológica, ao designer de jogos colaborativos, ao próprio tema do uso de metodologias educativas no ensino superior e como estes dialogam com as práticas vigentes, são campos de estudos que devem abordados em futuros artigos, onde compreendemos que são de importância objetiva tanto para o campo conceitual como para a prática docente.

6. BIBLIOGRAFIA

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

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. **Jogos Cooperativos: Aprendizagens, métodos e práticas**. Várzea Paulista, São Paulo: Fontoura, 2011.

BORDENAVE, Juan E. Diaz. **O que é participação?** São Paulo, SP: Editora Brasiliense, 1983.

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

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

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

_____. **Pedagogia do oprimido** São Paulo: Editora Paz e Terra, 11ª Edição, 1987.

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

LEFEVRE, Ana Maria; LEFEVRE, Fernando. **Pesquisa de representação social: Um enfoque qualiquantitativo.** Brasília – DF: Liber Livro, 2ed, 2012.

MATURANA, Humberto. **Emoções e linguagem na educação e na política.** Belo Horizonte,

MCGONIAL, Jane. **A realidade em jogo: Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo.** Rio de Janeiro, RJ: Editora Bestseller, 2012.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa Social: Teoria, método e criatividade.** Petrópolis – RJ: Editora Vozes, 33ed, 2013.

SALEN, Katie e ZIMMERMAN, Eric: **Regras do jogo: Fundamentos do design de jogos.** São Paulo – SP: Blucher, 2012a. Volume 1.

_____, Eric: **Regras do jogo: Fundamentos do design de jogos.** São Paulo – SP: Blucher, 2012b. Volume 2.

_____, Eric: **Regras do jogo: Fundamentos do design de jogos.** São Paulo – SP: Blucher, 2012c. Volume 3.

_____, Eric: **Regras do jogo: Fundamentos do design de jogos.** São Paulo – SP: Blucher, 2012d. Volume 4.