

Jogos como recurso pedagógico: EJA e suas capilaridades

Luciana Jesus de Souzaⁱ 

Unicarioca, Rio de Janeiro, RJ, Brasil

Resumo

Este estudo, é parte integrante do estágio obrigatório, no curso de Pedagogia da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. Feito em colaboração com os alunos de uma unidade escolar municipal do Rio de Janeiro. Com o aproveitamento do Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola e o projeto voltado para temática africana e indígena. O trabalho em sala de aula, com jogos destes grupos étnicos e em concomitância, agregar ao estudo de processos históricos ocorridos em nosso país. Alinhando, informações geográficas, de escrita textual e o uso da Artes Plásticas como expressão. O estudo visa elucidar sequências didáticas que fizeram parte do estágio obrigatório e que contribuíram para formação dos alunos. Dialogando com autores como D'ambrósio (2005), Silva (2003), Macedo (2007), Santos (2014), Friedmann (2020). Ampliando desta forma, todo repertório possível para este grupo.

Palavras-chave: EJA. Jogos na Educação. Práticas Educativas. Cultura.

Games as a pedagogical resource: EJA and its capillarities

Abstract

This study is an integral part of the mandatory internship in the Pedagogy course at the Federal University of the State of Rio de Janeiro. Made in collaboration with students from a municipal school unit in Rio de Janeiro. Taking advantage of the school's Political Pedagogical Project (PPP) and the project focused on African and indigenous themes. The work in the classroom, with games of these ethnic groups and concomitantly, add to the study of historical processes that took place in our country. Tacking, geographic information, textual writing, and the use of Plastic Arts as an expression. The study aims to elucidate didactic sequences that were part of the mandatory internship and that contributed to the formation of students. Dialogue with authors such as D'ambrósio (2005), Silva (2003), Macedo (2007), Santos (2014), Friedmann (2020). Expanding in this way, every possible repertoire for this group.

Keywords: EJA. Games in Education. Educational Practices. Culture.

1 Introdução

O presente estudo, refere-se ao período de estágio obrigatório, vinculado a Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), pertinente ao curso de pedagogia desta unidade educacional. O estágio feito presencialmente, em uma

unidade educacional, na prefeitura do Rio de Janeiro, que atende ao segmento da Educação de Jovens e Adultos (EJA).

A turma onde foi executada esta prática, no segmento da EJA foi a 172, onde os alunos tinham a amplitude de faixa etária de 18 a 72 anos, entre homens e mulheres, porém, o quantitativo não passava de 25 alunos, com muita variedade de frequência, entre eles.

2

Com o intuito de otimizar a prática do Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola e cumprir com a função de estagiária dentro de sala de aula. Foram pensadas ações que contemplassem este segmento, o currículo e o PPP. Desta forma, mesmo trabalhando com pessoas adultas, o resgate pessoal e de memória, determinou o tema dos jogos e o ato de atuar com a cultura africana e indígena, teve em seu cerne o intuito de ampliar alguns debates para este segmento.

Sendo o foco deste trabalho, elucidar sequências didáticas que fizeram parte do estágio obrigatório e que contribuíram para formação dos alunos, trabalhando as Leis 10.639/03 e 11.645/08, além das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana.

2 Metodologia

Inicialmente foram expostas imagens de jogos com conhecimento popular como cama de gato, peteca, bilboquê, trazendo ao conhecimento dos alunos um questionamento de quais destes brinquedos e brincadeiras, teriam origem nos povos indígenas? Onde os alunos trouxeram experiências de já terem ou não utilizados aqueles brinquedos, e alguns se surpreenderam ao saber da origem.

Em outro momento, com a apresentação do mapa do território nacional, foi mostrada a ocupação indígena em nosso território, o quanto de sua ocupação territorial no Brasil, quantas etnias diferentes fazem parte o território Nacional. Afinal segundo Silva (2005, p. 30): hábitos, costumes, mitologias diferentes, de povos que se orientavam pelas estrelas e conheciam de astronomia, por exemplo.

E o quanto temos de indígena na culinária, nos utensílios domésticos, no hábito de tomar banho todos os dias, diferente do colonizador, que era europeu e não possuía em sua prática do cotidiano, estes modos.

