

Um jogo, um milhão de possibilidades

Gabriela Neres de Oliveira e Silva

Graduanda em Ciências Biológicas, amo o estudo da evolução, tenho interesse na história da vida e da humanidade. Amante da literatura e aspirante à professora, sonho com uma educação de qualidade que integre Ciência, arte e cultura.

João Pedro Pereira Alves

Licenciando do curso de Ciências Biológicas da UFRN

Layla Sales Nogueira

Licencianda do curso de Ciências Biológicas da UFRN

Lucas Targino de Freitas Santos

Licenciando do curso de Ciências Biológicas da UFRN

Rafaela Alves de Lima

Licencianda do curso de Ciências Biológicas da UFRN

Orientador de Estágio:
Prof. Dr. Thiago Emmanuel Araújo Severo
(UFRN/DPEC)



“Vamos fazer um jogo, vai ser divertido”, eles disseram. É bem verdade que um jogo didático é divertido para quem o constrói e para quem o joga, mas sendo professores nem sempre essa construção é como esperada. Ora, pensamos que fazer um jogo didático é muito simples, basta ter criatividade e inserir uns elementos legais como a competitividade, além dos conceitos que seriam interessantes de aplicar. Entretanto, a vida de um professor nunca foi nem nunca será tão fácil assim.

Logo no começo da nossa segunda experiência de Estágio, precisamos construir um projeto didático e por razão de alguns membros do grupo terem afinidade com o espaço, escolhemos usar o Museu Câmara Cascudo como nosso ambiente. O espaço do museu seria interessante pois teríamos acesso às exposições e também ao Parque das Ciências para trabalhar melhor tanto conceitos teóricos, quanto práticos, sendo uma enorme oportunidade de mostrar a riqueza do museu local aos alunos do ensino básico e fugir um pouco da rotina de sala de aula.



(Foto: Os Camaradas/UFRN)

Depois de algumas ideias rejeitadas, decidimos junto com nossa supervisora explorar a parte de paleontologia do museu, tanto por ser um conteúdo pouco trabalhado no ensino básico,

quanto por ser uma das exposições menos trabalhadas no museu. O desafio veio de cara quando precisamos pensar numa maneira lúdica de trabalhar esses fósseis com os estudantes. Pensamos no tema “Paleontologia, de quem para quem?” como um retorno para a sociedade tanto dos investimentos da instituição quanto dos fósseis que são encontrados no nordeste brasileiro.

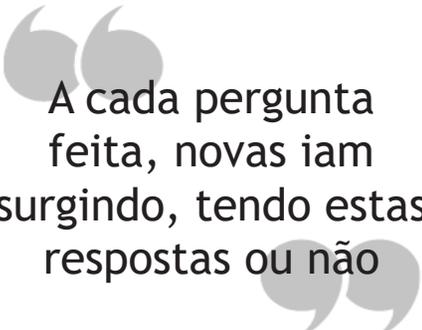
Durante nosso planejamento o professor da disciplina sugeriu a criação de um jogo para ser a nossa problematização inicial do projeto de estágio. Por que fomos cair nessa cilada?

Surgiu a ideia de criar um jogo de cartas sobre extinções com belas ilustrações que mostrassem a grande diversidade da vida nos períodos geológicos passados, algumas breves informações nas cartas e pronto. Seria perfeito! Nosso objetivo inicial era permitir que os alunos pudessem refletir sobre a dinâmica da natureza, percebendo que ela é mutável e ativa. A questão (ou a parte mais legal e mágica) talvez seja que a natureza é tão mutável que é impossível impor regras a ela e com isso montar o jogo ideal. O problema veio na hora de pensar como usar essas cartas para construir o jogo. Foram, sem exagero, quase 2 meses desde a confecção inicial das cartas até o dia que decidimos as regras finais. O jogo mudou, passou por uma versão com tabuleiro, uma versão sem, uma versão com pontos, uma versão com apenas argumentos de sim ou não, uma versão mais dinâmica que parecia um duelo de Yu-Gi-Oh, mas ao final decidimos voltar ao básico, com regras que iriam beneficiar a reflexão e com uma avaliação dos argumentos dos alunos, relacionando com o esperado pelos avaliadores.

Todas essas mudanças no jogo nos fize-

ram sentir na pele a grande complexidade de um planejamento didático com abordagem temática. No início parecia que seria fácil produzir um jogo, só precisaríamos de um bom material e de regras básicas de execução, mas não contávamos com nossa capacidade criativa fora do normal aliada à falta de objetividade didática do jogo. Ora ele se apresentava como um potencial gerador de reflexões, ora ele era um mero introdutor de atividades subsequentes. Mas não é só isso, essas mudanças também vieram de receios, surgiam perguntas em nossas reuniões: será que os alunos iriam gostar do jogo? Será que eles iriam ser participantes ativos e engajados? Será que não estamos cobrando demais deles? Será que era realmente viável fazer dessa forma? A cada pergunta feita, novas iam surgindo, tendo estas respostas ou não. Com isso íamos mudando o jogo de acordo com esses questionamentos.

Quando finalmente decidimos as regras finais do jogo e, aos trancos e barrancos, conseguimos uma turma para desenvolver a oficina, nos encontramos diante de um grande adversário: o tempo. Não conseguimos uma turma exclusivamente para nossa atividade, então “sequestramos” uma que estava visitando o parque do museu. No entanto, a turma tinha outras atividades a serem realizadas, nos deixando com apenas 40 minutos para realizar nossas atividades. Tudo precisou ser resumido. Não foi possível iniciar a intervenção da forma que tínha-



A cada pergunta feita, novas iam surgindo, tendo estas respostas ou não

mos planejado, não conseguimos usar as duas exposições (Paleontologia e Icnologia) e, o pior de tudo: não conseguimos sequer jogar o jogo. Todo o vai e vem do processo de desenvolvimento do jogo, todas as mudanças de regras, testes malsucedidos para no final nem conseguirmos colocá-lo em prática. Frustrante!

Assim, em busca de mais turmas acabamos nos deparando com a possibilidade de desenvolver a oficina somente em uma turma de Ensino Fundamental I. Oxe, tudo estava planejado para Fundamental II ou Ensino Médio e agora mais essa? Bem, não estávamos no luxo de escolher né? Logo, pensamos em como adaptaríamos o jogo, relativamente complexo, para uma turma de crianças. Pois é, além da flexibilidade no desenvolvimento do jogo ainda aparece a flexibilidade em sua realização. Bem, profissão de doido mesmo (até parece que não amamos isso tudo).

Ao final, essa experiência nos mostrou que o planejamento e a prática do ensino podem não ser ações correspondentes. Existem vários aspectos que influenciam a prática de um professor, sejam eles pessoais ou advindos do ambiente. Por mais que tivéssemos tudo planejado para a execução do projeto, ele não foi o que queríamos por motivos que não estavam sob nosso controle, realidade que pode acontecer na prática docente. Dessa forma, nos tornamos mais conscientes de que existem adversidades no caminho do professor. Além disso, compreendemos que a prática docente não precisa ser engessada e seguir um roteiro, mas ser adaptável para lidar com as diversas situações que surgem no processo de ensino e aprendizado. Tem que ser de tudo um pouco para resolver os aperreios e ainda fingir costume.