

PRODUTO EDUCACIONAL: TRILHA DA CIDADANIA

Elaboração: Prof. Me. Michel Gustavo de Almeida Silva
Supervisão Geral: Prof. Dr. Vitor Machado
Universidade Estadual Paulista – UNESP – Faculdade de Ciências
Programa de Pós-Graduação em Docência para a Educação Básica

APRESENTAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL

O Produto educacional , aqui, apresentado é o jogo: Trilha da Cidadania. Ele foi materializado como um jogo educativo destinado aos alunos, sobre a temática da Cidadania. Esse jogo educativo foi idealizado a partir da inquietação do professor em sua prática pedagógica cotidiana, do diálogo entre o orientando e o orientador e da problemática inicial da dissertação; o ensino de Sociologia a partir do método da PHC (SAVIANI, 1999, 2011) que se configura como uma possibilidade para o enfrentamento das problemáticas da prática pedagógica cotidiana. Uma vez que esse, ao mesmo tempo em que, apresenta elementos de ludicidade e uma proposta de enfrentamento de desafios que exige exercícios de reflexão sobre diferentes perspectivas do conteúdo em questão.

O objeto de aprendizagem tem como público-alvo, alunos do Ensino Médio e apresenta elementos lúdicos, regras e subsídios teóricos e referenciais da cidadania, podendo ser usado pelo o professor, durante a sua prática pedagógica pautada na Pedagógica Histórico-Crítica, durante qualquer momento/passos do método ou ser disponibilizado na sala de leitura da escola para ser usado por iniciativa dos alunos, e até mesmo, por professores de outros componentes curriculares, uma vez que aborda a cidadania, uma temática imprescindível para a formação do indivíduo e do cidadão, interdisciplinar e transversal.

O propósito pedagógico desse jogo é contribuir com um ambiente de aprendizagem mais lúdico e atrativo para os alunos, ao mesmo tempo oferecer alternativa para a aprendizagem dos alunos, oferecendo subsídios teóricos e apontamentos conceituais para que os alunos possam participar na construção de múltiplas abordagens do conceito de cidadania. O objeto de aprendizagem: Trilha da Cidadania é um jogo de desafios desenvolvido para alunos de 3º Ano do Ensino Médio, de modo que esses possam estudar de modo interativo, multifocal e em grupo sobre a problemática da Cidadania. Segundo Huizinga (1990, p.16), o jogo consiste em uma

atividade livre, conscientemente tomada como não-séria e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro dos limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras.

Segundo Teixeira (2010, p.44), “brincar é fonte de lazer, mas é, simultaneamente, fonte de conhecimento; é esta dupla natureza que nos leva a considerar o brincar como parte integrante da atividade educativa”. Essa proposta de objeto de aprendizagem: jogo educacional é uma fonte de conhecimento, lúdica que leva em consideração o perfil apresentado por muitos alunos, o gosto pelos diversos jogos, tais como futebol, quiz, Rpg, videogames, jogos de celular, tabuleiros de xadrez e damas e banco imobiliário, entre outros e visa contribuir com a aprendizagem dos alunos a partir da livre adesão dos mesmos, jogo esse, com suas regras próprias e para o ambiente de sala de aula. A pesquisa de Alves e Bianchin (2010, p.283):

a palavra “jogo” se origina do vocábulo latino ludus, que significa diversão, brincadeira e que é tido como um recurso capaz de promover um ambiente planejado, motivador, agradável e enriquecido, possibilitando a aprendizagem de várias habilidades [...] facilitador na compreensão dos diferentes conteúdos pedagógicos.

Segundo Ferrari, Savenhago e Trevisol (2014, p.17): “Harmonizar conteúdos com brincadeiras é extremamente significativo para o aprendizado. O jogo didático tem caráter lúdico e visa sobretudo contribuir com a promoção de uma situação pedagógica que compreende algumas, ou todas as 10 competências gerais da BNCC (BRASIL, 2017) e com o processo de ensino-aprendizagem do conteúdo: Cidadania. Segundo Rizzi e Haydt (2007, P.13,14):

O jogo é uma atividade que tem valor educacional intrínseco [...] além desse valor educacional, que lhe é inerente o jogo tem sido utilizado como recurso pedagógico. Várias são as razões que levam os educadores a recorrer ao jogo e a utilizá-lo como recurso no processo ensino-aprendizagem: o jogo corresponde a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfaz uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica.