Com este pensamento de ampliação, a perspectiva de escola como uma instituição cultural, que viabiliza maiores estruturas para que o processo de aprendizagem ocorra de fato, relacionando-o com as vivências tanto atuais, como anteriores dos alunos, principalmente os frequentadores deste segmento, que já são pessoas com certa experiência de vida. Ubiratan D'Ambrósio aponta que infelizmente, não é o que encontramos na atualidade, nos espaços educacionais:

Tem havido o reconhecimento da importância das relações interculturais. Mas lamentavelmente ainda há relutância no reconhecimento das relações intraculturais na educação. Ainda se insiste em colocar crianças em séries de acordo com idade, em oferecer o mesmo currículo numa mesma série, chegando ao absurdo de se proporem currículos nacionais. E ainda o absurdo maior de se avaliarem grupos de indivíduos com testes padronizados. Trata-se, efetivamente, de uma tentativa de pasteurizar as novas gerações. (D'AMBRÓSIO, 2005, p. 112)

Tendo o ponto de vista de D'Ambrósio, foi sabido que um dos alunos da turma era migrante da região centro-oeste do país. E para se tornar familiar a esta pessoa e ampliar o conceito, foram utilizados os Bororós como exemplo de grupos étnico, que também estão localizados no centro-oeste do país.

Etnia esta que recebeu este nome, por uma confusão de comunicação entre nativos e colonizadores, que perguntaram "qual o nome do povo", e o nativo teria entendido "qual era o nome do local onde estavam", eles estavam no *bororó*, que, para a língua bororo, significa "pátio da aldeia".

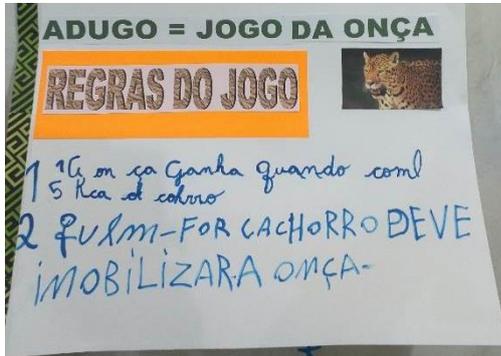
Uma das justificativas de uso dos jogos está em Macedo (2007, p. 22) "A dimensão lúdica desse processo refere-se ao modo leve, curioso, investigativo, atento, planejado, que estuda possibilidades, revê posições, imagina estratégias, pensa alternativas antes, durante e depois do processo construtivo". E neste contexto, trabalhamos o jogo Adugo, que significa Jogo da Onça.

Geralmente este jogo é praticado em chão de terra, fazendo uso de pedras e sementes como peças. Adugo consiste em uma peça chamada "onça" no tabuleiro e

15 peças que simbolizam os “cachorros”. Ganha quem conseguir encurralar a onça ou quem fizer a vez da onça e devorar os cachorros.

Imagem 1.

Imagem 2.



Imagens do acervo pessoal da autora.

Na imagem 1, montamos um cartaz com as regras, que os próprios alunos ao aprenderem, registraram no cartaz. Listando o que era necessário para que o jogo ocorresse. Desta forma, além de trabalhar este tipo de suporte, o das regras, também fizemos uso da língua escrita. Na imagem 2, alunos em um debate, para possíveis estratégias de poder ganhar o jogo.

Imagem 3.

Imagem 4.



Imagens do acervo pessoal da autora.

Na imagem 3, as alunas optaram por jogarem entre elas, estando na fase inicial do jogo. Onde a onça ainda se encontra na toca e os cachorros dispostos no tabuleiro.

Na imagem 4, um dos alunos, explicou que em sua infância ter se lembrado do avô que fazia este tipo de jogo com ele quando ele era criança, na cidade de Natal, no Rio Grande do Norte. Logo, com o jogo, podemos também acessar as histórias de vida dos sujeitos e tocar sua memória afetiva.

Na semana seguinte, foi apresentado ao aluno o jogo Mancala que significa, “mover”, tem sua origem no conceito de sementeira. É um jogo de aproximadamente 7 mil anos, é intitulado de “xadrez africano” e assim como o Aduo pode ser jogado no chão. Tendo como suporte furos no chão e sementes ou pedras, como as peças do jogo.

