

JOGO “ESCOLHAS NA ESCOLA”: O ALUNO COMO AGENTE TRANSFORMADOR DO ESPAÇO ESCOLAR

Ana Luísa Gonzaga de Medeiros ¹
Luis Felipe Nascimento Santos ²
Yanna Beatriz de Medeiros Teixeira ³
Arlete dos Santos Petry ⁴

RESUMO

Diante da problemática da falta de interesse e insatisfação dos alunos brasileiros com o ambiente escolar, especialmente na escola pública, o jogo “Escolhas na Escola” foi proposto por um grupo de alunos do Programa de Pós-graduação em Inovação em Tecnologias Educacionais (IMD-UFRN) como uma ferramenta de mapeamento dessas questões. O processo de elaboração iniciou-se na disciplina de **Raciocínio Lógico e Resolução de Problemas, ministrada pelos professores doutores Charles Andryê Galvão Madeira, Isabel Dilmann Nunes e Juliana Teixeira da Câmara Reis, e deu-se continuidade ao seu desenvolvimento em Cultura e Design de Jogos, disciplina ministrada pelos professores doutores Arlete dos Santos Petry e Kleber Tavares Fernandes**. Trata-se de um jogo de tabuleiro simples, que pode ser impresso pelo professor de maneira caseira, e tem como objetivo identificar as questões que incomodam os estudantes no espaço e nas vivências escolares, fazendo-os refletir sobre possíveis soluções para os problemas apontados. Esse estudo tomou como base os estudos de Ausubel (2003), fundador da teoria da Aprendizagem Significativa, e com essa abordagem buscou-se inserir o aluno como agente transformador da escola, incentivando a participação ativa na construção de sua trajetória educacional, fortalecendo a apropriação desse lugar. O jogo foi testado em sala de aula com alunos do mestrado do PPGITE, e informalmente com um pequeno grupo de crianças de 10-12 anos em ambiente familiar, a fim de averiguar a jogabilidade e observar a interação e discussão gerada entre jogadores, obtendo-se resultado positivo. Este relato de experiência refere-se à primeira aplicação do jogo em uma sala de aula com alunos do ensino básico da rede pública, realizada no início do segundo semestre de 2024, após o fim do recesso escolar estadual.

Palavras-chave: Tecnologia Educacional, Jogo, Ambiente Escolar, Aprendizagem Significativa.

¹ Mestranda do Programa de Pós-graduação em Inovação em Tecnologias Educacionais do Instituto Metrópole Digital da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, analu.gmedeiros@gmail.com

² Mestrando do Programa de Pós-graduação em Inovação em Tecnologias Educacionais do Instituto Metrópole Digital da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, contatoluisnascimento@gmail.com

³ Mestranda do Programa de Pós-graduação em Inovação em Tecnologias Educacionais do Instituto Metrópole Digital da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, yannabmdrs@gmail.com

⁴ Professora orientadora: Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, Professora Adjunta do Departamento de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, arlete.petry@ufrn.br

INTRODUÇÃO

Este artigo está inserido no contexto da compreensão de que cada indivíduo possui um conjunto único de habilidades e aprende de maneiras diversas, como proposto pela teoria das múltiplas inteligências de Gardner (1985). Assim, entendemos que refletir sobre os processos educacionais é um tema de suma importância e essencial se tratando do nosso desenvolvimento – seja como indivíduos, como país ou como sociedade. De acordo com o Art. 205 da Constituição Federal, a educação é um direito de todos e dever do Estado e da família, e deve ser promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, “visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho.” (Brasil, 1988)

No entanto, devido a influência das concepções de currículos tradicionais, isto é, aquelas que carregam como ideias principais o ensino como transmissão de conhecimento historicamente acumulado, separação da teoria e da prática, disciplinamento e práticas pedagógicas desvinculadas da realidade, baseada na memorização e repetição (SILVA, 1999) a educação acaba apresentando um enfoque maior na qualificação para o trabalho sendo abordada de maneira utilitarista e industrial, atribuindo-se pouco ou nenhum interesse e valor ao desenvolvimento humano e social que proporciona.