A pesquisa de Flemming e Collaço de Mello (2003, p.43) aponta ao docente que deseja implementar o uso de jogos didáticos em sua prática pedagógica em sala de aula: “a) Qual é o objetivo que pretendo atingir? Conheço um jogo adequado? b) Vou precisar fazer uma adaptação? c) Quais materiais necessários para aplicar o jogo escolhido? Como aplicá-lo?” Levando em consideração o apontamento dos referidos autores, o referido jogo visa contribuir com o processo de aprendizagem dos alunos acerca do conteúdo: cidadania, estimular o trabalho em grupo e a pesquisa. O jogo apesar de ter sido desenvolvido a partir de um contexto específico, Ensino Médio e projetado para ser aplicado a partir da aplicação do método da Pedagogia Histórico-Crítica (SAVIANI, 1999, 2011), está aberto a adaptações, tais como: uso de internet para pesquisa, implementação de novos elementos as regras, como, por exemplo, debates entre os participantes. Segundo (Brenelli, 2001, p.185):

os jogos de regras não só servem aos interesses infantis como também aos dos adolescentes, ultrapassando as barreiras que, com o avanço da idade, são impostas ao brincar, constituindo um poderoso instrumento que não se encontra circunscrito somente a sujeitos que apresentam

dificuldades, antes, vem contribuir para o desenvolvimento e a aprendizagem de maneira geral de sujeitos de diferentes idades e diferentes níveis evolutivos.

O jogo didático, a trilha da Cidadania está configurado em tabuleiro físico de papel, baralho de cartas, dados e peões e foi projetado para duas duplas e consiste em um tabuleiro com trilha de início, meio e chegada e confeccionado em papel. A Figura a seguir apresenta o tabuleiro do objeto de aprendizagem: “Trilha da Cidadania.



O OBJETIVO DO PRODUTO EDUCACIONAL: TRILHA DA CIDADANIA

O objetivo proposto pelo referido jogo educacional é a compreensão da Cidadania em suas diferentes perspectivas. A lógica do jogo em questão é chegar ao desafio final, enfrentando assim o desafio proposto bem como suas regras, em cada casa do tabuleiro, configurado como um conjunto de aspectos/categorias/problemáticas sobre o conteúdo Cidadania a ser refletido. Caso essa questão seja respondida de modo pertinente, a dupla ganha 5 pontos, 10 pontos ou 20 pontos.

Há casas que contém exemplos de negação da cidadania e não-cidadania, levando o jogador a ser penalizado, como por exemplo, voltar casas, voltar ao início, ou perder a vez, quando o lançamento do dado cai em uma dessas casas, deve-se consultar as cartas ônus.

No tabuleiro, também, há casas que contém o desafio da carta. Quando o dado for lançado em uma dessas casas, os jogadores devem consultar o desafio proposto pela carta, de acordo com o número da casa. Ao total são 7 cartas ônus relacionadas as adversidades apontadas no tabuleiro. As figuras a seguir, apresentam alguns modelos de cartas bônus e ônus, peças do referido objeto de aprendizagem e a frente do baralho:



Cada dupla terá as suas 7 cartas ônus. As 6 cartas bônus contém desafios tais como: propor questões acerca das categorias da cidadania à dupla adversária. Essas deverão ficar na mesa.

O jogo contém também contém cartas drops sociológicos acerca das categorias da cidadania. Essas cartas (Drops Sociológicos) contém os conteúdos, conceitos e teorias acerca da cidadania e suas categorias conforme nos mostra a Figura abaixo:

The infographic consists of four rounded rectangular cards with a yellow background and a red border. Each card has a title in a green box and a subtitle in a purple box. The text is in red boxes. The fourth card includes a small image of the United Nations logo.

- Card 1:** Title: DROPS SOCIOLÓGICO. Subtitle: CIDADANIA. Text: Segundo Dallari (2004, p.18): "A cidadania expressa um conjunto de direitos que dá à pessoa a possibilidade de participar ativamente da vida e do governo de seu povo". Below: A cidadania, para Carvalho (2001): é compreendida como a integração das pessoas no governo via participação política, via garantia de direitos individuais, via justiça social.
- Card 2:** Title: DROPS SOCIOLÓGICO. Subtitle: A CIDADANIA E O VOTO. Text: Segundo Bonavides (2009, p.7): "cidadão não é apenas aquele que vota, mas aquela pessoa que tem meios para exercer o voto de forma consciente e participativa. Portanto, cidadania é a condição de acesso aos direitos sociais (educação, saúde, segurança, previdência) e econômicos (salário justo, emprego) que permite que o cidadão possa desenvolver todas as suas potencialidades, incluindo a de participar de forma ativa, organizada e consciente, da construção da vida coletiva no Estado democrático".
- Card 3:** Title: DROPS SOCIOLÓGICO. Subtitle: DEMOCRACIA E PARTICIPAÇÃO POLÍTICA. Text: Para Dahl (2011), a democracia é compreendida como um conjunto de regras e princípios de uma constituição, que determinará como serão tomadas as decisões da sociedade. Below: Segundo Bobbio (1986), o regime democrático pode ser entendido como "um conjunto de regras (primárias ou fundamentais) de procedimentos para a formação de decisões coletivas, em que está prevista e facilitada a participação mais ampla possível dos interessados".
- Card 4:** Title: DROPS SOCIOLÓGICO. Subtitle: CONTEXTO DOS DIREITOS HUMANOS. Text: Após o fim da Segunda Guerra Mundial, em 1945 que resultou no saldo negativo de milhões de morto, cinquenta e oito nações, elas, o Brasil, reuniram-se em San Francisco, EUA e formaram a Organização das Nações Unidas para proteger e promover a paz. A Declaração Universal dos Direitos Humanos foi promulgada e adotada pela ONU em 1948.