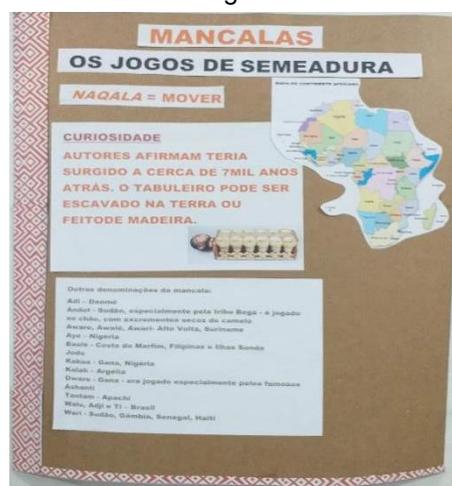
Existindo diversos modos de jogar, o mais conhecido e simples é o *Awelé*. Foi apresentado aos alunos o mapa do continente africano, lembrando que este continente possui 54 países e que todos estes países possuem pelo menos 2 línguas sendo falada, a originária e a do colonizador.

E por este motivo, o nome Mancala, conhecido assim no Brasil, pode variar, dependendo da região do continente, podendo ser: *Adi* como no Daomé, *Ayo* na Nigéria, *Wari* Sudão, por exemplo.

Imagem 5.



Imagem 6.



Imagens do acervo pessoal da autora.

Na imagem 5, foi montado no cartaz as regras do jogo Mancala e na imagem 6, as curiosidades de localização e a nomenclatura do jogo.

Com o intuito de ampliar o uso das artes, foram montados tabuleiros de Mancala. Feito de caixa de ovo, onde após a pesquisa de países, foi selecionado alguns dos países africanos e pintou-se a caixa de ovo, nos moldes de suas bandeiras.

6

Imagem 7.



Imagem 8.



Imagens do acervo pessoal da autora.

Na aula posterior, já era possível fazer uso dos jogos confeccionados. Com os tabuleiros e utilizando duplas para poder iniciar o jogo, cada um escolheu seu oponente. Na mancala, como peças foram utilizadas miçangas de duas cores diferentes, para simbolizar os dois jogadores.

Imagem 9.



Imagens do acervo pessoal da autora.

O ato de jogar em si, tornou-se um momento muito rico, onde os alunos percebiam que tinham que ter estratégia naquele jogo, para poder ganhar, somavam e calculavam os próximos passos, pois cada movimento poderia ao invés de se beneficiar, acabar ajudando o “oponente”.

3 Resultados e Discussões

7

Os jogos foram o fio condutor positivo daquela prática pedagógica. Foi possível tornar as noites mais leves, conseguimos falar sobre História, Geografia, Leitura e Escrita, Matemática, sem setorizar estas disciplinas foi trabalhando o currículo deste segmento, de forma que os alunos se motivassem cada vez mais e fazer com que os alunos pensassem em alternativas e soluções para alguns desafios.

Afinal, Santos (2014) defende, “[...] é um todo e um só tempo é físico, biológico, psíquico, cultural, social, histórico... Essa unidade complexa da natureza não pode ser desintegrada no ensino de disciplinas estanques de conteúdos conceituais [...]” (SANTOS, 2014, p.30).

Ao final de uma aula, era provocada a curiosidade deles, criando uma expectativa de novas experiências nos próximos encontros. E conseguimos acessar o currículo oculto, que fala sobre as aprendizagens informais.

Segundo Silva (2003, p. 78), “[...] o currículo oculto é constituído por todos aqueles aspectos do ambiente escolar que, sem fazer parte do currículo oficial, explícito, contribuem, de forma implícita, para aprendizagens sociais relevantes”. O currículo oculto abarcou, a memória da infância, os vínculos emocionais, o ato de jogar “ganhar” e “perder”, modulou-se estratégias para chegar em um horizonte no jogo.

Não conseguimos afetar de forma plena todos os alunos, pois os educandos mais jovens, diferente dos mais experientes, estão acostumados com jogos digitais, logo foi necessário convencê-los a participar. Já os alunos com mais idade, se concentravam mais, buscavam novos caminhos para solucionar as adversidades do jogo ou das próprias regras, por exemplo.

E por parte das alunas, muitas tinham um medo maior em “errar” ou “perder”, tendo que serem incentivadas a jogarem. Algumas vezes, foi necessário jogar junto com elas, para que elas se “soltassem” mais e se permitissem “só jogar”.