Esse tipo de currículo e prática pedagógica gera o que Mário Sérgio Cortella (2006) chama de pedagogídio, visto que, mesmo analisando as mudanças dos nossos estudantes, mantemos aulas e práticas que atestam o distanciamento entre a nossa formação como docentes e o perfil e natureza dos discentes com os quais partilhamos a atividade pedagógica (CORTELLA, 2006).

Logo, para que o aluno possa construir uma relação saudável, buscando o seu desenvolvimento físico, social e mental, é essencial que ele possa sentir-se parte do ambiente escolar. Nesse sentido, percebe-se que muitas vezes o caminho é contrário, de tal forma que o aluno cria uma relação de distanciamento da escola, por compreender e relacionar-se com aquele espaço enquanto uma obrigação a ser cumprida nessa etapa da vida. Esse contexto proporciona então uma falta de interesse por parte do aluno, que, apesar de reconhecer a importância da escola, por muitas vezes se sente oprimido ou desconectado do ambiente escolar; portanto, não se apropria de fato das potencialidades que este poderia lhe oferecer.

Segundo a pesquisa "Nossa Escola em (Re)Construção", realizada pelo programa

Porvir (2016) do Instituto Inspirare, em parceria com a Rede Conhecimento Social, apenas 4 em cada 10 alunos entrevistados estão satisfeitos com as aulas e o material pedagógico. A pesquisa foi respondida por 132 mil alunos e ex-alunos com idades entre 13 a 21 anos e residentes em todos os estados do país.

Convidados a pensar como seria a escola que gostariam de ter, muitos alunos apontaram que sentem falta de atividades extraclasse, uso de tecnologia e atividades artísticas. Além disso, pontuaram a necessidade de um ambiente acolhedor, interação com a comunidade e trabalhos externos. A arquiteta Beatriz Goulart afirma que os resultados da pesquisa "demonstram a busca por uma arquitetura escolar que valoriza o diálogo", e pontua que "para as relações serem mais homogêneas e horizontais, os espaços têm que ser mais variados." (*apud* Lopes e Oliveira, 2016).

Ademais, pesquisas têm identificado que a evasão escolar continua sendo um grande desafio na educação brasileira. De acordo a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua de 2016-2023 do IBGE, indicadores apontam que 68 milhões de brasileiros, jovens e adultos com idade acima de 18 anos, não concluíram a educação básica e não frequentam a escola. Esses números são mais expressivos quando comparado às taxas entre a rede pública e privada de ensino, conforme dados retirados do relatório de divulgação do resultados de dados estatísticos do Censo Escolar (INEP, 2023), que sinalizam uma taxa de insucesso por reprovação e abandono maior na rede pública comparado a rede privada.

Entende-se que o fenômeno da evasão escolar ocorre por uma conjunção de fatores, por isso, é importante analisar as raízes estruturais por trás desse processo, como por exemplo, as questões socioeconômicas, problemas familiares, infraestrutura das escolas, ausência de recursos tecnológicos, falta de professores, entre outros, que contribuem para a desmotivação dos alunos. O impacto decorrente do abandono e desistência da educação, por parte dos alunos, afeta diretamente o desenvolvimento social desses indivíduos, privando-os de diversas oportunidades de crescimento pessoal e profissional.

Portanto, considerando as pesquisas prévias acerca da evasão escolar, levantamos a questão: de que forma o aluno pode atuar enquanto um agente transformador da prática educacional tornando-se mais motivado e engajado com o ambiente escolar? Partindo desse questionamento, o objetivo geral desta pesquisa foi o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro (desplugado) como recurso educativo e

ferramenta de mapeamento para identificação de problemas e desafios enfrentados pelos alunos no ambiente escolar através da perspectiva do próprio aluno. O jogo “Escolhas na Escola” busca incentivar o pensamento crítico, analítico e o raciocínio lógico, estimulando o aluno a atuar enquanto um agente ativo e transformador contribuindo para o desenvolvimento de melhorias e soluções.

Os objetivos específicos deste projeto incluem estimular o desenvolvimento do raciocínio lógico, do pensamento crítico e analítico por meio da resolução de problemas, promovendo habilidades essenciais para enfrentar desafios acadêmicos e práticos; aprimorar o processo de aprendizagem proporcionando uma experiência de usuário envolvente e interativa, que estimule o interesse e a participação ativa dos alunos; e incentivando-os a desempenharem um papel ativo na construção de uma experiência educacional mais significativa, valorizando suas contribuições e permitindo que se sintam mais engajados e responsáveis por seu próprio aprendizado.