O objetivo específico do produto educacional: Trilha da Cidadania é fornecer recursos à reflexão sobre o conteúdo Cidadania em diferentes perspectivas para o 3º Ano do Ensino Médio. Espera-se que, esse objeto de aprendizagem seja implementado pelo professor, após o trabalho docente em sala de aula, desenvolvido a partir do método da Pedagogia Histórico-Crítica, no terceiro passo: Instrumentalização.

O referido produto educacional pode servir como elemento possibilitador do trabalho em grupo e de base metodológica para que o professor possa analisar em que medida os alunos desenvolveram a Catarse (4º passo), a apropriação sintética do conteúdo trabalhado durante o plano de aula. Podendo ser implementado, em outros passos, do método em questão pelo professor interessado, ou, até ser destinado como objeto de aprendizagem, na sala de leitura da escola.

Essa atividade pedagógica não implica, necessariamente, em avaliação, mas, de uma metodologia, na qual, o professor através da coleta de dados e a partir do desenvolvimento da prática intelectual da resolução dos problemas e exercícios propostos pela dinâmica do jogo educativo, pode inferir se houve ou não o avanço dialético da Catarse, proposto pelo método da Pedagogia Histórico-Crítica (SAVIANI, 1999, 2011). O professor, em determinada etapa do seu projeto pedagógico, poderá propor aos alunos o trabalho em grupo, tendo como material de apoio, o jogo educativo: Trilha da Cidadania e será o mediador da atividade lúdico-pedagógica.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa Alahmar. O jogo como recurso de aprendizagem. **Rev. Psicopedagogia**, p:282-7, 2010.

BRENELLI, R. P. Espaço lúdico e diagnóstico em dificuldades de aprendizagem: contribuição do jogo de regras. In.: SISTO, F. F.; BORUCHOVITCH, E.; FINI, L. D. T.; BRENELLI, R. P.; MARTINELLI, S. de C. (Orgs.) **Dificuldades de aprendizagem no contexto psicopedagógico**. Petrópolis, Vozes, 2001, pp. 167-189.

BOBBIO, Norberto. **O futuro da democracia: uma defesa das regras do jogo**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1986.

BONAVIDES, Paulo; MIRANDA, Jorge; AGRA, Walber de Moura. **Comentários à Constituição Federal de 1988**. Rio de Janeiro: Editora Forense, 2009.

CARVALHO, José Murilo de. **Cidadania no Brasil: o longo caminho**. 24ª ed. - Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

DAHL, R. **Sobre a democracia**. Brasília: UnB, 2001.

DALLARI, Dalmo. **Direitos humanos e cidadania**. Moderna- 2ªEd. São Paulo, 2004.

FLEMMING, D. M; COLLAÇO DE MELLO, A. C. **Criatividade e jogos didáticos**. São José: Saint-Germain, 2003.

HUIZINGA, JOHAN. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1990.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia Calazauk. **Atividades lúdicas na educação infantil: subsídios práticos para o trabalho na pré-escola e nas séries iniciais do 1º grau**. 7 Ed. São Paulo: ática, 2007.

SAVIANI, Dermeval. **Escola e democracia**. Coleção Polêmicas do nosso tempo, 42ª Edição. Campinas: Autores Associados, 1999.

_____. A pedagogia histórico-crítica e a educação escolar. IN: _____. **Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações**. 32ª Edição. Campinas: Autores Associados, 2011.

SILVA, Michel Gustavo de Almeida. **A sociologia no ensino médio e o estudo do conceito de cidadania a partir da pedagogia histórico-crítica e produto educacional "Trilha da cidadania"**. 219.p. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Ciências, Programa de Pós-graduação em Docência para a Educação Básica. UNESP, Bauru, 2021.