4 Considerações finais

8

Sendo desenvolvidos diálogos com o grupo sobre as temáticas apresentadas, confecção e construção dos jogos Mancala e Adugo, a utilização de mapas geográficos para nortear os sujeitos dentro dos contextos locais e regionais, a construção textual para esta atividade. Os objetivos da sequência didática foram alcançados, pois os alunos de modo geral, criaram uma expectativa positiva da aula, participaram de forma ativa, obtive ótimos *feedbacks* sobre cada jogo que foi utilizado.

Os estudantes criaram estratégias diferentes para tentarem ganhar os jogos, participaram na escrita das regras, um deles com o jogo Adugo, disse já ter jogado em sua infância com seu avô, porém era na terra como os indígenas faziam e não em um tabuleiro, tanto que ele foi o “melhor”, na formulação de estratégias.

Logo, trouxe à tona neste aluno, a memória afetiva da infância dele, segundo Friedmann (2020) “[...] conhecimento de como acontece o desenvolvimento integral do ser humano abrangendo os aspectos cognitivos, afetivos, sociais, físicos, linguísticos e morais” (FRIEDMANN, 2020, p. 59).

A Mancala “o xadrez africano”, afetou outro grupo de alunos, logo, é notório perceber que cada um possui habilidades diferentes, um outro aluno, nos primeiros movimentos do jogo, quis trazer para este, suas possíveis estratégias de resolução. A questão da sementeira e de concepções africanas de cooperação se fizeram presente.

A turma participou de um movimento muito rico; seja culturalmente, seja educacionalmente, e no fim do bimestre, este grupo, junto com a professora regente da sala participaram da culminância do bimestre com o tema dos jogos. O grupo criou uma noite de jogos na escola, promovendo para aquela comunidade escolar, outras experiências de vivência e troca de conhecimento.

Referências

BRASIL. **Lei nº 10.639/2003**. Brasília: Senado Federal. Disponível em: encurtador.com.br/bmoxA. Acesso em: 15 mar. 2021.

BRASIL. **Lei nº 11.645/2008**. Brasília: Senado Federal. Disponível em: encurtador.com.br/ktwerhA. Acesso em: 15 mar. 2021

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana**. Brasília Disponível. CNE/CP, de 18 de maio de 2004. em: encurtador.com.br/afmEK. Acesso em: 15 mar. 2021.

D'AMBROSIO. Ubiratan. Sociedade, cultura, matemática e seu ensino. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 31, n. 1, p. 99-120, jan./abr. 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/rbedu/n23/n23a11.pdf>. Acesso em 29 mar. 2021.

FRIEDMANN, Adriana. **Ateliê de Jogos e Brincadeiras**: Adriana Friedmann. – 1ª edição. São Paulo: Editora Nepsid, 2020.

MACEDO, Lino. *et al.* **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre, Artmed, 2007.

NEPSID, Cadernos do, História e Simbolismo de Jogos, Brinquedos e Brincadeiras Universais N. 2, 1ª. Edição – 2003 **Publicação do NEPSID** – Núcleo de Estudos e Pesquisas em simbolismo, infância e desenvolvimento. Disponível em: <https://is.gd/ScQU3g>. Acesso em 2 de jun. 2021.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O brincar na escola**: Metodologia Lúdico-Vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas. Petrópolis, Vozes, 2014.

SILVA, Paula Pinto. **Farinha, Feijão e Carne-Seca**: um tripé culinário no Brasil Colonial. São Paulo: Senac, 2005.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **Documentos de identidade**: uma introdução às teorias do currículo. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

ⁱ **Luciana Jesus de Souza**, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4417-2555>
Unicarioca; UNIRIO

Mestranda em Novas Tecnologias Digitais na Unicarioca. Licenciada em História na UNISUAM e Pedagogia na UNIRIO. Especialista em História e Cultura Afro-Brasileira pela UCAM. Atua como Coordenadora Pedagógica na SME-RJ, sendo elaboradora do Material RioEduca da SME-RJ. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1340471290129283>.

E-mail: docluhistoria@gmail.com

Editora responsável: Karla Colares Vasconcelos

Como citar este artigo (ABNT):

SOUZA, Luciana Jesus de. Jogos como recurso pedagógico: EJA e suas capilaridades. **Ensino em Perspectivas**, Fortaleza, v. 2, n. 1, p. 1-10, 2021.