Um dos pontos essenciais do jogo é a reflexão sobre os espaços físicos da escola. Segundo a arquiteta Noelia Monteiro, ao intervirmos em um espaço, a participação comunitária deve estar presente: “[...] Necessidades e vivências devem ser registradas e levadas em consideração. O projeto é construído de forma conjunta, porque são as pessoas que irão usar o espaço” (*apud* Baratto, 2021). Logo, se buscamos a maior participação dos educandos no espaço escolar, que possamos analisar também as dependências e gerar assim um processo de identidade e pertencimento.

De acordo com Silva e Ribeiro (2018), “o espaço escolar é uma construção social dependente das interações entre os sujeitos educativos, os objetos e o próprio edifício.” É de se esperar que os alunos não estabeleçam vínculos positivos nem utilizem plenamente os ambientes escolares se estes estão desconectados de suas necessidades e realidade, e, por consequência, a escola não exerça plenamente o seu papel. Por isso, aproximar o aluno através da motivação e interesse pode ser determinante para transformar o espaço da escola em um local mais inclusivo, significativo e motivador, contribuindo para proporcionar a atuação do aluno enquanto protagonista, sendo parte ativa do seu próprio processo de desenvolvimento.

Neste aspecto, buscamos compreender como a desmotivação e falta de engajamento afeta a performance e desenvolvimento dos alunos, explorando as maneiras de torná-los mais engajados e motivados com o ambiente escolar promovendo uma aprendizagem mais significativa. Para isso, partimos de uma reflexão empática, sobre quais são esses problemas e como podemos desenvolver soluções unindo as áreas

da Pedagogia, Arquitetura, Usabilidade e Design.

METODOLOGIA

De acordo com a metodologia projetual de Bruno Munari (2008), o problema do design surge sempre de uma necessidade humana e o progresso do desenvolvimento de soluções nasce a partir do momento que se simplifica esse processo. O UX Design (User Experience Design), em português: design de experiência do usuário, tem como objetivo analisar, pesquisar, facilitar e aprimorar a experiência. Entre os diversos recursos oferecidos pelo UX, um deles é criar soluções com foco centralizado no usuário, buscando atender suas necessidades e desejos.

Como etapa inicial de construção da pesquisa e elaboração do jogo, utilizamos como procedimento metodológico a aplicação da técnica de brainstorming visando a criação de ideias inovadoras de forma colaborativa e criativa. De acordo com Osborn (1975), criador do método, quanto mais ideias conseguimos gerar, maiores são as possibilidades de encontrarmos uma ou mais que nos ajudem na solução do problema. Partindo dessa perspectiva, o grupo formulou perguntas que resultaram em desdobramentos e reflexões iniciais a fim de aprofundar a compreensão sobre a problemática e objetivos da pesquisa.

Já para explorar a utilização do jogo em sala de aula, a metodologia a ser utilizada será a pesquisa-ação, a qual é aplicada por professores e pesquisadores de modo que eles possam usar suas pesquisas para aprimorar sua prática. A pesquisa-ação é um dos inúmeros tipos de investigação-ação, isto é, um processo que envolve planejar uma melhora da prática, agir para implementar a melhoria desejada, monitorar e descrever os efeitos da ação, avaliar os resultados do projeto, a fim de construir um processo de investigação e ação de maneira cíclica (TRIPP, 2005).

Para utilizar os conceitos do Design e da Experiência do Usuário como metodologia de pesquisa, é fundamental seguir um processo estruturado, um passo a passo para realização do projeto, oferecendo uma abordagem centrada no usuário no desenvolvimento de todas as etapas. Por isso, para elaboração do trabalho, realizou-se a estruturação da seguinte forma:

1. **Definição do Problema:** compartilhamento de ideias dentro de um processo colaborativo de brainstorming para definição da problemática e objetivos da pesquisa.

