
PAMA: LUDICIDADE NO ENSINO DO BRASIL, SEUS BIOMAS E SEUS POVOS ORIGINÁRIOS

Estudante(s): Lis Arantes Quaresma (fsquaresma@ufu.br), Pedro Silva Passos (passos_lio@yahoo.com.br), Isabelle Alves Florêncio (isabelleaflor@gmail.com), Maísa Gonçalves da Silva (maisasilva.eseba@gmail.com)

Escola: Escola de Educação Básica da Universidade Federal de Uberlândia

Resumo

A partir do tema da Semana Nacional de Ciência e Tecnologia, “Biomass do Brasil: diversidade, saberes e tecnologias sociais”, a pesquisa buscou entender os problemas de desinformação e destruição da cultura indígena e da fauna e flora brasileira. Questionando se um jogo educacional poderia ajudar as pessoas a se conscientizarem sobre a destruição da fauna e da flora brasileiras e amenizar o preconceito com os povos indígenas, o objetivo geral da pesquisa é criar um jogo educacional para conscientizar as pessoas sobre a importância dos cuidados com o meio ambiente e da valorização das culturas dos povos originários (culturas dos indígenas), e os específicos, pesquisar sobre os problemas do tema; interpretar os dados em um jogo; e levar o produto às escolas. Assim, a metodologia é qualitativa, aplicada e bibliográfica-documental, com objetivos que passam por momentos exploratórios, descritivos e explicativos. O projeto resultou no entendimento de ludicidade, dos biomas e das culturas indígenas, além da criação do tabuleiro físico e das cartas que auxiliarão outros estudantes a aprenderem sobre o tema. Foi possível concluir que a ludicidade é uma ferramenta eficaz para conscientizar e ensinar as crianças, o que torna o jogo relevante e possível. Com os biomas e os povos indígenas estudados e entendidos e a criação do jogo, os próximos passos da pesquisa são coletar dados acerca da aplicação do jogo nas escolas e planejar sua virtualização.

Palavras-chave: Povos indígenas, biomas, jogo, ludicidade, Brasil.

Introdução e justificativa

O Grupo de Estudos, Pesquisa e Inovações Tecnológicas (GEPIT) é um programa que acontece na Escola de Educação Básica (ESEBA) com encontros semanais com a coordenadora geral, em que se fala sobre temas que ensinam sobre a iniciação científica, e com os pesquisadores, que se reúnem com seus orientadores para dar ideias e escrever textos sobre a pesquisa que cada subgrupo desenvolve.

Assim, o presente trabalho foi pensado a partir do tema da Semana Nacional de Ciência e Tecnologia (SNCT): “Biomass do Brasil: diversidade, saberes e tecnologias sociais”. Assim, a pesquisa deu enfoque a questões como desmatamento, biomass, sua fauna e flora, povos indígenas e preconceito.

Os problemas encontrados nas pesquisas incluem: desinformação sobre a cultura indígena e seu conseqüente preconceito; destruição dos habitats dos animais (biomass); maltrato dos animais por desconhecimento de espécies selvagens; falta de importância que as pessoas dão para os cuidados da natureza e das sociedades. Buscando alternativas que permitam a conscientização de tais temáticas, o termo ludicidade despontou. A palavra de origem latina significa “jogo” ou “brincar”. Na educação, o termo é utilizado para se referir a jogos, brincadeiras ou qualquer exercício que trabalhe a imaginação e a fantasia na mente da criança (LUDICIDADE, 2024). Logo, chegou-se à conclusão que uma criação lúdica seria ideal no contexto da pesquisa.

Objetivos

A partir disso, a pergunta que orienta o estudo é: um jogo educacional poderia ajudar as pessoas a se conscientizarem sobre a destruição da fauna e da flora brasileiras e amenizar o preconceito com os povos indígenas? E, por mais que se aprender de forma lúdica via digital tem se mostrado uma alternativa recorrente e vantajosa na atualidade, foi percebido que muitas pessoas não possuem acesso à Internet – segundo a TIC Domicílios 2023, elaborada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil, esse número chega a 29 milhões –, e a necessidade de inclusão, em um projeto de diversidade cultural e ambiental, não poderia ser negada ao âmbito social e econômico.

Apesar do recuo, o número de brasileiros desconectados ainda é preocupante. Enquanto muitas atividades e serviços são disponibilizados preferencialmente no ambiente on-line, não ter acesso à internet significa estar excluído de inúmeras oportunidades. (BARBOSA, 2023)

Assim, o objetivo geral da pesquisa é criar um jogo educacional para conscientizar as pessoas sobre a importância dos cuidados com o meio ambiente e da valorização das culturas dos povos originários (culturas dos indígenas). Os objetivos específicos para alcançar tal meta são: pesquisar sobre os principais problemas que abrangem o tema, como a falta de acesso à internet da população brasileira, os preconceitos com os povos indígenas e o descuido com os

recursos naturais; interpretar os dados coletados para apresentá-los de forma educativa e lúdica em um jogo; e levar o produto final (jogo físico e digital) para espaços escolares no intuito de confirmar se a proposta principal do jogo foi atendida.

Metodologia

Por mais que alguns dados da pesquisa sejam abordados de forma quantitativa, como a quantidade de pessoas que não tem acesso à Internet, a maioria dos dados são analisados de forma qualitativa: qual a importância da conscientização da preservação dos biomas e da biodiversidade brasileira; o que a população pode fazer para preservar os animais em risco de extinção; por que a maioria tem medo ou maltrata a fauna selvagem; entre outros.