2. **Pesquisa:** explorar a problemática analisando o contexto em que se encontra consultando pesquisas secundárias que possam auxiliar.
3. **Criação da Persona:** a construção de um personagem fictício que se aproxime do perfil do nosso usuário real.
4. **Ideação:** criar, discutir ideias e definir hipóteses de solução para o problema.
5. **Prototipação:** criação de um modelo da solução para ser validado através de protótipos de baixa e alta fidelidade da solução.
6. **Validação:** o protótipo é inserido no contexto dos usuários para testar e avaliar sua usabilidade, eficácia e satisfação.

Diante do contexto, assumindo a figura do aluno enquanto protagonista da sua jornada de aprendizagem, iniciará a construção de uma narrativa fictícia para criação de um jogo, que poderá ser utilizado pelo aluno como ferramenta de mapeamento e resolução de problemas existentes no ambiente escolar. Durante o processo de ideação, optou-se por trabalhar com um jogo de tabuleiro clássico, para que a partir da mecânica já existente fossem feitas apenas adaptações para a temática escolar. Seria necessário então escolher um jogo que proporcionasse reflexões acerca de situações do cotidiano, diálogos entre os participantes e tomadas de decisões. Neste ponto definiu-se também que é importante que o jogo possa ser reproduzido de maneira caseira, para que possa ser mais facilmente difundido e utilizado pelos professores em suas práticas de sala de aula.

Foi então utilizado como referência, o jogo de tabuleiro “Decisões – A vida é um Jogo”, por ser uma versão simplificada do clássico “Jogo da Vida”. Nessa nova proposta, os jogadores ainda navegam por uma trajetória de decisões envolvendo raciocínio lógico e estratégia, mas sua estrutura é bem mais simples e consiste basicamente de elementos cartonados — tabuleiro, fichas e cartas de ação. Ou seja, o menor volume e variação de materiais torna possível que a nossa versão seja impressa de maneira caseira sem que seja necessário alterar a mecânica do jogo.

O jogo Decisões possui um tabuleiro ilustrando uma cidade com 12 tipos de espaços diferentes (academia, universidade, praça, etc.) onde se coletam ou perdem fichas de atributos para conquistar seus objetivos por meio de cartas que descrevem situações que podem ser positivas ou negativas. Os atributos desenvolvidos no jogo são: carreira, conhecimento, saúde e lazer.

Para a adaptação em sala de aula, o tabuleiro foi transformado na planta baixa de

uma escola e o conteúdo das cartas voltado para as vivências no espaço escolar, estimulando o diálogo e a reflexão entre alunos e professores acerca de possíveis melhorias na escola. Para isso, foi feito um levantamento de programas de desenvolvimento e financiamento à educação básica para serem utilizados como conteúdo de algumas cartas, de forma a aproximar os alunos de possibilidades de soluções reais para as questões apontadas. Além disso, propomos cartas e salas em branco, para que os usuários possam aproximar ao máximo o jogo da sua realidade e proponham espaços e situações que lhe sejam rotineiros.

No jogo Escolhas na Escola, os jogadores movem seus peões pelo tabuleiro, tomando decisões a cada jogada. O objetivo é alcançar metas representadas pelos atributos: conhecimento, interação, bem-estar e ambiente. O jogo oferece uma maneira lúdica e divertida de incentivar a reflexão sobre o poder de decisão dos alunos. Assim como em ambos os jogos utilizados como referência, a proposta do Escolhas na Escola é, através do jogo de tabuleiro, simular a vida real, dentro de um recorte da realidade vivenciada por alunos da rede pública de ensino no Brasil.

REFERENCIAL TEÓRICO

Esse trabalho tem como base os estudos de Ausubel (2003), o qual fundamenta a aprendizagem significativa, isto é, aquela que ocorre quando há a associação entre o conhecimento prévio do indivíduo, ou subsunçor, com um material potencialmente significativo, de forma não-arbitrária e substantiva, possibilitando a construção de significados. A construção dos subsunçores está relacionada à maturidade cognitiva do aprendiz que determina a prontidão cognitiva capaz de promover mudanças em sua estrutura cognitiva. Dessa forma, os novos conhecimentos passam a ter significados, com ou sem auxílio de organizadores prévios. Com o tempo, as informações podem ser esquecidas, mas o indivíduo internaliza o conteúdo ao aprender significativamente, produzindo vestígios estáveis que permitem o seu resgate. A aprendizagem significativa pode ser representacional, conceitual e proposicional, e ocorrer por recepção ou descoberta.

Os princípios da Teoria da Aprendizagem Significativa dialogam e interagem com o conceito e as propriedades dos jogos. O jogo trabalha diversos aspectos associados à cognição e às funções sensoriais e motoras e configura-se como um elemento de aprendizagem, tanto para docentes como para discentes. Os jogos

educacionais podem facilitar os processos de ensino e aprendizagem por meio da apresentação, negociação e compartilhamento de significados. As informações apreendidas permitem a construção e/ou a produção de novos conhecimentos práticos ou teóricos contribuindo com o desenvolvimento cognitivo do educando de forma contextualizada.

Nos jogos pedagógicos o objeto de conhecimento não costuma ser parte fundamental do jogo, que pode ser descartado ou substituído. Alguns elementos são meramente ilustrativos, criados para atrair a atenção dos jogadores (COSTA, 2010). Segundo Costa, existem sete princípios que devem ser obedecidos para que jogos com fins pedagógicos se tornem efetivos, como os jogos de entretenimento. São eles:

Um jogo com fim pedagógico deve possuir pelo menos uma estrutura similar ou comum à estrutura do objeto de conhecimento; 2. Essa estrutura do jogo deve ser perceptível ao jogador enquanto o joga; 3. A aprendizagem dessa estrutura deve ser indispensável para que se atinja o(s) objetivo(s) do jogo; 4. Em um jogo com fim pedagógico, tudo deve estar a favor da diversão e do entretenimento; 5. O objeto de conhecimento deve estar relacionado ao jogo a que pertence por relações estruturais essenciais (relações p) em prol da diversão e do entretenimento dos jogadores; 6. No que depender do seu objeto de conhecimento, um jogo com fim pedagógico deve ser uma forma essencial de jogo; 7. Um jogo com fim pedagógico deve ser, pelo menos para o seu público-alvo, melhor como jogo do que qualquer uma de suas partes ou a simples soma delas (COSTA, 2010, p. 108)

Os jogos devem ter como objetivo primordial estimular, nas crianças, o desenvolvimento de habilidades de raciocínio lógico-matemático, tornando o ambiente escolar um espaço alegre, participativo e enriquecedor. O autor destaca ainda que as atividades lúdicas ocupam cada vez mais um lugar essencial no processo de ensino-aprendizagem, pois combinam o entretenimento com desafios, abrangendo todos os tipos de inteligência (Gardner, 1985): inteligência lógico-matemática, demonstrada pelo interesse em resolver problemas envolvendo sequências e ordenação; inteligência linguística, evidente na facilidade com a linguagem oral e escrita; inteligência espacial, manifestada no gosto por quebra-cabeças de formas e sólidos; inteligência intra e interpessoal, representada pela habilidade de interação em grupo; inteligência musical, refletida no domínio de sons, alturas e tonalidades; e inteligência corporal cinestésica, caracterizada pela capacidade de executar movimentos amplos e precisos.

Pensando nisso, é importante destacar que a utilização de jogos como instrumentos de aprendizagem proporciona a motivação, engajamento e interação dos

alunos de forma criativa, lógica, colaborativa e analítica. Portanto, para o desenvolvimento deste trabalho buscamos explorar a relação entre o uso de jogos para aprendizagem e o pensamento computacional, considerando a dinâmica de resolução de problemas como uma forma de promover e exercitar o pensamento computacional nos alunos. Sendo assim, o jogo *Escolhas na Escola* lança diversos desafios complexos que exigem do jogador (aluno) a capacidade de pensamento crítico para utilizar estratégias e habilidades do pensamento computacional, como por exemplo, decompor os desafios em partes e identificar padrões que se repetem nos problemas dentro da escola, que são bases do pensamento computacional, e que podem ajudar o aluno a desenvolver dentro do jogo estratégias para vencer.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação do jogo *Escolhas na Escola* foi realizada na Escola Municipal Maria Cristina, localizada no município de Parnamirim-RN com uma turma de alunos do 8º ano do ensino fundamental II, anos finais. Logo nas primeiras interações, foi perceptível a curiosidade e interesse dos alunos que demonstraram empolgação constante. Iniciamos realizando uma apresentação completa do jogo, explicando as regras e o objetivo de estarmos ocupando aquele espaço enquanto pesquisadores e mestrandos do PPGiTE. Nesse momento, em uma breve conversa com a turma, abordamos a importância do aluno assumir o papel de agente transformador dentro do seu ambiente escolar. Esse debate revelou-se uma rica experiência pedagógica, evidenciando o quanto a proposta de jogos educacionais, como o “*Escolhas na Escola*” é um instrumento que promove a reflexão crítica e o engajamento dos alunos.