Além disso, a natureza metodológica da pesquisa é aplicada, porque gera conhecimento para aplicação prática, ao criar um jogo educativo que informa a população sobre as culturas indígenas e o meio ambiente de forma lúdica, aprendendo sobre os malefícios do maltrato à natureza e do preconceito com os povos originários.

Para realizar o jogo, então, a primeira etapa é exploratória, pois, primeiro, levantam-se as informações mais importantes, pesquisando sobre os principais problemas na temática. Para chegar na proposta, o método de pesquisa foi de forma: bibliográfica, lendo artigos sobre ludicidade, por exemplo; e documental, procurando em notícias, vídeos, jogos, entre outros. Assim, as técnicas de coleta de dados usadas foram documental (documentação indireta, que não passou por um tratamento científico) e bibliográfica (documentação direta, que recebeu tratamento científico).

Já sabido onde a população carece de amparo educacional, o segundo objetivo foi interpretar os dados coletados na etapa 1 e apresentá-los de forma lúdica e educacional em um jogo de tabuleiro (físico) e, posteriormente, digital (plataforma online). Por fim, na terceira etapa, o objetivo final e explicativo é levar o jogo pronto, tanto físico quanto digital, para o fenômeno (espaço educacional) e confirmar se funcionou, ou seja, ver se o jogo surtiu o efeito desejado nos alunos.

Resultados e Discussão

A priori, foi possível desenvolver uma pesquisa bibliográfica, identificando artigos anteriores que tratassem da ludicidade, sua aplicação nas escolas e as contribuições no aprendizado das crianças. Ainda no levantamento, foram encontradas pesquisas acerca dos povos originários e dos biomas brasileiros, o que contribuiu para os fatos a serem apresentados no jogo. Além disso, na etapa documental, notícias recentes acerca do desmatamento, das queimadas, do preconceito e da luta indígena foram analisadas por um viés científico, agregando aos estudos dos pesquisadores. Ademais, foram analisados jogos existentes no mercado que abordassem conteúdo similar ao proposto, o que permitiu novas ideias para o tabuleiro em criação.

Para a criação do jogo, os pesquisadores começaram idealizando o tabuleiro. Com 10 casas de cada lado, cada uma com cinco centímetros, o jogador teria como objetivo dar uma volta completa no tabuleiro. Para além da movimentação com o auxílio de um dado, as casas, divididas igualmente entre os biomas cerrado, pantanal, amazônico, caatinga, pampa e mata atlântica, possuem cartas próprias, com perguntas específicas de seu bioma ou do povo originário que o habita, possibilitando o avanço ou retrocesso do jogador, a depender de suas respostas.

Conclusões

De forma geral, foi possível concluir, a partir do estudo bibliográfico da palavra e da análise documental de jogos educacionais no ambiente escolar, que a ludicidade é uma ferramenta eficaz para a conscientizar e ensinar jovens, tornando o jogo relevante e possível. Com o estudo aprofundado dos biomas e dos povos indígenas, chegou-se a um entendimento de fatos e curiosidades que auxiliaram na criação do tabuleiro físico e das cartas que permitirão a transmissão do conhecimento para os alunos usuários do produto.

Assim, os próximos passos da pesquisa são coletar dados acerca da aplicação do jogo nas escolas, levando a criação a uma amostra dentro do público-alvo e entrevistando os participantes quanto às contribuições do jogo ao seu aprendizado; e planejar sua virtualização, com as melhorias sugeridas na pesquisa *survey* anterior, para que o alcance do projeto se amplie e o jogo possa ser testado em diferentes contextos.

Referências

- BARBOSA, Alexandre. **Lançamento Pesquisa TIC Domicílios 2023**. YouTube, 16 nov. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/live/ZcO5nCXcA5E?si=z05O5bLChbH-IIX->.
- FLORES, Heloísa Fernandes. "Animais do Pantanal"; **Brasil Escola**. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/brasil/os-animais-pantanal.htm>.
- LUDICIDADE. In: **Enciclopédia Significados**. [S.I.] 7Graus, 2011. Disponível em: <https://www.significados.com.br/ludicidade/>.
- MUSSI, Ricardo Franklin de Freitas; MUSSI, Leila Maria Prates Teixeira; ASSUNÇÃO, Emerson Tadeu Cotrim Assunção; NUNES, Claudio Pinto. **Pesquisa quantitativa e/ou qualitativa**: distanciamentos, aproximações e possibilidades. Revista Sustinere, Rio de Janeiro, v. 7, n. 2, p. 414-430, jul.-dez., 2019.
- NEVES, José Luis. **Pesquisa qualitativa**: características, usos e possibilidades. Caderno de Pesquisas em Administração, São Paulo, v. 1, n. 3, 1996.
- PIRES, João Murça. **Tipos de vegetação da Amazônia**. Museu Paraense Emílio Goeldi. Belém, 1973.
- RAUPP, F. M.; BEUREN, I. M. Metodologia da pesquisa aplicável às Ciências Sociais. **Metodologia da pesquisa científica**. São Paulo: Mac-Graw-Hill do Brasil, 1982.
- RODRIGUES, Lilian Beatriz Schwinn; BELTRAME, Lisaura Maria. **A criança Kaingain e seus brincares**. UNOCHAPECÓ, 2013.
- SANTOS, Antonio Raimundo dos. **Metodologia científica**: a construção do conhecimento. 7.ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2007.