Selecionamos um grupo de alunos, com auxílio da professora, para começarmos a primeira rodada do jogo. Com a partida iniciada, ao puxarem as cartas, os alunos faziam relações imediatas entre as situações descritas nas cartas e a realidade vivenciada por eles no espaço da escola. Um dos exemplos, foi o relato de uma aluna que na sua vez de jogar, a carta escolhida fazia referência a uma situação vivida por ela e por toda turma, a qual demonstrou forte euforia ao comentar que a carta tratava da ausência de uma rede de vôlei, o que implicava na perda de pontos dentro do jogo. No jogo ela perde pontos, mas na vida real os alunos daquela escola perdem a oportunidade de praticar o esporte por falta de equipamentos. A aluna contou junto a outros alunos, que apesar da escola possuir uma quadra, não era possível a prática de vôlei devido a ausência de bola e rede.

Esse tipo de fala reflete a capacidade de aproximação das dinâmicas do jogo com as experiências e problemas reais, abrindo espaço para discussões e reflexões sobre o espaço físico da escola e suas implicações.

Ao desenvolver o jogo, levamos em consideração aspectos da usabilidade pedagógica com o intuito de facilitar a interação dos alunos com o próprio jogo, buscando oferecer uma experiência funcional, intuitiva, estimulante, significativa, criativa e imersiva. Partimos do princípio de que não adiantaria desenvolver um jogo educacional que não tivesse uma atuação pedagógica, assim como não funcionaria criar jogos complexos, com barreiras de usabilidade, que pudessem limitar ou impedir a sua aplicação na prática.

A importância da usabilidade pedagógica de “Escolhas na Escola” se manifestou em diversos momentos, como por exemplo, na flexibilidade da mecânica do jogo. Com a rodada iniciada com um grupo de jogadores escolhidos previamente, os demais alunos começaram a criar funções para também participarem ativamente. Buscando promover a autonomia, incentivamos essa experimentação e deixamos os estudantes livres para encontrar outras formas de participar. Uma das alunas criou o papel de “comentarista”, uma função que não estava dentro do manual, e que só foi possível encaixar naquela narrativa devido a essa flexibilidade, que permite adaptações e respeita a multiplicidade de vivências existentes nos ambientes escolares.

Animados com as possibilidades de criar novos papéis, outros alunos começaram a compartilhar ideias. Uma aluna perguntou se poderia ficar responsável pela distribuição das cartas de atributos, enquanto isso um aluno criou o papel de cobertura do jogo e com um celular em mãos ficou fazendo o registro fotográfico das partidas. Enquanto isso, um grupo de alunos assumiram as funções de atualizar no quadro da sala o placar, nome dos jogadores e organização das próximas rodadas. Todas essas situações relatadas mostram que durante a aplicação houve protagonismo ativo dos alunos nas dinâmicas, o que reforça o quanto a prática lúdica promove a autonomia, criatividade e inventividade dentro dos seus ambientes educacionais.

Ao longo das partidas, os alunos demonstraram suas emoções de forma genuína, manifestando empolgação, euforia, ansiedade, frustração, raiva, alegria, reforçando o alto nível de envolvimento com o jogo, mostrando que além do fato pedagógico, essa é uma ferramenta de expressão e desenvolvimento de habilidades socioemocionais. Ficou bastante evidente a frustração dos alunos ao relatarem que gostavam mais das salas de aula antes, quando as paredes eram pintadas por artistas e cada sala tinha uma temática

com representações das estações do ano, galáxias, planetas, etc. Porém essas cores vivas com desenhos de artistas foram substituídas por paredes brancas, gerando um sentimento de insatisfação coletiva.

Assim como as habilidades emocionais foram praticadas, as habilidades sociais também tiveram um espaço de destaque durante a aplicação do jogo. Momentos como a negociação entre os jogadores permitiram que fossem praticadas habilidades sociais como a cooperação, tomada de decisão em grupo e comunicação, estimulando os alunos a pensarem coletivamente e a desenvolverem habilidades de resolução de problemas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aplicação em sala de aula do jogo “Escolhas na Escola” demonstra de forma prática que a atividade consegue mobilizar e engajar os alunos, trabalhando o pensamento crítico, habilidades emocionais e sociais, a criatividade e inventividade em contextos educacionais. Interagindo de forma lúdica os alunos puderam refletir sobre o espaço escolar e sobre o seu papel enquanto agentes transformadores da escola.

Buscamos através do jogo estimular o raciocínio lógico e pensamento computacional por meio da solução de problemas, engajando e motivando os alunos, encorajando-os a contribuir e participar da construção de soluções que podem gerar impactos sociais em suas vidas pessoais e profissionais.

A perspectiva de continuidade desse projeto é a utilização da ferramenta em outras situações educacionais, com posterior aplicação de questionários com os alunos a fim de que sejam coletados os *feedbacks* sobre o jogo e os resultados obtidos com as discussões geradas, para apresentação das sugestões de melhorias no espaço da escola.

REFERÊNCIAS

AUSUBEL, David Paul. **Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva**. Lisboa: Editora Plátano, 2003.

BARATTO, Romullo. "**Êxito é a apropriação e uso do espaço construído**": entrevista com Noelia Monteiro. Arch Daily, 2021. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/956208/exito-e-a-apropriacao-e-uso-do-espaco-construido-entrevista-com-noelia-monteiro>. Acesso em: 04 abr 2024.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidente da República, [2016]. Disponível em:

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm . Acesso em: 04 abr 2024.

CORTELLA, Mario Sergio . **Formação docente: recusar o pedagogicídio**. In: SANTOS, Emerson. (Org.). Reescrevendo a Educação. 1a.ed.São Paulo: Scipione, 2006, v. 01, p. 62-72.

COSTA, Leandro Demenciano. **O que os jogos de entretenimento têm que os educativos não têm: 7 princípios para projetar jogos educativos eficientes**. Teresópolis: Editora Novas Ideias, 2010.

ELALI, G. A. **O ambiente da escola: discussão sobre a relação escola - natureza em educação infantil**. Estudos de Psicologia, v. 2, n. 8, p. 309–319, 2003.

GARDNER, H. **Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences**. New York: Basic Books, 1985.

Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP). **Resultados do Censo Escolar**. Disponível em: <https://www.gov.br/inep/pt-br/areas-de-atuacao/pesquisas-estatisticas-e-indicadores/censo-escolar/resultados>. Acesso em: 04 abr 2024.

LOPES, Marina; OLIVEIRA, Vinícius de. **Jovens querem escola com participação, atividades práticas e tecnologia**. São Paulo: Instituto Porvir, 2016

MUNARI, Bruno. **Das Coisas Nascem Coisas**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

OSBORN, Alex F. **O poder criador da mente: Princípios e processos do pensamento criador e do “brainstorming”**. Tradução de Jacy Monteiro. São Paulo: IBRASA, 1975.

PORVIR. **Nossa Escola em (Re)Construção**. São Paulo: 2016. Disponível em: <https://porvir.org/nossaescola/>. Acesso em: 04 abr 2024.

SILVA, Carlos Manique da; RIBEIRO, Cláudia Pinto. **A apropriação do espaço escolar pelo projeto pedagógico: o caso da escola da ponte (Portugal)**. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 44, 3 set. 2018. Fap UNIFESP. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/s1678-4634201844183443>. Acesso em: 04 abr 2024.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **Documentos de identidade: uma introdução às teorias do currículo**. Belo Horizonte: Autêntica, 1999.

TRIPP, David. **Pesquisa-ação: uma introdução metodológica**. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1517-97022005000300009>. Acesso em: 04 abr 2024.